

Dreams, Fun and Inspiration



バンダイナムコグループ 2007年3月期決算説明会

2007. 5. 11(Fri)

TODAY'S MENU

- | | |
|-------------|----|
| 1. 業績の推移 | 2 |
| 2. 今後のSBU戦略 | 4 |
| 3. 全体戦略 | 10 |

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

SBU: 戦略ビジネスユニット



1. 業績の推移

BANDAI NAMCO Group

業績推移



単位: 億円

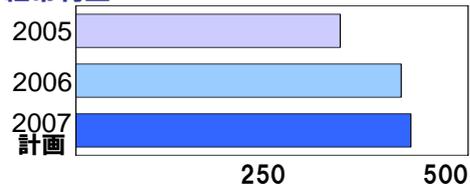
業績推移	2005	2006	2007
	実績	実績	計画
売上高	4,508	4,591	4,800
営業利益	356	422	450
経常利益	371	456	470
当期純利益	141	242	265
設備投資	208	203	240
減価償却費	191	212	225
開発投資	322	321	350
広告宣伝費	310	310	325
人件費	337	360	370

2007	2008
中計目標	中計目標
5,000	5,500
500	580
505	585
280	325
225	230
220	220
350	380
365	415
355	375

売上高



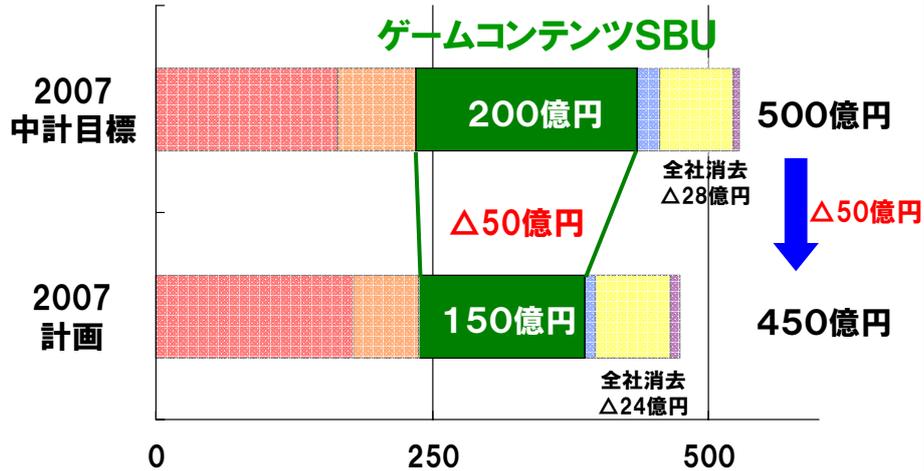
経常利益



事業セグメント別業績



2007年度 営業利益計画



事業セグメント別業績



単位:億円

事業セグメント		2005	2006		2007			
		実績	計画	実績 (利益率)	対 計画	中計 目標	計画 (利益率)	対 中計
トイホビー	売上	1,810	1,800	1,855	+55	1,900	1,900	0
	営業利益	190	157	174 (9.4%)	+17	165	178 (9.4%)	+13
アミューズ メント施設	売上	812	900	881	-19	1,040	950	-90
	営業利益	18	48	40 (4.5%)	-8	70	60 (6.3%)	-10
ゲーム コンテンツ	売上	1,307	1,530	1,391	-139	1,530	1,500	-30
	営業利益	97	130	115 (8.3%)	-15	200	150 (10.0%)	-50
ネット ワーク	売上	125	135	124	-11	145	115	-30
	営業利益	18	19	8 (7.0%)	-11	21	10 (8.7%)	-11
映像音楽 コンテンツ	売上	433	375	430	+55	400	440	+40
	営業利益	61	64	94 (22.1%)	+30	67	68 (15.5%)	+1
その他	売上	208	190	209	+19	215	195	-20
	営業利益	11	7	10 (4.9%)	+3	5	8 (4.1%)	+3

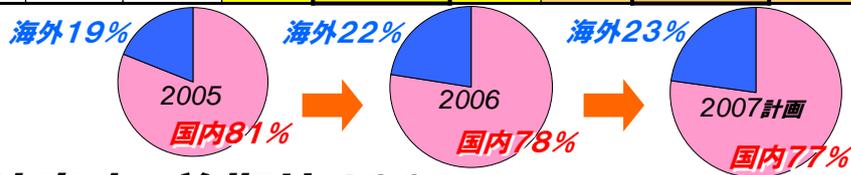
事業ポートフォリオ機能を発揮

地域セグメント別業績



単位:億円

地域セグメント		2005	2006年度		2007年度			
		実績	計画	実績 (利益率)	対 計画	中計 目標	計画 (利益率)	対 中計
日 本	外部売上	3,658	3,700	3,562	-138	3,830	3,700	-130
	営業利益	376	345	331 (9.3%)	-14	425	362 (9.8%)	-63
アメリカ	外部売上	427	545	523	-22	630	560	-70
	営業利益	△32	19	33 (6.5%)	+14	39	25 (4.5%)	-14
ヨーロッパ	外部売上	312	330	377	+47	395	400	+5
	営業利益	43	40	52 (13.9%)	+12	42	60 (15.0%)	+18
アジア	外部売上	110	125	128	+3	145	140	-5
	営業利益	22	21	27 (21.3%)	+6	22	28 (20.0%)	+6



海外売上:前期比120%



2. 今後のSBU戦略

BANDAI NAMCO Group

トイホビー

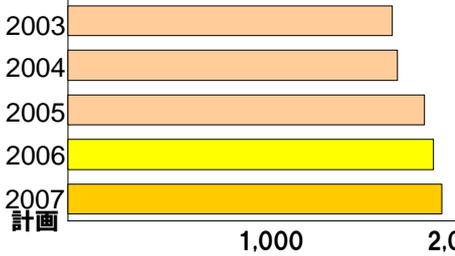


業績推移	2003	2004	2005	2006	2007 計画	2007 中計目標
売上高	1,648	1,672	1,810	1,855	1,900	1,900
営業利益	137 * [107]	128 * [98]	190 * [164]	174	178	165
利益率	8.3% * [6.5%]	7.7% * [5.9%]	10.5% * [9.1%]	9.4%	9.4%	8.7%

* [] 内の数値は、本社費用の負担割合の変更に伴う影響を過去に遡って調整した参考数値となります。

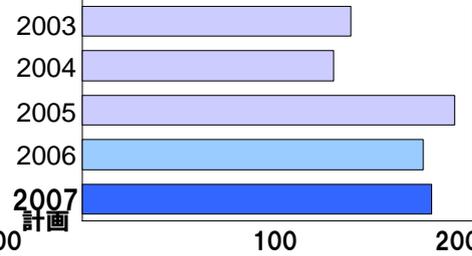
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



トイホビー



国内戦略

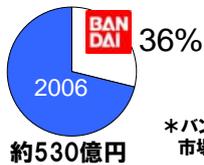
- ・定番キャラクター玩具の強化
- ・データカードダスのシェア拡大

新規事業の拡大

- ヘアサロン
- 写真スタジオ



開発プロセスの見直しによる効率化



*バンダイ調査による
市場規模の推計値

ターゲットの拡大

「大怪獣バトル」
(2007年5月～)



海外戦略

POWER RANGERS
TAMAGOTCHI
BEN10

コンテンツ展開地域拡大

アミューズメント施設

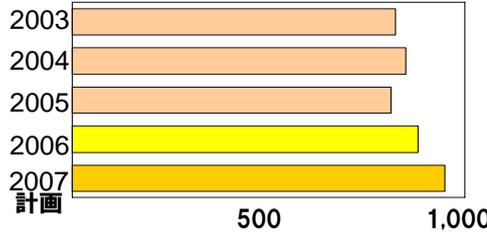


業績推移	2003	2004	2005	2006	2007 計画	2007 中計目標
売上高	823	850	812	881	950	1,040
営業利益	67 *1 [47]	57 *1 [37]	18 *1 [8]	40	60	70
利益率	8.1% *1 [5.7%]	6.7% *1 [4.4%]	2.3% *1 [1.0%]	4.5%	6.3%	6.7%

*1 []内の数値は、本社費用の負担割合の変更に伴う影響を過去に遡って調整した参考数値となります。
*2 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。

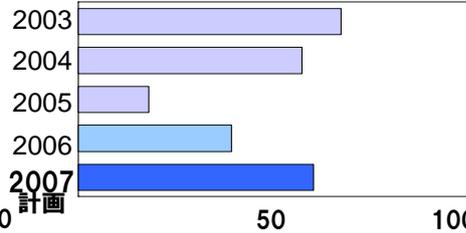
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



アミューズメント施設



国内戦略

・大型店出店による拡大

2006年度	13店
2007年度(計画)	10店

・既存店の収益基盤強化

2006年度	101.1%
2007年度(計画)	101%

・ターゲット層の拡大

玄創工房

2007.3オープン
各種メディアで話題に!



・スクラップ&ビルド

不採算店舗の閉店による
収益率改善

ナムコ ワンダーパーク
ヒーローズベース



好調

2007年度出店
の大型店



ナムコランド宮崎店

ナムコランド渋谷店



戦場の絆
16台設置

海外戦略

レベニューシェア拠点拡大
コスト削減
ボウリング場等
との複合店展開



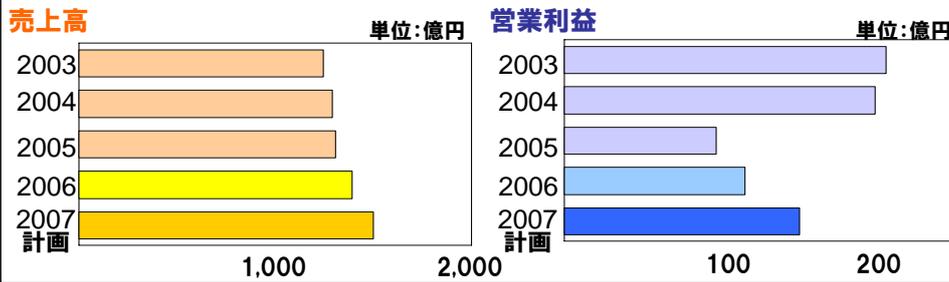
地域特性にあわせた展開

ゲームコンテンツ



業績推移	2003	2004	2005	2006	2007 計画	2007 中計目標
売上高	1,244	1,290	1,307	1,391	1,500	1,530
営業利益	205 *1 [195]	198 *1 [188]	97 *1 [100]	115	150	200
利益率	16.5% *1 [15.7%]	15.3% *1 [14.6%]	7.4% *1 [7.7%]	8.3%	10.0%	13.1%

*1 []内の数値は、本社費用の負担割合の変更に伴う影響を過去に遡って調整した参考数値となります。
*2 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。



**ゲームコンテンツSBUの
事業戦略につきましては、
別冊「ゲームコンテンツSBU
今後の事業戦略」を
ご参照ください。**

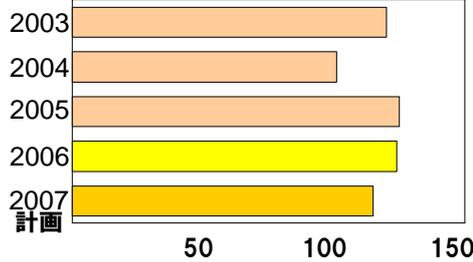
ネットワーク



業績推移	2003	2004	2005	2006	2007 計画	2007 中計目標
売上高	102	101	125	124	115	145
営業利益	19	16	18	8	10	21
利益率	18.6%	15.8%	14.7%	7.0%	8.7%	14.5%

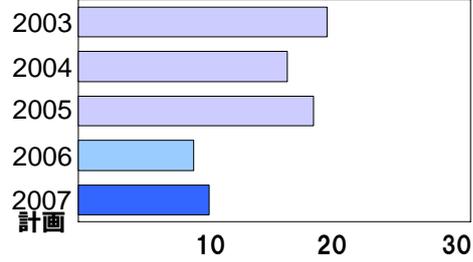
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



ネットワーク



コンテンツ戦略

有料会員数の推移

(万人)

	06.3	06.9	07.3
ゲーム	157	155	179
キャラクター	107	94	92
サウンド	109	92	80
その他	20	15	16
合計	393	356	367

・収益性改善へ向けた取組み

- 不採算コンテンツの統廃合
- ソリューション事業における、取引の見直しによる採算性の向上

収益基盤の強化

・ゲームコンテンツ

各ターゲットへ向けたコンテンツ展開



← CORE

SIMPLE →

シナジー

ゲームコンテンツ

- ▶ バンダイネットワークスのコンテンツを NAMCO BANDAI Networks Europe を通じてヨーロッパで配信
- ▶ 「戦場の絆」のモバイルサイト 業務用機器との連携



映像音楽コンテンツ

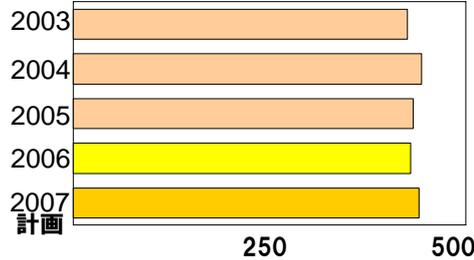


業績推移	2003	2004	2005	2006	2007 計画	2007 中計目標
売上高	426	444	433	430	440	400
営業利益	57	54	61	94	68	67
利益率	13.4%	12.2%	14.3%	22.1%	15.5%	16.8%

*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。

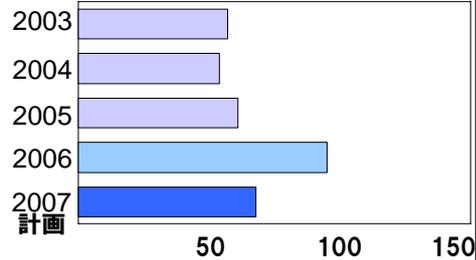
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



映像音楽コンテンツ



次世代機戦略

国内 HDDVD、ブルーレイディスクに向けて今期30タイトルを予定

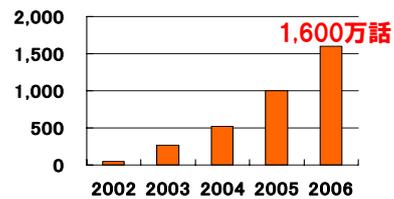
海外 世界同時展開を積極的に推進

第1弾 FREEDOM 1
HDDVDとDVDの
ツインフォーマット



オンデマンド配信

バンダイチャンネル有料配信数の推移



アニメーションの配信シェア No.1!

コンテンツ戦略

映像⇄音楽・出版
クロス展開・融合

新ビジネスモデル確立



期待コンテンツ



アイドルマスター
XENOGLOSSIA



コードギアス
反逆のルルーシュ



北野武監督作品
監督・ばんざい!



3. 全体戦略

BANDAI NAMCO Group

エンターテインメント・ハブの強化



コンテンツホルダーとの資本を含む関係強化

資産の有効活用



資金活用の基本方針

手持ち資金

運転資金	既存事業に関わる 先行投資	有利子 負債
------	------------------	-----------

この部分については、次の要素を総合的に
勘案したうえで、株主還元などを目的に
自己株式の取得を検討

- ・直近及び翌期の業績見込
- ・当面の投資案件 など

自己株式の取得 (2007.4.18発表)

取得価格 100億円(上限)
取得株式の総数 500万株(上限)
(発行済の1.92%)
取得期間 2007.5.10~9.30

CSRトピックス



バンダイナムコの森

環境教育の場として活用し、
子供達や社員の
環境意識向上を図る



YOSAKOIソーラン祭りへの協賛

夢を持ちエンターテインメント創造
に向け挑戦する人々を応援



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



Dreams,
Fun and
Inspiration

BANDAI NAMCO Group

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。

©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©円谷プロ ©BANDAI2007 TM&©BVS Entertainment, Inc. and BVS International N.V. 2004-2006 BANDAI WiZ CARTOON NETWORK the logo, BEN 10 and all related characters and elements are trademarks of and ©Cartoon Network. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI NETWORKS ©尾田栄一郎／集英社 ©BANDAI NETWORKS ©MEGAHOUSE 2006 ©BANDAI NETWORKS /D3 PUBLISHER,MC2006 ©創通・サンライズ ©BANDAI NETWORKS ©2006 FREEDOM COMMITTEE ©SRWOG PROJECT ©サンライズ・バンダイビジュアル ©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP ©2007バンダイビジュアル・TOKYO FM・電通・テレビ朝日・オフィス北野 ©2007 テレビ朝日・東映AG ©ABC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 ©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©吉崎観音／角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS

BANDAI NAMCO Group



ゲームコンテンツSBU 今後の事業戦略

バンダイナムコグループ
2007年3月期決算説明会

2007. 5. 11(Fri)

TODAY'S MENU

1. ゲームコンテンツSBU(総括) 2
2. 業務用ゲーム分野 3
3. その他(WMC・P7) 3

バンダイナムコゲームス
代表取締役社長 石川 祝男

4. 家庭用ゲーム分野 4

バンダイナムコゲームス
代表取締役副社長 鷺之澤 伸

SBU: 戦略ビジネスユニット

ゲームコンテンツSBU(総括) (億円)



SBU業績推移	2005	2006	2007計画	2007中計
売上高	1,307	1,391	1,500	1,530
営業利益	97	115	150	200

分野別 売上高推移	2005	2006	2007計画	2007中計
家庭用	759	722	785	835
業務用	469	559	600	505
その他 (WMC、P7他)	94	142	150	190
連結調整	-15	-32	-35	-
合計	1,307	1,391	1,500	1,530

ゲームコンテンツSBU(総括)



強みを発揮できる組織へ変更

全体最適視点で評価する人事制度導入

SBU拠点の集約



融合を促進しシナジー発揮へ

業務用ゲーム分野



事業戦略

大型メダル機投入によるシェア拡大

新たなエンターテインメントの創造

海外でのダイナミックな展開

期待タイトル



2007年夏稼働予定!



ELENA-FLEX



その他(WMC・P7)



WMC戦略

国内会員数のさらなる増加

現状コンテンツの充実
+ 新規コンテンツの開発

海外の強化

通信事業者との関係強化
KDDIと包括的な提携



2007年3月末会員数121万人
(前期末比23万人増)

P-7戦略

他社と差別化できるコンテンツ提供



家庭用ゲーム分野					(万本)	BANDAI NAMCO
		2005実績	2006実績	増減	2006計画	
ゲーム機別	PS2	1,608	1,067	↓	1,161	
	DS	242	473	↑	340	
	PSP	290	464	↑	585	
	PS3	—	97	↗	151	
	Wii	—	49	↗	87	
	XBOX360	26	24	→	99	
	その他	521	161	↓	156	
地域別	日本	1,311	1,222	↓	1,373	
	アメリカ	640	593	↓	677	
	ヨーロッパ	673	472	↓	485	
	アジア	63	49	↓	44	
合計	2,687	2,335	↓	2,579		

家庭用ゲーム分野			(万本)	BANDAI NAMCO
ゲーム機別	2007計画	方向性		
PS2	599	キャラクター中心に展開		PS2「スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS」
DS	810	ライトユーザー向けのシンプルなソフト		DS「ことばのパスル もじびったんDS」
PSP	234	中高生ファン向けソフト		
Wii	414	本体特性を活かせる新たな遊びに挑戦		Wii「ワンピース アンリミテッドアドベンチャー」
PS3	286	最新ノウハウ蓄積・開発の効率化のために挑戦		
XBOX360	121	ゲーム+ネットワーク⇒新ビジネス		
地域別	2007計画			
日本	1,520			
アメリカ	495			
ヨーロッパ	465			
アジア	40			
合計	2,520			



PS3「ガンダム無双」



Wii「ワンピース アンリミテッドアドベンチャー」

家庭用ゲーム分野



開発体制

異なる強みを融合した
バンダイナムコゲームスならではの組織体制



家庭用ゲームソフト



海外戦略

2006年度ヒットタイトル



2007年度期待タイトル



「エースコンバット」シリーズ
「ドラゴンボールZ」シリーズ
「ナルト」シリーズ
「たまごっち」シリーズ

& More To Come...

**フランチャイズタイトルの
全世界展開による収益性の向上**

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。

©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd.All rights reserved. ©2003-2007 NBGI ©2007 Nintendo
©BANDAI・WiZ 2004 ©2005-2006 NBGI ©1986-2005 NBGI ©1986-2004 NBGI
©2007 NBGI ©NBGI ©NAMCO LTD. ©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007 ©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 ©2007 NBGI ©NBGI
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©2006 NBGI ©BANDAI・WiZ 2007 ©2006 NBGI
©2007 NBGI All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models,
trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective
owners, and used with such permissions. ©日本スペースイメージング株式会社 ©GeoEye
©INTA Spaceturk ©DigitalGlobe/日立ソフト

BANDAI NAMCO Group