



株式会社バンダイナムコホールディングス

2008年3月期(平成20年3月期)
第1四半期決算短信 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)

	2007年3月期			2008年3月期				
	1Q実績	上期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上期見込	通期見込	前年同期比
売上高	99,119	206,636	459,132	96,100	97.0%	210,000	480,000	104.5%
売上総利益	37,154	75,739	168,079	34,264	92.2%	75,300	175,000	104.1%
営業利益	8,656	17,263	42,224	4,473	51.7%	14,000	45,000	106.6%
経常利益	8,993	18,561	45,615	5,556	61.8%	15,000	47,000	103.0%
当期純利益	4,077	11,011	24,252	2,769	67.9%	7,500	26,500	109.3%

2. 事業セグメント別売上高

(単位:百万円)

	2007年3月期			2008年3月期				
	1Q実績	上期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上期見込	通期見込	前年同期比
トイホビー	42,459	85,784	185,586	40,061	94.4%	85,000	190,000	102.4%
アミューズメント施設	20,324	43,216	88,196	21,566	106.1%	46,000	95,000	107.7%
ゲームコンテンツ	25,843	57,007	139,187	24,571	95.1%	61,000	150,000	107.8%
ネットワーク	2,920	6,266	12,489	2,873	98.4%	5,200	11,500	92.1%
映像音楽コンテンツ	9,267	19,282	43,006	7,711	83.2%	19,500	44,000	102.3%
その他	5,634	10,943	20,900	4,894	86.9%	8,000	19,500	93.3%
消去・全社	△ 7,330	△ 15,865	△ 30,234	△ 5,577	-	△ 14,700	△ 30,000	-
合計	99,119	206,636	459,132	96,100	97.0%	210,000	480,000	104.5%

3. 事業セグメント別営業利益

(単位:百万円)

	2007年3月期				2008年3月期						
	1Q実績	上期実績	通期実績	利益率	1Q実績	利益率	前年同期比	上期見込	通期見込	利益率	前年同期比
トイホビー	4,939	8,186	17,403	9.4%	2,727	6.8%	55.2%	6,800	17,800	9.4%	102.3%
アミューズメント施設	718	1,883	4,004	4.5%	342	1.6%	47.7%	2,500	6,000	6.3%	149.8%
ゲームコンテンツ	791	1,853	11,509	8.3%	401	1.6%	50.7%	2,800	15,000	10.0%	130.3%
ネットワーク	311	540	880	7.0%	174	6.1%	56.0%	300	1,000	8.7%	113.6%
映像音楽コンテンツ	2,045	4,516	9,496	22.1%	1,107	14.4%	54.2%	2,500	6,800	15.5%	71.6%
その他	385	899	1,017	4.9%	260	5.3%	67.7%	400	800	4.1%	78.6%
消去・全社	△ 534	△ 617	△ 2,088	-	△ 540	-	-	△ 1,300	△ 2,400	-	-
合計	8,656	17,263	42,224	9.2%	4,473	4.7%	51.7%	14,000	45,000	9.4%	106.6%

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)

	2007年3月期			2008年3月期				
	1Q実績	上期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上期見込	通期見込	前年同期比
日本	79,169	166,121	356,248	70,379	88.9%	163,500	370,000	103.9%
アメリカ	10,454	19,975	52,315	11,221	107.3%	20,000	56,000	107.0%
ヨーロッパ	6,240	13,998	37,763	11,191	179.3%	20,500	40,000	105.9%
アジア	3,254	6,541	12,805	3,308	101.6%	6,000	14,000	109.3%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	99,119	206,636	459,132	96,100	97.0%	210,000	480,000	104.5%

* 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)

	2007年3月期				2008年3月期						
	1Q実績	上期実績	通期実績	利益率	1Q実績	利益率	前年同期比	上期見込	通期見込	利益率	前年同期比
日本	8,448	16,598	33,127	9.3%	2,359	3.4%	27.9%	11,000	36,200	9.8%	109.3%
アメリカ	△ 589	△ 867	3,376	6.5%	187	1.7%	-	0	2,500	4.5%	74.0%
ヨーロッパ	565	1,405	5,253	13.9%	1,943	17.4%	343.3%	3,000	6,000	15.0%	114.2%
アジア	661	1,373	2,730	21.3%	739	22.4%	111.8%	1,200	2,800	20.0%	102.6%
全社・消去	△ 429	△ 1,245	△ 2,263	-	△ 755	-	-	△ 1,200	△ 2,500	-	-
合計	8,656	17,263	42,224	9.2%	4,473	4.7%	51.7%	14,000	45,000	9.4%	106.6%

6. その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2007年3月期			2008年3月期				
	1Q実績	上期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上期見込	通期見込	前年同期比
設備投資額	4,271	9,041	20,331	5,245	122.8%	12,000	24,000	118.0%
減価償却実施額	4,238	8,988	21,200	5,211	122.9%	11,000	22,500	106.1%
開発投資	7,548	16,014	32,116	7,049	93.4%	18,000	35,000	109.0%
広告宣伝費	6,627	14,038	31,031	5,953	89.8%	13,500	32,500	104.7%
人件費	8,632	17,653	36,024	9,305	107.8%	18,000	37,000	102.7%

(注) 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 2008年3月期 第1四半期決算 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、国内において「仮面ライダー電王」の男児キャラクター玩具や、「YES！プリキュア 5」の女児キャラクター玩具が好調に推移するとともに、「データカードダス」では、新たに「大怪獣バトル ULTRA MONSTERS」を投入しターゲットの拡大を図りました。しかしながら、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」を中心に大変好調に推移した前年同期には及びませんでした。

海外においては、引き続き全世界において「Tamagotchi(たまごっち)」シリーズが人気となるとともに、アメリカ発のキャラクター「BEN10(ベンテン)」の男児キャラクター玩具が展開地域の拡大に伴い業績に貢献いたしました。

〔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「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)など前期出店した大型店が概ね順調に推移しました。しかしながら、既存店売上が前年同期比で93.4%となったことに加え、当第1四半期に出店した店舗の初期コストの計上により、利益面においては低調な推移となりました。

海外においては、ヨーロッパが前期取得した複合施設を中心に好調に推移しましたが、アメリカでは市場環境が低迷するなか、直営店の効率化やレベニューシェア店の拡大に取り組みました。

〔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、国内においてプレイステーション 2 向け「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS」が人気となるとともに、携帯型ゲーム機向けソフトの販売強化を図りました。また、海外においては、アメリカではタイトルの絞込みに加えて、前期発売ソフトのリピーター販売により収支改善を図るとともに、ヨーロッパで Wii 向け「Dragon Ball Z Tenkaichi 2」(日本名:ドラゴンボール Z Sparking! NEO)やプレイステーション 3 向け「RIDGE RACER 7」を中心に好調に推移いたしました。

業務用ゲーム機では、今期は第2四半期以降に大型機投入を予定していることから、前年同期には及びませんでした。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、ユーザー嗜好の多様化に対応したバラエティのあるコンテンツ展開により好調に推移いたしました。

〔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分野において、「ONE PIECE モバイルジャック」などの高付加価値コンテンツや、「SIMPLE100」シリーズや「ZOO キーパー」シリーズなどのカジュアルゲームを提供するなど、ユーザーの用途に合わせたゲームコンテンツを積極的に展開しました。しかしながら、待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響は大きく、引き続き苦戦を強いられました。

ソリューション分野においては、「2D ベクターエンジン」や「3D エンジン」等の技術の新規携帯電話機への搭載や、事業者向けインプリメントソフト販売等により好調に推移いたしました。

〔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、映像パッケージソフトでは、前期より好調なTVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ」、オリジナルアニメーション「FREEDOM」などに加えて、「∀(ターンエー)ガンダム」や「機動警察パトレイバー」のメモリアルボックス商品が人気となりました。また、ALI PROJECT の「薔薇架刑」やTVアニメーション「らき☆すた」関連の音楽パッケージソフトが好調に推移いたしました。しかしながら、「機動戦士ガンダム」シリーズの好調によりグループシナジーを發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)	
	07年度 1Q実績	07年度 通期見込
機動戦士ガンダム	27	190
スーパー戦隊	19	100
仮面ライダー	24	95
アンパンマン	20	85
プリキュアシリーズ	17	85
ドラゴンボール	12	60
ウルトラマン	15	55
たまごっち	6	50
ポケモン	13	40
シナモロール	7	30

【たまごっち販売状況】

	(万個)				
	03年度 通期	04年度 通期	05年度 通期	06年度 通期	07年度 1Q
国内	25	225	610	165	0
海外	0	325	690	705	165
合計	25	550	1,300	870	165

【データカードダス設置台数】

2007年6月末:16,450台(国内)

アミューズメント施設事業

【施設数】:2007年度

	日本			米国			欧州			アジア		
	1Q実績	上期見込	通期見込	1Q実績	上期見込	通期見込	1Q実績	上期見込	通期見込	1Q実績	上期見込	通期見込
期首店舗数	316	316	316	109	109	109	14	14	14	14	14	14
出店	3	5	13	0	0	0	0	0	0	1	1	1
閉鎖	5	8	22	6	9	19	0	0	0	0	0	1
期末店舗数	314	313	307	103	100	90	14	14	14	15	15	14
レベニューシェア	132	130	120	1,045	1,176	1,339	1	1	1	21	22	25
テーマパーク	6	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
温浴施設	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	456	453	437	1,148	1,276	1,429	15	15	15	36	37	39

	合計		
	1Q実績	上期見込	通期見込
期首店舗数	453	453	453
出店	4	6	14
閉鎖	11	17	42
期末店舗数	446	442	425
レベニューシェア	1,199	1,329	1,485
テーマパーク	6	6	6
温浴施設	4	4	4
合計	1,655	1,781	1,920

【既存店前年同期比】:2007年度

		4月	5月	6月	1Q
国内	07年度	90.7%	90.3%	100.6%	93.4%
	06年度	109.7%	101.8%	102.6%	104.7%

		1月	2月	3月	1Q
北米	07年度	95.8%	95.9%	92.6%	94.9%
	06年度	102.3%	96.2%	96.7%	98.6%

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)

	2006年度					
	第1四半期実績		中間実績		通期実績	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量	タイトル数	数量
国内	20	1,794	45	5,041	99	12,215
(家庭用)	11	941	19	2,056	45	5,970
(携帯用)	9	853	26	2,985	54	6,245
米国	12	1,105	16	2,202	51	5,930
(家庭用)	7	686	10	1,492	32	4,364
(携帯用)	5	419	6	710	19	1,566
欧州	0	611	7	1,762	16	4,715
(家庭用)	0	421	4	1,065	12	2,866
(携帯用)	0	190	3	697	4	1,849
アジア	1	75	12	203	22	492
(家庭用)	1	52	1	85	5	273
(携帯用)	0	23	11	118	17	219
グループ合計	33	3,585	80	9,208	188	23,352
(家庭用)	19	2,100	34	4,698	94	13,473
(携帯用)	14	1,485	46	4,510	94	9,879
ローカライズ版	7		34		79	

※ローカライズ版控除後

グループ合計	26	3,585	46	9,208	109	23,352
(家庭用)	14	2,100	19	4,698	55	13,473
(携帯用)	12	1,485	27	4,510	54	9,879

(単位:千本)

	2007年度					
	第1四半期実績		中間見込		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
国内	16	1,629	40	4,950	113	15,200
(家庭用)	4	776	14	2,013	50	7,518
(携帯用)	12	853	26	2,937	63	7,682
米国	4	660	10	1,525	35	4,950
(家庭用)	0	470	4	1,152	24	3,897
(携帯用)	4	190	6	373	11	1,053
欧州	8	1,732	12	2,940	26	4,650
(家庭用)	4	1,198	5	2,014	14	2,895
(携帯用)	4	534	7	926	12	1,755
アジア	1	116	8	135	34	400
(家庭用)	1	53	5	76	24	323
(携帯用)	0	63	3	59	10	77
グループ合計	29	4,137	70	9,550	208	25,200
(家庭用)	9	2,497	28	5,255	112	14,633
(携帯用)	20	1,640	42	4,295	96	10,567
ローカライズ版	12		30		95	

※ローカライズ版控除後

グループ合計	17	4,137	40	9,550	113	25,200
(家庭用)	4	2,497	14	5,255	49	14,633
(携帯用)	13	1,640	26	4,295	64	10,567

【2007年度 1Q トップ 10 タイトル】

地域	ハード	タイトル名	本数 (千本)
日	PS2	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS	377
米欧	PS3	RIDGE RACER 7(米はリポート)	248
欧	Wii	DRAGONBALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2	191
欧	NDS	TAMAGOTCHI CONNEXION CORNER 2	174
日	NDS	のだめカンタービレ	169
米欧	PS2	NARUTO ULTIMATE NINJA(リポート)	151
日	Wii	ワンピース アンリミテッドアドベンチャー	103
日	NDS	結界師 烏森妖奇談	99
日	PSP	ドラゴンボールZ 真武道会2	98
日	PS2	テイルズ オブ ファンダム Vol.2	94

【2007年度 1Q プラットフォーム別実績(グループ合計)】

	タイトル数			数量 (千本)
	総タイトル数	ローカライズ版	ローカライズ 控除後	
PS2	5	2	3	1,704
PS3	2	2	0	406
Xbox360	0	0	0	23
Wii	2	1	1	310
PSP	5	2	3	553
NDS	15	5	10	1,029
その他	0	0	0	112
合計	29	12	17	4,137

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	06年度 1Q実績	07年度 1Q実績
小型ビデオゲーム	679	13
中型ビデオゲーム	3,236	1,752
エレメカゲーム	1,554	1,892
メダルゲーム	211	92
その他	1,735	1,432
合計	7,416	5,181

【バンプレスト】 (単位:百万円)

	06年度 1Q実績	07年度 1Q実績
業務用機器売上	1,403	582

【海外】 (単位:百万円)

	06年度 1Q実績	07年度 1Q実績
ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ	1,255	1,617

※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】

2007年6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	177	70	86	15	348
バンダイナムコゲームス(*)	117	-	-	-	117
合計	294	70	86	15	465

*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	合計
2007年度 1Q実績	5,692 73.8%	2,019 26.2%	7,711 -
2006年度 1Q実績	6,890 74.3%	2,377 25.7%	9,267 -