



## 平成19年3月期 第1四半期財務・業績の概況（連結）

平成18年8月8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 : 有  
 事業の種類別セグメント情報における事業区分を変更しております。  
 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)ランティス、NAMCO NETWORKS AMERICA INC.、CREATIVE B WORKS CO.,LTD.)  
 連結(除外)1社 (BANDAI GAMES INC.)  
 当社は平成17年9月29日設立のため、平成18年3月期第1四半期及び対前年同四半期増減率は記載しておりません。

### 2. 平成19年3月期第1四半期財務・業績の概況（平成18年4月1日～平成18年6月30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	%
19年3月期第1四半期	99,119	-	8,656	-	8,993	-	4,077	-
18年3月期第1四半期	-	-	-	-	-	-	-	-
(参考) 18年3月期	450,829		35,669		37,122		14,149	

	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
19年3月期第1四半期	16 12	-
18年3月期第1四半期	-	-
(参考) 18年3月期	54 39	54 37

#### (2) 財政状態（連結）の変動状況

	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
19年3月期第1四半期	369,386	252,367	66.0	963 92
18年3月期第1四半期	-	-	-	-
(参考) 18年3月期	386,651	243,607	63.0	961 36

#### (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
19年3月期第1四半期	8,584	3,754	14,475	103,825
18年3月期第1四半期	-	-	-	-
(参考) 18年3月期	31,808	24,406	19,965	113,186

#### 【参考】

##### [業績予想に関する定性的情報等]

中間期の連結及び個別の業績予想につきましては、平成18年7月3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。なお、通期の連結及び個別の業績予想数値につきましては、中間期の業績等を勘案した上で、中間決算短信発表時に併せて公表する予定です。

すでに公表しております予想数値につきましては、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が含まれております。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1四半期におけるわが国経済は、原油価格の高騰などによる経済への影響が大きかったものの、企業収益の改善、民間設備投資や個人消費の増加などにより、全体としては回復基調で推移いたしました。

エンターテインメント業界では、ネットワーク・映像分野において、モバイル機器向け地上デジタルTV放送サービス「ワンセグ」のサービスが開始され、新たなメディアとして注目を集めるなど、消費者動向がさらに多様化しております。また、家庭用ゲームソフト分野では一部のプラットフォームに人気が集中する状況が続きました。

このような状況の中、当社グループは当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、トイホビー事業において「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、「データカードダス」が好調に推移いたしました。また、アミューズメント施設においては、既存店売上が回復基調にあるとともに、新業態店舗の出店によりさらなる業容拡大に努めました。さらに、映像音楽コンテンツ事業においては、「機動戦士ガンダム」シリーズによるグループシナジーを發揮しました。

以上の結果、当第1四半期の連結業績は、売上高99,119百万円、営業利益8,656百万円、経常利益8,993百万円、四半期純利益4,077百万円となりました。

##### 〔事業セグメント別業績〕

	平成19年3月期 第1四半期	
	売上高(百万円)	営業利益(百万円)
トイホビー	42,459	4,939
アミューズメント施設	20,324	718
ゲームコンテンツ	25,843	791
ネットワーク	2,920	311
映像音楽コンテンツ	9,267	2,045
その他	5,634	385

##### 〔トイホビー事業〕

トイホビー事業につきましては、前期に引き続き「たまごっちプラス」シリーズが全世界で人気となりました。加えて、国内においては「データカードダス」が人気の「ドラゴンボールZ」の新シリーズを中心に好調に推移するとともに、新たに女兒向けに「たまごっちカップ」を導入し、ターゲットの拡大を図っております。さらに、「轟轟戦隊ボウケンジャー」・「仮面ライダーカブト」などの男児キャラクター玩具が堅調に推移いたしました。

海外においては、アメリカ・ヨーロッパ地域において「Power Rangers」シリーズの男児キャラクター玩具、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの模型などが人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は42,459百万円、営業利益は4,939百万円となりました。

##### 〔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、国内においてクレーンゲーム機やデータカードダスなどのカードゲーム機の人気により、ファミリー層の来店が増加し、既存店の売上対前年同期比は104.5%と回復しております。また、時間課金制施設「ナムコあそベース」(北海道札幌市琴似)をオープンさせるなど、新業態の展開により新規顧客獲得に注力するとともに、既存の施設やテーマパークにおける活性化へ向けた各種施策を実施いたしました。

海外においては、ヨーロッパ地域では英国を中心にボウリング施設などとの複合店の展開を行い、好調に推移いたしました。アメリカ地域においては、引き続きレベニューシェア拠点の拡大、コスト削減などの諸

施策を行いました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は20,324百万円、営業利益は718百万円となりました。

#### 第1四半期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	合計
458店	1,206店	5店	1,669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、国内でプレイステーション2向けの「超ドラゴンボールZ」、「ゼノサーガ エピソードIII [ツアラトゥストラはかく語りき]」などを発売しましたが、市場においては一部のプラットフォームに人気が集まるとともに、当社グループの注力タイトルが第2四半期以降に集中しているため堅調な推移となりました。

業務用ゲーム機では、国内において景品機器が好調であるとともに、平成18年6月に発売した人気ガンシューティングゲームの最新作「タイムクライシス4」が国内外で好調な出足となりました。また、バンダイナムコゲームスにおける携帯電話などモバイル機器向けコンテンツでは、国内外において新規コンテンツの拡充を図り、堅調に推移いたしました。

この結果、ゲームコンテンツ事業における売上高は25,843百万円、営業利益は791百万円となりました。

#### 〔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による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、高付加価値ゲームコンテンツの積極的な投入による収益基盤の強化を図りました。中でもバンダイナムコゲームスとのシナジーとなる携帯電話向けゲーム「SDガンダムRPG」のサービスを6月より開始し、本格的なネットワーク型ロールプレイングゲームとして好評を博しております。しかしながら、待受画面や着信メロディなどの不振を補うには至らず、全体としては前期末と比較して会員数が減少しております。また、企業向けソリューション事業につきましては、携帯端末向けエンジンを中心に好調に推移しておりますが、事業領域の拡大を目的に展開しているネット広告事業などにおける先行コストを計上しております。

この結果、ネットワーク事業における売上高は2,920百万円、営業利益は311百万円となりました。

#### 〔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、国内において、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」の総集編や、北野武監督の最新作「TAKESHIS」等のDVDが好調に推移いたしました。また、前期より市場を拡大してきたレンタル用DVDビデオが、さらに旧作ラインナップ拡充に注力した結果、業績に大きく貢献いたしました。

海外においては、アメリカ地域におけるマーケティング面における見直しによる収益性の向上に努めました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は9,267百万円、営業利益は2,045百万円となりました。

#### 〔その他事業〕

その他事業につきましては、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1四半期においては引き続き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5,634百万円、営業利益は385百万円となりました。

## 〔所在地別業績〕

	平成19年3月期 第1四半期	
	売上高(百万円)	営業利益(損失: )(百万円)
日本	81,587	8,448
アメリカ	10,867	589
ヨーロッパ	6,240	565
アジア	7,832	661

## 〔日本〕

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、前述のとおり「たまごっちプラス」シリーズが好調に推移するとともに、「データカードダス」が人気の「ドラゴンボールZ」の新シリーズを中心に大人気となりました。アミューズメント施設事業では、クレーンゲーム機やデータカードダスなどのカードゲーム機の人気により、ファミリー層の来店が増加し、既存店の売上対前年同期比は104.5%と回復しております。

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、国内でプレイステーション2向けの「超ドラゴンボールZ」などを発売しましたが、注力タイトルが第2四半期以降に集中しているため堅調な推移となりました。業務用ゲーム機では、国内において景品機器が好調であるとともに、平成18年6月に発売した人気ガンシューティングゲームの最新作「タイムクライシス4」が好調な出足となりました。

ネットワーク事業では、高付加価値ゲームコンテンツの積極的な投入による収益基盤の強化を図ったものの、待受画面や着信メロディなどの不振を補うには至らず、全体としては前期末と比較して会員数が減少しております。映像音楽コンテンツ事業では、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」の総集編や、北野武監督の最新作「TAKESHIS」等のDVDが好調に推移いたしました。また、レンタル用DVDビデオが、さらに旧作ラインナップ拡充に注力した結果、業績に大きく貢献いたしました。

この結果、日本地域の売上高は81,587百万円、営業利益は8,448百万円となりました。

## 〔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「Tamagotchi(たまごっち)」シリーズ、「Power Rangers(パワーレンジャー)」シリーズの男児キャラクター玩具が好調に推移しました。また、アミューズメント施設事業において引き続きレベニューシェア拠点の拡大、コスト削減を図るとともに、映像音楽コンテンツ事業においてマーケティング面における見直しによる収益性の向上に努めたことにより、収支構造の改善に寄与しました。しかしながら、家庭用ゲームソフトの注力タイトルが第2四半期以降に集中しているため、全体としては堅調な推移となりました。

この結果、アメリカ地域の売上高は10,867百万円、営業損失は589百万円となりました。

## 〔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「Tamagotchi(たまごっち)」シリーズ、「Power Rangers(パワーレンジャー)」シリーズの男児キャラクター玩具が人気となるとともに、アミューズメント施設事業においてボウリング場などの複合店展開を図りました。また、業務用ゲーム機では、人気ガンシューティングゲームの最新作「Time Crisis 4(タイムクライシス4)」が好調な出足となりました。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は6,240百万円、営業利益は565百万円となりました。

## 〔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、「Tamagotchi(たまごっち)」シリーズや「機動戦士ガンダム」シリーズの模型を中心に好調に推移するとともに、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強化いたしました。

この結果、アジア地域の売上高は7,832百万円、営業利益は661百万円となりました。

## (2) 資産、負債、資本の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ17,264百万円減少し369,386百万円となりました。これは主に売上債権の減少14,489百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ17,388百万円減少し117,019百万円となりました。これは主に短期借入金の減少10,454百万円と未払金の減少8,272百万円によるものであります。

少数株主持分を含めた純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ123百万円増加し252,367百万円となりました。主な増加は当四半期純利益4,077百万円であり、主な減少は剰余金の配当3,036百万円であります。この結果、自己資本比率は前連結会計年度の63.0%から66.0%に上昇しました。

## (3) 財政状態(連結)の変動状況に関する定性的情報等

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、103,825百万円となりました。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8,584百万円となりました。これは税金調整前四半期純利益が8,834百万円となったことや売上債権の減少が15,600百万円、未払金の増加が10,333百万円、法人税等の支払額が5,940百万円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3,754百万円となりました。有形固定資産の取得による支出が1,978百万円となったことやバンプレスト株式取得による連結子会社株式の取得による支出が1,099百万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14,475百万円となりました。これは短期借入金が10,600百万円減少したことや配当金の支払いが3,036百万円あったこと等によるものです。

## (4) 業績予想に関する定性的情報等

今後の経済情勢は、企業収益の改善や設備投資の増加など、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、原油価格の高騰や金利上昇なども想定されます。また、バンダイナムコ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、消費者動向のさらなる多様化が進むなか、特にゲーム業界においてはハード向けに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」を推進してまいります。

具体的には、トイホビー事業につきましては、「轟轟戦隊ボウケンジャー」、「たまごっちプラス」シリーズなどの人気キャラクターに加え、新規キャラクターの創出・育成を行い、幅広い層へ向けたマーチャンダイジングのさらなる強化を図ってまいります。

アミューズメント施設事業につきましては、グループシナジーを追求した「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)などの大型店舗の積極的な出店、新業態への参入、海外における複合店展開などにより、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を図ってまいります。

ゲームコンテンツ事業につきましては、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、「機動戦士ガンダム 戦場の絆」など、当社グループの強みを活かした業務用ゲーム機を販売し、アミューズメント施設事業とのシナジー効果を追求してまいります。

ネットワーク事業につきましては、モバイルコンテンツにおいて引き続き高付加価値コンテンツを提供するとともに、映像配信分野参入へ向けた企画・開発を進めてまいります。

映像音楽コンテンツ事業につきましては、大人気TVシリーズ「機動戦士ガンダム」のDVD-BOXの販売など、DVDビデオによる現行ビジネスを更に深耕し、事業の拡大を図るとともに、新マーケット・新メディアなど環境の変化に対応してまいります。

なお、グループ全体としては、これらの5つの戦略ビジネスユニットを横断する各種取組みにより、グループ内シナジーを追求してまいります。また、海外展開におきましては、今後もターゲットの拡大及び流通網の強化等を図り、中期経営計画の重点事業戦略である海外事業の強化を推進してまいります。

以上により、中間期の連結及び個別の業績予想につきましては、平成18年7月3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。

なお、通期の連結及び個別の業績予想数値につきましては、中間期の業績等を勘案した上で、中間決算短信発表時に併せて公表する予定です。

[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1四半期 (平成18年6月30日)		前連結会計年度 (平成18年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比(%)	金額(百万円)	構成比(%)
(資産の部)				
<b>流動資産</b>				
1.現金及び預金		97,818	109,513	
2.受取手形及び売掛金		56,420	70,910	
3.有価証券		7,824	5,546	
4.たな卸資産		30,269	27,529	
5.繰延税金資産		7,037	7,037	
6.その他		24,078	21,602	
貸倒引当金		941	1,506	
<b>流動資産合計</b>		222,508	240,634	62.2
<b>固定資産</b>				
1.有形固定資産				
(1)建物及び構築物	14,269		14,460	
(2)アミューズメント施設・機器	24,417		23,910	
(3)土地	22,092		22,094	
(4)その他	14,447	75,226	13,606	74,073
2.無形固定資産				
(1)のれん	10,636		-	
(2)連結調整勘定	-		7,668	
(3)その他	7,270	17,906	9,326	16,994
3.投資その他の資産				
(1)投資有価証券	20,817		22,521	
(2)差入保証金	25,150		24,916	
(3)繰延税金資産	4,272		3,901	
(4)その他	4,667		4,821	
貸倒引当金	1,162	53,745	1,211	54,948
<b>固定資産合計</b>		146,878	146,016	37.8
<b>資産合計</b>		369,386	386,651	100.0

区 分	当第1四半期 (平成18年6月30日)		前連結会計年度 (平成18年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比(%)	金額(百万円)	構成比(%)
(負債の部)				
<b>流動負債</b>				
1.支払手形及び買掛金	40,178		40,561	
2.短期借入金	4,433		14,888	
3.1年以内償還予定の社債	5,000		5,000	
4.未払金	15,495		23,767	
5.未払法人税等	5,490		6,827	
6.事業整理損失引当金	147		147	
7.その他	19,986		16,335	
<b>流動負債合計</b>	90,731	24.6	107,527	27.8
<b>固定負債</b>				
1.社債	10,000		10,000	
2.長期借入金	2,154		2,542	
3.繰延税金負債	6,341		6,592	
4.再評価に係る繰延税金負債	690		690	
5.退職給付引当金	2,087		2,065	
6.役員退職慰労引当金	908		904	
7.その他	4,105		4,084	
<b>固定負債合計</b>	26,287	7.1	26,879	7.0
<b>負債合計</b>	117,019	31.7	134,407	34.8



区 分	当第1四半期 (平成18年6月30日)		前連結会計年度 (平成18年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比(%)	金額(百万円)	構成比(%)
(純資産の部)				
<b>株 主 資 本</b>				
1.資 本 金	10,000		-	
2.資 本 剰 余 金	95,772		-	
3.利 益 剰 余 金	165,158		-	
4.自 己 株 式	11,170		-	
<b>株 主 資 本 合 計</b>	259,759	70.3	-	-
<b>評価・換算差額等</b>				
1.その他有価証券評価差額金	3,353		-	
2.繰延ヘッジ損益	17		-	
3.土地再評価差額金	21,459		-	
4.為替換算調整勘定	2,156		-	
<b>評価・換算差額等合計</b>	15,931	4.3	-	-
<b>少数株主持分</b>	8,539	2.3		
<b>純 資 産 合 計</b>	252,367	68.3	-	-
<b>負債純資産合計</b>	369,386	100.0	-	-
(少数株主持分)				
<b>少 数 株 主 持 分</b>	-	-	8,636	2.2
(資本の部)				
<b>資 本 金</b>	-	-	10,000	2.6
<b>資 本 剰 余 金</b>	-	-	95,772	24.8
<b>利 益 剰 余 金</b>	-	-	164,503	42.5
<b>土 地 再 評 価 差 額 金</b>	-	-	21,459	5.6
<b>その他有価証券評価差額金</b>	-	-	4,145	1.1
<b>為 替 換 算 調 整 勘 定</b>	-	-	1,801	0.5
<b>自 己 株 式</b>	-	-	11,156	2.9
<b>資 本 合 計</b>	-	-	243,607	63.0
<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	-	-	386,651	100.0

## (2)四半期要約連結損益計算書

区 分	当第1四半期 (自平成18年4月1日 至平成18年6月30日)		前連結会計年度 (自平成17年4月1日 至平成18年3月31日)		
	金額(百万円)	百分比(%)	金額(百万円)	百分比(%)	
売 上 高		99,119	100.0	450,829	100.0
売 上 原 価		61,965	62.5	294,263	65.3
売 上 総 利 益		37,154	37.5	156,565	34.7
販売費及び一般管理費		28,498	28.8	120,896	26.8
営 業 利 益		8,656	8.7	35,669	7.9
営 業 外 収 益					
1.受 取 利 息	279			820	
2.受 取 配 当 金	83			140	
3.賃 貸 料 収 入	64			248	
4.業 務 受 託 収 入	105			266	
5.そ の 他	238	771	0.8	1,039	2,514
営 業 外 費 用					
1.支 払 利 息	63			292	
2.の れ ん 償 却 額	121			-	
3.営 業 権 償 却	-			485	
4.そ の 他	249	433	0.4	283	1,061
経 常 利 益		8,993	9.1	37,122	8.2
特 別 利 益					
1.固 定 資 産 売 却 益	16			1,270	
2.投 資 有 価 証 券 売 却 益	22			480	
3.貸 倒 引 当 金 戻 入 額	31			58	
4.国 庫 補 助 金 等 収 入	102			-	
5.そ の 他	-	172	0.2	2,928	4,737
特 別 損 失					
1.固 定 資 産 除 却 損	44			538	
2.投 資 有 価 証 券 評 価 損	186			244	
3.固 定 資 産 圧 縮 損	100			-	
4.そ の 他	-	331	0.4	5,507	6,290
税 金 等 調 整 前 四 半 期 ( 当 期 ) 純 利 益		8,834	8.9	35,569	7.9
法 人 税 等		4,385	4.4	19,282	4.3
少 数 株 主 利 益		371	0.4	2,137	0.5
四 半 期 ( 当 期 ) 純 利 益		4,077	4.1	14,149	3.1

## (3)四半期要約連結キャッシュ・フロー計算書

	当第1四半期 (自平成18年4月1日 至平成18年6月30日)	前連結会計年度 (自平成17年4月1日 至平成18年3月31日)
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期(当期)純利益	8,834	35,569
減価償却費	4,238	19,144
連結調整勘定償却額	-	753
のれん償却額	563	-
貸倒引当金の増減額(減少:)	614	260
受取利息及び受取配当金	362	960
支払利息	63	292
売上債権の増減額(増加:)	15,600	4,454
たな卸資産の増減額(増加:)	2,494	5,841
アミューズメント施設・機器設置額	2,293	10,892
仕入債務の増減額(減少:)	1,008	2,678
未払金の増減額(減少:)	10,333	3,254
その他	2,316	7,086
小 計	14,509	47,952
利息及び配当金の受取額	365	1,348
利息の支払額	349	352
法人税等の支払額	5,940	17,140
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,584	31,808
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	1,978	9,924
無形固定資産の取得による支出	680	3,203
連結子会社株式の取得による支出	1,099	18,032
その他	3	6,754
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,754	24,406
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の増減額(純額)(減少:)	10,600	10,847
長期借入金の返済による支出	613	2,398
配当金の支払額	3,036	4,415
その他	224	23,998
財務活動によるキャッシュ・フロー	14,475	19,965
現金及び現金同等物に係る換算差額	274	1,675
現金及び現金同等物の増減額(減少:)	9,371	10,887
現金及び現金同等物の期首残高	113,186	124,923
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	10	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(期末)残高	103,825	113,186

(4)セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

当第1四半期(自平成18年4月1日至平成18年6月30日)

	トイホビー 事業 (百万円)	アミューズメント 施設事業 (百万円)	ゲームコンテンツ 事業 (百万円)	ネットワーク 事業 (百万円)	映像音楽 コンテンツ事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	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

前連結会計年度(自平成17年4月1日至平成18年3月31日)

	トイホビー 事業 (百万円)	アミューズメント 施設事業 (百万円)	ゲームコンテンツ 事業 (百万円)	ネットワーク 事業 (百万円)	映像音楽 コンテンツ事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	176,474	78,792	128,104	12,196	42,279	12,981	450,829	-	450,829
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,533	591	2,326	324	1,048	10,089	18,914	(18,914)	-
計	181,007	79,384	130,430	12,521	43,328	23,071	469,744	(18,914)	450,829
営業費用	161,922	76,878	119,979	10,685	37,141	23,242	429,849	(14,689)	415,160
営業利益(損失: )	19,085	2,506	10,451	1,835	6,187	171	39,894	(4,225)	35,669

(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。

(会計処理の変更)

当社グループの事業内容をより適切に表示するため、当第1四半期において事業区分の構成会社を変更し、一部の会社の事業を従来と異なる事業区分に変更しております。

なお、前連結会計年度のセグメント情報を当第1四半期において用いた事業区分により作成すると次のとおりとなります。

前連結会計年度(自平成17年4月1日至平成18年3月31日)

	トイホビー 事業 (百万円)	アミューズメント 施設事業 (百万円)	ゲームコンテンツ 事業 (百万円)	ネットワーク 事業 (百万円)	映像音楽 コンテンツ事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	176,474	80,769	128,448	12,196	42,279	10,661	450,829	-	450,829
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,533	525	2,326	324	1,048	10,142	18,901	(18,901)	-
計	181,007	81,294	130,774	12,521	43,328	20,804	469,730	(18,901)	450,829
営業費用	161,922	79,406	121,067	10,685	37,141	19,616	429,838	(14,678)	415,160
営業利益	19,085	1,888	9,707	1,835	6,187	1,187	39,892	(4,222)	35,669

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、次のとおりであります。

	金額(百万円)	主な内容
当第1四半期	561	当社及びNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc.の管理部門に係る費用
前連結会計年度	5,812	当社、(株)バンダイ及び(株)ナムコ(現(株)バンダイナムコゲームス)の管理部門に係る費用

## 〔所在地別セグメント情報〕

当第1四半期（自平成18年4月1日 至平成18年6月30日）

	日本 (百万円)	アメリカ (百万円)	ヨーロッパ (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去 又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	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

前連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31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	365,823	42,769	31,231	11,005	450,829	-	450,829
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,497	1,334	13	21,106	30,951	(30,951)	-
計	374,320	44,103	31,244	32,112	481,780	(30,951)	450,829
営業費用	336,705	47,388	26,914	29,841	440,848	(25,688)	415,160
営業利益(損失: )	37,614	3,284	4,330	2,270	40,931	(5,262)	35,669

(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

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、次のとおりであります。

	金額(百万円)	主な内容
当第1四半期	561	当社及びNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc.の管理部門に係る費用
前連結会計年度	5,812	当社、(株)バンダイ及び(株)ナムコ(現(株)バンダイナムコゲームス)の管理部門に係る費用