



平成 20 年 3 月期 第 1 四半期財務・業績の概況

平成 19 年 8 月 1 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 上場取引所 東証一部
 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) 経営管理部ゼネラルマネージャー (氏名) 浅古 有寿 TEL (03)5783-5500

(百万円未満切捨て)

1. 平成 20 年 3 月期第 1 四半期の連結業績 (平成 19 年 4 月 1 日 ~ 平成 19 年 6 月 30 日)

(1) 連結経営成績

(%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(当期)純利益 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | 百万円 % | 百万円 % | 百万円 % | 百万円 % |
| 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 |
| 19年3月期第1四半期 | 99,119 — | 8,656 — | 8,993 — | 4,077 — |
| 19年3月期 | 459,132 — | 42,224 — | 45,615 — | 24,252 — |

| | 1株当たり四半期 (当期)純利益 | 潜在株式調整後 1株当たり四半期 (当期)純利益 |
|-------------|---------------------|--------------------------------|
| | 円 銭 | 円 銭 |
| 20年3月期第1四半期 | 10 82 | 10 81 |
| 19年3月期第1四半期 | 16 12 | — |
| 19年3月期 | 95 73 | 95 67 |

(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 | % | 円 銭 |
| 20年3月期第1四半期 | 374,144 | 272,064 | 70.1 | 1,036 65 |
| 19年3月期第1四半期 | 369,386 | 252,367 | 66.0 | 963 92 |
| 19年3月期 | 408,490 | 284,254 | 67.1 | 1,063 29 |

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

| | 営業活動による キャッシュ・フロー | 投資活動による キャッシュ・フロー | 財務活動による キャッシュ・フロー | 現金及び現金同等物 期末残高 |
|-------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------------|
| | 百万円 | 百万円 | 百万円 | 百万円 |
| 20年3月期第1四半期 | 1,692 | △7,090 | △15,631 | 103,518 |
| 19年3月期第1四半期 | 8,584 | △3,754 | △14,475 | 103,825 |
| 19年3月期 | 42,493 | △15,253 | △18,856 | 124,155 |

2. 配当の状況

| (基準日) | 1株当たり配当金 | | |
|------------|----------|-------|-------|
| | 中間期末 | 期末 | 年間 |
| | 円 銭 | 円 銭 | 円 銭 |
| 19年3月期 | 12 00 | 16 00 | 28 00 |
| 20年3月期 | — | — | — |
| 20年3月期(予想) | 12 00 | 12 00 | 24 00 |

(注) 1. 当社は、第1四半期末を基準日とした配当を行っておりません。

2. 当社は、安定的な配当額として年間24円をベースに、連結配当性向30%を目標に株主還元を実施することを基本方針としております。平成20年3月期の中間期末及び期末配当金の予想値につきましては、この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20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20年3月期の連結業績予想（平成19年4月1日～平成20年3月31日） 【参考】

（％表示は、通期は対前期、中間期は対前年中間期増減率）

| | 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 |
| 中間期 | 210,000 | 1.6 | 14,000 | △18.9 | 15,000 | △19.2 | 7,500 | △31.9 | 29 | 55 |
| 通期 | 480,000 | 4.5 | 45,000 | 6.6 | 47,000 | 3.0 | 26,500 | 9.3 | 104 | 42 |

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） : 無
- (2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
- (3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 有

（注）詳細は、9ページ【定性的情報・財務諸表等】 4. その他をご覧ください。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- 平成19年5月9日に公表いたしました連結業績予想の中間期を本資料において修正しております。なお、連結業績予想に関する定性的情報については、7～8ページをご覧ください。
- 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及び将来の業績に影響を与える不確実な要因に係る本資料発表日現在における仮定を前提としています。実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

【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1四半期における経済情勢は世界的に回復しているものの、原油価格の高騰などにより、成長は緩やかとなりました。国内においては、金利の上昇などの懸念はあるものの、企業収益が好調を維持し、景気は回復基調となりました。

エンターテインメント業界では、家庭用ゲーム分野において、教育・教養など既存のジャンルにとらわれないソフトの発売による購買層の拡大により、引き続き携帯型ゲーム機向けソフトが好調となりました。一方、玩具分野では、業界全体を牽引するヒット商品の不在や消費者ニーズの多様化により、苦戦を強いられました。

このような環境の中、当社グループは前期よりスタートいたしました3ヵ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、玩具事業では「仮面ライダー電王」の男児キャラクター玩具、アミューズメント施設事業では前期出店した国内のアミューズメント施設の大型店がそれぞれ好調に推移しました。また、家庭用ゲームソフト分野において、プレイステーション2向け「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS」が人気となるなど、全体としては概ね年初計画どおりの推移となりました。しかしながら、利益率の高い自社コンテンツ商品やカード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、当第1四半期の連結の業績は、売上高 96,100 百万円（前年同期比 3.0%減）、営業利益 4,473 百万円（前年同期比 48.3%減）、経常利益 5,556 百万円（前年同期比 38.2%減）、四半期純利益 2,769 百万円（前年同期比 32.1%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（百万円） | | |
|------------|----------|--------|---------|-----------|--------|---------|
| | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減 | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減 |
| 玩具分野 | 42,459 | 40,061 | △ 2,398 | 4,939 | 2,727 | △ 2,211 |
| アミューズメント施設 | 20,324 | 21,566 | 1,242 | 718 | 342 | △ 375 |
| ゲームコンテンツ | 25,843 | 24,571 | △ 1,272 | 791 | 401 | △ 390 |
| ネットワーク | 2,920 | 2,873 | △ 47 | 311 | 174 | △ 136 |
| 映像音楽コンテンツ | 9,267 | 7,711 | △ 1,556 | 2,045 | 1,107 | △ 937 |
| その他 | 5,634 | 4,894 | △ 739 | 385 | 260 | △ 124 |

〔玩具分野事業〕

玩具分野事業につきましては、国内において「仮面ライダー電王」の男児キャラクター玩具や、「YES！プリキュア5」の女児キャラクター玩具が好調に推移するとともに、「データカードダス」では、新たに「大怪獣バトル ULTRA MONSTERS」を投入しターゲットの拡大を図りました。しかしながら、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」を中心に大変好調に推移した前年同期には及びませんでした。

海外においては、引き続き全世界において「Tamagotchi（たまごっち）」シリーズが人気となるとともに、アメリカ発のキャラクター「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が展開地域の拡大に伴い業績に貢献いたしました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は40,061百万円（前年同期比5.6%減）、営業利益は2,727百万円（前年同期比44.8%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「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）など前期出店した大型店が概ね順調に推移しました。しかしながら、既存店売上が前年同期比で93.4%となったことに加え、当第1四半期に出店した店舗の初期コストの計上により、利益面においては低調な推移となりました。

海外においては、ヨーロッパが前期取得した複合施設を中心に好調に推移しましたが、アメリカでは市場環境が低迷するなか、直営店の効率化やレベニューシェア店の拡大に取り組みました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は21,566百万円（前年同期比6.1%増）、営業利益は342百万円（前年同期比52.3%減）となりました。

平成19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 |
|-------|--------------|------------|---------|---------|
| 448 店 | 1,199 店 | 6 店 | 4 店 | 1,657 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、国内においてプレイステーション2向け「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS」が人気となるとともに、携帯型ゲーム機向けソフトの販売強化を図りました。また、海外においては、アメリカではタイトルの絞込みに加えて、前期発売ソフトのリピート販売により収支改善を図るとともに、ヨーロッパでWii向け「Dragon Ball Z Tenkaichi 2」（日本名：ドラゴンボール Z Sparking! NEO）やプレイステーション3向け「RIDGE RACER 7」を中心に好調に推移いたしました。

業務用ゲーム機では、今期は第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好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24,571百万円（前年同期比4.9%減）、営業利益は401百万円（前年同期比49.3%減）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分野において、「ONE PIECE モバイルジャック」などの高付加価値コンテンツや、「SIMPLE100」シリーズや「ZOO キーパー」シリーズなどのカジュアルゲームを提供するなど、ユーザーの用途に合わせたゲームコンテンツを積極的に展開しました。しかしながら、待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響は大きく、引き続き苦戦を強いられました。

ソリューション分野においては、「2D ベクターエンジン」や「3D エンジン」等の技術の新規携帯電話機への搭載や、事業者向けインプリメントソフト販売等により好調に推移いたしました。

この結果、ネットワーク事業における売上高は2,873百万円（前年同期比1.6%減）、営業利益は174百万円（前年同期比44.0%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では、前期より好調なTVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ」、オリジナルアニメーション「FREEDOM」などに加えて、「∀（ターンエー）ガンダム」や「機動警察パトレイバー」のメモリアルボックス商品が人気となりました。また、ALI PROJECTの「薔薇架刑」やTVアニメーション「らき☆すた」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。しかしながら、「機動戦士ガンダム」シリーズの好調によりグループシナジーを發揮した前年同期には及びませんでした。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は7,711百万円（前年同期比16.8%減）、営業利益は1,107百万円（前年同期比45.8%減）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、リース事業、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、4,894百万円（前年同期比13.1%減）、営業利益は260百万円（前年同期比32.3%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） | | |
|-------|----------|--------|---------|-----------------|--------|---------|
| | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減 | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減 |
| 日本 | 81,587 | 73,137 | △ 8,450 | 8,448 | 2,359 | △ 6,089 |
| アメリカ | 10,867 | 11,605 | 738 | △ 589 | 187 | 777 |
| ヨーロッパ | 6,240 | 11,194 | 4,953 | 565 | 1,943 | 1,377 |
| アジア | 7,832 | 8,740 | 907 | 661 | 739 | 77 |

[日本]

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、「仮面ライダー電王」の男児キャラクター玩具などが好調に推移したものの、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」を中心に大変好調に推移し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、国内において前期出店した大型店が順調に推移したものの、既存店につきましては、低調に推移いたしました。

ゲームコンテンツ事業においては、家庭用ゲームソフトではプレイステーション2向け「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS」が人気となるとともに、携帯型ゲーム機向けソフトの販売強化

を図りました。一方業務用ゲーム機では、今期は第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。

ネットワーク事業においては、モバイルコンテンツ分野において、一部の高付加価値コンテンツやカジュアルゲームなどのゲームコンテンツを積極的に展開したものの、引き続き待受画面や着信メモの有料会員数減少の影響は大きく、苦戦を強いられました。

映像音楽コンテンツ事業においては、「コードギアス 反逆のルルーシュ」などのパッケージソフトが好調に推移したものの、「機動戦士ガンダム」シリーズの好調によりグループシナジーを発揮した前年同期には及びませんでした。

この結果、日本地域の売上高は73,137百万円（前年同期比10.4%減）、営業利益は2,359百万円（前年同期比72.1%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引き続き「Tamagotchi（たまごっち）」が人気となるとともに、「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。アミューズメント施設事業においては、市場環境が低迷するなか直営店の効率化やレベニューシェア店の拡大に取り組み、ゲームコンテンツ事業においては、タイトルの絞込みや前期発売ソフトのリピート販売により収支改善を図りました。

この結果、アメリカ地域の売上高は11,605百万円（前年同期比6.8%増）、営業利益は187百万円（前年同期は589百万円の営業損失）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引き続き「Tamagotchi（たまごっち）」や、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」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においては、前期取得した複合施設における運営力強化等により売上増となりました。ゲームコンテンツ事業においては、Wii向け「Dragon Ball Z Tenkaichi 2」（日本名：ドラゴンボール Z Sparking! NEO）やプレイステーション3向け「RIDGE RACER 7」を中心に家庭用ゲームソフトが好調に推移いたしました。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は11,194百万円（前年同期比79.4%増）、営業利益1,943百万円（前年同期比243.3%増）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）」・「MASKED RIDER（仮面ライダー）」の男児キャラクター玩具、「機動戦士ガンダム」シリーズの模型が人気となりました。また、アミューズメント施設事業では、景品ゲームや自社製品による展開を引き続き強化いたしました。

この結果、アジア地域の売上高は8,740百万円（前年同期比11.6%増）、営業利益は739百万円（前年同期比11.8%増）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374,144百万円となり、前連結会計年度末に比べ34,345百万円減少しました。自己株式の取得や配当金、法人税等の支払などに関連して現金及び預金が19,409百万円減少し、受取手形及び売掛金は23,435百万円減少しましたが、一方でたな卸資産が4,856百万円増加しております。

負債は、前連結会計年度末に比べ22,156百万円減少し、102,079百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金や未払金、未払法人税等で18,160百万円減少したことによるものです。

純資産は、前連結会計年度末に比べ12,189百万円減少し、272,064百万円となりました。

この結果、自己資本比率は、前連結会計年度末の67.1%から70.1%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、前連結会計年度末と比べ20,637百万円減少し、103,518百万円となりました。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）

営業活動の結果得られた資金は1,692百万円（前年同期比80.3%減）となりました。これは主に売上債権の減少額が23,287百万円（前年同期は15,600百万円の減少）となったものの、法人税等の支払額が10,142百万円（前年同期は5,940百万円）、仕入債務の減少額が6,417百万円（前年同期は1,008百万円の減少）、たな卸資産の増加額が5,833百万円（前年同期は2,494百万円の増加）となったこと等によるものです。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果使用した資金は7,090百万円（前年同期比88.8%増）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4,180百万円（前年同期は2,658百万円）、㈱不二家等の投資有価証券の取得による支出が1,891百万円（前年同期は221百万円）となったこと等によるものです。

（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15,631百万円（前年同期比8.0%増）となりました。これは自己株式の取得による支出が9,964百万円（前年同期は2百万円）、配当金の支払額が4,127百万円（前年同期は3,036百万円）となったこと等によるものです。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、企業収益や個人消費の改善など、引き続き緩やかながらも回復基調が続くものと予想される一方で、原油価格の再高騰や金利上昇等の懸念があります。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は、技術革新・消費者動向のさらなる多様化・他業界とのボーダーレス化が進むなど、大きな変革期を迎えております。

このような状況の中で当社グループは、前期よりスタートいたしました3ヵ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」を推進してまいります。

具体的には、平成19年10月よりTVアニメーションがスタートする「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」（グループ会社の株式会社サンライズ制作）のマーチャンダイジング展開によるグループシナジー効果を発揮してまいります。

このほか、玩具ホビー事業につきましては、国内においては、人気の「仮面ライダー電王」「YES！プリキュア5」に加えて、今冬に予定している「たまごっち」の映画などにより、定番キャラクターの展開を強化してまいります。また、データカードダスは「うたって！プリキュアドリームライブ」などの新規コンテンツの拡充によりさらなるターゲットの拡大に努めてまいります。海外においては、引き続き「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」「Tamagotchi（たまごっち）」「BEN10（ベンテン）」を中心とした展開を強化してまいります。

アミューズメント施設につきましては、国内においては、大型店舗の積極的な出店、新たな大型業務用機器の投入による既存店の活性化などにより、売上規模拡大を図るとともに、ローコストオペレーション運営のノウハウの共有により収益拡大も図ってまいります。海外においては、引き続き地域特性に応じた展開による業績拡大を目指します。

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、国内外における環境の変化に迅速に対応できるよう、顧客ニーズの徹底追求を行い、バランスのとれたマルチプラットフォーム戦略を行うとともに、販売効率・開発効率の向上に努めてまいります。また、業務用ゲーム機においては、人気シリーズの最新作「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE3」をはじめ、幅広い層に向けた機器を発売してまいります。

ネットワーク事業につきましては、モバイルコンテンツ分野において、効率的な開発・展開により収益基盤の強化を図るとともに、ソリューション分野においては、モバイルコンテンツに関する企画・技術のノウハウを活かした展開を積極的に行ってまいります。

映像音楽コンテンツ事業につきましては、「新機動戦記ガンダム W」・「劇場版 宇宙戦艦ヤマト」のDVD-BOXや、グループシナジー作品であるTVアニメーション「アイドルマスター XENOGLOSSIA（ゼノグラシア）」の映像パッケージソフトなどによる業績拡大を図ってまいります。また、HD DVDやブルーレイ・ディスク（BD）につきましては、当社グループを代表する劇場作品等の両フォーマットに対応した商品を第2四半期以降国内外で発売してまいります。

以上により、平成20年3月期の中間期の業績予想につきましては、当第1四半期の実績や直近の業績動向を踏まえた上で、平成19年5月9日に公表いたしました業績予想数値を下表のとおり修正いたします。

なお、平成20年3月期の通期の業績予想につきましては、平成19年5月9日に公表いたしました業績予想数値に変更はございません。

連結業績予想（平成19年4月1日～平成19年9月30日）

（単位：百万円）

| 中間期予想 | 売上高 | 営業利益 | 経常利益 | 当期（中間）純利益 |
|----------------------------|---------|--------|--------|-----------|
| 前回予想（A） | 210,000 | 13,000 | 14,000 | 7,500 |
| 今回修正予想（B） | 210,000 | 14,000 | 15,000 | 7,500 |
| 増減額（B-A） | — | 1,000 | 1,000 | — |
| 増減率 | — | 7.7% | 7.1% | — |
| （ご参考）通期予想 （平成19年5月9日公表） | 480,000 | 45,000 | 47,000 | 26,500 |

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）

該当事項はありません。

(2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用

税金費用の計上は法定実効税率を使用して簡便的に計算しております。

(3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更

当連結会計年度より、一部の連結子会社を除き、法人税法の改正に伴い、平成19年4月1日以降に取得した有形固定資産については、改正法人税法に規定する償却方法により減価償却費を計上しております。

なお、この変更により損益に与える影響は軽微であります。

5.（要約）四半期連結財務諸表

(1)（要約）四半期連結貸借対照表

| 科 目 | 〔 前年同四半期末 平成19年3月期 第1四半期末 〕 | | 〔 当四半期末 平成20年3月期 第1四半期末 〕 | | （参考）前期末 （平成19年3月期末） | |
|----------------|-----------------------------------|--------|---------------------------------|--------|------------------------|--------|
| | 金 額(百万円) | 構成比(%) | 金 額(百万円) | 構成比(%) | 金 額(百万円) | 構成比(%) |
| (資産の部) | | | | | | |
| I 流動資産 | | | | | | |
| 1. 現金及び預金 | 97,818 | | 94,300 | | 113,710 | |
| 2. 受取手形及び売掛金 | 56,420 | | 54,994 | | 78,429 | |
| 3. 有 価 証 券 | 7,824 | | 11,086 | | 12,191 | |
| 4. た な 卸 資 産 | 30,269 | | 37,148 | | 32,291 | |
| 5. 繰延税金資産 | 7,037 | | 5,709 | | 5,717 | |
| 6. そ の 他 | 24,078 | | 20,178 | | 16,816 | |
| 貸倒引当金 | △941 | | △1,801 | | △1,947 | |
| 流動資産合計 | 222,508 | 60.2 | 221,616 | 59.2 | 257,209 | 63.0 |
| II 固定資産 | | | | | | |
| 1. 有形固定資産 | | | | | | |
| (1) 建物及び構築物 | 14,269 | | 12,812 | | 12,007 | |
| (2) オフィス用施設・機器 | 24,417 | | 26,499 | | 26,123 | |
| (3) 土 地 | 22,092 | | 20,094 | | 20,597 | |
| (4) そ の 他 | 14,447 | | 15,935 | | 16,226 | |
| 有形固定資産合計 | 75,226 | | 75,341 | | 74,955 | |
| 2. 無形固定資産 | | | | | | |
| (1) の れ ん | 10,636 | | 9,082 | | 9,739 | |
| (2) そ の 他 | 7,270 | | 10,290 | | 9,729 | |
| 無形固定資産合計 | 17,906 | | 19,372 | | 19,468 | |
| 3. 投資その他の資産 | | | | | | |
| (1) 投資有価証券 | 20,817 | | 29,475 | | 28,817 | |
| (2) 差入保証金 | 25,150 | | 21,467 | | 21,022 | |
| (3) 繰延税金資産 | 4,272 | | 4,114 | | 4,141 | |
| (4) そ の 他 | 4,667 | | 4,040 | | 4,171 | |
| 貸倒引当金 | △1,162 | | △1,283 | | △1,296 | |
| 投資その他の資産合計 | 53,745 | | 57,813 | | 56,857 | |
| 固定資産合計 | 146,878 | 39.8 | 152,528 | 40.8 | 151,281 | 37.0 |
| 資 産 合 計 | 369,386 | 100.0 | 374,144 | 100.0 | 408,490 | 100.0 |

| 科 目 | 〔 前年同四半期末 平成19年3月期 第1四半期末 〕 | | 〔 当四半期末 平成20年3月期 第1四半期末 〕 | | (参考) 前期末 (平成19年3月期末) | |
|-----------------|-----------------------------------|--------|---------------------------------|--------|-------------------------|--------|
| | 金 額(百万円) | 構成比(%) | 金 額(百万円) | 構成比(%) | 金 額(百万円) | 構成比(%) |
| (負債の部) | | | | | | |
| I 流動負債 | | | | | | |
| 1. 支払手形及び買掛金 | 40,178 | | 40,654 | | 47,097 | |
| 2. 短期借入金 | 4,433 | | 1,425 | | 2,169 | |
| 3. 1年以内償還予定の社債 | 5,000 | | 10,000 | | 10,000 | |
| 4. 未払金 | 15,495 | | 18,212 | | 22,334 | |
| 5. 未払法人税等 | 5,490 | | 3,277 | | 10,875 | |
| 6. 事業整理損失引当金 | 147 | | - | | - | |
| 7. その他 | 19,986 | | 16,230 | | 18,353 | |
| 流動負債合計 | 90,731 | 24.6 | 89,801 | 24.0 | 110,829 | 27.1 |
| II 固定負債 | | | | | | |
| 1. 社債 | 10,000 | | - | | - | |
| 2. 長期借入金 | 2,154 | | 625 | | 1,133 | |
| 3. 繰延税金負債 | 6,341 | | 4,977 | | 5,194 | |
| 4. 再評価に係る繰延税金負債 | 690 | | 591 | | 591 | |
| 5. 退職給付引当金 | 2,087 | | 1,730 | | 2,223 | |
| 6. 役員退職慰労引当金 | 908 | | 31 | | 525 | |
| 7. その他 | 4,105 | | 4,322 | | 3,738 | |
| 固定負債合計 | 26,287 | 7.1 | 12,278 | 3.3 | 13,407 | 3.3 |
| 負債合計 | 117,019 | 31.7 | 102,079 | 27.3 | 124,236 | 30.4 |
| (純資産の部) | | | | | | |
| I 株主資本 | | | | | | |
| 1. 資本金 | 10,000 | | 10,000 | | 10,000 | |
| 2. 資本剰余金 | 95,772 | | 88,957 | | 97,142 | |
| 3. 利益剰余金 | 165,158 | | 180,899 | | 182,389 | |
| 4. 自己株式 | △11,170 | | △5,732 | | △3,952 | |
| 株主資本合計 | 259,759 | 70.3 | 274,124 | 73.3 | 285,578 | 69.9 |
| II 評価・換算差額等 | | | | | | |
| 1. その他有価証券評価差額金 | 3,353 | | 3,824 | | 4,100 | |
| 2. 繰延ヘッジ損益 | 17 | | 44 | | 91 | |
| 3. 土地再評価差額金 | △21,459 | | △21,286 | | △21,286 | |
| 4. 為替換算調整勘定 | 2,156 | | 5,426 | | 5,684 | |
| 評価・換算差額等合計 | △15,931 | △4.3 | △11,990 | △3.2 | △11,409 | △2.8 |
| III 新株予約権 | - | - | 646 | 0.1 | 577 | 0.2 |
| IV 少数株主持分 | 8,539 | 2.3 | 9,284 | 2.5 | 9,507 | 2.3 |
| 純資産合計 | 252,367 | 68.3 | 272,064 | 72.7 | 284,254 | 69.6 |
| 負債純資産合計 | 369,386 | 100.0 | 374,144 | 100.0 | 408,490 | 100.0 |

(2) (要約) 四半期連結損益計算書

| 科 目 | 前年同四半期 平成19年3月期 第1四半期 | | 当四半期 平成20年3月期 第1四半期 | | (参考) 前期 (平成19年3月期) | |
|------------------|-----------------------------|--------|---------------------------|--------|-----------------------|--------|
| | 金額(百万円) | 百分比(%) | 金額(百万円) | 百分比(%) | 金額(百万円) | 百分比(%) |
| I 売 上 高 | 99,119 | 100.0 | 96,100 | 100.0 | 459,132 | 100.0 |
| II 売 上 原 価 | 61,965 | 62.5 | 61,836 | 64.3 | 291,052 | 63.4 |
| 売上総利益 | 37,154 | 37.5 | 34,264 | 35.7 | 168,079 | 36.6 |
| III 販売費及び一般管理費 | 28,498 | 28.8 | 29,790 | 31.0 | 125,855 | 27.4 |
| 営業利益 | 8,656 | 8.7 | 4,473 | 4.7 | 42,224 | 9.2 |
| IV 営業外収益 | | | | | | |
| 1.受取利息 | 279 | | 504 | | 1,448 | |
| 2.受取配当金 | 83 | | 106 | | 639 | |
| 3.業務受託収入 | 105 | | 59 | | 349 | |
| 4.その他 | 302 | | 521 | | 1,595 | |
| 営業外収益合計 | 771 | 0.8 | 1,191 | 1.2 | 4,032 | 0.9 |
| V 営業外費用 | | | | | | |
| 1.支払利息 | 63 | | 38 | | 237 | |
| 2.その他 | 370 | | 69 | | 403 | |
| 営業外費用合計 | 433 | 0.4 | 107 | 0.1 | 641 | 0.2 |
| 経常利益 | 8,993 | 9.1 | 5,556 | 5.8 | 45,615 | 9.9 |
| VI 特別利益 | | | | | | |
| 1.固定資産売却益 | 16 | | 22 | | 160 | |
| 2.投資有価証券売却益 | 22 | | — | | 498 | |
| 3.国庫補助金等収入 | 102 | | — | | 102 | |
| 4.貸倒引当金戻入額 | 31 | | 10 | | 145 | |
| 5.退職給付引当金戻入益 | — | | 478 | | — | |
| 6.その他 | — | | — | | 4,931 | |
| 特別利益合計 | 172 | 0.2 | 511 | 0.5 | 5,837 | 1.3 |
| VII 特別損失 | | | | | | |
| 1.固定資産除却損 | 44 | | 120 | | 406 | |
| 2.投資有価証券評価損 | 186 | | 60 | | 690 | |
| 3.減損損失 | — | | 61 | | 5,069 | |
| 4.固定資産圧縮損 | 100 | | — | | 100 | |
| 5.その他 | — | | 2 | | 1,473 | |
| 特別損失合計 | 331 | 0.4 | 244 | 0.2 | 7,739 | 1.7 |
| 税金等調整前四半期(当期)純利益 | 8,834 | 8.9 | 5,823 | 6.1 | 43,713 | 9.5 |
| 税金費用 | 4,385 | 4.4 | 2,911 | 3.0 | 17,569 | 3.8 |
| 少数株主利益 | 371 | 0.4 | 143 | 0.2 | 1,891 | 0.4 |
| 四半期(当期)純利益 | 4,077 | 4.1 | 2,769 | 2.9 | 24,252 | 5.3 |

(3) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

| 区 分 | 前年同四半期 平成19年3月期 第1四半期 | 当四半期 平成20年3月期 第1四半期 | (参考) 前期 (平成19年3月期) |
|--------------------------------------|-----------------------------|---------------------------|-----------------------|
| | 金 額 (百万円) | 金 額 (百万円) | 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(当期)純利益 | 8,834 | 5,823 | 43,713 |
| 減価償却費 | 4,238 | 5,211 | 20,954 |
| のれん償却額 | 563 | 613 | 2,399 |
| 貸倒引当金の増減額(減少:△) | △614 | △150 | 473 |
| 受取利息及び受取配当金 | △362 | △610 | △2,087 |
| 支払利息 | 63 | 38 | 237 |
| 売上債権の増減額(増加:△) | 15,600 | 23,287 | △3,111 |
| たな卸資産の増減額(増加:△) | △2,494 | △5,833 | △3,636 |
| アミューズメント施設・機器設置額 | △2,293 | △2,229 | △10,601 |
| 仕入債務の増減額(減少:△) | △1,008 | △6,417 | 3,465 |
| 未払金の増減額(減少:△) | △10,333 | △4,098 | △2,574 |
| その他 | 2,316 | △4,275 | 5,089 |
| 小 計 | 14,509 | 11,360 | 54,322 |
| 利息及び配当金の受取額 | 365 | 516 | 2,077 |
| 利息の支払額 | △349 | △41 | △235 |
| 法人税等の支払額 | △5,940 | △10,142 | △13,670 |
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 8,584 | 1,692 | 42,493 |
| 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 | △1,978 | △3,016 | △9,730 |
| 無形固定資産の取得による支出 | △680 | △1,164 | △4,789 |
| 投資有価証券の取得による支出 | △221 | △1,891 | △7,594 |
| 連結子会社株式の取得による支出 | △1,099 | △2 | △1,102 |
| その他 | 224 | △1,014 | 7,964 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | △3,754 | △7,090 | △15,253 |
| 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:△) | △10,600 | △280 | △13,112 |
| 長期借入金の返済による支出 | △613 | △969 | △2,434 |
| 自己株式の取得による支出 | △2 | △9,964 | △11 |
| 配当金の支払額 | △3,036 | △4,127 | △6,073 |
| その他 | △222 | △290 | 2,775 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | △14,475 | △15,631 | △18,856 |
| IV 現金及び現金同等物に係る換算差額 | 274 | △94 | 2,548 |
| V 現金及び現金同等物の増減額(減少:△) | △9,371 | △21,123 | 10,932 |
| VI 現金及び現金同等物の期首残高 | 113,186 | 124,155 | 113,186 |
| VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額 | 10 | 485 | 15 |
| VIII 連結子会社の合併に伴う現金及び現金同等物の増加額 | — | — | 21 |
| IX 現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高 | 103,825 | 103,518 | 124,155 |

(4) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前年同四半期（平成19年3月期第1四半期）

| | 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 | 41,087 | 20,280 | 23,103 | 2,843 | 9,037 | 2,766 | 99,119 | — | 99,119 |
| (2) セグメント間の 内部売上高又は振替高 | 1,371 | 43 | 2,739 | 76 | 230 | 2,868 | 7,330 | (7,330) | — |
| 計 | 42,459 | 20,324 | 25,843 | 2,920 | 9,267 | 5,634 | 106,449 | (7,330) | 99,119 |
| 営業費用 | 37,520 | 19,605 | 25,052 | 2,609 | 7,222 | 5,249 | 97,259 | (6,795) | 90,463 |
| 営業利益 | 4,939 | 718 | 791 | 311 | 2,045 | 385 | 9,190 | (534) | 8,656 |

当四半期（平成20年3月期第1四半期）

| | 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 |

(参考) 前期（平成19年3月期）

| | 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 | 179,473 | 87,862 | 127,389 | 12,081 | 41,954 | 10,369 | 459,132 | — | 459,132 |
| (2) セグメント間の 内部売上高又は振替高 | 6,112 | 333 | 11,798 | 407 | 1,051 | 10,530 | 30,234 | (30,234) | — |
| 計 | 185,586 | 88,196 | 139,187 | 12,489 | 43,006 | 20,900 | 489,366 | (30,234) | 459,132 |
| 営業費用 | 168,183 | 84,192 | 127,677 | 11,608 | 33,509 | 19,882 | 445,054 | (28,145) | 416,908 |
| 営業利益 | 17,403 | 4,004 | 11,509 | 880 | 9,496 | 1,017 | 44,312 | (2,088) | 42,224 |

(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. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、前年同四半期561百万円、当四半期700百万円、前期2,538百万円であります。その主なものは当社及びNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. の管理部門に係る費用であります。

〔所在地別セグメント情報〕

前年同四半期（平成19年3月期第1四半期）

| | 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 | 79,169 | 10,454 | 6,240 | 3,254 | 99,119 | — | 99,119 |
| (2) セグメント間の 内部売上高又は振替高 | 2,418 | 412 | — | 4,578 | 7,409 | (7,409) | — |
| 計 | 81,587 | 10,867 | 6,240 | 7,832 | 106,528 | (7,409) | 99,119 |
| 営業費用 | 73,139 | 11,457 | 5,674 | 7,171 | 97,443 | (6,979) | 90,463 |
| 営業利益（損失：△） | 8,448 | △589 | 565 | 661 | 9,085 | (429) | 8,656 |

当四半期（平成20年3月期第1四半期）

| | 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 |

（参考）前期（平成19年3月期）

| | 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 | 356,248 | 52,315 | 37,763 | 12,805 | 459,132 | — | 459,132 |
| (2) セグメント間の 内部売上高又は振替高 | 11,199 | 1,673 | — | 24,255 | 37,129 | (37,129) | — |
| 計 | 367,447 | 53,989 | 37,763 | 37,060 | 496,261 | (37,129) | 459,132 |
| 営業費用 | 334,320 | 50,612 | 32,510 | 34,330 | 451,773 | (34,865) | 416,908 |
| 営業利益 | 33,127 | 3,376 | 5,253 | 2,730 | 44,487 | (2,263) | 42,224 |

（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. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、前年同四半期561百万円、当四
半期700百万円、前期2,538百万円であります。その主なものは当社及びNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc.
の管理部門に係る費用であります。