



## 株式会社バンダイナムコホールディングス

2007年3月期(平成19年3月期)  
中間決算短信 補足資料

## ㈱バンダイナムコホールディングス連結業績

1. 損益 (単位:百万円)

	2006年3月期			2007年3月期						
	上期実績	下期実績	通期実績	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	前年同期比
売上高	218,873	231,956	450,829	210,000	206,636	94.4%	98.4%	263,363	470,000	104.3%
売上総利益	77,526	79,039	156,565	74,500	75,739	97.7%	101.7%	89,260	165,000	105.4%
営業利益	17,546	18,123	35,669	12,300	17,263	98.4%	140.4%	22,736	40,000	112.1%
経常利益	18,244	18,878	37,122	12,500	18,561	101.7%	148.5%	21,938	40,500	109.1%
当期純利益	7,834	6,315	14,149	6,800	11,011	140.6%	161.9%	12,488	23,500	166.1%

2. 事業セグメント別売上高 (単位:百万円)

	2006年3月期			2007年3月期						
	上期実績	下期実績	通期実績	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	前年同期比
トイホビー	82,539	98,468	181,007	81,500	85,784	103.9%	105.3%	94,215	180,000	99.4%
アミューズメント施設	42,001	39,293	81,294	44,600	43,216	102.9%	96.9%	46,783	90,000	110.7%
ゲームコンテンツ	63,990	66,784	130,774	62,000	57,007	89.1%	91.9%	95,992	153,000	117.0%
ネットワーク	5,950	6,571	12,521	6,500	6,266	105.3%	96.4%	6,733	13,000	103.8%
映像音楽コンテンツ	23,053	20,275	43,328	17,000	19,282	83.6%	113.4%	18,717	38,000	87.7%
その他	10,015	10,789	20,804	9,200	10,943	109.3%	118.9%	8,056	19,000	91.3%
消去・全社	△ 8,676	△ 10,225	△ 18,901	△ 10,800	△ 15,865	-	-	△ 7,134	△ 23,000	-
合計	218,873	231,956	450,829	210,000	206,636	94.4%	98.4%	263,363	470,000	104.3%

3. 事業セグメント別営業利益 (単位:百万円)

	2006年3月期				2007年3月期							
	上期実績	下期実績	通期実績	利益率	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	利益率	前年同期比
トイホビー	8,397	10,688	19,085	10.5%	5,000	8,186	97.5%	163.7%	8,313	16,500	9.2%	86.5%
アミューズメント施設	1,983	△ 95	1,888	2.3%	2,300	1,883	95.0%	81.9%	1,916	3,800	4.2%	201.2%
ゲームコンテンツ	7,162	2,545	9,707	7.4%	2,500	1,853	25.9%	74.1%	11,146	13,000	8.5%	133.9%
ネットワーク	857	978	1,835	14.7%	900	540	63.1%	60.1%	609	1,150	8.8%	62.6%
映像音楽コンテンツ	3,095	3,092	6,187	14.3%	2,500	4,516	145.9%	180.7%	2,483	7,000	18.4%	113.1%
その他	543	644	1,187	5.7%	300	899	165.6%	300.0%	100	1,000	5.3%	84.2%
消去・全社	△ 4,492	270	△ 4,222	-	△ 1,200	△ 617	-	-	△ 1,832	△ 2,450	-	-
合計	17,546	18,123	35,669	7.9%	12,300	17,263	98.4%	140.4%	22,736	40,000	8.5%	112.1%

\* 2006年3月期の事業セグメントの数値につきましては、2007年3月期の事業区分による数値を記載しております。

4. 地域セグメント別売上高(内部消去後の外部売上高) (単位:百万円)

	2006年3月期			2007年3月期						
	上期実績	下期実績	通期実績	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	前年同期比
日本	180,849	184,974	365,823	170,200	166,121	91.9%	97.6%	200,878	367,000	100.3%
アメリカ	20,048	22,721	42,769	22,000	19,975	99.6%	90.8%	34,524	54,500	127.4%
ヨーロッパ	12,659	18,572	31,231	11,600	13,998	110.6%	120.7%	22,001	36,000	115.3%
アジア	5,315	5,690	11,005	6,200	6,541	123.1%	105.5%	5,958	12,500	113.6%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	218,873	231,956	450,829	210,000	206,636	94.4%	98.4%	263,363	470,000	104.3%

\* 当社グループでは、海外におけるビジネス拡大を積極的に進めており、地域セグメント別売上につきましては、外部企業への売上を記載しております。

5. 地域セグメント別営業利益 (単位:百万円)

	2006年3月期				2007年3月期							
	上期実績	下期実績	通期実績	利益率	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	利益率	前年同期比
日本	22,377	15,237	37,614	10.3%	12,700	16,598	74.2%	130.7%	16,401	33,000	9.0%	87.7%
アメリカ	△ 3,226	△ 58	△ 3,284	-	△ 1,300	△ 867	-	66.8%	3,367	2,500	4.6%	-
ヨーロッパ	1,791	2,539	4,330	13.9%	1,000	1,405	78.4%	140.5%	3,094	4,500	12.5%	103.9%
アジア	1,202	1,068	2,270	20.6%	1,100	1,373	114.2%	124.9%	1,126	2,500	20.0%	110.1%
全社・消去	△ 4,598	△ 664	△ 5,262	-	△ 1,200	△ 1,245	-	-	△ 1,254	△ 2,500	-	-
合計	17,546	18,123	35,669	7.9%	12,300	17,263	98.4%	140.4%	22,736	40,000	8.5%	112.1%

6. その他(設備投資等) (単位:百万円)

	2006年3月期			2007年3月期						
	上期実績	下期実績	通期実績	上期年初計画	上期実績	前年同期比	年初計画比	下期見込	通期見込	前年同期比
設備投資額	10,777	10,039	20,816	10,000	9,041	83.9%	90.4%	13,458	22,500	108.1%
減価償却実施額	8,743	10,401	19,144	11,000	8,988	102.8%	81.7%	13,011	22,000	114.9%
開発投資	17,337	14,913	32,250	19,000	16,014	92.4%	84.3%	16,985	33,000	102.3%
広告宣伝費	15,359	15,696	31,055	17,500	14,038	91.4%	80.2%	18,961	33,000	106.3%
人件費	16,880	16,873	33,753	17,500	17,653	104.6%	100.9%	17,846	35,500	105.2%

\* 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を確約したり、保証するものではありません。

## 株式会社バンダイナムコホールディングス 2007年3月期 中間決算説明要旨

### 《業績ハイライト》

#### ● [トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、「たまごっちプラス」シリーズが、引き続き全世界で人気となるとともに、国内においては、本体に加えて周辺商材が好調に推移しました。また、国内で大人気となっている「データカードダス」に、新たに女兒向けに「たまごっちカップ」を導入し、ターゲットの拡大に成功しました。さらに、新たな遊びを提供した「トレジャーガウスト」、様々なメディア等との連動した展開で「機動戦士ガンダム」シリーズの模型が人気となるとともに、「轟轟戦隊ボウケンジャー」などの男児定番キャラクター玩具も堅調に推移しました。

海外においては、前述のたまごっちの好調に加え、アメリカ・ヨーロッパ地域において「POWER RANGERS(パワーレンジャー)」シリーズの男児キャラクター玩具、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの模型などが人気となりました。

#### ● [アミューズメント施設事業]

アミューズメント施設事業につきましては、国内において「データカードダス」などのカードゲーム機の人気によるファミリー層の来店、ガンシューティングゲーム「タイムクライシス4」などの導入によるコアユーザー層の来店もあり、既存店の売上対前年同期比は102.2%となりました。また、グループシナジーを追求した「ナムコワンダーパーク ヒーローズベース」(神奈川県川崎市)などの大型店舗の出店を行うとともに、「ヒーリングエンターテインメント事業」への本格参入などの新業態の展開により新規顧客獲得に注力しました。

海外においては地域特性に応じて展開を進めており、ヨーロッパ地域では、英国を中心にボウリング場などとの複合店(ミックス・レジャー)展開を行い、好調に推移しました。また、アメリカ地域においては、引き続きレベニューシェア拠点の拡大、コスト削減などの諸施策を行い、収益性の向上に努めました。

#### ● [ゲームコンテンツ事業]

ゲームコンテンツ事業につきましては、家庭用ゲームソフトでは、国内でニンテンドーDS向けの「たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに」を発売し、前作に引き続き小学生女兒を中心に好調に推移しました。また、プレイステーションポータブル向けには、全世界展開の皮切りとして国内において「鉄拳 DARK RESURRECTION」を発売するとともに、「SDガンダム G GENERATION PORTABLE」が人気となりました。更に、プレイステーション2向けには、「ドラゴンボールZ Sparking! NEO」が好評を博しました。海外においては、アメリカにおいてプレイステーション2向けの「ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR」や「NARUTO: ULTIMATE NINJA」が人気となりました。

業務用ゲーム機では、人気ガンシューティングゲームの最新作「タイムクライシス4」が国内外で好調に推移しました。また、携帯電話などモバイル機器向けゲームコンテンツでは、国内外において新規コンテンツの拡充を図りました。

しかしながら、上期に予定していた一部製品の発売が下期に変更になったことに加え、前年同期に大型家庭用ゲームソフトの発売があったことから、全体としては前年同期に至りませんでした。

#### ● [ネットワーク事業]

ネットワーク事業につきましては、ソリューション事業において「3Dエンジン」をはじめとする携帯電話機向け新規技術の提供や、モバイルサイトのシステム開発等の企業向けソリューションが好調に推移し、売上拡大に貢献したものの、利益面においては、モバイルコンテンツ事業における待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響が大きく苦戦を強いられました。

#### ● [映画音楽コンテンツ事業]

映像音楽コンテンツ事業につきましては、機動戦士ガンダムシリーズの劇場版やTVアニメーションの総集編等の映像パッケージソフトが好調に推移しました。また、昨年より市場を広げてきましたレンタル用DVDビデオの需要がさらに拡大し、業績に大きく貢献しました。また、本年5月より連結子会社となった(株)ランティスの音楽パッケージソフトについては、TVアニメーション「涼宮ハルヒの憂鬱」関連のCDなどが人気となりました。

## トイホビー事業

【キャラクター別売上構成[バンダイ個別]】

	(億円)	
	06 中間実績	06通期見込
機動戦士ガンダム	86	200
たまごっち	70	140
スーパー戦隊	54	100
アンパンマン	40	75
仮面ライダー	35	75
ドラゴンボール	35	70
ふたりはプリキュア	33	70
シナモロール	22	42
デジモン	19	38
ウルトラマン	21	35
ポケモン	10	30
ナルト	10	20

【たまごっち販売状況】

	(万個)			
	03年度	04年度	05年度	06年度中間
国内	25	225	610	90
海外	0	325	690	330
合計	25	550	1,300	420

【データカードダス設置台数】

2006年9月末:12,950台(国内)

## アミューズメント施設事業

【施設数】

	日本			北米			欧州		
	05年度 通期	06年度 上期	06年度 下期見込	05年度 通期	06年度 上期	06年度 下期見込	05年度 通期	06年度 上期	06年度 下期見込
期首店舗数	329	(*)313	319	160	127	116	10	11	16
出店	9	12	19	0	0	0	1	5	0
閉鎖	27	6	4	33	11	15	0	0	0
期末店舗数	311	319	334	127	116	101	11	16	16
レベニューシア	182	158	152	1,018	1,039	1,093	1	1	1
テーマパーク	4	5	7	0	0	0	0	0	0
温浴施設	1	2	3	0	0	0	0	0	0
合計	498	484	496	1,145	1,155	1,194	12	17	17

	アジア			合計		
	05年度 通期	06年度 上期	06年度 下期見込	05年度 通期	06年度 上期	06年度 下期見込
期首店舗数	16	15	15	515	466	466
出店	1	1	2	11	18	21
閉鎖	2	1	1	62	18	20
期末店舗数	15	15	16	464	466	467
レベニューシア	14	18	18	1,215	1,216	1,264
テーマパーク	0	0	0	4	5	7
温浴施設	0	0	0	1	2	3
合計	29	33	34	1,684	1,689	1,741

\*セグメント区分の変更により、06年度より「かいかや」2店舗をアミューズメント施設セグメントに含めております。

【既存店前年比】

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	平均
国内	109.7%	101.8%	102.6%	103.6%	98.9%	98.2%	102.2%
	1月	2月	3月	4月	5月	6月	平均
北米	102.3%	96.2%	96.7%	95.8%	91.1%	93.8%	96.3%

# ゲームコンテンツ事業

## ①家庭用ゲームソフト 【販売タイトル数・数量】

(数量:千本)

	2005年度実績						2006年度						
	第1四半期		中間		通期		第1四半期実績		中間実績		通期見込		
	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量	
<b>BNG(国内)</b>	<b>20</b>	<b>1,237</b>	<b>45</b>	<b>4,210</b>	<b>92</b>	<b>10,644</b>	<b>BNG(国内)</b>	<b>19</b>	<b>1,697</b>	<b>41</b>	<b>4,623</b>	<b>87</b>	<b>11,540</b>
(家庭用)	14	940	27	3,172	53	7,567	(家庭用)	11	928	18	1,912	47	6,875
(携帯用)	6	297	18	1,038	39	3,077	(携帯用)	8	769	23	2,711	40	4,665
<b>グループ(国内)</b>	<b>3</b>	<b>363</b>	<b>7</b>	<b>1,343</b>	<b>16</b>	<b>2,462</b>	<b>グループ(国内)</b>	<b>1</b>	<b>97</b>	<b>4</b>	<b>418</b>	<b>18</b>	<b>2,200</b>
(家庭用)	2	300	4	1,054	8	1,734	(家庭用)	0	13	1	144	10	1,518
(携帯用)	1	63	3	289	8	728	(携帯用)	1	84	3	274	8	682
<b>グループ(米国)</b>	<b>0</b>	<b>2,253</b>	<b>18</b>	<b>4,259</b>	<b>40</b>	<b>6,402</b>	<b>グループ(米国)</b>	<b>12</b>	<b>1,105</b>	<b>16</b>	<b>2,202</b>	<b>44</b>	<b>6,770</b>
(家庭用)		528	6	1,931	20	3,253	(家庭用)	7	686	10	1,492	31	4,817
(携帯用)		1,725	12	2,328	20	3,149	(携帯用)	5	419	6	710	13	1,953
<b>グループ(欧州)</b>	<b>6</b>	<b>1,946</b>	<b>10</b>	<b>3,525</b>	<b>28</b>	<b>6,726</b>	<b>グループ(欧州)</b>	<b>0</b>	<b>611</b>	<b>7</b>	<b>1,762</b>	<b>14</b>	<b>4,400</b>
(家庭用)	5	1,792	6	2,793	20	5,570	(家庭用)	0	421	4	1,065	5	2,300
(携帯用)	1	154	4	732	8	1,156	(携帯用)	0	190	3	697	9	2,100
<b>グループ(アジア)</b>	<b>2</b>	<b>235</b>	<b>13</b>	<b>399</b>	<b>32</b>	<b>638</b>	<b>グループ(アジア)</b>	<b>1</b>	<b>75</b>	<b>12</b>	<b>203</b>	<b>40</b>	<b>440</b>
(家庭用)	1	178	7	226	17	400	(家庭用)	1	52	1	85	26	118
(携帯用)	1	57	6	173	15	238	(携帯用)	0	23	11	118	14	322
<b>グループ合計</b>	<b>31</b>	<b>6,034</b>	<b>93</b>	<b>13,736</b>	<b>208</b>	<b>26,872</b>	<b>グループ合計</b>	<b>33</b>	<b>3,585</b>	<b>80</b>	<b>9,208</b>	<b>203</b>	<b>25,350</b>
(家庭用)	22	3,738	50	9,176	118	18,524	(家庭用)	19	2,100	34	4,698	119	15,628
(携帯用)	9	2,296	43	4,560	90	8,348	(携帯用)	14	1,485	46	4,510	84	9,722
ローカライズ版	7		36		80		ローカライズ版	7		34		97	

※ローカライズ版控除後

<b>グループ合計</b>	<b>24</b>	<b>6,034</b>	<b>57</b>	<b>13,736</b>	<b>128</b>	<b>26,872</b>
---------------	-----------	--------------	-----------	---------------	------------	---------------

※ローカライズ版控除後

<b>グループ合計</b>	<b>26</b>	<b>3,585</b>	<b>46</b>	<b>9,208</b>	<b>106</b>	<b>25,350</b>
---------------	-----------	--------------	-----------	--------------	------------	---------------

## 【2006年度上期 主要タイトル・プラットフォーム別販売実績】

(千本)

国	機種	タイトル名	本数
日本	NDS	たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	726
欧州	PS2	TEKKEN5 (廉価版)	360
日・欧	PSP	ドラゴンボールZ 真武道会	334
日本	PS2	ドラゴンボールZ Sparking! NEO	315
日本	PSP	SDガンダム G GENERATION PORTABLE	277
米国	マルチ	CURIOUS GEORGE	276
日本	PS2・GC	ノバルスタジアム D.O.N	243
日本	PS2	超ドラゴンボールZ	218
日・亜	PS2	ゼノサーガ エピソードIII [ツアラウストラはかく語りき]	208
日本	NDS	デジモンストーリー	200
日本	PS2	.hack//G.U. Vol.1 再誕	156

(数量:千本)

機種	製品		ロイヤリティ		合計	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量
PS2	23	4,053	2	90	25	4,143
GC	3	244	1	76	4	320
Xbox	1	85	3	12	4	97
PS3	0	0	0	0	0	0
Xbox360	0	12	0	18	0	30
Wii	0	0	0	0	0	0
PSP	19	1,696	11	304	30	2,000
NDS	14	2,039	0	9	14	2,048
GBA	1	349	0	113	1	462
PC	1	23	1	76	2	99
他	0	9	0	0	0	9
計	62	8,510	18	698	80	9,208

②業務用機器  
【製品販売高】

【バンダイナムコゲームス】 (単位:百万円)

製品ジャンル	05年度中間実績	06年度中間実績
小型ビデオゲーム	592	910
中型ビデオゲーム	4,513	5,303
エレメカゲーム	1,799	3,117
メダルゲーム	1,579	495
その他	2,115	3,665
合計	10,598	13,490

【バンプレスト】 (単位:百万円)

	05年度中間実績	06年度中間実績
業務用機器売上	1,382	2,733

【海外】 (単位:百万円)

	05年度中間実績	06年度中間実績
ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ	2,298	3,131

※グループ会社間取引を含みます。

## ネットワーク事業

【会員数】

2006年9月末現在

(単位:万人)

	ゲーム分野	サウンド分野	キャラクター分野	その他	合計
バンダイ ネットワークス	155	92	95	15	357
バンダイナムコ ゲームス(*)	106	-	-	-	106
合計	261	92	95	15	463

\*バンダイナムコゲームスの携帯電話機向けコンテンツ配信サービスの業績は、ゲームコンテンツ事業に計上しております。

## 映像音楽コンテンツ事業

【売上比率】

(百万円)

	映像パッケージ他	制作・ライセンス	その他	合計
2005年度	28,971	8,570	5,787	43,328
通期実績	66.9%	19.8%	13.3%	-
2006年度	14,762	4,520	0	19,282
中間実績	76.6%	23.4%	0.0%	-