



# バンダイナムコグループ 2011年3月期決算説明会

2011年5月10日

株式会社バンダイナムコホールディングス  
代表取締役社長 石川祝男

**BANDAI NAMCO Group**

## 目次



1. 2010年度実績
2. 2011年度計画
3. 事業戦略

**BANDAI NAMCO Group**



# 1. 2010年度実績

BANDAI NAMCO Group

## 業績推移



(億円)

	2007年度	2008年度	2009年度	2010年度
売上高	4,604	4,263	3,785	3,941
営業利益	334	223	18	163
経常利益	361	245	19	163
当期純利益	326	118	-299	18
設備投資	197	146	115	107
減価償却費	247	225	189	180
開発投資	349	338	385	401
広告宣伝費	305	284	295	287
人件費	372	350	392	403

BANDAI NAMCO Group

# セグメント別業績



(億円)

		2009年度	2010年度	前期比
トイホビー	売上	1,488	1,583	+95
	セグメント利益	107	138	+31
コンテンツ	売上	1,674	1,799	+125
	セグメント利益	-77	30	+107
アミューズメント施設	売上	653	623	-30
	セグメント利益	2	17	+15
その他	売上	157	185	+28
	セグメント利益	3	8	+5
全社消去	売上	-189	-249	-
	セグメント利益	-17	-31	-
連結	売上	3,785	3,941	+156
	セグメント利益	18	163	+145

**BANDAI NAMCO Group**

# セグメント別業績



## 主な要因

### トイホビー

**国内:好調**

定番キャラクター商品、  
カード商材を中心に好調

**海外:米国を中心に苦戦**



### アミューズメント施設

差異化店舗好調に推移  
国内既存店売上前年比101%



## コンテンツ

**業務用:好調**

機動戦士ガンダムエクストリームVS.  
キャラクター景品好調



**家庭用:苦戦**

WW展開目指したチャレンジタイトル苦戦  
国内は回復基調

**映像音楽:堅調**

タイトルの選択と集中により改善  
機動戦士ガンダムUCヒット

**ネットワーク**

モバイルコンテンツ有料会員数減  
「ガンダムロワイヤル」好スタート

**BANDAI NAMCO Group**

## 地域別業績



(億円)

		2009年度	2010年度	前期比
日本	外部売上	2,862	3,123	+261
	営業利益	55	235	+180
アメリカ	外部売上	292	280	-8
	営業利益	-33	-56	-23
ヨーロッパ	外部売上	459	370	-89
	営業利益	-3	-12	-9
アジア	外部売上	171	167	-4
	営業利益	27	24	-3
全社消去	外部売上	-	-	-
	営業利益	-27	-27	-
連結	外部売上	3,785	3,941	+156
	営業利益	18	163	+145

※2010年度の数値は管理数値をベースとした概算値です。

**BANDAI NAMCO Group**

## リスタートプランによる効果



### 目的

**スピードあるグループへの変革**

**収益力向上と財務体質の強化**

### 2010年度におけるコスト削減効果

人員体制の見直しに伴うコスト減	30億円
のれんの償却費の減少	25億円
その他(間接業務の見直しなど)	10億円
<b>合計</b>	<b>65億円</b>

**BANDAI NAMCO Group**



## 2. 2011年度計画

BANDAI NAMCO Group

### 2011年度計画



(億円)

	2010 上半期	2010 通期	2011 上半期計画	2011 通期計画	通期 前期比
売上高	1,735	3,941	1,650	4,000	+59
営業利益	50	163	30	165	+2
経常利益	50	163	30	165	+2
当期純利益	-19	18	5	80	+62
設備投資	51	107	60	150	+43
減価償却費	77	180	90	210	+30
開発投資	202	401	190	380	-21
広告宣伝費	121	287	120	305	+18
人件費	201	403	95	395	-8

BANDAI NAMCO Group

## 2011年度計画(セグメント別)



(億円)

		2010 上半期	2010 通期	2011 上半期計画	2011 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	722	1,583	680	1,600	+17
	セグメント利益	70	138	40	105	-33
コンテンツ	売上	714	1,799	680	1,800	+1
	セグメント利益	-26	30	-10	65	+35
アミューズ メント施設	売上	316	623	305	610	-13
	セグメント利益	15	17	12	15	-2
その他	売上	87	185	100	210	+25
	セグメント利益	4	8	3	5	-3
全社 消去	売上	-103	-249	-115	-220	-
	セグメント利益	-13	-31	-15	-25	-
連結	売上	1,735	3,941	1,650	4,000	+59
	セグメント利益	50	163	30	165	+2

**BANDAI NAMCO Group**

## 2011年度計画(地域別)



(億円)

		2010 上半期	2010 通期	2011 上半期計画	2011 通期計画	通期 前期比
日本	外部売上	1,397	3,123	1,360	3,115	-8
	営業利益	96	235	65	185	-50
アメリカ	外部売上	136	280	90	310	+30
	営業利益	-18	-56	-20	-10	+46
欧州	外部売上	135	370	140	405	+35
	営業利益	-18	-12	-5	5	+17
アジア	外部売上	66	167	60	170	+3
	営業利益	8	24	5	15	-9
全社 消去	外部売上	-	-	-	-	-
	営業利益	-16	-27	-15	-30	-
連結	外部売上	1,735	3,941	1,650	4,000	+59
	営業利益	50	163	30	165	+2

※管理数値をベースとした概算値です。

**BANDAI NAMCO Group**



### 3. 事業戦略

BANDAI NAMCO Group

### 玩具ホビー事業



(億円)

	2009年度		2010年度		2011年度	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
売上高	667	1,488	722	1,583	680	1,600
セグメント利益	37	107	70	138	40	105
利益率	5.6%	7.2%	9.8%	8.7%	5.9%	6.6%

#### 重点テーマ

国内における圧倒的No. 1戦略の追求  
海外の立て直しによる成長基盤の整備

BANDAI NAMCO Group

## トイホビー事業 国内における圧倒的No. 1戦略



F Age 0 3 5 7 9 12 15  
M 定番キャラクターによる安定基盤をさらに確固たるものに

### 海賊戦隊ゴーカイジャー

番組との強力連動  
アイテム間連動  
で好スタート



### スイートプリキュア♪

主力商品の  
打ち出し強化



### 仮面ライダーオーズ/000

メダルを中心に好調継続



### たまごっち

女兒定番商品  
として定着



BANDAI NAMCO Group

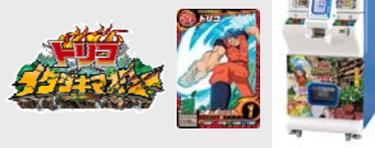
## トイホビー事業 国内における圧倒的No. 1戦略



F Age 0 3 5 7 9 12 15  
M カード商材シェア拡大・新ターゲット層の獲得

### キッズカードマシン

小学生向けなど  
ラインナップ拡充



### ダンボール戦機

プラモデル出足好調  
アニメ×商品×ゲーム  
のクロスメディア展開



### プロ野球オーナーズリーグ

開幕にあわせ展開強化  
導入店舗拡大

### BATTLE BREAK

ガシャポン発  
バトルフィギュア  
Vジャンプと連動



BANDAI NAMCO Group

## トイホビー事業 海外における成長基盤の整備



### 米国

Power Rangers 好スタート  
Thunder Cats 下期展開開始

BEN10と3本柱に



### 欧州

地域特性にあわせた  
きめ細かい展開を  
推進



### アジア

日本コンテンツの水平展開



台湾でハイターゲット  
商材のイベント開催

**BANDAI NAMCO Group**

## トイホビー事業 海外における成長基盤の整備



### Power Rangers SAMURAI 現状

男児向け番組でNo.1視聴率  
商品の売れ行きも好調



生産体制拡充、  
導入店舗・売り場の拡大に注力



**BANDAI NAMCO Group**

# コンテンツ事業



(億円)

	2009年度		2010年度		2011年度	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
売上高	726	1,674	714	1,799	680	1,800
セグメント利益	-64	-77	-26	30	-10	65
利益率	-	-	-	1.7%	-	3.6%

\*2009年度上半期実績は、ゲームコンテンツ事業・映像音楽コンテンツ事業の単純合算値です。

## 重点テーマ

最適な出口へのスピーディな展開による  
コンテンツ価値最大化

BANDAI NAMCO Group

# コンテンツ事業 コンテンツ価値の最大化



## 業務用ゲーム機

### 人気ゲーム機・景品投入でアミューズメント施設との相乗効果

DRAGON BALL ZENKAIバトルロイヤル  
鉄拳タッグトーナメント2  
機動戦士ガンダム 戦場の絆  
+  
新ビジネスモデルにより安定収益確保



ONE PIECE、仮面ライダー etc.  
+  
けいおん!、モンスターハンター、  
少年アシベなど人気コンテンツを投入



## 太鼓の達人10周年

あらゆる出口に  
コンテンツ発信



BANDAI NAMCO Group

## コンテンツ事業 コンテンツ価値の最大化



家庭用ゲームソフト 国内開発ヘシフトでクオリティ・スピードアップ  
フランチャイズに軸足を置いたタイトル編成



タイトル	地域	目標本数
エースコンバット	日米欧	150万本
BEN10	米欧	80万本
ゴッドイーター	日	50万本
ガンダム	日	50万本
テイルズ オブ	日	40万本

### 映像音楽

人気タイトルを中心に展開  
新コンテンツ創出に注力



ガンダムUC  
第3巻も好調

### ネットワーク



SNSなど新たな出口に向けた  
コンテンツ活用を強化

**BANDAI NAMCO Group**

## アミューズメント施設事業



(億円)

	2009年度		2010年度		2011年度	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
売上高	337	653	316	623	305	610
セグメント利益	10	2	15	17	12	15
利益率	3.1%	0.4%	4.8%	2.9%	3.9%	2.5%

### 重点テーマ

差異化された施設展開  
を推進

	上半期	下半期	通期
09実績	89.7%	93.0%	91.2%
10実績	99.0%	103.1%	101.0%
11計画	100%	100%	100%

**BANDAI NAMCO Group**

## アミューズメント施設事業



差異化された施設展開

バンダイナムコならではのキャラクターを活用した展開

キャラクターパッケージ型遊戯施設好調



キャラクターキャンペーン  
キャラクターイベント



BANDAI NAMCO Group



## 2011年度課題

海外事業の立て直し

コンテンツ事業の本格再建

BANDAI NAMCO Group



ミッション

夢・遊び・感動

中長期で目指す姿

世界で存在感のある  
エンターテインメント企業グループ

BANDAI NAMCO Group



見直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。

©2010 万代プロダクツ株式会社・ADK 著作権 ©2011 万代プロダクツ株式会社・東映AG 著作権 ©ABC 著作権アニメーション ©BANDAI-WIZ 2004 ©S/P/SO-TX ©BANDAI  
玩具株式会社/東映玩具/東映アニメーション ©SHOGUN 2011 ©2010 BBG Toys LLC ©東京玩具/東京玩具アニメーション ©徳島セゾン  
©Big Top LLC 15245 Minnetonka MN 55245 All Rights Reserved. ©SOG Power Rangers LLC ©BANDAI WIZ TV TOKYO-2010Team 8Z ©STV  
パースパシオ/東映玩具/東映アニメーション ©2011 HBSI ©地下鉄 039/東映 ©HBSI ©2011 HBSI ©Gundam/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION  
©DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved. 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.  
©SUNRISE/ THE PARTNERS, HBSI ©徳島セゾン ©2010 万代プロダクツ株式会社・ADK 著作権 ©2011 CAPCOM/TEAM SAGARA ©ABC 著作権アニメーション

BANDAI NAMCO Group