



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)
第3四半期決算短信 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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	前年 同期比
売上高	218,873	126,523	345,396	231,956	450,829	206,636	123,881	97.9%	330,517	95.7%	253,364	460,000	102.0%
売上総利益	77,526	46,994	124,521	79,039	156,565	75,739	45,725	97.3%	121,465	97.5%	88,761	164,500	105.1%
営業利益	17,546	18,054	35,600	18,123	35,669	17,263	14,972	82.9%	32,235	90.5%	22,737	40,000	112.1%
経常利益	18,244	18,557	36,801	18,878	37,122	18,561	15,946	85.9%	34,508	93.8%	21,939	40,500	109.1%
当期純利益	7,834	9,877	17,711	6,315	14,149	11,011	8,881	89.9%	19,892	112.3%	12,489	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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	前年 同期比
トイホビー	82,539	52,171	134,710	98,468	181,007	85,784	49,615	95.1%	135,399	100.5%	99,216	185,000	102.2%
アミューズメント施設	42,001	19,659	61,660	39,293	81,294	43,216	21,760	110.7%	64,977	105.4%	44,784	88,000	108.2%
ゲームコンテンツ	63,990	41,190	105,180	66,784	130,774	57,007	43,215	104.9%	100,223	95.3%	82,993	140,000	107.1%
ネットワーク	5,950	3,439	9,389	6,571	12,521	6,266	2,889	84.0%	9,156	97.5%	5,934	12,200	97.4%
映像音楽コンテンツ	23,053	10,399	33,453	20,275	43,328	19,282	8,916	85.7%	28,199	84.3%	22,718	42,000	96.9%
その他	10,015	5,398	15,413	10,789	20,804	10,943	5,272	97.7%	16,215	105.2%	10,057	21,000	100.9%
消去・全社	△ 8,676	△ 5,736	△ 14,413	△ 10,225	△ 18,901	△ 15,865	△ 7,789	-	△ 23,654	-	△ 12,335	△ 28,200	-
合計	218,873	126,523	345,396	231,956	450,829	206,636	123,881	97.9%	330,517	95.7%	253,364	460,000	102.0%

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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	利益率	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	利益率	前年 同期比
トイホビー	8,397	9,696	18,093	10,688	19,085	10.5%	8,186	6,573	67.8%	14,760	81.6%	8,814	17,000	9.2%	89.1%
アミューズメント施設	1,983	△ 613	1,370	△ 95	1,888	2.3%	1,883	439	-	2,323	169.5%	1,117	3,000	3.4%	158.8%
ゲームコンテンツ	7,162	5,265	12,427	2,545	9,707	7.4%	1,853	7,728	146.8%	9,581	77.1%	9,147	11,000	7.9%	113.3%
ネットワーク	857	582	1,439	978	1,835	14.7%	540	128	22.1%	669	46.5%	360	900	7.4%	49.0%
映像音楽コンテンツ	3,095	3,033	6,128	3,092	6,187	14.3%	4,516	985	32.5%	5,502	89.8%	4,984	9,500	22.6%	153.5%
その他	543	473	1,016	644	1,187	5.7%	899	306	64.9%	1,206	118.7%	101	1,000	4.8%	84.2%
消去・全社	△ 4,492	△ 382	△ 4,874	270	△ 4,222	-	△ 617	△ 1,190	-	△ 1,808	-	△ 1,783	△ 2,400	-	-
合計	17,546	18,054	35,600	18,123	35,669	7.9%	17,263	14,972	82.9%	32,235	90.5%	22,737	40,000	8.7%	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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	前年 同期比
日本	180,849	102,633	283,483	184,974	365,823	166,121	96,803	94.3%	262,925	92.7%	188,379	354,500	96.9%
アメリカ	20,048	13,409	33,458	22,721	42,769	19,975	14,596	108.8%	34,571	103.3%	33,025	53,000	123.9%
ヨーロッパ	12,659	7,367	20,026	18,572	31,231	13,998	9,339	126.8%	23,337	116.5%	24,502	38,500	123.3%
アジア	5,315	3,112	8,428	5,690	11,005	6,541	3,142	101.0%	9,683	114.9%	7,459	14,000	127.2%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	218,873	126,523	345,396	231,956	450,829	206,636	123,881	97.9%	330,517	95.7%	253,364	460,000	102.0%

* 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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	利益率	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	利益率	前年 同期比
日本	22,377	16,164	38,542	15,237	37,614	10.3%	16,598	12,116	75.0%	28,715	74.5%	14,702	31,300	8.8%	83.2%
アメリカ	△ 3,226	208	△ 3,018	△ 58	△ 3,284	-	△ 867	858	411.5%	△ 9	-	3,867	3,000	5.7%	-
ヨーロッパ	1,791	1,410	3,201	2,539	4,330	13.9%	1,405	1,433	101.6%	2,838	88.6%	4,095	5,500	14.3%	127.0%
アジア	1,202	845	2,048	1,068	2,270	20.6%	1,373	971	114.9%	2,344	114.5%	1,327	2,700	19.3%	118.9%
全社・消去	△ 4,598	△ 574	△ 5,173	△ 664	△ 5,262	-	△ 1,245	△ 407	-	△ 1,652	-	△ 1,255	△ 2,500	-	-
合計	17,546	18,054	35,600	18,123	35,669	7.9%	17,263	14,972	82.9%	32,235	90.5%	22,737	40,000	8.7%	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	3Q実績 (3ヶ月)	3Q実績 (累計)	下期実績	通期実績	上期実績	3Q実績 (3ヶ月)	前年 同期比	3Q実績 (累計)	前年 同期比	下期見込	通期見込	前年 同期比
設備投資額	10,777	5,499	16,277	10,039	20,816	9,041	6,276	114.1%	15,317	94.1%	13,459	22,500	108.1%
減価償却実施額	8,743	5,039	13,783	10,401	19,144	8,988	5,113	101.5%	14,101	102.3%	13,012	22,000	114.9%
開発投資	17,337	7,273	24,611	14,913	32,250	16,014	10,079	138.6%	26,094	106.0%	17,986	34,000	105.4%
広告宣伝費	15,359	7,412	22,771	15,696	31,055	14,038	7,516	101.4%	21,554	94.7%	16,962	31,000	99.8%
人件費	16,880	9,029	25,909	16,873	33,753	17,653	8,823	97.7%	26,476	102.2%	17,847	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 第3四半期決算説明要旨

《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、「データカードダス」が小学校低学年の男女を中心に引き続き人気となりました。玩具市場最大の商戦である年末においては、業界全体が携帯ゲーム機人気の影響により低迷する中、「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は堅調に推移したものの、女児向け玩具が苦戦を強いられ、昨年を下回る結果となりました。

海外においては、前述のたまごっちに加え、全世界において「POWER RANGERS(パワーレンジャー)」シリーズが好調に推移するとともに、アメリカ地域において現地発のキャラクター「BEN10(ベンテン)」の男児キャラクター玩具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やクレーンゲーム機の人気によるファミリー層の来店増加に加えて、10月より順次導入を進めた「機動戦士ガンダム 戦場の絆」がコアユーザー層を中心に大変な人気となり、既存店の売上対前年同期比は101.6%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)が好調な滑り出しを見せるなど、新規大型店舗も売上に貢献しました。

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の複合店展開を行い、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、次世代ゲーム機の登場に合わせてタイトルを発売するとともに、国内においてプレイステーション2向けの「機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II PLUS」、「テイルズ オブ デスティニー」が好調に推移しました。また、国内で人気となっているプレイステーションポータブル向け「鉄拳 DARK RESURRECTION」を海外でも発売し人気となるなど、マルチプラットフォーム戦略を推し進め、全体として回復基調となりました。しかしながら、今期に予定していた一部製品の発売が来期に変更になったこともあり、全体としては上期に大型ソフトの発売があった前年同期に及びませんでした。

業務用ゲーム機では、国内においてグループのノウハウを融合した、全国オンライン対戦が可能なコックピット型のゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆」が人気となりました。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により好調に推移しました。

● [ネットワーク事業]

ネットワーク事業につきましては、モバイルコンテンツ事業では、業務用ゲーム機と連動した携帯電話機向けコンテンツ「機動戦士ガンダム 戦場の絆」等の高付加価値コンテンツや、ミニゲーム総合サイト「SIMPLE 100」シリーズ等の人気によりゲーム分野は好調に推移したものの、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。

ソリューション事業では、「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に注力しました。

● [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」シリーズの新作OVAやTVシリーズの総集編、「攻殻機動隊」シリーズの新作OVA等の映像パッケージソフトが人気となるとともに、レンタル用DVDビデオの需要がさらに拡大し、業績に貢献しました。しかしながら、重点商品が第4四半期に集中していることもあり、「機動戦士ガンダム」シリーズのテレビ放映や劇場版公開により高いグループシナジーを発揮した前年同期には及びませんでした。

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 3Q 累計実績	06通期 見込
機動戦士ガンダム	134	180
たまごっち	106	140
スーパー戦隊	79	105
アンパンマン	67	85
ドラゴンボール	55	75
仮面ライダー	50	75
ふたりはプリキュア	43	60
シナモロール	28	42
デジモン	27	38
ウルトラマン	30	35
ポケモン	21	30
ナルト	15	20

【たまごっち販売状況】

	(万個)				
	03年度 通期	04年度 通期	05年度 3Q累計	05年度 通期	06年度 3Q累計
国内	25	225	435	610	160
海外	0	325	545	690	515
合計	25	550	980	1,300	675

【データカードダス設置台数】

2006年12月末:14,450台(国内)

アミューズメント施設事業

【施設数】

	日本			北米			欧州		
	06年度 上期	06年度 3Q	06年度 4Q見込	06年度 上期	06年度 3Q	06年度 4Q見込	06年度 上期	06年度 3Q	06年度 4Q見込
期首店舗数	(*) 313	319	321	127	116	107	11	16	16
出店	12	7	6	0	0	0	5	0	0
閉鎖	6	5	9	11	9	1	0	0	2
期末店舗数	319	321	318	116	107	106	16	16	14
レベニューシェア	158	151	145	1,039	1,066	1,040	1	1	1
テーマパーク	5	7	7	0	0	0	0	0	0
温浴施設	2	3	3	0	0	0	0	0	0
合計	484	482	473	1,155	1,173	1,146	17	17	15

	アジア			合計		
	06年度 上期	06年度 3Q	06年度 4Q見込	06年度 上期	06年度 3Q	06年度 4Q見込
期首店舗数	15	15	13	466	466	457
出店	1	0	1	18	7	7
閉鎖	1	2	0	18	16	12
期末店舗数	15	13	14	466	457	452
レベニューシェア	18	19	20	1,216	1,237	1,206
テーマパーク	0	0	0	5	7	7
温浴施設	0	0	0	2	3	3
合計	33	32	34	1,689	1,704	1,668

*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	上期平均	10月	11月	12月	3Q平均	累計平均
国内	109.7%	101.8%	102.6%	103.6%	98.9%	98.2%	102.2%	93.0%	103.0%	104.4%	100.1%	101.6%

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	上期平均	7月	8月	9月	3Q平均	累計平均
北米	102.3%	96.2%	96.7%	95.8%	91.1%	93.8%	96.3%	94.6%	96.4%	100.5%	96.6%	96.4%

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】

(単位:千本)

	2005年度実績					
	中間		第3四半期累計		通期	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量
BNG(国内)	45	4,210	71	8,278	92	10,644
(家庭用)	27	3,172	45	5,890	53	7,567
(携帯用)	18	1,038	26	2,388	39	3,077
グループ(国内)	7	1,343	13	1,876	16	2,462
(家庭用)	4	1,054	6	1,324	8	1,734
(携帯用)	3	289	7	552	8	728
グループ(米国)	18	4,259	38	5,800	40	6,402
(家庭用)	6	1,931	19	2,919	20	3,253
(携帯用)	12	2,328	19	2,881	20	3,149
グループ(欧州)	10	3,525	15	4,718	28	6,726
(家庭用)	6	2,793	9	3,800	20	5,570
(携帯用)	4	732	6	918	8	1,156
グループ(アジア)	13	399	20	500	32	638
(家庭用)	7	226	13	316	17	400
(携帯用)	6	173	7	184	15	238
グループ合計	93	13,736	157	21,172	208	26,872
(家庭用)	50	9,176	92	14,249	118	18,524
(携帯用)	43	4,560	65	6,923	90	8,348
ローカライズ版	36		53		80	

※ローカライズ版控除後

グループ合計	57	13,736	104	21,172	128	26,872
---------------	-----------	---------------	------------	---------------	------------	---------------

(単位:千本)

	2006年度					
	中間実績		第3四半期累計実績		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
BNG(国内)	41	4,623	72	8,101	88	11,146
(家庭用)	18	1,912	38	4,300	43	5,811
(携帯用)	23	2,711	34	3,801	45	5,335
グループ(国内)	4	418	9	813	13	1,345
(家庭用)	1	144	5	484	6	627
(携帯用)	3	274	4	329	7	718
グループ(米国)	16	2,202	35	3,913	51	5,930
(家庭用)	10	1,492	23	2,774	32	4,364
(携帯用)	6	710	12	1,139	19	1,566
グループ(欧州)	7	1,762	11	3,483	16	4,715
(家庭用)	4	1,065	7	2,098	12	2,866
(携帯用)	3	697	4	1,385	4	1,849
グループ(アジア)	12	203	20	311	21	464
(家庭用)	1	85	5	104	11	264
(携帯用)	11	118	15	207	10	200
グループ合計	80	9,208	147	16,621	189	23,600
(家庭用)	34	4,698	78	9,760	104	13,932
(携帯用)	46	4,510	69	6,861	85	9,668
ローカライズ版	34		59		87	

※ローカライズ版控除後

グループ合計	46	9,208	88	16,621	102	23,600
---------------	-----------	--------------	-----------	---------------	------------	---------------

【2006年度3Q(累計) 主要タイトル・プラットフォーム別販売実績】

(単位:千本)

		タイトル名	数量
日欧	PS2	ドラゴンボールZ Sparking! NEO	1,025
日米欧亜	PSP	鉄拳DARK RESURRECTION	848
日	DS	たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	792
米欧	PS2	NARUTO: ULTIMATE NINJA	534
日	PS2	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II PLUS	510
欧亜	PS2	TEKKEN5 廉価版	476
日欧	PS2	超ドラゴンボールZ	427
欧米亜	PS2	ACE COMBAT ZERO	398
日亜	PS2	テイルズ オブ デスティニー	387
日欧	PSP	ドラゴンボールZ真武道会	378
日米亜	PS2	ゼノサーガ エピソードIII [ツアトラストラはかく語りき]	343
日亜	DS	テイルズ オブ ザ テンペスト	301
日	PSP	SDガンダム G GENERATION PORTABLE	286
米	マルチ	CURIOUS GEORGE	279
日	PS2・GC	バトルスタジアムD.O.N	245
日	PS2	サモンナイト4	202
日	DS	デジモンストーリー	200

(単位: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	40	7,730	7	376	47	8,106
GC	6	384	2	82	8	466
Xbox	1	99	1	16	2	115
PS3	2	350	0	0	2	350
Xbox360	2	96	5	22	7	118
Wii	5	419	0	0	5	419
PSP	29	2,561	14	887	43	3,448
NDS	24	2,813	0	20	24	2,833
GBA	2	395	0	185	2	580
PC	4	52	3	132	7	184
他	0	2	0	0	0	2
	115	14,901	32	1,720	147	16,621

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3Q累計実績	06年度3Q累計実績
小型ビデオゲーム	2,125	919
中型ビデオゲーム	8,640	12,729
エレメカゲーム	3,962	4,702
メダルゲーム	1,996	531
その他	3,279	5,994
合計	20,002	24,875

【バンプレスト】

(単位:百万円)

	05年度3Q累計実績	06年度3Q累計実績
業務用機器売上	2,849	3,964

【海外】

(単位:百万円)

	05年度3Q累計実績	06年度3Q累計実績
ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ	3,493	4,792

※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12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	170	86	94	16	366
バンダイナムコゲームス(*)	110	-	-	-	110
合計	280	86	94	16	476

*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
2006年度	21,740	6,459	-	28,199
3Q累計実績	77.1%	22.9%	-	-
2005年度	21,310	6,356	5,787	33,453
3Q累計実績	63.7%	19.0%	17.3%	-