



バンダイナムコグループ 2012年3月期第2四半期 決算説明会

2011年11月2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. 2011年度業績
2. 今後の事業戦略

BANDAI NAMCO Group



1. 2011年度業績

BANDAI NAMCO Group

上半期業績



(億円)

	2010年度 上半期実績	2011年度 上半期 1Q時見込	2011年度 上半期実績	前年同期比	1Q時 見込比
売上高	1,735	1,780	1,942	+207	+162
営業利益	50	65	157	+107	+92
経常利益	50	65	159	+109	+94
四半期純利益	△19	32	80	+99	+48
設備投資	51	60	53	+2	△7
減価償却実施額	77	90	83	+6	△7
開発投資	202	190	190	△12	0
広告宣伝費	121	120	132	+11	+12
人件費	201	195	208	+7	+13

BANDAI NAMCO Group

通期見込



(億円)

	2010年度 通期実績	2011年度 通期 1Q時見込	2011年度 通期 今回見込	前期比	1Q時 見込比
売上高	3,941	4,000	4,200	+259	+200
営業利益	163	165	250	+87	+85
経常利益	163	165	260	+97	+95
当期純利益	18	80	150	+132	+70
設備投資	107	150	150	+43	0
減価償却実施額	180	210	210	+30	0
開発投資	401	380	380	△21	0
広告宣伝費	287	305	325	+38	+20
人件費	403	395	420	+17	+25

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

(億円)

	2010年度 実績		2011年度 1Q時見込		2011年度 実績/見込		前期比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
トイホビー	722	1,583	750	1,600	816	1,680	+94	+97
	70	138	70	105	89	150	+19	+12
コンテンツ	714	1,799	720	1,800	867	2,050	+153	+251
	△26	30	△10	65	53	105	+79	+75
アミューズ メント施設	316	623	310	610	313	610	△3	△13
	15	17	15	15	18	20	+3	+3
その他	87	185	110	210	115	240	+28	+55
	4	8	7	5	10	12	+6	+4
全社消去	△103	△249	△110	△220	△169	△380	△66	△131
	△13	△31	△17	△25	△15	△37	△2	△6
連結	1,735	3,941	1,780	4,000	1,942	4,200	+207	+259
	50	163	65	165	157	250	+107	+87

BANDAI NAMCO Group

セグメント別業績 トイホビー



(億円)

	2010年度 実績		2011年度 実績/見込		前期比		1Q時見込比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	722	1,583	816	1,680	+94	+97	+66	+80
セグメント利益	70	138	89	150	+19	+12	+19	+45
利益率(%)	9.8%	8.7%	11.0%	8.9%	-	-	-	-

上半期営業概況

国内:仮面ライダー・スーパー戦隊など
定番キャラクター好調
デジタルカードなどカード商材好調
海外:北米: PowerRangers新作好スタート
アジア: 堅調
欧州: 厳しい環境のなか苦戦

上半期見込との差異

戦隊・ライダー商品売上
前回見込より約40億円増
デジタルカード売上枚数
1億枚見込
→1億2千万枚実績
...etc.

BANDAI NAMCO Group

セグメント別業績 コンテンツ



(億円)

	2010年度 実績		2011年度 実績/見込		前期比		1Q時見込比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	714	1,799	867	2,050	+153	+251	+147	+250
セグメント利益	△26	30	53	105	+79	+75	+63	+40
利益率(%)	-	1.7%	6.2%	5.1%	-	-	-	-

上半期営業概況

業務用:業務用機器新製品・リピート好調、
景品販売好調
家庭用:国内中小型タイトル目標クリア
ネットワーク:従来型モバイル会員数減を
ソーシャルゲームで補完
映像音楽:ガンダムUC、
TIGER & BUNNY人気

上半期見込との差異

国内向け家庭用ゲームソフト
複数タイトルのヒット
業務用ゲーム機・景品販売
好調の継続
映像パッケージソフトのヒット

BANDAI NAMCO Group

セグメント別業績 アミューズメント施設



(億円)

	2010年度 実績		2011年度 実績/見込		前期比		1Q時見込比	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期
売上高	316	623	313	610	△3	△13	+3	0
セグメント利益	15	17	18	20	+3	+3	+3	+5
利益率(%)	4.8%	2.9%	6.0%	3.3%	-	-	-	-

上半期営業概況

1Q:安近短需要で好調に推移

2Q:節電に伴う輪番休暇等の影響も

国内既存店前年比

4月	5月	6月	1Q	7月	8月	9月	2Q	上半期
109.4%	108.2%	105.8%	107.9%	101.8%	96.1%	101.7%	99.4%	103.3%

BANDAI NAMCO Group



2. 今後の戦略

BANDAI NAMCO Group

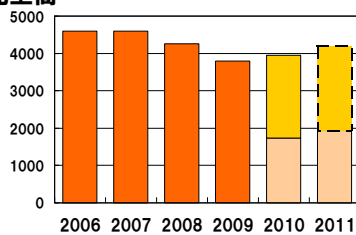
業績推移



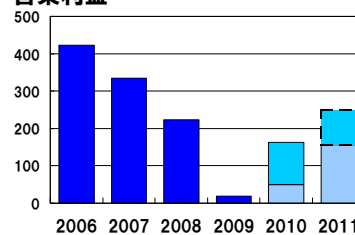
(億円)

	2009年度	2010年度		2011年度	
	通期	上半期	通期	上半期	通期見込
売上高	3,785	1,735	3,941	1,942	4,200
営業利益	18	50	163	157	250
経常利益	19	50	163	159	260
当期純利益	△299	△19	18	80	150

売上高



営業利益



BANDAI NAMCO Group

玩具ホビー事業

国内における圧倒的No.1戦略



定番キャラクターによる安定基盤をさらに確固たるものに

仮面ライダーフォーゼ

好調な滑り出して
オーズの勢いを継続



海賊戦隊ゴーカイジャー

番組との強力連動
で引き続き好調



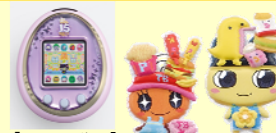
カテゴリー間連動の強みを
強力に推進

機動戦士ガンダムAGE



新ターゲット【小学生】に向けての
展開強化

たまごっち



15周年記念商品発売
アニメ連動により定番化を推進

BANDAI NAMCO Group

トイホビー事業

国内における圧倒的No.1戦略



キッズカードマシン



新コンテンツ投入で年齢層拡大

ダンボール戦機



プラモデル好調!

ハイターゲット向け商材



高付加価値商材を中心に売上拡大

トイ商材×ゲーム×アニメ×コミックのクロスメディア展開

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

ThunderCats 好スタート

Power Rangers 好調キープ
年末年始導入店舗拡大
来期の新シリーズ制作決定!

欧州

Power Rangers SAMURAI
続々と放映開始で来期に期待



アジア

日本との水平展開

ハイターゲット向け商材展開



2012年度以降本格的な成長を目指す!

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業

コンテンツ価値の最大化



業務用ゲーム機

人気ゲーム機・景品投入でアミューズメント施設との相乗効果

鉄拳タッグトーナメント2
機動戦士ガンダム 戦場の絆
湾岸ミッドナイトMT4・・・
リピートも含めて好調
+
新ビジネスモデルにより安定収益確保



ONE PIECE+萌え系・乙女系を中心に
景品引き続き好調



⇒アジアでの展開強化

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業

コンテンツ価値の最大化



ネットワーク

既存有料会員数減少⇒ソーシャルゲーム拡充・海外展開も視野に

ガンダムロワイヤル(モバゲー) 会員数300万人超
ガンダムマスターズ(GREE) 会員数100万人超



新コンテンツ続々登場
仮面ライダー・スーパー戦隊・アイドルマスター・テイルズ・たまごっち・・・

(株)BDNA設立
スマートフォンに特化
海外での
事業展開



映像音楽コンテンツ 既存コンテンツ+新規コンテンツで展開

機動戦士ガンダムシリーズ

ガンダムAGEパッケージ販売決定
ガンダムUC episode4
11/12～イベント上映&配信
& Blu-ray劇場先行発売
(1～3巻は20万本超)



TIGER & BUNNY

NEXT PROJECT始動
関連音楽CD好調
(ランティス)



BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業

コンテンツ価値の最大化



家庭用ゲームソフト

国内開発ヘシフトでクオリティ・スピードアップ

国内中小型好調

海外タイトル絞込で着実に販売



タイトル	ハード	地域	見込本数 (万本)	
ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP	上半期	3DS	日	24
テイルズオブエクシリア	上半期	PS3	日	75
AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら...	上半期	PSP	日	45
ACE COMBAT ASSAULT HORIZON	下半期	PS3・XB360	日米欧	150
DARK SOULS	下半期	PS3・XB360	日米欧	150
BEN10	下半期	マルチ	米欧	60
機動戦士ガンダム EXTREME VS.	下半期	PS3	日	50

グループ横断プロジェクト

中長期視点で
ネットワーク戦略構築



BANDAI NAMCO Group

アミューズメント施設事業

差異化施設展開



バンダイナムコならではのキャラクターを活用した展開

キャラクターパッケージ型遊戯施設好調



キャラクターキャンペーンを
店舗特性にあわせて展開



ナムコ・ナンジャタウンイベント



BANDAI NAMCO Group



ミッション

夢・遊び・感動

ビジョン

世界で最も期待される
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。

©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©2011 石森プロ・テレビ朝日・東映AG・東映 ©創造・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI-WIZ 2004
©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・毎日放送 ©L5/PDS+TX ©SUNRISE/T&B PARTNERS. MBS 日本商品化許諾済/消東海承認済
©BANDAI THUNDERCATS and all related characters and elements are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. and © of Warner Bros. Entertainment Inc and Ted Wolf.
CN LOGO: TM & © Cartoon Network. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11) Bandai logo: © and © 2011 Bandai.
©東田正美/集英社・東映アニメーション ©Bip Toys LLC.15245 Minnetonka,Mn 55345.All Rights Reserved. © SCQ Power Rangers LLC ©創造・サンライズ
©NAMCO BANDAI Games Inc. ©ハードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2011 NBGI ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©かきふらい/芳文社/桜高輪書局 ©創造・サンライズ ©創造・サンライズ ©創造・サンライズ ©SUNRISE/T&B PARTNERS. MBS
①のまたむつみ 藤島康介 ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2008-2011 NBGI ©AKS 2011 ©2011 NBGI
©2011 NBGI ©G&E/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION ©DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved. 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.
©ABC・東映アニメーション ©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©聖闘士星矢 ©NBGI ©安部真弘(週刊少年チャンピオン)/海の家れもん2号 ©UTA★PRI PROJECT
①のまたむつみ 藤島康介 ©NBGI ©野々 剛/集英社・NAS・劇場版テニスの王子様プロジェクト2011 ©Index Corporation/「ベルソナ4」アニメーション製作委員会

BANDAI NAMCO Group