



バンダイナムコグループ 2009年3月期 第2四半期 決算説明会 BANDAI NAMCO Group

バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 高須 武男

Dreams, Fun and Inspiration

2008.11.6 thu



TODAY'S MENU



1. 2008年度 上期業績
2. 2008年度 通期見込
3. 今後の事業戦略
4. 次期中期経営計画

Dreams, Fun and Inspiration





1. 2008年度 上期業績
2. 2008年度 通期見込
3. 今後の事業戦略
4. 次期中期経営計画

Dreams, Fun and Inspiration



上期業績



(億円)

	07上期 実績	08上期 前回見込	08上期 実績	08上期 見込比
売上高	2,135	2,000	1,907	△93
営業利益	150	75	55	△20
経常利益	173	85	72	△13
当期純利益	79	45	12	△33
設備投資	108	105	79	△26
減価償却費	111	110	103	△7
開発投資	155	180	186	+6
広告宣伝費	128	130	129	△1
人件費	193	195	184	△11

有価証券
評価損

9億円

米国における
税金負担の増
9億円

上期業績(事業セグメント)



(億円)

		07上期 実績	08上期 前回見込	08上期 実績	見込比
トイホビー	売上	835	780	732	△48
	営業利益	57	40	44	+4
アミューズ メント施設	売上	461	430	405	△25
	営業利益	20	10	10	0
ゲーム コンテンツ	売上	618	600	564	△36
	営業利益	48	25	1	△24
ネット ワーク	売上	59	50	53	+3
	営業利益	4	4	3	△1
映像音楽 コンテンツ	売上	178	140	159	+19
	営業利益	30	6	6	0
その他	売上	100	100	95	△5
	営業利益	4	3	2	△1
全社消去	売上	△119	△100	△103	-
	営業利益	△15	△13	△13	-
連結	売上	2,135	2,000	1,907	△93
	営業利益	150	75	55	△20

市場環境低迷の中
定番キャラクターを
中心に堅調に推移

市場環境低迷の中、
既存店が苦戦も、
コスト削減でカバー

国内家庭用ソフトの
一部が下期へ
施設不振で業務用機器
のリピート販売が低迷

ゲーム・待受画面好調
着メロ不振
概ね計画線で推移

次世代機への移行に伴う
端境期のなか、上期は
堅調に推移

上期業績(地域セグメント)



(億円)

		07上期 実績	08上期 前回見込	08上期 実績	見込比
日本	外部売上	1,645	1,560	1,465	△95
	営業利益	120	64	42	△22
アメリカ	外部売上	212	170	173	+3
	営業利益	1	△12	△8	+4
ヨーロッパ	外部売上	210	205	203	△2
	営業利益	30	25	27	+2
アジア	外部売上	67	65	64	△1
	営業利益	12	10	9	△1
全社消去	外部売上	-	-	-	-
	営業利益	△13	△12	△15	-
連結	外部売上	2,135	2,000	1,907	△93
	営業利益	150	75	55	△20



1. 2008年度 上期業績
2. 2008年度 通期見込
3. 今後の事業戦略
4. 次期中期経営計画

Dreams, Fun and Inspiration



通期見込



(億円)

	07 実績	08 年初計画	08 今回見込	年初 計画比
売上高	4,604	4,700	4,400	△300
営業利益	334	380	240	△140
経常利益	361	395	260	△135
当期純利益	326	225	130	△95
設備投資	197	205	195	△10
減価償却費	247	230	220	△10
開発投資	349	350	350	0
広告宣伝費	305	310	310	0
人件費	372	375	370	△5

厳しい市場環境のなか、下期の計画を全面的に見直し

通期見込(事業セグメント)



(億円)

		07 実績	08 年初計画	08 今回見込	年初 計画比
トイホビー	売上	1,801	1,800	1,700	△100
	営業利益	143	160	105	△55
アミューズ メント施設	売上	898	880	780	△100
	営業利益	16	20	5	△15
ゲーム コンテンツ	売上	1,456	1,600	1,490	△110
	営業利益	147	180	130	△50
ネット ワーク	売上	120	110	110	0
	営業利益	9	8	8	0
映像音楽 コンテンツ	売上	369	380	355	△25
	営業利益	38	30	15	△15
その他	売上	198	180	190	+10
	営業利益	7	7	5	△2
全社消去	売上	△239	△250	△225	-
	営業利益	△28	△25	△28	-
連結	売上	4,604	4,700	4,400	△300
	営業利益	334	380	240	△140

下期計画見直しの ポイント

厳しい市場環境の中
玩具周辺事業、
米国地域を中心に
下期の計画を見直し

市場低迷が続くなか、
既存店を中心に
下期の計画を見直し

国内市場低迷が続くなか、
下期の家庭用ソフト、
業務用機器の
販売計画を見直し

次世代規格への移行に
伴う端境期が続くなか、
下期の販売計画を見直し

通期見込(地域セグメント)



(億円)

		07 実績	08 年初計画	08 今回見込	年初 計画比
日本	外部売上	3,467	3,545	3,320	△225
	営業利益	244	278	165	△113
アメリカ	外部売上	526	550	495	△55
	営業利益	23	38	20	△18
ヨーロッパ	外部売上	463	470	450	△20
	営業利益	68	64	60	△4
アジア	外部売上	147	135	135	0
	営業利益	28	25	25	0
全社消去	外部売上	-	-	-	-
	営業利益	△30	△25	△30	-
連結	外部売上	4,604	4,700	4,400	△300
	営業利益	334	380	240	△140



1. 2008年度 上期業績
2. 2008年度 通期見込
3. 今後の事業戦略
4. 次期中期経営計画

Dreams, Fun and Inspiration



トイホビー



(億円)

業績推移	2006	2007			2008		
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	1,855	835	966	1,801	732	968	1,700
営業利益	174	57	86	143	44	61	105
利益率	9.4%	6.9%	8.8%	7.9%	6.0%	6.3%	6.2%

今後の事業戦略

- ▶ 定番キャラクターの展開強化
- ▶ 玩具周辺事業の強化
- ▶ 海外展開の強化

トイホビー



定番キャラクターの展開強化

機動戦士
ガンダム00



炎神戦隊
ゴーオンジャー



仮面ライダーキバ



Yes!プリキュア5GoGo!



たまごっち

映画第2弾



定番キャラクター売上 TOP5 (バンダイ単体)	今期			前期 下期実績
	上期実績	下期見込	通期見込	
機動戦士ガンダム	70億円	95億円	165億円	113億円
スーパー戦隊	62億円	63億円	125億円	37億円
プリキュアシリーズ	55億円	45億円	100億円	54億円
仮面ライダー	38億円	47億円	85億円	56億円
アンパンマン	41億円	54億円	95億円	50億円
計	266億円	304億円	570億円	310億円
新規：バトルスピリッツ	2億円	18億円	20億円	0億円
合計	268億円	322億円	590億円	310億円



たまごっちプラスカラー

**年末商戦へ向けて
商品展開を強化!**

トイホビー



玩具周辺事業

トレーディングカード



バトルスピリッツ

データカードダス



仮面ライダー投入

新商品



ムゲン
∞ベリベリ

海外展開の強化

BEN10



Power Rangers、Tamagotchi に続く、
海外におけるキャラクターの柱に!

新規コンテンツ



Dragon Ball



KAMEN RIDER
DRAGON KNIGHT

来期より本格スタート!

アミューズメント施設



(億円)

業績推移	2006	2007		2008			
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	881	461	437	898	405	375	780
営業利益	40	20	△4	16	10	△5	5
利益率	4.5%	4.5%	-	1.8%	2.5%	-	0.6%

今後の事業戦略

- ▶ 店舗閉鎖・出退店基準の見直しによる収益改善へ向けた取組み
- ▶ グループシナジーの追求

アミューズメント施設



収益改善へ向けた取組み
国内既存店売上前期比

	上期	下期	通期
07実績	95.8%	92.5%	94.1%
08年初計画	98%	101%	99%
08実績/見込	87.2%	87%	87%

グループシナジーの追求
キャラクターとの融合施設の強化



ナムコワンダーパーク
ヒーローズベース(川崎)
⇒ 厳しい市場環境のなか好調を維持!

06.9OPEN

国内の出退店実績・見込

	期首	出店	退店	期末
07通期	316	12	35	293
08上期	293	7	38	262
08下期	262	6	31	237

08.4 OPEN ワンダーパークプラス(香港)



08.10 OPEN
NAMCOLANDヒーローズキャンプ名古屋

収益基盤の強化へ向けた
基盤整備!

ゲームコンテンツ



(億円)

業績推移	2006	2007			2008		
	通期	上期	下期	通期	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	1,391	618	838	1,456	564	926	1,490
営業利益	115	48	99	147	1	129	130
利益率	8.3%	7.9%	11.9%	10.2%	0.2%	13.9%	8.7%

今後の事業戦略

- ▶ 家庭用：全世界へ向けたバランスのとれたプラットフォーム展開
- ▶ 業務用：アミューズメント施設と連携した新しい付加価値の提供
- ▶ 共通：ワンコンテンツ・マルチユース展開の強化

ゲームコンテンツ(家庭用)



下期の主要タイトル

国内		海外	
ワールドワイド ソウルキャリバーIV  PS3,Xbox360	ガンダム無双2  PS3,Xbox360,PS2	 太鼓の達人Wii Wii	機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム PSP 
ファミリートレーナー  Wii	ドラゴンボールZ インフィニットワールド  PS2	NARUTO  PS3	WE Cheer  Wii

全世界へ向けたバランスのとれたプラットフォーム展開！

ゲームコンテンツ(家庭用)



下期の計画本数

タイトル名	プラットフォーム	地域	販売本数		
			上期実績	下期見込	通期見込
ソウルキャリバーIV	PS3・Xb360	米欧日亜	19万本	201万本	220万本
ファミリートレーナー アスレチックワールド (Active Life Outdoor Challenge)	Wii	米欧日	13万本	87万本	100万本
ドラゴンボールZ インフィニットワールド	PS2	日欧	-	50万本	50万本
太鼓の達人 Wii	Wii	日	-	50万本	50万本
テイルズ オブ ハーツ	NDS	日	-	40万本	40万本
Natuto Ultimate Ninja Storm	PS3	米欧	-	40万本	40万本
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	PSP	日	-	40万本	40万本
ガンダム無双2	PS3・Xb360 PS2	日	-	未公表	未公表

	上期		下期		通期	
	タイトル数	本数	タイトル数	本数	タイトル数	本数
2007年度	36	964万本	51	1,457万本	87	2,421万本
2008年度	25	890万本	46	1,460万本	71	2,350万本

海外における3Q(7~9月) タイトル数の絞込みによる
販売本数420万本を含む 収益性の向上

ゲームコンテンツ(業務用)



下期の主な業務用機器

機動戦士ガンダム 戦場の絆

レイジング
ストーム



アミューズメント施設とのシナジー発揮!

ワンコンテンツ・マルチユース展開

機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム 鉄拳6



業務用ゲーム機
08.3稼動開始

ゲームソフト(PSP)
08.11発売



業務用ゲーム機
07冬稼動開始
08冬バージョンアップ
(鉄拳6 BLOODLINE REBELLION)

ゲームソフト
(PS3・Xbox360)
09秋発売予定

ネットワーク



(億円)

業績推移	2006	2007		2008			
	通期	上期	下期		通期	上期実績	下期見込
売上高	124	59	61	120	53	57	110
営業利益	8	4	5	9	3	5	8
利益率	7.0%	7.3%	7.7%	7.5%	7.1%	7.5%	7.3%

今後の事業戦略

▶バンダイナムコゲームス(WMC)との統合によるシナジーの発揮

ネットワーク



有料会員数

	06.3	06.9	07.3	07.9	08.3	08.9
ゲーム	157	155	177	190	208	205
キャラクター	107	94	88	91	96	91
サウンド	109	92	80	53	46	40
その他	20	15	16	16	16	14
BNW合計	393	356	361	350	366	350



BNG WMC	98	106	121	117	119	113
----------------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------



グループ計	491	462	482	467	485	463
--------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------



世界一のコンテンツ
プロバイダーを目指して!

映像音楽コンテンツ



(億円)

業績推移	2006	2007		2008	2008		
	通期	上期	下期		通期	上期実績	下期見込
売上高	430	178	191	369	159	196	355
営業利益	94	30	8	38	6	9	15
利益率	22.1%	17.0%	4.2%	10.4%	4.1%	4.3%	4.2%

今後の事業戦略

▶Blu-ray Disc 商品の展開強化

- TVシリーズのBlu-ray DiscとDVDの同時展開
- 過去優良コンテンツの展開
- 全世界へ向けた新たなビジネスモデルの構築

映像音楽コンテンツ



Blu-ray Disc 商品の強化

▶TVシリーズのBlu-ray DiscとDVDの展開強化



機動戦士ガンダム00

コードギアス反逆のルルーシュR2



マクロス

1巻につき合計約10万枚販売!

▶過去優良コンテンツ



機動戦士Zガンダム
メモリアルボックス

▶全世界へ向けた新たなビジネスモデルの構築



AKIRA

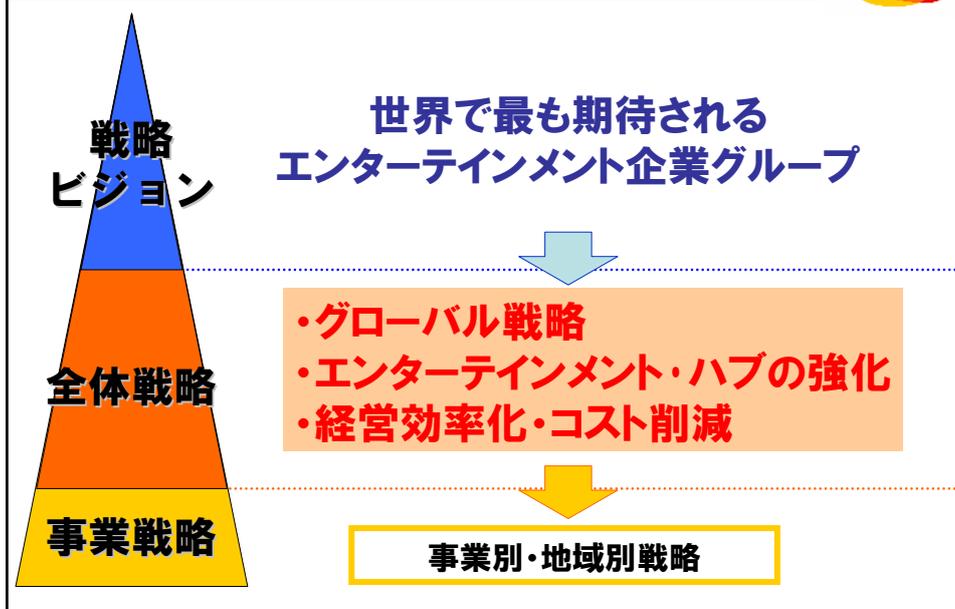


FREEDOM

同一フォーマットのBlu-ray Disc世界同時発売!

1. 2008年度 上期業績
2. 2008年度 通期見込
3. 今後の事業戦略
4. 次期中期経営計画

次期中期経営計画



次期中期経営計画



グローバル戦略

1. 海外事業強化へ向けた投資

重点事業・重点地域を特定した上で、メリハリをつけて投資

2008年9月9日公表

Atari Europeが新たに欧州地域で設立するゲームソフト販売会社への出資を検討

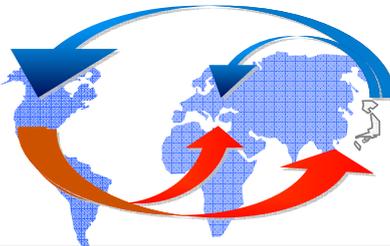
出資比率:当初34%(将来的には100%子会社化を視野)

出資金額:当初約30百万ユーロを想定

*詳細は確定次第公表

2. コンテンツの強化

海外発コンテンツの海外展開の強化



Dreams,
Fun and
Inspiration



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

©創通・サンライズ・毎日放送 ©2008 テレビ朝日・東映AG・東映 ©2008 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映
©ABC・東映アニメーション ©BANDAI・WIZ 2004 ©サンライズ・メ〜テレ TM&©2008 Cartoon Network
©Akira Toriyama・BIRD STUDIO/SHUEISHA
©2008 Ishimori Production Inc・Toei Company.Ltd・Adness Entertainment Co.,Ltd. All rights reserved.
©創通・サンライズ ©円谷プロ ©2004,06円谷プロ・CBC
©1995-2008 NBGI ©2008 NBGI © BIRD STUDIO/SHUEISHA ,TOEI ANIMATION ©2008 NBGI
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©2000-2008 NBGI
©2008 NBGI ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送
NARUTO:Ultimate Ninja: STORM software ©2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements
©2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. ©2008 NBGI
We Cheer™& ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc. ©創通・サンライズ ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
©1994-2008 NBGI ©2006 NBGI ©鳥山明・ハードスタジオ/集英社 ©BANDAI NETWORKS
©MEGAHOUSE 2006 ©BW/©D3P.MC 2006 オセロは登録商標です。
©創通・サンライズ ©BANDAI NETWORKS ©2001-2008 NBGI ©NBGI ©創通・サンライズ・毎日放送
©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006-2008 CLAMP ©BIG WEST/マクロスF製作委員会・MBS
©創通・サンライズ ©1988 マッシュルーム/アキラ製作委員会 ©2006 FREEDOM COMMITTEE
©1995・2008 十郎正宗/種彦社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT