

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	
BNG(国内)	20	1,237	45	4,210	92	10,644	BNG(国内)	19	1,697	41	4,623	87	11,540
(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
グループ(国内)	3	363	7	1,343	16	2,462	グループ(国内)	1	97	4	418	18	2,200
(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
グループ(米国)	0	2,253	18	4,259	40	6,402	グループ(米国)	12	1,105	16	2,202	44	6,770
(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
グループ(欧州)	6	1,946	10	3,525	28	6,726	グループ(欧州)	0	611	7	1,762	14	4,400
(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
グループ(アジア)	2	235	13	399	32	638	グループ(アジア)	1	75	12	203	40	440
(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
グループ合計	31	6,034	93	13,736	208	26,872	グループ合計	33	3,585	80	9,208	203	25,350
(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

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	46	9,208	106	25,350
---------------	-----------	--------------	-----------	--------------	------------	---------------

【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%	-