

平成20年3月期 中間決算短信

平成19年11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 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
 半期報告書提出予定日 平成19年12月19日 配当支払開始予定日 平成19年12月10日

(百万円未満切捨て)

1. 平成19年9月中間期の連結業績 (平成19年4月1日～平成19年9月30日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前年中間期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		中間(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
19年9月中間期	213,522	3.3	15,085	△12.6	17,379	△6.4	7,977	△27.6
18年9月中間期	206,636	△5.6	17,263	△1.6	18,561	1.7	11,011	40.6
19年3月期	459,132	—	42,224	—	45,615	—	24,252	—

	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	
	円	銭	円	銭
19年9月中間期	31	33	31	28
18年9月中間期	43	53	43	51
19年3月期	95	73	95	67

(参考) 持分法投資損益 19年9月中間期 211百万円 18年9月中間期 1百万円 19年3月期 191百万円

(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	
19年9月中間期	386,020		280,030		69.7		1,064 01	
18年9月中間期	381,452		260,337		65.8		992 26	
19年3月期	408,490		284,254		67.1		1,063 29	

(参考) 自己資本 19年9月中間期 269,051百万円 18年9月中間期 250,993百万円 19年3月期 274,169百万円

(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
19年9月中間期	10,242	△15,461	△16,158	105,387
18年9月中間期	20,417	△4,385	△18,121	111,566
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	—	—	—
20年3月期(予想)	—	—	12	00	24 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）

（%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	480,000	4.5	45,000	6.6	47,000	3.0	26,500	9.3	104	42

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） 無

(2) 中間連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更（中間連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更に記載されるもの）

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
② ①以外の変更 有

（注）詳細は、29ページ、31ページ、32ページ、35ページをご覧ください。

(3) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む） 19年9月中間期 256,080,191株 18年9月中間期 260,580,191株 19年3月期 260,580,191株
② 期末自己株式数 19年9月中間期 3,214,497株 18年9月中間期 7,627,726株 19年3月期 2,731,047株

（注）1株当たり中間（当期）純利益（連結）の算定の基礎となる株式数については、56ページ「1株当たり情報」をご覧ください。

（参考）個別業績の概要

1. 平成19年9月中間期の個別業績（平成19年4月1日～平成19年9月30日）

(1) 個別経営成績

（%表示は対前年中間期増減率）

	営業収益		営業利益		経常利益		中間（当期）純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
19年9月中間期	10,578	238.3	8,654	426.2	8,742	401.9	8,323	188.5
18年9月中間期	3,126	—	1,644	—	1,741	—	2,885	—
19年3月期	6,239	—	3,764	—	3,877	—	5,085	—

	1株当たり中間 （当期）純利益	
	円	銭
19年9月中間期	32	68
18年9月中間期	11	07
19年3月期	19	57

(2) 個別財政状態

	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	百万円	百万円	%	円	銭	
19年9月中間期	280,350	280,350	258,849	258,849	91.8	1,017	72	
18年9月中間期	288,460	288,460	271,222	271,222	93.9	1,039	04	
19年3月期	291,923	291,923	265,286	265,286	90.7	1,026	20	

（参考）自己資本 19年9月中間期 257,450百万円 18年9月中間期 270,744百万円 19年3月期 264,709百万円

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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6ページを参照してください。

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

① 当中間期の概況

当中間期におけるわが国経済は、企業収益と設備投資が堅調に推移するとともに、雇用環境にも改善傾向が見受けられました。ただし、個人住民税の負担増やガソリン高などを背景に消費者マインドは低下傾向にあり、加えて米国の低所得者向け住宅融資問題に端を発した世界経済の変調懸念など、景気の先行きは楽観できない状況が続いております。

エンターテインメント業界では、家庭用ゲーム市場において、教育・教養など新しいジャンルへの取り組みによる購買層の拡大により、携帯型ゲーム機向けソフトの販売が引き続き好調に推移しました。一方、玩具市場では、消費者ニーズの多様化が進むなか、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。

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。

当中間期においては、玩具事業では定番キャラクター玩具、家庭用ゲームソフト分野においてはフランチャイズタイトルが人気となるとともに、アミューズメント施設事業では国内の大型店が好調に推移しました。

しかしながら、ゲームコンテンツ戦略ビジネスユニットの拠点統合や減価償却費の制度変更などに伴う営業費用の増加、さらに前中間期に多額の関係会社株式売却益があったことから、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、当中間期の連結の業績は、売上高213,522百万円（前年同期比3.3%増）、営業利益15,085百万円（前年同期比12.6%減）、経常利益17,379百万円（前年同期比6.4%減）、中間純利益7,977百万円（前年同期比27.6%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（百万円）		
	当中間期	前中間期	増減額	当中間期	前中間期	増減額
玩具	83,578	85,784	△2,206	5,768	8,186	△2,417
アミューズメント施設	46,124	43,216	2,907	2,078	1,883	194
ゲームコンテンツ	61,835	57,007	4,827	4,856	1,853	3,003
ネットワーク	5,936	6,266	△330	431	540	△109
映像音楽コンテンツ	17,888	19,282	△1,394	3,035	4,516	△1,481
その他	10,065	10,943	△877	476	899	△423

[玩具事業]

玩具事業につきましては、国内において「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、「データカードダス」では、新たに「大怪獣バトル ULTRA MONSTERS」「百獣大戦アニマルカイザー」を投入しターゲットの拡大を図りました。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」を中心に大変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、引き続き全世界において「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」・「Tamagotchi（たまごっち）」シリーズが人気となるとともに、アメリカ発のキャラクター「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が展開地域の拡大に伴い業績に貢献いたしました。

この結果、玩具事業における売上高は83,578百万円（前年同期比2.6%減）、営業利益は5,768百万円（前年同期比29.5%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、既存店売上が前年同期比で95.8%となったものの、国内において「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）・「ナムコランド各務原店」（岐阜県各務原市）など、前期及び今期出店した大型店が順調に推移しました。

海外においては、ヨーロッパは前期取得した複合施設を中心に好調に推移しましたが、アメリカでは市場環境が低迷するなか、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。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は46,124百万円（前年同期比6.7%増）、営業利益は2,078百万円（前年同期比10.4%増）となりました。

平成19年9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
435店	1,349店	5店	4店	1,793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「スーパーロボット大戦ORIGINAL GENERATIONS」、プレイステーション2及び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、タイトルの絞込みを行い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」関連のソフトやプレイステーション3向け「RIDGE RACER 7」を中心に好調に推移いたしました。

業務用ゲーム機では、「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE 3」が人気となり業績に貢献いたしました。また、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のある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61,835百万円（前年同期比8.5%増）、営業利益は4,856百万円（前年同期比162.1%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、「ONE PIECE モバイルジャック」などの高付加価値コンテンツや、「SIMPLE100」シリーズ・「ZOOキーパー」などのカジュアルゲーム、業務用ゲーム機と連動したコンテンツ「機動戦士ガンダム 戦場の絆」など、ユーザーの用途に合わせた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ました。しかしながら、待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響は大きく、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、新規サービスの提案や、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5,936百万円（前年同期比5.3%減）、営業利益は431百万円（前年同期比20.2%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、「攻殻機動隊」シリーズや「新機動戦記ガンダムW」など過去の優良なコンテンツを活かしたDVD-BOX商品、TVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ」やオリジナルビデオアニメーション「FREEDOM」等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17,888百万円（前年同期比7.2%減）、営業利益は3,035百万円（前年同期比32.8%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、当中間期は、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10,065百万円（前年同期比8.0%減）、営業利益は476百万円（前年同期比47.1%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）		
	当中間期	前中間期	増減額	当中間期	前中間期	増減額
日本	170,570	171,103	△532	12,005	16,598	△4,592
アメリカ	21,960	20,793	1,166	147	△867	1,015
ヨーロッパ	21,004	13,998	7,006	3,062	1,405	1,657
アジア	17,298	16,414	884	1,263	1,373	△110

〔日本〕

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、「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」を中心に大変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、既存店につきましては低調な推移となりましたが、前期及び今期出店した大型店が好調に推移しました。

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「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS」、プレイステーション2及び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、「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE 3」が人気となり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、引き続き待受け画面や着信メロディの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、過去の優良コンテンツのDVD-BOXや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170,570百万円（前年同期比0.3%減）、営業利益は12,005百万円（前年同期比27.7%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、市場環境が低迷するなか既存の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。ゲームコンテンツ事業においては、「NARUTO」関連のソフトが前期発売のレポート販売を含め好調に推移するとともに、タイトルの絞込みを行い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21,960百万円（前年同期比5.6%増）、営業利益は147百万円と前年同期（867百万円の営業損失）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、トイ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）」が好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いたしました。ゲームコンテンツ事業においては、「ドラゴンボールZ」関連のソフトやプレイステーション3向け「RIDGE RACER 7」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21,004百万円（前年同期比50.1%増）、営業利益は3,062百万円（前年同期比117.9%増）となりました。

[アジア]

アジア地域につきましては、トイ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、景品ゲームやグループ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17,298百万円（前年同期比5.4%増）、営業利益は1,263百万円（前年同期比8.0%減）となりました。

②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、米国の低所得者向け住宅融資問題の米国経済への影響や原油価格など懸念材料もあります。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、グループ全体としては、平成19年10月よりTVアニメーションがスタートした「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」のマーチャンダイジング展開によるグループシナジー効果を発揮してまいります。

このほか、トイホビー事業につきましては、国内においては、年末年始商戦に向けて定番キャラクター「獣拳戦隊ゲキレンジャー」「仮面ライダー電王」「YES！プリキュア5」に加えて、新商品発売や映画の公開により「たまごっち」の展開を強化してまいります。また、データカードダスは「うたって！プリキュアドリームライブ」などの新規コンテンツの拡充によりさらなるターゲットの拡大に努めてまいります。海外においては、引き続き「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」「Tamagotchi（たまごっち）」「BEN10（ベンテン）」を中心とした展開を強化してまいります。

アミューズメント施設につきましては、国内においては大型店舗の積極的な出店、魅力ある大型業務用機器の投入による既存店の活性化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も図ってまいります。海外においては、引き続き地域特性に応じた展開による業績拡大を目指します。

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においては、下期にXbox360向けの「ACE COMBAT 6 解放への戦火」などの大型ソフトを複数発売するとともに、ニンテンドーDSやWiiへ向けたライトユーザー向けのソフトも展開してまいります。また、業務用ゲーム機においては、人気シリーズの最新作「鉄拳6」をはじめ、幅広い層に向けた機器を発売してまいります。

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効率化による収益基盤の強化を図るとともに、新技術の開発力・提案力による企業向けビジネスの強化を図ってまいります。

映像音楽コンテンツ事業につきましては、TVアニメーション等で人気を博した「装甲騎兵ボトムズ」の新作オリジナルビデオアニメーション、北野武監督作品「監督・ばんざい！」、劇場3部作を公開時のオリジナル音声で初DVD化する「機動戦士ガンダム 劇場版メモリアルボックス」、本年10月よりTV放映を開始した「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」等幅広い層に向けて映像パッケージソフトを発売してまいります。

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5月9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。

[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。

(2) 財政状態に関する分析

資産、負債、純資産及びキャッシュ・フローの状況に関する分析

当中間期末の資産につきましては、前期末に比べ22,470百万円減少し386,020百万円となりました。これは主に自己株式の取得と配当の支払いなどによる現金及び預金の減少や売掛金の減少によるものです。

負債につきましては、前期末に比べ18,247百万円減少し105,989百万円となりました。これは主に未払金や未払法人税等の減少によるものです。

純資産につきましては、主に中間純利益が7,977百万円であったものの、自己株式の取得や配当金の支払いがあったことにより4,223百万円減少して280,030百万円となりました。この結果、自己資本比率は前期末の67.1%から69.7%に上昇しました。

当中間期のキャッシュ・フローの概況

当中間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、前期末と比べ18,768百万円減少し、105,387百万円となりました。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10,242百万円（前年同期比49.8%減）となりました。これは主に法人税等の支払額が11,067百万円（前年同期は7,102百万円）、たな卸資産の増加が6,687百万円（前年同期は6,236百万円の増加）、仕入債務の減少が2,398百万円（前年同期は2,613百万円の増加）など資金の減少要因はありましたが、営業活動によるキャッシュ・フロー全体としては税金等調整前中間純利益が17,050百万円計上され（前年同期は21,507百万円）、売上債権が17,298百万円減少した（前年同期は12,700百万円の減少）ことにより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15,461百万円（前年同期比252.5%増）となりました。これは有形・無形固定資産の取得による支出が8,772百万円（前年同期は6,729百万円）、東映㈱等の投資有価証券の取得による支出が3,896百万円（前年同期は447百万円）となったことや投資有価証券の売却による収入が23百万円（前年同期は5,301百万円）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16,158百万円（前年同期比10.8%減）となりました。これは自己株式の取得による支出が9,967百万円（前年同期は4百万円）、配当金の支払額が4,127百万円（前年同期は3,036百万円）、短期借入金の減少が298百万円（前年同期は13,451百万円の減少）となったこと等によるものです。

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成18年3月期	平成19年3月期	平成19年9月 中間期
自己資本比率（%）	63.0	67.1	69.7
時価ベースの自己資本比率（%）	105.5	116.1	109.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（年）	1.0	0.5	0.6
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	90.4	180.1	127.7

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

（中間期については、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。）

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

（注1）いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

（注2）株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

（注3）キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

（注4）有利子負債は連結（中間連結）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。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期の配当

当社は、株主の皆様への利益還元を経営の重要施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まいります。

なお、内部留保金の活用につきましては、資産効率の向上に務めるとともに新規事業領域への投資やM&Aなど、将来の企業価値を高めるための投資を積極的に行ってまいります。

(4) 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19年11月8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、業績に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」、様々なキャラクターやコンテンツにより展開する「コンテンツポートフォリオ」、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」を強化・充実・拡大していくことで、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、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リスクを軽減しております。

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、各種研修などに力を入れております。さらに、各戦略ビジネスユニット間の連携の強化を目的に、人事交流を積極的に行っております。

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、ゲームソフトごとの開発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。また、次世代ゲーム機の発売に伴う端境期にあること、顧客ニーズが多様化していることなどにより、市場の不透明感が続いております。当社グループでは、各プラットフォームへのバランスのとれたタイトル編成を実施し、顧客ニーズへの迅速な対応に取り組んでおります。

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・世代交代に伴うリスクや、ビジネスモデルの変化への対応の遅れに伴うリスクがあります。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、創出したコンテンツの育成や、新たなコンテンツの権利の確保にも取り組んでおります。また、世界市場を視野に中長期的なグループ戦略のもと、成長分野への適切な経営資源の配分を行ってまいります。

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、国内における事業領域・ターゲットの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・品質管理

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リスク、生産地域の集中によるカントリーリスク、製品の品質管理面におけるリスクなどがあります。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。また、当社グループは様々な事業領域において該当する法規制や業界が定める品質・安全基準を踏まえ、より厳しい自社の品質基準の設定や安全への配慮を行っております。

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。当社グループでは、情報管理をはじめリスク管理体制を整えるとともに、これらが万が一発生した場合の業績への影響を最小限にとどめるべく、経営基盤の強化に努めております。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、子会社77社及び関連会社8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	主な事業の内容	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)セイカ、 (株)シーズ、(株)プレックス、 (株)サンリンク、(株)シー・シー・ピー、 ピープル(株)、その他 6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 ASIA CO., LTD.、 BANDAI INDUSTRIAL CO., LTD.、 BANDAI KOREA CO., LTD.、 CREATIVE B WORKS CO., LTD.、 その他 4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)ナムコ・スパリゾート、 (株)湯の川観光ホテル
		海外	NAMCO CYBERTAINMENT INC.、 NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD.、 NAMCO OPERATIONS SPAIN S. L.、 NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.、 XS ENTERTAINMENT INC. ※1、 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)バンダイナムコゲームス、(株)バンプレスト、 (株)ベック、バンプレスト販売(株)、 (株)バンプレソフト、 (株)ナムコ・テイルズスタジオ、 その他 3社
		海外	NAMCO BANDAI Games America Inc.、 NAMCO AMERICA INC.、 NAMCO NETWORKS AMERICA INC.、 NAMCO Holdings UK LTD.、 NAMCO EUROPE LTD.、 Namco Bandai Network Europe LTD.、 NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S.、 BANPRESTO(H. K.)LTD.

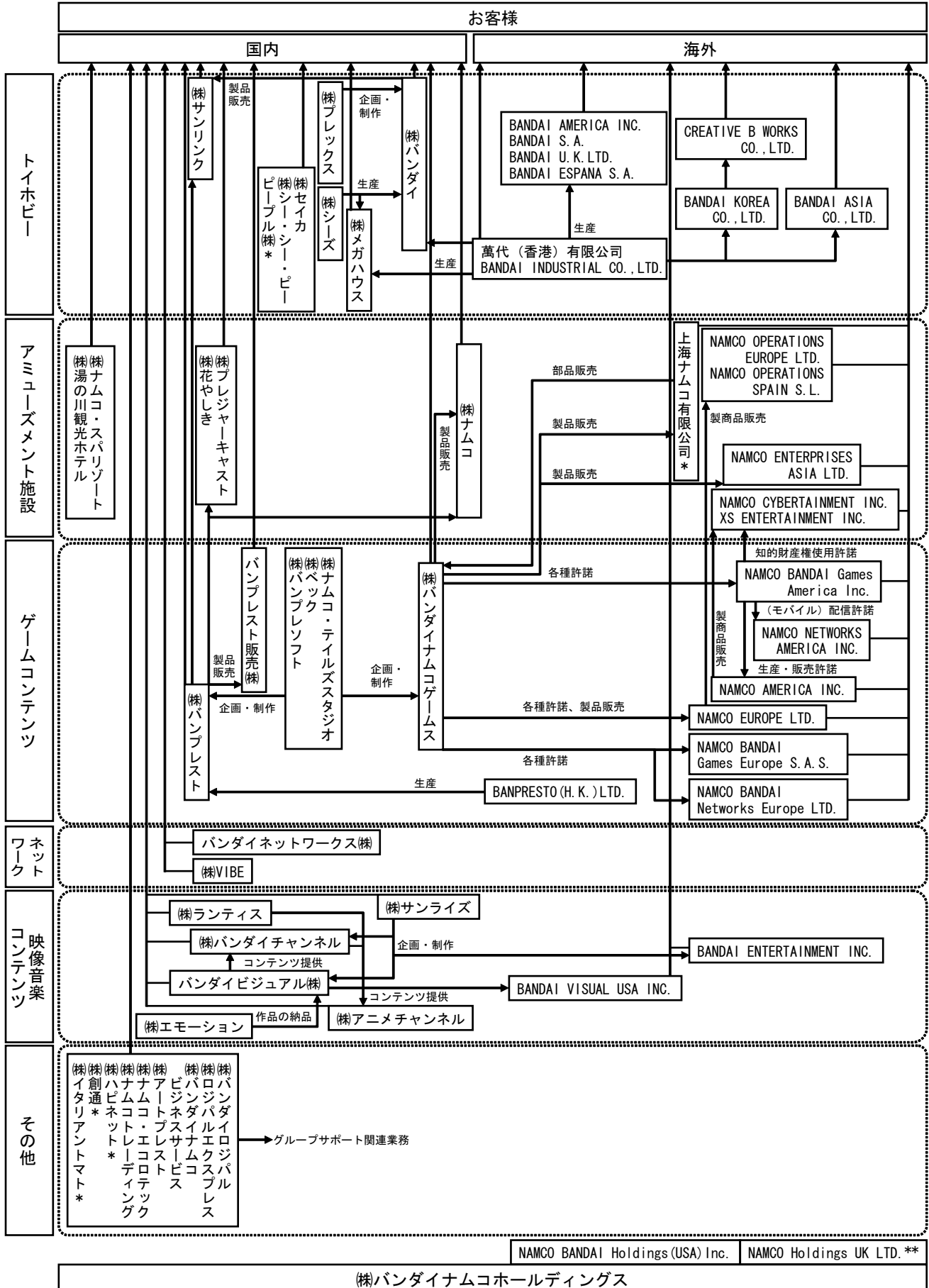
事業区分	主な事業の内容	地域	主要な会社
ネットワーク事業	モバイルコンテンツ等	国内	バンダイネットワークス(株)、(株)VIBE
映像音楽コンテンツ事業	映像作品、映像ソフト、オンデマンド映像配信等	国内	バンダイビジュアル(株)、(株)サンライズ、(株)バンダイチャンネル、(株)ランティス、(株)エモーション、(株)アニメチャンネル、その他 1社
		海外	BANDAI ENTERTAINMENT INC.、BANDAI VISUAL USA INC.、その他 2社
その他事業	製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、環境機器の開発・販売等	国内	(株)バンダイロジパル ※2、(株)ロジパルエクスプレス ※2、(株)バンダイナムコビジネスサービス、(株)アートプレスト、(株)ナムコ・エコロテック、(株)ナムコトレーディング、(株)ハピネット、(株)創通 ※3、(株)イタリアントマト、その他 5社
		海外	その他 2社
全社	地域事業会社の経営管理・指導	海外	NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc.

※1. 平成19年9月30日現在、事業活動を休止しております。

※2. 平成19年7月2日付で、(株)バンダイロジパルより、(株)ロジパルエクスプレスを新設分割しております。

※3. 平成19年4月1日付で、(株)創通エージェンシーは(株)創通に社名変更しております。

事業の系統図は次のとおりであります。



* 持分法適用会社となります。
 ** 欧州における地域持株会社で、セグメント上はゲームコンテンツの区分となります。

3. 経営方針

1. 会社の経営の基本方針

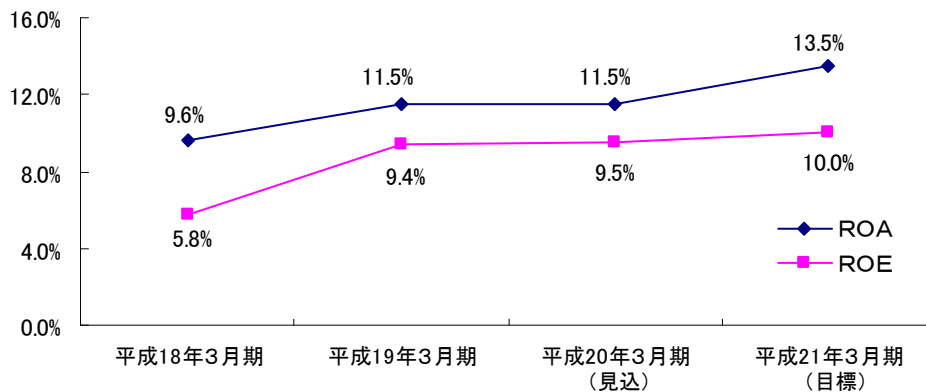
バンダイナムコグループは、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンとして、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供し続けることをミッションとしています。

また、当社グループは、中期経営計画にて掲げた「エンターテインメント・ハブ構想」に基づき、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、グループ内における幅広い事業領域において展開するとともに、外部企業との連携を強めることで、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、業容の拡大と深耕を図り、更なる成長を通じた企業価値の向上を目指してまいります。

2. 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（自己資本利益率）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。これを実現するために、保有する資金についての有効活用に関する基本方針を明確に定めております。具体的には、保有資金から運転資金や事業に関わる先行投資資金などを控除した額について、直近及び翌期の業績見込や投資案件などを総合的に勘案したうえで、株主還元などを目的とした自己株式の取得を検討してまいります。なお、この基本方針に基づき、平成19年5月10日から6月12日までに自己株式4,980千株を取得し、平成19年6月20日には自己株式4,500千株を消却しました。

当社グループでは、平成18年4月よりスタートいたしました中期経営計画の最終年度である平成21年3月期には、連結ROA13.5%、連結ROE10.0%を目指し、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まいります。



3. 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、「ポートフォリオ経営の強化・充実・拡大」による企業価値の最大化を目指し、平成18年4月からスタートした3ヵ年の中期経営計画を推進しております。

中期経営計画の推進にあたっては、グループを横断する経営戦略をグループの持株会社である当社が、事業戦略については事業を行うグループ会社の集合体である5つの戦略ビジネスユニット（トイホビー、アミューズメント施設、ゲームコンテンツ、ネットワーク、映像音楽コンテンツ）が中心に推進いたします。

(1) 当社グループのポートフォリオ経営について

当社グループは、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」、様々なキャラクターやコンテンツにより展開する「コンテンツポートフォリオ」、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」により、安定した収益の実現に向け取り組んでおります。

中期経営計画においては、新規事業の創出などこれらのポートフォリオを強化するとともに、ポートフォリオ間の相乗効果と連鎖によりスパイラル効果を生み出し、ポートフォリオ経営全体の強化・充実・拡大を図ってまいります。

(2) 経営戦略

① コーポレートガバナンスの強化

経営の透明性を高め、社会から信頼され貢献し続けることができるグループを目指し、ブランド戦略の推進、CSR（企業の社会的責任）・コンプライアンス体制の充実、適切な情報開示の推進により、ガバナンス体制の強化を推進してまいります。

② 人的資源の有効活用

最大の経営資源である人材の能力を最大限発揮するため、グループ内人事交流の推進、人材育成プログラムの強化、新雇用ルールを導入など機動的で柔軟な制度の導入により、社員に自己実現の機会と場を提供してまいります。

③ 最適な経営体制の構築

当社グループは、環境変化やグループ戦略に応じた最適なグループ組織体制を常に追求し、臨機応変に対応してまいります。具体的には、グループの総合力で取り組むべき市場に対しては組織再編などにより、グループ経営資源の最適な配分を行ってまいります。また、効率化を目指したバックオフィス機能の集約など、メリハリのある組織再編を継続的に実施してまいります。

(3) 事業戦略

① 「エンターテインメント・ハブ構想」の推進

コンテンツ創出から商品開発・販売までの一貫した機能を持ち、幅広い事業領域で商品・サービスを提供することができる、当社グループのビジネスモデルであるエンターテインメント・ハブ機能を、国内外のパートナー企業やクリエイターと相互活用することにより、新規事業や商品・サービスを創出し、さらに強化してまいります。

② 海外事業の強化

海外事業展開にあたっては、アメリカ・ヨーロッパ・アジアの各地域において、地域持株会社を設け、各戦略ビジネスユニットが地域特性にあわせた最適な事業ポートフォリオとコンテンツポートフォリオにより、事業拡大を目指します。

これら経営戦略と事業戦略の推進により、当社グループは平成21年3月期の計数目標として売上高550,000百万円、営業利益58,000百万円を掲げております。

単位：百万円

	平成18年3月期	平成19年3月期	平成20年3月期 (見込)	平成21年3月期 (目標)
売上高	450,829	459,132	480,000	550,000
営業利益	35,669	42,224	45,000	58,000

4. 会社の対処すべき課題

当社グループ及び当業界においては、「多様化する消費者ニーズ」、「市場や環境変化への対応」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。これらの課題に対応するため、中期経営計画に掲げた「エンターテインメント・ハブ構想」に基づきポートフォリオ経営のさらなる強化・充実・拡大を目指してまいります。また、事業面においては、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」を中心に取り組むとともに、各戦略ビジネスユニットを横断する機能（クロスファンクション）の充実を図ってまいります。

(1) 各戦略ビジネスユニットを横断する課題

国内事業拡大への取り組み

当社グループでは、国内での事業拡大に向け、市場の創出と新たな顧客層獲得のため、保有する経営資源であるコンテンツ、テクノロジー、ロケーションを最大限に活用してまいります。また各戦略ビジネスユニット間のシナジーや、M&A・外部パートナーとのアライアンスなどにより事業拡大を図ります。これに加え、エンターテインメント業界を取り巻く環境の変化を受け、既存の商慣習やビジネスモデルにこだわることなく、新たなビジネスモデルの構築にも取り組んでまいります。

海外事業拡大への取り組み

当社グループでは、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っております。また、アメリカ、ヨーロッパ、アジアに地域持株会社を設立し、各地域の特性に応じバランスのとれた事業展開を行ってまいります。

CSR（企業の社会的責任）への取り組み

当社グループでは、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、世界中の人々に提供しつづけることを企業理念としています。「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために、次の3つの責任を果たすことを盛り込んだ、グループを横断するCSRの基本方針を定めています。

この基本方針のもと、「CSR委員会」とその分科会である「社会貢献委員会」「環境プロジェクト委員会」に加え、「危機管理委員会」「コンプライアンス委員会」「内部統制委員会」を開催し、各種施策に取り組んでいます。

法的・倫理的責任（コンプライアンス）

国内外のグループ各社、全役員・従業員に対してコンプライアンス対応の基本事項を提示し、法令遵守・倫理尊重が適切に行われているかについて常にモニタリングしています。

環境・社会貢献的責任（安全・品質／環境保全／社会支援活動）

・安全・品質向上への取り組み

お客様に安心してご利用いただけるよう、製品・サービスに応じた所定基準、自主基準を設け、より高い安全性と品質を追求できる体制を実現しています。

・環境保全への取り組み

世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供しつづけるために、地球の将来を考えた環境保全に積極的に取り組んでいます。

・文化・社会支援活動

製品・サービスのご提供以外の場面においても、ミュージアム運営やボランティア活動など、グループ各社での取り組みを推進しています。

経済的責任

経営の透明性を高めるとともに、グループ各社の経営計画、経営状況を常にモニタリングし、グループの発展に最適な事業を選択し、そこに経営資源を集中することで、社会及びステークホルダーに最大限の利益還元ができるようにいたします。

(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、「少子化による国内市場の縮小」「消費者ニーズの多様化」などの課題があります。これらの課題に対応するため、国内においてターゲット層の拡大や新規事業の創出に取り組むとともに、海外市場における事業の拡大を積極的に推進してまいります。また、これらをよりスピーディーに展開していくために、積極的な外部パートナーとの協力関係を構築してまいります。

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、「事業収益構造の変化」「顧客嗜好の多様化」「消費税率の改定」などの課題があります。これらの課題に対応するため、コスト構造の改善により収益性の向上を図るほか、他の戦略ビジネスユニットとの連動により、幅広い顧客層をターゲットとした独自性のある付加価値の高い施設の開発及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、地域特性に応じた海外展開等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、新型ゲーム機の発売に伴う端境期にあり、「顧客ニーズの変化」「コンテンツ開発費の高騰」などの課題があります。これらの課題に対しては、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ノウハウ・技術を共有化するなど、開発プロセスを見直し、フレキシブルな開発体制の構築に取り組んでおります。これにより、開発の効率化を図るとともに、各プラットフォームへのバランスのとれたタイトル編成を実施し、顧客ニーズへの迅速な対応を図ってまいります。

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、「進化し続ける携帯電話機向け新技術・新機能への対応」「拡大・進化するネットワーク環境への対応」などの課題があります。これらにつきましては、魅力あるコンテンツの企画・開発を積極的に行うとともに、新技術の開発力・提案力による企業向けビジネスの強化を図ってまいります。また、業界における競争が激化するなか、グループのリソースを有効活用し、既存事業の効率化及び成長事業・新規事業への最適な経営資源の配分を実施してまいります。

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、「新しいメディアへ向けたコンテンツビジネスの変革」「新しい高性能ハード機器への対応」などの課題があります。これらの課題に対応するため、コンテンツ価値の最大化を図っております。具体的には、優良なコンテンツの創出に注力するとともに、音楽・出版等のコンテンツ開発へ幅を広げ、ビジネスチャンスの拡大を図ってまいります。また、当社保有コンテンツを新しいハードへ向けて迅速かつ最大限に活用するとともに、ネットワーク配信など新しいメディアによるビジネスモデルの構築も行なってまいります。

4. 中間連結財務諸表

(1) 中間連結貸借対照表

区分	注記 番号	前中間連結会計期間末 (平成18年9月30日)		当中間連結会計期間末 (平成19年9月30日)		対前中 間期比 増減 (百万円)	前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成19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	※2	108,985		97,641			113,710		
2. 受取手形及び売掛 金	※4	60,740		62,329			78,429		
3. 有価証券		4,434		11,379			12,191		
4. たな卸資産		34,485		40,497			32,291		
5. 繰延税金資産		5,580		4,687			5,717		
6. その他		17,642		18,564			16,816		
貸倒引当金		△575		△572			△1,947		
流動資産合計		231,293	60.6	234,527	60.8	3,233	257,209	63.0	
II 固定資産									
1. 有形固定資産 ※1									
(1) 建物及び構築物		14,020		13,157			12,007		
(2) アミューズメン ト施設・機器		24,780		26,776			26,123		
(3) 土地		22,190		20,219			20,597		
(4) その他		16,022	77.013	15,912	76.066	△947	16,226	74.955	
2. 無形固定資産									
(1) のれん		10,818		8,497			9,739		
(2) その他		8,495	19.314	11,066	19.563	249	9,729	19.468	
3. 投資その他の資産									
(1) 投資有価証券		19,869		28,007			28,817		
(2) 差入保証金		25,139		20,936			21,022		
(3) 繰延税金資産		5,292		4,099			4,141		
(4) その他		4,905		4,050			4,171		
貸倒引当金		△1,375	53.830	△1,230	55.863	2,032	△1,296	56.857	
固定資産合計		150,158	39.4	151,492	39.2	1,334	151,281	37.0	
資産合計		381,452	100.0	386,020	100.0	4,568	408,490	100.0	

区分	注記 番号	前中間連結会計期間末 (平成18年9月30日)		当中間連結会計期間末 (平成19年9月30日)		対前中 間期比	前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成19年3月31日)		
		金額 (百万円)	構成比 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)		増減 (百万円)	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	※4	44,960		45,683			47,097		
2. 短期借入金	※2	2,453		1,054			2,169		
3. 1年以内償還予定の社債		5,000		10,000			10,000		
4. 未払金		16,534		15,777			22,334		
5. 未払法人税等		8,473		6,516			10,875		
6. 役員賞与引当金		339		422			651		
7. 事業整理損失引当金		147		60			—		
8. 返品調整引当金		—		648			—		
9. その他		16,796		13,953			17,701		
流動負債合計		94,705	24.9	94,116	24.4	△589	110,829	27.1	
II 固定負債									
1. 社債		10,000		—			—		
2. 長期借入金		1,497		500			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		2,130		1,725			2,223		
5. 役員退職慰労引当金		602		15			525		
6. その他		11,488		9,040			8,933		
固定負債合計		26,409	6.9	11,873	3.1	△14,535	13,407	3.3	
負債合計		121,114	31.8	105,989	27.5	△15,125	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		172,358		186,107			182,389		
4. 自己株式		△11,173		△5,735			△3,952		
株主資本合計		266,956	70.0	279,330	72.4	12,373	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		3,053		2,014			4,100		
2. 繰延ヘッジ損益		10		182			91		
3. 土地再評価差額金		△21,459		△21,286			△21,286		
4. 為替換算調整勘定		2,432		8,810			5,684		
評価・換算差額等合計		△15,963	△4.2	△10,279	△2.7	5,684	△11,409	△2.8	
III 新株予約権									
		478	0.1	1,399	0.3	921	577	0.2	
IV 少数株主持分									
		8,865	2.3	9,580	2.5	714	9,507	2.3	
純資産合計		260,337	68.2	280,030	72.5	19,693	284,254	69.6	
負債純資産合計		381,452	100.0	386,020	100.0	4,568	408,490	100.0	

(2) 中間連結損益計算書

区分	注記 番号	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)		当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)		対前中 間期比	前連結会計年度の 要約連結損益計算書 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)				
		金額 (百万円)	百分比 (%)	金額 (百万円)	百分比 (%)		増減 (百万円)	金額 (百万円)	百分比 (%)		
I 売上高			206,636	100.0		213,522	100.0	6,886		459,132	100.0
II 売上原価			130,896	63.3		136,351	63.9	5,455		291,052	63.4
売上総利益			75,739	36.7		77,170	36.1	1,430		168,079	36.6
III 販売費及び一般管理費	※1		58,476	28.3		62,084	29.0	3,608		125,855	27.4
営業利益			17,263	8.4		15,085	7.1	△2,177		42,224	9.2
IV 営業外収益											
1. 受取利息		625			1,168				1,448		
2. 受取配当金		106			153				639		
3. 賃貸料収入		127			—				250		
4. 為替差益		347			—				573		
5. 業務受託収入		195			—				349		
6. その他		271	1,673	0.8	1,161	2,483	1.1	810	772	4,032	0.9
V 営業外費用											
1. 支払利息		112			82				237		
2. 貸与資産経費		52			50				63		
3. デリバティブ評価損		158			—				246		
4. 売上割引料		—			26				48		
5. その他		51	375	0.2	30	190	0.1	△185	44	641	0.2
経常利益			18,561	9.0		17,379	8.1	△1,182		45,615	9.9
VI 特別利益											
1. 固定資産売却益	※2	32			27				160		
2. 投資有価証券売却益		316			1				498		
3. 関係会社株式売却益		4,917			—				4,917		
4. 貸倒引当金戻入額		92			189				145		
5. 国庫補助金等収入		102			—				102		
6. 退職給付引当金戻入額		—			478				—		
7. その他		—	5,461	2.6	—	696	0.4	△4,764	13	5,837	1.3
VII 特別損失											
1. 固定資産売却損	※3	2			12				20		
2. 固定資産除却損	※4	164			394				406		
3. 減損損失	※5	1,616			81				5,069		
4. 和解金		—			288				3		
5. 投資有価証券評価損		462			188				690		
6. 事業整理損失引当金繰入額		—			60				—		
7. 貸倒引当金繰入額		168			—				343		
8. 固定資産圧縮損		100			—				100		
9. その他		1	2,515	1.2	—	1,025	0.5	△1,489	1,106	7,739	1.7
税金等調整前中間 (当期) 純利益			21,507	10.4		17,050	8.0	△4,457		43,713	9.5
法人税、住民税及び 事業税		8,406			6,861				17,822		
法人税等調整額		1,285	9,692	4.7	1,658	8,519	4.0	△1,172	△253	17,569	3.8
少数株主利益			803	0.4		553	0.3	△249		1,891	0.4
中間(当期) 純利益			11,011	5.3		7,977	3.7	△3,034		24,252	5.3

(3) 中間連結株主資本等変動計算書

前中間連結会計期間（自平成18年4月1日 至平成18年9月30日）

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
平成18年3月31日 残高（百万円）	10,000	95,772	164,503	△11,156	259,119
中間連結会計期間中の変動額					
剰余金の配当（注）			△3,036		△3,036
役員賞与（注）			△417		△417
中間純利益			11,011		11,011
自己株式の取得				△17	△17
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）			30		30
持分法適用範囲の変動 （持分法適用会社の減少）			295		295
連結子会社の合併に伴う剰余金減少高			△28		△28
株主資本以外の項目の中間連結会計期間中の変動額（純額）					
中間連結会計期間中の変動額合計 （百万円）	—	—	7,854	△17	7,837
平成18年9月30日 残高（百万円）	10,000	95,772	172,358	△11,173	266,956

	評価・換算差額等					新株予約権	少数株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	土地再評価差額金	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計			
平成18年3月31日 残高（百万円）	4,145	—	△21,459	1,801	△15,512	—	8,636	252,243
中間連結会計期間中の変動額								
剰余金の配当（注）								△3,036
役員賞与（注）								△417
中間純利益								11,011
自己株式の取得								△17
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）								30
持分法適用範囲の変動 （持分法適用会社の減少）								295
連結子会社の合併に伴う剰余金減少高								△28
株主資本以外の項目の中間連結会計期間中の変動額（純額）	△1,092	10	—	631	△450	478	228	256
中間連結会計期間中の変動額合計 （百万円）	△1,092	10	—	631	△450	478	228	8,093
平成18年9月30日 残高（百万円）	3,053	10	△21,459	2,432	△15,963	478	8,865	260,337

(注) 定時株主総会における利益処分項目であります。

当中間連結会計期間（自平成19年4月1日 至平成19年9月30日）

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
平成19年3月31日 残高（百万円）	10,000	97,142	182,389	△3,952	285,578
中間連結会計期間中の変動額					
剰余金の配当			△4,127		△4,127
中間純利益			7,977		7,977
自己株式の取得				△9,967	△9,967
自己株式の消却		△8,184		8,184	—
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）			△103		△103
連結範囲の変動 （連結子会社の減少）			△27		△27
株主資本以外の項目の中間連結会計 期間中の変動額（純額）					
中間連結会計期間中の変動額合計 （百万円）	—	△8,184	3,718	△1,783	△6,248
平成19年9月30日 残高（百万円）	10,000	88,957	186,107	△5,735	279,330

	評価・換算差額等					新株予約 権	少数株主 持分	純資産合 計
	その他有 価証券評 価差額金	繰延ヘッ ジ損益	土地再評 価差額金	為替換算 調整勘定	評価・換 算差額等 合計			
平成19年3月31日 残高（百万円）	4,100	91	△21,286	5,684	△11,409	577	9,507	284,254
中間連結会計期間中の変動額								
剰余金の配当								△4,127
中間純利益								7,977
自己株式の取得								△9,967
自己株式の消却								—
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）								△103
連結範囲の変動 （連結子会社の減少）								△27
株主資本以外の項目の中間連結会計 期間中の変動額（純額）	△2,085	90	—	3,125	1,130	822	72	2,025
中間連結会計期間中の変動額合計 （百万円）	△2,085	90	—	3,125	1,130	822	72	△4,223
平成19年9月30日 残高（百万円）	2,014	182	△21,286	8,810	△10,279	1,399	9,580	280,030

前連結会計年度の連結株主資本等変動計算書（自平成18年4月1日 至平成19年3月31日）

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
平成18年3月31日 残高（百万円）	10,000	95,772	164,503	△11,156	259,119
連結会計年度中の変動額					
剰余金の配当（注）			△3,036		△3,036
剰余金の配当			△3,036		△3,036
役員賞与（注）			△417		△417
当期純利益			24,252		24,252
自己株式の取得				△23	△23
自己株式の処分		867		7,227	8,095
連結子会社からの自己株式の取得		502			502
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）			30		30
連結子会社の合併に伴う剰余金減少 高			△28		△28
持分法適用範囲の変動 （持分法適用会社の減少）			295		295
土地再評価差額金取崩額			△173		△173
株主資本以外の項目の連結会計年度 中の変動額（純額）					
連結会計年度中の変動額合計 （百万円）	—	1,369	17,885	7,203	26,458
平成19年3月31日 残高（百万円）	10,000	97,142	182,389	△3,952	285,578

	評価・換算差額等					新株予約 権	少数株主 持分	純資産合 計
	その他有 価証券評 価差額金	繰延ヘッ ジ損益	土地再評 価差額金	為替換算 調整勘定	評価・換 算差額等 合計			
平成18年3月31日 残高（百万円）	4,145	—	△21,459	1,801	△15,512	—	8,636	252,243
連結会計年度中の変動額								
剰余金の配当（注）								△3,036
剰余金の配当								△3,036
役員賞与（注）								△417
当期純利益								24,252
自己株式の取得								△23
自己株式の処分								8,095
連結子会社からの自己株式の取得								502
連結範囲の変動 （連結子会社の増加）								30
連結子会社の合併に伴う剰余金減少 高								△28
持分法適用範囲の変動 （持分法適用会社の減少）								295
土地再評価差額金取崩額								△173
株主資本以外の項目の連結会計年度 中の変動額（純額）	△44	91	173	3,882	4,103	577	870	5,551
連結会計年度中の変動額合計 （百万円）	△44	91	173	3,882	4,103	577	870	32,010
平成19年3月31日 残高（百万円）	4,100	91	△21,286	5,684	△11,409	577	9,507	284,254

（注） 定時株主総会における利益処分項目であります。

(4) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

		前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	対前中間 期比	前連結会計年度の要約連結 キャッシュ・フロー計算書 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
区分	注記 番号	金額 (百万円)	金額 (百万円)	増減 (百万円)	金額 (百万円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー					
税金等調整前中間 (当期) 純利益		21,507	17,050		43,713
減価償却費		8,988	11,125		20,954
減損損失		1,616	81		5,069
のれん償却額		1,136	1,227		2,399
貸倒引当金の増減額 (減少: △)		△782	△1,478		473
役員賞与引当金の増減額 (減少: △)		337	△228		649
事業整理損失引当金の増減額 (減少: △)		—	60		△147
返品調整引当金の増減額 (減少: △)		—	115		—
退職給付引当金の増減額 (減少: △)		60	△452		72
役員退職慰労引当金の増減額 (減少: △)		△309	△517		△387
受取利息及び受取配当金		△731	△1,322		△2,087
支払利息		112	82		237
為替差損益 (差益: △)		△46	4		5
持分法による投資損益 (利益: △)		△1	△211		△191
固定資産除却損		164	394		406
固定資産売却損益 (売却益: △)		△30	△14		△139
アミューズメント施設・機器除却損		435	493		1,129
投資有価証券売却損益 (売却益: △)		△5,232	△1		△4,826
投資有価証券評価損		462	188		700
売上債権の増減額 (増加: △)		12,700	17,298		△3,111
たな卸資産の増減額 (増加: △)		△6,236	△6,687		△3,636
アミューズメント施設・機器設置額		△4,506	△4,622		△10,601
仕入債務の増減額 (減少: △)		2,613	△2,398		3,465
未払金の増減額 (減少: △)		△7,874	△6,893		△2,574
役員賞与の支払額		△448	—		△448
その他		3,000	△3,223		3,198
小計		26,932	20,067	△6,865	54,322
利息及び配当金の受取額		727	1,322		2,077
利息の支払額		△141	△80		△235
法人税等の支払額		△7,102	△11,067		△13,670
営業活動によるキャッシュ・フロー		20,417	10,242	△10,174	42,493

		前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	対前中間 期比	前連結会計年度の要約連結 キャッシュ・フロー計算書 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
区分	注記 番号	金額 (百万円)	金額 (百万円)	増減 (百万円)	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		△147	△2,750		△1,413
定期預金の払戻しによる収入		171	858		1,546
有形固定資産の取得による支出		△4,534	△6,244		△9,730
有形固定資産の売却による収入		34	544		568
無形固定資産の取得による支出		△2,194	△2,528		△4,789
投資有価証券の取得による支出		△447	△3,896		△7,594
投資有価証券の売却による収入		5,301	23		6,165
連結子会社株式の取得による支出		△1,099	△2		△1,102
連結の範囲の変更を伴う子会社株式 の取得による支出		△416	—		△416
連結の範囲の変更を伴う子会社株式 の売却による収入(△:支出)		—	△78		445
貸付けによる支出		△10,977	△1,529		△11,701
貸付金の回収による収入		10,948	567		14,941
差入保証金の預入れによる支出		△784	△1,105		△2,577
差入保証金の回収による収入		974	696		1,556
営業譲受けによる支出		△1,215	—		△1,248
その他		1	△16		99
投資活動によるキャッシュ・フロー		△4,385	△15,461	△11,075	△15,253
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: △)		△13,451	△298		△13,112
長期借入金の返済による支出		△1,405	△1,475		△2,434
社債の償還による支出		—	—		△5,000
自己株式の取得による支出		△4	△9,967		△11
自己株式の処分による収入		—	—		8,095
配当金の支払額		△3,036	△4,127		△6,073
少数株主への配当金の支払額		△222	△290		△319
財務活動によるキャッシュ・フロー		△18,121	△16,158	1,962	△18,856
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額		439	2,123	1,684	2,548
V 現金及び現金同等物の増減額(減少: △)		△1,651	△19,254	△17,603	10,932
VI 現金及び現金同等物の期首残高		113,186	124,155	10,969	113,186
VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の 増加額		10	485	475	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	21
IX 現金及び現金同等物の中間期末(期 末)残高	※	111,566	105,387	△6,179	124,155

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	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31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 55社 主要な連結子会社の名称 ㈱バンダイ ㈱ナムコ ㈱バンダイナムコゲームス バンダイネットワークス㈱ バンダイビジュアル㈱ ㈱バンダイロジバル NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI S.A. NAMCO EUROPE LTD. 萬代(香港)有限公司</p> <p>なお、NAMCO NETWORKS AMERICA INC. は新規設立のため、㈱ランティス及び㈱シー・シー・ビーは株式を取得し子会社となったため、CREATIVE B WORKS CO., LTD. は重要性が増加したため、当中間連結会計期間より連結の範囲に加えております。</p> <p>また、平成18年1月4日付で、NAMCO HOMETEK INC. とBANDAI GAMES INC. が NAMCO HOMETEK INC. を存続会社として合併し、NAMCO BANDAI Games America Inc. に社名変更しました。これに伴いBANDAI GAMES INC. を連結の範囲から除外しております。</p> <p>さらにBHK TRADING LTD. は社名をBANDAI ASIA CO., LTD. に変更しております。</p> <p>(2) 非連結子会社 子会社のうち、上海ナムコ有限公司等の25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>	<p>(1) 連結子会社 連結子会社の数 57社 主要な連結子会社の名称 ㈱バンダイ ㈱ナムコ ㈱バンダイナムコゲームス バンダイネットワークス㈱ バンダイビジュアル㈱ ㈱バンダイロジバル NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI S.A. NAMCO Holdings UK LTD. 萬代(香港)有限公司</p> <p>なお、㈱エモーション、㈱アニメチャンネル、BANDAI VISUAL USA INC. は重要性が増加したため、㈱ロジバルエクスプレスは新設分割のため、当中間連結会計期間より連結の範囲に加えております。</p> <p>また、㈱モノリスソフトは株式売却に伴い、㈱ナムコ・サポーターズと㈱ポピーは連結子会社との合併により、連結の範囲から除外しております。</p> <p>さらに、NAMCO EUROPE LTD. は、平成19年1月に、NAMCO Holdings UK LTD. に社名を変更し、子会社としてNAMCO EUROPE LTD. と、NAMCO BANDAI Networks Europe LTD. を新設し、連結の範囲に加えております。</p> <p>(2) 非連結子会社 子会社のうち、上海ナムコ有限公司等の20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>	<p>(1) 連結子会社 連結子会社の数 54社 主要な連結子会社の名称 ㈱バンダイ ㈱ナムコ ㈱バンダイナムコゲームス バンダイネットワークス㈱ バンダイビジュアル㈱ ㈱バンダイロジバル NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI S.A. NAMCO EUROPE LTD. 萬代(香港)有限公司</p> <p>なお、NAMCO NETWORKS AMERICA INC. は新規設立のため、㈱ランティス及び㈱シー・シー・ビーは株式を取得し子会社となったため、CREATIVE B WORKS CO., LTD. は重要性が増加したため、当連結会計年度より連結の範囲に加えております。一方で、㈱サントロペ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、NAMCO IRELAND LTD. は清算により、連結の範囲から除外しております。</p> <p>また、平成18年1月4日付で、NAMCO HOMETEK INC. とBANDAI GAMES INC. がNAMCO HOMETEK INC. を存続会社として合併し、NAMCO BANDAI Games America Inc. に社名変更しました。これに伴い、BANDAI GAMES INC. を連結の範囲から除外しております。</p> <p>さらに、BHK TRADING LTD. は社名をBANDAI ASIA CO., LTD. に変更しております。</p> <p>また、平成18年7月に営業を開始したNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. を新規に連結し、欧州地域におけるグループの家庭用ゲームソフト事業を集約しております。</p> <p>(2) 非連結子会社 子会社のうち、上海ナムコ有限公司等の26社については、合計の総資産、売上高、当期純損益(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	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
2. 持分法の適用に関する事項	<p>(1) 持分法適用会社 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。 持分法を適用している関連会社は次の4社であります。 ㈱ハピネット ㈱創通エージェンシー ピープル㈱ ㈱イタリアントマト なお、当中間連結会計期間において(㈱東ハトは株式売却に伴い関連会社に該当しないこととなったため持分法の適用範囲から除外しております。</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 ㈱サンリンク九州等の非連結子会社(24社)及びEURO VISUAL S. A. S.等の関連会社(3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>	<p>(1) 持分法適用会社 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。 持分法を適用している関連会社は次の4社であります。 ㈱ハピネット ㈱創通 ピープル㈱ ㈱イタリアントマト なお、当中間連結会計期間において(㈱創通エージェンシーは(㈱創通に社名変更しております。</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 ㈱サンリンク九州等の非連結子会社(19社)及びEURO VISUAL S. A. S.等の関連会社(4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>	<p>(1) 持分法適用会社 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。 持分法を適用している関連会社は次の4社であります。 ㈱ハピネット ㈱創通エージェンシー ピープル㈱ ㈱イタリアントマト なお、当連結会計年度において(㈱東ハトは株式売却に伴い関連会社に該当しないこととなったため持分法の適用範囲から除外しております。</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 ㈱サンリンク九州等の非連結子会社(25社)及び関連会社のEURO VISUAL S. A. S. (1社)はそれぞれ当期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	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
3. 連結子会社の中間決算日(決算日)等に関する事項	<p>連結子会社のうち中間決算日(決算日)が9月30日の会社</p> <p>(株)バンダイ (株)ナムコ (株)バンダイナムコゲームス (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 (株)シー・シー・ピー</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)サントロベ</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>NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI AMERICA INC. NAMCO CYBERTAINMENT INC. NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO AMERICA INC. NAMCO NETWORKS AMERICA INC. BANDAI ENTERTAINMENT INC. BANDAI S. A. BANDAI U. K. LTD. BANDAI ESPANA S. A. 萬代(香港)有限公司 BANPRESTO (H. K.) LTD. BANDAI ASIA CO., LTD. (IBHK TRADING LTD.) BANDAI INDUSTRIAL CO., LTD. BANDAI KOREA CO., LTD. CREATIVE B WORKS 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>	<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)バンダイナムコゲームス (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</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>NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI AMERICA INC. NAMCO CYBERTAINMENT INC. NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO AMERICA INC. NAMCO NETWORKS AMERICA INC. BANDAI ENTERTAINMENT INC. BANDAI VISUAL USA INC. BANDAI S. A. BANDAI U. K. LTD. BANDAI ESPANA S. A. NAMCO Holdings UK LTD. NAMCO EUROPE LTD. NAMCO BANDAI Networks Europe LTD. NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. NAMCO OPERATIONS SPAIN S. L. NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S. 萬代(香港)有限公司 BANPRESTO (H. K.) LTD. BANDAI ASIA CO., LTD. BANDAI INDUSTRIAL CO., LTD. BANDAI KOREA CO., LTD. CREATIVE B WORKS CO., LTD. NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD. XS ENTERTAINMENT INC.</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>	<p>連結子会社のうち決算日が3月31日の会社</p> <p>(株)バンダイ (株)ナムコ (株)バンダイナムコゲームス (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>連結子会社のうち決算日が1月31日の会社</p> <p>(株)アートプレスト</p> <p>連結子会社のうち決算日が12月31日の会社</p> <p>NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. BANDAI AMERICA INC. NAMCO CYBERTAINMENT INC. NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO AMERICA INC. NAMCO NETWORKS AMERICA INC. BANDAI ENTERTAINMENT INC. BANDAI S. A. BANDAI U. K. LTD. BANDAI ESPANA S. A. NAMCO EUROPE LTD. NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. NAMCO OPERATIONS SPAIN S. L. NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S. 萬代(香港)有限公司 BANPRESTO (H. K.) LTD. BANDAI ASIA CO., LTD. (IBHK TRADING LTD.) NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD. BANDAI INDUSTRIAL CO., LTD. BANDAI KOREA CO., LTD. CREATIVE B WORKS CO., LTD. XS ENTERTAINMENT INC.</p> <p>上記以外の連結子会社の決算日は2月末日であります。</p> <p>いずれの決算日も連結決算日との差異が3ヵ月以内であるので、当該決算に基づく財務諸表を使用し、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	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
4. 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 満期保有目的の債券 償却原価法（定額法） その他有価証券 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（評価差額は全部純資産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。） 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中間連結会計期間の損益として計上しております。</p> <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>(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法</p> <p>① 有価証券 満期保有目的の債券 同左 その他有価証券 時価のあるもの 同左 時価のないもの 同左</p> <p>② デリバティブ取引 同左</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 同左 その他 同左 在外連結子会社 ゲームソフト等の仕掛品 同左 その他 同左</p>	<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 満期保有目的の債券 同左 その他有価証券 時価のあるもの 決算日の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産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。） 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連結会計年度の損益として計上しております。</p> <p>② デリバティブ取引 同左</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 同左 その他 同左 在外連結子会社 ゲームソフト等の仕掛品 同左 その他 同左</p>

項目	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
	<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</p> <p>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</p> <p>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) 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</p> <p>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</p> <p>(会計方針の変更) 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、当中間連結会計期間より、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、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。</p> <p>これにより営業利益、経常利益及び税金等調整前中間純利益は、それぞれ260百万円減少しております。</p> <p>なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。</p> <p>(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%に到達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。</p> <p>これにより営業利益、経常利益及び税金等調整前中間純利益は、それぞれ65百万円減少しております。</p> <p>なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。</p> <p>在外連結子会社 同左</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</p> <p>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</p> <p>在外連結子会社 同左</p>

項目	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
	<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。 のれん 5年 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。 ソフトウェア(自社利用分) 2～5年</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案し、回収不能見込額を計上しております。</p> <p>② 役員賞与引当金 当社及び国内連結子会社は、役員賞与の支出に備えて、当連結会計年度における支給見込額の当中間連結会計期間負担額を計上しております。 (会計方針の変更) 当中間連結会計期間より、「役員賞与に関する会計基準」(企業会計基準第4号 平成17年11月29日)を適用しております。 これにより営業利益、経常利益、税金等調整前中間純利益及び中間純利益は、それぞれ337百万円減少しております。 なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。</p> <p>③ 事業整理損失引当金 事業の整理に伴う損失に備えるため、一部の連結子会社が負担することとなる損失見込額を計上しております。</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。 のれん 5年 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。 ソフトウェア(自社利用分) 1～5年</p> <p>(3) 重要な引当金の計上基準</p> <p>① 貸倒引当金 同左</p> <p>② 役員賞与引当金 当社及び国内連結子会社は、役員賞与の支出に備えて、当連結会計年度における支給見込額の当中間連結会計期間負担額を計上しております。</p> <p>③ 事業整理損失引当金 同左</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) 1～5年</p> <p>(3) 重要な引当金の計上基準</p> <p>① 貸倒引当金 同左</p> <p>② 役員賞与引当金 当社及び国内連結子会社は役員賞与の支出に備えて、当連結会計年度における支給見込額に基づき計上しております。 (会計方針の変更) 当連結会計年度より、「役員賞与に関する会計基準」(企業会計基準第4号 平成17年11月29日)を適用しております。 これにより営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益は、それぞれ657百万円減少しております。 なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。</p> <p>③ —————</p>

項目	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
	<p>④</p> <p>⑤ 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際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>⑥ 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> <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 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、換算差額は純資産の部における「為替換算調整勘定」及び「少数株主持分」に含めて計上しております。</p>	<p>④ 返品調整引当金 一部の連結子会社は、中間連結会計期間末後の返品損失に備えるため、過去返品実績により見積もった当中間連結会計期間負担額を計上しております。</p> <p>(表示方法の変更) 前中間連結会計期間において流動負債の「その他」に含めて表示しておりました在外子会社における返品損失の見積額は、当中間連結会計期間において、一部の国内連結子会社が「返品調整引当金」を計上することとしたため、当該科目へ含め表示することに変更いたしました。</p> <p>なお、前中間連結会計期間における流動負債の「その他」に含まれる返品損失の見積額は440百万円であります。</p> <p>⑤ 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（9～17年）による定額法により按分した額をそれぞれ発生の際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（10～11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>⑥ 役員退職慰労引当金 同左</p> <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 同左</p>	<p>④</p> <p>⑤ 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、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（9～17年）による定額法により按分した額をそれぞれ発生の際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（10～11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>⑥ 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期末要支給額を計上しております。</p> <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 外貨建金銭債権債務は、連結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、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、換算差額は純資産の部における「為替換算調整勘定」及び「少数株主持分」に含めて計上しております。</p>

項目	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
	<p>(5) 収益及び費用の計上基準 ゲームソフト制作費の会計処理 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。 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。 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。 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> <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。 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 ① ヘッジ会計の方法 繰延ヘッジ処理によっております。 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は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>(5) 収益及び費用の計上基準 ゲームソフト制作費の会計処理 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。 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。 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、たな卸資産に計上しております。 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。 (表示方法の変更) ゲームソフト制作費の資産計上科目をより適切に表示するため、一部の連結子会社において、流動資産の「その他（前渡金）」から「たな卸資産」に表示科目を変更しております。 なお、この変更に伴う当中間連結会計期間末における影響額は2,267百万円です。</p> <p>(6) 重要なリース取引の処理方法 同左</p> <p>(7) 重要なヘッジ会計の方法 ① ヘッジ会計の方法 同左</p>	<p>(5) 収益及び費用の計上基準 ゲームソフト制作費の会計処理 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。 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。 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。 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> <p>(6) 重要なリース取引の処理方法 同左</p> <p>(7) 重要なヘッジ会計の方法 ① ヘッジ会計の方法 同左</p>

項目	前中間連結会計期間 (自 平成18年4月1日 至 平成18年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	前連結会計年度 (自 平成18年4月1日 至 平成19年3月31日)
<p>5. のれん及び負ののれんの償却に関する事項</p> <p>6. 中間連結キャッシュ・フロー計算書（連結キャッシュ・フロー計算書）における資金の範囲</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 …為替予約、金利スワップ ・ヘッジ対象 …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</p> <p>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> <p>④ ヘッジ有効性評価の方法</p> <p>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>また、特例処理によっている金利スワップについては、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</p> <p>税抜方式によっております。</p> <p>② 圧縮積立金等の取扱い</p> <p>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>② ヘッジ手段とヘッジ対象</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヘッジ手段 …同左 ・ヘッジ対象 …同左 <p>③ ヘッジ方針</p> <p>同左</p> <p>④ ヘッジ有効性評価の方法</p> <p>同左</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</p> <p>同左</p> <p>② _____</p> <p>同左</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 …同左 ・ヘッジ対象 …同左 <p>③ ヘッジ方針</p> <p>同左</p> <p>④ ヘッジ有効性評価の方法</p> <p>同左</p> <p>(8) その他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</p> <p>同左</p> <p>② _____</p> <p>のれんの償却については、5年間の定額法により償却を行っております。また、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>同左</p>

