



平成18年 3月期 中間決算短信(連結)

平成 17年 11月22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

上場取引所 東
本社所在都道府県 東京都

(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 取締役 氏名 田中 慶治

TEL (03) 5783-5500

決算取締役会開催日 平成 17年 11月 22日

米国会計基準採用の有無 無

1. 17年 9月中間期の連結業績(平成17年 4月 1日～平成17年 9月30日)

(1) 連結経営成績

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
17年 9月中間期	218,873	—	17,546	—	18,244	—
16年 9月中間期	—	—	—	—	—	—
17年 3月期	—	—	—	—	—	—

	中間(当期)純利益		1株当たり中間 (当期)純利益	潜在株式調整後1株当 たり中間(当期)純利益
	百万円	%	円 銭	円 銭
17年 9月中間期	7,834	—	30 98	30 97
16年 9月中間期	—	—	— —	— —
17年 3月期	—	—	— —	— —

(注)①持分法投資損益 17年9月中間期 △25百万円 16年9月中間期 一百万円 17年3月期 一百万円

②期中平均株式数(連結) 17年9月中間期 252,916,758株 16年9月中間期 一株 17年3月期 一株

③会計処理の方法の変更 無

④売上高、営業利益、経常利益、中間(当期)純利益におけるパーセント表示は、対前年中間期増減率

(2) 連結財政状態

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
17年 9月中間期	376,280	230,535	61.3	918 42
16年 9月中間期	—	—	—	— —
17年 3月期	—	—	—	— —

(注)期末発行済株式数(連結) 17年9月中間期 251,014,315株 16年9月中間期 一株 17年3月期 一株

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	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
17年 9月中間期	16,338	△3,551	△16,327	120,933
16年 9月中間期	—	—	—	—
17年 3月期	—	—	—	—

(4) 連結範囲及び持分法の適用に関する事項

連結子会社数 51社 持分法適用非連結子会社数 1社 持分法適用関連会社数 5社

(5) 連結範囲及び持分法の適用の異動状況

連結(新規) 2社 (除外) 4社 持分法(新規) 2社 (除外) 1社

2. 18年 3月期の連結業績予想(平成17年 4月 1日～平成18年 3月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
通期	470,000	44,100	24,400

(参考)1株当たり予想当期純利益(通期) 94円 98銭

※ 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。業績予想の前提となる仮定及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等につきましては、添付資料の17ページを参照してください。

1. 企業集団の状況

平成17年9月29日付けで、(株)バンダイと(株)ナムコは、株式移転により共同持株会社、(株)バンダイナムコホールディングス(当社)を設立し、バンダイナムコグループ(当社グループ)として新たなスタートを切りました。

当社グループは、当社、子会社73社及び関連会社10社により構成されており、キャラクター事業を根幹とした玩具・模型、アミューズメント施設の運営、業務用アミューズメント機器等の製造販売、家庭用ゲームソフトの製造販売、モバイルコンテンツ、映像関連作品等の制作販売を主な事業とし、さらに各事業に関連する物流、企画開発及びその他のサービス等の事業活動を展開しております。

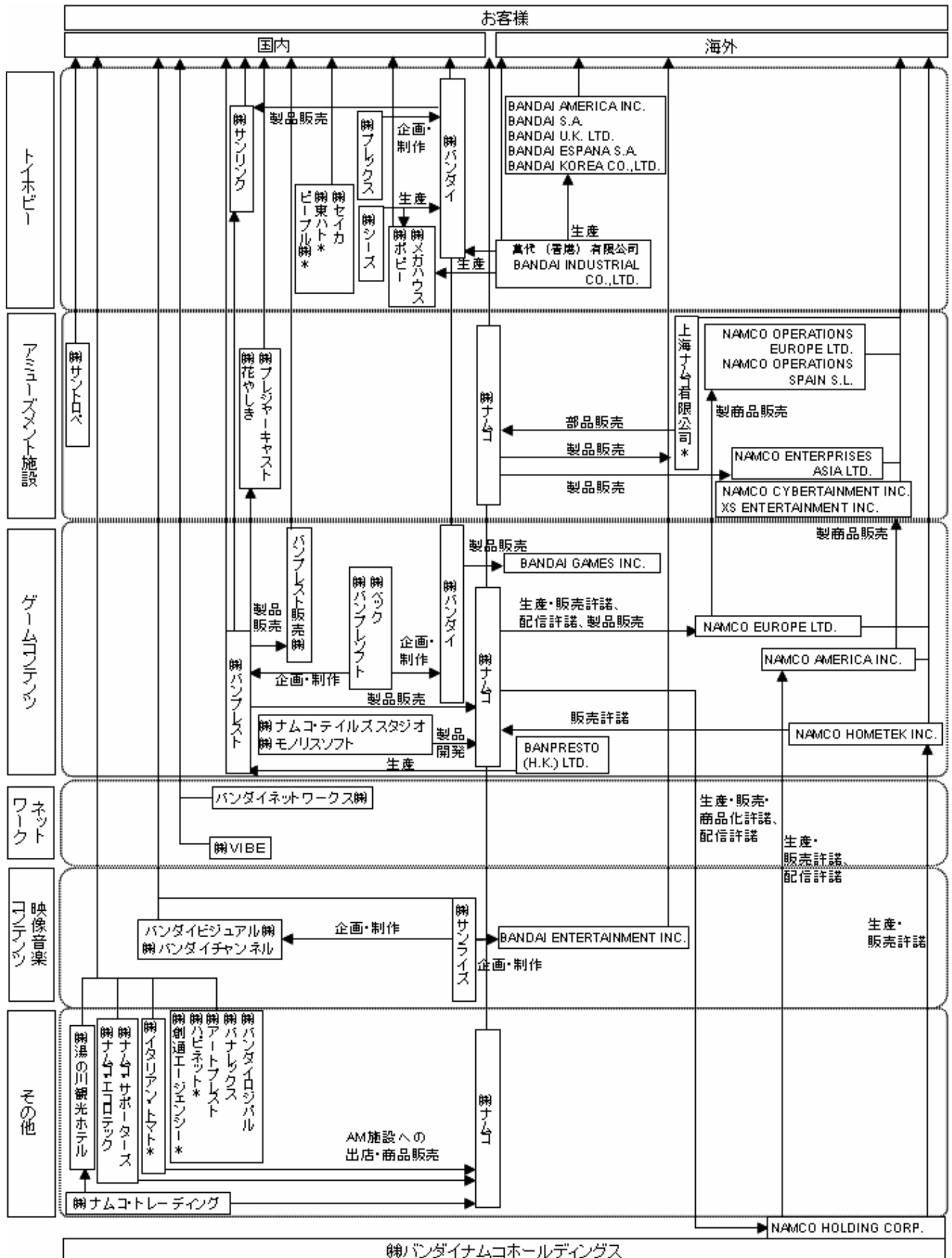
当社、子会社、関連会社の当社グループの各事業における位置付け及び事業の種類別セグメントとの関連は、次のとおりであります。なお当事業の内容における事業区分と、事業の種類別セグメント情報における事業区分は同一であります。

事業区分	売上区分	地域	主要な会社
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	国内	(株)バンダイ、(株)メガハウス、(株)ポピー、(株)セイカ、(株)シーズ、(株)プレックス、(株)サンリンク、(株)東ハト、ピープル(株)、その他 3社
		海外	BANDAI AMERICA INC.、BANDAI S.A.、BANDAI U.K.LTD.、BANDAI ESPANA S.A.、萬代(香港)有限公司、BANDAI INDUSTRIAL CO.,LTD.、BANDAI KOREA CO.,LTD.、その他 6社(うち1社※)
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	国内	(株)ナムコ、(株)プレジャーキャスト、(株)花やしき、(株)サントロペ
		海外	NAMCO CYBERTAINMENT INC.、XS ENTERTAINMENT INC. ※1、NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD.、NAMCO OPERATIONS SPAIN S.L.、NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.、上海ナムコ有限公司
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	国内	(株)バンダイ、(株)ナムコ、(株)バンプレスト、バンプレスト販売(株)、(株)ベック、(株)バンプレソフト、(株)モノリスソフト、(株)ナムコ・テイルズスタジオ、その他 1社
		海外	BANDAI GAMES INC.、BANPRESTO(H.K.)LTD.、NAMCO AMERICA INC.、NAMCO HOMETEK INC.、NAMCO EUROPE LTD.、その他 2社※
ネットワーク事業	モバイルコンテンツ等	国内	バンダイネットワークス(株)、(株)VIBE、その他 2社

事業区分	売上区分	地域	主要な会社
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	国内	バンダイビジュアル(株)、(株)サンライズ、(株)バンダイチャンネル、その他 4社
		海外	BANDAI ENTERTAINMENT INC.、その他 3社
その他事業	製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、ライセンス、飲食店の経営、福祉・高齢者施設事業、環境機器の開発・販売等	国内	(株)バンダイロジパル、(株)バナレックス、(株)アートプレスト、(株)ハピネット、(株)創通エージェンシー、(株)ナムコ・エコロテック、(株)ナムコ・サポーターズ、(株)ナムコトレーディング、(株)湯の川観光ホテル、(株)イタリアントマト、その他 4社
		海外	その他 3社 (うち1社※)

※平成17年9月30日現在、事業活動を休止しております。

事業の系統図は次のとおりであります。



2. 経営方針

1. 経営の基本方針

平成 17 年 9 月 29 日、(株)バンダイ（以下、「バンダイ」という）と(株)ナムコ（以下、「ナムコ」という）は、株式移転により共同持株会社、(株)バンダイナムコホールディングス（以下、「当社」という）を設立し、バンダイナムコグループとして新たなスタートを切りました。これにより、変化と競争の激しいエンターテインメント業界において、業容のさらなる拡大と深耕を図り、企業価値の向上を目指しております。

バンダイナムコグループは、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンとして、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供し続けることをミッションとしております。

また、当社グループは、様々な商品やサービスから生まれたコンテンツやパートナー企業からお預かりしているコンテンツを、幅広い事業領域において展開することができ、「エンターテインメント・ハブ構想」として、グループ内における有効活用に加えて、パートナー企業との連携を強めることで、更なる成長を目指してまいります。

2. 利益配分に関する基本方針

当社は、株主の皆様への利益還元を経営の重要政策と位置付けており、グループの競争力を一層強化し、財務面での健全性を維持しながら、継続した配当の実施と企業価値の向上を実現していくことを基本方針としております。具体的には、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していく方針です。

なお、内部留保金の活用につきましては、新規事業領域への開発投資や M&A・業務提携など、将来の企業価値を高めるための投資を積極的におこなっていきたいと考えております。

3. 投資単位の引下げに関する考え方及び方針等

当社は、投資家層の拡大、株式の流動性の向上を図ることを資本政策上の重要課題と認識しております。今後市場の動向や業績を勘案しながら、投資単位の引下げなどを検討していきたいと考えております。

4. 目標とする経営指標

当社グループは、中期的な経営指標として ROA（総資産経常利益率）、ROE（株主資本利益率）を掲げております。保有する全ての資産を常に効率的に活用するとともに、株主資本の有効活用を目指すことにより、中長期的な経営基盤の強化と安定化を実現できるものと考えております。

なお、当社グループでは、平成 18 年 3 月期の連結 ROA の見込みを 11.0%、連結 ROE の見込みを 10.0% とし、より一層の効率経営と事業拡大の両面の実現に向けて邁進しております。

5. 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、バンダイとナムコの経営統合による効果を最大化するために、次の5つの戦略ビジネスユニットとそれを横断する機能などの役割を担う関連事業グループで構成しております。

トイホビー戦略ビジネスユニット

アミューズメント施設戦略ビジネスユニット

ゲームコンテンツ戦略ビジネスユニット

ネットワーク戦略ビジネスユニット

映像音楽コンテンツ戦略ビジネスユニット

各戦略ビジネスユニットが、自主的・主体的に事業戦略の策定及び実行を行い成長していくことにより、事業ポートフォリオの進化・強化を図っていくとともに、新規事業の創出も目指してまいります。なお、今後の新規事業の展開に伴い、新たな戦略ビジネスユニットを創出していきたいと考えております。

また、従来からのバンダイの強みであるキャラクター・マーチャンダイジングと、ナムコの強みであるゲームコンテンツとゲーム開発力、広範なアミューズメント施設網を融合・相互補完することにより、グループ内のシナジー効果を追求していくとともに、事業部門や間接部門における効率化を進めることによる利益率の向上も図ってまいります。

なお、平成18年4月からの3ヵ年の中期経営計画につきましては現在策定中につき、あらためて発表させていただきます予定です。

6. 会社の対処すべき課題

当社グループ及び当業界におきましては、多様化する消費者ニーズ、市場や経済環境の変化への対応など、対処すべき重要かつ長期にわたる課題が数多くあります。これらにつきましては、当社グループが展開する各事業をユニット化した戦略ビジネスユニットを中心に取り組んでおります。

(1) 各戦略ビジネスユニットを横断する課題

海外事業拡大への取り組み

当社グループでは、各戦略ビジネスユニットが主体となって、海外での事業拡大に向け、最適なビジネスモデル構築に向けた検証、地域間の連動強化を図ります。また、戦略地域であるアメリカについてはグループ内の組織再編を行い、2006年1月より持株会社体制による会社運営を行う予定です。これにより、アメリカ地域では日本国内同様に複数の戦略ビジネスユニットによるポートフォリオ経営を強化し業績の拡大を図ります。またヨーロッパ・アジアなどの地域につきましても、市場環境や地域特性の検証を行いながら、事業の拡大に取り組んでまいります。

環境問題への対応

当社グループでは、社会の一員として環境問題への対応に積極的に取り組んでおります。当社取締役が委員長を務めるグループ横断の「環境プロジェクト」を中心に、品質管理の徹底、過剰包装・環境ホルモン問題などの環境問題への取り組みを推進しております。

(2) 各戦略ビジネスユニットにおける課題

トイホビー戦略ビジネスユニット

当業界におきましては、「国内における少子化」、「消費者ニーズの多様化・流通環境の変化」などの課題があります。「国内における少子化」につきましては、事業の多角化、ターゲット年齢層の拡大に加え、海外市場での事業拡大などを目的とした施策を積極的に展開しております。「消費者ニーズの多様化・流通環境の変化」につきましては、既存の商品マーケティングや、商慣習にとらわれることなく、商品開発や流通改革に邁進しております。

アミューズメント施設戦略ビジネスユニット

当業界におきましては、「市場の成長鈍化への対応」、それに伴う「業界内の競合の激化」などの課題があります。これらの課題に対して、当社グループでは、ローコストオペレーションによる収益性の向上に加え、他の戦略ビジネスユニットとの連動などにより幅広い顧客層に受け入れられる独自性・付加価値の高い施設の開発およびサービスの提供を推進しております。また、新たな収益の柱の構築、海外市場の収益性向上や新業態事業の開拓にも積極的に取り組んでまいります。

ゲームコンテンツ戦略ビジネスユニット

当業界におきましては、今後予定されている新型ゲームプラットフォームの発売に伴う「コンテンツ開発費の高騰」、「中古市場の台頭によるリピーター販売の減少」、「オンラインゲームへの対応」などの対処すべき課題があります。このような状況の中、当社グループは業務用機器、家庭用ゲームソフト、モバイルコンテンツの各事業間での連動を行うことでノウハウ・技術を共有化し、フレキシブルな開発体制構築に取り組んでおります。これにより、効率化とともに、より付加価値の高いコンテンツ開発による競合他社との差別化を図ります。また海外市場における事業拡大につきましても積極的に取り組んでおります。

ネットワーク戦略ビジネスユニット

当業界におきましては、「変化の速い携帯電話機の世代交代への対応」などの課題があります。当社グループでは、収益基盤となるコンテンツサービスの育成・提供により会員数の維持・拡大を図ります。また、開発・技術力の強化を行うとともに、グループ内の商品・サービスから誕生するコンテンツの有効活用に取り組むことで、競争力の高いコンテンツの企画開発強化を図ります。

映像音楽コンテンツ戦略ビジネスユニット

当業界におきましては「次世代メディア登場などによる市場環境・ビジネスモデルの変化への対応」などの対処すべき課題があります。当社グループでは、変化の速い市場に対応するための次世代規格研究を行い、フレキシブルな対応に向けた準備を行っております。また新たなニーズに対応するため、従来のパッケージビジネスに加え、映像配信事業ノウハウの取得、様々なメディアに対応可能な競争力の高いコンテンツの権利取得・運用の強化を図ります。

なお、ゲームコンテンツ戦略ビジネスユニット、ネットワーク戦略ビジネスユニット、映像音楽コンテンツ戦略ビジネスユニットの3つの戦略ビジネスユニットにつきましては、技術革新による消費者ニーズの変化に対応すべく、より連携を強化してまいります。

7. コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方及びその施策の実施状況

(1) コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、斬新な発想と、あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづける「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」として、企業活動を支えるあらゆるステークホルダーの利益を最重視しており、長期的、継続的な株主価値の最大化を実現するうえで、コーポレート・ガバナンスの強化が重要な経営課題であると認識しております。

(2) コーポレート・ガバナンスに関する施策の実施状況

① 経営上の意思決定、執行及び監督にかかる経営管理組織その他の体制の状況

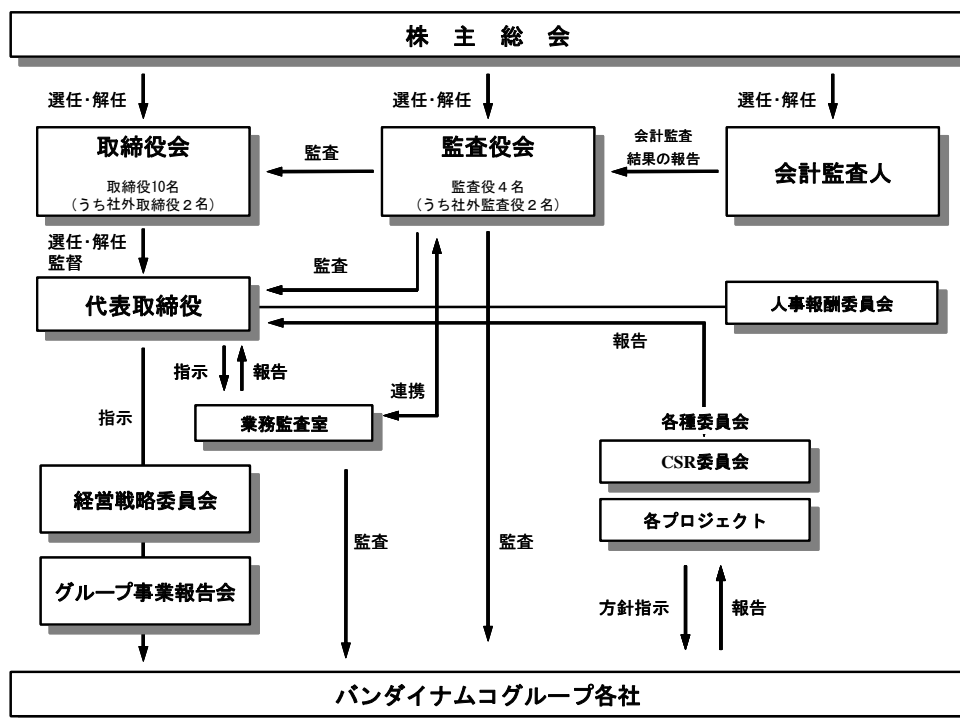
a. 株式会社バンダイナムコホールディングス

当社の取締役は 10 名で、内 2 名は社外取締役とし、経営の監督機能の強化に努めております。また経営環境の変化に迅速に対応するとともに、取締役の責任と自覚をより一層明確化することを目的に、取締役の任期を 1 年内としております。さらに当社取締役の人事、報酬、そのほか特に諮問を受けた事項について客観的、中立的に検討する「人事報酬委員会」を設置いたしました。「人事報酬委員会」は半数を社外取締役としたメンバーで構成されております。

また、当社は監査役制度を採用しております。監査役 4 名（うち常勤監査役 2 名）中 2 名が社外監査役の要件を備え、各監査役は、監査役会で定めた業務分担に基づき、必要に応じて会計監査人と連携をとりながら監査しております。

当社は、監査役監査、業務監査室による業務監査をそれぞれ厳密に行うとともに、会計監査人による会計監査を受け、監査役を中心として互いに連携し、会社の内部統制状況を日常的に監視して問題点の把握、指摘、改善勧告を行っております。

コーポレート・ガバナンス体制の模式図は次のとおりです。（平成 17 年 9 月 30 日現在）



取締役・監査役が出席している主なトップミーティングとしては以下のものがあります。

(平成 17 年 9 月 30 日現在)

会議名	開催時	内容・目的	出席者（人数）
取締役会	毎月定例	商法で定められた事項の決議・報告並びにバンダイナムコグループの経営に関連する事項の決議・検討・報告	取締役（10） 監査役（4）
経営戦略委員会	毎月定例	バンダイナムコグループの経営戦略並びに事業創出及び拡大の検討	社外除く取締役（8） 他、議題に応じ指名
グループ事業 報告会	毎月定例	バンダイナムコグループの事業状況報告、及び、事業上の課題・問題点に対する検討	社外除く取締役（8） 常勤監査役（2） グループ会社取締役
わいがや会	毎週定例	バンダイナムコホールディングス取締役の管掌部門に関わる週次報告など	常勤取締役（6） ゼネラルマネージャー（4）

コンプライアンスへの取り組みとしては、バンダイグループ、ナムコグループがそれぞれ組織する「コンプライアンス委員会」を統括し、コンプライアンスに関わる重要事項が集中管理できる組織体制の構築を目指しております。バンダイグループではバンダイ・コンプライアンス・プログラムを、ナムコグループではナムコ企業行動憲章をそれぞれ制定し、これに基づいた「コンプライアンス委員会」を設置し、コンプライアンスに関わる重要事項の監視・監督を行っております。

また、危機管理につきましては、バンダイグループ、ナムコグループそれぞれにおいて取り組みをまいりましたが、今後はバンダイナムコグループとして様々な危機の未然の防止、危機発生時の迅速な対応の強化について、更なる危機管理体制の強化を図ってまいります。

当社の会計監査につきましては、あずさ監査法人が会計監査を実施しております。

会計監査業務を執行した公認会計士は次のとおりであります。

指定社員 業務執行社員 佐々誠一

指定社員 業務執行社員 大津修二

指定社員 業務執行社員 大塚敏弘

会計監査業務にかかる補助者は、公認会計士及び会計士補を主たる構成員とし、システム専門家等の専門的な知識を有する者を含んでおります。

b. 株式会社バンダイ

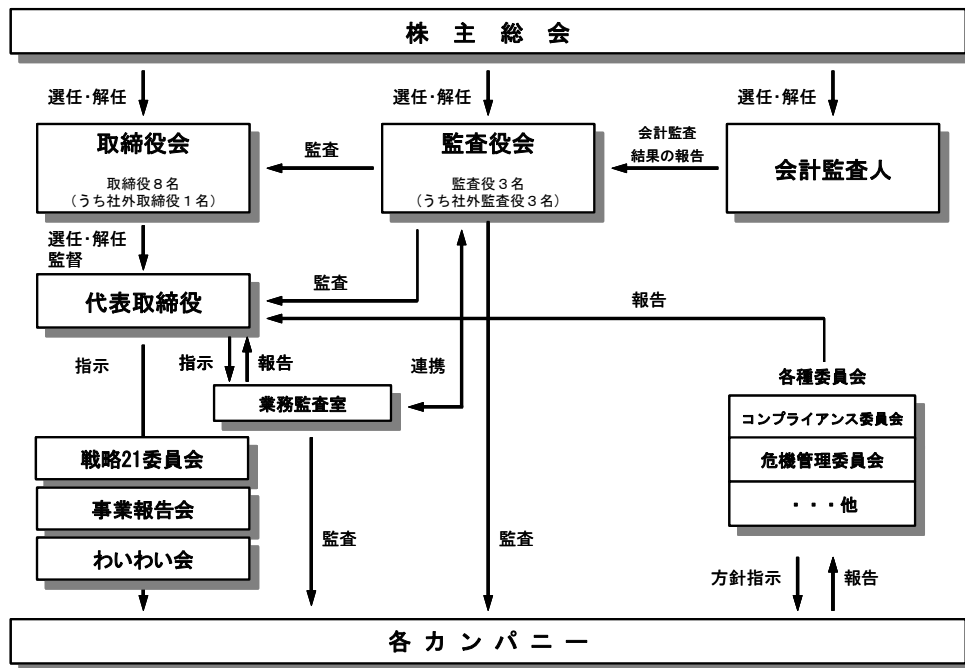
バンダイは、監査役制度を採用しております。監査役会は3名で構成し、常勤監査役2名を含め全員が社外監査役であり、透明性の向上・客観性の確保を図っております。

バンダイの取締役は8名で、内1名は社外取締役とし、経営の監督機能の強化に努めております。また経営環境の変化に迅速に対応するとともに、取締役の責任と自覚をより一層明確化することを目的に、取締役の任期を1年内としております。さらにバンダイは、業務執行役員制度を導入しており、より一層の役割と責任の明確化、意思決定の迅速化を進めております。

また、社長直轄の独立した業務監査部門である業務監査室が、各部門の業務遂行状況についての監査を行っております。

バンダイは、監査役監査、業務監査室による業務監査をそれぞれ厳密に行うとともに、会計監査人による会計監査を受け、監査役を中心として互いに連携し、会社の内部統制状況を日常的に監視して問題点の把握、指摘、改善勧告を行っております。

コーポレート・ガバナンス体制の模式図は次のとおりです。(平成17年9月30日現在)



取締役・監査役が出席している主なトップミーティングとしては以下のものがあります。

(平成17年9月30日現在)

会議名	開催時	内容・目的	出席者(人数)
取締役会	毎月定例	商法で定められた事項の決議・報告並びにバンダイの経営に関連する事項の決議・検討・報告	取締役(8) 監査役(3)
戦略21委員会	毎月定例	バンダイの経営戦略並びに事業創出及び拡大の検討	常勤取締役(7)
わいわい会	毎週定例	バンダイ取締役の管掌部門に関わる週次報告など	常勤取締役(7)
事業報告会	毎月定例	バンダイの事業状況報告及び事業上の課題・問題点に対する検討	常勤取締役(7) 常勤監査役(2) 業務執行役員及び各部門責任者

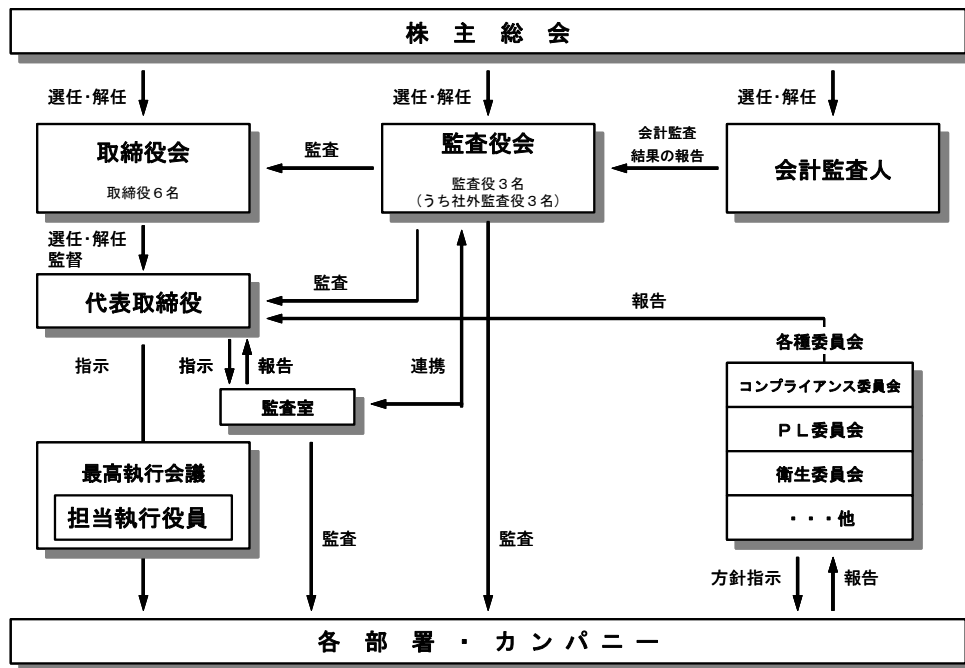
c. 株式会社ナムコ

ナムコの取締役は6名で構成し、毎月取締役会を開催しております。取締役会は、経営上の意思決定を行うことはもちろん、代表取締役及びその指揮下で業務執行を行う担当執行役員からタイムリーに報告を受け、その監督が適切になされるよう努めております。さらに、取締役と執行役員との密接な情報共有を図り、より効果的な業務執行がなされるよう、定期的に最高執行会議を開催しております。最高執行会議では、取締役会決定事項の周知はもとより、社内カンパニー別業績の検討をはじめとする諸問題を取り上げ、議論しております。

また、ナムコは監査役制度を採用しております。監査役3名（うち常勤監査役1名）全員が社外監査役の要件を備え、各監査役は、監査役会で定めた業務分担に基づき、必要に応じて会計監査人と連携をとりながら監査しております。

ナムコは、監査役監査、監査室による業務監査をそれぞれ厳密に行うとともに、会計監査人による会計監査を受け、監査役を中心として互いに連携し、会社の内部統制状況を日常的に監視して問題点の把握、指摘、改善勧告を行っております。

コーポレート・ガバナンス体制の模式図は次のとおりです。（平成17年9月30日現在）



取締役・監査役が出席している主なトップミーティングとしては以下のものがあります。

(平成17年9月30日現在)

会議名	開催時	内容・目的	出席者（人数）
取締役会	毎月定例	商法で定められた事項の決議・報告並びにナムコの経営に関連する事項の決議・検討・報告	取締役（6） 監査役（3）
最高執行会議	毎月定例	ナムコの経営戦略並びに事業創出及び拡大の検討	取締役（6） 常勤監査役（1） 担当執行役員

②社外取締役及び社外監査役との人的関係、資本関係または取引関係その他の利害関係の概要

a. 株式会社バンダイナムコホールディングス

当社は社外取締役を選任しております。社外取締役である米正剛氏は弁護士であり、また同じく社外取締役である一條和生氏は一橋大学大学院教授であり、ともに当社との間に特別な利害関係はございません。なお、一條和生氏はバンダイとの間で研修業務に関する顧問契約を締結しております。また、当社の社外監査役と当社との間に特別な利害関係はなく、客観的な立場から取締役の業務執行に対する監査にあたっております。なお、社外監査役のうち須藤修氏は、ナムコの社外監査役を兼任しております。

b. 株式会社バンダイ

バンダイでは、社外取締役1名及び社外監査役3名を選任しておりますが、バンダイとの間に特別な利害関係はございません。

c. 株式会社ナムコ

ナムコは社外取締役を選任しておりません。また、ナムコの社外監査役3名とナムコとの間に特別な利害関係はございません。

(3)会社のコーポレート・ガバナンスの充実に向けた取組みの最近（平成17年4月～9月）における実施状況

・バンダイナムコホールディングス

取締役会 3回開催

・バンダイ

取締役会 16回開催（臨時取締役会9回含む）

戦略21委員会 6回実施

わいわい会 24回実施

グループ事業報告会（※） 5回実施

事業報告会 6回実施

※平成17年10月以降は完全親会社であるバンダイナムコホールディングスにてグループ事業報告会を開催しております。

・ナムコ

取締役会 14回開催（臨時取締役会8回含む）

最高執行会議 6回実施

3. 経営成績及び財政状態

I. 経営成績

1. 当中間期の概況

業績全般の概況

当中間期（平成 17 年 4 月 1 日から平成 17 年 9 月 30 日まで）におけるわが国経済は、企業収益が高水準で推移し、業況感にも小幅の改善がみられるとともに、設備投資が引き続き増加しております。また、個人消費につきましては、原油価格上昇の影響等があるものの、雇用者所得が緩やかな増加傾向にあり、全体として堅調に推移しております。

エンターテインメント業界では、技術革新によるネットワーク環境の普及と拡大により、グローバル競争が本格化してまいりました。また国内においては、少子化、趣味・娯楽の多様化が進む中で、安定した収益を持続的に確保していくためには、積極的な研究開発の推進や魅力ある商品やサービスの創造・提供による顧客獲得が強く求められております。

このような環境下、バンダイとナムコは、変化と競争の激しい市場の中で勝ち抜き、業容のさらなる拡大と深耕を図り、企業価値を向上させるためには、両社が経営統合によって、共通の理念、戦略の下に、経営資源の選択と集中を図ることが、最良であると判断し、平成 17 年 9 月 29 日に共同持株会社「株式会社バンダイナムコホールディングス」を設立いたしました。

事業面では、全世界で好調に推移している「たまごっちプラス」シリーズや、グループシナジー効果を発揮している「機動戦士ガンダム」シリーズのほか、業務用ゲーム機「アイドルマスター」や「メダルの達人 ドキッ！ 大当たりだらけのすごろく祭り」などが業績に貢献しました。

以上の結果、当中間期の連結業績につきましては、売上高は 2,188 億 7 千 3 百万円、経常利益は 182 億 4 千 4 百万円、中間純利益は 78 億 3 千 4 百万円となりました。

なお、中間配当金につきましては、これに代えて平成 17 年 9 月 28 日現在のバンダイの株主に対して 1 株当たり 18 円、ナムコの株主に対して 1 株当たり 12 円の株式移転交付金を支払います。

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]

	平成 18 年 3 月期中間	
	売上高 (百万円)	営業利益 (損失:△) (百万円)
トイホビー	82,539	8,397
アミューズメント施設	41,052	2,300
ゲームコンテンツ	63,773	7,448
ネットワーク	5,950	857
映像音楽コンテンツ	23,053	3,095
その他	11,220	△59

[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「ふたりはプリキュア マックスハート」を中心とした女兒向けの玩具や子供用衣料、「たまごっちプラス」シリーズが前期に引き続き大変好調に推移しました。また、新規カテゴリーであるデジタルデータとカードゲームを融合させた「データカードダス」が好スタートを切るとともに、男児向けでは「魔法戦隊マジレンジャー」の玩具、「甲虫王者ムシキング」の子供用衣料や生活雑貨等が人気となりました。

海外におきましては、アメリカ地域ではキャラクターや事業の選択と集中を図っており、主力商品の展開がクリスマス商戦を含む下期に集中していることもあり、低調に推移しておりますが、ヨーロッパ・アジア地域では、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」・「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズを中心に好調に推移しました。

この結果、玩具ホビー事業につきましては、売上高 825 億 3 千 9 百万円、営業利益 83 億 9 千 7 百万円となりました。

[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、自社製品「アイドルマスター」の投入、フードテーマパークの新規展開、心身のリフレッシュを目的としたヒーリングパークなど新たな取り組みにより新規顧客獲得に注力したほか、前期に新規開店した大型アミューズメント施設 2 店、昨年 8 月末に事業承継した「浅草花やしき」が業績に貢献しました。しかしながらプライズマシン人気の落ち込みが続くなど、市場低迷の影響を受け、当中間期の直営店の既存店売上対前年同期比が 95.5%となりました。

アメリカ地域では、レベニューシェア（業務用アミューズメント機器のオペレーション売上歩率配分方式）拠点の拡大、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続して行っております。当中間期は、直営店の既存店売上対前年同期比は 97.7%と底打ち感が出てきましたが、相次ぐハリケーンの上陸やガソリン高などによる市場低迷の影響を受け全体としては低調に推移しました。ヨーロッパ地域につきましては、テロの影響が一部あったものの、英国を中心に堅調に推移しました。アジア地域は、中国における規制緩和が進行しないため引続き厳しい状況にありますが、景品ゲームが好調に推移しました。当中間期末における施設数は、1,688 ヶ所（直営店 479 店、レベニューシェア 1,205 ヶ所、テーマパーク 4 施設）となっております。

この結果、アミューズメント施設事業は、売上高 410 億 5 千 2 百万円、営業利益 23 億円となりました。

[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販売の国内においては、プレイステーション 2 用「テイルズ オブ レジェンディア」を販売したほか、「第 3 次スーパーロボット大戦 α」、「ドラゴンボール Z Sparking (スパークング)！」が好調に推移しました。アメリカ地域では、プレイステーションポータブル(PSP)用「リッジレーサー」が、ヨーロッパ地域では、プレイステーション 2 用「鉄拳 5」、「ドラゴンボール Z」シリーズが好調に推移しました。アジア地域においては、プレイステーション 2 用「鉄拳 5」などを販売いたしました。

なお、バンダイグループにおけるゲームソフトについて、従来ソフトウェアの会計処理を適用しておりましたが、当中間期より制作に着手したゲームソフトからコンテンツとしての会計処理を適用したため、研究開発費が減少しました。

業務用ゲーム機販売の国内においては、コンテンツの活用領域拡大の可能性を秘めた製品として高い注目を集めた「アイドルマスター」等が好調でした。また、アメリカ地域では、「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2」が、ヨーロッパ地域では「ファスト・アンド・フェリアス(ロウ・スリルス社製)」が好調でしたが、一部製品の発売時期を変更した影響を補うには至りませんでした。

パチンコ・パチスロ液晶事業では、山佐株式会社にパチスロ機「祭の達人」用液晶表示ユニットを販売いたしました。前年同期には及びませんでした。

ナムコにおける携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは、国内においては「太鼓の達人」等が好調に推移し、平成 17 年 9 月末時点での会員数が 102 万 5 千 3 百名となり、初の 100 万名を突破しました。海外におきましては、アメリカ地域で配信先キャリアが増加しましたが、ヨーロッパ地域では新規サービス投入の遅れ等により低調に推移しました。

この結果、ゲームコンテンツ事業は売上高 637 億 7 千 3 百万円、営業利益 74 億 4 千 8 百万円となりました。

[ネットワーク事業]

バンダイネットワークスにおけるネットワーク事業につきましては、携帯電話機向けモバイルコンテンツ配信サービスにおいて、P C 向けオンラインゲーム「ガンダムネットワークオペレーション 2」と連携した「G N O モバイル」など、様々なコンテンツを積極的に投入したゲームコンテンツが好調に推移しました。また、キャラクターの 3 D 化を実現した「3 D エンジン」等の携帯電話機向け新規技術の提供や企業向けソリューション、WEB 向けコンテンツ等が業績に貢献しました。

この結果、ネットワーク事業につきましては、売上高 59 億 5 千万円、営業利益 8 億 5 千 7 百万円となりました。

[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、前期よりテレビ放映を開始した「機動戦士ガンダム SEED DESTINY (シード デスティニー)」などによる高いグループシナジー効果を発揮するとともに、「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION」などのオリジナルビデオアニメーションや、劇場用アニメーション「スチームボーイ」のパッケージソフトが好調に推移し業績に貢献しました。また、レンタル用 DVD ビデオの導入を積極的に展開し、業績に貢献しました。

なお、平成 17 年 9 月 28 日にナムコが株式会社インデックスに対して保有する日活株式会社の株式の一部を譲渡し、同社は子会社でなくなりました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業につきましては、売上高 230 億 5 千 3 百万円、営業利益 30 億 9 千 5 百万円となりました。

[その他事業]

その他事業につきましては、物流事業などのサポート関連事業は、効率化の推進により好調に推移しました。福祉事業関連につきましては、デイサービスセンター「かいかや」の第 2 号店となる「かいかや綾瀬タウンヒルズショッピングセンター店」(神奈川県綾瀬市)を平成 17 年 4 月にオープンしました。さらに、障害者・高齢者向け携帯用会話補助装置「トーキングエイド」の軽量・小型版「トーキングエイドライト」を発売し、福祉機器のラインアップ拡充に努めました。

この結果、その他事業につきましては、売上高 112 億 2 千万円、営業損失 5 千 9 百万円となりました。

〔所在地別業績〕

	平成 18 年 3 月期中間	
	売上高 (百万円)	営業利益(損失:△) (百万円)
日本	184,728	22,377
アメリカ	20,629	△3,226
ヨーロッパ	12,659	1,791
アジア	13,829	1,202

〔日本〕

日本地域におきましては、「ふたりはプリキュア マックスハート」を中心とした女兒向けの玩具や子供用衣料、「たまごっちプラス」シリーズ、プレイステーション2用「第3次スーパーロボット大戦 α」、「ドラゴンボールZ Sparking (スパークィング) !」、業務用ゲーム機「アイドルマスター」等が好調でした。アミューズメント施設事業におきましては、プライズマシン人気の落ち込みが続くなど、市場低迷の影響を受け、当中間期の直営店の既存店売上対前年同期比が95.5%となりました。

携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは「太鼓の達人」等が好調に推移しました。またキャラクターの3D化を実現した「3Dエンジン」等の携帯電話機向け新規技術の提供等が業績に貢献しました。さらに、前期よりテレビ放映を開始した「機動戦士ガンダム SEED DESTINY (シード デスティニー)」などによる高いグループシナジー効果を発揮するとともに、「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION」などのオリジナルビデオアニメーションが好調に推移し業績に貢献しました。

この結果、日本地域につきましては、売上高1,847億2千8百万円、営業利益は223億7千7百万円となりました。

〔アメリカ〕

アメリカ地域におきましては、「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズ、プレイステーションポータブル(PSP)用「リッジレーサー」、業務用ゲーム機「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2」等が好調でしたが、キャラクターや事業の選択と集中を図っており、主力商品の展開がクリスマス商戦を含む下期に集中していることもあり、低調に推移しております。アミューズメント施設につきましても直営店の既存店売上対前年同期比は97.7%と底打ち感が出てきましたが、当中間期は、相次ぐハリケーンの上陸やガソリン高などによる市場低迷の影響を受け全体としては低調に推移しております。

この結果、アメリカ地域につきましては、売上高206億2千9百万円、営業損失32億2千6百万円となりました。

〔ヨーロッパ〕

ヨーロッパ地域におきましては、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」、「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズを中心とした玩具、プレイステーション2用「鉄拳5」、「ドラゴンボールZ」シリーズ、業務用「ファスト・アンド・フェリアス(ロウ・スリルス社製)」が好調に推移しました。また、アミューズメント施設につきましては、テロの影響が一部あったものの、英国を中心に堅調に推移しました。

この結果、ヨーロッパ地域につきましては売上高126億5千9百万円、営業利益17億9千1百万円となりました。

〔アジア〕

アジア地域におきましては、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」、「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズを中心とした玩具、プレイステーション2用「鉄拳5」などが好調でした。アミューズメント施設においては中国における規制緩和が進行しないため引き続き厳しい状況にありますが、景品ゲームが好調に推移しました。

この結果、アジア地域につきましては、売上高138億2千9百万円、営業利益12億2百万円となりました。

2. 通期の見通し

今後の経済情勢は、人民元の切り上げによる影響も想定されますが、企業収益の改善や設備投資の増加など、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ます。

また、当社グループを取り巻く環境は、玩具業界においては消費者動向のさらなる多様化が進むとともに、ゲーム業界においては新型ハードへ向けて業界が大きく変化していくことが想定され、先行きは不透明な状況が続くものと予想されます。

このような状況のなか、当社グループにおきましては、国内では「魔法戦隊マジレンジャー」など人気の定番キャラクター玩具に加え、「たまごっちプラス」シリーズ、「ふたりはプリキュア マックスハート」・「シナモロール」を中心とした女兒向け商材の展開、プレイステーション2用「テイルズ オブ ジ アビス」等の大型タイトルの他、Xbox360 向け「リッジレーサー 6」等の次世代ハード向けタイトル、業務用ゲーム機では「マリオカート アーケードグランプリ」、「鉄拳 5 DARK RESURRECTION」などを市場に投入するとともに、上期に引き続き「機動戦士ガンダム」シリーズの映像パッケージソフトを展開してまいります。

海外におきましては、人気の「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」シリーズや「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズに加え、新規キャラクターの育成に取り組むとともに、プレイステーション2用「ソウルキャリバー III」等の大型タイトルや、業務用「マリオカート アーケードグランプリ」等を投入いたします。

以上により、通期の業績予想につきましては、平成 17 年 11 月 7 日に公表いたしました連結業績予想数値、及び平成 17 年 9 月 29 日に公表いたしました単独業績予想数値に変更はございません。

[業績予想に関する留意事項]

この資料に掲載されている将来に関する記述は、当社及び当社グループが現時点で入手可能な情報による判断に基づいておりますが、リスクや不確実性を含んでおります。よって、実際の業績は様々な要因により、記述されている業績予想とは大きく異なる結果となり得ることをご承知おきください。

実際の業績に影響を与え得る重要な要因には、当社及び当社グループの事業を取り巻く経済環境、市場動向、為替レートの変動などが含まれます。

II. 財政状態

1. 当中間期のキャッシュ・フローの状況

当中間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、期首と比べ3,990百万円減少して120,933百万円となりました。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16,338百万円となりました。これは主に税金等調整前中間純利益が19,079百万円となったことや売上債権の減少が11,546百万円になった一方で、アミューズメント施設・機器設置額が5,149百万円となったことや法人税等の支払額が7,704百万円となったことによるものです。

（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3,551百万円となりました。これは主に㈱イタリアントマト及び日活㈱の子会社株式の売却による収入が5,185百万円あったものの、有形固定資産取得による支出が5,628百万円、㈱VIBE等の子会社株式の取得による支出が1,807百万円となったことによるものです。

（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16,327百万円となりました。これは主に自己株式の取得による支出が10,539百万円あったことや配当金の支払が4,415百万円あったこと、また長期借入金の返済が1,118百万円あったことによるものです。

2. 通期のキャッシュ・フローの見通し

当社は㈱バンダイおよび㈱ナムコによる株式移転により平成17年9月29日に設立された持株会社であり、当期首における両社の現金及び現金同等物の合計残高は124,923百万円であります。

営業活動によるキャッシュ・フローは業績を反映して増加することが見込まれますが、統合に際しての当社株式取得や社債償還による財務活動によるキャッシュ・フロー支出および投資活動によるキャッシュ・フロー支出が営業活動によるキャッシュ・フロー収入を上回ることが予想されます。

この結果、当期末の現金及び現金同等物の残高は当期首残高を下回る見通しであります。

3. キャッシュ・フロー指標のトレンド

	平成18年3月期
	中間
株主資本比率	61.3%
時価ベースの株主資本比率	126.1%
債務償還年数	1.0年
インタレスト・カバレッジ・レシオ	110.8

（注）株主資本比率： 株主資本/総資産

時価ベースの株主資本比率： 株式時価総額/総資産

債務償還年数： 有利子負債/営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ： 営業キャッシュ・フロー/利払い

*各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。

*株式時価総額は、中間期末株価終値×中間期末発行済株式数（自己株式控除後）により算出しております。

*営業キャッシュ・フローは中間連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。有利子負債は、中間期末連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。また、利払いについては、中間連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

*債務償還年数の中間期での計算は、営業キャッシュ・フローを年額に換算するため2倍しております。

III. 事業等のリスク

当社グループの事業等に関するリスクについて、株式市場関係者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には主に以下のようなものがあります。なお、記載されている記述は、当社の中間決算短信提出日（平成 17 年 11 月 22 日）現在において判断したものです。

基幹ビジネスモデルのリスク

当社グループはキャラクターなどのコンテンツを活用した商品・サービスを中心にビジネス展開しておりますが、個々のコンテンツの人気や動向により、業績が影響を受ける可能性があります。このため当社グループでは、多岐にわたる領域において事業展開する「事業ポートフォリオ」、様々なラインナップのコンテンツにより展開する「キャラクターポートフォリオ」、世界の各地域で事業展開する「地域ポートフォリオ」を組み合わせ、立体的・多重的に管理する「ポートフォリオ経営」を行うことで、安定した収益の実現に向け取り組んでおります。また各事業において、新たなコンテンツ創出に取り組むほか、コンテンツを長期的に育成・展開するためのマーケティングを行っております。

海外展開におけるリスク

当社グループは積極的に海外における事業の拡大を図っております。海外展開におきましては、メディア、流通など地域特性によるビジネスリスクに加え、模倣品など知的財産権に関するリスク、為替リスクなど多岐にわたり存在します。事業面では、これらのリスクを最小限にすべく十分な検証を行い、対策を講じたうえで海外展開を進めております。知的財産権につきましては、現地行政機関などの協力を得て模倣品の摘発や、正規品の認知促進などを図っております。また為替リスクにつきましては、グループ全体で為替予約取引を行うことにより主要通貨間の為替レートの短期的な変動による影響を緩和する努力を図っております。

人材の確保と育成

当社グループでは、変化の速いエンターテインメント業界において、そのスピードに対応することができる人材の確保と育成が不可欠となります。優秀な人材を確保するための報酬などの制度を整備するほか、権限委譲などを進めております。また次世代に通用する人材を育成するため、各種研修など人材育成に力を入れております。

ゲームコンテンツ事業のリスク

ゲームコンテンツビジネスは、タイトルによる収益の変動要因が高く、発売時期の変更により期間損益への影響を与えるリスクがあります。当社グループでは、ゲームソフト開発のスケジュール管理を徹底するとともに、ソフトの特性や開発期間の異なる作品を複数開発し臨機応変に展開することによりリスク分散を図っております。

プラットフォームの進化・世代交代に伴うリスク

当社グループの展開するゲームコンテンツ、映像コンテンツ、ネットワークコンテンツにおきましては、コンテンツ提供を行うプラットフォームの進化・世代交代への対応遅れのリスク、それに伴うビジネスモデルの変化への対応の遅れについてリスクがあります。当社グループでは、新技術の研究を行い進化に対応した競争力のあるコンテンツの開発を行うとともに、新しいビジネスモデルのノウハウ取得についても積極的に取り組んでおります。同時に源となる新たなコンテンツの創出・育成や、権利の確保にも取り組んでおります。

国内の少子化問題

国内における少子化問題の進行により、将来的に当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。このため当社グループでは、国内における対象年齢層拡大、事業領域拡大を図るとともに、海外市場での事業拡大を目的とした施策に積極的に取り組んでおります。

中国での生産集中

当社グループの玩具ホビー事業では玩具を中心に約9割を中国で生産しており、今後人民元切り上げによる生産コスト増の可能性、また予測不可能な災害などの発生時のカントリーリスクの可能性があります。このため当社グループでは、生産コストの削減、東南アジアなどへ生産拠点の分散を図っております。

原油価格の上昇に伴うリスク

原油価格の上昇に伴い、商品の素材価格の上昇による生産コストの上昇、輸送コストの上昇のリスクがあります。このためワールドワイドで展開するキャラクター玩具の金型の共通化や、商品製造から流通にいたるまでの生産工程における効率化等により、コスト削減に努めております。

この他にも、「天災・事故などの災害」、「法令、規制等の改正」、「商品・サービスの瑕疵・欠陥」、「顧客情報の流出」、「事業活動に伴う訴訟」などのリスクも想定されますが、これらが万が一発生した場合の業績への影響を最低限にとどめるべく、経営基盤の強化に努めてまいります。

4. 中間連結財務諸表等

(1) 中間連結貸借対照表

		当中間連結会計期間末 (平成17年9月30日)		
区 分	注記 番号	金額(百万円)		構成比 (%)
(資産の部)				
I 流動資産				
1. 現金及び預金	※2		112,526	
2. 受取手形及び売掛金			61,609	
3. 有価証券			9,893	
4. たな卸資産			32,472	
5. 繰延税金資産			4,257	
6. その他 貸倒引当金			18,837 △1,346	
流動資産合計			238,249	63.3
II 固定資産				
1. 有形固定資産				
(1) 建物及び構築物	※1	16,169		
(2) アミューズメント施設・機器		22,038		
(3) 土地		23,342		
(4) その他		14,046	75,596	
2. 無形固定資産				
(1) 連結調整勘定		67		
(2) その他		8,457	8,525	
3. 投資その他の資産				
(1) 投資有価証券		20,707		
(2) 差入保証金		25,602		
(3) 繰延税金資産		3,680		
(4) その他 貸倒引当金		5,423 △1,505	53,908	
固定資産合計			138,030	36.7
資産合計			376,280	100.0

		当中間連結会計期間末 (平成17年9月30日)	
区 分	注記 番号	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		40,347	
2. 短期借入金		3,521	
3. 1年以内償還予定の社債		11,000	
4. 未払金		20,565	
5. 未払法人税等		8,457	
6. その他		11,810	
流動負債合計		95,701	25.4
II 固定負債			
1. 社債		15,000	
2. 長期借入金		3,277	
3. 再評価に係る繰延税金負債		849	
4. 退職給付引当金		2,015	
5. 役員退職慰労引当金		867	
6. その他		7,765	
固定負債合計		29,775	7.9
負債合計		125,477	33.3
(少数株主持分)			
少数株主持分		20,267	5.4
(資本の部)			
I 資本金			
II 資本剰余金			
III 利益剰余金			
IV 土地再評価差額金		△21,246	△5.7
V その他有価証券評価差額金		3,381	0.9
VI 為替換算調整勘定		△778	△0.2
VII 自己株式		△11,136	△3.0
資本合計		230,535	61.3
負債、少数株主持分及び資本合計		376,280	100.0

(2) 中間連結損益計算書

		当中間連結会計期間 (自平成17年4月1日 至平成17年9月30日)		
区 分	注記 番号	金額(百万円)		百分比 (%)
I 売 上 高	※1		218,873	100.0
II 売 上 原 価			141,346	64.6
売上総利益			77,526	35.4
III 販売費及び一般管理費			59,979	27.4
営業利益			17,546	8.0
IV 営業外収益				
1. 受 取 利 息		396		
2. 受 取 配 当 金		101		
3. 貸 貸 料 収 入		131		
4. 為 替 差 益		186		
5. 業 務 受 託 収 入		138		
6. そ の 他		327	1,282	0.6
V 営業外費用				
1. 支 払 利 息		147		
2. 持分法による投資損失		25		
3. 営 業 権 償 却		242		
4. そ の 他		170	585	0.3
経常利益			18,244	8.3
VI 特別利益				
1. 固 定 資 産 売 却 益	※2	182		
2. 投 資 有 価 証 券 売 却 益		282		
3. 関 係 会 社 株 式 売 却 益		2,602		
4. 貸 倒 引 当 金 戻 入 額		195		
5. そ の 他		7	3,271	1.5

		当中間連結会計期間 (自 平成17年 4月 1日 至 平成17年 9月30日)		
区 分	注記 番号	金額(百万円)		百分比 (%)
Ⅶ特別損失				
1. 固定資産売却損	※3	19		
2. 固定資産除却損	※4	174		
3. 減 損 損 失	※5	1,636		
4. 事業整理損失		50		
5. 投資有価証券評価損		201		
6. 関係会社株式評価損		17		
7. 差入保証金評価損		2		
8. 持分変動損失		15		
9. 貸倒引当金繰入額		317	2,436	1.1
税金等調整前中間純利益			19,079	8.7
法人税、住民税及び事業税		7,633		
法人税等調整額		2,735	10,369	4.7
少数株主利益			875	0.4
中間純利益			7,834	3.6

(3) 中間連結剰余金計算書

		当中間連結会計期間 (自平成17年4月1日 至平成17年9月30日)	
区 分	注記 番号	金額(百万円)	
(資本剰余金の部)			
I 資本剰余金期首残高			92,033
II 資本剰余金増加高			
1. 新株予約権等の権利行使に伴う剰余金増加高		396	396
III 資本剰余金中間期末残高			92,430
(利益剰余金の部)			
I 利益剰余金期首残高			158,181
II 利益剰余金増加高			
1. 中間純利益		7,834	
2. 連結除外に伴う剰余金増加高		29	
3. 新規持分法適用に伴う剰余金増加高		15	
4. 土地再評価差額金取崩額		83	7,962
III 利益剰余金減少高			
1. 配当金		4,415	
2. 株式移転交付金		3,097	
3. 役員賞与		559	
4. 連結除外に伴う剰余金減少高		186	8,258
IV 利益剰余金中間期末残高			157,885

(4) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

		当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
区 分	注記 番号	金額(百万円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前中間純利益		19,079
減価償却費		8,743
減損損失		1,636
連結調整勘定償却額		83
貸倒引当金の増減額(減少:△)		679
退職給付引当金の増減額(減少:△)		126
役員退職慰労引当金の増減額(減少:△)		△129
受取利息及び受取配当金		△498
支払利息		147
為替差損益(差益:△)		△31
持分法による投資損益(利益:△)		25
固定資産除却損		174
固定資産売却損益(売却益:△)		△162
アミューズメント施設・機器除却損		575
投資有価証券売却損益(売却益:△)		△2,885
投資有価証券評価損		219
売上債権の増減額(増加:△)		11,546
たな卸資産の増減額(増加:△)		△1,151
アミューズメント施設・機器設置額		△5,149
仕入債務の増減額(減少:△)		△1,930
未払金の増減額(減少:△)		△4,328
役員賞与の支払額		△627
その他		△2,526
小 計		23,616
利息及び配当金の受取額		574
利息の支払額		△147
法人税等の支払額		△7,704
営業活動によるキャッシュ・フロー		16,338

		当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
区 分	注記 番号	金額(百万円)
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		△143
定期預金の払戻しによる収入		170
有価証券の売却による収入		499
有形固定資産の取得による支出		△5,628
有形固定資産の売却による収入		588
無形固定資産の取得による支出		△1,656
投資有価証券の取得による支出		△1,194
投資有価証券の売却による収入		341
連結子会社株式の取得による支出		△26
連結子会社株式の売却による収入		220
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出		△1,780
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入		5,185
非連結子会社の減資による収入		100
貸付による支出		△308
貸付金の回収による収入		293
差入保証金の預入による支出		△463
差入保証金の回収による収入		627
その他の		△376
投資活動によるキャッシュ・フロー		△3,551
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:△)		△444
長期借入金の返済による支出		△1,118
株式の発行による収入		396
少数株主の払込みによる収入		20
自己株式の取得による支出		△10,539
配当金の支払額		△4,415
少数株主への配当金の支払額		△226
財務活動によるキャッシュ・フロー		△16,327
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額		410
V 現金及び現金同等物の増減額(減少:△)		△3,129
VI 現金及び現金同等物の期首残高		124,923
VII 連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額		△860
VIII 現金及び現金同等物の中間期末残高	※	120,933

中間連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
1. 連結の範囲に関する事項	<p>(1) 連結子会社 連結子会社の数 51社 主要な連結子会社の名称 (株)バンダイ (株)ナムコ (株)バンプレスト バンダイビジュアル(株) バンダイネットワークス(株) (株)バンダイロジパル (株)サンライズ NAMCO HOLDING CORP. NAMCO AMERICA INC. NAMCO HOMETEK INC. NAMCO CYBERTAINMENT INC. NAMCO EUROPE LTD. NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD. BANDAI AMERICA INC. BANDAI S. A. なお、BANDAI GAMES INC. は新規設立のため、(株)VIBEは株式を取得し子会社となったため、当中間連結会計期間より連結の範囲に加え、(株)パルボックスは清算終了のため、(株)イタリアントマト及び日活(株)は、株式売却に伴い子会社に該当しないこととなったため連結の範囲から除外しております。</p> <p>また、平成17年4月1日付けで、(株)バンウェーブと(株)バンポケットが、(株)バンウェーブを存続会社として合併し、社名をバンプレスト販売(株)に変更しております。</p> <p>(2) 非連結子会社 子会社のうち、(株)サンライズインタラクティブ等の22社については、合計の総資産、売上高、中間純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等はいずれも中間連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないため、連結の範囲から除外しております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
2. 持分法の適用に関する事項	<p>(1) 持分法適用会社</p> <p>持分法を適用している非連結子会社は上海ナムコ有限公司の1社であります。</p> <p>持分法を適用している関連会社は次の5社であります。</p> <p>株式会社ハピネット 株式会社創通エージェンシー 株式会社東ハト ピープル株式会社 株式会社イタリアントマト</p> <p>なお、当中間連結会計期間においてピープル株式会社及び株式会社イタリアントマトは関連会社となったため持分法を適用しております。</p> <p>(2) 持分法を適用していない非連結子会社及び関連会社</p> <p>非連結子会社(21社)及び関連会社(5社)はそれぞれ中間連結純損益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体として重要性がないため、持分法の適用範囲から除外しております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
3. 連結子会社の中間決算日等に関する事項	<p>連結子会社のうち中間決算日が9月30日の会社</p> <p>(株)バンダイ (株)ナムコ (株)バンプレスト バンダイネットワークス(株) (株)バンプレソフト (株)ナムコ・テイルズスタジオ (株)VIBE</p> <p>連結子会社のうち中間決算日が7月31日の会社</p> <p>(株)アートプレスト (株)サントロペ</p> <p>連結子会社のうち中間決算日が6月30日の会社</p> <p>BANDAI AMERICA INC. BANDAI ENTERTAINMENT INC. BANDAI GAMES INC. BANDAI S. A. BANDAI U. K. LTD. BANDAI ESPANA S. A. 萬代(香港)有限公司 BANPRESTO (H. K.) LTD. BHK TRADING LTD. BANDAI INDUSTRIAL CO., LTD. BANDAI KOREA CO., LTD.</p> <p>上記以外の連結子会社の中間決算日は8月31日であります。</p> <p>いずれの中間決算日も中間連結決算日との差異が3ヵ月以内であるので、当該中間決算に基づく中間財務諸表を使用し、中間連結決算日との間に生じた重要な取引については連結上必要な調整を行っております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
4. 株式移転に伴う資本連結 手続きに関する事項	<p>(1) 当社は株式移転制度を利用して(株)バンダイと(株)ナムコの完全親会社として設立されました。</p> <p>この企業結合による資本手続は、「株式交換及び株式移転制度を利用して完全親子会社関係を創設する場合の資本連結手続」(日本公認会計士協会 会計制度委員会研究報告第6号)に準拠し、持分プーリング法による処理を行っております。</p> <p>(2) 今回の企業結合については、完全子会社の業務内容及び財政状態等を総合的に勘案し、当社グループのリスクと便益を完全子会社が継続的に共同して負担及び享受することとなるため、持分の結合に該当すると判断いたしました。</p>
5. 会計処理基準に関する 事項	<p>(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法</p> <p>① 有価証券</p> <p>満期保有目的の債券 償却原価法 (定額法)</p> <p>その他有価証券</p> <p>時価のあるもの 中間決算日の市場価格等に基づく時価法 (評価差額は全部資本直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定しております。)</p> <p>時価のないもの 移動平均法による原価法 ただし投資事業有限責任組合及びこれに類する組合への出資については組合財産の持分相当額を投資有価証券として計上し、組合の営業により獲得した損益の持分相当額を当期の損益として計上しております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
	<p>② デリバティブ取引 時価法</p> <p>③ たな卸資産 国内連結子会社 ゲームソフト等の仕掛品 個別法による原価法 その他 主として総平均法による原 価法 在外連結子会社 ゲームソフト等の仕掛品 個別法による原価法 その他 主として先入先出法による 低価法</p> <p>(2) 重要な減価償却資産の減価償 却の方法</p> <p>① 有形固定資産 当社及び国内連結子会社 主として定率法 ただし、平成10年4月1日 以降取得した建物（建物附属 設備を除く。）及びアミュー ズメント施設・機器等の一部 については定額法 なお、主な耐用年数は、以 下のとおりであります。 建物及び構築物 2～50年 アミューズメント施設・機 器 3～15年 在外連結子会社 定額法 なお、主な耐用年数は、以 下のとおりであります。 建物及び構築物 5～50年 アミューズメント施設・機 器 2～7年</p> <p>② 無形固定資産…定額法 なお、主な耐用年数は、以 下のとおりであります。 ソフトウェア(自社利用分) 2～5年</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
	<p>営業権については、国内連結子会社は商法施行規則の規定に基づく5年間の均等償却を行っております。在外連結子会社は当該国の会計処理基準に基づいております。</p> <p>(3) 重要な引当金の計上基準</p> <p>① 貸倒引当金 債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権及び破産更生債権については個別に回収可能性を勘察し、回収不能見込額を計上しております。</p> <p>② 退職給付引当金 従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき、当中間連結会計期間末において発生していると認められる額を計上しております。</p> <p>なお、数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の年数（10～17年）による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から費用処理しております。</p> <p>一部の国内連結子会社は、過去勤務債務について、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数（10年）による按分額を費用処理することとしております。</p> <p>③ 役員退職慰労引当金 一部の国内連結子会社は役員退職慰労金の支出に備えるため、内規に基づく中間期末要支給額を計上しております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
	<p>(4) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準</p> <p>外貨建金銭債権債務は、中間決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。</p> <p>なお、在外子会社等の資産及び負債は、中間決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は「少数株主持分」及び資本の部における「為替換算調整勘定」に含めて計上しております。</p> <p>(5) 収益及び費用の計上基準</p> <p>ゲームソフト制作費の会計処理</p> <p>ゲームソフトについてはソフトウェアとコンテンツが高度に組み合わせられて制作される特徴を有したものであり、両者が一体不可分なものとして明確に区分できないものと捉えております。</p> <p>また、その主要な性格についてはゲーム内容を含め画像・音楽データが組み合わせられた、いわゆるコンテンツであると判断しております。</p> <p>以上のことからゲームソフト制作費について、社内にて製品化を決定した段階から、たな卸資産または前渡金に計上しております。</p> <p>また、資産計上した制作費につきましては、見込み販売数量により売上原価に計上しております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
	<p>(6) 重要なリース取引の処理方法 リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の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す。</p> <p>ただし、在外連結子会社においては、現地の会計処理基準にしたがっているためファイナンス・リース取引については通常の売買取引に準じた会計処理によっております。</p> <p>(7) 重要なヘッジ会計の方法</p> <p>① ヘッジ会計の方法 繰延ヘッジ処理によっております。</p> <p>なお、為替予約については振当処理の要件を充たしている場合には振当処理を、金利スワップについて特例処理の要件を充たしている場合には特例処理を行っております。</p> <p>② ヘッジ手段とヘッジ対象</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヘッジ手段 <ul style="list-style-type: none"> …為替予約、金利スワップ ・ヘッジ対象 <ul style="list-style-type: none"> …外貨建債権債務及び予定取引、借入金の利息 <p>③ ヘッジ方針 事業活動及び財務活動に伴う為替変動及び金利変動によるリスクを低減させることを目的としております。</p>

項 目	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)
6. 中間連結キャッシュ・ フロー計算書における資 金の範囲	<p>④ ヘッジ有効性評価の方法 ヘッジ有効性の判定は、原則としてヘッジ開始時から有効性判定時点までの期間において、ヘッジ対象の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とヘッジ手段の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とを比較し、両者の変動額等を基礎にして判断しております。</p> <p>ただし、ヘッジ手段とヘッジ対象の資産・負債または予定取引に関する重要な条件が同一である場合には、有効性が100%であることが明らかであるため、有効性の判定は省略しております。</p> <p>(8) その他中間連結財務諸表作成のための重要な事項</p> <p>① 消費税等の会計処理 税抜方式によっております。</p> <p>② 利益処分方式による圧縮積立金等の取扱い 中間連結会計期間に係る納付税額及び法人税等調整額は、当連結会計年度において予定している利益処分による圧縮積立金等の取崩しを前提として、当中間連結会計期間に係る金額を計算しております。</p> <p>手許現金、要求払預金及び取得日から3ヵ月以内に満期日の到来する流動性が高く、容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない短期的な投資を現金及び現金同等物としております。</p>

注記事項

(中間連結貸借対照表関係)

当中間連結会計期間末 (平成17年9月30日)	
※1. 有形固定資産の減価償却累計額	123,336百万円
※2. 担保資産及び担保付債務	
担保に供している資産は次のとおりであります。	
現金及び預金	54百万円
上記担保は子会社における当座貸越契約に対応するものでありますが、当中間連結会計期間末に上記に対応する債務残高はありません。	
3. 保証債務	
連結会社以外の会社等の金融機関等からの借入等に対し債務保証を行っております。	
海外子会社の取引先 に対する貸借契約の 保証	80百万円
4. その他の偶発債務	
㈱インデックスとの間で締結した日活㈱の株式を対象とした株式売買契約書において、㈱ナムコが表明及び保証した事項に同社が違反し㈱インデックスに損害を与えた場合、㈱ナムコは354百万円を限度に補償する義務を負っております。 (期限：平成18年4月30日)	

(中間連結損益計算書関係)

当中間連結会計期間
(自平成17年4月1日
至平成17年9月30日)

※1. 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額

広告宣伝費	15,359百万円
役員報酬及び給料手当	14,051
研究開発費	9,835
貸倒引当金繰入額	689
退職給付費用	571
役員退職慰労引当金繰入額	111

※2. 固定資産売却益の内訳

建物及び構築物	99百万円
機械装置及び運搬具	2
工具器具及び備品	6
土地	74

※3. 固定資産売却損の内訳

工具器具及び備品	4百万円
土地	14

※4. 固定資産除却損の内訳

建物及び構築物	72百万円
機械装置及び運搬具	5
工具器具及び備品	83
建設仮勘定	5
ソフトウェア	7

※5. 減損損失

当社及び連結子会社では、減損の兆候を把握するに当たり、重要な遊休資産、処分予定資産及び賃貸用資産を除き、各ビジネスユニットを基準とした管理会計上の区分に従ってグルーピングを行っております。

財務体質の健全化のため、当中間連結会計期間において以下の無形固定資産について、帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上しております。

場 所	用 途	種 類	減損損失 (百万円)
東京都 渋谷区 (株VIBE)	—	連結調整勘定	1,610
東京都 台東区	インターネット コンテンツ 事業用ソフトウェア	その他 無形固定資産	25
合 計			1,636

回収可能価額の算定に当たっては、使用価値を零として減損損失を測定しております。

(中間連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当中間連結会計期間

(自 平成17年4月1日

至 平成17年9月30日)

※現金及び現金同等物の中間期末残高と
中間連結貸借対照表に掲記されている科
目の金額との関係

(平成17年9月30日現在)

現金及び預金勘定	112,526百万円
有価証券勘定	9,893
計	<u>122,419</u>
預入期間が3ヵ月を 超える定期預金	<u>△1,485</u>
現金及び現金同等物	<u>120,933</u>

(その他)

①セグメント情報

1. 事業の種類別セグメント情報

	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9月30日)								消 去 又は全社 (百万円)	連 結 (百万円)
	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)			
売 上 高										
(1) 外部顧客に対する売上高	81,106	40,908	62,151	5,805	22,557	6,342	218,873	—	218,873	
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,432	143	1,621	144	495	4,878	8,716	(8,716)	—	
計	82,539	41,052	63,773	5,950	23,053	11,220	227,590	(8,716)	218,873	
営 業 費 用	74,142	38,751	56,325	5,092	19,958	11,280	205,551	(4,224)	201,326	
営業利益(損失:△)	8,397	2,300	7,448	857	3,095	△59	22,039	(4,492)	17,546	

(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、ライセンス、飲食店の経営、福祉・高齢者施設事業、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、4,762百万円であります。その主なものは㈱バンダイ及び㈱ナムコの管理部門に係る費用であります。

2. 所在地別セグメント情報

	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9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	180,849	20,048	12,659	5,315	218,873	—	218,873
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,879	581	—	8,513	12,974	(12,974)	—
計	184,728	20,629	12,659	13,829	231,847	(12,974)	218,873
営業費用	162,350	23,856	10,867	12,626	209,701	(8,375)	201,326
営業利益(損失:△)	22,377	△3,226	1,791	1,202	22,145	(4,598)	17,546

(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、4,762百万円であります。その
主なものは㈱バンダイ及び㈱ナムコの管理部門に係る費用であります。

3. 海外売上高

	当中間連結会計期間 (自 平成17年4月1日 至 平成17年9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)	21,200	19,359	5,928	46,487
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	218,873
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	9.6	8.8	2.7	21.2

(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

②リース取引

EDINETにより開示を行うため記載を省略しております。

③有価証券

当中間連結会計期間末（平成17年9月30日現在）

1. 満期保有目的の債券で時価のあるもの

	中間連結貸借対照表計上額 (百万円)	時価 (百万円)	差額 (百万円)
(1) 国債・地方債等	9	9	—
(2) 社 債	—	—	—
(3) そ の 他	—	—	—
合 計	9	9	—

2. その他有価証券で時価のあるもの

	取得原価 (百万円)	中間連結貸借対照表計上額 (百万円)	差額 (百万円)
(1) 株 式	2,832	9,802	6,970
(2) 債 券	—	—	—
国債・地方債等	—	—	—
社 債	—	—	—
そ の 他	—	—	—
(3) そ の 他	242	274	32
合 計	3,074	10,077	7,002

(注) 当中間連結会計期間において、その他有価証券で時価のある株式等について200百万円減損処理を行っております。なお、減損処理の対象銘柄は次の基準としております。

時価の下落率50%以上のもの …………… 全銘柄

時価の下落率30%以上50%未満のもの …………… 回復可能性がないと判断した銘柄

3. 時価評価されていない主な有価証券

	中間連結貸借対照表計上額 (百万円)
(1) 満期保有目的の債券	36
非 上 場 債 券	36
(2) その他有価証券	11,266
① 非 上 場 株 式	1,310
② M ・ M ・ F	6,893
③ C P	499
④ そ の 他	2,562
(3) 子会社株式及び関連会社株式	2,777
非 上 場 株 式	2,777

④デリバティブ取引

EDINETにより開示を行うため記載を省略しております。

5. 生産、受注及び販売の状況

(1) 生産実績

当中間連結会計期間における生産実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	生産高（百万円）	前年同期比（％）
トイホビー事業	4,669	—
ゲームコンテンツ事業	21,455	—
映像音楽コンテンツ事業	9,536	—
その他事業	132	—
合計	35,795	—

(注)1. 上記金額は製造原価によって表示しております。

2. 上記金額には商品化権使用料が含まれております。

3. 上記金額はセグメント間取引の相殺消去後の数値であります。

(2) 受注実績

当中間連結会計期間における受注実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	受注高（百万円）	前年同期比（百万円）	受注残高（百万円）	前年同期比（百万円）
トイホビー事業	490	—	65	—
映像音楽コンテンツ事業	43	—	40	—
合計	533	—	105	—

(注) 上記金額はセグメント間取引の相殺消去後の数値であります。

(3) 販売実績

当中間連結会計期間における販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	販売高（百万円）	前年同期比（％）
トイホビー事業	82,539	—
アミューズメント施設事業	41,052	—
ゲームコンテンツ事業	63,773	—
ネットワーク事業	5,950	—
映像音楽コンテンツ事業	23,053	—
その他事業	11,220	—
消 去	△8,716	—
合計	218,873	—