

# 株式会社バンダイナムコホールディングス

## 2007年3月期 決算説明要旨

### 《業績ハイライト》

#### ● [トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、国内においては、「ドラゴンボールZ」・「たまごっち」のキャラクターを中心に展開した「データカードダス」が小学校低学年の男女に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が堅調に推移いたしました。しかしながら、業界全体が携帯型ゲーム機人気の影響により低迷する中、女兒玩具が苦戦を強いられました。

海外においては、全世界において「たまごっち」、「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、既存店の売上対前期比は101.1%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するとともに、既存店の運営効率化によりコスト削減を図りました。

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、大手量販店との連動によるレベニューシェア拠点の拡大、採算性の低い店舗からの撤退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、国内外においてプレイステーションポータブル向け「鉄拳 DARK RESURRECTION」、ニンテンドーDS向け「たまごっち ぷちぷちおみせっち」シリーズが人気となるなど、携帯型ゲーム機に注力いたしました。また、国内外において、プレイステーション2およびWii向けの「ドラゴンボールZ Sparking NEO」、国内においてプレイステーション2向け「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」が好調に推移いたしました。さらには次世代ゲーム機向けにソフトを発売するなど、マルチプラットフォーム戦略を推し進めてまいりましたが、当期に予定していた一部製品の発売が翌期に変更になったことや、アメリカにおけるローカルタイトルの不振により全体としては、堅調に推移しました。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、グループシナジー効果を発揮しました。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、新規コンテンツの拡充により有料会員数が順調な伸びを示しました。

#### ● [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においては、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。また、「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ビジネスは順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、「機動戦士ガンダム」シリーズが、TVアニメーションのDVD-BOX や新作のオリジナル ビデオ アニメーション(OVA)を中心に大変好調に推移し、グループシナジーを発揮いたしました。また、映像パッケージソフトでは「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society」等の主力作品に加えて、TVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ」やオリジナルアニメーション「FREEDOM」等新たな作品も人気となりました。また、レンタル用DVDビデオが業績に貢献するとともに、当期よりグループとなった(株)ランティスのTVアニメーション「涼宮ハルヒの憂鬱」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。

## 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年度実績	07年度計画
機動戦士ガンダム	178	190
たまごっち	124	65
スーパー戦隊	101	100
アンパンマン	88	85
ドラゴンボール	79	60
仮面ライダー	71	90
ふたりはプリキュア	60	80
シナモロール	37	30
デジモン	31	10
ウルトラマン	36	50
ポケモン	34	40

【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
国内	25	225	610	165
海外	0	325	690	705
合計	25	550	1,300	870

【データカードダス設置台数】

2007年3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				アジア			
	06年度実績		07年度計画		06年度実績		07年度計画		06年度実績		07年度計画		06年度実績		07年度計画	
	上期	通期	上期	通期	上期	通期	上期	通期	上期	通期	上期	通期	上期	通期	上期	通期
期首店舗数 <sup>※</sup>	313	313	316	316	127	127	109	109	11	11	14	14	15	15	14	14
出店	12	26	5	13	0	0	0	0	5	5	0	0	1	2	0	1
閉鎖	6	23	8	22	11	18	9	19	0	2	0	0	1	3	0	1
期末店舗数	319	316	313	307	116	109	100	90	16	14	14	14	15	14	14	14
レベニューシア	158	140	130	120	1,039	1,041	1,176	1,339	1	1	1	1	18	20	22	25
テーマパーク	5	6	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
温浴施設	2	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	484	465	453	437	1,155	1,150	1,276	1,429	17	15	15	15	33	34	36	39

\*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。

	合計			
	06年度実績		07年度計画	
	上期	通期	上期	通期
期首店舗数	466	466	453	453
出店	18	33	5	14
閉鎖	18	46	17	42
期末店舗数	466	453	441	425
レベニューシア	1,216	1,202	1,329	1,485
テーマパーク	5	6	6	6
温浴施設	2	3	4	4
合計	1,689	1,664	1,780	1,920

【既存店前年比】

		4月	5月	6月	10(3ヶ月)	7月	8月	9月	20(3ヶ月)	上期	
		国内	06年度	109.7%	101.8%	102.6%	104.7%	103.6%	98.9%	98.2%	100.2%
	05年度	95.5%	89.3%	94.2%	92.8%	100.7%	95.6%	97.2%	97.6%	95.5%	
		10月	11月	12月	30(3ヶ月)	1月	2月	3月	40(3ヶ月)	下期	通期
	06年度	93.0%	103.0%	104.4%	100.1%	102.2%	98.3%	96.9%	99.8%	100.0%	101.1%
	05年度	99.4%	100.4%	100.3%	100.0%	98.5%	104.5%	106.5%	102.7%	101.7%	98.5%

		1月	2月	3月	10(3ヶ月)	4月	5月	6月	20(3ヶ月)	上期	
		北米	06年度	102.3%	96.2%	96.7%	98.6%	95.8%	91.1%	93.8%	93.8%
	05年度	96.8%	97.6%	100.2%	98.1%	94.3%	98.0%	98.3%	96.8%	97.5%	
		7月	8月	9月	30(3ヶ月)	10月	11月	12月	40(3ヶ月)	下期	通期
	06年度	94.6%	96.4%	100.5%	96.6%	95.1%	96.1%	94.3%	95.1%	95.9%	96.1%
	05年度	97.8%	98.1%	95.4%	97.3%	98.6%	96.6%	93.2%	96.0%	96.6%	97.0%

# 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 実績			
	中間		通期	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量
<b>BNG(国内)</b>	<b>41</b>	<b>4,623</b>	<b>86</b>	<b>10,869</b>
(家庭用)	18	1,912	39	5,381
(携帯用)	23	2,711	47	5,488
<b>グループ(国内)</b>	<b>4</b>	<b>418</b>	<b>13</b>	<b>1,346</b>
(家庭用)	1	144	6	589
(携帯用)	3	274	7	757
<b>グループ(米国)</b>	<b>16</b>	<b>2,202</b>	<b>51</b>	<b>5,930</b>
(家庭用)	10	1,492	32	4,364
(携帯用)	6	710	19	1,566
<b>グループ(欧州)</b>	<b>7</b>	<b>1,762</b>	<b>16</b>	<b>4,715</b>
(家庭用)	4	1,065	12	2,866
(携帯用)	3	697	4	1,849
<b>グループ(アジア)</b>	<b>12</b>	<b>203</b>	<b>22</b>	<b>492</b>
(家庭用)	1	85	5	273
(携帯用)	11	118	17	219
<b>グループ合計</b>	<b>80</b>	<b>9,208</b>	<b>188</b>	<b>23,352</b>
(家庭用)	34	4,698	94	13,473
(携帯用)	46	4,510	94	9,879
ローカライズ版	34		79	

※ローカライズ版控除後

<b>グループ合計</b>	<b>46</b>	<b>9,208</b>	<b>109</b>	<b>23,352</b>
(家庭用)	-	4,698	-	13,473
(携帯用)	-	4,510	-	9,879

(単位:千本)

	2007年度 計画			
	中間		通期	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量
<b>BNG(国内)</b>	<b>34</b>	<b>4,250</b>	<b>95</b>	<b>13,100</b>
(家庭用)	10	1,188	40	5,908
(携帯用)	24	3,062	55	7,192
<b>グループ(国内)</b>	<b>6</b>	<b>800</b>	<b>20</b>	<b>2,100</b>
(家庭用)	4	660	12	1,610
(携帯用)	2	140	8	490
<b>グループ(米国)</b>	<b>11</b>	<b>1,310</b>	<b>37</b>	<b>4,950</b>
(家庭用)	5	997	26	3,897
(携帯用)	6	313	11	1,053
<b>グループ(欧州)</b>	<b>12</b>	<b>1,775</b>	<b>28</b>	<b>4,650</b>
(家庭用)	5	830	16	2,895
(携帯用)	7	945	12	1,755
<b>グループ(アジア)</b>	<b>8</b>	<b>135</b>	<b>36</b>	<b>400</b>
(家庭用)	5	76	26	323
(携帯用)	3	59	10	77
<b>グループ合計</b>	<b>71</b>	<b>8,270</b>	<b>216</b>	<b>25,200</b>
(家庭用)	29	3,751	120	14,633
(携帯用)	42	4,519	96	10,567
ローカライズ版	31		101	

※ローカライズ版控除後

<b>グループ合計</b>	<b>40</b>	<b>8,270</b>	<b>115</b>	<b>25,200</b>
(家庭用)	-	3,751	-	14,633
(携帯用)	-	4,519	-	10,567

## 【2006年度 トップ10 タイトル】

(単位:千本)

地域	ハード	タイトル名	数量
日欧亜	PS2	ドラゴンボールZ Sparking! NEO	1,175
日米欧亜	PSP	鉄拳DARK RESURRECTION	1,001
日米	DS	たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	871
欧亜	PS2	TEKKEN5 Platinum	737
米欧	PS2	NARUTO: ULTIMATE NINJA	650
日	PS2	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II PLUS	531
日欧	PS2	超ドラゴンボールZ	466
米欧亜	PS2	ACE COMBAT ZERO	444
日欧	PSP	ドラゴンボールZ 真武道会	415
米欧	PS2	SOUL CALIBUR III 廉価版	404

## 【プラットフォーム別(グループ合計)】

(単位:千本)

機種	2006年度 実績		2007年度 計画	
	タイトル数	数量	タイトル数	数量
PS2	63	10,670	34	5,991
PS3	6	972	23	2,859
Xbox360	7	237	24	1,213
Wii	5	492	37	4,143
PSP	50	4,641	18	2,338
NDS	42	4,731	78	8,101
その他	15	1,609	2	555
	<b>188</b>	<b>23,352</b>	<b>216</b>	<b>25,200</b>
内ローカライズ版	79		101	
合計	<b>109</b>		<b>115</b>	

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	2006年度実績	2007年度計画
小型ビデオゲーム	964	4,200
中型ビデオゲーム	15,463	12,500
エレメカゲーム	5,896	5,200
メダルゲーム	1,184	4,900
その他	7,181	6,500
合計	30,688	33,300

【バンプレスト】

(単位:百万円)

	2006年度実績	2007年度計画
業務用機器売上	4,303	4,000

【海外】

(単位:百万円)

	2006年度実績	2007年度計画
ナムコアメリカ・ナムコヨーロッパ	4,940	6,700

※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	179	80	92	16	367
バンダイナムコゲームス(*)	121	-	-	-	121
合計	300	80	92	16	488

\*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年度実績	33,875 78.8%	9,131 21.2%	-	43,006
2005年度実績	28,971 66.9%	8,570 19.8%	5,787 13.4%	43,328