

株式会社バンダイナムコホールディングス

2006年3月期 決算説明要旨

《業績ハイライト》

● [トイホビー事業]

トイホビー事業は、国内において、「たまごっちプラス」シリーズが関連商材を含めて大変好調に推移したほか、デジタルデータとカードゲームを融合させた「データカードダス」が、「ドラゴンボールZ」などのキャラクターを中心に好調に推移いたしました。また、「ふたりはプリキュア マックスハート」を中心とした女兒向けの玩具や子供用衣料、男児向けでは「魔法戦隊マジレンジャー」の玩具や「甲虫王者ムシキング」の子供用衣料や生活雑貨などが人気となりました。海外においては、アメリカ地域でキャラクターや商品カテゴリーの選択と集中による安定基盤確立を図るとともに、ヨーロッパ・アジア地域では、「POWER RANGERS(パワーレンジャー)」、「Tamagotchi(たまごっち)」シリーズを中心に好調に推移いたしました。

● [アミューズメント施設事業]

アミューズメント施設事業は、国内において、下期に投入した「マリオカートアーケードグランプリ」などにより活性化を図るとともに、フードテーマパークの新規展開、温浴施設事業への本格的な参入など、新規顧客獲得に注力いたしました。しかしながら、上期における市場の低迷や、プライズマシン人気の落ち込みなどを補うには至らず、当期の直営店の既存店売上対前期比は98.5%となりました。海外においては、アメリカ地域で、厳しい市場環境の中、レベニューシェア(業務用アミューズメント機器のオペレーション売上歩率配分方式)拠点の拡大、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続して行ってまいりました。しかしながら、相次ぐハリケーンの上陸や、ガソリン高などによる市場低迷の影響を受け、全体としては低調に推移し、直営店の既存店売上対前期比は97.0%となりました。ヨーロッパ地域では、英国の複合店を中心に好調に推移し、アジア地域では景品ゲームや自社製品による展開を強化いたしました。

● [ゲームコンテンツ事業]

ゲームコンテンツ事業は、家庭用ゲームソフトでは、国内において、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」の販売が100万本を突破したほか、プレイステーション2用「第3次スーパーロボット大戦α」、「テイルズ オブ ジ アビス」、「ドラゴンボールZ Sparking(スパークキング)！」が人気となりました。しかしながら、市場の低迷に加え、国内外における顧客ニーズの変化に迅速に対応できず、他の注力タイトルの販売が低調に推移するとともに、たな卸資産の評価損を計上したこともあり、全体的に不振となりました。業務用ゲーム機では、全世界で展開した「マリオカートアーケードグランプリ」が大変好調に推移したほか、国内では「アイドルマスター」、海外ではアメリカ地域において「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2」が好調に推移いたしました。ナムコにおける携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは、国内において、「太鼓の達人」、「テイルズ オブ」シリーズが人気となり、当期末の会員数は98万人(前期比2.9%増)となりました。また、海外においては、アメリカ地域では配信先キャリアが増加し好調に推移いたしました。ヨーロッパ地域では新規サービスの投入遅れなどにより低調に推移いたしました。

● [ネットワーク事業]

ネットワーク事業は、バンダイネットワークス株式会社による携帯電話機向けモバイルコンテンツ配信サービスにおいて、待受や着信メロディなどの会員数の減少により、当期末の有料会員数が396万人(前期比3.3%減)となるなか、機動戦士ガンダムのシミュレーションゲーム「GNOモバイル」などをはじめとする、高付加価値コンテンツの積極的な投入による収益基盤の強化を図り、この結果、会員一人あたりの平均利用単価を上昇させることができました。また、携帯電話機上でのアニメーション表現を可能にする「2Dベクターエンジン」や、キャラクターの3D化を実現した「3Dエンジン」などの新規技術の提供や、企業向けソリューション、WEB向けコンテンツなどが業績に貢献いたしました。なお、当期より各移動体通信事業者向けに、音楽関連コンテンツを提供する株式会社VIBEを、新たに連結対象といたしました。

● [映画音楽コンテンツ事業]

映像音楽コンテンツ事業は、国内において、「機動戦士ガンダム」シリーズが、TVアニメーション「機動戦士ガンダム SEED DESTINY」に加え、劇場アニメーションの興行やパッケージソフトなどが人気となり、高いグループシナジー効果の発揮により、業績に大きく貢献いたしました。さらに、レンタル用DVDビデオの売上が、市場の広がりに伴い順調に推移いたしました。海外においては、アメリカ地域で市場低迷の影響により返品が増加し、低調に推移いたしました。なお、平成17年9月28日に株式会社ナムコが、同社が保有する日活株式会社の株式の一部を株式会社インデックスに対して譲渡したため、同社は当社の連結子会社でなくなりました。

トイホビー事業

【キャラクター別売上構成[バンドイ個別]】

	(億円)	
	05実績	06計画
機動戦士ガンダム	213	200
スーパー戦隊	108	100
たまごっち	120	95
ふたりはプリキュア	123	90
仮面ライダー	65	75
アンパンマン	81	75
シナモロール	61	50
ドラゴンボール	60	45
ナルト	34	40
ウルトラマン	39	35
ポケモン	40	30
デジモン	5	25

【たまごっち販売状況】

	(万個)		
	03年度	04年度	05年度
国内	25	225	610
海外	0	325	690
合計	25	550	1,300

【データカードダス設置台数】

2006年3月末:7,450台(国内)

アミューズメント施設事業

【2005年度末の施設数】

地域	地域合計(ヶ所)	内訳(店)		
		直営店	レベニューシェア	テーマパーク
国内	497	311	182	4
北米	1,145	127	1,018	0
欧州	12	11	1	0
アジア	29	15	14	0
合計	1,683	464	1,215	4

【既存店前年比】

	上期	10月	11月	12月	3Q (3ヶ月)	1月	2月	3月	4Q (3ヶ月)	下期	通期
グループ 国内計	95.5%	99.4%	100.4%	100.3%	100.0%	98.5%	104.5%	106.5%	102.7%	101.7%	98.5%
ナムコ 国内	95.7%	99.8%	100.6%	100.6%	100.3%	98.6%	105.1%	106.6%	103.0%	102.1%	98.7%
	上期	9月	10月	11月	3Q (3ヶ月)	12月	1月	2月	4Q (3ヶ月)	下期	通期
バンブ レスト	91.0%	92.6%	95.8%	93.4%	94.0%	96.0%	95.3%	102.8%	97.6%	95.8%	93.4%
ナムコ北米	97.7%	95.4%	98.6%	96.5%	96.9%	93.2%	-	-	-	*96.0%	*97.0%

*ナムコ北米は決算期変更(2月→12月)のため、下期は9月-12月(4ヶ月)、通期は3月-12月(10ヶ月)での比較となります。

【出退店の状況】

	ナムコ国内		バンブレスト		ナムコ北米		ナムコ欧州		ナムコアジア	
	04年度	05年度	04年度	05年度	04年度	05年度	04年度	05年度	04年度	05年度
期首店舗数	332	315	15	14	206	160	10	10	15	16
出店	10	8	2	1	0	0	0	1	2	1
閉鎖	27	26	3	1	46	33	0	0	1	2
期末店舗数	315	297	14	14	160	127	10	11	16	15
レベニューシェア	227	182	0	0	984	1,018	1	1	16	14

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・数量推移】

(数量単位:千本)

	2003年度		2004年度		2005年度			
	通期		通期		中間		通期	
	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
バンダイ(国内)	44	7,685	61	7,484	31	2,508	63	6,525
(家庭用)	35	6,730	41	6,468	17	1,658	33	4,256
(携帯用)	9	955	20	1,016	14	850	30	2,269
バンプレスト(国内)	13	1,657	13	2,750	7	1,343	16	2,462
(家庭用)	5	847	6	1,665	4	1,054	8	1,734
(携帯用)	8	810	7	1,085	3	289	8	728
バンダイグループ(海外)	2,523	2,223	979	2,834				
(家庭用)	2,387	1,779	873	2,524				
(携帯用)	136	444	106	310				
バンダイグループ合計	57	11,865	74	12,457	38	4,830	79	11,821
(家庭用)	40	9,964	47	9,912	21	3,585	41	8,514
(携帯用)	17	1,901	27	2,545	17	1,245	38	3,307

	2003年度		2004年度		2005年度			
	通期		通期		中間		通期	
	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
ナムコ(国内)	19	2,908	27	5,218	14	1,702	29	4,119
(家庭用)	17	2,696	16	3,214	10	1,514	20	3,311
(携帯用)	2	212	11	2,004	4	188	9	808
ナムコグループ(米国)	17	9,267	20	11,422	18	4,076	40	5,614
(家庭用)	17	9,201	16	7,016	6	1,749	20	2,616
(携帯用)	0	66	4	4,406	12	2,327	20	2,998
ナムコグループ(欧州)	15	3,651	7	2,486	10	2,853	28	4,904
(家庭用)	14	3,647	6	2,437	6	2,215	20	3,882
(携帯用)	1	4	1	49	4	638	8	1,022
ナムコグループ(アジア)	4	229	15	211	13	275	32	414
(家庭用)	3	58	13	205	7	114	17	201
(携帯用)	1	171	2	6	6	161	15	213
ナムコグループ合計	55	16,055	69	19,337	55	8,906	129	15,051
(家庭用)	51	15,602	51	12,972	29	5,587	77	10,010
(携帯用)	4	453	18	6,465	26	3,314	52	5,041
内 海外向けローカライズ版	31		34		36		80	

※ローカライズ 版控除後

グループ合計	81	27,920	109	31,794	57	13,736	128	26,872
---------------	-----------	---------------	------------	---------------	-----------	---------------	------------	---------------

	2006年度 計画			
	中間		通期	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量
BNG(国内)	46	4,930	87	11,530
(家庭用)	19	2,153	47	6,865
(携帯用)	27	2,777	40	4,665
グループ(国内)	6	700	18	2,200
(家庭用)	3	538	10	1,518
(携帯用)	3	162	8	682
グループ(米国)	25	2,650	44	6,770
(家庭用)	15	1,798	31	4,817
(携帯用)	10	852	13	1,953
グループ(欧州)	13	1,660	29	4,850
(家庭用)	8	1,039	17	3,124
(携帯用)	5	621	12	1,726
グループ(アジア)	12	360	40	440
(家庭用)	9	220	26	118
(携帯用)	3	140	14	322
グループ合計	102	10,300	218	25,790
(家庭用)	54	5,748	131	16,442
(携帯用)	48	4,552	87	9,348
内 海外向けローカライズ版	61		108	

※ローカライズ 版控除後

グループ合計	41	10,300	110	25,790
---------------	-----------	---------------	------------	---------------

【2005年度 主要タイトル・プラットフォーム別販売実績】

(単位:千本)

国	機種	タイトル	数量
日欧	PS2	ドラゴンボールZ Sparking!	1,367
欧州	PS2	鉄拳5	1,177
日本	NDS	たまごっちのプチプチおみせっち	1,030
日米 欧垂	PS2	ソウルキャリバーⅢ	1,022
欧米	PSP	リッジレーサー	973
欧州	PS2	MotoGP4	675
日本	PS2	第3次スーパーロボット大戦α	641
日本	PS2	テイルズ オブ ジ アビス	590
日本	PS2	機動戦士ガンダム SEED 連合vs. Z.A.F.T.	476
日本	PS2	NARUTO-ナルト- ナルティメットヒーロー3	400

【グループ合計】

(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	67	14,717	19	1,363	86	16,080
GC	9	867	8	787	17	1,654
XB	4	392	2	33	6	425
XB360	2	96	2	164	4	260
PS	0	37	0	0	0	37
PSP	19	1,999	14	897	33	2,896
NDS	32	2,418	0	0	32	2,418
GBA	23	2,866	2	168	25	3,034
PC	5	65	0	0	5	65
他	0	3	0	0	0	3
合計	161	23,460	47	3,412	208	26,872

②業務用機器

【製品販売高】※関係会社間取引を含みます。

【ナムコ単体】

(単位:百万円)

製品ジャンル	2004年度実績	2005年度実績
小型ビデオゲーム	3,188	2,359
中型ビデオゲーム	4,137	9,786
エレメカゲーム	5,637	4,658
メダルゲーム	1,674	2,217
その他	5,428	4,185
合計	20,064	23,205

【ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ】

(単位:百万円)

製品ジャンル	2004年度実績	2005年度実績
中型ビデオゲーム	2,180	2,100
小型ビデオゲーム	460	270
その他	2,454	2,066
合計	5,094	4,436

【バンプレスト】

(単位:百万円)

	2004年度実績	2005年度実績
機器	2,915	3,971

ネットワーク事業

【会員数】

2006年3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	158	110	108	20	396
ナムコ(*)	98	-	-	-	98
合計	256	110	108	20	494

*ナムコ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】

(単位: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 実績	28,971	8,570	5,787	43,328
	66.9%	19.8%	13.3%	-
2004年度 実績	25,854	8,025	10,532	44,411
	58.2%	18.1%	23.7%	-