

**Thanks!**  
**1st**   
**Anniv.** Dreams,  
Fun and  
Inspiration

2006. 11. 10

# 2006年度中間決算説明会

BANDAI NAMCO Group

## CONTENTS



<b>2006年度上期実績</b>	<b>2</b>
<b>今後の事業戦略</b>	<b>4</b>
<b>トイホビーSBU</b>	<b>4</b>
<b>アミューズメント施設SBU</b>	<b>6</b>
<b>ゲームコンテンツSBU</b>	<b>8</b>
<b>ネットワークSBU</b>	<b>10</b>
<b>映像音楽コンテンツSBU</b>	<b>11</b>
<b>グループミッション・ビジョン</b>	<b>12</b>

# 2006年度上期実績



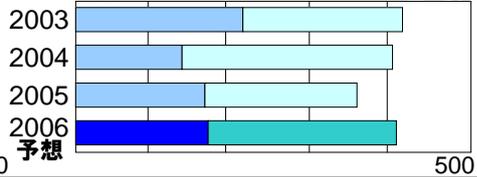
業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期		2006年度 通期	
	実績	実績	実績	計画	実績	計画	見込
売上高	4,357	4,484	4,508	2,100	2,066	4,700	4,700
営業利益	430	394	356	123	172	400	400
経常利益	416	403	371	125	185	405	405
当期純利益	217	206	141	68	110	220	235
設備投資	232	209	208	100	90	225	225
減価償却費	182	191	191	110	89	220	220
開発投資	273	302	322	190	160	330	330
広告宣伝費	317	314	310	175	140	345	330
人件費	300	321	337	175	176	350	355

\*2003年度,2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値となります。

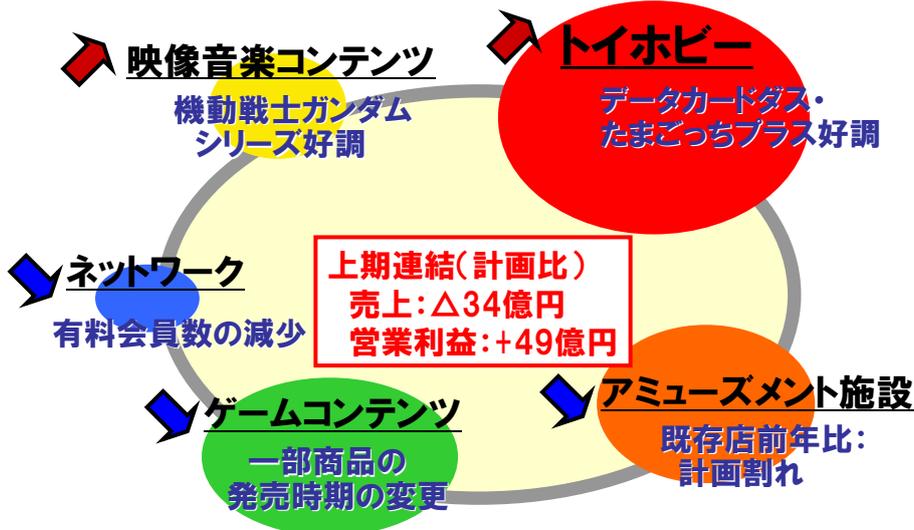
売上高



経常利益



# 2006年度上期実績



**事業ポートフォリオ機能を発揮**

# 2006年度上期実績



単位:億円

事業セグメント		2006年度上期			2006年度通期		
		年初計画	実績	増減	年初計画	今回見込	増減
トイホビー	売上	815	857	+42	1,800	1,800	-
	営業利益	50	81	+31	157	165	+8
アミューズメント施設	売上	446	432	△ 14	900	900	-
	営業利益	23	18	△ 5	48	38	△10
ゲームコンテンツ	売上	620	570	△ 50	1,530	1,530	-
	営業利益	25	18	△ 7	130	130	-
ネットワーク	売上	65	62	△ 3	135	130	△5
	営業利益	9	5	△ 4	19	11	△8
映像音楽コンテンツ	売上	170	192	+22	375	380	+ 5
	営業利益	25	45	+20	64	70	+ 6
その他	売上	92	109	+17	190	190	-
	営業利益	3	8	+5	7	10	+ 3

# 2006年度上期実績



単位:億円

地域セグメント		2006年度上期			2006年度通期		
		年初計画	実績	増減	年初計画	今回見込	増減
日本	外部売上	1,702	1,661	△ 41	3,700	3,670	△ 30
	営業利益	127	165	+ 38	345	330	△ 15
アメリカ	外部売上	220	199	△ 21	545	545	-
	営業利益	△13	△ 8	+ 5	19	25	+ 6
ヨーロッパ	外部売上	116	139	+ 23	330	360	+ 30
	営業利益	10	14	+ 4	40	45	+ 5
アジア	外部売上	62	65	+ 3	125	125	-
	営業利益	11	13	+ 2	21	25	+ 4

**海外全般が好調に推移**



# 今後の事業戦略

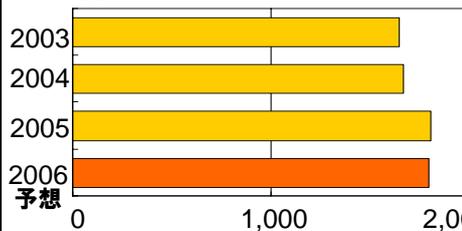
## 今後の事業戦略

トイホビーSBU

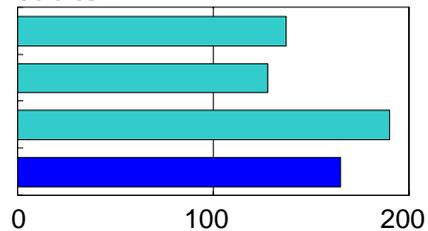


業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期	2006年度 通期予想
売上高	1,648	1,672	1,810	857	1,800
営業利益	137	128	190	81	165

売上高



営業利益



単位:億円

# 今後の事業戦略

# トイホビー-SBU



## 商品戦略

### 年末重点アイテム

#### 定番

轟々戦隊ボウケンジャー  
仮面ライダーカブト  
ウルトラマンメビウス  
ふたりはプリキュアSS  
機動戦士ガンダム etc...



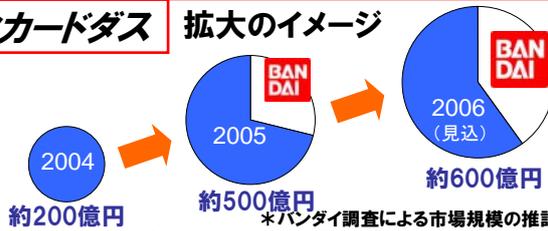
#### 新規商材

たまごっちスクール  
Let's! TVプレイシリーズ  
トレジャーガウスト  
キッズケータイpapipo! etc...



### データカードダス

### 拡大のイメージ



**今後もシェア拡大による市場拡大を目指す**

# 今後の事業戦略

# トイホビー-SBU



## コンテンツ戦略

### たまごっち

### 他のSBUとのシナジー展開



### ガンダム

#### TV未放映時の様々な連動展開

オンデマンド作品・DVD発売・  
業務用ゲーム機発売と商品連動  
イベント開催

**前期並の売上確保**

### トレジャーガウスト

#### コロコロコミックと連動

小学生男児向け  
キャラクターとして  
期待



# 今後の事業戦略

## トイホビーSBU



<b>その他</b>	<b>M&amp;A</b>	<b>コラボレーション</b>	<b>ココヨ</b>
	(株)シー・シー・ピー ラジコン模型、生活家電  ↓ <b>新規分野への参入</b>	ユニクロ キャラクター Tシャツ等の販売 NY店舗でのコーナー展開  <b>事業領域の更なる拡大</b>	

<b>海外展開</b>	<b>米国・欧州</b>	<b>米国</b>	
	たまごっち・パワーレンジャー好調 <b>インド</b> パワーレンジャー好スタート	BEN10 好スタート <b>中国</b> たまごっち好スタート	

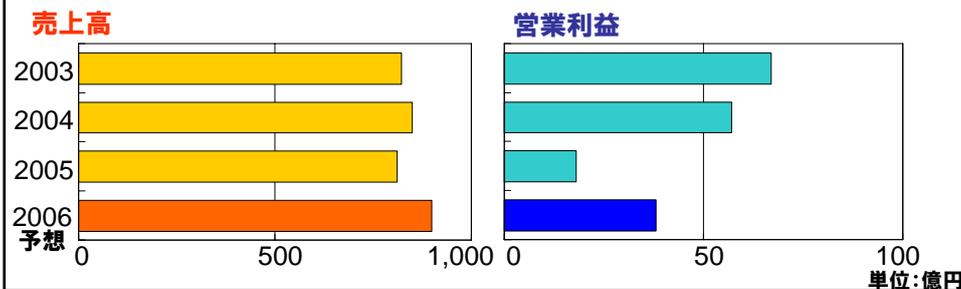
# 今後の事業戦略

## アミューズメント施設SBU



業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期	2006年度 通期予想
売上高	823	850	812	432	900
営業利益	67	57	18	18	38

\*2003年度,2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値となります。  
 \*2005年度の数値は、2006年度の事業区分による数値となります。

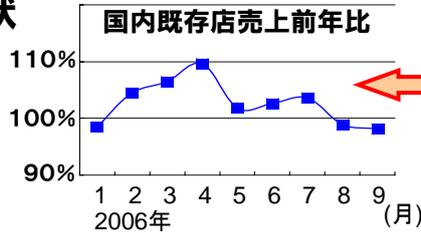


# 今後の事業戦略

## アミューズメント施設SBU



### 現状



上期平均102.2%

回復傾向⇒足踏みへ

### 事業戦略

#### 大型店出店

上期4店+下期9店



#### 人気ゲーム機投入

機動戦士ガンダム 戦場の絆



#### 運営見直し

効率運営によるコスト削減  
運営費昨年対比△4億円/年

# 今後の事業戦略

## アミューズメント施設SBU



### 事業戦略

#### シナジー施設

キャラクター&ロケーションのシナジー

上期 あそベース(札幌), ヒーローズベース(川崎)

下期 たまごっち常設施設を年度内にオープン予定!

#### キャンペーン

データカードダスナムコ施設限定キャンペーン等



#### イベント

池袋サンシャインたまごっちイベントとナンジャタウンの連動等

### 海外展開

#### 欧州

複合型ボウリング場の展開

2006上期にイギリスで5店舗取得

⇒欧州合計で16店舗に!



# 今後の事業戦略

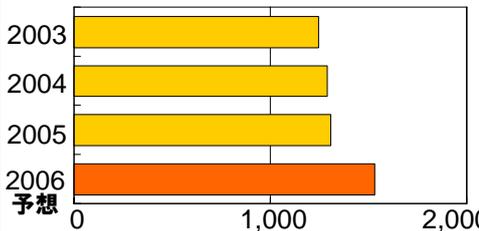
## ゲームコンテンツSBU



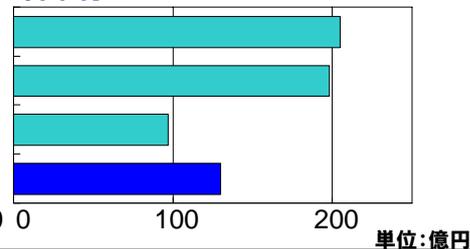
業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期	2006年度 通期予想
売上高	1,244	1,290	1,307	570	1,530
営業利益	205	198	97	18	130

\*2003年度,2004年度の数值は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値となります。  
\*2005年度の数值は、2006年度の事業区分による数值となります。

売上高



営業利益



単位: 億円

# 今後の事業戦略

## ゲームコンテンツSBU



### 家庭用ソフト

#### 今後の期待ソフト

**PS3**  
機動戦士ガンダムTarget in Sight  
リッジレーサー7  
etc...



#### Wii

縁日の達人  
たまごっちのピカピカだいとーりょー!  
クレヨンしんちゃん  
etc...



#### DS

テイルズ オブ ザ テンペスト  
ドラゴンボールZ  
平成教育委員会  
etc...



#### PS2

ガンダム,  
NARUTO,  
太鼓の達人  
スーパーロボット大戦OG  
etc...



#### PSP

鉄拳 DARK RESURRECTION,  
グンペイ, テイルズ オブ シリーズ etc...

#### Xbox360

アイドルマスター, ガンダム etc...

**顧客ニーズに合ったマルチプラットフォーム展開**

# 今後の事業戦略

## ゲームコンテンツSBU



業務用機器

### 今後の期待機器

機動戦士ガンダム  
戦場の絆



ヒーローズベースに  
16台設置!



機動戦士ガンダム  
「Spirits of ZEON」



コアユーザー層集客

パシャパシャシール  
たまごっちと  
たまごシューツ!



ファミリー層集客

絶好調な  
スタート!

施設とのシナジーを追求

# 今後の事業戦略

## ゲームコンテンツSBU



WMC

有料会員数106万人突破!



人気ゲームコンテンツ  
を携帯電話へ

その他

国内拠点の統合  
(品川地区)

全員の顔が見える  
『face to face office』

人・物・知識の集中

海外展開

新会社設立

### 欧州地域の再編

NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.

⇒家庭用ゲーム事業統合

NAMCO EUROPE LIMITED

⇒業務用機器販売会社

NAMCO BANDAI Networks Europe Limited

⇒携帯電話向けコンテンツ事業統合

事業責任の明確化  
スピーディな事業運営

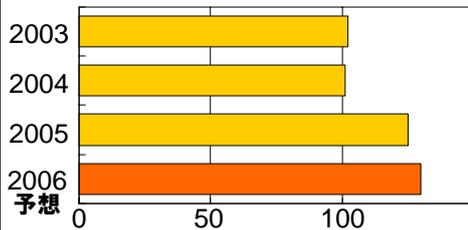
# 今後の事業戦略

## ネットワークSBU

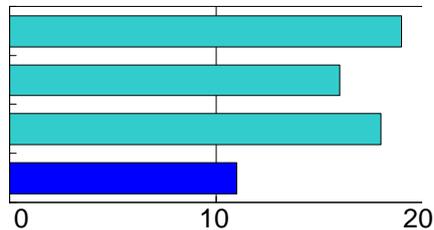


業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期	2006年度 通期予想
売上高	102	101	125	62	130
営業利益	19	16	18	5	11

売上高



営業利益



単位: 億円

# 今後の事業戦略

## ネットワークSBU



### コンテンツ戦略

#### メリハリのあるコンテンツ展開

- コンテンツ採算性の再検証
- サイト統合による高単価化・効率化
- リッチコンテンツの開発強化



### 新規事業

#### 事業領域の拡大による安定基盤の構築

「画像認識エンジン」  
のサービス化と拡大



ネット広告事業  
順調な滑り出し



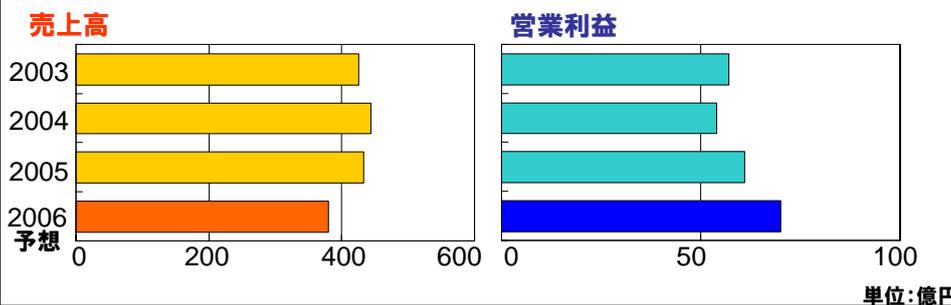
# 今後の事業戦略

## 映像音楽コンテンツSBU



業績推移	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度 上期	2006年度 通期予想
売上高	426	444	433	192	380
営業利益	57	54	61	45	70

\*2003年度,2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値となります。



# 今後の事業戦略

## 映像音楽コンテンツSBU



コンテンツ戦略

**ファーストガンダム DVD-BOX発売**



第1巻(¥37,800)  
先行予約12万個超

**期待コンテンツ**

コードギアス 反逆のルルーシュ  
(MBS・TBS系列) サンライズ×CLAMP



---

新規事業

**アニメチャンネル ANIME**  
ドットアニメ  
<http://www.dot-anime.com>

DVD等のネット販売  
ストリーミング配信  
楽曲のフルダウンロード  
オリジナル商品の企画・販売等

**シナジー** SUNRISE BANDAI VISUAL BANDAI NAMCO Games

**アイドルマスターの映像化**



---

**アニメチャンネル Kids**  
11/2スタート

USENとのコラボレーション

子供向け映像配信市場の開拓

# グループミッション・ビジョン



ミッション

夢 ・ 遊び ・ 感動  
Dreams, Fun and Inspiration

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

Thanks!  
1st   
Anniv. Dreams,  
Fun and  
Inspiration

## 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、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©2006 テレビ朝日・東映AG・東映、©BANDAI・WiZ 2004、BEN 10 and all related characters are trademarks of and © Cartoon Network. Used under license by Bandai America Incorporated.  
All Rights Reserved. ©BANDAI2006、©創通エージェンシー・サンライズ、©2006NBGI、  
©いのまたむつみ ©NBGI、©臼井儀人 / 双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©BANPRESTO 2006、  
©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送、©岸本斉史 スコット / 集英社・テレビ東京・ピエロ  
©2006NBGI、©創通エージェンシー・サンライズ ©2000-2006 NBGI  
©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI NETWORKS、  
© SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP、©サンライズ・バンダイビジュアル

**BANDAI NAMCO Group**