



バンダイナムコグループ 2017年3月期決算説明会

2017年5月10日

(株)バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口 三昭



2016年度業績

2016年度業績



(億円)

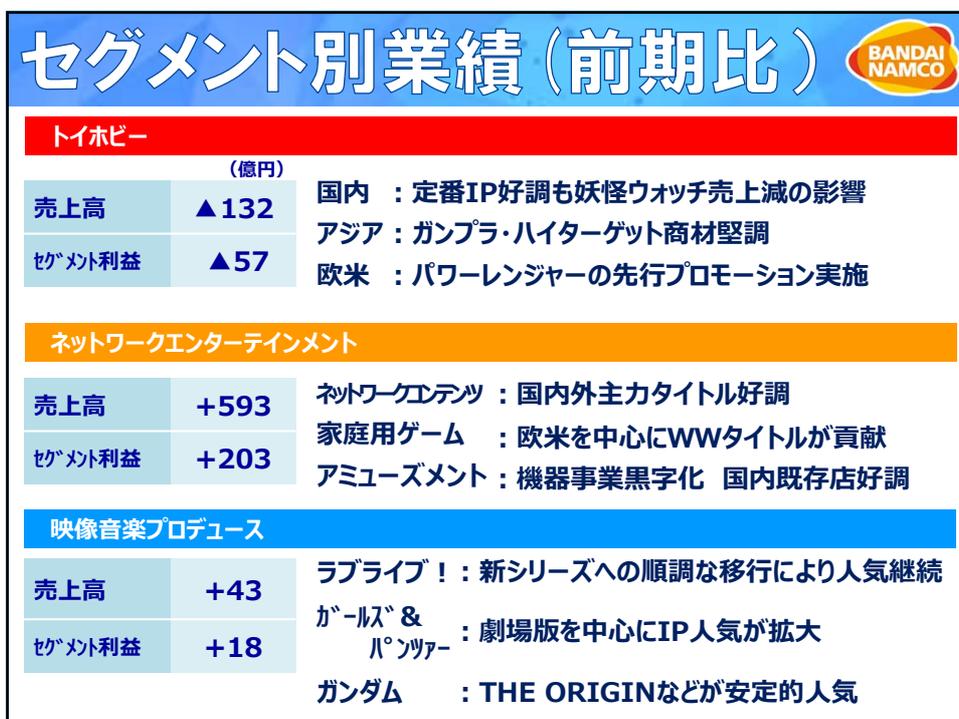
	2015年度 実績	2016年度 前回見込	2016年度 実績	前期比	前回見込比
売上高	5,755	5,900	6,200	+445	+300
営業利益	496	570	632	+136	+62
経常利益	507	570	632	+125	+62
親会社株主に帰属する 当期純利益	345	390	441	+96	+51
設備投資	213	210	195	▲18	▲15
減価償却実施額	216	230	218	+2	▲12
ゲームコンテンツ 開発投資	545	580	590	+45	+10
広告宣伝費	377	415	393	+16	▲22
人件費	504	510	536	+32	+26

2016年度セグメント別業績



(億円)

		2015年度 実績	2016年度 前回見込	2016年度 実績	前期比	前回 見込比
トイホビー	売上高	2,064	1,900	1,932	▲132	+32
	セグメント利益	166	100	109	▲57	+9
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,209	3,600	3,802	+593	+202
	セグメント利益	239	385	442	+203	+57
映像音楽 プロデュース	売上高	519	500	562	+43	+62
	セグメント利益	116	120	134	+18	+14
その他	売上高	274	280	267	▲7	▲13
	セグメント利益	11	10	7	▲4	▲3
全社消去	売上高	▲312	▲380	▲365	▲53	+15
	セグメント利益	▲37	▲45	▲61	▲24	▲16
合計	売上高	5,755	5,900	6,200	+445	+300
	セグメント利益	496	570	632	+136	+62



2016年度配当



	第2四半期末	期末	合計
2016年度配当	12円	70円	82円
2016年度配当 前回見込	12円	42円	54円
2015年度配当	12円	40円	52円

配当政策

安定配当24円をベースに連結配当性向30%を目指す

中間配当12円 期末配当70円

安定配当24円

+業績連動配当38円 + 特別配当20円



2017年度計画

2017年度計画



	2016年度		2017年度	
	上期	通期	上期計画	通期計画
売上高	2,945	6,200	2,750	6,000
営業利益	389	632	225	570
経常利益	382	632	230	580
親会社株主に帰属する 当期純利益	301	441	160	400
設備投資	94	195	95	210
減価償却実施額	94	218	100	230
ゲームコンテンツ 開発投資	271	590	270	590
広告宣伝費	164	393	170	420
人件費	257	536	250	520

(億円)

※17年度はIP戦略投資 約30億円を予定

2017年度セグメント別計画



		2016年度		2017年度計画	
		上期	通期	上期計画	通期計画
トイホビー	売上高	911	1,932	1,000	2,150
	セグメント利益	69	109	60	150
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,797	3,802	1,600	3,500
	セグメント利益	258	442	140	360
映像音楽 プロデュース	売上高	275	562	200	500
	セグメント利益	80	134	50	120
その他	売上高	130	267	150	300
	セグメント利益	5	7	5	10
全社消去	売上高	▲168	▲365	▲200	▲450
	セグメント利益	▲25	▲61	▲30	▲70
合計	売上高	2,945	6,200	2,750	6,000
	セグメント利益	389	632	225	570

(億円)

2017年度セグメント別計画



トイホビー(前期比)

- ・景品・ロト事業がトイホビー入り(16年度実績 約250億円)
- ・各地域の定番主力IP、ハイターゲット向け強化

- ・データカードダス筐体償却費前年並み
- ・前下期 欧米パワーレンジャー
プロモーションコスト発生



2017年度セグメント別計画



ネットワークエンターテインメント(前期比)

ネットワークコンテンツ

- ・主カタイトル安定人気で前期並みを見込む
- ・新規タイトル投入に伴う初期費用、広告宣伝費増
- ・新サービス立ち上げのための先行投資



家庭用ゲーム

- ・タイトル編成の影響
前期：4月発売ダークソウルIII 1Q中心に上期貢献大
WW新規タイトルが年間通じ好調



アミューズメント

- ・国内外アミューズメント施設積極出店
- ・VR施設出店に伴う先行費用発生
- ・景品・ロト事業がトイホビーへ

2017年度セグメント別計画



映像音楽プロデュース(前期比)

・ガンダム、ラブライブ！サンシャイン!!、ガールズ&パンツァーなど
主要IPのタイトル編成が影響

前期：新作、重点商品を上期より投入し、年間を通じて貢献

今期：ガンダムTHE ORIGIN →9月に次作公開予定
ラブライブ！サンシャイン!! →秋にアニメ2期スタート
ガールズ&パンツァー →12月最終章（OVA）1話



中期計画の進捗

中期で目指す方向性

BANDAI
NAMCO

売上高 **5,000億円**

営業利益 **500億円**

を安定的に達成

Going Concern

次のステージへ

次のステージに進むために必要なこと

バンダイナムコの強みをさらに伸ばす

IP軸戦略

ポテンシャルの大きいエリアを攻める

アジア

重点戦略推進のための戦略投資実施

15～16年度：約100億円を実行 17年度：60億円を予定

中期計画の成果

BANDAI
NAMCO

定番IPのイノベーション強化



IPと新技術の融合



グローバル展開の拡大



新たなIP出口の成長



次期中期計画に向けて



重点戦略の推進

事業戦略

I P 軸戦略の**進化**

エリア戦略

グローバル市場での**成長**

機能戦略

ビジネスモデル革新への**挑戦**



次期中期計画でのさらなる成長



長期での持続的な成長



2017年度
各事業の動向

トイホビー

日本

BANDAI
NAMCO

定番IP最大化

男児向け・女児向け



ウルトラマン
妖怪ウォッチ
新シリーズスタート

ガンダム



国内外のファンに向けて
話題喚起継続
IPブランド価値向上

THE GUNDAM BASE



ドラゴンボール

データカードダス強化



ターゲット&カテゴリー拡大

ハイターゲット &オトナ女子層



新カテゴリーの展開

トイホビー

海外

BANDAI
NAMCO

欧米主力IP強化



TVシリーズ+劇場作品
IP価値最大化へ



ハイターゲット強化



欧米に向け
コレクションフィギュアの
本格投入



アジアで好調な
ガンプラの展開拡大

IPラインナップ強化

欧米でドラゴンボール商品
投入強化
幅広い年齢層
価格帯で展開



アジア一気通貫



IP、エリアの拡大

ネットワークエンターテインメント



ネットワークコンテンツ

主カタイトルの安定・成長

【WW】



【国内】



+新タイトルの開発&投入
アイドルマスター ミリオンライブ

家庭用ゲーム

WW向け大型タイトルを投入



「鉄拳7」



「ACE COMBAT 7
SKIES UNKNOWN」

海外発IPゲームへの挑戦

新プラットフォームへ積極対応
Nintendo Switch 向けタイトル

ドラゴンボール ゼノバース2 (仮称)
太鼓の達人
テイルズオブ シリーズ

ネットワークエンターテインメント



新領域への挑戦による顧客創造を推進

アミューズメント機器

VR事業の新展開
『VR ZONE SHINJUKU』



ゲーミング事業
本格展開



新事業創出

AI技術などを活用した
新サービス創出

リアル×WEB
新サービス

ライブエンター
テインメント事業

IPの世界観を拡張



『PAC-STORE』

アミューズメント施設

既存店安定運営 新業態チャレンジ



+ α

映像音楽プロデュース

BANDAI
NAMCO

IPポートフォリオ強化



機動戦士ガンダム
THE ORIGIN ルウム編



ラブライブ！サンシャイン!!
2期



全6話で
ついに完結、
ガールズ&パンツァー最終章



絵本くまのがっこう
15周年記念映画



宇宙戦艦ヤマト2022
愛の戦士たち



この世界の片隅に

アイドルシージェン
IDOLISH

アイドルシージェン

映像音楽プロデュース

BANDAI
NAMCO

IPプロデュース B to C 強化



ANIUTA
アニュータ

アニソン定額配信
サービス開始



国内外のライブイベント
積極展開



JAM Project
FAN APP

ファンクラブアプリ
拡大

ラブライブ!
School idol project
+ サコシアイコン!!

黒子のバスケ

2.5次元ビジネスの展開拡大

中期ビジョン



NEXT STAGE *build upon current success*



見通しに関する注意事項

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©2017テレビ朝日・東映AG・東映 ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2016 アロシワトライブライ1 サンシャイン ©Hit-Point ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©前通・サンライズ ©GIRLS und PANZER Film Projekt ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI ©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©前通・サンライズ・MBS ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2011-2016 FromSoftware, Inc. ©藤巻忠俊/集英社・角川書店/制作委員会 ©ABC-A 東映アニメーション ©2016 東映テレビ・映画制作 ©ADK 東映 ©円谷プロ ©フジテレビ ©制作委員会 ©テレビ朝日 ©SLS/WP-TX ©LUCASFILM LTD. ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©2016 BANPRESTO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. TM & SGM ©2018 SDA Power Rangers LLC. ©東映互信/東映互信制作委員会 ©東映互信/東映互信制作委員会 ©東映互信/東映互信制作委員会 ©2016 川原隆夫/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊(SAO MOVIE Project) ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. Developed by Wright Flyer Studios. ©アイトラジエゼン All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © 2004 - 2015 EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal, the circle-K logo and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere. trueSKY™Copyright ©2015 Simul Software Ltd. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. PAC-MAN™VIDEO SLOT WILD EDITION & ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2017 BANDAI The Bears' School Movie Project ©2017 GenKawamura & KenjoSano / Tiny Movie Project ©白崎義典/宇田順徳/マヤ2002制作委員会 ©この時代・双葉社/この世界の片隅に制作委員会



バンダイナムコグループ 2017年3月期決算説明会

(株)バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口 三昭