

バンダイナムコグループ  
2018年3月期  
第2四半期決算説明会

2017年11月7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

# 2017年度業績

# 上半期業績



(億円)

	2016年度 上半期実績	2017年度 上半期前回見込	2017年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	2,945	2,950	3,088	+143	+138
営業利益	389	270	349	▲40	+79
経常利益	382	275	356	▲26	+81
親会社株主に帰属する 当期純利益	301	200	281	▲20	+81
設備投資	94	105	446	+352	+341
減価償却実施額	94	100	105	+11	+5
広告宣伝費	164	170	167	+3	▲3
人件費	257	250	268	+11	+18

# セグメント別業績



(億円)

		2016年度 上半期実績	2017年度 上半期 前回見込	2017年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
トイホビー	売上高	1,037	1,000	981	▲56	▲19
	セグメント利益	87	60	55	▲32	▲5
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,672	1,800	1,903	+231	+103
	セグメント利益	240	180	257	+17	+77
映像音楽 プロデュース	売上高	275	200	233	▲42	+33
	セグメント利益	80	50	55	▲25	+5
その他	売上高	130	150	128	▲2	▲22
	セグメント利益	5	5	2	▲3	▲3
全社消去	売上高	▲170	▲200	▲159	+11	+41
	セグメント利益	▲26	▲25	▲21	+5	+4
合計	売上高	2,945	2,950	3,088	+143	+138
	営業利益	389	270	349	▲40	+79

# 各事業の動向



## トイホビー

国内定番 IP 好調に推移

新作ライダー好スタート

ガンダムベース東京オープンによりガンプラと相乗効果



## ネットワークエンターテインメント

ネットワークエンテツ : 国内外の主カタイトルが人気継続(海外比率25%)

家庭用ゲーム : 鉄拳およびリピート販売好調

アミューズメント : 国内既存店好調

VR店舗の展開拡大によりコスト先行



## 映像音楽プロデュース

主要IP好調維持も新作展開は下半期中心

パッケージ販売、ライセンス収入見込を上回る



# 通期見込



(億円)

	2016年度	2017年度 前回見込	2017年度 今回見込	前期比	前回見込比
売上高	6,200	6,200	6,200	-	-
営業利益	632	570	570	▲62	-
経常利益	632	580	580	▲52	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	441	400	400	▲41	-
設備投資	195	210	550	+355	+340
減価償却実施額	218	230	230	+12	-
広告宣伝費	393	420	420	+27	-
人件費	536	520	520	▲16	-

# 通期見込への影響

## 外部要因

- ・海外トイホビーにおける流通環境の変化
- ・ネットワークコンテンツのさらなる競争激化
- ・年末年始商戦の動向

## 事業の変動要因

- ・アプリタイトルの編成精査および広告宣伝費増
- ・BXDによる新プラットフォーム立上げコスト
- ・VR含む新規出店に伴う先行コストの変動
- ・パッケージソフトのタイトル編成を精査

通期見込については今後改めて精査を実施

# セグメント別通期見込



(億円)

		2016年度	2017年度 前回見込	2017年度 今回見込	前期比	前回見込比
トイホビー	売上高	2,180	2,150	2,150	▲30	-
	セグメント利益	133	150	150	+17	-
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,555	3,700	3,700	+145	-
	セグメント利益	420	360	360	▲60	-
映像音楽 プロデュース	売上高	562	500	500	▲62	-
	セグメント利益	134	120	120	▲14	-
その他	売上高	267	300	300	+33	-
	セグメント利益	7	10	10	+3	-
全社消去	売上高	▲367	▲450	▲450	▲83	-
	セグメント利益	▲62	▲70	▲70	▲8	-
合計	売上高	6,200	6,200	6,200	-	-
	営業利益	632	570	570	▲62	-

# 各事業の動向

## 国内 定番IP強化

### 仮面ライダー



平成ライダー史上  
最高の立ち上がり



### スーパー戦隊 ウルトラマン プリキュア



年末年始に向け  
積極展開

## ガンプラ底上げ

国内外のファンに向けた施策



**THE GUNDAM BASE**  
T O K Y O



## 国内外 ハイターゲット展開拡大

### ワールドワイドなIPラインナップ



※画像はイメージです。

### IPファン拡大施策



### ドラゴンボール

国内のデータカードダスに加え、トレーディングカードが北米で好調

### 新領域への挑戦



**BN·Bot**  
PROJECT

グループが研究する  
最新技術の活用

# 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・成長を目指す



アプリタイトル投入数

	上半期	下半期	通期
国内:	8	11	19
海外:	2	12	14

大型タイトルの投入

新プラットフォームの立ち上げ

NARUTO×BORUTO  
忍者BORUTAGE



BXD



# ネットワークエンターテインメント



## 家庭用ゲーム

WWタイトルを複数投入

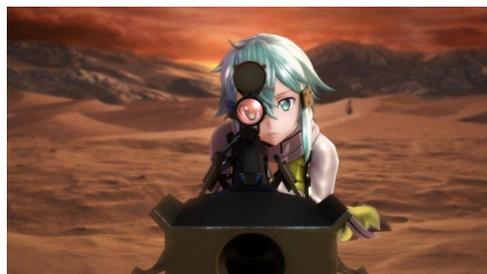
ドラゴンボール  
ファイターズ



CODE VEIN



ソードアート・オンライン  
フェイタル・バレット



+ Nintendo Switch 向け  
オリジナルタイトルの開発着手

## アミューズメント

AM施設:出店継続

下半期出店 国内29店舗  
海外2店舗

VR:新アクティビティ導入  
& Portal店拡大

超現実エンターテインメントEXPO  
**VR ZONE**  
SHINJUKU  
(o o) Project i Can.



機器:ゲーミング機器の開発強化



© 1982 BANDAI ENTERTAINMENT INC. BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 主力IPの新作展開

機動戦士ガンダム  
THE ORIGIN  
激突 ルウム会戦  
11月 PKG発売



ラブライブ! サンシャイン!!  
2期

10月 TV放送スタート  
12月 PKG発売



ガールズ&パンツァー  
最終章 第1話  
12月 劇場上映



## 新規IPの映像展開

アイドルッシュセブン

1月 TV放送スタート  
2月 PKG発売



新たにアニメ制作会社がグループ入り

映像音楽  
プロデュース  
SBU

+ 株式会社 アクタス

IP創出力強化

# 次期中期計画に 向けて

# 次期中期計画の方向性



世界中に「夢・遊び・感動」を提供することが使命



## 次期中期計画の方向性

- ▶ I P 軸戦略の強化 ⇒ I P 創出にドライブをかける
- ▶ 海外展開の加速
- ▶ バンダイナムコならではのビジネス連動

# 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 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©創通・サンライズ ©ABC-A・東映アニメーション ©円谷プロ ©ウルトラマンジード製作委員会・テレビ東京 ©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 ©MARVEL  
© Legendary 2018. All rights reserved. ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©車田正美・東映アニメーション ©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.  
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2016 川原礫／KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊／SAO MOVIE Project ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・びえろ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©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. 一般社団法人日本野球機構承認 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©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.  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2016 川原礫／KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊／SAO MOVIE Project ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©創通・サンライズ PAC-MAN DYNAMIC EDITION™&©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©2016 プロジェクトラブライブ！ サンシャイン!! ©2017 プロジェクトラブライブ！ サンシャイン!! ©創通・サンライズ ©窪岡俊之 . ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©BNOI/アイナナ製作委員会

バンダイナムコグループ  
2018年3月期  
第2四半期決算説明会

(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