



バンダイナムコグループ 2011年3月期第2四半期 決算説明会

2010年11月5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. 2010年度業績 ……2
2. 今後の事業戦略 ……7

BANDAI NAMCO Group



1. 2010年度業績

BANDAI NAMCO Group

業績推移



(億円)

	2009年度 上半期実績	2010年度 上半期前回見込	2010年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	1,727	1,750	1,735	+8	△15
営業利益	△26	15	50	+76	+35
経常利益	△28	15	50	+78	+35
四半期純利益	△60	△35	△19	+41	+26
設備投資	55	70	51	△4	△19
減価償却実施額	88	90	77	△11	△13
開発投資	204	200	202	△2	+2
広告宣伝費	133	135	121	△12	△14
人件費	198	190	201	+3	+11

BANDAI NAMCO Group

業績推移



(億円)

	2009年度	2010年度	2010年度	前期比	前回見込比
	通期実績	通期 前回見込	通期 今回見込		
売上高	3,785	4,000	4,000	+215	0
営業利益	18	110	110	+92	0
経常利益	19	105	105	+86	0
当期純利益	△299	45	18	+317	△27
設備投資	115	150	150	+35	0
減価償却実施額	189	200	200	+11	0
開発投資	385	400	400	+15	0
広告宣伝費	295	320	320	+25	0
人件費	392	370	385	△7	+15

BANDAI NAMCO Group

セグメント別業績



上段:売上高

下段:セグメント利益(2009年度は営業利益)

(億円)

	2009年度		2010年度		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
トイホビー	667	1,488	722	1,550	+55	+62
	37	107	70	95	+33	△12
コンテンツ	726	1,667	714	1,840	△12	+173
	△64	△77	△26	35	+38	+112
アミューズメント 施設	337	653	316	630	△21	△23
	10	2	15	10	+5	+8
その他	88	174	87	190	△1	+16
	0	3	4	5	+4	+2
全社消去	△92	△198	△103	△210	-	-
	△10	△18	△13	△35	-	-
連結	1,727	3,785	1,735	4,000	+8	+215
	△26	18	50	110	+76	+92

※2009年度上半期、通期は、ゲームコンテンツ・映像音楽コンテンツ事業の単純合算値です。

BANDAI NAMCO Group

地域別業績



上段：外部売上高

下段：営業利益

(億円)

	2009年度 実績		2010年度 実績/見込		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
日本	1,344	2,862	1,397	3,080	+53	+218
	26	55	96	180	+70	+125
アメリカ	134	292	136	350	+2	+58
	△38	△33	△18	△40	+20	△7
ヨーロッパ	178	459	135	410	△43	△49
	△8	△3	△18	△10	△10	△7
アジア	70	171	66	160	△4	△11
	9	27	8	15	△1	△12
全社消去	-	-	-	-	-	-
	△15	△27	△16	△35	-	-
連結	1,727	3,785	1,735	4,000	+8	+215
	△26	18	50	110	+76	+92

※2010年度の数値は管理数値をベースとした概算値です。

BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



トイホビー

(億円)

	2009年度 実績		2010年度 実績/見込		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	667	1,488	722	1,550	+55	+62
セグメント利益	37	107	70	95	+33	△12
利益率(%)	5.6%	7.2%	9.8%	6.1%	-	-

上半期営業概況

国内：仮面ライダーなどの定番キャラクターやカードが好調
周辺商材回復

海外：米国を中心に苦戦

BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



トイホビー下半期トピック

国内圧倒的No.1戦略を加速

仮面ライダーオーズ/000

メダルを核とした
玩具と周辺商材連動で
前作を上回る好調！



カード ▶データカードダス

オーズ効果で好調 新型筐体投入



V00V

100万個突破！
乗り物玩具市場
でのシェア拡大



▶プロ野球オーナーズリーグ

カード+ネットワークに
よる新ビジネスモデルで
サラリーマン層にも人気



BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



コンテンツ

(億円)

	2009年度 実績		2010年度 実績/見込		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	726	1,667	714	1,840	△12	+173
セグメント利益	△64	△77	△26	35	+38	+112
利益率(%)	-	-	-	1.9%	-	-

上半期営業概況

国内:家庭用:キャラクターゲームを中心に回復傾向
業務用:「デッドストームパイレーツ」、景品が好調
映像:選択と集中で収益性改善

海外:家庭用の新規タイトルが苦戦

BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



コンテンツ下半期ピック

リスタートプラン効果により復調の国内が海外を補完

家庭用 国内期待タイトル



ガンダム無双3



GOD EATER BURST

新プラットフォームでのシェア獲得



業務用 AM市場に向けて積極展開



人気キャラクター
景品を戦略的に投入

実績のあるゲーム機
最新作販売



機動戦士ガンダム EXTREME VS.



映像
ガンダムUC第2話展開
選択と集中

BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



アミューズメント施設

(億円)

	2009年度 実績		2010年度 実績/見込		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	337	653	316	630	△21	△23
セグメント利益	10	2	15	10	+5	+8
利益率(%)	3.1%	0.4%	4.8%	1.6%	-	-

上半期営業概況

国内既存店売上99%、8月以降100%超えで復調傾向
バンダイナムコならではの差異化施設展開
継続的なコスト削減施策により筋肉質に転換

国内既存店売上前期比

	上半期	下半期	通期
2009実績	89.7%	93.0%	91.2%
2010年初計画	100%	100%	100%
2010実績/見込	99.0%	101%	100%

BANDAI NAMCO Group

セグメント別営業概況



アミューズメント施設下半期トピック

バンダイナムコの強み、各店舗の特性を活かした展開

キャラクターパッケージ型
遊戯コーナー



キャラクター世界観体感施設



キャラクターキャンペーン
ポケットモンスター
ベストウィッシュキャンペーン

- ▶テレビ番組連動
- ▶バンプレストとの協力体制



既存店舗の改修



地域特性を活かした
ターゲット限定展開



雑誌eggと
コラボした渋谷店舗

BANDAI NAMCO Group



2. 今後の事業戦略

BANDAI NAMCO Group

中期経営計画策定時の事業戦略



事業戦略：フォーカス

市場環境や競合優位性を踏まえ各事業のミッションを策定

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

非連続成長事業

欧米市場を中心に海外成長を目指す

収益力強化事業

国内市場を中心に収益力向上を目指す

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業



当初の戦略

- 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

現状

国内好調

新たなターゲット・カテゴリーへの訴求によりシェア拡大

海外苦戦

欧米でのターゲット・カテゴリー拡大の種まきを図る

今後の戦略

積極的に攻め続ける

国内の好調な流れを更に加速
海外成長強化に向けた積極投資の継続

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業



当初の戦略



現状



今後の戦略

- コンテンツ価値の最大化
- 海外における成長基盤の整備

リスタートプランに基づく施策推進

国内:家庭用:中小型タイトルを中心に堅調
業務用:AM施設復調で機器・景品好調
映像:選択と集中で収益性改善

海外:家庭用の新規チャレンジタイトルが苦戦

攻め方を変える

環境変化にスピーディに対応

BANDAI NAMCO Group

アミューズメント施設事業



当初の戦略



現状



今後の戦略

- 効率運営による収益向上
- 差異化による店舗強化

継続的なコスト削減施策により
筋肉質に転換

バンダイナムコならではの差異化展開で
集客と売上向上

攻守一体

選択と集中による収益安定化と
新収益ドライバー構築

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業



積極的に攻め続ける

海外：今後の本格成長に向けての準備

ポテンシャルの高いコンテンツ
+得意分野【男児キャラクター】

▶POWER RANGERS

米国で2011年より
新作放映・商品発売
⇒ワールドワイドで強力展開



▶Thundercats

80年代の米国人気アニメの新作が
2011年よりTVアニメ放映

ターゲット・カテゴリー拡大



エリア拡大

メキシコ(⇒中南米)、
ポーランド(⇒東欧)
販社が順調にスタート



BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業



攻め方を変える

①クオリティ&バランス

②スピード

③チャレンジ

BANDAI NAMCO Group

攻め方を変える ①クオリティ&バランス

ワールドワイド新規タイトル	発売日	スコア Metacritic (10月末現在)	目標数	実績/見込
DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION	2010上	61	70万本	35万本
CLASH OF THE TITANS	2010上	41	70万本	25万本
Enslaved: Odyssey to the West	2010下	81	100万本	80万本
Majin And The Forsaken Kingdom	2010下	—	100万本	30万本
SPLATTERHOUSE	2010下	—	100万本	35万本

▶ワールドワイド家庭用ゲームソフトの開発体制の見直し
国内主導の開発体制とし、当社の強みを活かした取組みに

NARUTO Shippuden:Ultimate Ninja Storm2	2010下	76	70万本	100万本
Ben 10 Ultimate Alien Cosmic Destruction	2010下	—	70万本	80万本

▶タイトルのバランス
フランチャイズタイトルとチャレンジタイトルのバランスを図る

BANDAI NAMCO Group

攻め方を変える ②スピード

スピーディでタイムリーな製品・サービスの供給

▶家庭用ゲームソフト

タイトル名	発売日	販売数(見込)
ワンピースギガントバトル!	2010.9	30万本
仮面ライダーシリーズ(2タイトル計)	2010.7、12	30万本
GOD EATER BURST	2010.10	50万本
AKB1/48 アイドルと恋したら...	2010.12	20万本

▶業務用景品

- ▶顧客のニーズを収集・分析
- ▶WEBによる告知の徹底
- ▶業務用景品＋一番くじ連動



BANDAI NAMCO Group

攻め方を変える ③チャレンジ

新たな市場・顧客に向けた新展開

⇒新ビジネスモデルの構築・新規顧客獲得

▶コンテンツ特性に合わせた連動展開

劇場版マクロスF
〜イツワリノウタヒメ〜Hybrid Pack



ガンダムUC

第1巻BD+DVD約20万枚

第2巻も予約好調

⇒イベント上映・パッケージ・WEBなど複数メディア連動展開を他のコンテンツにも拡大



ブルーレイとPS3ゲームが1枚に

▶プロモーション効果で新規顧客獲得

▶新出口でのライトユーザー獲得

SNSからの誘導で
ユーザー数増加



攻め方を変える

①クオリティ&バランス

②スピード

③チャレンジ



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。

©2010 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映 ©BANDAI 2008-2010
©ハートスタジオ/集英社・ファンテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2010
JR東日本商品化許諾済 JR東海承認済 JR西日本商品化許諾済 JR九州承認済 南海電気鉄道商品化許諾済 小田急電鉄商品化許諾済
京成電鉄株式会社商品化許諾済 ©DAIKIN.H.T. (社) 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用
TM and ©SCG Power Rangers LLC ©2005 Zinkia Entertainment S.L.
©2009-2010 Rainbow S.p.A.All rights reserved Series created by Iginio Straffi. © SUNRISE, Layup
©Tinga Tinga Tales TM and © Tiger Aspect Productions Limited /Classic Media Distribution Limited 2009
©RDF Media Ltd/Armouren Ltd 2010.©AKS 2010 ©2010 NBGI ©2010 NBGI
©藤島・サンライズ ©堀田栄一郎/集英社・ファンテレビ・東映アニメーション
©龍達・サンライズ©龍達・サンライズ 毎日放送 ©NAMOKU The MOVIE 1st PROJECT
©2009 ビンクウエスト/劇場版マクロスF 製作委員会 ©2010 NBGI ©NBGI ©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
©2010 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©1976.2010 SANRIO CO., LTD. (H)
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokemon

BANDAI NAMCO Group