

バンダイナムコグループ

2006年3月期

決算説明会

2006年5月17日

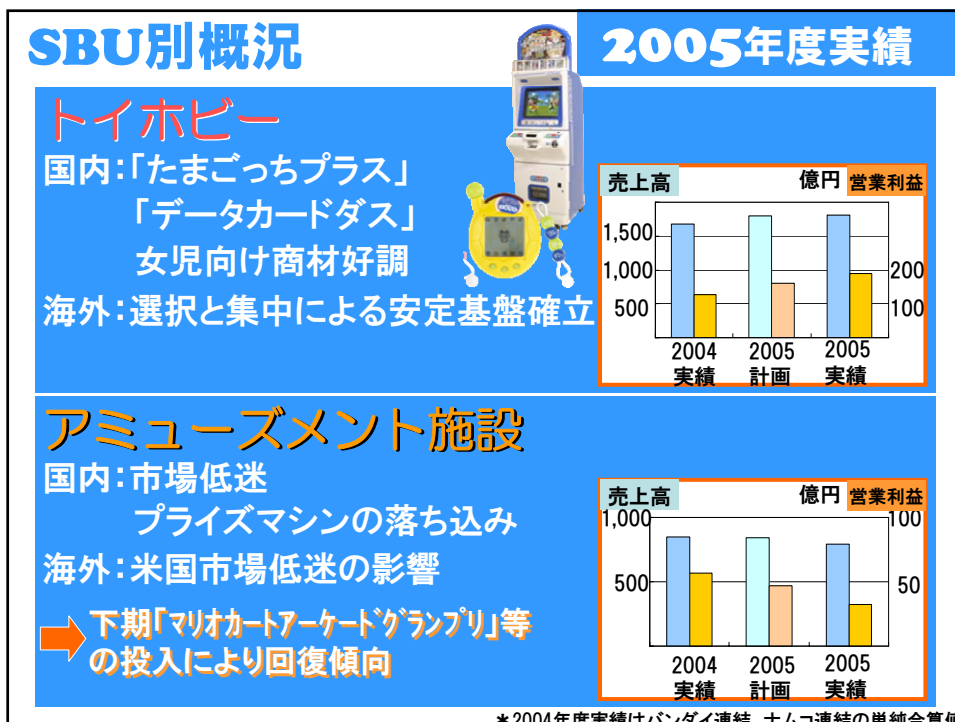
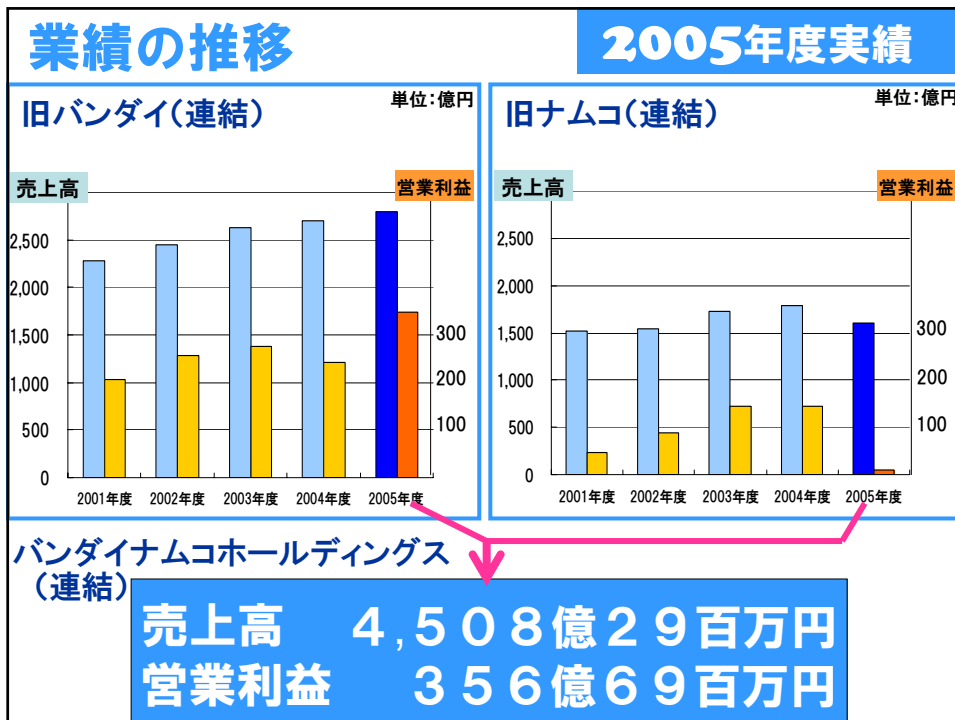
株式会社バンダイナムコホールディングス

代表取締役社長 高須 武男

CONTENTS

2005年度実績 業績の推移	2
2005年度実績 SBU別概況	2
2006年度計数計画	4
中期経営計画の戦略	4
SBU別事業戦略	5
エンターテインメント・ハブ構想の推進	10
バンダイナムコグループのミッション	10





SBU別概況

2005年度実績

ゲームコンテンツ

家庭用ゲームソフト

国内・海外: ヒットタイトルはあったものの、
市場低迷、顧客ニーズ変化への対応遅れで不調

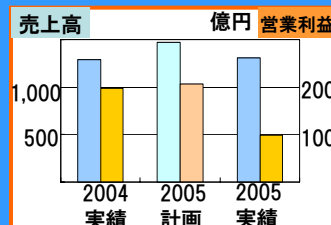
業務用ゲーム機

国内: 「マリオカートアーケードグランプリ」
「アイドルマスター」が好調



海外: 「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2」

などが好調



*2004年度実績はバンダイ連結、ナムコ連結の単純合算値

SBU別概況

2005年度実績

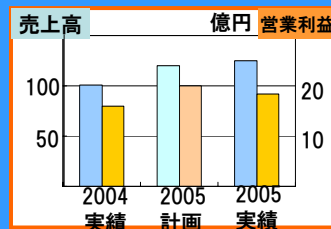
ネットワーク

高付加価値コンテンツ投入による
収益基盤強化

⇒一人当たり平均単価上昇

新規技術の提供

「2Dベクターエンジン」「3Dエンジン」など



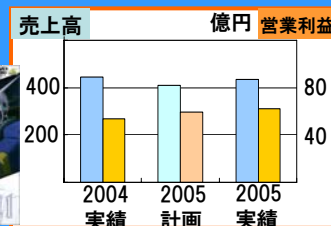
映像音楽コンテンツ

国内: 「機動戦士ガンダム」シリーズ

⇒高いグループシナジー効果

海外: 米国市場低迷による返品増加

⇒今後の市場環境を鑑み
引当金を計上



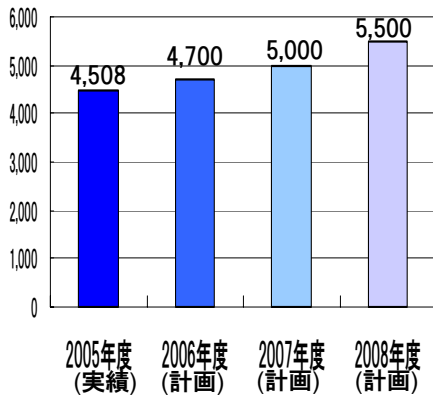
*2004年度実績はバンダイ連結、ナムコ連結の単純合算値

計数計画

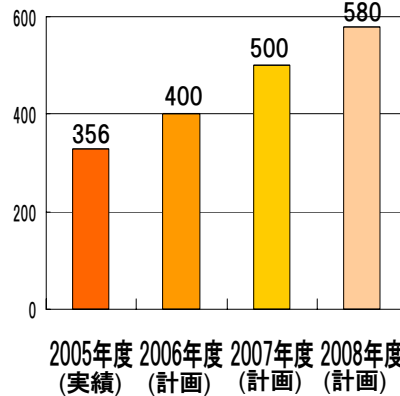
2006年度計画

売上高 4,700億円
営業利益 400億円

売上高



営業利益



中期経営計画の戦略

中期経営計画

中期経営計画のテーマ

ポートフォリオ経営の強化・充実・拡大



中期経営計画の戦略

中期経営計画

経営戦略

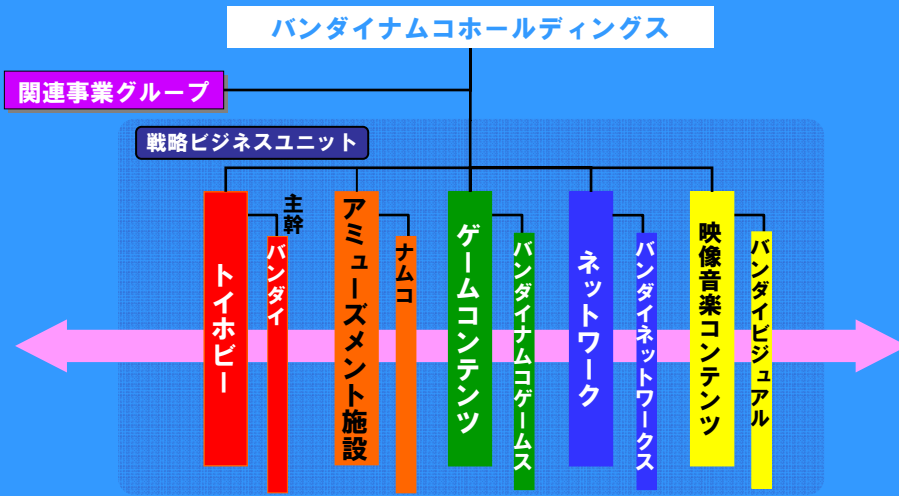
- ①コーポレートガバナンスの強化
- ②人的資源の有効活用
- ③最適な経営体制の構築

事業戦略

- ①エンターテインメント・ハブ構想の推進
・コンテンツ戦略 ・ドメイン戦略 ・チャンネル戦略
- ②海外事業の強化

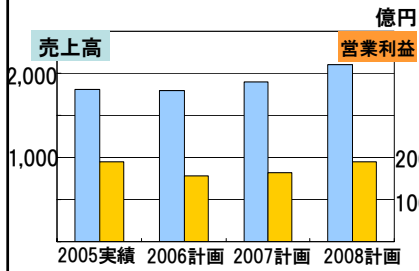
SBU別事業戦略

2006年3月末時点の戦略ビジネスユニット体制



トイホビー

2006年度事業戦略



人気商材の更なる強化・拡充

「たまごっちプラス」

- ・データカードダス
- ・他社との取組み
- ・キャンペーン、グッズ販売等
- ・周辺商材の展開

⇒定番人気キャラクターに育成



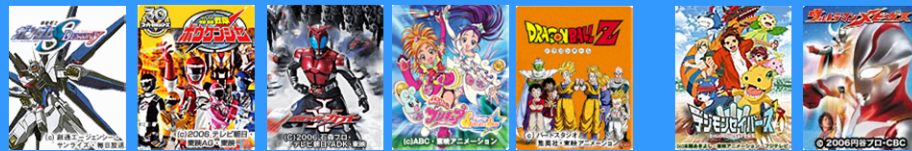
データカードダス

- ・コンテンツの増加

「ドラゴンボールZ」「ナルト」「たまごっちプラス」「デジモン」 ⇒ターゲット層の拡大!

コンテンツ戦略

定番人気+新規コンテンツ⇒豊富なラインナップ



トイホビー

2006年度事業戦略

他社コラボ

バンダイ×ユニクロ

「たまごっち」のTシャツ
+ちびたまごっち



バンダイ×ウィルコム

キッズケータイ
「papipo!」



バンダイ×ケンウッド

大人を対象としたエンターオーディオ

海外事業

「TAMAGOTCHI」

英国・豪州でToy of the year受賞



「POWER RANGERS」

アメリカで好スタート
インドでも展開開始



期待コンテンツ

「BEN10」

男児玩具中心に
米国地域で展開



「NARUTO」

カード中心に
米国地域で展開



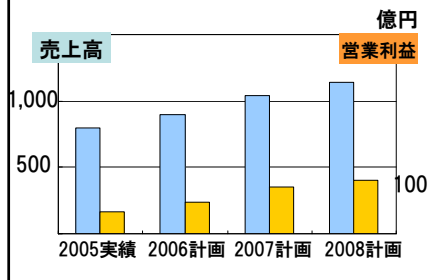
「POCOYO」

幼児玩具中心
に欧州で展開



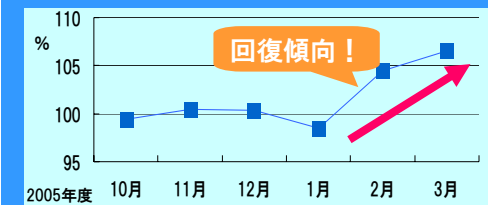
アミューズメント施設

2006年度事業戦略



既存店舗

国内既存店前年比の推移



「こち亀ゲームぱ〜く」

「こち亀」の世界観をテーマに亀有にオープン



「プラボ長野」

2005年度オープン
の大型施設



「ナンジャタウン」

10周年を迎え
施設をさらに充実



「談話室いかや」

団塊世代向け会員制
コミュニティサロン



「名古屋デザートフォレスト」

巨大ショッピングセンター内
にオープン



⇒さらに大型施設出店、新規事業参入予定

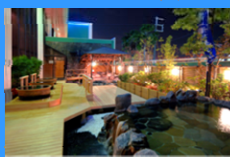
アミューズメント施設

2006年度事業戦略

新業態

「ナムコ・スパリゾートリパティ」

大阪府岸和田市



温浴施設は今後も出店予定

好調

「Quick Make Sugu Sugu」

東京駅八重洲地下街

リーズナブルな
クイックメイクショップ



好調

「ナムコあそベース」

6月北海道帯広にオープン

時間課金制で親子が
楽しめる遊びの空間

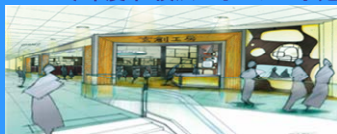


バンダイとのシナジー

「玄創工房」

大人がモノ創りを楽しめる
クリエイティブな空間

今年度中 横浜にオープン予定



海外事業

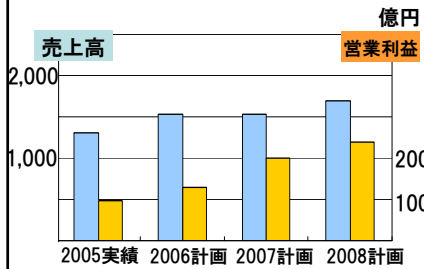
GAME MACHINES
BOWLING
BAR COUNTER
POOL BAR



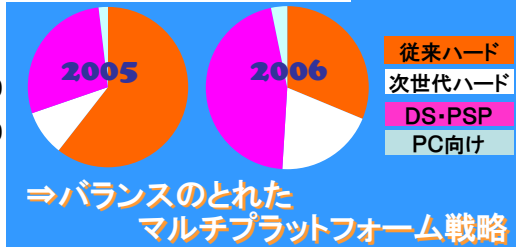
⇒複合施設展開の強化(欧州)

ゲームコンテンツ

2006年度事業戦略



家庭用タイトル構成



家庭用期待タイトル

- PS2** 「.hack//G.U.」シリーズ
ゼノサーガ エピソードIII
ドラゴンボールZ Sparking! NEO 他
- PSP** 鉄拳 ダーク・リザレクション
RAIN WONDER TRIP 他
- DS** 右脳の達人 がんばれっトレーナー
たまごっちのプチプチおみせっち2 他



次世代ハード機向け

2006年度以降登場予定の開発タイトル

- PS3** リッジレーサー7
鉄拳6
機動戦士ガンダム 他
- Xbox 360** 機動戦士ガンダム
カルドセプト他
- Wii** ドラゴンボールZ Sparking! NEO
ファイナルハロン(仮) 他

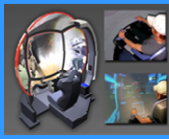


ゲームコンテンツ

2006年度事業戦略

業務用期待タイトル

「機動戦士ガンダム戦場の絆」



GWIにテス



大盛況!

シナジー



「たまごっち」×筐体
キャラクターメダル機 等



コラボ

総務省のネット配信への協力

全国の小中学校への配信コンテンツに
ゲーム技術を活用し協力

「.hack」プロジェクト

様々な媒体との
メディアミックス展開



海外事業

鉄拳(PSP)

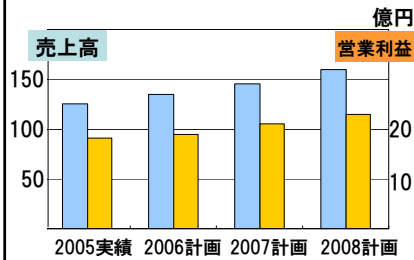


タイムクライシス4(業務用)

⇒ワールドワイド展開の拡充

ネットワーク

2006年度事業戦略

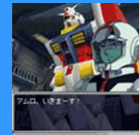


コンテンツ強化

リッチコンテンツの拡充

携帯電話の新機能・新技術をフルに活かしたクオリティで展開

ゲームコンテンツ
映像コンテンツ
電子コミック...



シナジー



i-mode向けコンテンツ
「SDガンダムRPG」

バンダイネットワークス 共同開発
×バンダイナムコゲームス
6月よりサービス開始予定

事業領域の拡大

「画像認識エンジン」のサービス化と拡大

カタログ通販連動、パッケージソフト連動、
検索エンジン連動...

ネット広告事業開始

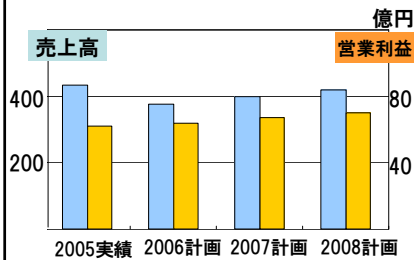
バンダイネットワークス×VIBE×
東急エージェンシー



新たな事業の柱に

映像音楽コンテンツ

2006年度事業戦略



ガンダムの展開

様々なアプローチで
ガンダムの世界観を提供

「機動戦士ガンダムDVD-BOX」(全2巻)発売
「ガンダムSEED C. E. 73スターゲイザー」ネット配信
「機動戦士ガンダムMSイグルー」DVD発売



劇場作品

カンヌ映画祭
監督週間出品決定
「ゆれる」

西川美和監督
是枝裕和プロデュース
オダギリジョー主演



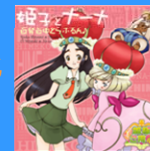
事業領域の拡大

コンテンツ価値の最大化

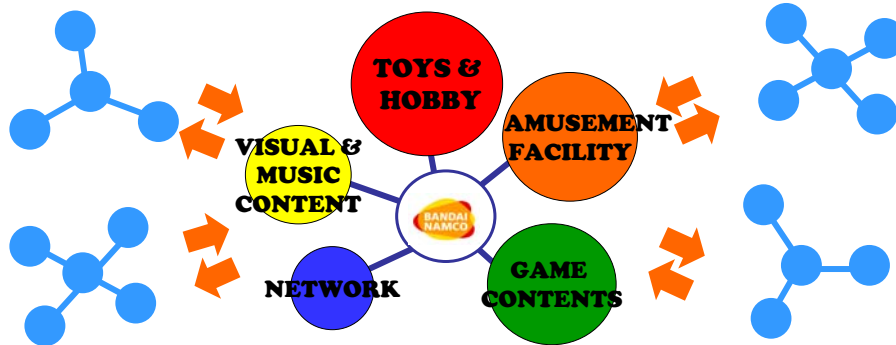
(株)ランティスの株式取得

⇒音楽コンテンツ事業への取組み

アニメポータルへの楽曲提供等



エンターテインメント・ハブ構想の推進



バンダイナムコグループのミッション

「夢・遊び・感動」

バンダイナムコグループ 2006年3月期 決算説明会

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。

©BANDAI・WIZ 2004, ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション© BANDAI 2006, © ABC・東映アニメーション, © 2002.2006 SANRIO CO.,LTD. (K), © 2005 Nintendo © 2005 NBGI MARIOKART is a registered trademark of Nintendo. Licensed by NINTENDO, ©窪岡俊之 ©2003NBGI, © Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd.All Rights reserved. Based on the original comics"Wangan Midnight"created by Michiharu Kusunoki,serialized in Kodansha's"Young Magazine"since 1992. © 2003 2004 NBGI All trademarks and copyrights with the manufacturers cars,models,trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, All rights reserved, ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送, © 2006 テレビ朝日・東映AG・東映, © 2006石森プロ・テレビ朝日・東映, ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション, ©本郷あきよし・東映アニメーション・フジテレビ, © 2006円谷プロ・CBC, TM & © 2006 BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V. All Rights Reserved. Used under license by Bandai America Incorporated. ABC logo: TM & © ABC Inc. All Rights Reserved, © Cartoon Network , ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ, POCOYO™ & © 2006 Zinkia Entertainment S.L., ©秋本治・アトリエびーだま/集英社・フジテレビ・ADK, © NBGI, ©hack Conglomerate © NBGI, ©創通エージェンシー・サンライズ, © 2001-2006 NBGI, © 1995-2005 NBGI, © 1994-2006 NBGI, ©創通エージェンシー・サンライズ© BANDAI NETWORKS © BANDAI NAMCO GAMES, ©創通エージェンシー・サンライズ© BANDAI NETWORKS, © 2006「ゆれる」製作委員会, © 高柳滋仁・ノーマッド/バンダイビジュアル