



平成19年3月期 第3四半期財務・業績の概況（連結）

平成19年2月14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

- ①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。
- ②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。
- ③連結及び持分法の適用範囲の異動の有無：有
連結（新規）5社（株）ランティス、（株）シー・シー・ピー、NAMCO NETWORKS AMERICA INC.、
CREATIVE B WORKS CO., LTD.、NAMCO BANDAI GAMES EUROPE S. A. S.)
連結（除外）2社（株）サントロペ、BANDAI GAMES INC.)
持分法（除外）1社（株）東ハト

2. 平成19年3月期第3四半期財務・業績の概況（平成18年4月1日～平成18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 %
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
18年3月期第3四半期	345,396 -	35,600 -	36,801 -	17,711 -
(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3四半期	78 64	78 58
18年3月期第3四半期	70 19	70 18
(参考) 18年3月期	54 39	54 37

(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	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3四半期	394,965	267,771	65.5	1,023 29
18年3月期第3四半期	400,379	243,301	60.8	969 29
(参考) 18年3月期	386,651	243,607	63.0	961 36

(注) 18年3月期第3四半期及び18年3月期の数値については、従来の「株主資本」、「株主資本比率」、「1株当たり株主資本」を記載しております。

(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3四半期	24,565	△3,917	△21,646	113,694
18年3月期第3四半期	14,249	△8,142	△20,235	110,996
(参考) 18年3月期	31,808	△24,406	△19,965	113,186

3. 平成19年3月期の連結業績予想（平成18年4月1日～平成19年3月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
通 期	460,000	40,000	40,500	23,500

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 92円90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3四半期における経済情勢は、世界的に原油価格の高騰は続いているものの、全体として回復傾向となりました。国内においても、企業収益が引き続き好調に推移するなど、緩やかな成長が続きました。

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ました。また、家庭用ゲーム分野において、携帯型ゲーム機に人気が集中するとともに、次世代ゲーム機が相次いで発売となりました。これにより、国内の年末商戦においては、家庭用ゲーム分野は好調に推移したものの、玩具市場では総じて低調に推移しました。

このような環境の中、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、トイホビー事業では、全世界で人気の「たまごっちプラス」シリーズが本体に加えて周辺商材も好調に推移するとともに、「データカードダス」がラインアップの拡充によりターゲット層の拡大に成功いたしました。ゲームコンテンツ事業では、今期に予定していた一部家庭用ゲームソフトの発売が翌期となったことなどにより低調に推移したものの、業務用ゲーム機では「機動戦士ガンダム 戦場の絆」が人気となり、アミューズメント施設の活性化にも繋がりました。しかしながら、ネットワーク事業が有料会員数の減少が続き低調に推移し、映像音楽コンテンツ事業では「機動戦士ガンダム」シリーズによるグループシナジー効果を発揮したものの、重点商品が第4四半期に集中していることもあり、前年同期には及びませんでした。

この結果、当第3四半期の連結業績は、売上高330,517百万円（前年同期比4.3%減）、営業利益32,235百万円（前年同期比9.5%減）、経常利益34,508百万円（前年同期比6.2%減）となりました。また、四半期純利益は、上期に実施した㈱東ハトの株式売却益や「ナムコ・ナンジャタウン」（東京都豊島区）の固定資産にかかる減損損失の計上により、19,892百万円（前年同期比12.3%増）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）		
	当第3四半期	前第3四半期	増減額	当第3四半期	前第3四半期	増減額
トイホビー	135,399 [49,615]	134,710 [52,171]	689 [△2,556]	14,760 [6,573]	18,093 [9,696]	△3,332 [△3,122]
アミューズメント施設	64,977 [21,760]	61,660 [19,659]	3,316 [2,101]	2,323 [439]	1,370 [△613]	952 [1,052]
ゲームコンテンツ	100,223 [43,215]	105,180 [41,190]	△4,957 [2,025]	9,581 [7,728]	12,427 [5,265]	△2,846 [2,463]
ネットワーク	9,156 [2,889]	9,389 [3,439]	△233 [△549]	669 [128]	1,439 [582]	△769 [△453]
映像音楽コンテンツ	28,199 [8,916]	33,453 [10,399]	△5,254 [△1,483]	5,502 [985]	6,128 [3,033]	△626 [△2,047]
その他	16,215 [5,272]	15,413 [5,398]	801 [△126]	1,206 [306]	1,016 [473]	190 [△166]

- (注) 1. [] 内の数値は、第3四半期（3ヵ月間）の業績となります。
 2. 経営統合に伴う組織再編により、トイホビー、アミューズメント施設、ゲームコンテンツの3つの事業につきましては、前年同期と比較して全社費用の負担割合が増加しております。
 3. 前第3四半期は組替後の数値を使用しております。なお、組替の内容についてはセグメント情報に記載しております。

[トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、「たまごっちプラス」シリーズが、引き続き全世界で人気となるとともに、国内においては、本体に加えて周辺商材が好調に推移しました。また、「データカードダス」が小学校低学年の男女を中心に引き続き人気となりました。玩具市場最大の商戦である年末においては、業界全体が携帯ゲーム機人気の影響により低迷する中、「轟轟戦隊ボウケンジャー」などの男児定番キャラクター玩具は堅調に推移したものの、女兒向け玩具が苦戦を強いられ、昨年を下回る結果となりました。

海外においては、前述のたまごっちに加え、全世界において「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」シリーズが好調に推移するとともに、アメリカ地域において現地発のキャラクター「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135,399百万円(前年同期比0.5%増)、営業利益は14,760百万円(前年同期比18.4%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「データカードダス」などのカードゲームやクレーンゲーム機の人気によるファミリー層の来店増加に加えて、10月より順次導入を進めた「機動戦士ガンダム 戦場の絆」がコアユーザー層を中心に大変な人気となり、既存店の売上対前年同期比は101.6%となりました。また、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)が好調な滑り出しを見せるなど、新規大型店舗も売上に貢献しました。

海外においては地域特性に応じて展開を進めており、ヨーロッパ地域では、英国を中心にボウリング場などとの複合店展開を行い、好調に推移しました。また、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、収益性の向上に努めました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は64,977百万円(前年同期比5.4%増)、営業利益は2,323百万円(前年同期比69.5%増)となりました。

平成18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	合 計
457店	1,237店	7店	3店	1,704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、次世代ゲーム機の登場に合わせてタイトルを発売するとともに、国内においてプレイステーション2向けの「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T. II PLUS」、「テイルズ オブ デスティニー」が好調に推移しました。また、国内で人気となっているプレイステーションポータブル向け「鉄拳 DARK RESURRECTION」を海外でも発売し人気となるなど、マルチプラットフォーム戦略を推し進め、全体として回復基調となりました。しかしながら、今期に予定していた一部製品の発売が来期に変更になったこともあり、全体としては上期に大型ソフトの発売があった前年同期に及びませんでした。

業務用ゲーム機では、国内においてグループのノウハウを融合した、全国オンライン対戦が可能なコックピット型のゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆」が人気となりました。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、国内外において新規コンテンツの拡充により好調に推移しました。

この結果、ゲームコンテンツ事業における売上高は100,223百万円（前年同期比4.7%減）、営業利益は9,581百万円（前年同期比22.9%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事業では、業務用ゲーム機と連動した携帯電話機向けコンテンツ「機動戦士ガンダム 戦場の絆」等の高付加価値コンテンツや、ミニゲーム総合サイト「SIMPLE 100」シリーズ等の人気によりゲーム分野は好調に推移したものの、待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響が大きく、苦戦を強いられました。

ソリューション事業では、「3Dエンジン」をはじめとする携帯電話機向け新規技術の提供や、モバイルサイトのシステム開発等の企業向けソリューションに注力しました。

この結果、ネットワーク事業における売上高は9,156百万円（前年同期比2.5%減）、営業利益は669百万円（前年同期比53.5%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、「機動戦士ガンダム」シリーズの新作OVAやTVシリーズの総集編、「攻殻機動隊」シリーズの新作OVA等の映像パッケージソフトが人気となるとともに、レンタル用DVDビデオの需要がさらに拡大し、業績に貢献しました。しかしながら、重点商品が第4四半期に集中していることもあり、「機動戦士ガンダム」シリーズのテレビ放映や劇場版公開により高い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、映像音楽コンテンツ事業における売上高は28,199百万円（前年同期比15.7%減）、営業利益は5,502百万円（前年同期比10.2%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3四半期においては、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16,215百万円（前年同期比5.2%増）、営業利益は1,206百万円（前年同期比18.7%増）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）		
	当第3四半期	前第3四半期	増減額	当第3四半期	前第3四半期	増減額
日本	271,165 [100,062]	290,304 [105,575]	△19,138 [△5,513]	28,715 [12,116]	38,542 [16,164]	△9,827 [△4,047]
アメリカ	35,895 [15,101]	34,337 [13,707]	1,557 [1,393]	△9 [858]	△3,018 [208]	3,008 [649]
ヨーロッパ	23,338 [9,339]	20,040 [7,380]	3,297 [1,958]	2,838 [1,433]	3,201 [1,410]	△363 [22]
アジア	26,728 [10,314]	24,073 [10,244]	2,654 [70]	2,344 [971]	2,048 [845]	296 [125]

- (注) 1. [] 内の数値は、第3四半期（3ヵ月間）の業績となります。
 2. 経営統合に伴う組織再編により、日本地域につきましては、前年同期と比較して全社費用の負担割合が増加しております。

[日本]

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」が好調に推移しました。しかしながら、最大の商戦である年末において、男児キャラクター玩具は堅調に推移したものの、女兒向け玩具が苦戦を強いられ、昨年を下回る結果となりました。アミューズメント施設事業では、カードゲーム機やクレーンゲーム機、「機動戦士ガンダム 戦場の絆」などが人気となり、既存店の売上対前年同期比は101.6%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、次世代ゲーム機の発売に合わせてタイトルを発売するとともに、既存ゲーム機向けのタイトルが業績に貢献しましたが、今期に予定していた一部製品の発売が来期に変更になったこともあり、前年同期に及びませんでした。業務用ゲーム機は「機動戦士ガンダム 戦場の絆」等の販売を中心に好調に推移しました。ネットワーク事業では、モバイルコンテンツ事業において、携帯電話向け有料会員数の減少の影響により苦戦し、映像音楽コンテンツ事業では、「機動戦士ガンダム」シリーズによるグループシナジー効果を発揮したものの、重点商品が第4四半期に集中していることもあり、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271,165百万円（前年同期比6.6%減）、営業利益は28,715百万円（前年同期比25.5%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「Tamagotchi（たまごっち）」や、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」・「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、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ました。家庭用ゲームソフト事業においては、プレイステーションポータブル向けの「TEKKEN DARK RESURRECTION」、プレイステーション2向けの「NARUTO:ULTIMATE NINJA」が人気となりました。

この結果、アメリカ地域の売上高は35,895百万円（前年同期比4.5%増）となり、営業損失は9百万円と前年同期（3,018百万円の営業損失）と比較して大幅な改善となりました。

[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)」シリーズの玩具やニンテンドーDS向けのゲームソフトが人気となるとともに、「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りました。また、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。しかしながら、家庭用ゲームソフトについては、プレイステーションポータブル向けの「TEKKEN DARK RESURRECTION」が人気となりましたが、大型ソフトやリピート・廉価版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、ヨーロッパ地域の売上高は23,338百万円（前年同期比16.5%増）、営業利益2,838百万円（前年同期比11.4%減）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)」シリーズの男児キャラクター玩具や「機動戦士ガンダム」シリーズの模型に加えて、「MASKED RIDER (仮面ライダー)」シリーズの男児キャラクター玩具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しました。

この結果、アジア地域の売上高は26,728百万円（前年同期比11.0%増）、営業利益は2,344百万円（前年同期比14.5%増）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、前年同期と比べ2,697百万円増加し、113,694百万円となりました。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24,565百万円となりました。これは税金等調整前四半期純利益が36,955百万円となったことや、法人税等の支払額が11,587百万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3,917百万円となりました。これは関東ハト等の投資有価証券売却による収入が5,974百万円あったことや、貸付金の回収が支出を3,338百万円上回ったものの、有形・無形固定資産の取得による支出が10,468百万円、㈱バンプレストの完全子会社化を目的とした株式の取得による支出が1,099百万円、ヨーロッパ地区におけるボウリング事業の譲受けによる支出が1,238百万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21,646百万円となりました。これは短期借入金13,325百万円減少したことや長期借入金の返済による支出が1,920百万円、配当金の支払いが6,073百万円あったこと等によるものです。

(3) 業績予想に関する定性的情報等

今後の経済情勢は、企業収益の改善や設備投資の増加により、全体的に緩やかな成長が続くと予想される一方で、引き続き原油価格の高騰や金利の上昇が懸念されます。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、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携帯ゲーム機や次世代ゲーム機の今後の動向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。

トイホビー事業につきましては、「たまごっちプラス」シリーズが周辺商材も含めて継続的に人気となっております。また、平成19年スタートの「獣拳戦隊ゲキレンジャー」「仮面ライダー電王」など男児向け定番キャラクターの新シリーズ、苦戦している女兒向けでは「YES！プリキュア5」の商材を中心に強化してまいります。

アミューズメント施設事業につきましては、引き続き魅力あるゲーム機や各種イベントの開催等により、幅広い層の集客に努めてまいります。また、大型店出店による売上規模の拡大とともに、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ります。

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では第4四半期において国内でプレイステーション3向けの「ガンダム無双」、欧州でプレイステーション2向けの「DRAGON BALL Z Budokai Tenkaichi 2」といった強力タイトル、業務用ゲーム機では大人気レーシングゲームの第2弾「マリオカート2」を中心に展開してまいります。

ネットワーク事業につきましては、採算性を重視したメリハリのあるコンテンツ展開により収益基盤の強化を図るとともに、ソリューション事業やネット広告事業等の今後拡大が見込める新規事業領域の開拓に取り組みます。

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を中心に幅広いラインアップの作品を提供し、グループシナジーを発揮してまいります。

通期の連結業績予想につきましては、トイホビー事業において、国内の年末年始商戦で女兒玩具などが低迷したことに加え、ゲームコンテンツ事業において、家庭用ゲーム市場が今後の次世代ゲーム機の動向など不透明な状況が続くことが予想されます。これらの理由により、売上高につきましては下表のとおり修正いたします。なお、利益面につきましては、映像音楽コンテンツ事業における当社グループコンテンツによるグループシナジー効果の発揮などにより、平成19年3月期中間決算発表時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18年4月1日～平成19年3月31日）

（単位：百万円）

	売上高	経常利益	当期純利益
前回予想(A)	470,000	40,500	23,500
今回修正予想(B)	460,000	40,500	23,500
増減額(B-A)	△10,000	0	0
増減率	△2.1%	—	—
(ご参考) 前期実績 (平成17年4月1日～平成18年3月31日)	450,829	37,122	14,149

[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。

〔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	前第3四半期 (平成17年12月31日)		当第3四半期 (平成18年12月31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 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)
(資産の部)						
I 流動資産						
1. 現金及び預金	104,038		102,144		109,513	
2. 受取手形及び売掛金	84,318		73,461		70,910	
3. 有価証券	8,895		12,764		5,546	
4. たな卸資産	32,523		37,456		27,529	
5. 繰延税金資産	3,716		5,574		7,037	
6. その他	25,232		16,511		21,602	
貸倒引当金	△1,517		△651		△1,506	
流動資産合計	257,208	64.2	247,262	62.6	240,634	62.2
II 固定資産						
1. 有形固定資産						
(1) 建物及び構築物	16,540		13,736		14,460	
(2) アミューズメント施設・ 機器	22,746		26,100		23,910	
(3) 土地	24,082		22,073		22,094	
(4) その他	14,712	78,082	17,306	79,215	13,606	74,073
2. 無形固定資産						
(1) 連結調整勘定	58		—		7,668	
(2) のれん	—		10,192		—	
(3) その他	8,926	8,984	8,801	18,993	9,326	16,994
3. 投資その他の資産						
(1) 投資有価証券	23,267		21,051		22,521	
(2) 差入保証金	25,196		21,060		24,916	
(3) 繰延税金資産	3,892		4,491		3,901	
(4) その他	4,801		4,171		4,821	
貸倒引当金	△1,053	56,104	△1,281	49,494	△1,211	54,948
固定資産合計	143,171	35.8	147,703	37.4	146,016	37.8
資産合計	400,379	100.0	394,965	100.0	386,651	100.0

区分	前第3四半期 (平成17年12月31日)		当第3四半期 (平成18年12月31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 (%)	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	46,576		48,286		40,561	
2. 短期借入金	4,456		2,263		14,888	
3. 1年以内償還予定の社債	10,000		5,000		5,000	
4. 未払金	17,812		17,002		23,767	
5. 未払法人税等	9,902		10,423		6,827	
6. 役員賞与引当金	—		498		—	
7. 事業整理損失引当金	—		147		147	
8. その他	15,639		18,866		16,335	
流動負債合計	104,388	26.1	102,488	25.9	107,527	27.8
II 固定負債						
1. 社債	15,000		10,000		10,000	
2. 長期借入金	2,753		1,315		2,542	
3. 再評価に係る繰延税金負債	849		690		690	
4. 退職給付引当金	2,062		2,148		2,065	
5. 役員退職慰労引当金	902		626		904	
6. その他	10,062		9,924		10,677	
固定負債合計	31,630	7.9	24,705	6.3	26,879	7.0
負債合計	136,018	34.0	127,194	32.2	134,407	34.8
(少数株主持分)						
少数株主持分	21,059	5.2	—	—	8,636	2.2
(資本の部)						
I 資本金	10,000	2.5	—	—	10,000	2.6
II 資本剰余金	92,430	23.1	—	—	95,772	24.8
III 利益剰余金	167,762	41.9	—	—	164,503	42.5
IV 土地再評価差額金	△21,246	△5.3	—	—	△21,459	△5.6
V その他有価証券評価差額金	4,499	1.1	—	—	4,145	1.1
VI 為替換算調整勘定	1,000	0.3	—	—	1,801	0.5
VII 自己株式	△11,144	△2.8	—	—	△11,156	△2.9
資本合計	243,301	60.8	—	—	243,607	63.0
負債、少数株主持分及び資本合計	400,379	100.0	—	—	386,651	100.0

区分	前第3四半期 (平成17年12月31日)		当第3四半期 (平成18年12月31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 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)
(純資産の部)						
I 株主資本						
1. 資本金	—		10,000		—	
2. 資本剰余金	—		95,772		—	
3. 利益剰余金	—		178,011		—	
4. 自己株式	—		△11,176		—	
株主資本合計	—	—	272,606	69.0	—	—
II 評価・換算差額等						
1. その他有価証券評価差額金	—		3,517		—	
2. 繰延ヘッジ損益	—		81		—	
3. 土地再評価差額金	—		△21,268		—	
4. 為替換算調整勘定	—		3,903		—	
評価・換算差額等合計	—	—	△13,765	△3.4	—	—
III 新株予約権	—	—	528	0.1	—	—
IV 少数株主持分	—	—	8,401	2.1	—	—
純資産合計	—	—	267,771	67.8	—	—
負債純資産合計	—	—	394,965	100.0	—	—

(2) 四半期要約連結損益計算書

区分	前第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)		当第3四半期 (自平成18年4月1日 至平成18年12月31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 (%)	金額 (百万円)	百分比 (%)			
I 売上高		345,396	100.0		330,517	100.0		450,829	100.0
II 売上原価		220,874	63.9		209,051	63.2		294,263	65.3
売上総利益		124,521	36.1		121,465	36.8		156,565	34.7
III 販売費及び一般管理費		88,920	25.8		89,229	27.0		120,896	26.8
営業利益		35,600	10.3		32,235	9.8		35,669	7.9
IV 営業外収益									
1. 受取利息	609			985			820		
2. 受取配当金	192			126			140		
3. 賃貸料収入	194			186			248		
4. 為替差益	369			349			17		
5. 業務受託収入	213			263			266		
6. 持分法による投資利益	79			270			27		
7. その他	391	2,051	0.6	370	2,550	0.7	994	2,514	0.5
V 営業外費用									
1. 支払利息	212			158			292		
2. 営業権償却	363			—			485		
3. 貸与資産経費	58			57			63		
4. その他	216	851	0.2	61	278	0.1	220	1,061	0.2
経常利益		36,801	10.7		34,508	10.4		37,122	8.2
VI 特別利益									
1. 固定資産売却益	186			153			1,270		
2. 投資有価証券売却益	479			319			480		
3. 関係会社株式売却益	2,602			4,917			2,592		
4. 貸倒引当金戻入額	55			103			58		
5. 国庫補助金等収入	—			102			—		
6. その他	4	3,328	0.9	—	5,595	1.7	335	4,737	1.1
VII 特別損失									
1. 固定資産売却損	40			1			799		
2. 固定資産除却損	220			192			538		
3. 減損損失	1,644			1,616			3,001		
4. 事業整理損失	205			—			296		
5. 投資有価証券売却損	—			1			—		
6. 関係会社株式売却損	—			587			—		
7. 投資有価証券評価損	201			478			244		
8. 関係会社株式評価損	21			—			16		
9. 差入保証金評価損	2			—			2		
10. 持分変動損失	21			—			21		
11. 貸倒引当金繰入額	317			170			480		
12. 固定資産圧縮損	—			100			—		
13. その他	—	2,675	0.8	—	3,148	0.9	889	6,290	1.4
税金等調整前四半期 (当期) 純利益		37,454	10.8		36,955	11.2		35,569	7.9
法人税等		18,101	5.2		16,191	4.9		19,282	4.3
少数株主利益		1,640	0.5		870	0.3		2,137	0.5
四半期(当期) 純利益		17,711	5.1		19,892	6.0		14,149	3.1

(3) 四半期要約連結キャッシュ・フロー計算書

	前第3四半期 (自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)	当第3四半期 (自平成18年4月1日 至平成18年12月31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)	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	37,454	36,955	35,569
減価償却費	13,783	14,101	19,144
減損損失	1,644	1,616	3,001
連結調整勘定償却額	92	—	753
のれん償却額	—	1,736	—
貸倒引当金の増減額(減少:△)	337	△788	260
受取利息及び受取配当金	△802	△1,111	△960
支払利息	212	158	292
投資有価証券売却損益(売却益:△)	△3,082	△4,647	△3,073
売上債権の増減額(増加:△)	△9,828	771	4,454
たな卸資産の増減額(増加:△)	△793	△8,984	5,841
アミューズメント施設・機器設置額	△8,258	△7,798	△10,892
仕入債務の増減額(減少:△)	3,833	5,381	△2,678
未払金の増減額(減少:△)	△3,122	△7,595	3,254
その他	△4,956	5,408	△7,014
小計	26,514	35,202	47,952
利息及び配当金の受取額	1,019	1,092	1,348
利息の支払額	△176	△142	△352
法人税等の支払額	△13,108	△11,587	△17,140
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,249	24,565	31,808
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	△8,019	△7,496	△9,924
無形固定資産の取得による支出	△2,414	△2,971	△3,203
投資有価証券の取得による支出	△1,946	△640	△2,063
投資有価証券の売却による収入	768	5,974	783
連結子会社株式の取得による支出	△38	△1,099	△18,032
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	△416	△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	445	5,439
貸付けによる支出	△366	△11,265	△528
貸付金の回収による収入	482	14,604	581
営業譲受けによる支出	—	△1,238	—
その他	△13	187	4,323
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8,142	△3,917	△24,406

	前第3四半期 (自 平成17年 4月 1日 至 平成17年12月31日)	当第3四半期 (自 平成18年 4月 1日 至 平成18年12月31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)	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:△)	493	△13,325	10,847
長期借入金の返済による支出	△1,658	△1,920	△2,398
自己株式の取得による支出	△10,548	△8	△10,552
配当金の支払額	△4,415	△6,073	△4,415
その他	△4,105	△319	△13,445
財務活動によるキャッシュ・フロー	△20,235	△21,646	△19,965
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	1,051	1,470	1,675
V 現金及び現金同等物の増減額 (減少:△)	△13,076	471	△10,887
VI 現金及び現金同等物の期首残高	124,923	113,186	124,923
VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	10	15	10
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 連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△860	—	△860
X 現金及び現金同等物の四半期末 (期末) 残高	110,996	113,694	113,186

(4) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前第3四半期（自平成17年4月1日 至平成17年12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	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

当第3四半期（自平成18年4月1日 至平成18年12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	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

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。

(会計方針の変更)

グループ再編の一環として、平成18年3月31日に(株)ナムコ（現(株)バンダイナムコゲームス）からアミューズメント施設運営事業を分割し、(株)ナムコを新たに設立する新設分割を実施いたしました。これに伴い、当社グループの戦略ビジネスユニットごとの体制がより明確になり、当社グループの製品及びサービスの内容をより適切に表示するため、(株)ナムコにおける福祉・高齢者施設事業、及び、(株)湯の川観光ホテルにおける全ての事業を「その他事業」から「アミューズメント施設事業」に変更しております。また、(株)バンダイナムコゲームスにおけるインキュベーション事業については、「その他事業」から「ゲームコンテンツ事業」に変更しております。

なお、前第3四半期及び前連結会計年度のセグメント情報を当第3四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。

前第3四半期（自平成17年4月1日 至平成17年12月31日）

	玩具ホビー事業 (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	131,882	61,374	102,390	9,167	32,733	7,847	345,396	—	345,396
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,828	285	2,790	221	720	7,566	14,413	(14,413)	—
計	134,710	61,660	105,180	9,389	33,453	15,413	359,809	(14,413)	345,396
営業費用	116,617	60,290	92,753	7,950	27,325	14,397	319,333	(9,538)	309,795
営業利益	18,093	1,370	12,427	1,439	6,128	1,016	40,475	(4,874)	35,600

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）

	玩具ホビー事業 (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) 玩具ホビー事業 …… 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
前第3四半期	5,314	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
当第3四半期	1,964	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〕

前第3四半期（自平成17年4月1日至平成17年12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	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

当第3四半期（自平成18年4月1日至平成18年12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	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

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

- 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、次のとおりであります。

	金額（百万円）	主な内容
前第3四半期	5,314	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
当第3四半期	1,964	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