



バンダイナムコグループ 2010年3月期決算説明会

2010年5月7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. 2009年度実績
2. バンダイナムコグループ
リスタートプラン
3. 2010年度計数計画
4. 事業戦略

* 2010年5月21日公表の修正後発件事象の発生に伴う修正を反映しております。

BANDAI NAMCO Group



1. 2009年度実績

BANDAI NAMCO Group

業績推移



(億円)

	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度
売上高	4,591	4,604	4,263	3,785
営業利益	422	334	223	18
経常利益	456	361	245	19
当期純利益	242	326	118	-299
設備投資	203	197	146	115
減価償却費	212	247	225	189
開発投資	321	349	338	385
広告宣伝費	310	305	284	295
人件費	360	372	350	392

BANDAI NAMCO Group

事業セグメント別業績



(億円)

		2008年度	2009年度	前期比
トイホビー	売上	1,657	1,488	-169
	営業利益	115	107	-8
ゲームコンテンツ	売上	1,498	1,375	-123
	営業利益	116	-68	-184
映像音楽コンテンツ	売上	346	292	-54
	営業利益	0	-8	-8
アミューズメント施設	売上	772	653	-119
	営業利益	3	2	-1
その他	売上	190	174	-16
	営業利益	5	3	-2
全社消去	売上	-201	-198	+3
	営業利益	-17	-18	-1
連結	売上	4,263	3,785	-478
	営業利益	223	18	-205

BANDAI NAMCO Group

事業セグメント別業績



主な要因

トイホビー

国内: 定番キャラクター商品
カードを中心に好調
海外: 米国を中心に苦戦

ゲームコンテンツ

国内: 中小型タイトルが苦戦
ワールドワイド:
鉄拳6以外苦戦

映像音楽コンテンツ

DVD市場が低迷する中
パッケージ販売が苦戦

アミューズメント施設

既存店売上回復基調も
年間では低調に推移

BANDAI NAMCO Group

地域セグメント別業績



(億円)

		2008年度	2009年度	前期比
日本	外部売上	3,195	2,862	-333
	営業利益	158	55	-103
アメリカ	外部売上	483	292	-191
	営業利益	8	-33	-41
ヨーロッパ	外部売上	450	459	+9
	営業利益	62	-3	-65
アジア	外部売上	135	171	+36
	営業利益	22	27	+5
全社消去	外部売上	-	-	-
	営業利益	-29	-27	+2
連結	外部売上	4,263	3,785	-478
	営業利益	223	18	-205

BANDAI NAMCO Group

特別損失等



(億円)

	2009年度
売上高	3,785
営業利益	18
経常利益	19
特別損益	-212
税金等調整前 当期純利益	-193
法人税等	104
当期純利益	-299

主な特別損失

人員体制見直しに伴う特別退職加算金 19億円

アミューズメント施設の店舗等
にかかる損失など 55億円

一部子会社ののれんの減損処理 127億円

一部の繰延税金資産の取り崩し 40億円

BANDAI NAMCO Group



2. バンダイナムコグループ リスタートプラン

BANDAI NAMCO Group

中期経営計画



BANDAI NAMCO Group

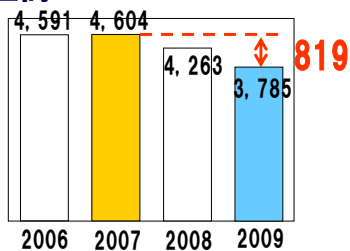
現状分析



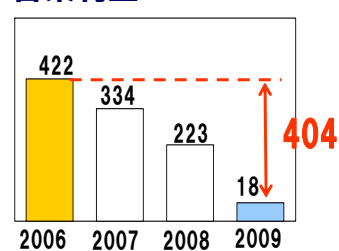
(億円)

	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度
売上高	4,591	4,604	4,263	3,785
営業利益	422	334	223	18
経常利益	456	361	245	19
当期純利益	242	326	118	-299

売上高



営業利益



BANDAI NAMCO Group

リスタートプラン



スピードあるグループへの変革

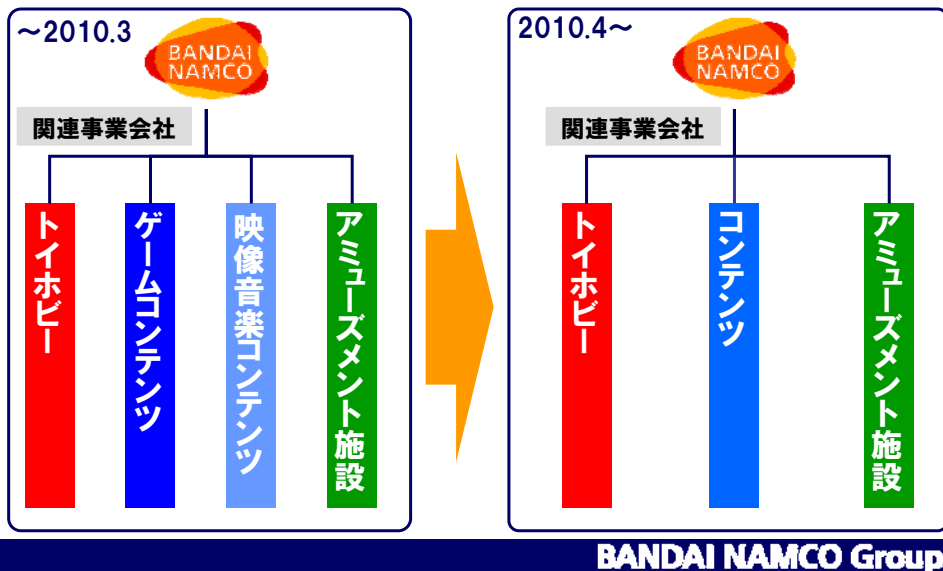
収益力向上と財務体質の強化

BANDAI NAMCO Group

スピードあるグループへの変革



①組織体制の変更

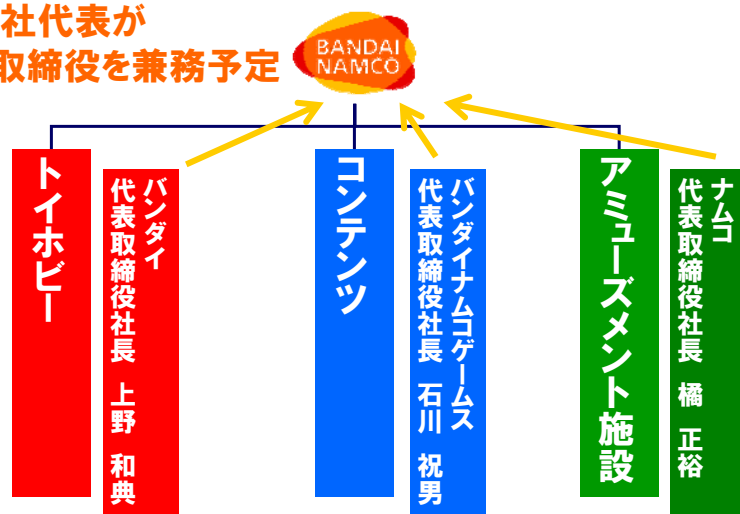


スピードあるグループへの変革



②持株会社と事業会社との連動強化

SBU主幹会社代表が
持株会社の取締役を兼務予定



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
合計	65億円

BANDAI NAMCO Group



3. 2010年度計数計画

BANDAI NAMCO Group

2010年度計数計画



(億円)

	2009 上期	2009 通期	2010 上期計画	2010 通期計画	通期 前期比
売上高	1,727	3,785	1,750	4,000	+215
営業利益	-26	18	-10	110	+92
経常利益	-28	19	-10	105	+86
当期純利益	-60	-299	-35	45	+344
設備投資	55	115	70	150	+35
減価償却費	88	189	100	200	+11
開発投資	204	385	200	400	+15
広告宣伝費	133	295	145	320	+25
人件費	198	392	185	370	-22

BANDAI NAMCO Group

2010年度計数計画(事業別)



(億円)

		2009 上期	2009 通期	2010 上期計画	2010 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	667	1,488	680	1,550	+62
	営業利益	37	107	25	95	-12
コンテンツ	売上	726	1,667	770	1,865	+198
	営業利益	-64	-77	-30	35	+112
アミューズ メント施設	売上	337	653	320	630	-23
	営業利益	10	2	10	10	+8
その他	売上	88	174	85	180	+6
	営業利益	0	3	2	5	+2
全社 消去	売上	-92	-198	-105	-225	-27
	営業利益	-10	-18	-17	-35	-17
連結	売上	1,727	3,785	1,750	4,000	+215
	営業利益	-26	18	-10	110	+92

*2009年度の実績値はゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を単純合算しております。

BANDAI NAMCO Group

2010年度計数計画(地域別)



(億円)

		2009 上期	2009 通期	2010 上期計画	2010 通期計画	通期 前期比
日本	外部売上	1,344	2,862	1,365	2,920	+58
	営業利益	26	55	37	110	+55
アメリカ	外部売上	134	292	140	430	+138
	営業利益	-38	-33	-20	-5	+28
欧州	外部売上	178	459	165	475	+16
	営業利益	-8	-3	-15	15	+18
アジア	外部売上	70	171	80	175	+4
	営業利益	9	27	5	25	-2
全社 消去	外部売上	—	—	—	—	—
	営業利益	-15	-27	-17	-35	-8
連結	外部売上	1,727	3,785	1,750	4,000	+215
	営業利益	-26	18	-10	110	+92

BANDAI NAMCO Group



4. 事業戦略

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業



(億円)

	2008年度		2009年度		2010年度	
	上期実績	通期実績	上期実績	通期実績	上期計画	通期計画
売上高	732	1,657	667	1,488	680	1,550
営業利益	44	115	37	107	25	95
利益率	6.0%	7.0%	5.6%	7.2%	3.7%	6.1%

重点事業戦略

- 国内における圧倒的No. 1 戦略
- 海外における成長基盤の整備

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業 国内における圧倒的No. 1 戦略



定番キャラクター商品好調！ カテゴリー間連動強化

仮面ライダーW



変身ベルト昨対110%

ハートキャッチ
プリキュア！



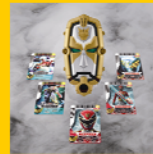
変身アイテム昨対150%



データカードダス
仮面ライダーガンバライド
昨年同時期対比250%
(1-3月)

さらに

例)ゴセイジャーでのカードの展開



番組・商品を通しての訴求
データカードダス 商品への同梱



番組と連動した
タイムリーな展開



キャンディ Toy



アパレル
カードの同梱

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業 国内における圧倒的No. 1戦略



ターゲットの拡大

乳幼児向け



小学生男児向け



テレビ・雑誌・イベント等での訴求により好スタート！！
年度内500万個目標
→予想よりも早く到達する勢い！！



40代～男性向け



大人の超合金
「アポロ11号&サターンV型ロケット」

0 3 5 7 10 12 15 20 30 40 50

未就学男児向け



専用什器投入で徹底した売場作り

小学生男児～幅広い層に向けて



BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業 海外における成長基盤の整備



北米地域の建直し

男児キャラクター玩具が中心 → ターゲット拡大

女兒向け商品



クッキングトイ



着せ替えトイ

プリスクール



男児向け商品



ラジコン

BANDAI NAMCO Group

玩具事業 海外における成長基盤の整備



新規IPへの取組み + 地域の拡大

バンダイポルスカ設立

・今後市場拡大が期待できる東欧において直販体制を構築

欧米・男児向け



BEN10新シリーズ

欧州・女兒向け
Pop pixie



欧州・男児向け
ARMOURON



イギリス
BEST NEW TOYS
2010受賞!!

欧州・プリスクール
Tinga Tinga Tales



バンダイメキシコ設立

・2010年度より販売を開始
・中期的に、中南米エリアに販売を拡大

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業



(億円)

	2008年度		2009年度		2010年度	
	上期実績	通期実績	上期実績	通期実績	上期計画	通期計画
売上高	776	1,845	726	1,667	770	1,865
営業利益	11	116	-64	-77	-30	35
利益率	1.5%	6.3%	-	-	-	1.9%

*2008年度・2009年度の実績値はゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を単純合算しております。

重点事業戦略

- コンテンツ価値の最大化
- 海外における成長基盤の整備

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業 コンテンツ価値の最大化



コンテンツ事業 コンテンツ価値の最大化



コンテンツ価値最大化



コンテンツ事業 コンテンツ価値の最大化



新しいビジネスモデル事例



公開直後にソフトを世界同時期発売
初週オリコン週間ランキング第1位
BD+DVDで16万枚!



イベント上映
8館で
3万7千人動員



テイルズ オブ ヴェスペリア
映像ソフト+
PS3ダウンロード特典



映像配信
プレイステーションストアで
歴代配信数1位



劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～
映像ソフト+ゲームソフト



BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業 海外における成長基盤の整備



既存人気フランチャイズ



新規フランチャイズ



GOD EATER



発売50日で60万枚突破!

海外展開も決定
新規フランチャイズとして
ワールドワイドで育成

BANDAI NAMCO Group

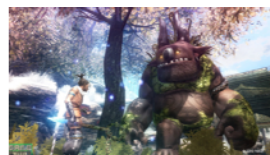
コンテンツ事業 海外における成長基盤の整備



今期の期待タイトル



CLASH OF THE TITANS



Majin
The Fallen Realm (仮)



DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION



SPLATTER HOUSE

SPLATTER HOUSE	PS3・Xb360	欧米日	100万本
Majin(仮)	PS3・Xb360	欧米日	100万本
CLASH OF THE TITANS	PS3・Xb360	欧米日	70万本
DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION	PS3・Xb360	欧米日	70万本

この他大型タイトルを
複数展開予定

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業 コンテンツ価値最大化に向けて



業務用ゲーム機

アジア展開強化



コンテンツの新たな出口

iPadへのコンテンツ提供 バンダイナムコライブクリエイティブ設立



BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業 コンテンツ価値最大化に向けて



強力なビジネスパートナー

Avi Arad氏と
事業アドバイザリー契約



強力コンテンツ復活へ

パックマン生誕30周年



BANDAI NAMCO Group

アミューズメント施設事業



(億円)

	2008年度		2009年度		2010年度	
	上期実績	通期実績	上期実績	通期実績	上期計画	通期計画
売上高	405	772	337	653	320	630
営業利益	10	3	10	2	10	10
利益率	2.5%	0.5%	3.1%	0.4%	3.1%	1.6%

重点事業戦略

- 差異化による店舗強化
- 効率運営による収益向上

	上期	下期	通期
08実績	87.2%	86.2%	86.7%
09実績	89.7%	93.0%	91.2%
10計画	100%	100%	100%

BANDAI NAMCO Group

アミューズメント施設事業



差異化による店舗強化

当社グループの強みであるキャラクターを活用した展開を強化



キャラクターパッケージ型遊戯コーナーを新たに27店舗に設置予定



トーマスタウン新三郷
行列ができるほどの人気



ワンダーパークヒーローズベース
リニューアルで鮮度確保

ナムコ・ナンジャタウン
キャラクターイベント人気



効率運営による収益向上

国内外で効率化をさらに推し進めて収益性向上へ

BANDAI NAMCO Group



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。

©2009 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©ABC・東映アニメーション ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©BANDAI 2008
©BANDAI 2008, 2009 ©2010テレビ朝日・東映AG・東映 ©石森プロ・テレビ朝日・東映AG・東映 ©BANDAI 2010
©BANDAI 2010 ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©BANDAI 2009 (C) RDF Media Ltd/Armouron Ltd 2010.
©創造・サンライズ TM & ©Cartoon Network 2010 Rainbow S.p.A. ©SUNRISE.Layup
Tinga Tinga Tales TM and © Tiger Aspect Productions Limited /Classic Media Distribution Limited 2010 ©2005 Zinkia Entertainment S.L.
©創造・サンライズ ©2009 NBGI /TOV Project Original Character Design ©藤島康介 ©1994-2009 NBGI ©1995-2008NBGI
©2009 ビックウエスト/劇場版マクロス制作委員会 ©2009 NBGI
ACE COMBAT XI Skies of Incursion ©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. ©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©2008 NBGI
© Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.
Based on the original comics "Wangan Midnight" created by Michiharu Kusunoki, serialized in Kodansha's "Young Magazine" since
1992. ©2003 - 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars,
models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved.
©いのまたむつみ ©2009 NBGI ©2000-2009 NBGI ©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・毎日放送
©Majin and the Forsaken Kingdom ©2010 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2010 NBGI
CLASH OF THE TITANS and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co. WBIE LOGO,
WB Shield: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
©NBGI ©2009 NBGI ©BANDAI・WIZ /TV TOKYO・2009TeamたまごっちTV ©円谷プロ
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2009 ワンピース/制作委員会 ©2009 Gullane (Thomas) Limited ©空知英秋/劇場版銀魂制作委員会

BANDAI NAMCO Group