



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

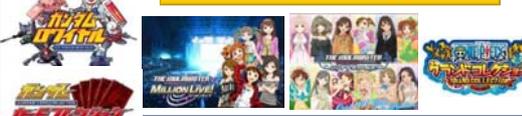
【アプリ】

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。

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.N.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 © 三好将之 © BANDAI NAMCO Games Inc. © ハートスタジオ / 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. © ハートスタジオ / 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. © ハートスタジオ / 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 プロジェクトトラフアプ! © SUNRISE/BANDAI DENTSU TV TOKYO
© 創通・サンライズ・MBS © 荻原潤利観光協会 © 石川雅之・講談社 / 映画のマジック製作委員会 © 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.

