



バンダイナムコグループ 2006年3月期 中間決算説明会



2005年11月24日



株式会社バンダイナムコホールディングス
NAMCO BANDAI Holdings Inc.

目次



1. 中間決算の概況	
バンダイ	-----P2
ナムコ	-----P3
バンダイナムコホールディングス	-----P4
2. 事業戦略	
トイホビー事業	-----P5
アミューズメント施設事業	-----P6
ゲームコンテンツ事業	-----P6
ネットワーク事業	-----P7
映像音楽コンテンツ事業	-----P8
米国地域	-----P8
3. 経営統合効果	
両社の融合策・プロジェクト	-----P9
事業シナジー	-----P10

中間決算		バンダイ〔連結〕		
	(百万円)			
	当中間期	前年同期	増減率	
売上高	134,645	121,277	+11.0%	
営業利益	15,332	9,829	+56.0%	
経常利益	15,946	10,132	+57.4%	
中間純利益	5,607	3,883	+44.4%	

上期の概要		バンダイ〔連結〕		
				
トイホビー	女兒玩具を中心に好調			
映像音楽 コンテンツ	機動戦士ガンダムシリーズによる グループシナジー効果の発揮			
米 国	厳しい市況・競争により、 苦戦を強いられるなか、 選択と集中による業績改善に注力			

中間決算

ナムコ〔連結〕



namco

(百万円)

	当中間期	前年同期	増減率
売上高	85,052	81,980	+3.7%
営業利益	2,538	4,422	△42.6%
経常利益	2,632	4,200	△37.3%
中間純利益	2,526	2,679	△5.7%

上期の概要

ナムコ〔連結〕



namco

業務用機器

国内好調
下期に大型機器の投入

家庭用ゲームソフト

海外で販売本数増加
下期に大型タイトル集中

アミューズメント施設

厳しい市況のなか、
国内既存店舗前年同期比95.7%
北米既存店舗前年同期比97.7%

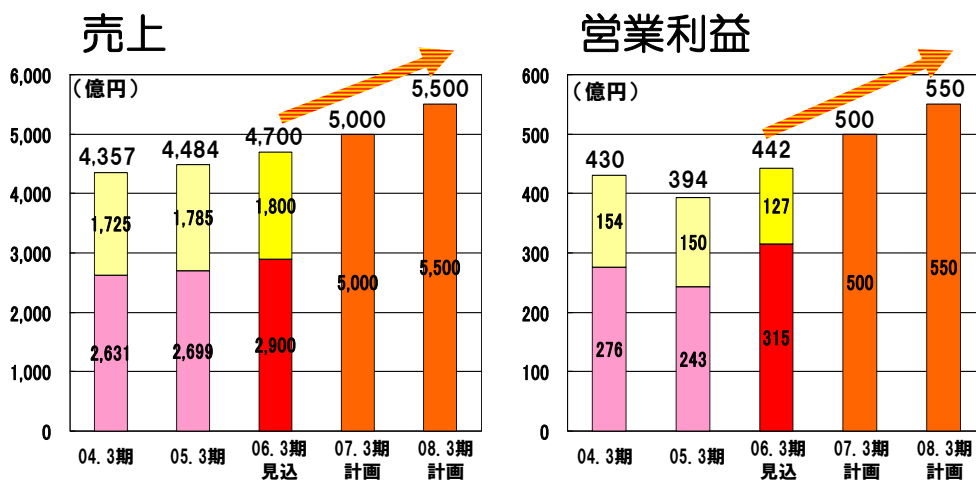
中間決算 バンダイナムコ〔連結〕



(億円)

	上期実績	下期見込	通期見込
売上高	2,188	2,512	4,700
営業利益	175	267	442
経常利益	182	259	441
当期(中間) 純利益	78	166	244

業績の推移 バンダイナムコ〔連結〕



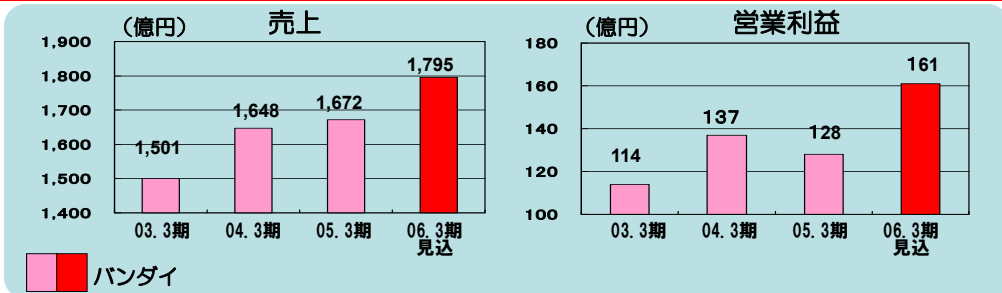
*04.3期、05.3期は、バンダイ及びナムコ実績の単純合算値となります。

バンダイ

ナムコ

バンダイナムコHD

事業戦略 トイホビー



▶ たまごっち好調
 上期に全世界で 580万個販売
 キャラクターMDも 好調
 11/23 発売 超じんせーエンジョイ!
 たまごっちプラス発売
 データカードダスとも 連動予定

▶ 男児定番玩具も堅
 魔法戦隊マジレンジャー
 仮面ライダー響鬼 ディスクアニマル
 2005年度 グッドデザイン賞受賞

事業戦略 トイホビー



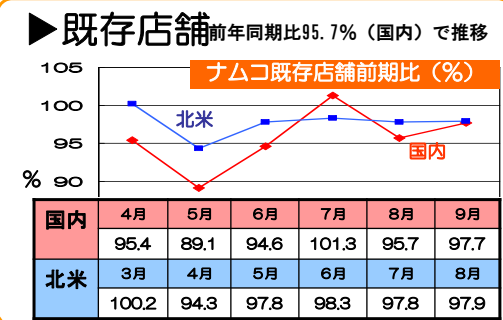
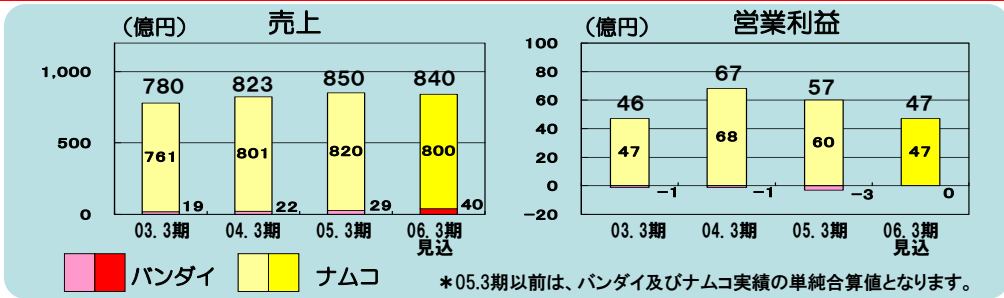
▶ データカードダス好スタート
 「ドラゴンボールZ」シリーズ
 2005年3月より展開し 好スタート
 第2弾 NARUTOも 好スタート
 設置台数4,750台 (2005.10末)

▶ アパレル・日用雑貨好調
 ふたりはプリキュア マックスハート
 甲虫王者ムシキング
 シナモロール

下期のテーマ
 ☆男児キャラクター商材の強化
 ☆海外における収益の確保

事業戦略

アミューズメント施設



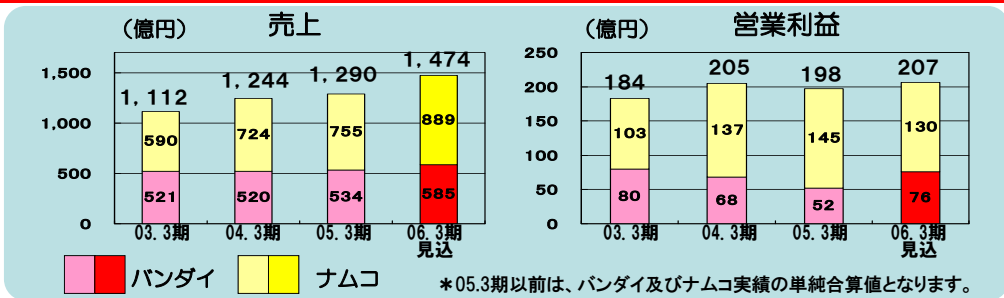
下期のテーマ

- ☆新たな施設ビジネスへの展開
- ☆新業務用機器投入等による既存店舗活性化
- ☆更なる高品質・ローコストオペレーションの推進

スバリゾート リバティ

事業戦略

ゲームコンテンツ



▶ **国内業務用機器が好調**

下期のテーマ

☆新機器による業績向上
⇒施設運営とのシナジー追及

アイドルマスター
メダルの達人
マリオカート
鉄拳5

▶ **ナムコ携帯コンテンツ 国内会員数100万人突破**

太鼓の達人

バンダイネットワークスの会員数と合わせて500万人

事業戦略

ゲームコンテンツ



家庭用ゲームソフト

厳しい市場環境のなか、次のタイトルが貢献



スーパーロボット
大戦α

ドラゴンボールZ
Sparkling

たまごっちの
ブチブチおみせっち

リッジレーサー
(欧米)

鉄拳5
(欧州)

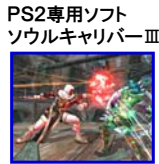
下期のテーマ

☆下期の大型タイトルに期待

☆マルチプラットフォーム展開の更なる強化



PS2専用ソフト
テイルズオブアビス



PS2専用ソフト
ソウルキャリバーIII



PS2専用ソフト
機動戦士ガンダム
SEED 連合vs.Z.A.F.T.

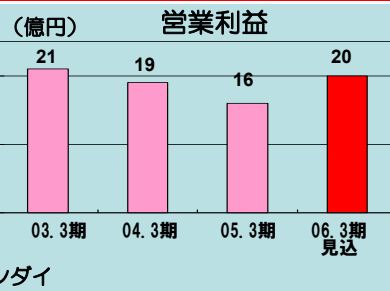
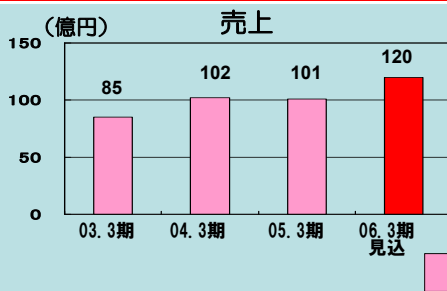
新型ハード
への対応



Xbox360専用ソフト
リッジレーサー6

事業戦略

ネットワーク



バンダイ

▶ゲームコンテンツ好調

会員数148万人(2005年9月末時点)

⇒前年同期比約35%増

多様化するユーザーニーズに
対応した様々なコンテンツを投入



GNOモバイル



ケータイで発見!
たまごっち

▶ソリューション事業強化

⇒ 3Dエンジン等が業績に貢献

下期のテーマ

☆グループ内リソースの有効活用

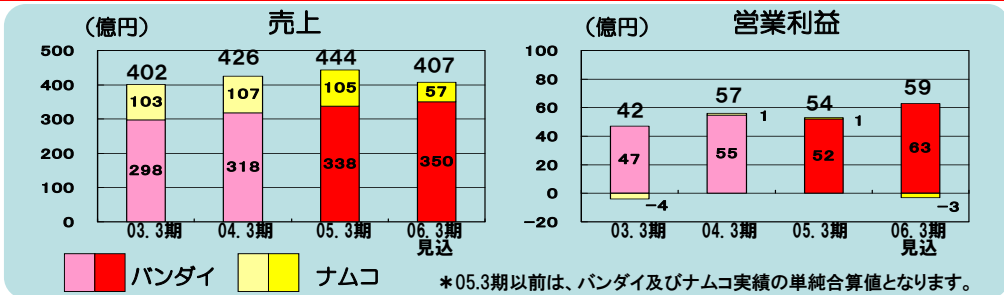
ナムコとの
共同開発



iモード向け
「SDガンダムRPG」

2006年冬
提供開始

事業戦略 映像音楽コンテンツ



▶ガンダムのグループシナジー効果発揮

機動戦士ガンダムシリーズが好調
⇒グループシナジー効果による
利益率向上



機動戦士Zガンダム
-星を継ぐ者-

トピックス

「TAKESHIS」
全国公開ロードショー



今後のテーマ

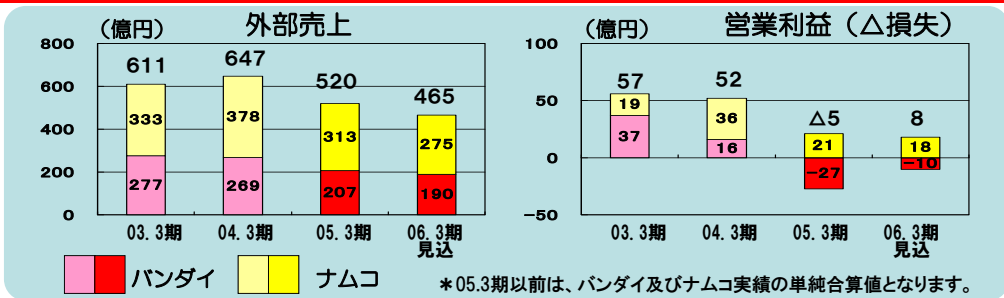
☆事業拡大

映像系コンテンツから、
音楽系コンテンツ
テキスト系コンテンツ等への
コンテンツビジネス拡大

☆地域拡大

日本型高付加価値
ビジネスモデルの
海外への移植

米国地域の戦略



▶上期の業績

トイホビー

「たまごっち」
シリーズ絶好調



ゲームコンテンツ

PSP向け
リッジレーサー好調



アミューズメント施設

効率化対策の効果により、
利益率が改善

⇒全般的に下期偏重の計画であるとともに、市場低迷・競争激化等の影響により、当初計画していた改善までには至らず

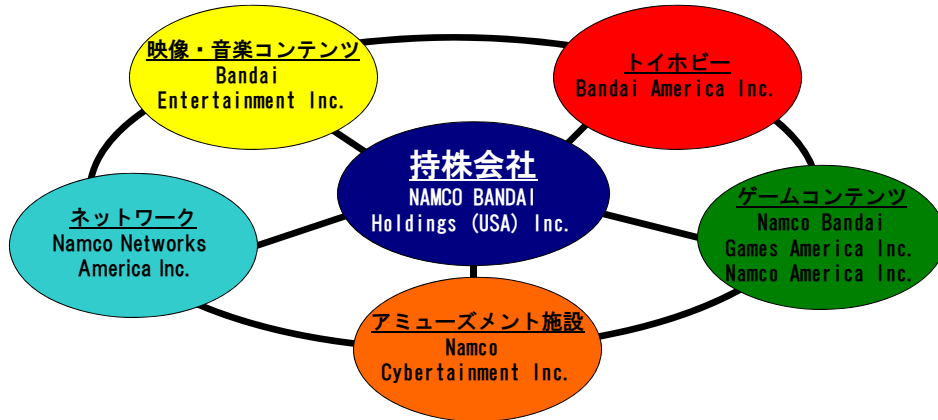
米国地域の戦略



今後のテーマ

☆ポートフォリオ機能の強化

2006年1月以降の体制



経営統合効果 両社の融合策・プロジェクト



バンダイ・ナムコ経営統合記念論文

2000通以上の応募
2006年1月に受賞者発表
⇒ 提案内容の実現化



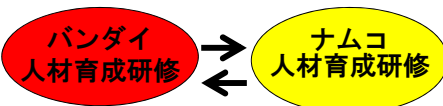
バンダイ・ナムコ間の人材公募

両社の各部門の求人内容を提示し、
公募を実施

2005年11月公募
2005年12月選考
2006年4月異動



人材育成プログラムへの相互参加



2006年2月～7月

グループ横断プロジェクト

- ・環境プロジェクト
- ・バンダイナムコ
グループライセンス連絡会
- ・バンダイナムコ
グループ知財強化委員会

経営統合効果 事業シナジー



ナムココンテンツのマーチャンダイジング展開

トイホビー × ゲームコンテンツ

過去のアーケードでのヒットゲームをレッツTVプレイで復刻

- ・ドラゴンバスター
- ・ギャプラス
- ・ゼビウス・マッピー



レツTVプレイシリーズ

映像 × ゲームコンテンツ

ナムコのゲームコンテンツの映像化企画中

- ・アイドルマスター等



アイドルマスター

トイホビー × ゲームコンテンツ

「エースコンバット・ゼロ」の近未来ジェット機体をプラモデル化

2006年春発売予定



×



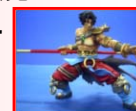
イメージ図

トイホビー × ゲームコンテンツ

ナムコのゲームコンテンツのフィギュアの製造・販売

2006年冬発売予定

- ・ソウルキャリバー
- ・鉄拳



経営統合効果 事業シナジー



ロケーション展開

トイホビー × ロケーション

たまごっちカフェ (仮称)



でかたまごっちをナムコ施設に設置

⇒200箇所以上

トイホビー × ロケーション

ナムコロケーションでのデータカードダスの展開
⇒160箇所、260台



共同開発

ゲームコンテンツ × ロケーション

アミューズメント筐体「機動戦士ガンダム 戦場の絆」開発

来期国内市場投入予定



ゲームコンテンツ × ネットワーク

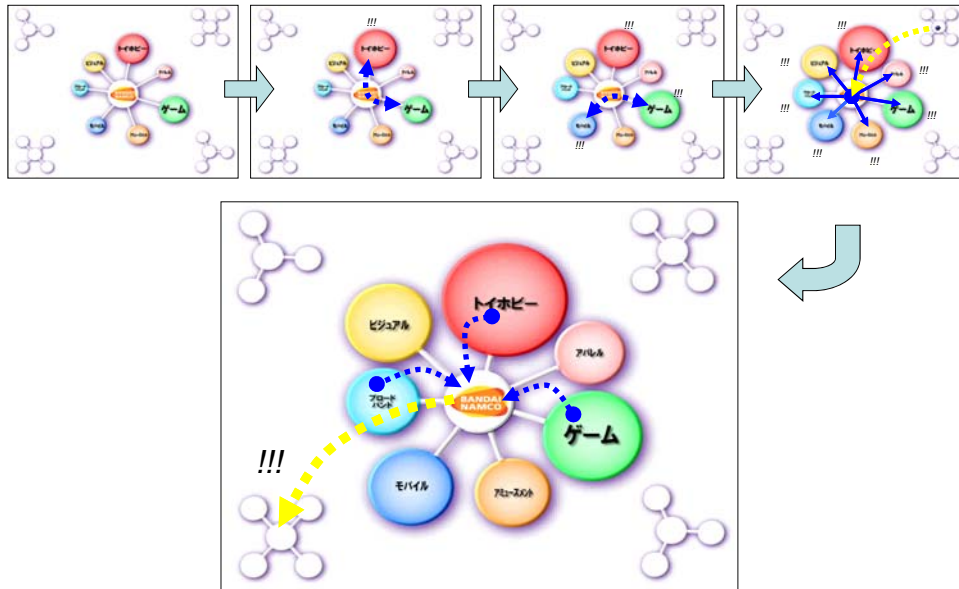
モバイルコンテンツの開発

i-mode向け「SDガンダムRPG」今冬サービス提供開始

2006年冬提供開始



エンターテインメント・ハブ構想



URL: www.bandainamco.co.jp/

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、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©BANDAI-WIZ 2004, ©2005 テレビ朝日・東映AG・東映, ©2005 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映, ©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2005, ©ABC・東映アニメーション, ©2002, 2005 SANRIO CO.,LTD. (K), ©ムシキングプロジェクト・テレビ東京, ©窪岡俊之 ©2003 NAMCO LTD., ©2005 NAMCO LTD., ©2005 Nintendo ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.MARIOKART is a registered trademark of Nintendo.Licensed by NINTENDO ©2005 NAMCO LTD., ©葦プロ ©GAINAX/Project Eva, ・テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA製作委員会 ©サンライズ ©SEGA, 1998, 2003 CHARACTERS ©SEGA/AUTOMUSS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東映アニメーション ©東北新社 ©BANDAI-VICTOR-GAINAX ©ビックウェスト ©BANPRESTO 2005 ©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2005, ©BANDAI-WIZ 2004 ©BANDAI 2005 ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANPRESTO 2005 ©CAPCOM CO., LTD. 2005/ALL RIGHTS RESERVED ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送, ©2005 NAMCO LTD., ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI NETWORKS ©Bandai-Wiz 2004 ©BANDAI NETWORKS ©2005バンダイビジュアル TOKYO FM 電通 テレビ朝日/オフィス北野 ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©2005 NAMCO LTD., ©NAMCO LIMITED ©創通エージェンシー・サンライズ ©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED, ©1994 1995 1996 1999 2001 2004 2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ©藤島康介©2005NAMCO