

Dreams, Fun and Inspiration

BANDAI
NAMCO

バンダイナムコグループ
2008年3月期
中間決算説明会

2007.11.9 FRI

TODAY'S MENU

- | | |
|------------|-----|
| 1. 業績の動向 | P2 |
| 2. 今後の事業戦略 | P4 |
| 3. 経営戦略 | P11 |

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



1. 業績の動向

BANDAI NAMCO Group

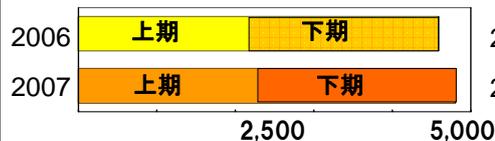
1. 業績の動向



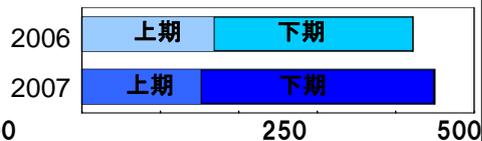
単位: 億円

	06上期	07上期				07通期	
	実績	年初計画	実績	昨年対比	計画対比	年初計画	今回見込
売上高	2,066	2,100	2,135	+68	+35	4,800	4,800
営業利益	172	130	150	△21	+20	450	450
経常利益	185	140	173	△11	+33	470	470
当期(中間)純利益	110	75	79	△30	+4	265	265
設備投資	90	120	108	+18	△12	240	230
減価償却費	89	110	111	+21	+1	225	225
開発投資	160	180	155	△4	△25	350	350
広告宣伝費	140	140	128	△11	△12	325	315
人件費	176	180	193	+16	+13	370	380

売上高



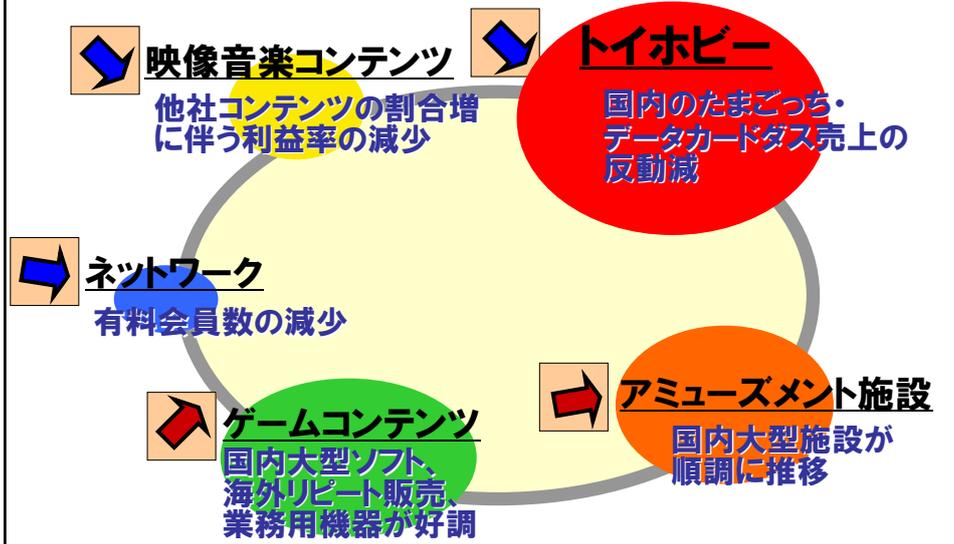
営業利益



1. 業績の動向



上期業績のポイント: 営業利益の昨年対比



1. 業績の動向



事業セグメント別業績

単位: 億円

		06上期	2007上期			2007通期		
		実績	年初計画	実績	計画比	年初計画	今回見込	計画比
トイホビー	売上	857	850	835	△15	1,900	1,900	-
	営業利益	81	68	57	△11	178	178	-
アミューズメント施設	売上	432	460	461	+1	950	950	-
	営業利益	18	25	20	△5	60	58	△2
ゲームコンテンツ	売上	570	575	618	+43	1,500	1,500	-
	営業利益	18	18	48	+30	150	150	-
ネットワーク	売上	62	52	59	+7	115	115	-
	営業利益	5	3	4	+1	10	10	-
映像音楽コンテンツ	売上	192	195	178	△17	440	430	△10
	営業利益	45	25	30	+5	68	68	-
その他	売上	109	95	100	+5	195	195	-
	営業利益	8	4	4	0	8	8	-
全社消去	売上	△158	△127	△119	+8	△300	△290	+10
	営業利益	△6	△13	△15	△2	△24	△22	+2
連結	売上	2,066	2,100	2,135	+35	4,800	4,800	-
	営業利益	172	130	150	+20	450	450	-

1. 業績の動向



地域セグメント別業績

単位:億円

		2006	2007		2007			
		上期	上期	上期	通期	通期	通期	
		実績	年初計画	実績	計画比	年初計画	今回見込	計画比
日本	外部売上	1,661	1,670	1,645	△25	3,700	3,690	△10
	営業利益	165	107	120	+13	362	360	△2
アメリカ	外部売上	199	200	212	+12	560	550	△10
	営業利益	△8	0	1	+1	25	23	△2
ヨーロッパ	外部売上	139	170	210	+40	400	420	+20
	営業利益	14	25	30	+5	60	62	+2
アジア	外部売上	65	60	67	+7	140	140	-
	営業利益	13	10	12	+2	28	28	-
全社消去	外部売上	-	-	-	-	-	-	-
	営業利益	△12	△12	△13	△1	△25	△23	+2
連結	外部売上	2,066	2,100	2,135	+35	4,800	4,800	-
	営業利益	172	130	150	+20	450	450	-

Dreams, Fun and Inspiration



2. 今後の事業戦略

BANDAI NAMCO Group

2. 今後の事業戦略

トイホビー

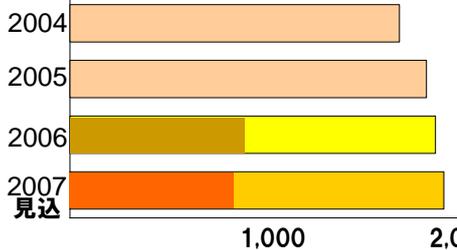


業績推移	2004 通期	2005 通期	2006 上期	2006 通期	2007 上期	2007 通期見込
売上高	1,672	1,810	857	1,855	835	1,900
営業利益	128 *98	190 *164	81	174	57	178
利益率	7.7% *5.9%	10.5% *9.1%	9.5%	9.4%	6.9%	9.4%

* 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

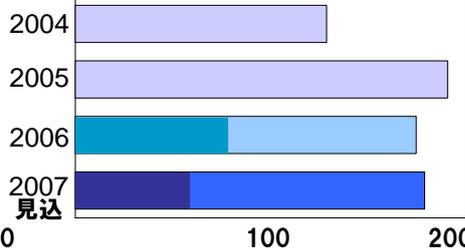
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



2. 今後の事業戦略

トイホビー



下期のメイン商材

定番キャラクター玩具
機動戦士ガンダム00
(ダブルオー)



10/6~
MBS・TBS系
全国ネット

プラモデル売上好調

仮面ライダー電王
獣拳戦隊ゲキレンジャー
YES!プリキュア5



年末に向け大型商材投入

たまごっち
ドラゴンボールZ



ふぁみたま
全世界同時発売
11/23 国内発売
12/15 映画公開
(全国東宝系ロードショー)

Let's! TVプレイ
スカウターバトル



データカードダス

YES!プリキュア5
「プリキュアドリーム
ライブ」



11/初旬より展開中



新商品・コラボレーション

∞(むげん)プチプチ



20~30才代男女を
中心に大人気に!

クレヨン
しんちゃん
チョコビ
(東ハト)



積極的な他社とのコラボ!



キン肉マン
ポリンキー
(コイケヤ)

2. 今後の事業戦略

トイホビー



グループシナジー

データアップ

バンダイ(ガシャポン) ×
バンダイナムコゲームス



アニマルカイザー

バンダイ ×
バンダイナムコゲームス ×
バンプレスト



海外戦略

来期へ向けたコンテンツの強化 新キャラクター

3つの柱

POWER RANGERS
TAMAGOTCHI
BEN10



+



DRAGON BALL Z



DIGIMON DATA SQUAD
(デジモンセイバース)

2. 今後の事業戦略

アミューズメント施設

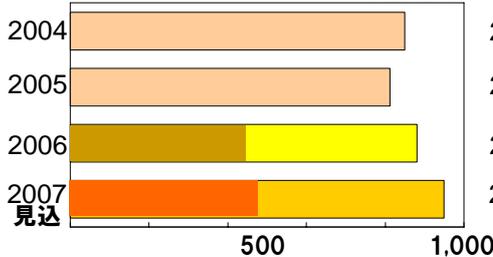


業績推移	2004 通期	2005 通期	2006 上期	2006 通期	2007 上期	2007 通期見込
売上高	850	812	432	881	461	950
営業利益	57 *137	18 *18	18	40	20	58
利益率	6.7% *14.4%	2.3% *11.0%	4.4%	4.5%	4.5%	6.1%

*1 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
*2 2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値

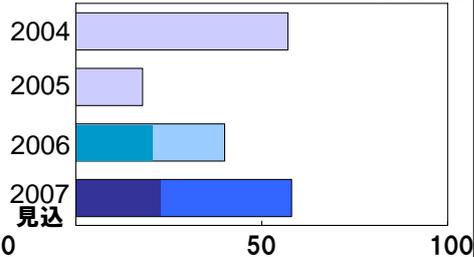
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



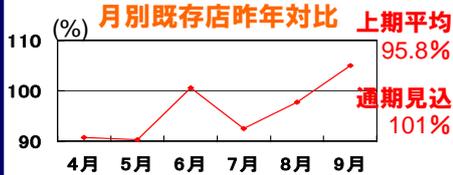
2. 今後の事業戦略

アミューズメント施設



国内戦略

既存店の収益基盤強化



スクラップ&ビルドによる収益性向上

	上期実績	通期見込
出店	7店	13店
退店	25店	47店

商業施設内の大型店に特化



ナムコランド
仙台クリスロード店



ナムコランド
イオン各務原店

他社との差別化

キャラクターを付加価値として展開



ナムコワンダーパーク
ヒーローズスペース(川崎)



ゲーセンクレヨンしんちゃん
嵐を呼ぶプリプリシネマ
スタジオ(春日部)

海外戦略

オペレーションの更なる効率化
日本モデルの移植

ボウリング場等
との複合店展開

好調!

2. 今後の事業戦略

ゲームコンテンツ

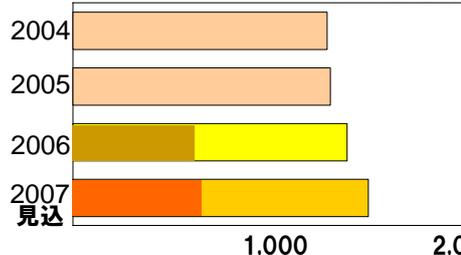


業績推移	2004 通期	2005 通期	2006 上期	2006 通期	2007 上期	2007 通期見込
売上高	1,290	1,307	570	1,391	618	1,500
営業利益	198 *1188	97 *1100	18	115	48	150
利益率	15.3% *114.6%	7.4% *17.7%	3.3%	8.3%	7.9%	10.0%

*1 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
*2 2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値

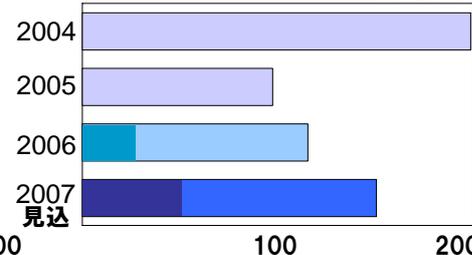
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



2. 今後の事業戦略

ゲームコンテンツ



家庭用ゲームソフト

下期のメインタイトル

ワールドワイド展開



ACE COMBAT 6
解放への戦火



ドラゴンボールZ
Sparking! METEOR



タイムクライシス4



ソウルキャリバー
レジェンズ

各国のタイトル



日本:SDガンダム
Gジェネスピリッツ



日本:テイルズオブ
イノセンス



欧米:NARUTO
Ultimate Ninja 2

日	PS2	スーパーロボット大戦OG スペシャルディスク
日	Wii	ファミリートレーナー アスレチックワールド
日	NDS	平成教育委員会DS 全国統一模試スペシャル
日	PSP	涼宮ハルヒの約束
欧米	XB360	トラスティベル ショパンの夢

上期グループ実績:36タイトル、964万本
下期グループ見込:61タイトル、1,556万本

バランスのとれたマルチプラットフォーム戦略

2. 今後の事業戦略

ゲームコンテンツ



業務用ゲーム機

下期の主要な製品

新製品



鉄拳6



アンパンマン
コミュタッチ



新型シールプリント機
(ジュエラ)



人気シリーズの最新作の展開

定番機器の安定した リピート販売



機動戦士ガンダム
戦場の絆



クレナフレックス

2. 今後の事業戦略

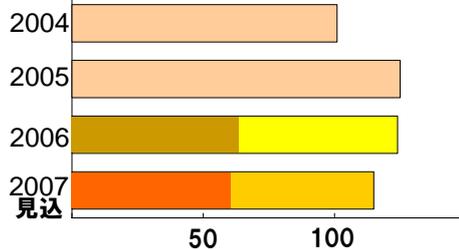
ネットワーク



業績推移	2004 通期	2005 通期	2006 上期	2006 通期	2007 上期	2007 通期見込
売上高	101	125	62	124	59	115
営業利益	16	18	5	8	4	10
利益率	15.8%	14.7%	8.6%	7.0%	7.3%	8.7%

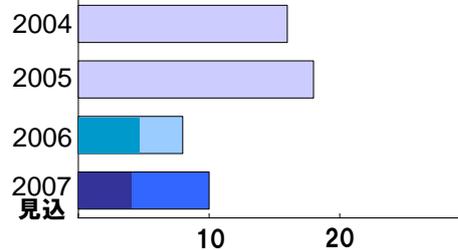
売上高

単位:億円



営業利益

単位:億円



2. 今後の事業戦略

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	07.9
ゲーム	158	155	179	195
キャラクター	108	95	92	86
サウンド	110	92	80	62
その他	20	15	16	15
BNW合計	396	357	367	358
BNG WMC	98	106	121	117
グループ合計	494	463	488	475

ゲームコンテンツ好調

・各ターゲットへ向けたコンテンツ展開



← CORE SIMPLE →

・キャラクターゲーム公式サイト



ワンピース
モバイルジャック

ドラゴンボール
モバイル

2007.10 START

携帯電話
カスタマイズコンテンツ

メニュー

2. 今後の事業戦略

映像音楽コンテンツ

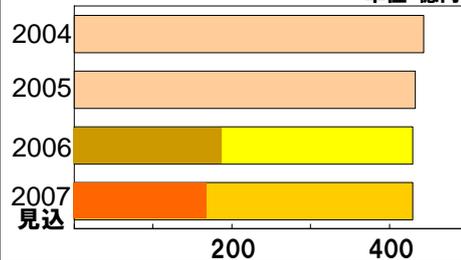


業績推移	2004 通期	2005 通期	2006 上期	2006 通期	2007 上期	2007 通期見込
売上高	444	433	192	430	178	430
営業利益	54	61	45	94	30	68
利益率	12.2%	14.3%	23.4%	22.1%	17.0%	15.8%

* 2004年度の数値は、バンダイ連結・ナムコ連結の単純合算値

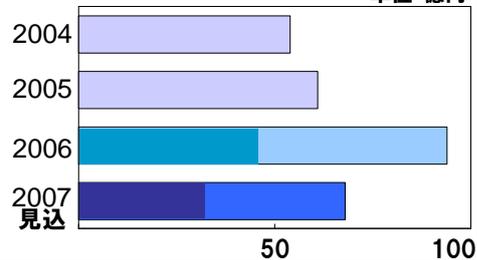
売上高

単位: 億円



営業利益

単位: 億円



2. 今後の事業戦略

映像音楽コンテンツ



主要コンテンツ

機動戦士ガンダム00 2008.1よりDVD発売



機動戦士ガンダム
劇場版メモリアルボックス

完全新作
OVAシリーズ



装甲騎兵ボトムズ
ペールゼン・ファイルズ

らき☆すた関連
音楽CD



コードギアス
反逆のルルーシュ

配信間口拡大

次世代機向け

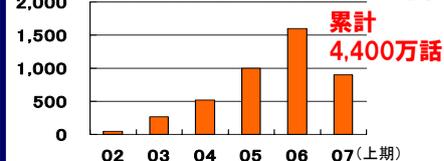
世界同時展開を積極的に推進

旧作ラインナップ拡大

新作DVDとの同時投入開始

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!

Dreams, Fun and Inspiration



3. 経営戦略

BANDAI NAMCO Group

3. 経営戦略

最適な経営体制の構築



① 公開買付けについて

対象会社 バンダイビジュアル株式会社(東証1部上場)
バンダイネットワークス株式会社(JASDAQ上場)

目的

- ・環境の変化、グローバル競争の激化への迅速な対応
- ・戦略実行力を高めるための機動的な組織再編を実行し、グループの相乗効果による総合力を発揮

⇒コーポレートガバナンスの強化

期間 2007年11月9日～2007年12月10日

買付価格 バンダイビジュアル: 287,000円
バンダイネットワークス: 60,300円

**本公開買付け及びその後に予定している株式交換により
両社の完全子会社化を目指す。**

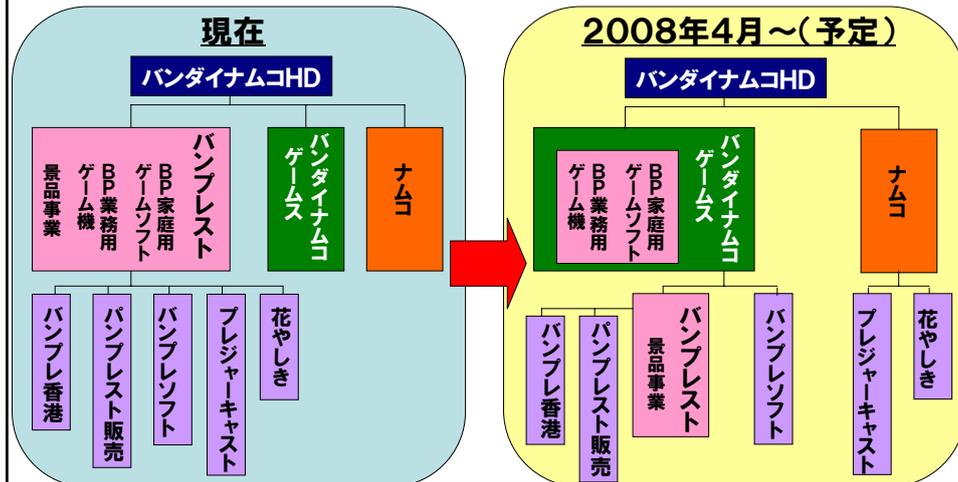
3. 経営戦略

最適な経営体制の構築



② バンプレストの再編

目的 変化の速いゲーム市場において、グループノウハウやリソースの有効活用
⇒スピーディな経営判断のもと戦略を推進



3. 経営戦略

最適な経営体制の構築



③ グループの管理部門の機能集約

2008年4月に主要グループ会社4社の管理部門を統合

目的 ・グループ内業務の効率化
・バンダイナムコHDが推進する経営戦略と連動した体制の構築



④ トイホビー流通の効率化

子会社であるサンリンクの株式のハピネットへの売却

目的 グループ内の業務の集約による効率化

Dreams,
Fun and
Inspiration



VISION

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

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。

©創通・サンライズ・毎日放送 ©2007 テレビ朝日・東映AG・東映 ©ABC・東映アニメーション
©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©BANDAI・WiZ 2004 ©パードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2007
©BANDAI 2007 ©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI 2007 ©2007 NBGI
©CATOON NETWORK the logo, BEN10 and all related characters and elements are trademarks of and ©Cartoon Network.
©パードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©BANDAI ©本郷あきよし・東映アニメーション・フジテレビ
©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©GeoEye ©INTA Spaceturk ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION
©DigitalGlobe/日立ソフト 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.
©2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Xbox, Xbox Live, Xbox Live ロゴ、およびXbox ロゴは、
米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
©パードスタジオ／集英社・東映アニメーション © 2007 NBGI ©2007 NBGI ©いのまたむつみ ©2007 NBGI ©創通・サンライズ
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・びえろ ©2007 NBGI ©2006NBGI ©2006-2007 NBGI
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ©創通・サンライズ ©2002, 2007 SANRIO CO., LTD(K)
©創通・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI NETWORKS ©鳥山明／パードスタジオ／集英社 ©BANDAI NETWORKS
©尾田栄一郎／集英社 ©BANDAI NETWORKS
©尾田栄一郎／集英社 ©BANDAI NETWORKS オセロは登録商標です。©MEGAHOUSE 2006
©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP ©創通・サンライズ・毎日放送
©サンライズ ©美水かがみ／らっきー☆ばらだいす

BANDAI NAMCO Group

<http://www.bandainamco.co.jp>