



BANDAI NAMCO Group

# 2010年3月期 第2四半期決算説明会

## 目次

1. 2009年度の業績
2. 今後の事業戦略
  - トイホビー
  - ゲームコンテンツ
  - 映像音楽コンテンツ
  - アミューズメント施設
3. 経営戦略

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**



## 1. 2009年度の業績

### 業績推移



(億円)

	08 2Q 実績	09 2Q 前回見込	09 2Q 実績	前年 同期比
売上高	1,907	1,650	1,727	-180
営業利益	55	-38	-26	-81
経常利益	72	-32	-28	-100
四半期純利益	12	-47	-60	-72
設備投資	79	65	55	-24
減価償却費	103	90	88	-15
開発投資	169	180	204	+35
広告宣伝費	129	125	133	+4
人件費	184	180	198	+14

## 通期見込



(億円)

	2008 実績		2009 前回見込		2009 今回見込		通期 前期比
	下期	通期	下期	通期	下期	通期	
売上高	2,356	4,263	2,350	4,000	2,273	4,000	-263
営業利益	168	223	188	150	176	150	-73
経常利益	173	245	192	160	188	160	-85
当期純利益	106	118	132	85	145	85	-33
設備投資	67	146	105	170	115	170	+24
減価償却費	122	225	120	210	122	210	-15
開発投資	169	338	180	360	176	380	+42
広告宣伝費	155	284	165	290	157	290	+6
人件費	166	350	180	360	202	400	+50

## 第2四半期業績(事業セグメント)



(億円)

		08 2Q 実績	09 2Q 前回見込	09 2Q 実績	前年 同期比	前回 見込比
トイホビー	売上	732	680	667	-65	-13
	営業利益	44	24	37	-7	+13
ゲーム コンテンツ	売上	616	480	571	-45	+91
	営業利益	5	-65	-67	-72	-2
映像音楽 コンテンツ	売上	159	165	154	-5	-11
	営業利益	6	5	3	-3	-2
アミューズ メント施設	売上	405	345	337	-68	-8
	営業利益	10	10	10	0	0
その他	売上	95	85	88	-7	+3
	営業利益	2	2	0	-2	-2
全社消去	売上	-101	-105	-92	+9	+13
	営業利益	-13	-14	-10	+3	+4
連結	売上	1,907	1,650	1,727	-180	+77
	営業利益	55	-38	-26	-81	+12

## 第2四半期業績(事業セグメント)



### セグメントごとの主なポイント

#### トイホビー

国内:定番キャラクター好調  
周辺事業苦戦  
海外:米国苦戦

#### ゲームコンテンツ

大型タイトル・機器下期集中  
国内家庭用苦戦

#### 映像音楽コンテンツ

ハード端境期中  
パッケージ販売苦戦

#### アミューズメント施設

既存店売上苦戦  
効率化により利益面は堅調

## 通期見込(事業セグメント)



(億円)

		08 実績	09 前回見込	09 今回見込	前期比	前回 見込比
トイホビー	売上	1,657	1,580	1,530	-127	-50
	営業利益	115	90	90	-25	0
ゲーム コンテンツ	売上	1,502	1,400	1,470	-32	+70
	営業利益	116	55	55	-61	0
映像音楽 コンテンツ	売上	346	340	330	-16	-10
	営業利益	0	15	15	+15	0
アミューズ メント施設	売上	772	700	680	-92	-20
	営業利益	3	15	10	+7	-5
その他	売上	190	180	180	-10	0
	営業利益	5	5	5	0	0
全社消去	売上	-205	-200	-190	+15	+10
	営業利益	-17	-30	-25	-8	+5
連結	売上	4,263	4,000	4,000	-263	0
	営業利益	223	150	150	-73	0

\*2009年度よりゲームコンテンツ事業とネットワーク事業を統合したため、2008年度の実績は両事業の単純合算値を記載しております。

## 第2四半期業績(地域セグメント)



(億円)

		08 2Q 実績	09 2Q 前回見込	09 2Q 実績	前年 同期比
日本	外部売上	1,465	1,320	1,344	-121
	営業利益	42	3	26	-16
アメリカ	外部売上	173	135	134	-39
	営業利益	-8	-40	-38	-30
ヨーロッパ	外部売上	203	135	178	-25
	営業利益	27	7	-8	-35
アジア	外部売上	64	60	70	+6
	営業利益	9	10	9	0
全社消去	外部売上	-	-	-	-
	営業利益	-15	-18	-15	0
連結	外部売上	1,907	1,650	1,727	-180
	営業利益	55	-38	-26	-81

## 通期見込(地域セグメント)



(億円)

		08 実績	09 前回見込	09 今回見込	前期比
日本	外部売上	3,195	3,000	2,975	-220
	営業利益	158	118	127	-31
アメリカ	外部売上	483	460	435	-48
	営業利益	8	0	-5	-13
ヨーロッパ	外部売上	450	400	445	-5
	営業利益	62	42	38	-24
アジア	外部売上	135	140	145	+10
	営業利益	22	25	20	-2
全社消去	外部売上	-	-	-	-
	営業利益	-29	-35	-30	-1
連結	外部売上	4,263	4,000	4,000	-263
	営業利益	223	150	150	-73



## 2. 今後の事業戦略

### トイホビー



業績推移	2007	2008			2009		
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	1,801	732	925	1,657	667	863	1,530
営業利益	143	44	71	115	37	53	90
利益率	7.9%	6.0%	7.7%	7.0%	5.6%	6.1%	5.9%

- ◆国内年末年始商戦  
好調な定番キャラクターを中心に積極的に展開
- ◆国内周辺事業は好調分野を伸ばし事業拡大
- ◆海外は米国を中心に苦戦するなか、  
来期へつながる展開をスタート

# トイホビー



## 国内年末年始商戦



侍戦隊シンケンジャー 仮面ライダーW  
バンダイ売上（単体）

売上(億円)	戦隊シリーズ	仮面ライダーシリーズ	合計
2005年度	108	65	173
2006年度	101	71	172
2007年度	77	115	192
2008年度	120	87	207
2009年度見込	105	150	255



フレッシュプリキュア! たまごっち iD

好調な定番キャラクターを  
中心に積極的に展開!

ここ数年で最高の売上

# トイホビー



## 国内周辺事業:好調分野を伸ばし業績拡大

データカードダス



バトルスピリッツ



TVアニメ2作目に  
突入しさらに人気!  
⇒展開強化!!



ガンダムプラモデル



仮面ライダー好調!  
⇒豊富なコンテンツを  
展開できる強み!

ガンダム30周年の  
盛上がりを受けて  
⇒展開強化!!

## トイホビー



### 期待の新商品



小学生男児向けに新展開

累計2000万個突破の大ヒット  
強力新展開で再燃を！！



未就学男児向け乗り物玩具

乗り物+バンダイのノウハウで  
新たな遊びの提供！！

## トイホビー



海外：今期は苦戦 ⇒ 来期につながる展開

男児向け



BEN10

アニメ好調 + 実写版  
⇒展開強化！！

女児向け



Harumika



Key Tweens

新カテゴリー展開強化！



# ゲームコンテンツ



業績推移	2007	2008			2009		
	通期*	上期	下期*	通期*	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	1,577	616	886	1,502	571	899	1,470
営業利益	156	5	111	116	-67	122	55
利益率	10.0%	0.8%	12.5%	7.7%	-	13.7%	3.7%

\*2009年度よりゲームコンテンツ事業とネットワーク事業を統合したため、2007年度通期、2008年度下期・通期の業績は両事業の単純合算値を記載しております。

- ◆家庭用：下期に人気の大型タイトル集中  
⇒NAMCO BANDAI Partnersも活用して販売強化
- ◆業務用：下期に大型機器の販売が集中  
+ リピート販売回復傾向

# ゲームコンテンツ



## 家庭用ゲームソフト大型タイトルの状況

### 鉄拳6

プラットフォーム:PS3・XB360  
計画:250万本  
展開地域:全世界



初回250万本出荷！  
順調に消化！

### ドラゴンボール

レイジングブラスト  
プラットフォーム:PS3・XB360  
計画:110万本 展開地域:米欧日



### BEN10

プラットフォーム:マルチ  
計画:130万本 展開地域:欧米



### 他の下期主要タイトル

タイトル	プラットフォーム	展開地域	計画
ファミリートレーナー2	Wii	欧米日	80万本
太鼓の達人Wii2	Wii	日	50万本
鉄拳6	PSP	欧米日	50万本
Secret Saturday	マルチ	米欧	50万本
Astroboy	マルチ	米欧	45万本

## ゲームコンテンツ



### 下期販売の業務用ゲーム機

**TANK! TANK! TANK!**  
10月より展開開始



**デッドストームパイレーツ**  
2010年2月より展開開始予定



バンダイナムコの開発力をフルに活かして面白さを追求  
⇒AM施設との相乗効果!

## ゲームコンテンツ



### TOPICS

ハードの値下げ

ソフトメーカーとして  
このチャンスを業績に!

バンダイナムコオンラインの設立



グループのリソースを集中  
アジア展開強化

ドラゴンボールZの米国での著作権取得



全世界での展開強化!

新プラットフォームへの展開



iPhone、iPod touch等へ  
向けたソフト展開強化!

## 映像音楽コンテンツ



業績推移	2007	2008			2009		
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	369	159	187	346	154	176	330
営業利益	38	6	-6	0	3	12	15
利益率	10.4%	4.1%	-	0.1%	2.3%	6.5%	4.5%

- ◆ハード端境期が続くなか、  
各ターゲットへ向けた効率的なIPポートフォリオ展開
- ◆ガンダムUC(ユニコーン)の世界同時展開

## 映像音楽コンテンツ



各ターゲットへ向けた効率的なIPポートフォリオ展開  
 低価格帯DVDラインナップ充実によるターゲットの拡大  
 コアファン向けコンテンツの選択と集中  
 新パッケージメディアの展開

PS3の値下げ  
 ⇒BD強化のチャンス

### ガンダムUC(ユニコーン)

#### 第1話(全6話)の世界同時展開スケジュール

- 2010.2.20～: イベント上映(国内)
- 2010.2.20～: ネットワーク配信開始  
 ⇒PlayStation®StoreからPS3、PSP向けに配信
- 2010.3.12 : BD、DVD世界同時発売

様々な視聴形態で世界展開を行う  
 クロスオーバー展開!



# アミューズメント施設



業績推移	2007	2008			2009		
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	898	405	367	772	337	343	680
営業利益	16	10	-7	3	10	0	10
利益率	1.8%	2.5%	-	0.5%	3.1%	-	1.5%

## ◆店舗形態別の販促強化

## ◆差異化店舗の強化

## ◆海外の更なる効率化

### 国内既存店売上前期比

	上期	下期	通期
08実績	87.2%	86.2%	86.7%
09年初計画	98%	102%	100%
09実績/見込	89.7%	100%	95%

# アミューズメント施設



## 差異化店舗の強化



トーマスタウン新三郷

バンダイナムコの強みを  
活かした店舗展開



ナムコ ワンダーパーク  
ヒーローズベース  
リニューアル  
(神奈川県川崎市)

## 店舗形態別販促強化



ショッピングセンター向け展開



ロードサイド向け展開

それぞれのニーズに合った  
サービス・品揃え・イベント



## 海外の更なる効率化

米国を中心に収益性改善へ向けた諸施策を継続的に実施



### 3. 経営戦略

## 中期経営計画



中長期  
(2015~2017)

【2015-2017】  
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

営業利益: 1,000億円  
海外売上比率: 50%  
ROE: 10%以上

次期中期経営計画  
(2012-2014)

グローバル成長の本格化

現中期経営計画  
(2009-2011)

グローバル成長基盤の強化

# 進捗状況 トイホビー



## 海外におけるカテゴリーの拡大



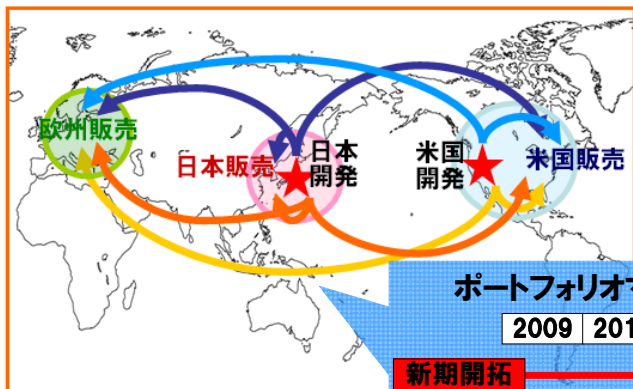
## 販売力強化(販売会社の設立)



# 進捗状況 家庭用ゲーム



## ワールドワイドスタジオスタート



地域・ジャンルごとの  
開発・販売スケジュールの共有ツール

## 進捗状況 家庭用ゲーム



### 欧州での販売力強化

NAMCO BANDAI Partnersの完全子会社化



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

**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。

©2009 テレビ朝日・東映AG・東映, © 2009石森プロ・テレビ朝日・東映, ©ABC・東映アニメーション,  
© BANDAI・WIZ/TV TOKYO・2009TeamたまごっちTV, ©2009 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映, ©サンライズ・メ〜テレ,  
© Cartoon Networks, ©SUNRISE, Layup, © BANDAI ©2009 NBGI, ©ハードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2009NBGI,  
© Cartoon Networks ©2009 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2009 NAMCO BANDAI Games Inc.  
© 2006-2009 NBGI (社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 Published by NHN Japan Corporation,  
ACE COMBAT™ Xi © 2009 NBGI © GeoEye © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION.  
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.  
Powered by "CRIWARE mobile". CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd.  
©創通・サンライズ, ©2009 Gullane (Thomas) Limited, ©円谷プロ ©「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説」製作委員,  
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokemon