



挑戦  
EMPOWER

成長  
GAIN MOMENTUM

進化  
ACCELERATE EVOLUTION

バンダイナムコグループ  
2014年3月期  
第2四半期決算説明会

2013年11月6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



# 上半期業績



(億円)

	2012年度 上半期実績	2013年度 上半期 1Q時見込	2013年度 上半期実績	前年同期比	1Q時 見込比
売上高	2,226	2,280	2,285	+59	+5
営業利益	277	190	263	-14	+73
経常利益	280	195	285	+5	+90
四半期純利益	173	125	196	+23	+71
設備投資	75	80	109	+34	+29
減価償却実施額	85	90	91	+6	+1
開発投資	204	210	233	+29	+23
広告宣伝費	143	160	148	+5	-12
人件費	209	220	228	+19	+8

# 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)

	2012年度 上半期	2013年度上半期		
		実績	1Q時見込	前年 同期比
<b>トイホビー</b>	804	807	800	+3
	64	54	45	-10
<b>コンテンツ</b>	1,166	1,230	1,250	+64
	201	217	160	+16
<b>アミューズ メント施設</b>	298	292	280	-6
	10	-1	0	-11
<b>その他</b>	128	128	110	0
	12	8	5	-4
<b>全社消去</b>	-172	-174	-160	-2
	-11	-15	-20	-4
<b>連結</b>	2,226	2,285	2,280	59
	277	263	190	-14

# 上半期セグメント別業績

## トイホビー

### 国内

1Q:昨対90% 夏休み商戦:昨対126% で推移  
 定番IP(スーパー戦隊・プリキュア)好調 + アイカツ! 貢献

### 海外

アジア順調 欧米は年末年始に集中

## コンテンツ

### 家庭用ソフト ネットワーク

新作+リピート・ダウンロード好調

SNS 安定的に推移

直置アプリ スマホ普及で成長

### 業務用

複数タイトルが下期へ

### 映像音楽

複数IPタイトルがスマッシュヒット(ラブライブ! 等)

種まき投資(2Q) 20億円予定→15億円実績(5億円下期へ)

## アミューズメント施設

テーマパークオープン→新たな事業の柱へ育成

国内既存店売上 前年同期比94.6% <sup>X</sup>

# 通期見込



(億円)

	2012年度実績			2013年度実績・見込			通期 前期比	1Q時 見込比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期		
売上高	2,226	2,646	4,872	2,285	2,564	4,850	-22	+50
営業利益	277	208	486	263	186	450	-36	+50
経常利益	280	219	499	285	179	465	-34	+60
当期純利益	173	150	323	196	93	290	-33	+30
設備投資	75	110	185	109	105	215	+30	0
減価償却実施額	85	118	204	91	123	215	+11	0
開発投資	204	227	431	233	196	430	-1	0
広告宣伝費	143	182	326	148	206	355	+29	+15
人件費	209	248	457	228	221	450	-7	+5

# セグメント別業績



上段:売上高

下段:セグメント利益

(億円)

	2012年度実績			2013年度実績・見込			通期 前期比	1Q時 見込比
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期		
トイホビー	804	925	1,729	807	992	1,800	+71	0
	64	48	112	54	75	130	+18	0
コンテンツ	1,166	1,469	2,635	1,230	1,369	2,600	-35	+100
	201	163	364	217	117	335	-29	+45
アミューズ メント施設	298	303	601	292	287	580	-21	0
	10	6	16	-1	11	10	-6	0
その他	128	129	257	128	111	240	-17	0
	12	4	16	8	1	10	-6	0
全社消去	-172	-180	-353	-174	-195	-370	-17	-50
	-12	-12	-24	-15	-19	-35	-11	+5
連結	2,226	2,646	4,872	2,285	2,564	4,850	-22	+50
	277	208	486	263	186	450	-36	+50

# セグメント別業績



トイホビー	2012年度実績			2013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	804	925	1,729	807	992	1,800	+67	+71
セグメント利益	64	48	112	54	75	130	+27	+18

**定番IP好調で国内ビジネスを中心に堅調に推移**

**下期 新規IP投入に伴う広告宣伝費増加、一部経費の下期へのずれ発生**

コンテンツ	2012年度実績			2013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	1,166	1,469	2,635	1,230	1,369	2,600	-100	-35
セグメント利益	201	163	364	217	117	335	-46	-29

**通期 売上見込 8月時点比→ ネットワーク +50億円 映像音楽 +25億円**

**下期 ネットワークコンテンツ開発・投入に伴う初期コスト増加**

**下期 業務用機器 複数タイトル投入に伴いコスト先行**

AM施設	2012年度実績			2013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	298	303	601	292	287	580	-16	-21
セグメント利益	10	6	16	-1	11	10	+5	-6

**国内既存店改善、新業態への挑戦**



## 各ターゲットに向け強力IPで国内圧倒的No. 1へ

### 人気IP新シリーズ好スタート



平成ライダー史上  
最高の初動

男児3キャラで安定展開



3世代展開へ

小学生層の獲得



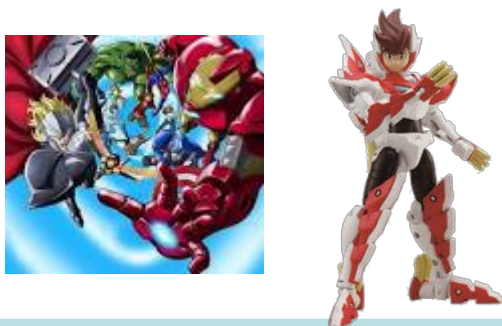
ラインナップ拡大

定番IPへ育成

### 定番IP好調継続



### 新IP続々登場



### 女性層開拓拡大





## アジア拡大に向けて順調に進捗

「日本発アジア一気通貫強化戦略」好調

- ・現地メディアと商品の強力連動
- ・現地嗜好に合わせた展開
- ・中長期へ向けIPブランド訴求
- ・日本と時差の無い展開



ガンダムイベント(香港)

## IP拡充で欧米復活の足場固め



パワーレンジャー堅調  
次作はゴージャス

PAC-MAN  
and the Ghostly  
Adventures



2014年度本格展開

DIGIMON  
FUSION

Tamagotchi  
friends

2014年投入IP

## IP軸戦略の継続推進

家庭用ゲームソフト

バランスよく編成【大型⇔中小型 パッケージ⇔F2P】

旬を捉えたIP展開



ネットワークとの融合



ACE COMBAT  
INFINITY



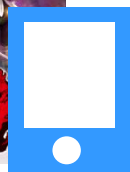
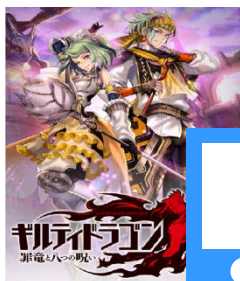
豊富な出口を活用しIPの魅力を発信

## IP軸戦略の継続推進

### ネットワーク

蓄積したノウハウで

安定運営



IP軸でバランスよく展開

### 業務用ゲーム機・景品

新機器投入

流通・地域拡大



### 映像音楽

様々なIP展開で収益確保

IP創出機能継続強化



豊富な出口を活用しIPの魅力を発信



## 消費増税に向けて構造改革が課題

国内既存店前年比(%)	上期	下期	通期
2012年度	94.6	96.4	95.5
2013年度(実績・見込)	94.6	102	98

従来型施設以外の新しい柱育成へ

### テーマパーク強化



### IPショップ



### 時間課金施設



### IP & 飲食の融合



日本  
圧倒的No. 1目指し  
攻め続ける

アジア地域  
組織として取り組んで  
スピードアップ

欧米地域  
着実な基盤作り

『挑戦・成長・進化』し続ける

## 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。**

©2013石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

©創通・サンライズ・テレビ東京

©SUNRISE/BANDAI.DENTSU.TV TOKYO

©2013テレビ朝日・東映AG・東映

©2013 MARVEL

©ガイストクラッシャー・ギャリソン・テレビ東京2013

©武内直子・PNP・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi

©2010 ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved.

©2009 ISHIMORI PRODUCTION INC. and TOEI COMPANY, LTD. All Rights Reserved.

©2013 RCTI/ISHIMORI Production

©創通・ガンダム

TM and 2014 SCG Power Rangers LLC.

©2912NBGI

©B.W./T.T

© 2013 Akiyoshi Hongo, Toei Animation. Licensed by ™ SCG Characters LLC. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

©2013 NBGI © 2011-2013 FromSoftware,Inc.

© 創通・サンライズ

© 2013 NBGI

©SUNRISE/BANDAI.DENTSU.TV TOKYO © 2013 NBGI

© Disney © Disney/Pixar Hudson Hornet is a trademark of DaimlerChrysler Corporation

©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.

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. ©JAPAN SPACE

IMAGING CORPORATION ©DigitalGlobe, Inc., All Rights Reserved. ACE COMBAT® INFINITY & ©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.

©窪岡俊之 ©NBGI

©.hack Conglomerate ©2012 NBGI

©2013プロジェクトラブライブ!

© 2014 BONNES/Project SPACE DANDY

©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映AG・東映ビデオ・東映

©IDEA FACTORY/DESIGN FACTORY

©SUNRISE/T&B MOVIE PARTNERS ©SUNRISE/T&B PARTNERS