



平成 20 年 3 月期 第 3 四半期財務・業績の概況

平成 20 年 2 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 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 3 四半期の連結業績 (平成 19 年 4 月 1 日 ~ 平成 19 年 12 月 31 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3四半期	335,602	1.5	25,772	△20.0	28,241	△18.2	14,712	△26.0
19年3月期第3四半期	330,517	△4.3	32,235	△9.5	34,508	△6.2	19,892	12.3
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3四半期	57	91	57	80
19年3月期第3四半期	78	64	78	58
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3四半期	399,427	274,581	67.6	1,067	16
19年3月期第3四半期	394,965	267,771	65.5	1,023	29
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3四半期	11,694	△32,354	△3,880	100,002
19年3月期第3四半期	24,565	△3,917	△21,646	113,694
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	12 00	—	24 00
20年3月期（予想）	—	12 00	

- (注) 1. 当社は、第1四半期末及び第3四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】

(%表示は対前期増減率)

	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
通 期	465,000	1.3	34,000	△19.5	35,500	△22.2	16,500	△32.0	65	02

4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 (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11月8日に公表いたしました連結業績予想の通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、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3四半期（平成19年4月1日から平成19年12月31日まで）におけるわが国経済は、企業の設備投資や雇用環境は堅調に推移したものの、原油高やアメリカ経済の減速懸念などを背景に、景気の先行きに対する警戒感が鮮明となりました。

エンターテインメント業界では、Toyホビー市場では、業界全体を牽引するヒット商品不在の状況が続きましたが、玩具市場最大の商戦期である年末におきましては、定番商品を中心に堅調に推移しました。一方、家庭用ゲーム市場においては、新しいジャンルへの取り組みにより携帯型ゲーム機を中心に購買層が拡大した前年同期に比べると、やや落ち着きを見せ始めました。

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、ゲームコンテンツ事業が国内の業務用ゲーム機、海外の家庭用ゲームソフトを中心に好調に推移しました。しかしながら、Toyホビー事業や映像音楽コンテンツ事業は、ヒット商品やグループシナジー効果により好調に推移した前年同期には及ばず、アミューズメント施設事業は厳しい市場環境のなか既存店を中心に苦戦しました。また費用面では、ゲームコンテンツ事業の拠点統合や減価償却費の制度変更などに伴う販売管理費の増加、さらには前年同期と比較して当第3四半期には多額の特別利益の計上がなかったため、利益面においては前年同期には及びませんでした。

この結果、当第3四半期の連結の業績は、売上高 335,602 百万円（前年同期比 1.5%増）、営業利益 25,772 百万円（前年同期比 20.0%減）、経常利益 28,241 百万円（前年同期比 18.2%減）、四半期純利益 14,712 百万円（前年同期比 26.0%減）となりました。

各事業の概況は、以下のとおりです。

〔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）		
	前第3四半期	当第3四半期	増減	前第3四半期	当第3四半期	増減
Toyホビー	135,399 〔49,615〕	131,854 〔48,275〕	△ 3,545 〔△1,339〕	14,760 〔6,573〕	11,536 〔5,767〕	△ 3,224 〔△806〕
アミューズメント施設	64,977 〔21,760〕	67,246 〔21,121〕	2,268 〔△638〕	2,323 〔439〕	1,004 〔△1,074〕	△ 1,318 〔△1,513〕
ゲームコンテンツ	100,223 〔43,215〕	104,509 〔42,674〕	4,286 〔△541〕	9,581 〔7,728〕	9,992 〔5,135〕	410 〔△2,592〕
ネットワーク	9,156 〔2,889〕	8,956 〔3,020〕	△ 199 〔130〕	669 〔128〕	639 〔208〕	△ 29 〔79〕
映像音楽コンテンツ	28,199 〔8,916〕	26,639 〔8,751〕	△ 1,559 〔△165〕	5,502 〔985〕	3,789 〔753〕	△ 1,713 〔△231〕
その他	16,215 〔5,272〕	15,041 〔4,975〕	△ 1,174 〔△296〕	1,206 〔306〕	825 〔349〕	△ 381 〔42〕
消去又は全社	(23,654) 〔(7,789)〕	(18,644) 〔(6,739)〕	— —	(1,808) 〔(1,190)〕	(2,015) 〔(452)〕	— —
連結	330,517 〔123,881〕	335,602 〔122,080〕	5,084 〔△1,801〕	32,235 〔14,972〕	25,772 〔10,686〕	△ 6,463 〔△4,285〕

（注）〔 〕内の数値は、第3四半期（3ヵ月間）の業績となります。

[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、年末商戦を含め「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、キーチェーン玩具「∞（むげん）プチプチ」が幅広い層に人気となりました。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」などのヒット商品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。

海外においては、引き続きアメリカ・ヨーロッパを中心に「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」・「Tamagotchi（たまごっち）」シリーズが好調に推移するとともに、「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が、アメリカに加えてヨーロッパにおいても人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は 131,854 百万円（前年同期比 2.6%減）、営業利益は 11,536 百万円（前年同期比 21.8%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、国内においては、厳しい市場環境のなか既存店の売上が前年同期比で 94.7%となりましたが、前期および今期出店した大型店が概ね好調に推移し、売上面においては補完することができました。しかしながら、利益面においては既存店の苦戦に加え、売上構成の変化に伴う粗利率の低下により低調に推移しました。

海外においては、ヨーロッパでは前期取得した複合施設を中心に好調に推移しました。しかしながら、アメリカでは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が、市場環境の低迷による影響や景品販売の強化に伴うコスト増により、低調な推移となりました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は 67,246 百万円（前年同期比 3.5%増）、営業利益は 1,004 百万円（前年同期比 56.8%減）となりました。

平成 19 年 12 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	温浴施設等	合 計
425 店	1,358 店	5 店	4 店	1,792 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「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」、プレイステーション2およびWii向けにマルチ展開した「ドラゴンボールZ Sparking! METEOR」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。海外においては、アメリカでは「NARUTO」関連のソフトが前期発売のリピーター販売を含め好調に推移するとともに、タイトルの絞込みにより収支改善を図りました。また、ヨーロッパでは「ドラゴンボールZ」関連のソフトを中心に好調に推移いたしました。

業務用ゲーム機では、「鉄拳6」・「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3」が人気となるとともに、前期発売機器のリピーター販売も業績に貢献いたしました。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、ユーザー嗜好の多様化に対応したバラエティ豊富な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 104,509 百万円（前年同期比 4.3%増）、営業利益は 9,992 百万円（前年同期比 4.3%増）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、「ドラゴンボールモバイル」

などの高付加価値コンテンツから「SIMPLE100」シリーズなどのカジュアルゲームまで、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。また、待受画面では携帯電話カスタマイズコンテンツが人気になったものの、着信メロディを中心とした有料会員数減少の影響は大きく、全体としては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、他社モバイルコンテンツサイトの開発・運営等の受託案件が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8,956百万円（前年同期比2.2%減）、営業利益は639百万円（前年同期比4.4%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、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」などのシリーズ商品が好調に推移いたしました。また、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人気となりました。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26,639百万円（前年同期比5.5%減）、営業利益は3,789百万円（前年同期比31.1%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むけた物流事業、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3四半期は、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組みました。

この結果、その他事業における売上高は15,041百万円（前年同期比7.2%減）、営業利益は825百万円（前年同期比31.6%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3四半期	当第3四半期	増減	前第3四半期	当第3四半期	増減
日本	271,165 [100,062]	270,261 [99,690]	△ 904 [△371]	28,715 [12,116]	21,099 [9,093]	△ 7,615 [△3,022]
アメリカ	35,895 [15,101]	35,502 [13,542]	△ 392 [△1,558]	△ 9 [858]	△ 85 [△233]	△ 75 [△1,091]
ヨーロッパ	23,338 [9,339]	31,603 [10,598]	8,265 [1,258]	2,838 [1,433]	4,672 [1,609]	1,833 [176]
アジア	26,728 [10,314]	27,411 [10,112]	682 [△202]	2,344 [971]	2,129 [866]	△ 214 [△104]
消去又は全社	(26,609) [(10,936)]	(29,175) [(11,863)]	— —	(1,652) [(407)]	(2,043) [(649)]	— —
連結	330,517 [123,881]	335,602 [122,080]	5,084 [△1,801]	32,235 [14,972]	25,772 [10,686]	△ 6,463 [△4,285]

(注) [] 内の数値は、第3四半期（3ヵ月間）の業績となります。

[日本]

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、年末商戦を含め「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」などのヒット商品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。

アミューズメント施設事業においては、前期及び今期出店した大型店が好調に推移したものの、厳

しい市場環境のなかで既存店が苦戦するとともに、売上構成の変化に伴う粗利率の低下により低調な推移となりました。

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「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」、プレイステーション2およびWii向けにマルチ展開した「ドラゴンボールZ Sparking! METEOR」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、業務用ゲーム機では、「鉄拳6」などが人気となるとともに、前期発売機器のリピーター販売も業績に貢献いたしました。

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、高付加価値ゲーム・カジュアルゲームなどのゲームコンテンツや携帯電話カスタマイズコンテンツを積極的に展開したものの、引き続き着信メロディを中心に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、TVシリーズ「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270,261百万円（前年同期比0.3%減）、営業利益は21,099百万円（前年同期比26.5%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「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」・「Tamagotchi（たまごっち）」が堅調に推移するとともに、「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が業績に貢献しました。アミューズメント施設事業においては、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が、市場環境の低迷による影響や景品販売の強化に伴うコスト増により、低調な推移となりました。ゲームコンテンツ事業においては、「NARUTO」関連のソフトなどが前期発売のリピーター販売を含め好調に推移するとともに、タイトルの絞込み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35,502百万円（前年同期比1.1%減）、営業損失は85百万円（前年同期は9百万円の営業損失）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）」が堅調に推移するとともに、今期より展開している「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においては、前期取得した複合施設が売上に貢献し、ゲームコンテンツ事業においては、「ドラゴンボールZ」関連のソフト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31,603百万円（前年同期比35.4%増）、営業利益は4,672百万円（前年同期比64.6%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」シリーズの模型を中心に堅調に推移しました。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27,411百万円（前年同期比2.6%増）、営業利益は2,129百万円（前年同期比9.2%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3四半期末における総資産につきましては、前連結会計年度末に比べ9,062百万円減少し399,427百万円となりました。これはたな卸資産が7,980百万円増加し、連結子会社であるバンダイビジュアル㈱、バンダイネットワークス㈱の株式に対する公開買付け（以下「TOB」という。）などに伴いのれんが7,099百万円増加した一方で、自己株式および連結子会社株式の取得ならびに配当金および法人税の支払などに関連して現金及び預金が14,766百万円減少し、また有価証券が7,486百万円減少したことなどによるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ609百万円増加し124,846百万円となりました。これは未払金および未払法人税等が11,472百万円減少しましたが、一方で短期借入金が増加したことなどによるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ9,672百万円減少して274,581百万円となりました。これは四半期純利益が14,712百万円であったものの、自己株式の取得、TOBに伴う少数株主持分の減少、配当金の支払いがあったことなどによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の67.1%から67.6%となりました。

当第3四半期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24,153百万円減少し、100,002百万円となりました。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11,694百万円（前年同期比52.4%減）となりました。これは法人税等の支払額が15,954百万円（前年同期は11,587百万円）、たな卸資産の増加が7,713百万円（前年同期は8,984百万円の増加）など資金の減少要因はありましたが、税金等調整前四半期純利益が28,048百万円（前年同期は36,955百万円）計上されたことにより、全体としては資金が増加いたしました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果使用した資金は32,354百万円（前年同期比725.8%増）となりました。これはTOBなどに伴う連結子会社株式の取得による支出が15,446百万円（前年同期は1,099百万円）、有形・無形固定資産の取得による支出が11,751百万円（前年同期は10,468百万円）、東映㈱などの投資有価証券の取得による支出が3,900百万円（前年同期は640百万円）とな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3,880百万円（前年同期比82.1%減）となりました。これは短期借入金が増加した15,271百万円（前年同期は13,325百万円の減少）となりましたが、一方で自己株式の取得による支出が9,968百万円（前年同期は8百万円）、配当金の支払額が7,162百万円（前年同期は6,073百万円）となったことなどによるものです。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、米国の低所得者向け住宅融資問題や原油高など、世界経済への影響が懸念されます。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は、技術革新や消費者ニーズのさらなる多様化に加え、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、先行きが不透明な状況にあります。

このような状況の中で当社グループは、平成18年4月よりスタートいたしました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。

具体的には、国内では「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」などの定番キャラクター商品を中心に、トイホビー、ゲームコンテンツ、映像音楽コンテンツの各事業における展開強化を図ってまいります。また、アミューズメント施設、ネットワークの両事業につきましては、各種事業展開に加えて効率化による収益性の向上を追求してまいります。

一方、海外では定番キャラクター玩具によるトイホビー事業の拡大に加え、Xbox360向けの「Ace Combat 6: Fires of Liberation」などの大型ソフトの世界展開によるゲームコンテンツ事業の強化を図ってまいります。

しかしながら、アミューズメント施設事業においては、下期に入り市場環境の厳しさが更に増し、当社グループの既存店につきましても引き続き低調な推移が続いており、これに伴い今期の同事業の見込を大幅に見直しております。また、トイホビー事業におきましても、第4四半期は定番キャラクターの新シリーズ商品を中心に順調なスタートを切れているものの、第3四半期までの厳しい業績動向を補うには至らないと想定しており、映像音楽コンテンツ事業では、国内市場の先行きが不透明なことから映像パッケージソフトの第4四半期発売タイトルの販売計画を見直しました。

なお、アミューズメント施設事業につきましては、今後の市場動向に鑑み事業戦略を再検討した結果、事業の収益性の改善を目的に株式会社ナムコの国内店舗の約2割（50～60店）を当期末より来期にかけ閉鎖する予定です。今後は、組織改革による効率化や、出店・閉鎖のルールの見直しなどにより、収益基盤の強化を図ってまいります。この店舗閉鎖に伴い、当期に約20億円の特別損失の計上を見込んでおります。

以上により、連結の通期業績予想につきましては、平成19年11月8日の中間決算発表時に公表いたしました業績予想数値を下表のとおり下方修正させていただきます。

連結業績予想（平成19年4月1日～平成20年3月31日）

（単位：百万円）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回予想（A）	480,000	45,000	47,000	26,500
今回修正予想（B）	465,000	34,000	35,500	16,500
増減額（B-A）	△15,000	△11,000	△11,500	△10,000
増減率	△3.1%	△24.4%	△24.5%	△37.7%
ご参考：前期実績 （平成18年4月1日～ 平成19年3月31日）	459,132	42,224	45,615	24,252

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。

これにより営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ578百万円減少しております。

(追加情報)

当社及び一部の国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、平成19年3月31日以前に取得した資産については、改正前の法人税法に基づく減価償却の方法の適用により取得価額の5%に達成した連結会計年度の翌連結会計年度より、取得価額の5%相当額と備忘価額との差額を5年間にわたり均等償却しております。

これにより営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ100百万円減少しております。

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3四半期末 〕		〔 当四半期末 平成20年3月期 第3四半期末 〕		(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	102,144		98,944		113,710	
2. 受取手形及び売掛金	73,461		75,898		78,429	
3. 有 価 証 券	12,764		4,705		12,191	
4. た な 卸 資 産	37,456		40,271		32,291	
5. 繰延税金資産	5,574		4,705		5,717	
6. そ の 他	16,511		17,933		16,816	
貸倒引当金	△651		△648		△1,947	
流動資産合計	247,262	62.6	241,810	60.5	257,209	63.0
II 固定資産						
1. 有形固定資産						
(1) 建物及び構築物	13,736		12,825		12,007	
(2) オフィス用施設・機器	26,100		26,586		26,123	
(3) 土 地	22,073		19,946		20,597	
(4) そ の 他	17,306		14,875		16,226	
有形固定資産合計	79,215		74,234		74,955	
2. 無形固定資産						
(1) の れ ん	10,192		16,838		9,739	
(2) そ の 他	8,801		11,066		9,729	
無形固定資産合計	18,993		27,905		19,468	
3. 投資その他の資産						
(1) 投資有価証券	21,051		28,604		28,817	
(2) 差入保証金	21,060		20,342		21,022	
(3) 繰延税金資産	4,491		3,957		4,141	
(4) そ の 他	4,171		3,649		4,171	
貸倒引当金	△1,281		△1,074		△1,296	
投資その他の資産合計	49,494		55,478		56,857	
固定資産合計	147,703	37.4	157,617	39.5	151,281	37.0
資 産 合 計	394,965	100.0	399,427	100.0	408,490	100.0

科 目	〔 前年同四半期末 平成19年3月期 第3四半期末 〕		〔 当四半期末 平成20年3月期 第3四半期末 〕		(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	48,286		48,751		47,097	
2. 短期借入金	2,263		16,571		2,169	
3. 1年以内償還予定の社債	5,000		10,000		10,000	
4. 未払金	17,002		16,035		22,334	
5. 未払法人税等	10,423		5,700		10,875	
6. 役員賞与引当金	498		536		651	
7. 事業整理損失引当金	147		60		—	
8. 返品調整引当金	—		592		—	
9. その他	18,866		14,920		17,701	
流動負債合計	102,488	25.9	113,168	28.4	110,829	27.1
II 固定負債						
1. 社 債	10,000		—		—	
2. 長期借入金	1,315		375		1,133	
3. 再評価に係る繰延税金負債	690		591		591	
4. 退職給付引当金	2,148		1,663		2,223	
5. 役員退職慰労引当金	626		16		525	
6. その他	9,924		9,030		8,933	
固定負債合計	24,705	6.3	11,677	2.9	13,407	3.3
負債合計	127,194	32.2	124,846	31.3	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	178,011		189,900		182,389	
4. 自己株式	△11,176		△5,736		△3,952	
株主資本合計	272,606	69.0	283,121	70.9	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	3,517		2,579		4,100	
2. 繰延ヘッジ損益	81		△64		91	
3. 土地再評価差額金	△21,268		△21,286		△21,286	
4. 為替換算調整勘定	3,903		5,496		5,684	
評価・換算差額等合計	△13,765	△3.4	△13,274	△3.3	△11,409	△2.8
III 新株予約権	528	0.1	1,461	0.3	577	0.2
IV 少数株主持分	8,401	2.1	3,272	0.8	9,507	2.3
純資産合計	267,771	67.8	274,581	68.7	284,254	69.6
負債純資産合計	394,965	100.0	399,427	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3四半期		当四半期 平成20年3月期 第3四半期		(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	330,517	100.0	335,602	100.0	459,132	100.0
II 売 上 原 価	209,051	63.2	215,272	64.1	291,052	63.4
売上総利益	121,465	36.8	120,330	35.9	168,079	36.6
III 販売費及び一般管理費	89,229	27.0	94,557	28.2	125,855	27.4
営業利益	32,235	9.8	25,772	7.7	42,224	9.2
IV 営業外収益						
1.受取利息	985		1,747		1,448	
2.受取配当金	126		201		639	
3.その他	1,439		1,063		1,944	
営業外収益合計	2,550	0.7	3,012	0.9	4,032	0.9
V 営業外費用						
1.支払利息	158		132		237	
2.持分法による投資損失	—		222		—	
3.貸与資産経費	57		55		63	
4.その他	61		133		340	
営業外費用合計	278	0.1	543	0.2	641	0.2
経常利益	34,508	10.4	28,241	8.4	45,615	9.9
VI 特別利益						
1.関係会社株式売却益	4,917		298		4,917	
2.貸倒引当金戻入額	103		155		145	
3.退職給付引当金戻入益	—		478		—	
4.その他	575		42		775	
特別利益合計	5,595	1.7	974	0.3	5,837	1.3
VII 特別損失						
1.固定資産除却損	192		485		406	
2.減損損失	1,616		81		5,069	
3.和解金	—		286		3	
4.投資有価証券評価損	478		224		690	
5.その他	860		89		1,569	
特別損失合計	3,148	0.9	1,167	0.3	7,739	1.7
税金等調整前四半期(当期)純利益	36,955	11.2	28,048	8.4	43,713	9.5
税金費用	16,191	4.9	12,639	3.8	17,569	3.8
少数株主利益	870	0.3	696	0.2	1,891	0.4
四半期(当期)純利益	19,892	6.0	14,712	4.4	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3四半期	当四半期 平成20年3月期 第3四半期	(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	36,955	28,048	43,713
減価償却費	14,101	17,686	20,954
減損損失	1,616	81	5,069
のれん償却額	1,736	1,842	2,399
貸倒引当金の増減額(減少:△)	△788	△1,383	473
受取利息及び受取配当金	△1,111	△1,948	△2,087
支払利息	158	132	237
投資有価証券売却損益(売却益:△)	△4,647	△288	△4,826
売上債権の増減額(増加:△)	771	3,700	△3,111
たな卸資産の増減額(増加:△)	△8,984	△7,713	△3,636
アミューズメント施設・機器設置額	△7,798	△7,032	△10,601
仕入債務の増減額(減少:△)	5,381	1,756	3,465
未払金の増減額(減少:△)	△7,595	△6,793	△2,574
その他	5,408	△2,280	4,847
小 計	35,202	25,808	54,322
利息及び配当金の受取額	1,092	1,930	2,077
利息の支払額	△142	△88	△235
法人税等の支払額	△11,587	△15,954	△13,670
営業活動によるキャッシュ・フロー	24,565	11,694	42,493
II 投資活動によるキャッシュ・フロー			
定期預金の預入れによる支出	△889	△3,191	△1,413
有形固定資産の取得による支出	△7,496	△8,338	△9,730
無形固定資産の取得による支出	△2,971	△3,413	△4,789
投資有価証券の取得による支出	△640	△3,900	△7,594
投資有価証券の売却による収入	5,974	26	6,165
連結子会社株式の取得による支出	△1,099	△15,446	△1,102
貸付けによる支出	△11,265	△1,562	△11,701
貸付金の回収による収入	14,604	1,324	14,941
差入保証金の回収による収入	1,276	1,791	1,556
営業譲受けによる支出	△1,238	—	△1,248
その他	△171	356	△335
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,917	△32,354	△15,253

区 分	前年同四半期 平成19年3月期 第3四半期	当四半期 平成20年3月期 第3四半期	(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)
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:△)	△13,325	15,271	△13,112
長期借入金の返済による支出	△1,920	△1,633	△2,434
自己株式の取得による支出	△8	△9,968	△11
配当金の支払額	△6,073	△7,162	△6,073
その他の	△319	△387	2,775
財務活動によるキャッシュ・フロー	△21,646	△3,880	△18,856
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	1,470	△98	2,548
V 現金及び現金同等物の増減額(減少:△)	471	△24,639	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	15	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	—	21
IX 現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高	113,694	100,002	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3四半期）

	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	130,632	64,778	90,802	8,844	27,410	8,048	330,517	—	330,517
(2) セグメント間の 内部売上高又は振替高	4,767	198	9,420	311	788	8,167	23,654	(23,654)	—
計	135,399	64,977	100,223	9,156	28,199	16,215	354,171	(23,654)	330,517
営業費用	120,639	62,654	90,641	8,487	22,696	15,008	320,127	(21,845)	298,281
営業利益	14,760	2,323	9,581	669	5,502	1,206	34,044	(1,808)	32,235

当四半期（平成20年3月期第3四半期）

	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	128,817	66,957	98,044	8,679	25,953	7,150	335,602	—	335,602
(2) セグメント間の 内部売上高又は振替高	3,037	288	6,464	277	685	7,890	18,644	(18,644)	—
計	131,854	67,246	104,509	8,956	26,639	15,041	354,247	(18,644)	335,602
営業費用	120,318	66,241	94,517	8,316	22,849	14,215	326,459	(16,629)	309,829
営業利益	11,536	1,004	9,992	639	3,789	825	27,787	(2,015)	25,772

(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1,964百万円、当四半期2,265百万円、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3四半期）

	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	262,925	34,571	23,337	9,683	330,517	—	330,517
(2) セグメント間の 内部売上高又は振替高	8,240	1,323	—	17,045	26,609	(26,609)	—
計	271,165	35,895	23,338	26,728	357,126	(26,609)	330,517
営業費用	242,449	35,904	20,499	24,383	323,238	(24,956)	298,281
営業利益（損失：△）	28,715	△9	2,838	2,344	33,888	(1,652)	32,235

当四半期（平成20年3月期第3四半期）

	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	259,462	34,135	31,596	10,408	335,602	—	335,602
(2) セグメント間の 内部売上高又は振替高	10,799	1,367	6	17,002	29,175	(29,175)	—
計	270,261	35,502	31,603	27,411	364,778	(29,175)	335,602
営業費用	249,161	35,588	26,931	25,281	336,962	(27,132)	309,829
営業利益（損失：△）	21,099	△85	4,672	2,129	27,816	(2,043)	25,772

（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1,964百万円、当
四半期2,265百万円、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。