



平成18年3月期 第3四半期財務・業績の概況（連結）

平成18年2月23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 東証第一部)
 (URL http://www.bandainamco.co.jp/)

問合せ先 代表者役職・氏名 代表取締役社長 高須 武男 TEL(03)5783-5500
 責任者役職・氏名 取締役 田中 慶治

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

- 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
 法人税等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。
 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 無
 連結及び持分法の適用範囲の異動の有無 : 有
 連結(新規)3社 (株)VIBE、(株)ナムコ・スパリゾート、BANDAI GAMES INC.)
 連結(除外)4社 (株)パルボックス、(株)イタリアントマト、日活(株)、(株)バンポケット)
 持分法(新規)2社 (ビーブル(株)、(株)イタリアントマト)

2. 平成18年3月期第3四半期財務・業績の概況(平成17年4月1日～平成17年12月31日)

(1) 経営成績(連結)の進捗状況 (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。

	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	%
18年3月期第3四半期	345,396	-	35,600	-	36,801	-	17,711	-
17年3月期第3四半期	-	-	-	-	-	-	-	-
(参考)17年3月期	-	-	-	-	-	-	-	-

	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
18年3月期第3四半期	70.19	70.18
17年3月期第3四半期	-	-
(参考)17年3月期	-	-

(注)売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、対前年同四半期増減率を示しております。

(2) 財政状態(連結)の変動状況

	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
18年3月期第3四半期	400,379	243,301	60.8	969.29
17年3月期第3四半期	-	-	-	-
(参考)17年3月期	-	-	-	-

(3) キャッシュ・フロー(連結)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
18年3月期第3四半期	14,249	8,142	20,235	110,996
17年3月期第3四半期	-	-	-	-
(参考)17年3月期	-	-	-	-

3. 平成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	450,000	33,000	11,000

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 41円59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。

4. 四半期業績の概況および業績予想に関する定性的情報等

(1) 経営成績(連結)の進捗状況に関する定性的情報等

当第3四半期(平成17年4月1日から平成17年12月31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・提供による新規顧客獲得が必要不可欠であると認識しております。

このような環境下、株式会社バンダイと株式会社ナムコは、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」を設立し、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経営統合いたしました。

事業面においては、年末商戦の市場全体の状況としては、家庭用ゲーム市場で携帯型ハード等が好調であったものの、玩具市場では総じて低調に推移しました。当社グループにおいては、「たまごっちプラス」シリーズの今期の累計販売数が全世界で約1,000万個になるとともに、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」の販売が100万本を突破したほか、業務用ゲーム機「マリオカートアーケードグランプリ」等の販売が好調に推移し、業績に貢献しました。しかしながら、ゲーム市場の環境変化に迅速に対応しきれなかったため、家庭用ゲームソフトの注力タイトルの販売が前作を大幅に下回りました。

以上の結果、当第3四半期の連結業績につきましては、売上高は3,453億9千6百万円、経常利益は368億1百万円、四半期純利益は177億1千1百万円となりました。

〔事業セグメント別業績〕

	平成18年3月期 第3四半期	
	売上高(百万円)	営業利益(損失:)(百万円)
トイホビー	134,710 [52,171]	18,093 [9,696]
アミューズメント施設	60,166 [19,114]	1,837 [462]
ゲームコンテンツ	104,904 [41,130]	12,909 [5,460]
ネットワーク	9,389 [3,439]	1,439 [582]
映像音楽コンテンツ	33,453 [10,399]	6,128 [3,033]
その他	17,209 [5,988]	68 [128]

[]内の数値は、10月～12月の期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、シリーズ第3弾「超じんせーエンジョイ!たまごっちプラス」や関連商材が大変好調に推移したほか、「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、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。さらに、前期末からスタートした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」も人気を博しました。

海外につきましては、アメリカ地域において主力キャラクターや事業への選択と集中を図りました。また、ヨーロッパ・アジア地域では、「POWER RANGERS」・「Tamagotchi」シリーズを中心に好調に推移しました。

この結果、トイホビー事業につきましては、売上高1,347億1千万円、営業利益180億9千3百万円となりました。

〔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「マリオカートアーケードグランプリ」など期待製品の投入等により活性化が進む一方で、記録的な寒波や豪雪の影響などもあり、直営店における累計の既存店売上対前年同期比は96.9%となりました。

なお、リニューアルを行った「浅草花やしき」につきましては、「つくばエクスプレス」開業の効果もあり好調に推移しました。更に、12月には温浴施設「スパ・リゾート リバティ(大阪府岸和田市)」をオープンさせ、温浴施設事業に本格的に参入いたしました。

アメリカ地域では、ハリケーンや映画館低迷の影響を受けるなどレベニューシェア展開が低調に推移しましたが、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続し、直営店における累計の既存店売上対前年同期比が97.5%と底打ち感が出てきました。ヨーロッパ地域につきましては、10月に英国でオープンした直営店が好調に推移するなど、ヨーロッパ全体では堅調に推移しました。アジア地域は、景品ゲームや自社製品の投入等により堅調に推移しました。

なお、当第3四半期末における施設数は、1,689ヶ所(直営店470店、レベニューシェア1,215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601億6千6百万円、営業利益18億3千7百万円となりました。

〔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において、市場環境の変化に迅速に対応しきれなかったため、全世界で展開した「ソウルキャリバー」などの注力タイトルの販売が前作を大幅に下回るなど、全体的に不振となりました。しかしながら、国内において、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」の販売が100万本を突破したほか、プレイステーション2用「ドラゴンボールZ Sparking!」など一部タイトルが好調に推移し、業績に貢献しました。また新型ハード向けとしましては、Xbox360用「リッジレーサー6」を販売いたしました。

業務用ゲーム機販売の国内においては、全世界で展開した「マリオカートアーケードグランプリ」の販売が好調だったほか、国内では「花吹雪」、「鉄拳5 ダークレザレクション」、アメリカ地域では「ミズ・バックマン/ギャラガ」、ヨーロッパ地域では「ファスト・アンド・フュリアス(ロウ・スリルス社製)」等が好調に推移しました。

㈱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配信サービスでは、国内においては、NTTドコモ社向けサイト「テイルズ オブ コモンズ」や家庭用ゲームソフトとの連動コンテンツ「テイルズ オブ ジ アビス ミュウの大冒険」の投入等により順調に推移し、有料会員数は103万人(前年同期比7.0%増)となりました。アメリカ地域では配信サービスが好調に推移しましたが、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1,049億4百万円、営業利益129億9百万円となりました。

〔ネットワーク事業〕

ネットワーク事業につきましては、バンダイネットワークス㈱の携帯電話向けモバイルコンテンツ配信サービスにおいて、市場環境の変化による待受や着信メロディ等の会員数の減少により、有料会員数は406万人(前年同期比5.4%減)となりましたが、機動戦士ガンダムのシミュレーションゲーム「GNOモバイル」や、エンターテインメントコンテンツ「ONE PIECEモバイルジャック」等をはじめとする高付加価値コンテンツの好調により、会員一人あたりの平均利用単価が上昇し収益力向上に寄与しております。また、携帯電話機上でのアニメーション表現を可能にする「2Dベクターエンジン」やキャラクターの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や企業向けソリューション、WEB向けコンテンツ等が引き続き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93億8千9百万円、営業利益14億3千9百万円となりました。

〔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」や、本年5月の劇場公開作品「機動戦士Zガンダム - 星を継ぐ者 -」の興行やパッケージソフトが大変好調に推移するとともに、これらを含む「機動戦士ガンダム」シリーズによる高いグループシナジー効果を発揮しました。また、レンタル用DVDビデオの売上も好調に推移し、業績に貢献しました。海外につきましては、アメリカ地域において市場低迷の影響により返品が増加し、低調に推移しました。

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334億5千3百万円、営業利益61億2千8百万円となりました。

〔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。また、新規事業としましては、“エンターテインメント・ネットワークサービス”をコンセプトに、アーケードゲームと自宅のパソコンを関連づけた新たなエンターテインメント・トータルサービスとして、平成17年12月より、アーケードゲーム「アイドルマスター」のインターネットサイト「アイドルマスター・オフィシャルグッズショップ」を開設し、オフィシャルグッズの開発・販売を開始しました。

この結果、その他事業につきましては、売上高172億9百万円、営業利益6千8百万円となりました。

〔所在地別業績〕

	平成18年3月期 第3四半期	
	売上高(百万円)	営業利益(損失:)(百万円)
日本	290,304 [105,575]	38,542 [16,164]
北米	34,337 [13,707]	3,018 [208]
ヨーロッパ	20,040 [7,380]	3,201 [1,410]
アジア	24,073 [10,244]	2,048 [845]

[]内の数値は、10月～12月の期間の業績となります。

〔日本〕

日本地域につきましては、家庭用ゲームソフト市場において、「クリティカルペロシティ」等、注力タイトルの販売が不振となりました。しかしながら、トイホビー事業では、「たまごっちプラス」シリーズや「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、ゲームコンテンツでは、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」、プレイステーション2用「ドラゴンボールZ Sparking!」、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」等の販売が好調でした。アミューズメント施設事業につきましては、自社の期待製品の投入などにより活性化が進む一方で、記録的な寒波や豪雪の影響などもあり、直営店における累計の既存店売上対前年同期比は96.9%となりました。

携帯電話等モバイル機器向け配信サービスでは、ゲームコンテンツを中心に好調に推移し、また映像音楽コンテンツ事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズのパッケージソフトが人気を博すとともに、これらによる高いグループシナジー効果を発揮しました。

この結果、日本地域につきましては、売上高2,903億4百万円、営業利益は385億4千2百万円となりました。

〔アメリカ〕

アメリカ地域におきましては、トイホビー事業において引き続き主力キャラクターや事業への選択と集中を図りました。また、家庭用ゲームソフト市場では、市場環境の変化に迅速に対応しきれなかったため、プレイステーション2用「ソウルキャリバー」等の注力タイトルの販売が前作を大幅に下回るなど全体的に不振となったほか、映像音楽コンテンツ事業では、市場低迷の影響により返品が増加し低調に推移しました。しかしながら、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」、「ミズ・パックマン/ギャラガ」等の販売が好調に推移したほか、アミューズメント施設運営事業では、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続し、直営店における累計の既存店売上対前年同期比が97.5%と底打ち感が出てきました。また、携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは配信サービスが好調に推移しました。

この結果、アメリカ地域につきましては、売上高343億3千7百万円、営業損失30億1千8百万円となりました。

〔ヨーロッパ〕

ヨーロッパ地域におきましては、トイホビー事業が「POWER RANGERS」・「Tamagotchi」シリーズを中心に好調に推移しました。なお、「Tamagotchi」は英国においてトイ・オブ・ザ・イヤー2005を獲得いたしました。また、家庭用ゲームソフト事業では「Dragon Ball Z Budokai 4(日本名:ドラゴンボールZ Sparking!)」が、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」、「ファスト・アンド・フュリアス(ロウ・スリルス社製)」が好調に推移しました。また、携帯電話等モバイル機器向けコンテンツ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が、アミューズメント施設運営事業では、ヨーロッパ全体では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200億4千万円、営業利益32億1百万円となりました。

〔アジア〕

アジア地域におきましては、家庭用ゲームソフト事業において、プレイステーション2用「ソウルキャリバー」等の主力タイトルの販売が前作を大幅に下回るなど苦戦しましたが、トイホビー事業において「POWER RANGERS」・「Tamagotchi」シリーズを中心に好調に推移したほか、アミューズメント施設運営事業では、景品ゲームや自社製品の投入等により堅調に推移しました。

この結果、アジア地域につきましては、売上高240億7千3百万円、営業利益20億4千8百万円となりました。

(2) 財政状態(連結)の変動状況に関する定性的情報等

当第3四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、期首と比べ13,927百万円減少して110,996百万円となりました。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14,249百万円となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益が37,454百万円となりましたが、売上債権が9,828百万円増加したこと及び法人税等の支払額が13,108百万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8,142百万円となりました。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5,499百万円あったものの、有形・無形固定資産取得による支出が10,433百万円あったこと、またピープル㈱などの投資有価証券の取得による支出1,946百万円があったこと及び㈱VIBE等の子会社株式の取得による支出が1,819百万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20,235百万円となりました。これは主に自己株式の取得による支出が10,548百万円、配当金の支払が4,415百万円、株式移転交付金の支払額が3,097百万円あったこと及び長期借入金の返済による支出が1,658百万円あったことによるものです。

(3) 業績予想に関する定性的情報等

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登場により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、トイホビー事業における「たまごっちプラス」シリーズが全世界で人気となるとともに、国内においては「機動戦士ガンダム」シリーズなどのアニメーションコンテンツなどを扱う映像音楽コンテンツ事業が好調に推移しております。

しかしながら、家庭用ゲームソフトなどのゲームコンテンツ事業、およびアミューズメント施設運営を行うアミューズメント施設事業が、市場環境や顧客ニーズの変化に迅速に対応することができず不振となっていることに加え、アメリカ地域においては、上記に加え、DVDパッケージソフトの返品増などにより映像音楽コンテンツ事業が不振となっております。

これらの状況と今後引き続き予想される厳しい市場環境を鑑み、家庭用ゲームソフトに関わるたな卸資産などをより厳しく評価し60億円の評価損を計上いたします。併せて当期のアメリカ地域の業績不振に伴い、より保守的な観点から、期首において計上していた繰延税金資産に関わる評価性引当額18億円を計上いたします。これらの結果、平成17年11月22日に公表しました通期の業績予想数値を下表のとおり修正いたします。

なお、平成18年4月よりスタートします3カ年の中期経営計画においては、家庭用ゲームソフト事業においては、ターゲット戦略の見直しや開発体制の構造改革などにより収益性の向上を追求してまいります。またアメリカ地域においては、地域持株会社制度の導入により、経営と事業執行を分離し、収益性の高い体制への転換をはかるとともに、地域における経営資源の最適配分を行い、事業の安定基盤の確立に取り組みます。

平成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
前回発表予想（A）	470,000	44,100	24,400
今回発表予想（B）	450,000	33,000	11,000
増減額（B - A）	20,000	11,100	13,400
増減率	4.3%	25.2%	54.9%

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 41円59銭

[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から得られた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。

[添付資料]

四半期連結財務諸表等

(1)四半期要約連結貸借対照表

区 分	当第3四半期 (平成17年12月31日現在)	
	金額(百万円)	構成比(%)
(資産の部)		
流動資産		
1.現金及び預金		104,038
2.受取手形及び売掛金		84,318
3.有価証券		8,895
4.たな卸資産		32,523
5.繰延税金資産		3,716
6.その他		25,232
貸倒引当金		1,517
流動資産合計		257,208
固定資産		64.2
1.有形固定資産		
(1)建物及び構築物	16,540	
(2)アミューズメント施設・機器	22,746	
(3)土地	24,082	
(4)その他	14,712	78,082
2.無形固定資産		
(1)連結調整勘定	58	
(2)その他	8,926	8,984
3.投資その他の資産		
(1)投資有価証券	23,267	
(2)差入保証金	25,196	
(3)繰延税金資産	3,892	
(4)その他	4,801	
貸倒引当金	1,053	56,104
固定資産合計		143,171
資産合計		400,379
		100.0

	当第3四半期 (平成17年12月31日現在)	
区 分	金額(百万円)	構成比(%)
(負債の部)		
流動負債		
1.支払手形及び買掛金	46,576	
2.短期借入金	4,456	
3.1年以内償還予定の社債	10,000	
4.未払金	17,812	
5.未払法人税等	9,902	
6.その他	15,639	
流動負債合計	104,388	26.1
固定負債		
1.社債	15,000	
2.長期借入金	2,753	
3.再評価に係る繰延税金負債	849	
4.退職給付引当金	2,062	
5.役員退職慰労引当金	902	
6.その他	10,062	
固定負債合計	31,630	7.9
負債合計	136,018	34.0
(少数株主持分)		
少数株主持分	21,059	5.2
(資本の部)		
資本金	10,000	2.5
資本剰余金	92,430	23.1
利益剰余金	167,762	41.9
土地再評価差額金	21,246	5.3
その他有価証券評価差額金	4,499	1.1
為替換算調整勘定	1,000	0.3
自己株式	11,144	2.8
資本合計	243,301	60.8
負債、少数株主持分及び資本合計	400,379	100.0

(2)四半期要約連結損益計算書

区 分	当第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)		
	金額(百万円)		百分比(%)
売 上 高		345,396	100.0
売 上 原 価		220,874	63.9
売 上 総 利 益		124,521	36.1
販売費及び一般管理費		88,920	25.8
営 業 利 益		35,600	10.3
営 業 外 収 益			
1.受 取 利 息	609		
2.受 取 配 当 金	192		
3.賃 貸 料 収 入	194		
4.為 替 差 益	369		
5.業 務 受 託 収 入	213		
6.持分法による投資利益	79		
7.そ の 他	391	2,051	0.6
営 業 外 費 用			
1.支 払 利 息	212		
2.営 業 権 償 却	363		
3.そ の 他	274	851	0.2
経 常 利 益		36,801	10.7
特 別 利 益			
1.固 定 資 産 売 却 益	186		
2.投資有価証券売却益	479		
3.関係会社株式売却益	2,602		
4.貸倒引当金戻入額	55		
5.そ の 他	4	3,328	0.9

	当第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)		
区 分	金額(百万円)		百分比(%)
特 別 損 失			
1.固定資産売却損	40		
2.固定資産除却損	220		
3.減 損 損 失	1,644		
4.事業整理損失	205		
5.投資有価証券評価損	201		
6.関係会社株式評価損	21		
7.差入保証金評価損	2		
8.持分変動損失	21		
9.貸倒引当金繰入額	317	2,675	0.8
税金等調整前四半期純利益		37,454	10.8
法人税、住民税及び事業税	14,819		
法人税等調整額	3,281	18,101	5.2
少数株主利益		1,640	0.5
四半期純利益		17,711	5.1

(3)四半期要約連結キャッシュ・フロー計算書

	当第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)
区 分	金額(百万円)
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	37,454
減価償却費	13,783
減損損失	1,644
連結調整勘定償却額	92
貸倒引当金の増減額(減少:)	337
退職給付引当金の増減額(減少:)	172
役員退職慰労引当金の増減額(減少:)	94
受取利息及び受取配当金	802
支払利息	212
為替差損益(差益:)	80
持分法による投資損益(利益:)	79
固定資産除却損	220
固定資産売却損益(売却益:)	145
アミューズメント施設・機器除却損	813
投資有価証券売却損益(売却益:)	3,082
投資有価証券評価損	223
売上債権の増減額(増加:)	9,828
たな卸資産の増減額(増加:)	793
アミューズメント施設・機器設置額	8,258
仕入債務の増減額(減少:)	3,833
未払金の増減額(減少:)	3,122
未収還付法人税等の増減額(増加:)	5,130
役員賞与の支払額	627
その他	229
小 計	26,514
利息及び配当金の受取額	1,019
利息の支払額	176
法人税等の支払額	13,108
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,249

	当第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)
区 分	金額(百万円)
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	915
定期預金の払戻しによる収入	509
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	8,019
有形固定資産の売却による収入	703
無形固定資産の取得による支出	2,414
投資有価証券の取得による支出	1,946
投資有価証券の売却による収入	768
連結子会社株式の取得による支出	38
連結子会社株式の売却による収入	313
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	152
貸付けによる支出	366
貸付金の回収による収入	482
差入保証金の預入れによる支出	581
差入保証金の回収による収入	1,091
事業承継による支出	1,500
その他	286
投資活動によるキャッシュ・フロー	8,142
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:)	493
長期借入金の返済による支出	1,658
社債の償還による支出	1,000
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	10,548
配当金の支払額	4,415
株式移転交付金支払額	3,097
少数株主への配当金の支払額	426
財務活動によるキャッシュ・フロー	20,235
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,051
現金及び現金同等物の増減額(減少:)	13,076
現金及び現金同等物の期首残高	124,923
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	10
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	860
現金及び現金同等物の四半期末残高	110,996

(4)セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

	当第3四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年12月31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)	ゲームコンテツ 事 業 (百万円)	ネットワー ク 事 業 (百万円)	映 像 音 楽 コンテツ事業 (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	131,882	59,813	102,114	9,167	32,733	9,684	345,396	-	345,396
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,828	352	2,790	221	720	7,524	14,438	(14,438)	-
計	134,710	60,166	104,904	9,389	33,453	17,209	359,834	(14,438)	345,396
営 業 費 用	116,617	58,328	91,995	7,950	27,325	17,140	319,357	(9,562)	309,795
営 業 利 益	18,093	1,837	12,909	1,439	6,128	68	40,477	(4,876)	35,600

(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 モバイルコンテツ等
- (5)映像音楽コンテツ事業 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、5,314百万円であり、その主なものは(株)バンダイナムコホールディングス、(株)バンダイ及び(株)ナムコ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〕

	当第3四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年12月31日)					消 去 又は全社 (百万円)	連 結 (百万円)
	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)		
売 上 高							
(1) 外部顧客に対する売上高	283,483	33,458	20,026	8,428	345,396	-	345,396
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	6,821	879	13	15,645	23,358	(23,358)	-
計	290,304	34,337	20,040	24,073	368,755	(23,358)	345,396
営 業 費 用	251,761	37,355	16,838	22,025	327,980	(18,185)	309,795
営業利益(損失:)	38,542	3,018	3,201	2,048	40,774	(5,173)	35,600

(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、地理的接近度、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

- ア メ リ カ アメリカ合衆国・カナダ
- ヨ ー ロ ッ パ フランス・イギリス・スペイン
- 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、5,314百万円であり、その主なものは(株)バンダイナムコホールディングス、(株)バンダイ及び(株)ナムコの管理部門に係る費用であります。