



進化  
ACCELERATE EVOLUTION

成長  
GAIN MOMENTUM

挑戦  
EMPOWER



# バンダイナムコグループ 2013年3月期決算説明会

2013年5月9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



# 2012年度実績



# 業績推移

(億円)

	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度
売上高	3,785	3,941	4,542	4,872
営業利益	18	163	346	486
経常利益	19	163	349	499
当期純利益	△299	18	193	323
設備投資	115	107	128	185
減価償却費	189	180	181	204
開発投資	385	401	411	431
広告宣伝費	295	287	333	326
人件費	392	403	435	457



# セグメント別業績

(億円)

		2011年度	2012年度	前期比
トイホビー	売上	1,779	1,729	△50
	セグメント利益	161	112	△49
コンテンツ	売上	2,255	2,635	+380
	セグメント利益	170	364	+194
アミューズメント施設	売上	610	601	△9
	セグメント利益	23	16	△7
その他	売上	274	257	△17
	セグメント利益	20	16	△4
全社消去	売上	△378	△353	+25
	セグメント利益	△29	△24	+5
連結	売上	4,542	4,872	+330
	セグメント利益	346	486	+140



# 地域別業績

(億円)

		2011年度	2012年度	前期比
日本	外部売上	3,783	4,061	+278
	営業利益	383	498	+115
アメリカ	外部売上	243	336	+93
	営業利益	△28	7	+35
ヨーロッパ	外部売上	333	282	△51
	営業利益	△17	△5	+12
アジア	外部売上	181	191	+10
	営業利益	32	18	△14
全社消去	外部売上	-	-	-
	営業利益	△24	△32	△8
連結	外部売上	4,542	4,872	+330
	営業利益	346	486	+140

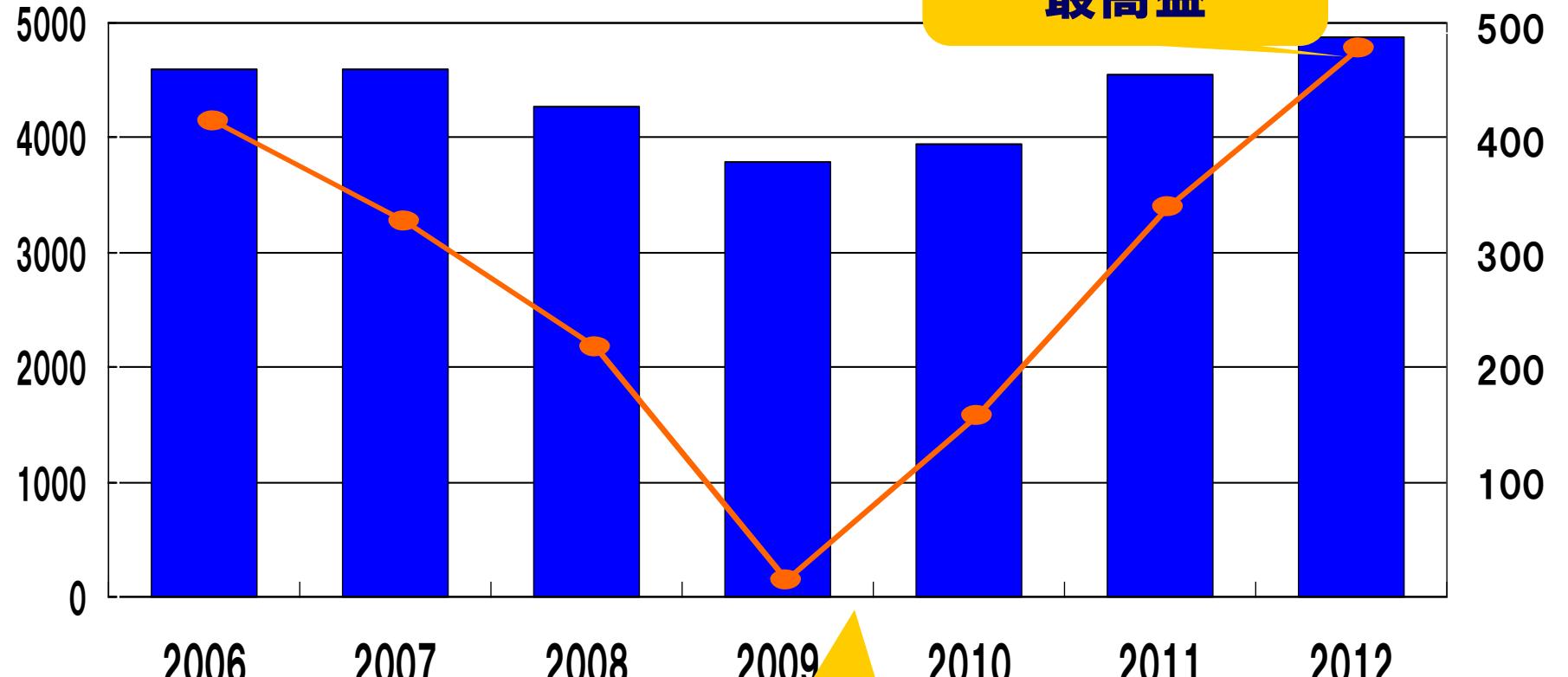
※管理数値をベースとした概算値です。

# 業績推移

売上高:億円

最高売上  
最高益

営業利益:億円



リストアトプラン



# 2013年度計画



# 2013年度計画

(億円)

	2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
売上高	2,226	4,872	2,180	4,800	△72
営業利益	277	486	180	400	△86
経常利益	280	499	180	400	△99
当期純利益	173	323	115	260	△63
設備投資	75	185	80	215	+30
減価償却費	85	204	90	215	+11
開発投資	204	431	210	430	△1
広告宣伝費	143	326	160	340	+14
人件費	209	457	220	445	△12



# 2013年度計画

## グローバル市場における成長

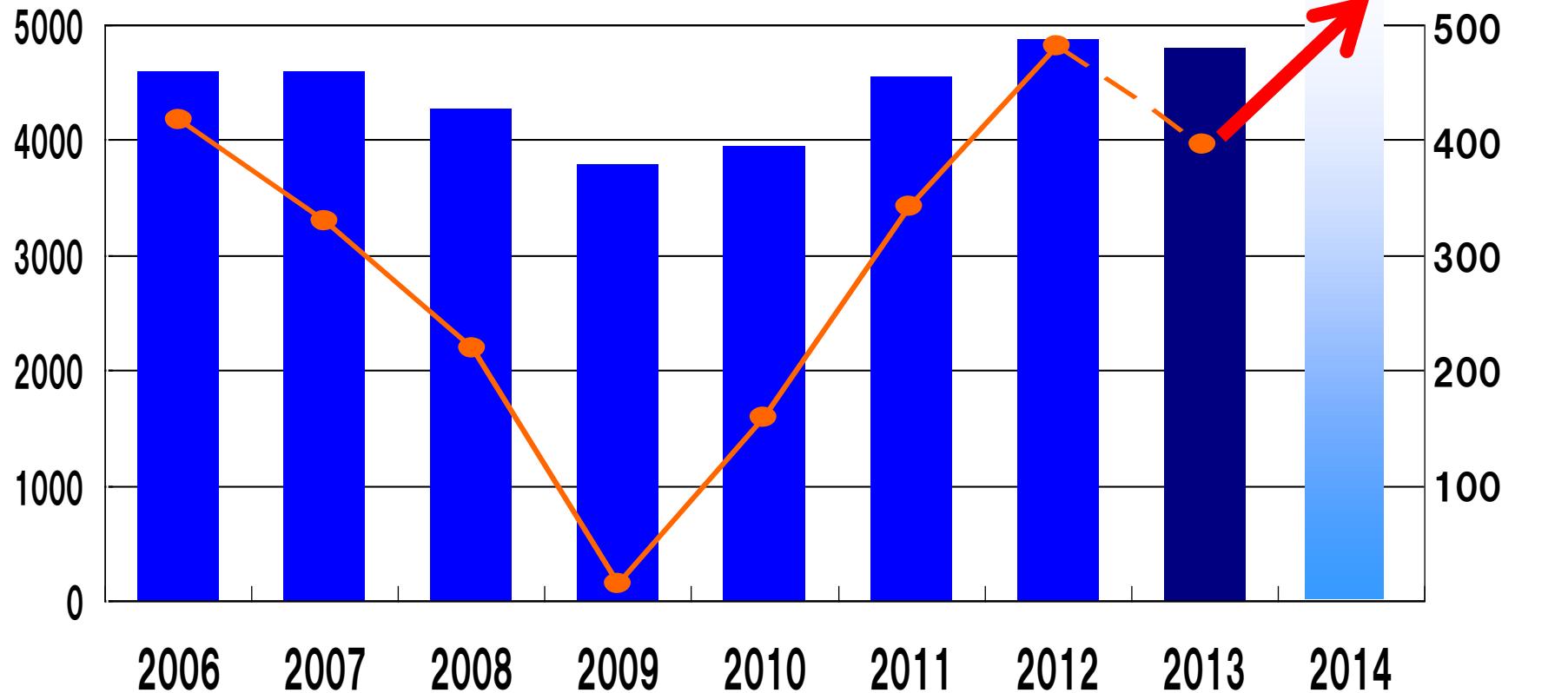
中長期的成長を見据えた攻めの年

成長に向けた種まき(＝中長期的な投資)

成長するために贅肉を減らし  
より筋肉質への構造改革

# 2013年度計画

売上高:億円



改めて過去最高売上・過去最高益更新を目指す



# 2013年度セグメント別計画

(億円)

		2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	804	1,729	800	1,800	+71
	セグメント利益	64	112	45	130	+18
コンテンツ	売上	1,166	2,635	1,130	2,500	△135
	セグメント利益	201	364	140	280	△84
アミューズ メント施設	売上	298	601	300	600	△1
	セグメント利益	10	16	10	20	+4
その他	売上	128	257	110	240	△17
	セグメント利益	12	16	5	10	△6
全社 消去	売上	△172	△353	△160	△340	+13
	セグメント利益	△11	△24	△20	△40	△16
連結	売上	2,226	4,872	2,180	4,800	△72
	セグメント利益	277	486	180	400	△86



# 2013年度セグメント別計画

(億円)

		2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	804	1,729	800	1,800	+71
	セグメント利益	64	112	45	130	+18
コンテンツ	売上	1,166	2,635	1,130	2,500	△135

## トイホビー

国内外）新規IP投入などによる売上増

国内）円安に伴う製造原価増、  
シェア拡大に向けた広告宣伝費増

海外）欧米地域の収支改善 等

		△11	△24	△20	△40	
連結	売上	2,226	4,872	2,180	4,800	△72
	セグメント利益	277	486	180	400	△86

# 2013年度セグメント別計画

(億円)

		2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	804	1,729	800	1,800	+71
	セグメント利益	64	112	45	130	+18
コンテンツ	売上	1,166	2,635	1,130	2,500	△135
	セグメント利益	201	364	140	280	△84
アミューズ メント施設	売上	298	601	300	600	△1
	セグメント利益	10	10	10	10	-1

## コンテンツ

SNS) 市場安定化や新規タイトル予定を踏まえた計画

映像音楽) タイトルラインナップ等を踏まえた計画

家庭用) 海外前年度15ヶ月決算の影響

全体) 種蒔きコスト、

新規IP・戦略商品関連の広告宣伝費増 等



# 2013年度セグメント別計画

(億円)

		2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
トイホビー	売上	804	1,729	800	1,800	+71
	セグメント利益	64	112	45	130	+18
コンテンツ	売上	1,166	2,635	1,130	2,500	△135
	セグメント利益	201	364	140	280	△84
アミューズ メント施設	売上	298	601	300	600	△1
	セグメント利益	10	16	10	20	+4
その他	売上	128	257	111	240	△17

## アミューズメント施設

不透明な環境を踏まえ前年度並みで推移

新規事業育成

将来に向けた構造改革実施



# 2013年度地域別計画

(億円)

		2012 上半期	2012 通期	2013 上半期計画	2013 通期計画	通期 前期比
日本	外部売上	1,893	4,061	1,860	3,970	△91
	営業利益	281	498	209	407	△91
アメリカ	外部売上	130	336	110	300	△36
	営業利益	2	7	△7	8	+1
欧州	外部売上	117	282	120	315	+33
	営業利益	0	△5	△5	8	+13
アジア	外部売上	84	191	90	215	+24
	営業利益	10	18	3	12	△6
全社 消去	外部売上	-	-	-	-	-
	営業利益	△18	△32	△20	△35	△3
連結	外部売上	2,226	4,872	2,180	4,800	△72
	営業利益	277	486	180	400	△86

※管理数値をベースとした概算値です。



# 2013年度 各SBUのポイント

# トイホビーSBU

国内圧倒的No. 1に向け強力展開

## 定番IP強化



## 新規IP・戦略商品投入



## 新規IP育成



# トイホビーSBU

欧米立て直し  
体制の見直し

日本からCMDに  
長けた人材投入

欧米一体ブランドマネジメント  
戦略の推進

IP強化

POWER RANGERS



カード連動で盛上げ

PAC-MAN



グループで展開

アジア拡大  
日亞一気通貫拡大

プラモデル



コレクターズ



カード



# コンテンツSBU

## IP軸戦略の継続推進

### 家庭用ゲームソフト



人気シリーズ  
人気IPタイトルを  
国内外で展開

### 業務用機器・景品



豊富な出口を活用しIPの魅力を発信

# コンテンツSBU

## IP軸戦略の継続推進

### ネットワークコンテンツ



安定的な展開を目指す

### 映像音楽コンテンツ



パチンコ・  
パチスロ



豊富な出口を活用しIPの魅力を発信

# 新たなビジネスモデルへの挑戦・構築

パッケージ販売と  
ネットワークの融合



ネット活用による  
継続安定収益化

ダウンロード専用タイトル

パッケージの  
追加ダウンロード

パッケージ  
先行無料配信

# コンテンツSBU

## 欧米向け新規強力IP



PAC-MAN  
and the Ghostly Adventures

6月より北米で放映スタート

世界20以上の放送局で放映

グループをあげて積極展開

ライセンス商品も多数投入



# アミューズメント施設SBU



## IP軸戦略の出口として連携強化

キャラクターイベント  
ショップのモデル化加速



テーマパーク事業を  
新たな柱に育成



## 筋肉質への構造改革

消費税増税に向け収益基盤整備



まとめ

# グローバル市場での成長

中長期的成長に向けた攻めの年に！

成長に向けた種まき(＝投資)

成長するために贅肉を減らし  
筋肉をつける(＝構造改革)



進化  
ACCELERATE EVOLUTION

成長  
GAIN MOMENTUM

挑戦  
EMPOWER



# バンダイナムコグループ 2013年3月期決算説明会

2013年5月9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

## 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 NAMCO BANDAI Games Inc.

©2013テレビ朝日・東映AG・東映 ©2012石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

©ABC・東映アニメーション ©SUNRISE/BANDAI,DENTSU,TV TOKYO

© Disney/Pixar ©円谷プロ ©2012 SCG Power Ranger LLC.

©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©2013NBGI

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

©Nintendo Licensed by Nintendo ©2013 NBGI . ©創通・サンライズ ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

©NBGI ©庵岡俊之 ©2013NBGI © NBGI/PROJECT IM@S

©士郎正宗・ProductionI.G／講談社「攻殻機動隊ARISE」製作委員会 ©2013 プロジェクトアライブ！ ©2012 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会

©創通・サンライズ ©SUNRISE/BANDAI,DENTSU,TV TOKYO ©いのまたむつみ ©藤島康介 ©NBGI

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション

©岸本齊史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ © NAMCO LIMITED