



バンダイナムコグループ 2015年3月期決算説明会

2015年5月8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

本日の内容



2014年度業績

2015年度計画

中期計画 2015.4-2018.3

2015年度のポイント

2014年度業績

2014年度業績

(億円)

	2013年度 実績	2014年度 前回見込	2014年度 実績	前年実績比	前回見込比
売上高	5,076	5,200	5,654	+578	+454
営業利益	446	500	563	+117	+63
経常利益	474	520	593	+119	+73
当期純利益	250	300	375	+125	+75
設備投資	234	180	222	▲12	+42
減価償却実施額	217	230	237	+20	+7
開発投資	518	480	557	+39	+77
広告宣伝費	380	380	413	+33	+33
人件費	477	480	492	+15	+12

セグメント別業績		BANDAI NAMCO				
		(億円)				
		2013年度 実績	2014年度 前回見込	2014年度 実績	前年 実績比	前回 見込比
トイホビー	売上高	1,863	2,100	2,309	+446	+209
	セグメント利益	105	160	170	+65	+10
コンテンツ	売上高	2,784	2,700	2,880	+96	+180
	セグメント利益	372	350	409	+37	+59
アミューズメント 施設	売上高	582	580	555	▲27	▲25
	セグメント利益	▲8	▲5	▲22	▲14	▲17
その他	売上高	273	250	270	▲3	+20
	セグメント利益	16	15	14	▲2	▲1
全社消去	売上高	▲426	▲430	▲359	+67	+71
	セグメント利益	▲38	▲20	▲8	+30	+12
合計	売上高	5,076	5,200	5,654	+578	+454
	セグメント利益	446	500	563	+117	+63

セグメント別業績

BANDAI
NAMCO

トイホビー

(億円)

国内が引き続き好調

妖怪ウォッチ引き続き絶好調

定番堅調

アジア展開好調

前回
見込比

売上高

セグメント利益

+209

+10

コンテンツ

(億円)

ネットワークコンテンツ好調継続

映像音楽コンテンツ好調

海外家庭用ゲームソフト好調

前回
見込比

売上高

セグメント利益

+180

+59

アミューズメント施設

(億円)

国内既存店苦戦続く

前回
見込比

売上高

セグメント利益

▲25

▲17

2014年度期末配当



(億円)

	2013年度 実績	2014年度 前回見込	2014年度 実績	前年実績比	前回見込比
売上高	5,076	5,200	5,654	+578	+454
営業利益	446	500	563	+117	+63
経常利益	474	520	593	+119	+73
当期純利益	250	300	375	+125	+75

配当

安定配当 24円をベースに連結配当性向 30%を目指す
+ 前中期計画達成・バンダイナムコ10周年

中間配当 12円
期末配当 50円（前回見込40円）



2015年度計画

2015年度計画



(億円)

	2014年度			2015年度	
	上期	通期	年初計画	上期計画	通期計画
売上高	2,593	5,654	5,000	2,450	5,300
営業利益	318	563	450	200	450
経常利益	333	593	450	205	460
当期純利益	212	375	280	135	300
設備投資	85	222	180	80	200
減価償却実施額	104	237	230	90	200
開発投資	257	557	460	250	500
広告宣伝費	170	413	360	170	400
人件費	238	492	460	225	480

セグメント別計画



(億円)

		2014年度		2015年度計画	
		上期	通期	上期計画	通期計画
トイホビー	売上高	1,063	2,309	1,000	2,100
	セグメント利益	97	170	85	150
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,340	2,964	1,300	3,000
	セグメント利益	143	292	90	250
映像音楽 プロデュース	売上高	223	437	180	350
	セグメント利益	79	100	40	70
その他	売上高	134	270	140	280
	セグメント利益	9	14	5	10
全社消去	売上高	▲168	▲326	▲170	▲430
	セグメント利益	▲11	▲15	▲20	▲30
合計	売上高	2,593	5,654	2,450	5,300
	セグメント利益	318	563	200	450

中期計画2015.4-2018-3

中期計画の方向性

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

バンダイナムコの強みをさらに伸ばす

ポテンシャルの大きいエリアを攻める

IP軸戦略

アジア



計数目標



	2014年度実績	2017年度計数計画
売上高	5,654億円	6,000億円
営業利益	563億円	600億円
ROE	13.2%	10%以上

2015年度のポイント

トイホビー（日本）

日本 IPポートフォリオによりNo.1シェアを維持

定番IP強化

未就学男女児盛上げ

常に新しいアイデアで
飽きさせない展開



ガンプラ35周年

40、50周年に向け
ファン層拡大



ターゲット拡大

大人女子向け

異業種とのコラボ



妖怪ウォッチのさらなる強化

定番化へ向けた展開

アニメ第2シーズンで新展開



新ゲームソフトと強力連動



IPラインアップ増強



トイホビー(海外)

欧米

回復に向けた基盤づくりを推進

効率化+IP投資拡大

組織再編
 日本がコントロール
 開発：日本
 販売・マーケティング：欧米

IP力強化




POWER RANGERS
新シリーズ好調な出足

WWで通用するIP
への積極投資

アジア

エリア拡大




➡

**ASEAN・豪州へ
エリア拡大**

INDONESIA SINGAPORE

IPラインナップ拡大

定番IP（戦隊・ライダー）＋
新規IP（妖怪ウォッチ・アイカツ等） 強化





韓国、香港、台湾他
順次展開開始



ネットワークエンターテインメント

ユーザーが求める出口にIP展開

社名変更



ゲームの枠を超えた
エンターテインメント創出

ネットワーク事業

【日本】

主力タイトルへのリソース集中

現状の高水準を維持





新規タイトル投入

状況を慎重に見極めながら投入

【アジア】

様々なパートナーと積極展開





 SHANGHAI

上海拠点稼働

【欧米】



ワンピーススタート 順次配信地域拡大

積極的な投資
によりコスト先行

動向を見ながらパートナー・投入タイトル決定

ネットワークエンターテインメント

ユーザーが求める出口にIP展開

家庭用ゲームソフト事業

【日本】
映画・TV連動タイトル中心

ゴッドイーター
アニメ化

【欧米】
WWで支持される
IPタイトル集中投入

200万本突破

業務用機器事業

新規ユーザー獲得のための独自化商品展開
市場環境見極めながら慎重に展開

景品IP強化

AM施設事業

新SBUでのバリューチェーン整備
大型店リニューアル IP新規施設強化

北米新施設
人気
IPアピールの場に

映像音楽プロデュース

収益性向上 + IP創出・新規事業強化

パッケージ収益性向上

魅力あるIP + 差別化展開

IPラインアップ強化

テレビ・映画新作多数

積極的な投資
によりコスト先行

IPの育成・拡大

メディア展開加速

ラブライブ！

劇場版 国内外で公開
ファンミーティング開催

商品連動強化

プロダクション型ビジネス強化

ライブイベント
ライブビューイング
ファンクラブビジネス
グッズ販売 etc



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。

©LS/YWP-TX ©創通・サンライズ ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社 ©「2013ドラゴンボールZ」製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2015テレビ朝日・東映AG・東映 ©T・P・T ©Naoko Takeuchi TM and ©2015 SCG Power Rangers LLC.All Rights Reserved. ©SUNRISE/BANDAI,DENTSU,TV TOKYO
©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.
©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会 ©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険SC 製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ・テレビ東京 ©EICHIRO ODA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION Game ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©岸本斉史 スコト/集英社・テレビ東京・ひえろ ©劇場版NARUTO製作委員会2014 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©FUJI TELEVISION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©創通・サンライズ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Pokémon ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©武内直子・P・N・P・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©SUNRISE/PROJECT G-AKITO Character Design ©2006-2011 CLAMP-ST
©2015「短辺み女と嫁出し男」製作委員会 ©2015プロジェクトライブ！ムービー ©2013プロジェクトライブ！ ©西崎義展/2014 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会 ©BNP/BANDAI NAS,TV TOKYO