



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)

	2006年3月期			2007年3月期				
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	前年同期比
売上高	101,933	218,873	450,829	99,119	210,000	95.9%	470,000	104.3%
売上総利益	34,629	77,526	156,565	37,154	74,500	96.1%	166,850	106.6%
営業利益	4,347	17,546	35,669	8,656	12,300	70.1%	40,000	112.1%
経常利益	4,696	18,244	37,122	8,993	12,500	68.5%	40,500	109.1%
当期純利益	1,082	7,834	14,149	4,077	9,000	114.9%	22,000	155.5%

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				
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	前年同期比
トイホビー	38,272	82,539	181,007	42,459	81,500	98.7%	180,000	99.4%
アミューズメント施設	18,845	41,052	79,384	20,324	44,600	108.6%	90,000	113.4%
ゲームコンテンツ	28,221	63,773	130,430	25,843	62,000	97.2%	153,000	117.3%
ネットワーク	2,974	5,950	12,521	2,920	6,500	109.2%	13,500	107.8%
映像音楽	11,975	23,053	43,328	9,267	17,000	73.7%	37,500	86.5%
その他	5,167	11,220	23,071	5,634	9,200	82.0%	19,000	82.4%
消去・全社	△ 3,523	△ 8,716	△ 18,914	△ 7,330	△ 10,800	-	△ 23,000	-
合計	101,933	218,873	450,829	99,119	210,000	95.9%	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					
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	利益率	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	利益率	前年同期比
トイホビー	3,636	8,397	19,085	10.5%	4,939	5,000	59.5%	15,700	8.7%	82.3%
アミューズメント施設	13	2,300	2,506	3.2%	718	2,300	100.0%	4,800	5.3%	191.5%
ゲームコンテンツ	179	7,448	10,451	8.0%	791	2,500	33.6%	13,000	8.5%	124.4%
ネットワーク	488	857	1,835	14.7%	311	900	105.0%	1,900	14.1%	103.5%
映像音楽	2,243	3,095	6,187	14.3%	2,045	2,500	80.8%	6,400	17.1%	103.4%
その他	△ 116	△ 59	△ 171	-	385	300	-	700	3.7%	-
消去・全社	△ 2,096	△ 4,492	△ 4,225	-	△ 534	△ 1,200	-	△ 2,500	-	-
合計	4,347	17,546	35,669	7.9%	8,656	12,300	70.1%	40,000	8.5%	112.1%

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				
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	前年同期比
日本	81,652	180,849	365,823	79,169	171,200	94.7%	370,000	101.1%
アメリカ	11,367	20,048	42,769	10,454	21,000	104.7%	54,500	127.4%
ヨーロッパ	6,430	12,659	31,231	6,240	11,600	91.6%	33,000	105.7%
アジア	2,480	5,315	11,005	3,254	6,200	116.6%	12,500	113.6%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	101,933	218,873	450,829	99,119	210,000	95.9%	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					
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	利益率	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	利益率	前年同期比
日本	6,174	22,377	37,614	10.3%	8,448	12,700	56.8%	34,500	9.3%	91.7%
アメリカ	△ 1,232	△ 3,226	△ 3,284	-	△ 589	△ 1,300	-	1,900	3.5%	-
ヨーロッパ	916	1,791	4,330	13.9%	565	1,000	55.8%	4,000	12.1%	92.4%
アジア	575	1,202	2,270	20.6%	661	1,100	91.5%	2,100	16.8%	92.5%
全社・消去	△ 2,086	△ 4,598	△ 5,262	-	△ 429	△ 1,200	-	△ 2,500	-	-
合計	4,347	17,546	35,669	7.9%	8,656	12,300	70.1%	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				
	1Q実績(*1)	上期実績	通期実績	1Q実績	上期見込	前年同期比	通期見込(*2)	前年同期比
設備投資額	4,910	10,777	20,816	4,271	10,000	92.8%	22,500	108.1%
減価償却実施額	4,291	8,743	19,144	4,238	11,000	125.8%	22,000	114.9%
開発投資	8,858	17,337	32,250	7,548	19,000	109.6%	33,000	102.3%
広告宣伝費	7,815	15,359	31,055	6,627	17,500	113.9%	34,500	111.1%
人件費	7,596	16,880	33,753	8,632	17,500	103.7%	35,000	103.7%

*1 2006年3月期1Qの実績は、バンダイナムコの連結実績の単純合算値となります。

*2 2007年3月期の通期見込については年初計画を記載しております。なお、通期見込の変更の有無につきましては、中間期の業績等を勘案した上で、中間決算短信発表時に公表する予定です。

*3 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、前期に引き続き「たまごっちプラス」シリーズが全世界で人気となりました。加えて、国内においては「データカードダス」が人気の「ドラゴンボールZ」の新シリーズを中心に好調に推移するとともに、新たに女兒向けに「たまごっちカップ」を導入し、ターゲットの拡大を図っております。さらに、「轟轟戦隊ボウケンジャー」・「仮面ライダーカブト」などの男児キャラクター玩具が堅調に推移いたしました。

海外においては、アメリカ・ヨーロッパ地域において「Power Rangers」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、国内においてクレーンゲーム機やデータカードダスなどのカードゲーム機の人気により、ファミリー層の来店が増加し、既存店の売上対前年同期比は104.5%と回復しております。また、時間課金制施設「ナムコあそベース」(北海道札幌市琴似)をオープンさせるなど、新業態の展開により新規顧客獲得に注力するとともに、既存の施設やテーマパークにおける活性化へ向けた各種施策を実施いたしました。

海外においては、ヨーロッパ地域では英国を中心にボウリング施設などとの複合店の展開を行い、好調に推移いたしました。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、国内でプレイステーション2向けの「超ドラゴンボールZ」、「ゼノサーガ エピソードⅢ [ツアラトウストラはかく語りき]」などを発売しましたが、市場においては一部のプラットフォームに人気が集まるとともに、当社グループの注カタイトルが第2四半期以降に集中しているため堅調な推移となりました。

業務用ゲーム機では、国内において景品機器が好調であるとともに、2006年6月に発売した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」が国内外で好調な出足となりました。また、バンダイナムコゲームスにおける携帯電話などモバイル機器向けコンテンツでは、国内外において新規コンテンツの拡充を図り、堅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、バンダイネットワークス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、高付加価値ゲーム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ました。中でも、バンダイナムコゲームスとのシナジーとなる携帯電話向けゲーム「SDガンダムRPG」のサービスを6月より開始し、本格的なネットワーク型ロールプレイングゲームとして好評を博しております。しかしながら、待受画面や着信メロディなどの不振を補うには至らず、全体としては前期末と比較して会員数が減少しております。また、企業向けソリューション事業につきましては、携帯端末向けエンジンを中心に好調に推移しておりますが、事業領域の拡大を目的に展開しているネット広告事業などにおける先行コストを計上しております。

● [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、国内において、「機動戦士ガンダム SEED DESTINY」の総集編や、北野武監督の最新作「TAKESHIS'」等のDVDが好調に推移いたしました。また、前期より市場を拡大してきたレンタル用DVDビデオが、さらに旧作ラインナップ拡充に注力した結果、業績に大きく貢献いたしました。

海外においては、アメリカ地域におけるマーケティング面における見直しによる収益性の向上に努めました。

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 1Q 実績	06通期 見込
機動戦士ガンダム	41	200
たまごっち	33	120
スーパー戦隊	27	100
仮面ライダー	20	75
アンパンマン	18	75
ふたりはプリキュア	18	70
ドラゴンボール	17	60
シナモロール	11	50
ナルト	7	40
ウルトラマン	13	35
ポケモン	5	30
デジモン	9	25

【たまごっち販売状況】

	(万個)			
	03年度	04年度	05年度	06年度 1Q
国内	25	225	610	35
海外	0	325	690	170
合計	25	550	1,300	205

【データカードダス設置台数】

2006年6月末:9,950台(国内)

アミューズメント施設事業

【2006年度第1四半期末の施設数】

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	487	311	171	5
北米	1141	121	1,020	0
欧州	13	12	1	0
アジア	28	14	14	0
合計	1669	458	1,206	5

【既存店前年比】

	4月	5月	6月	平均
国内	109.7%	101.8%	102.6%	104.5%

	1月	2月	3月	平均
北米	102.3%	96.2%	96.7%	98.6%

【出退店の状況】

	ナムコ(国内)		プレジャーキャスト(国内)		北米		欧州		アジア	
	05年度	06年度1Q	05年度	06年度1Q	05年度	06年度1Q	05年度	06年度1Q	05年度	06年度1Q
期首店舗数	315	(*)299	14	14	160	127	10	11	16	15
出店	8	1	1	1	0	0	1	1	1	0
閉鎖	26	3	1	1	33	6	0	0	2	1
期末店舗数	297	297	14	14	127	121	11	12	15	14
レベニューシェア	182	171	0	0	1,018	1,020	1	1	14	14

*セグメント区分の変更により、今期より「かいやかや」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。

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					
	第1四半期		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
バンダイナムコ(国内)	20	1,237	45	4,210	92	10,644
(家庭用)	14	940	27	3,172	53	7,567
(携帯用)	6	297	18	1,038	39	3,077
グループ(国内)	3	363	7	1,343	16	2,462
(家庭用)	2	300	4	1,054	8	1,734
(携帯用)	1	63	3	289	8	728
グループ(米国)	0	2,253	18	4,259	40	6,402
(家庭用)		528	6	1,931	20	3,253
(携帯用)		1,725	12	2,328	20	3,149
グループ(欧州)	6	1,946	10	3,525	28	6,726
(家庭用)	5	1,792	6	2,793	20	5,570
(携帯用)	1	154	4	732	8	1,156
グループ(アジア)	2	235	13	399	32	638
(家庭用)	1	178	7	226	17	400
(携帯用)	1	57	6	173	15	238
グループ合計	31	6,034	93	13,736	208	26,872
(家庭用)	22	3,738	50	9,176	118	18,524
(携帯用)	9	2,296	43	4,560	90	8,348
ローカライズ版	7		36		80	

	2006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
BNG(国内)	19	1,697	46	4,930	87	11,530
(家庭用)	11	928	19	2,100	47	6,865
(携帯用)	8	769	27	2,830	40	4,665
グループ(国内)	1	97	6	700	18	2,200
(家庭用)	0	13	3	490	10	1,518
(携帯用)	1	84	3	210	8	682
グループ(米国)	12	1,105	25	2,450	44	6,770
(家庭用)	7	686	15	1,620	31	4,817
(携帯用)	5	419	10	830	13	1,953
グループ(欧州)	0	611	13	1,654	29	4,850
(家庭用)	0	421	8	1,026	17	3,124
(携帯用)	0	190	5	628	12	1,726
グループ(アジア)	1	75	12	366	40	440
(家庭用)	1	52	9	82	26	118
(携帯用)	0	23	3	284	14	322
グループ合計	33	3,585	102	10,100	218	25,790
(家庭用)	19	2,100	54	5,318	131	16,442
(携帯用)	14	1,485	48	4,782	87	9,348
ローカライズ版	7		61		108	

※ローカライズ版控除後

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

※ローカライズ版控除後

グループ合計	26	3,585	41	10,100	110	25,790
---------------	-----------	--------------	-----------	---------------	------------	---------------

【2006年度第1四半期 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	本数
北米	マルチ	CURIOUS GEORGE	260
日本	PS2	超ドラゴンボールZ	218
日本	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]	185
日本	PSP	ドラゴンボールZ 真武道会	156
日本	PS2	hack//G.U. Vol.1 再誕	145

【グループ合計】

(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	11	1,723	0	64	11	1,787
GC	2	128	1	61	3	189
Xbox	1	55	0	1	1	56
Xbox360	1	9	1	16	2	25
PSP	8	559	0	123	8	682
NDS	5	500	0	0	5	500
GBA	1	216	0	87	1	303
PC	1	20	1	22	2	42
他	0	1	0	0	0	1
合計	30	3,211	3	374	33	3,585

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1Q実績	06年度1Q実績
小型ビデオゲーム	186	679
中型ビデオゲーム	1,336	3,236
エレメカゲーム	1,025	1,554
メダルゲーム	1,161	211
その他	1,081	1,735
合計	4,789	7,416

【バンプレスト】 (単位:百万円)

	05年度1Q実績	06年度1Q実績
業務用機器売上	322	1,403

【海外】 (単位:百万円)

	05年度1Q実績	06年度1Q実績
ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ	1,381	1,255

※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	156	100	98	18	372
バンダイナムコ ゲームス(*)	98	-	-	-	98
合計	254	100	98	18	470

*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	6,890	2,377	0	9,267
1Q実績	74.3%	25.7%	0.0%	-