

平成21年3月期 第1四半期決算短信

平成20年8月6日

上場会社名 株式会社 バンダイナムコホールディングス
 コード番号 7832 URL <http://www.bandainamco.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 高須 武男
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 経営企画本部長 (氏名) 浅古 有寿
 四半期報告書提出予定日 平成20年8月7日

上場取引所 東

TEL 03-5783-5500

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第1四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
21年3月期第1四半期	89,979	—	1,528	—	2,490	—	1,018	—
20年3月期第1四半期	96,100	△3.0	4,473	△48.3	5,556	△38.2	2,769	△32.1

	1株当たり四半期純利益		潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	
	円	銭	円	銭
21年3月期第1四半期	4.02		4.02	
20年3月期第1四半期	10.82		10.81	

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
21年3月期第1四半期	373,599		275,386	72.9			1,089.24	
20年3月期	413,023		289,944	69.4			1,127.72	

(参考) 自己資本 21年3月期第1四半期 272,291百万円 20年3月期 286,795百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円	円	円	円	円
20年3月期	—	12.00	—	12.00	24.00
21年3月期	—	—	—	—	—
21年3月期(予想)	—	12.00	—	12.00	24.00

(注)配当予想の当四半期における修正の有無 無

平成21年3月期の第2四半期末及び期末配当金の予想値につきましては、当社の利益配分に関する基本方針に基づき安定配当部分を記載しております。平成21年3月期の期末配当金につきましては連結業績を勘案したうえで、別途決議する予定です。

3. 平成21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
第2四半期連結累計期間	200,000	—	7,500	—	8,500	—	4,500	—	17.98	
通期	470,000	2.1	38,000	13.7	39,500	9.1	22,500	△31.1	90.57	

(注)連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

1株当たり当期純利益につきましては、公表している自己株式買付について、平成20年7月1日以降の自己株式買付による影響額を加味しております。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 有

新規 — 社(社名) 除外 1社(社名(株)バンプレスト)

(注)詳細は、7ページ 定性的情報・財務諸表等 4.その他をご覧ください。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有

(注)詳細は、7ページ 定性的情報・財務諸表等 4.その他をご覧ください。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更)に記載されるもの)

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 有

(注)詳細は、7ページ 定性的情報・財務諸表等 4.その他をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む) 21年3月期第1四半期 256,080,191株 20年3月期 256,080,191株

② 期末自己株式数 21年3月期第1四半期 6,097,613株 20年3月期 1,766,271株

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第1四半期 253,230,315株 20年3月期第1四半期 255,858,424株

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 平成20年5月8日に公表いたしました連結業績予想の第2四半期連結累計期間を本資料において修正しております。上記の予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。なお、上記予想に関する事項は、6ページ 定性的情報・財務諸表等 3. 連結業績予想に関する定性的情報をご覧ください。

2. 当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 平成19年3月14日)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期におけるわが国経済は、原油価格の高騰をはじめ、原材料や食品価格の急激な上昇などにより、景気の先行きへの不安が増すなか、個人消費を中心に低迷しました。また、エンターテインメント業界においても、消費低迷の影響は大きく不透明な状態が続きました。

このような環境のなか、当社グループは最終年度となる3カ年の中期経営計画に基づき、「ポートフォリオ経営の強化・充実・拡大」を推進しております。

事業面においては、玩具ホビー・ゲームコンテンツ・映像音楽コンテンツ事業を中心に当期は第3四半期以降に商品・サービスが集中しており、これに加えてアミューズメント施設事業につきましては、厳しい市場環境のなか既存店が苦戦し、全体として前年同期に及びませんでした。年初計画との比較では概ね計画線上の推移となりました。また、費用面では、前期に完全子会社化したバンダイビジュアル(株)及びバンダイネットワークス(株)ののれんの償却費を計上いたしました。

この結果、当第1四半期の連結の業績は、売上高89,979百万円（前年同期比6.4%減）、営業利益1,528百万円（前年同期比65.8%減）、経常利益2,490百万円（前年同期比55.2%減）、四半期純利益1,018百万円（前年同期比63.2%減）となりました。

〔事業セグメント別業績〕

	売上高（百万円）			営業利益（損失：△）（百万円）		
	当第1四半期	前第1四半期	増減額	当第1四半期	前第1四半期	増減額
玩具ホビー	35,390	40,061	△4,670	1,994	2,727	△733
アミューズメント施設	19,470	21,566	△2,095	69	342	△272
ゲームコンテンツ	25,514	24,571	942	△214	401	△615
ネットワーク	2,591	2,873	△281	174	174	—
映像音楽コンテンツ	7,247	7,711	△463	△234	1,107	△1,341
その他	4,822	4,894	△72	206	260	△54
消去又は全社	(5,057)	(5,577)	520	(467)	(540)	73
連結	89,979	96,100	△6,121	1,528	4,473	△2,944

〔玩具ホビー事業〕

玩具ホビー事業につきましては、国内において「炎神戦隊ゴーオンジャー」の男児キャラクター玩具や、「Yes!プリキュア5 GoGo!」の女児キャラクター玩具が人気となるとともに、「データカードダス」では、新たに「ワンピースワンピーベリーマッチ」を投入し、ターゲットの拡大を図りました。

海外においては、アメリカ・ヨーロッパにおいて「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が業績に貢献するとともに、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」の男児キャラクター玩具が堅調に推移いたしました。また、「Tamagotchi（たまごっち）」が好調に推移した前年同期には及びませんでした。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は35,390百万円（前年同期比11.7%減）、営業利益は1,994百万円（前年同期比26.9%減）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、国内において前期及び当第1四半期に出店した大型店が堅調に推移したものの、厳しい市場環境のなか既存店売上が前年同期比で86.7%と低調な推移となりました。なお、収益性の改善へ向けて引き続き運営の効率化を図るとともに、一部店舗閉鎖へ向けた取り組みを実施いたしました。

海外においては、アメリカでは厳しい市場環境のなか苦戦しましたが、ヨーロッパでは複合施設を中心に堅調に推移いたしました。また、アジアではグループシナジーを活かした大型施設「ワンダーパークプラス」（香港）の出店へ向けて取り組みました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は19,470百万円（前年同期比9.7%減）、営業利益は69百万円（前年同期比79.6%減）となりました。

平成20年6月末時点における施設の状況

直営店	レベニューシェア	テーマパーク	温浴施設	合計
379店	1,261店	5店	3店	1,648店

[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、国内においてニンテンドーDS向け「めっちゃ！太鼓の達人DS 7つの島の大冒険」やWii向け「テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-」など人気タイトルの最新作が好評を博しました。しかしながら、当第1四半期の大型タイトルの発売が少なく、前年同期と比較すると利益率が低下しました。海外においては、アメリカでは「NARUTO」関連のソフトや前期発売ソフトのリピーター販売により順調に推移いたしました。ヨーロッパではゲームソフトのリピーター販売を中心に好調に推移した前年同期には及びませんでした。

業務用ゲーム機では、当期は第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堅調に推移いたしました。

この結果、ゲームコンテンツ事業における売上高は25,514百万円（前年同期比3.8%増）、営業損失は214百万円（前年同期は401百万円の営業利益）となりました。

[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、「ガンダムGATE」・「ONE PIECEモバイルジャック」などの高付加価値コンテンツから「SIMPLE 100」・「ズーキーパー」などのカジュアルゲームまで、様々なニーズに対応したゲームコンテンツが引き続き好調に推移いたしました。また、待受画面では「機動戦士ガンダム」・「ハローキティ」を中心に携帯電話カスタマイズコンテンツが人気となりましたが、着信メロディは会員数の減少傾向が続きました。

この結果、ネットワーク事業における売上高は2,591百万円（前年同期比9.8%減）となりました。また営業利益につきましては、のれんの償却費の計上もあり174百万円（前年同期比0.1%減）となりました。

[映像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においては、TVアニメーション「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」のDVDソフトが人気となりましたが、DVDからBlu-ray Discへのハードウェアの移行に伴う端境期のなか、低調な推移となりました。また、アニメーションを中心とした音楽パッケージソフトの販売が好調に推移いたしました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は7,247百万円（前年同期比6.0%減）となりました。また営業損失につきましては、のれんの償却費の計上もあり234百万円（前年同期は1,107百万円の営業利益）となりました。

[その他事業]

その他事業につきましては、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、ビル管理事業などを行っている会社から構成されており、当第1四半期は、これらのグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組みました。

この結果、その他事業における売上高は4,822百万円（前年同期比1.5%減）、営業利益は206百万円（前年同期比20.8%減）となりました。

〔所在地別業績〕

	売上高（百万円）			営業利益（損失：△）（百万円）		
	当第1四半期	前第1四半期	増減額	当第1四半期	前第1四半期	増減額
日本	70,616	73,137	△2,520	889	2,359	△1,469
アメリカ	9,704	11,605	△1,900	△279	187	△466
ヨーロッパ	10,144	11,194	△1,049	1,353	1,943	△590
アジア	7,818	8,740	△922	428	739	△310
消去又は全社	(8,304)	(8,577)	272	(863)	(755)	△107
連結	89,979	96,100	△6,121	1,528	4,473	△2,944

〔日本〕

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、「炎神戦隊ゴーオンジャー」の男児キャラクター玩具が好調に推移し、ゲームコンテンツ事業において、家庭用ゲームソフトのニンテンドーDS向け「めっちゃ！太鼓の達人DS 7つの島の大冒険」やWii向け「テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-」などが好調に推移いたしました。しかしながら、玩具ホビー・ゲームコンテンツ・映像音楽コンテンツ事業を中心に当期は第3四半期以降に商品・サービスが集中しており、これに加えてアミューズメント施設事業につきましては、厳しい市場環境のなか既存店が苦戦し、全体としては前年同期に及びませんでした。

この結果、日本地域の売上高は70,616百万円（3.4%減）となりました。また営業利益につきましては、バンダイビジュアル㈱・バンダイネットワークス㈱の完全子会社化に伴うのれんの償却もあり889百万円（前年同期比62.3%減）となりました。

〔アメリカ〕

アメリカ地域につきましては、玩具ホビー事業において「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が好調に推移いたしました。しかしながら、「Tamagotchi（たまごっち）」が好調だった前年同期には及びませんでした。アミューズメント施設事業においては厳しい市場環境のなか苦戦し、ゲームコンテンツ事業においては「NARUTO」関連のソフトや前期発売ソフトのリピーター販売により順調に推移いたしました。

この結果、アメリカ地域の売上高は9,704百万円（前年同期比16.4%減）、営業損失は279百万円（前年同期は187百万円の営業利益）となりました。

〔ヨーロッパ〕

ヨーロッパ地域につきましては、玩具ホビー事業において「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が好調に推移いたしました。しかしながら、「Tamagotchi（たまごっち）」が好調だった前年同期には及びませんでした。また、アミューズメント施設事業においては、複合施設を中心に堅調に推移したものの、ゲームコンテンツ事業においては、ゲームソフトのリピーター販売を中心に好調に推移した前年同期には及びませんでした。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は10,144百万円（前年同期比9.4%減）、営業利益1,353百万円（前年同期比30.4%減）となりました。

〔アジア〕

アジア地域につきましては、玩具ホビー事業において、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」の男児キャラクター玩具を中心に堅調な推移となりましたが、前年同期には及びませんでした。また、アミューズメント施設事業では、バンダイナムコグループのアジア地区の情報発信源としての機能も備えた大型施設「ワンダーパークプラス」（香港）の出店へ向けて取り組みました。

この結果、アジア地域の売上高は7,818百万円（前年同期比10.6%減）、営業利益は428百万円（前年同期比42.0%減）となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四半期末における総資産は、前期末に比べ39,424百万円減少し373,599百万円となりました。これは主に自己株式の取得や配当金及び法人税等の支払いなどにより現金及び預金が19,226百万円減少したことや、受取手形及び売掛金が24,959百万円減少したことによるものです。

負債につきましては、前期末に比べ24,866百万円減少し98,212百万円となりました。これは主に未払金が9,436百万円、未払法人税等が5,569百万円、支払手形及び買掛金が8,496百万円減少したことによるものです。

純資産につきましては、前期末に比べ14,557百万円減少して275,386百万円となりました。これは主に四半期純利益1,018百万円による増加を、自己株式の取得5,680百万円や配当金の支払い3,053百万円が上回ったことによるものです。

この結果、自己資本比率は前期末の69.4%から72.9%となりました。

当第1四半期末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）の残高は、前期末と比べ19,187百万円減少し、110,102百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況は以下のとおりです。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果使用した資金は2,358百万円（前年同期は1,692百万円の増加）となりました。これは売上債権の減少額が22,071百万円（前年同期は23,287百万円）となるなど資金の増加要因はありましたが、未払金の減少額が8,967百万円（前年同期は4,098百万円）、法人税等の支払額が6,880百万円（前年同期は10,142百万円）、仕入債務の減少額が6,659百万円（前年同期は6,417百万円）となったことなどにより、全体としては資金が減少いたしました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果得られた資金は2,143百万円（前年同期は7,090百万円の減少）となりました。これは有形・無形固定資産の取得による支出が2,293百万円（前年同期は4,180百万円）ありましたが、有形固定資産の売却による収入が3,405百万円（前年同期は531百万円）あったことなどによるものです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果使用した資金は15,132百万円（前年同期比3.2%減）となりました。これは主に自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出が12,000百万円（前年同期はなし）、配当金の支払額が3,053百万円（前年同期は4,127百万円）あったことによるものです。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、前期から続く国際的金融不安や、原油価格高騰を背景とした景況感の悪化により、厳しい状況が続くものと予測されます。また、当社グループを取り巻くエンターテインメントの事業環境もこの影響を受け、不透明な状態が続くものと思われま

す。このような状況のなかで当社グループは、最終年度となる中期経営計画に基づき、「ポートフォリオ経営の強化・充実・拡大」を推進するとともに、平成21年4月よりスタートする次期中期経営計画に向けて収益面や組織面における基盤整備を図ってまいります。

具体的には、玩具ホビー事業につきましては、国内においては、定番キャラクターの「炎神戦隊ゴーオンジャー」「仮面ライダーキバ」「Yes!プリキュア5 GoGo!」の展開を強化するとともに、第3四半期よりテレビ放映がスタートする「機動戦士ガンダム00 (ダブルオー)」や、カードゲームを中心に展開する「Battle Spirits (バトルスピリッツ)」に注力してまいります。海外においては、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」「BEN10 (ベンテン)」に加えて「Dragon Ball (ドラゴンボール)」の展開を強化してまいります。

アミューズメント施設事業につきましては、国内においては一部店舗の閉鎖や出退店ルールの見直し、その他様々な効率化施策により収益性の改善を図ってまいります。また海外においては、引き続き地域特性に応じた展開による収益基盤の強化を目指します。

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においては、プレイステーション3及びXbox360向け「ソウルキャリバーIV」をはじめとして、ユーザー嗜好に合わせたバランスのとれたマルチプラットフォーム戦略を全世界へ向けて強化してまいります。また、業務用ゲーム機においては、アミューズメント施設との連動を強化し、大型メダル機「海物語 ラッキーマリンシアター」などによりシェア拡大を目指してまいります。

ネットワーク事業につきましては、採算性を重視したメリハリのあるコンテンツ展開や、グループ内における連携強化による収益基盤の強化を図ってまいります。

なお、本日公表のとおり、グループのリソースや強みを有効活用し、総合力と相乗効果を発揮することを目的に、当事業の主幹会社であるバンダイネットワークス(株)と、ゲームコンテンツ事業の主幹会社である(株)バンダイナムコゲームスを平成21年4月に統合することを決定しております。

映像音楽コンテンツ事業につきましては、TVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ R2」「マクロスF (フロンティア)」をBlu-ray DiscとDVDで展開するなど、ハードウェアの本格的な移行期のなか、作品特性に合わせたプラットフォーム展開に注力してまいります。

なお、平成21年3月期の連結業績につきましては、第1四半期及び直近の業績動向を踏まえ、平成20年5月8日に公表いたしました第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値を下表のとおり修正いたします。また、通期につきましては平成20年5月8日に公表いたしました連結業績予想数値より変更ございません。

当第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正

(平成20年4月1日～平成20年9月30日)

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	四半期純利益 (百万円)	1株当たり 四半期純利益
前回予想 (A)	202,000	7,500	8,500	4,500	17円 69銭
今回予想 (B)	200,000	7,500	8,500	4,500	17円 98銭
増減額 (B-A)	△2,000	—	—	—	—
増減率 (%)	△1.0%	—	—	—	—
ご参考： 前年同期実績 (平成19年4月1日～ 平成19年9月30日)	213,522	15,085	17,379	7,977	31円 33銭

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

平成20年4月1日付で当社の特定子会社である㈱バンプレスト（以下「バンプレスト」という。）の景品事業を新設分割して㈱バンプレストを新たに設立するとともに、バンプレストのゲームソフト及びアミューズメント機器の企画・開発・販売を行うゲーム事業部門を、当社の特定子会社である㈱バンダイナムコゲームスが吸収合併いたしました。これに伴い、当第1四半期連結会計期間よりバンプレストは消滅会社となり、特定子会社に該当しなくなりました。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

② 棚卸資産の評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

また、棚卸資産の簿価切下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切下げを行う方法によっております。

③ 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

④ 税金費用の計算

税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

なお、法人税等調整額は法人税等を含めて表示しております。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

(会計処理の変更)

① 「四半期財務諸表に関する会計基準」等の適用

当連結会計年度より、「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 平成19年3月14日）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

② 「棚卸資産の評価に関する会計基準」の適用

国内連結子会社は、従来、ゲームソフト等の仕掛品については個別法による原価法、その他通常の販売目的で保有するたな卸資産については、主として総平均法による原価法によっておりましたが、当第1四半期連結会計期間より、「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準第9号 平成18年7月5日）が適用されたことに伴い、ゲームソフト等の仕掛品については個別法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）、その他通常の販売目的で保有するたな卸資産については、主として総平均法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）により算定しております。

これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

③ 「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

当第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第18号 平成18年5月17日）を適用し、連結決算上必要な修正を行っております。

これにより、営業利益は4百万円減少し、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ11百万円増加しております。

なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

④ 「リース取引に関する会計基準」等の適用

当社及び国内連結子会社は、所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっておりましたが、「リース取引に関する会計基準」（企業会計基準第13号（平成5年6月17日（企業会計審議会第一部会）、平成19年3月30日改正））及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第16号（平成6年1月18日（日本公認会計士協会 会計制度委員会）、平成19年3月30日改正））が平成20年4月1日以後開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用することができることになったことに伴い、当第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。

また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

なお、リース取引開始日が会計基準等適用開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については引き続き賃貸借取引にかかる方法に準じた会計処理によっております。

(追加情報)

有形固定資産の耐用年数の変更

一部の国内連結子会社は、平成20年度法人税法の改正による法定耐用年数の変更に伴い、当第1四半期連結会計期間より耐用年数の変更を行っております。

これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響は軽微であります。

5. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成20年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	106,876	126,103
受取手形及び売掛金	48,181	73,140
有価証券	6,188	7,068
商品	7,815	7,575
製品	4,639	3,887
原材料	3,323	2,450
仕掛品	22,838	21,481
貯蔵品	920	1,034
その他	33,187	25,578
貸倒引当金	△612	△607
流動資産合計	233,360	267,713
固定資産		
有形固定資産	58,802	63,446
無形固定資産		
のれん	14,778	15,800
その他	10,956	11,191
無形固定資産合計	25,734	26,991
投資その他の資産		
その他	56,967	56,087
貸倒引当金	△1,265	△1,215
投資その他の資産合計	55,702	54,871
固定資産合計	140,238	145,309
資産合計	373,599	413,023
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	34,107	42,603
短期借入金	5,338	5,338
未払法人税等	3,693	9,262
引当金	2,092	2,385
その他	32,752	42,059
流動負債合計	77,983	101,648
固定負債		
長期借入金	10,662	10,662
引当金	1,728	1,598
負ののれん	317	346
その他	7,520	8,823
固定負債合計	20,228	21,430
負債合計	98,212	123,079

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成20年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	87,945	87,945
利益剰余金	191,323	192,865
自己株式	△8,520	△2,840
株主資本合計	280,749	287,971
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	672	192
繰延ヘッジ損益	△368	△112
土地再評価差額金	△6,284	△6,284
為替換算調整勘定	△2,476	5,028
評価・換算差額等合計	△8,457	△1,175
新株予約権	1,600	1,531
少数株主持分	1,494	1,616
純資産合計	275,386	289,944
負債純資産合計	373,599	413,023

(2) 四半期連結損益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	当第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)
売上高	89,979
売上原価	58,610
売上総利益	31,368
販売費及び一般管理費	29,840
営業利益	1,528
営業外収益	
受取利息	561
受取配当金	106
負ののれん償却額	28
持分法による投資利益	121
為替差益	257
その他	84
営業外収益合計	1,161
営業外費用	
支払利息	56
デリバティブ評価損	55
不動産賃貸費用	42
その他	45
営業外費用合計	199
経常利益	2,490
特別利益	
固定資産売却益	1,563
貸倒引当金戻入額	5
その他	2
特別利益合計	1,571
特別損失	
固定資産売却損	1
減損損失	38
特別退職金	662
和解金	507
その他	159
特別損失合計	1,369
税金等調整前四半期純利益	2,692
法人税等	1,601
少数株主利益	73
四半期純利益	1,018

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

当第1 四半期連結累計期間
 (自 平成20年 4月 1日
 至 平成20年 6月 30日)

営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	2,692
減価償却費	4,956
減損損失	38
のれん償却額	993
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	68
引当金の増減額 (△は減少)	△167
受取利息及び受取配当金	△668
支払利息	56
為替差損益 (△は益)	△81
持分法による投資損益 (△は益)	△121
固定資産除却損	36
固定資産売却損益 (△は益)	△1,561
アミューズメント施設・機器除却損	117
投資有価証券評価損益 (△は益)	114
売上債権の増減額 (△は増加)	22,071
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△3,869
アミューズメント施設・機器設置額	△1,568
仕入債務の増減額 (△は減少)	△6,659
未払金の増減額 (△は減少)	△8,967
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△1,272
その他	△2,335
小計	3,871
利息及び配当金の受取額	687
利息の支払額	△36
法人税等の支払額	△6,880
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,358
投資活動によるキャッシュ・フロー	
定期預金の預入による支出	△18
定期預金の払戻による収入	1,000
有形固定資産の取得による支出	△1,644
有形固定資産の売却による収入	3,405
無形固定資産の取得による支出	△649
投資有価証券の取得による支出	△136
貸付けによる支出	△30
貸付金の回収による収入	1
差入保証金の差入による支出	△278
差入保証金の回収による収入	491
その他	3
投資活動によるキャッシュ・フロー	2,143

(単位：百万円)

当第1四半期連結累計期間
(自 平成20年4月1日
至 平成20年6月30日)

財務活動によるキャッシュ・フロー	
自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出	△12,000
自己株式の取得による支出	△3
配当金の支払額	△3,053
少数株主への配当金の支払額	△76
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,132
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,982
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△20,330
現金及び現金同等物の期首残高	129,289
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	1,142
現金及び現金同等物の四半期末残高	110,102

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 平成19年3月14日）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

a. 事業の種類別セグメント情報

当第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	トイホビー事業 (百万円)	アミューズメント施設事業 (百万円)	ゲームコンテンツ事業 (百万円)	ネットワーク事業 (百万円)	映像音楽コンテンツ事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する 売上高	34,779	19,349	24,136	2,537	6,993	2,183	89,979	—	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	611	121	1,377	54	253	2,639	5,057	(5,057)	—
計	35,390	19,470	25,514	2,591	7,247	4,822	95,036	(5,057)	89,979
営業利益（損失：△）	1,994	69	△214	174	△234	206	1,996	(467)	1,528

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業の主な製品

- (1) トイホビー事業 ……玩具、玩具菓子、自動販売機用商品、カード、模型、アパレル、生活用品、文具等
- (2) アミューズメント施設事業 ……アミューズメント施設運営等
- (3) ゲームコンテンツ事業 ……家庭用ゲームソフト、業務用ビデオゲーム機、アミューズメント機器向け景品等
- (4) ネットワーク事業 ……モバイルコンテンツ等
- (5) 映像音楽コンテンツ事業 ……映像作品、映像ソフト、オンデマンド映像配信等
- (6) その他事業 ……製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、環境機器の開発・販売等

3. 会計処理の方針の変更

定性的情報・財務諸表等 4. (3) (会計処理の変更) ③に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第18号 平成18年5月17日）を適用しております。

この変更に伴い、各セグメントの営業利益に与えた影響額は、次のとおりであります。

	トイホビー事業 (百万円)	アミューズメント施設事業 (百万円)	ゲームコンテンツ事業 (百万円)	ネットワーク事業 (百万円)	映像音楽コンテンツ事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
営業利益	△4	—	—	—	—	—	△4	—	△4

b. 所在地別セグメント情報

当第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	日本 (百万円)	アメリカ (百万円)	ヨーロッパ (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	67,674	9,158	10,142	3,004	89,979	—	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,941	546	2	4,814	8,304	(8,304)	—
計	70,616	9,704	10,144	7,818	98,283	(8,304)	89,979
営業利益（損失：△）	889	△279	1,353	428	2,392	(863)	1,528

(注) 1. 国または地域の区分の方法及び各区分に属する主な国または地域

(1) 国または地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。

(2) 各区分に属する主な国または地域

- ① アメリカ……………アメリカ合衆国・カナダ
- ② ヨーロッパ……………フランス・イギリス・スペイン
- ③ アジア……………香港・タイ・韓国

2. 会計処理の方針の変更

定性的情報・財務諸表等 4. (3) (会計処理の変更) ③に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第18号平成18年5月17日）を適用しております。

この変更に伴い、各セグメントの営業利益に与えた影響額は、次のとおりであります。

	日本 (百万円)	アメリカ (百万円)	ヨーロッパ (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
営業利益	—	—	△3	△1	△4	—	△4

c. 海外売上高

当第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	9,386	10,473	3,740	23,600
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	89,979
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	10.4	11.6	4.2	26.2

(注) 1. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額であります。

2. 国または地域の区分の方法及び各区分に属する主な国または地域

(1) 国または地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。

(2) 各区分に属する主な国または地域

① アメリカ……………アメリカ合衆国・カナダ・中南米諸国

② ヨーロッパ……………フランス・イギリス・スペイン・中東・アフリカ諸国

③ アジア……………香港・シンガポール・タイ・韓国・オーストラリア・中国・台湾

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当社は、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、当第1四半期連結会計期間において、自己株式を4,328,600株（5,676百万円）取得しております。

また、同規定に基づき、平成20年7月1日から平成20年7月30日までに、自己株式を3,671,400株（4,761百万円）取得しております。

(7) 重要な後発事象

自己株式の消却について

当社は、平成20年8月6日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却を行うことを、以下のとおり決議いたしました。

(1) 消却の理由

資本効率の向上及び株主価値の増進を図るため

(2) 消却の方法

その他資本剰余金から減額

(3) 消却する株式の種類

当社普通株式

(4) 消却する株式の数

6,080,191株

(5) 消却日

平成20年8月18日

「参考資料」

前四半期に係る財務諸表等

(1) (要約) 四半期連結損益計算書

前第1四半期連結累計期間(自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日)

科目	前年同四半期 (平成20年3月期 第1四半期)
	金額(百万円)
I 売上高	96,100
II 売上原価	61,836
売上総利益	34,264
III 販売費及び一般管理費	29,790
営業利益	4,473
IV 営業外収益	1,191
1. 受取利息	504
2. 受取配当金	106
3. 業務受託収入	59
4. その他	521
V 営業外費用	107
1. 支払利息	38
2. その他	69
経常利益	5,556
VI 特別利益	511
1. 固定資産売却益	22
2. 貸倒引当金戻入額	10
3. 退職給付引当金戻入益	478
VII 特別損失	244
1. 固定資産除却損	120
2. 投資有価証券評価損	60
3. 減損損失	61
4. その他	2
税金等調整前四半期純利益	5,823
税金費用	2,911
少数株主利益	143
四半期純利益	2,769

(2) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

前第1四半期連結累計期間(自平成19年4月1日至平成19年6月30日)

	前年同四半期 (平成20年3月期 第1四半期)
区分	金額(百万円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	5,823
減価償却費	5,211
のれん償却額	613
貸倒引当金の増減額(減少:△)	△150
受取利息及び受取配当金	△610
支払利息	38
売上債権の増減額(増加:△)	23,287
たな卸資産の増減額(増加:△)	△5,833
アミューズメント施設・機器設置額	△2,229
仕入債務の増減額(減少:△)	△6,417
未払金の増減額(減少:△)	△4,098
その他	△4,275
小計	11,360
利息及び配当金の受取額	516
利息の支払額	△41
法人税等の支払額	△10,142
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,692
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△3,016
無形固定資産の取得による支出	△1,164
投資有価証券の取得による支出	△1,891
連結子会社株式の取得による支出	△2
その他	△1,014
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,090
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の増減額(純額)(減少:△)	△280
長期借入金の返済による支出	△969
自己株式の取得による支出	△9,964
配当金の支払額	△4,127
その他	△290
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,631
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△94
V 現金及び現金同等物の増減額(減少:△)	△21,123
VI 現金及び現金同等物の期首残高	124,155
VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	485
VIII 現金及び現金同等物の四半期末残高	103,518

(3) セグメント情報

a. 事業の種類別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日）

	トイホビー 事業 (百万円)	アミューズ メント 施設事業 (百万円)	ゲームコン テンツ事業 (百万円)	ネットワー ク事業 (百万円)	映像音楽 コンテンツ 事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する 売上高	39,301	21,505	22,680	2,812	7,478	2,321	96,100	—	96,100
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	759	60	1,891	60	233	2,572	5,577	(5,577)	—
計	40,061	21,566	24,571	2,873	7,711	4,894	101,678	(5,577)	96,100
営業費用	37,333	21,224	24,170	2,698	6,603	4,633	96,664	(5,036)	91,627
営業利益	2,727	342	401	174	1,107	260	5,014	(540)	4,473

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業の主な製品

- (1) トイホビー事業 ……………玩具、玩具菓子、自動販売機用商品、カード、模型、アパレル、生活用品、文具等
- (2) アミューズメント施設事業 ……アミューズメント施設運営等
- (3) ゲームコンテンツ事業 ……………家庭用ゲームソフト、業務用ビデオゲーム機、アミューズメント機器向け景品等
- (4) ネットワーク事業 ……………モバイルコンテンツ等
- (5) 映像音楽コンテンツ事業…………映像作品、映像ソフト、オンデマンド映像配信等
- (6) その他事業 ……………製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、環境機器の開発・販売等

b. 所在地別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日）

	日本 (百万円)	アメリカ (百万円)	ヨーロッパ (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去 又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	70,379	11,221	11,191	3,308	96,100	—	96,100
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,757	384	2	5,432	8,577	(8,577)	—
計	73,137	11,605	11,194	8,740	104,678	(8,577)	96,100
営業費用	70,778	11,418	9,251	8,000	99,449	(7,821)	91,627
営業利益	2,359	187	1,943	739	5,228	(755)	4,473

(注) 国または地域の区分の方法及び各区分に属する主な国または地域

- (1) 国または地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。
- (2) 各区分に属する主な国または地域
 - ① アメリカ……………アメリカ合衆国・カナダ
 - ② ヨーロッパ……………フランス・イギリス・スペイン
 - ③ アジア……………香港・タイ・韓国