



# バンダイナムコグループ 2013年3月期第2四半期 決算説明会

2012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



## 本日の内容

---

1. 2012年度業績
2. 今後の事業戦略

BANDAI NAMCO Group



# 2012年度業績

BANDAI NAMCO Group

## 上半期業績



(億円)

	2011年度 上半期実績	2012年度 上半期 1Q時見込	2012年度 上半期実績	前年同期比	1Q時 見込比
売上高	1,942	2,150	2,226	284	76
営業利益	157	200	277	120	77
経常利益	159	200	280	121	80
四半期純利益	80	120	173	93	53
設備投資	53	55	75	22	20
減価償却実施額	83	85	85	2	0
開発投資	190	190	204	14	14
広告宣伝費	132	140	143	11	3
人件費	208	215	209	1	-6

BANDAI NAMCO Group

# 上半期セグメント別業績



上段:売上高

下段:セグメント利益

(億円)

	2011年度 上半期	2012年度上半期		
		実績	1Q時見込	前年 同期比
トイホビー	816	804	780	-12
	89	64	65	-25
コンテンツ	867	1,166	1,140	299
	53	201	135	148
アミューズ メント施設	313	298	305	-15
	18	10	15	-8
その他	115	128	110	13
	10	12	5	2
全社消去	-169	-172	-185	-3
	-15	-11	-20	4
連結	1,942	2,226	2,150	284
	157	277	200	120

## トイホビー

日本:定番キャラクター、  
大人向け商品等好調  
欧米:POWER RANGERS人気  
アジア:プラモデル・  
大人向け商品人気

## コンテンツ

「IP軸戦略」が効果を発揮  
特にネットワークコンテンツが  
収益に大きく貢献

## アミューズメント施設

好調だった前年を下回り  
国内既存店売上高94.6%

BANDAI NAMCO Group

# 通期見込



(億円)

	2011年度実績			2012年度実績・見込			通期 前期比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	
売上高	1,942	2,600	4,542	2,226	2,324	4,550	8
営業利益	157	189	346	277	123	400	54
経常利益	159	190	349	280	120	400	51
当期純利益	80	113	193	173	57	230	37
設備投資	53	75	128	75	75	150	22
減価償却実施額	83	98	181	85	100	185	4
開発投資	190	221	411	204	196	400	-11
広告宣伝費	132	201	333	143	182	325	-8
人件費	208	227	435	209	231	440	5

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)

	2011年度実績			2012年度実績・見込			通期 前期比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	
トイホビー	816	963	1,779	804	896	1,700	-79
	89	72	161	64	71	135	-26
コンテンツ	867	1,388	2,255	1,166	1,224	2,390	135
	53	117	170	201	79	280	110
アミューズ メント施設	313	297	610	298	302	600	-10
	18	5	23	10	0	10	-13
その他	115	159	274	128	122	250	-24
	10	10	20	12	-2	10	-10
全社消去	-169	-209	-378	-172	-218	-390	-12
	-15	-14	-29	-12	-23	-35	-6
連結	1,942	2,600	4,542	2,226	2,324	4,550	8
	157	189	346	277	123	400	54

BANDAI NAMCO Group

# セグメント別業績



トイホビー	2011年度実績			2012年度実績・見込			下半期 前年同期比	通期 前期比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期		
売上高	816	963	1,779	804	896	1,700	-67	-79
セグメント利益	89	72	161	64	71	135	-1	-26

プロダクトミックス変更に伴う粗利減  
米国における広告宣伝費の増加 等

コンテンツ	2011年度実績			2012年度実績・見込			下半期 前年同期比	通期 前期比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期		
売上高	867	1,388	2,255	1,166	1,224	2,390	-164	135
セグメント利益	53	117	170	201	79	280	-38	110

パチンコ・パチスロ: 基盤ビジネス上期集中

海外家庭用: 上期高い利益率のタイトル集中

映像音楽: 上期は旧譜中心・下期は新規中心

景品: 市場環境を踏まえた景品ビジネス予測

AM施設	2011年度実績			2012年度実績・見込			下半期 前年同期比	通期 前期比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期		
売上高	313	297	610	298	302	600	5	-10
セグメント利益	18	5	23	10	0	10	-5	-13

上期国内既存店減の影響を反映



# 今後の事業戦略

BANDAI NAMCO Group

## 中期計画重点戦略



	トイホビー	コンテンツ	アミューズメント施設	
事業領域戦略	 <b>基盤事業領域</b> 基盤事業の利益ある成長 <b>日本</b>	トイホビー 【日本】	コンテンツ 【日本】 <small>業務用・SNS・映像音楽</small>	アミューズメント施設 【日本】
	 <b>収益回復領域</b> 低収益・赤字事業の利益回復 <b>欧米</b>	トイホビー 【欧米】	家庭用ゲーム 【WW】	
	 <b>新成長領域</b> 新成長領域の創出・育成 <b>アジア</b>	トイホビー 【アジア】	業務用機器 【アジア】	アミューズメント施設 【アジア】
機能戦略	 <b>グループ連動ネット戦略</b>	 <b>人材戦略</b>		

# トイホビー事業戦略


日本

Age 0    3    5    7    9    12    15    20    30    40    50    60

F  
M

<p style="background-color: green; color: white; padding: 2px;"><b>未就学児向け展開強化</b></p> <p><b>仮面ライダーウィザード</b></p>  <p style="text-align: center;">前作を上回る出足！</p>  <p style="text-align: center; color: red;">SBU横断のダイナミック連動</p>	<p style="background-color: pink; color: white; padding: 2px;"><b>女兒向けシェアの拡大</b></p> <p><b>アイカツ！</b></p>  <p style="text-align: right;">たまごっち</p>  <p style="text-align: right; color: red;">新本体でさらに拡大</p> <p style="text-align: center; color: red;">TVアニメとデジタルカードゲームを完全連動</p> <p style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;"><b>大人向け展開さらに強化</b></p> <p>超合金 超合体キングロボ ミッキー&amp;フレンズ</p>  <p>大人の超合金 宗谷</p>  <p style="text-align: center; color: red;">60~70代をターゲット あらゆる年代をターゲットに展開</p>
--	---

BANDAI NAMCO Group

# トイホビー事業戦略



<div style="background-color: orange; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">  欧米         </div> <p style="background-color: blue; color: white; padding: 2px; text-align: center;">欧米一体ブランドマネジメント強化戦略</p> <p><b>POWER RANGERS順調</b> 年末商戦向けプロモーション強化</p>   <p style="text-align: center; color: red;">2013年新作放映決定 主力IPとして欧米連携で展開</p> <p style="background-color: blue; color: white; padding: 2px; text-align: center;">BEN10新番組開始</p>    <p style="text-align: center; color: red;">欧米一体で育成</p>	<div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">  アジア         </div> <p style="background-color: blue; color: white; padding: 2px; text-align: center;">日本発一気通貫強化戦略</p> <p><b>ネット活用(GUNDAM INFO)+</b> 日本主体でコントロール</p>   <p style="text-align: center; color: red;">きめ細かいマーケティング実現</p> <p style="color: blue;">▶ デジタルカードマシン展開地域拡大 新IP投入(ダンボール戦機等)</p> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>フィリピン工場建設決定</b> 2013年度より本格稼働予定</p> </div>
---	--

BANDAI NAMCO Group

# コンテンツ事業戦略

日本 BANDAI NAMCO

**業務用ゲーム機**  
人気シリーズ展開 +  
新たな切り口の機器の  
定番化へ



**景品**  
IPラインナップ拡大  
幅広いニーズに対応



**一番くじ**  
国内: 新規流通への販路拡大  
アジア (台湾): 新商品継続投入  
販路拡大

**映像音楽コンテンツ**  
厳選した優良タイトルを展開  
新規タイトルへの挑戦継続



**IP軸戦略**

BANDAI NAMCO Group

# コンテンツ事業戦略


日本 BANDAI NAMCO

**ネットワークコンテンツ**

2012年9月末現在  
ソーシャルゲーム合計登録会員数: 2,650万人  
最近投入・今後投入予定タイトル

**バンダイナムコならではのIP軸戦略  
によるソーシャルゲーム安定展開**

旬なIP +  
業務用等で培った運営型開発ノウハウを融合



**IP特性を活かした開発と運営のノウハウ蓄積**

**オンラインゲーム強化**  
ガンダムオンライン今冬サービスイン予定!

タイトル	PF	スタート
スーパーロボット大戦	モバゲー	2012.9
テイルズオブカードエボルト	GREE	2012.9
ナイトガンダムカードダス戦記	モバゲー	2012.10
英雄スピリッツ 仮面ライダーレジェンド テイルズオブキズナ	dゲーム	2012.11
アイドルマスター	GREE	未定

**IP価値の最大化**  
IP活用先の1つとして  
安定展開

■ジャンル : 多人数対戦アクション  
■課金体系 : 基本無料 + アイテム課金  
■運営 : バンダイナムコオンライン

BANDAI NAMCO Group



# コンテンツ事業戦略

家庭用ゲーム



**バンダイナムコスタジオ分社化**

他社有力タイトルの開発受注  
自社開発ソーシャルゲーム投入

家庭用ゲームソフト主要タイトル販売計画

タイトル	PF	発売日	計画本数
鉄拳タッグトーナメント2	マルチ	発売中	170万本
テイルズ オブ エクシリア2	PS3	発売中	65万本
BEN10	マルチ	2012.3Q	40万本
第2次スーパーロボット大戦OG	PS3	2012.3Q	35万本
逃走中	3DS	発売中	30万本

多様化するニーズに対応

**旬のIPをスピーディに投入**

**開発力を活かした展開**

**運営型モデルの進化**  
ガンダムバトルオペレーション

ゲーム本体無償配布+アイテム課金の新しいビジネスモデル

**IPを軸に全出口で  
総合的・複合的な展開**

**BANDAI NAMCO Group**

# AM施設事業戦略

日本



『IP活用モデルの展開』推進

国内既存店売上高前年同期比(%)

	上半期	下半期	通期
2011年度	103.3	96.8	100.1
2012年度	94.6	101(見込)	98(見込)

**キャラクターパッケージ型  
遊戯施設さらに強化**

**ナンジャタウンでの地域性を生かした  
キャラクターイベント好調**

ナンジャタウン  
来年夏  
リニューアル  
オープン予定!

ノウハウ活用により  
新たな展開

**BANDAI NAMCO Group**



# 中期ビジョン



進化

ACCELERATE EVOLUTION

成長

GAIN MOMENTUM

挑戦

EMPOWER

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。

©2012石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©SUNRISE/BANDAI DENTSU TV TOKYO ©BANDAI 2012 ©BANDAI WIZ ©SCG Power Rangers LLC. TM&©2012 Cartoon Network  
©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ ©Disney/NAMCO BANDAI Games Inc. ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc. ©SUNRISE/T&B MOVIE PARTNERS ©ABC・東映アニメーション  
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©創通・サンライズ ©2012「アウトレージ ヒヨンド」製作委員会 ©藤巻忠俊/集英社・黒子のバスケ製作委員会  
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©福田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©NBGI ©塚岡健之 ©NBGI  
©創通・サンライズ ©FUJII TELEVISION ©2012NBGI ©藤巻忠俊/集英社・黒子のバスケ製作委員会 ©2012NBGI ©AKS2012 ©2012NBGI ©いのまたむつみ ©瀧島康介  
©2012NBGI ©NAMCO BANDAI Games Inc. ©2012NBGI ©創通・サンライズ ©2012石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©Magica Quartet/Amplex-Madoka Movie Project  
©藤巻忠俊/集英社・黒子のバスケ製作委員会 ©BANDAI・WIZ/TV TOKYO・2011TeamたまごっちTV