



挑戦
EMPOWER

成長
GAIN MOMENTUM

進化
ACCELERATE EVOLUTION



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

(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)

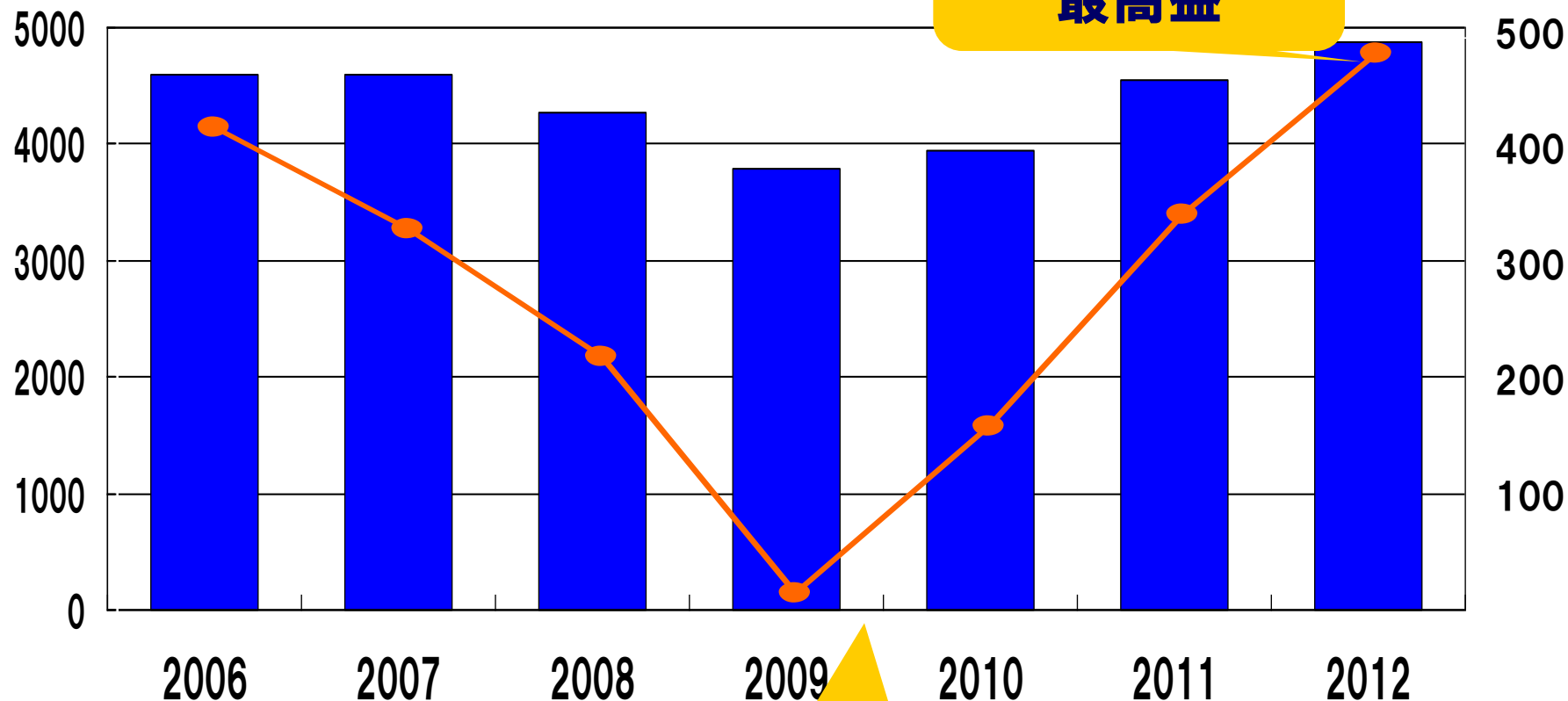
		2011年度	2012年度	前期比
日本	外部売上	3,783	4,061	+278
	営業利益	383	498	+115
アメリカ	外部売上	243	336	+93
	営業利益	△28	7	+35
ヨーロッパ	外部売上	333	282	△51
	営業利益	△17	△5	+12
アジア	外部売上	181	191	+10
	営業利益	32	18	△14
全社消去	外部売上	-	-	-
	営業利益	△24	△32	△8
連結	外部売上	4,542	4,872	+330
	営業利益	346	486	+140

※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



リスタートプラン



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

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

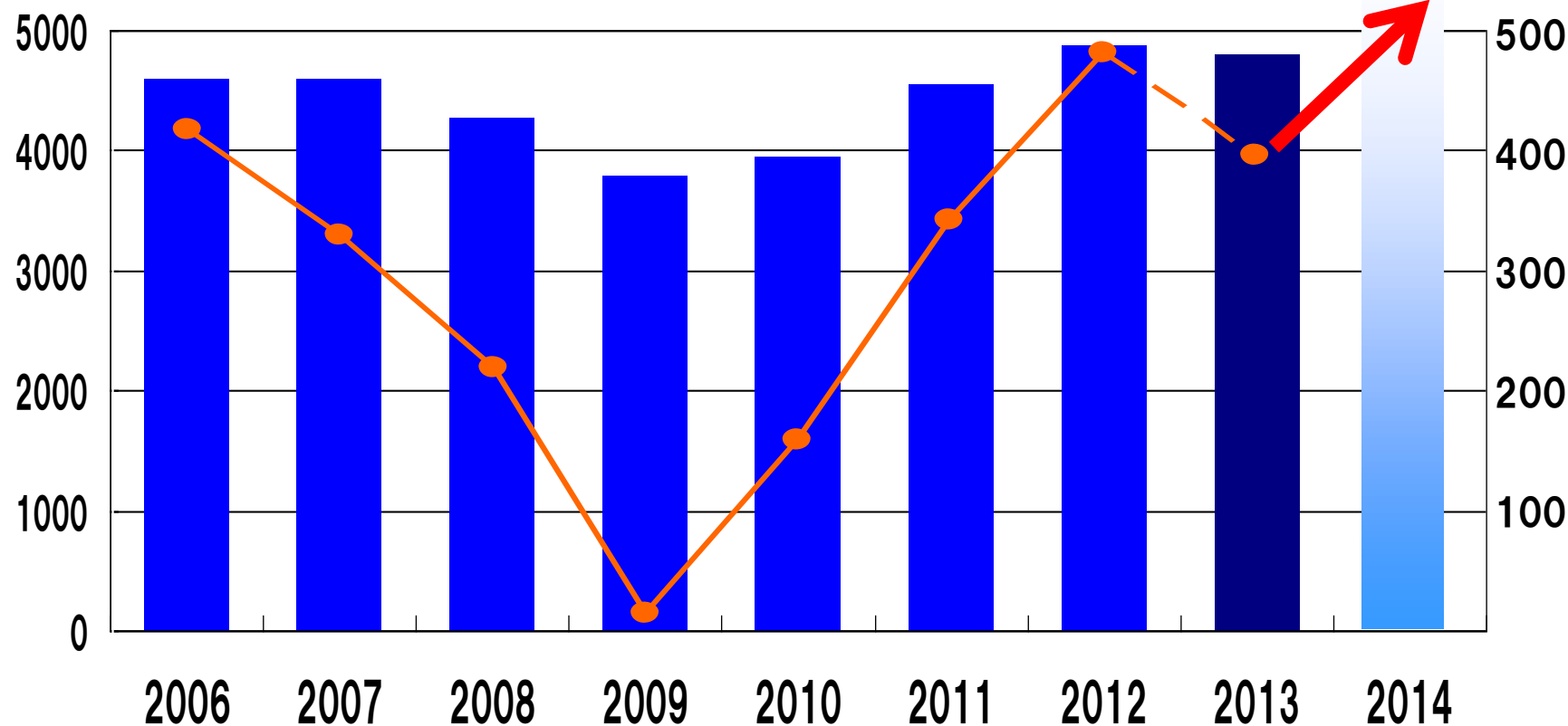
成長に向けた種まき(＝中長期的な投資)

**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
<p>トイホビー</p> <p>国内外) 新規IP投入などによる売上増</p> <p>国内) 円安に伴う製造原価増、</p> <p> シェア拡大に向けた広告宣伝費増</p> <p>海外) 欧米地域の収支改善 等</p>						
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	0	0	△14

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	140	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

国内圧倒的No. 1に向け強力展開

定番IP強化



新規IP育成



新規IP・戦略商品投入



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

日亜一気通貫拡大

プラモデル



コレクターズ



カード



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

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



01.通常状態

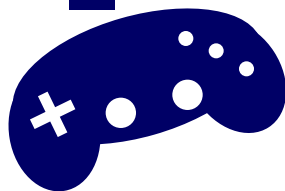
豊富な出口を活用しIPの魅力を発信

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

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



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

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)**



挑戦
EMPOWER

成長
GAIN MOMENTUM

進化
ACCELERATE EVOLUTION



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 ©窪岡俊之 ©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 プロジェクトラブライブ！ ©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
©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ © NAMCO LIMITED