



進化  
ACCELERATE EVOLUTION

成長  
GAIN MOMENTUM

挑戦  
EMPOWER

**バンダイナムコグループ  
2014年度  
第2四半期決算説明会**  
2014年11月6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



**2014年度実績・見込**

## 上半期実績



(億円)

	2013年度 上半期実績	2014年度 上半期 1Q時見込	2014年度 上半期実績	前年同期比	1Q時 見込比
売上高	2,285	2,550	2,593	+308	+43
営業利益	263	250	318	+55	+68
経常利益	285	250	333	+48	+83
四半期純利益	196	160	212	+16	+52
設備投資	109	70	85	△24	+15
減価償却実施額	91	100	104	+13	+4
開発投資	233	220	257	+24	+37
広告宣伝費	148	170	170	+22	0
人件費	228	225	238	+10	+13

## セグメント別上半期実績



上段:売上高

下段:セグメント利益

(億円)

	2013年度 上半期実績	2014年度 上半期 1Q時見込	2014年度 上半期実績	前年同期比	1Q時 見込比
トイホビー	807	1,000	1,063	+256	+63
	54	70	97	+43	+27
コンテンツ	1,230	1,300	1,304	+74	+4
	217	180	221	+4	+41
アミューズメント 施設	292	300	279	△13	△21
	△1	5	△1	0	△6
その他	128	120	134	+6	+14
	8	5	9	+1	+4
全社消去	△174	△170	△189	—	—
	△15	△10	△7	—	—
合計	2,285	2,550	2,593	+308	+43
	263	250	318	+55	+68

# セグメント別概況



## トイホビー

### 国内

定番IP好調＋妖怪ウォッチ好調

妖怪ウォッチ上期売上  
前回見込100億円超⇒実績225億円



### 海外

アジア:ガンダムを中心に順調  
欧米:年末商戦に向けて準備

## コンテンツ

### 家庭用

欧米:DARK SOULS IIヒット続く  
国内:中小型タイトル中心

### 業務用

上期 概ね計画通り  
景品:原価高の影響

### ネットワーク

アプリ:既存タイトル安定推移  
+新作ヒット



### 映像音楽

オリジナルIP関連  
映像・音楽・ライブ  
好調



## アミューズメント施設

国内既存店売上 前年同期比90.5%  
新業態への挑戦など新たな柱構築に取り組む

# 通期見込



(億円)

	2013年度 実績	2014年度 1Q時見込	2014年度 今回見込	前期比	1Q時 見込比
売上高	5,076	5,000	5,200	+124	+200
営業利益	446	450	500	+54	+50
経常利益	474	450	520	+46	+70
当期純利益	250	280	300	+50	+20
設備投資	234	180	180	△54	0
減価償却実施額	217	230	230	+13	0
開発投資	518	460	480	△38	+20
広告宣伝費	380	360	380	0	+20
人件費	477	460	480	+3	+20

# セグメント別通期見込



(億円)

上段:売上高 下段:セグメント利益	2013年度 実績	2014年度 1Q時見込	2014年度 今回見込	前期比	1Q時 見込比
トイホビー	1,863	2,000	2,100	+237	+100
	105	130	160	+55	+30
コンテンツ	2,784	2,600	2,700	△84	+100
	372	320	350	△22	+30
アミューズメント 施設	582	600	580	△2	△20
	△8	10	5	+13	△5
その他	273	250	250	△23	0
	16	10	10	△6	0
全社消去	△426	△450	△430	-	-
	△38	△20	△25	-	-
合計	5,076	5,000	5,200	+124	+200
	446	450	500	+54	+50

# セグメント別通期見込



(億円)

トイホビー	2013年度 実績	2014年度 1Q時見込	2014年度 今回見込	前期比	1Q時 見込比
売上高	1,863	2,000	2,100	+237	+100
セグメント利益	105	130	160	+55	+30

→年末年始商戦好調の流れを維持する見込みも、下期定番IPの切換えに伴うコスト負担

コンテンツ	2013年度 実績	2014年度 1Q時見込	2014年度 今回見込	前期比	1Q時 見込比
売上高	2,784	2,600	2,700	△84	+100
セグメント利益	372	320	350	△22	+30

→ネットワーク:戦略タイトル投入予定 家庭用:タイトル端境期  
映像音楽:新作タイトル中心

アミューズメント 施設	2013年度 実績	2014年度 1Q時見込	2014年度 今回見込	前期比	1Q時 見込比
売上高	582	600	580	△2	△20
セグメント利益	△8	10	5	+13	△5

→各種施策で年末年始での巻き返しをはかる

# 事業別現況

## トイホビーSBU

日本

**圧倒的No. 1 戦略を引き続き強力推進**

【定番IP】

新番組好スタート



年末年始へプロモーション強化



【新規IP】

クロスメディア戦略のもと息の長い定番IPへ



IPラインナップの更なる強化・充実

ディズニーIPへの挑戦



大人女性層強化



# トイホビーSBU



## 欧米地域

## アジア地域

次期中期計画に向けてIP拡充

順調に拡大

### 【パワーレンジャー】

プロモーション・売場づくり強化



北米 来年2月～  
新作放映決定



### 【新規IP】

IPラインナップ・売り場を拡大



ガンダム・ハイターゲット商材好調



日本・アジア  
一気通貫

IPと地域の拡大



西南アジア拡大へ

# コンテンツSBU



IP軸戦略をさらに推進

## ネットワーク

### 【アプリ】

安定的なタイトルの増加

新規戦略タイトルの投入

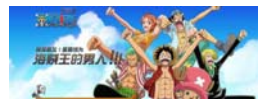


### 【海外】

経験・実績を積み中期的に拡大

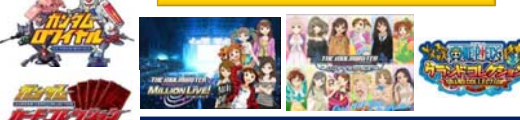
#### 【アプリ】

今後、ワンピース、アイドルマスター、ガンダムなどを投入予定



### 【SNS】

主カタイトル安定運営



#### 【オンラインゲーム】

NARUTO、ガンダムなどをサービス開始





# コンテンツSBU



## IP軸戦略をさらに推進

### 映像音楽

#### 【映像】

定番強力IPの  
展開継続



新IPへの  
チャレンジ



#### 【音楽・ライブ】

音楽・ライブ事業が柱の一つに



ワールドツアー開催！  
「Anisong World Tour  
～Lantis Festival 2015～」  
2015年1月より、シンガポール・  
台北・ソウル・香港・ラスベガス他、  
6都市で開催予定

# コンテンツSBU



## IP軸戦略をさらに推進

### 家庭用

オリジナルIP多面展開



アニメ展開でIP育成

既存人気シリーズ+  
新PF・ジャンル・IP



#### 【下期主カタイトル】

ご当地鉄道～ご当地キャラと日本全国の旅～	3DS・WiiU	11月
テイルズオブセステリア	PS3	1月
GOD EATER 2 RAGE BURST	PS4・PSVITA	2月
ドラゴンボール ゼノバース	PS4・XboxONE・ PS3・Xbox360	2月

### 業務用

多様な販売形態に対応

魅力ある機器・景品で  
集客に貢献



ワールドワイド展開

2015年稼働開始

ドーム型筐体  
STAR WARS  
BATTLE POD



# アミューズメント施設SBU



## 既存店立て直し+新たな事業の柱構築

### 【国内既存店】

#### SC大型店に注力

画一的な運営スタイルから  
個別に顔が見える運営スタイルへ

立地・ユーザー層にあった  
機器・景品・サービス

### 【新業態へのチャレンジ】



アニソン×飲食

リアル謎とき  
×飲食



### 【テーマパーク】

#### 施設の魅力を高めるIP施策実施



ナンジャタウン  
妖怪ウォッチ  
アトラクション



J-WORLD  
黒子のバスケ  
イベント

### 海外TOPIC



レベル257  
2015年1月  
オープン予定

アメリカシカゴに  
パックマンをテーマとした  
エンターテインメント施設オープン

# TOPICS



### 【オリジナルIP創出】



オリジナルIP創出育成を目的と  
した社内公募の仕組み

#### 応募状況

1回目: 160件  
5件が最終見本市出展  
2回目: 100件以上



オリジナルIP、他社の強力IP  
の両方を強化

### 【海外へのアニメの発信】

(株)アニメコンソーシアムジャパン



バンダイナムコゲームス  
鵜之澤代表取締役副社長  
が、社長に就任

海外に向け日本アニメの  
動画配信・Eコマース事業

クールジャパン機構の出資を受け  
日本を代表する文化“アニメ”を  
海外に発信→アニメファン拡大



# 次期中期計画に向けて



## 次期中期計画で目指す方向性

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

**個性とノウハウを深く濃く利用しあう**

**ALL BANDAINAMCOの強みを最大限生かす**

## 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。

CL5/YWP-TX © 創通・サンライズ © 2014 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 © 創通・サンライズ・テレビ東京 © SUNRISE/BANDAI DENTSU TV TOKYO © BANDAI WIZ © Disney © 武内直子・P・P・東映アニメーション © Naoko Takeuchi TM & © 2014 SCG Power Rangers LLC. TM & © 2015 SCG Power Rangers LLC.  
© 東田正英 / 集英社・東映アニメーション © 2014 RCTI/ISHIMORI Production Inc. © Warner Bros. Entertainment Inc. © Legendary All Rights Reserved GODOZILLA and the character design are trademarks of Toho Co., Ltd. © BANDAI NAMCO Games Inc. © 荒木飛呂彦 / 集英社・ジャンプの奇跡な冒険製作委員会 © 荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社・ジャンプの奇跡な冒険SC 製作委員会 © BANDAI NAMCO Games 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 Games Inc.  
© 創通・サンライズ © 三井物産 © BANDAI NAMCO Games Inc. © ハードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション © BANDAI NAMCO Games Inc.  
STAR WARS © & ™ 2014 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. © ハードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション © LV5/YWP-TX © BANDAI NAMCO Games Inc.  
© Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation © BANDAI NAMCO Games Inc. © ハードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション © BANDAI NAMCO Games Inc.  
© BANDAI NAMCO Games Inc. © 創通・サンライズ © 2013 プロジェクトアラブ! © SUNRISE/BANDAI DENTSU TV TOKYO  
© 創通・サンライズ・MBS © 朝日新聞社 © 石川雅之・講談社 / 集英社のマリア製作委員会 © LV5/YWP-TX © 藤巻忠雄 / 集英社・星子のバス製作委員会

Copyrights by © SOTSU・SUNRISE  
Developed by BANDAI NAMCO Online Inc. / Published by Nineyou International Limited  
& its subsidiaries.

