

平成22年3月期 第3四半期決算短信

平成22年2月2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 URL <http://www.bandainamco.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 石川 祝男
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 経営企画本部長 (氏名) 浅古 有寿
 四半期報告書提出予定日 平成22年2月10日
 配当支払開始予定日 —

上場取引所 東

TEL 03-5783-5500

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第3四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年3月期第3四半期	282,832	△10.4	4,706	△76.3	4,935	△77.2	△11,744	—
21年3月期第3四半期	315,647	—	19,841	—	21,658	—	9,019	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
22年3月期第3四半期	△48.65	—
21年3月期第3四半期	36.32	36.28

(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
22年3月期第3四半期	347,993	246,547	70.1	1,009.90
21年3月期	363,444	260,579	70.9	1,067.71

(参考) 自己資本 22年3月期第3四半期 243,858百万円 21年3月期 257,645百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
21年3月期	—	12.00	—	12.00	24.00
22年3月期	—	12.00	—	—	—
22年3月期 (予想)	—	—	—	12.00	24.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

平成22年3月期の期末配当金の予想値につきましては、当社の利益分配に関する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22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22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22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	380,000	△10.9	1,000	△95.5	500	△98.0	△31,000	—	△128.42

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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) 有

Distribution Partners S.A.S.、Atari Asi
新規 4社 (社名 a Holdings Pty.Ltd.、Atari Australia Pt) 除外 1社 (社名 バンダイネットワークス(株)
y.Ltd.、Atari UK Ltd.)

(注)詳細は、7ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有

(注)詳細は、7ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(3) 四半期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(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等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 無

② ①以外の変更 有

(注)詳細は、7ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(4) 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)	22年3月期第3四半期	250,000,000株	21年3月期	250,000,000株
② 期末自己株式数	22年3月期第3四半期	8,533,279株	21年3月期	8,694,796株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第3四半期	241,384,573株	21年3月期第3四半期	248,374,481株

※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に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。なお、上記予想に関する事項は、6ページ【定性的情報・財務諸表等】3. 連結業績予想に関する定性的情報をご覧ください。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期（9ヵ月）における経済環境は、米国の金融危機に端を発した世界的な景気低迷については下げ止まり感が出てきているものの、引き続き雇用情勢は厳しく、個人消費の低迷が続きました。また、エンターテインメント業界においても、消費低迷の影響は大きく、厳しい市場環境となりました。

このような環境のなか、当社グループは今年度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、中長期的に目指す姿である「世界で存在感のあるエンターテインメント企業グループ」に向けて、グローバル経営基盤の整備に着手しております。

事業面においては、トイホビー事業の国内定番キャラクター玩具は堅調に推移したものの、世界的な個人消費低迷が続くなか、ゲームコンテンツ事業を中心に厳しい業績となりました。

この結果、当第3四半期（9ヵ月）の連結業績は、売上高282,832百万円（前年同期比10.4%減）、営業利益4,706百万円（前年同期比76.3%減）、経常利益4,935百万円（前年同期比77.2%減）となりました。

なお、一部子会社の今後の事業計画を厳しく精査した結果、のれんの減損処理を行うとともに、繰延税金資産の一部を取り崩しました。

この結果、四半期純損失は11,744百万円（前年同期は9,019百万円の四半期純利益）となりました。

〔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	108,924	119,901	△10,976	9,640	10,413	△772
ゲームコンテンツ	104,669	113,952	△9,283	△3,372	10,607	△13,980
映像音楽コンテンツ	21,997	23,750	△1,752	△122	162	△284
アミューズメント施設	49,159	59,096	△9,937	37	48	△11
その他	13,237	14,114	△876	198	426	△227
消去又は全社	(15,157)	(15,168)	10	(1,674)	(1,815)	141
連結	282,832	315,647	△32,815	4,706	19,841	△15,135

〔トイホビー事業〕

トイホビー事業につきましては、国内において年末商戦を中心に「仮面ライダー」シリーズ、「フレッシュプリキュア！」の定番キャラクター玩具が好調に推移いたしました。また、テレビアニメーションと連動した展開を行った「たまごっち」や、データカードダスでは「仮面ライダーバトル ガンバライド」が人気となりました。

海外においては、「BEN10（ベンテン）」のキャラクター玩具が堅調に推移したものの、全体としては低調に推移し、特に市場環境が厳しいアメリカにおいて苦戦しました。

この結果、トイホビー事業における売上高は108,924百万円（前年同期比9.2%減）、営業利益は9,640百万円（前年同期比7.4%減）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では、プレイステーション・ポータブル向け「ガンダムVS.ガンダム」などが国内で人気となったものの、その他の中小型タイトルは市場低迷が続くなか苦戦しました。

海外においては、当第3四半期は家庭用ゲームソフトのヒットタイトル不足により、低調な推移となりました。

また、業務用ゲーム機では、体感型バトルパーティゲーム「TANK! TANK! TANK!」を新たに販売、モバイル機器向けゲームコンテンツは、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を図ったものの、前年同期には及びませんでした。また、当期より当社の100%子会社となったNAMCO BANDAI Partners S. A. S.（ゲームの販売会社）に関わるのれんの償却費（791百万円）を計上しました。

この結果、ゲームコンテンツ事業における売上高は104,669百万円（前年同期比8.1%減）、営業損失は3,372百万円（前年同期は10,607百万円の営業利益）となりました。なお、第1四半期において、事業の種類別セグメントを変更したため、前年同期比較にあたっては前第3四半期分の業績を変更後の区分に組み替えて行っております。

〔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「ガンダム30thアニバーサリーコレクション」、「交響詩篇エウレカセブン」などの映像パッケージソフトが人気となりましたが、ハードウェアの移行に伴う端境期が続くなか、パッケージソフト事業全体としては苦戦しました。一方、音楽パッケージソフトは、アニメーションを中心に好調に推移し、海外においては、アメリカにおいて事業の効率化により収益性が改善されました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は21,997百万円（前年同期比7.4%減）、営業損失は122百万円（前年同期は162百万円の営業利益）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、国内において顧客セグメント別の営業戦略に着手したものの、厳しい市場環境のなか、既存店売上の前年同期比は90.3%と低調に推移しました。一方、前期に不採算店を中心に63店舗の閉鎖・売却を政策的に実施したことに加え、引き続き事業の効率化に取り組んだ結果、コスト削減に寄与しました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、アメリカではさらなる効率化の推進、ヨーロッパでは複合施設を中心とした展開を行いました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は49,159百万円（前年同期比16.8%減）、営業利益は37百万円（前年同期比22.9%減）となりました。

平成21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
289店	904店	4店	3店	1,200店

[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、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ます。当第3四半期は、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り組みましたが、取扱高の減少に伴い、前年同期には及びませんでした。

この結果、その他事業における売上高は13,237百万円（前年同期比6.2%減）、営業利益は198百万円（前年同期比53.5%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	226,278	249,008	△22,730	9,933	13,292	△3,358
アメリカ	23,815	35,779	△11,963	△5,049	1,697	△6,747
ヨーロッパ	35,682	34,176	1,505	△277	5,421	△5,698
アジア	28,971	27,323	1,648	2,447	1,790	657
消去又は全社	(31,915)	(30,640)	△1,275	(2,347)	(2,360)	12
連結	282,832	315,647	△32,815	4,706	19,841	△15,135

[日本]

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、年末商戦を中心に「仮面ライダー」シリーズ、「フレッシュプリキュア！」などの定番キャラクター玩具、さらには「たまごっち」やデータカードダスなどが人気となりました。ゲームコンテンツ事業は、家庭用ゲームソフトにおいてプレイステーション・ポータブル向け「ガンダムVS.ガンダム」などが人気となる一方で、その他の中小型タイトルは市場低迷が続くなか苦戦しました。

映像音楽コンテンツ事業においては、ハードウェアの移行に伴う端境期が続くなか、パッケージソフト事業が苦戦しました。アミューズメント施設事業は、厳しい市場環境のなか、既存店売上が低調に推移しましたが、効率化に取り組んだ結果コスト削減に寄与しました。

この結果、日本地域の売上高は226,278百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益は9,933百万円（前年同期比25.3%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「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が堅調に推移しましたが、市場の低迷に加え、他のヒット商材不足により事業全体としては苦戦しました。ゲームコンテンツ事業は、当第3四半期は家庭用ゲームソフトのヒットタイトル不足により苦戦しました。一方、映像音楽コンテンツおよびアミューズメント施設事業においては、効率化によるコスト削減に取り組みました。

この結果、アメリカ地域の売上高は23,815百万円（前年同期比33.4%減）、営業損失は5,049百万円（前年同期は1,697百万円の営業利益）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「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具は人気となったものの、厳しい市場環境のなか、事業全体としては低調に推移しました。また、ゲームコンテンツ事業は、当第3四半期は家庭用ゲームソフトのヒットタイトル不足により苦戦し、アミューズメント施設事業は景気低迷の影響で低調な推移となりました。また、当期よりゲームの販売会社であるNAMCO BANDAI Partners S. A. S. が当社の100%子会社となり、売上が増加する一方で、のれんの償却費（791百万円）を計上しました。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は35,682百万円（前年同期比4.4%増）、営業損失は277百万円（前年同期は5,421百万円の営業利益）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、「機動戦士ガンダム」などの定番キャラクター商品に加え、「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。また、アミューズメント施設事業では、大型施設「ワンダーパークプラス」（香港）を中心に堅調に推移いたしました。

なお、当期よりゲームの販売会社であるNAMCO BANDAI Partners S. A. S. が当社の100%子会社となり、そのアジア地域子会社が、ゲームコンテンツ事業の売上および利益に貢献いたしました。

この結果、アジア地域の売上高は28,971百万円（前年同期比6.0%増）、営業利益は2,447百万円（前年同期比36.7%増）となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期末における総資産は、前期末に比べ15,451百万円減少し347,993百万円となりました。これは主に当期よりゲームの販売会社であるNAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社が当社の連結子会社になったこと等に伴う商品及び製品の増加5,195百万円や、ゲームコンテンツ事業で第4四半期に販売が予定されている業務用ゲーム機等に伴う仕掛品の増加3,569百万円がありましたが、法人税や配当金の支払い等により、現金及び預金が19,506百万円、有価証券が2,592百万円減少したことによるものです。

負債につきましては、前期末に比べ1,420百万円減少し101,445百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が3,404百万円増加したものの、長期借入金の一部返済により4,335百万円減少したことによるものです。

純資産につきましては、前期末に比べ14,031百万円減少し246,547百万円となりました。これは主に為替相場の変動を受けた為替換算調整勘定の増加1,869百万円や、その他有価証券評価差額金の増加1,618百万円がありましたが、配当金の支払いや四半期純損失の計上により、利益剰余金が17,398百万円減少したことによるものです。

この結果、自己資本比率は前期末の70.9%から70.1%となりました。

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、前期末と比べ21,948百万円減少し、88,088百万円となりました。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)

営業活動の結果使用した資金は3,447百万円（前年同期は2,261百万円の増加）となりました。これは減価償却費が13,968百万円（前年同期は16,191百万円）、のれん減損損失が5,711百万円（前年同期はなし）ありましたが、税金等調整前四半期純損失が2,371百万円（前年同期は20,074百万円の利益）となったことや、法人税等の支払額が8,372百万円（前年同期は12,474百万円）、たな卸資産の増加額が7,838百万円（前年同期は7,132百万円）、未払金の減少額が5,221百万円（前年同期は5,627百万円）となったことなどによるものです。

(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9,670百万円（前年同期は271百万円の増加）となりました。これは主に有形・無形固定資産の取得による支出が7,560百万円（前年同期は7,381百万円）、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出が1,821百万円（前年同期はなし）あ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10,633百万円（前年同期比55.2%減）となりました。これは主に配当金の支払額が5,795百万円（前年同期は6,009百万円）、長期借入金の返済による支出が4,425百万円（前年同期は2,669百万円）あったことによるものです。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、企業の設備投資が依然厳しく、雇用情勢や個人消費の低迷なども続いており、景気を見通すことは非常に困難な状況が続いております。

そのような環境下、当社グループを取り巻くエンターテインメント業界の事業環境も、不透明な状況が続くことが予想されます。

このような状況の中で当社グループは、玩具ホビー事業につきましては、国内では人気の定番キャラクターシリーズに加えて、新たに小学生男児向けに「ハイパーヨーヨー」の展開を開始します。海外においては、中長期的な非連続成長へ向けて、ガールズやプリスクールといった新カテゴリー商材の展開を強化してまいります。

ゲームコンテンツ事業につきましては、プレイステーション3、Xbox360、プレイステーション・ポータブル向け「鉄拳6」などの人気シリーズタイトルを中心に展開し、映像音楽コンテンツ事業およびアミューズメント施設事業につきましては、厳しい市場環境のなか、収益力強化へ向けた各種効率化施策に取り組んでまいります。

しかしながら、通期の連結業績予想につきましては、当第3四半期決算の結果および直近の業績動向を踏まえ、第4四半期の販売計画を見直しました。また、当事業年度末における国内外のゲームソフトおよび映像パッケージソフトの流通在庫に関わる引当てや在庫評価損について、より厳しく見直しを行い、通期の連結営業利益、経常利益の見込みに織り込みました。加えて、グループ組織のスリム化を目的とした人員体制の見直しに伴う特別退職加算金（約20億円）を特別損失として計上します。さらに、一部当第3四半期に計上しておりますが、来期以降閉鎖を予定しているアミューズメント施設事業の店舗等にかかる損失（約60億円）、一部子会社（平成20年3月期に100%子会社化したバンダイビジュアル㈱など3社）の下期の業績動向を踏まえて今後の事業計画を厳しく精査することにより、のれんの減損処理（約125億円）、一部の繰延税金資産の取崩し（約35億円）を行います。

以上により、平成22年3月期（平成21年4月1日～平成22年3月31日）の通期の連結業績予想を、下表のとおり修正いたしました。

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	当期純利益 (損失：△) (百万円)	1株当たり 当期純利益 (損失：△)
前回予想 (A)	400,000	15,000	16,000	8,500	35円 21銭
今回予想 (B)	380,000	1,000	500	△31,000	△128円 42銭
増減額 (B-A)	△20,000	△14,000	△15,500	△39,500	—
増減率 (%)	△5.0%	△93.3%	△96.9%	—	—
ご参考： 前年同期実績 (平成20年4月1日～ 平成21年3月31日)	426,399	22,348	24,513	11,830	47円 95銭

なお、本日発表した「バンダイナムコグループ・リスタートプランについて」に基づき、来期よりゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を統合します。また、前述の各種費用につきましては、収益力の向上と財務体質の強化を目的としたリスタートプランをスムーズに推進するためのものです。（詳細につきましては、「バンダイナムコグループ・リスタートプランについて」をご参照ください。）

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）

平成21年4月1日付で当社の特定子会社であるバンダイネットワークス(株)を、当社の特定子会社である(株)バンダイナムコゲームスが吸収合併いたしました。これに伴い、第1四半期連結会計期間よりバンダイネットワークス(株)は消滅会社となり、特定子会社に該当しなくなりました。

また、当社の100%子会社であるNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.は、Atari Europe S.A.S.が保有するDistribution Partners S.A.S.の株式の66%を平成21年7月7日付で追加取得し、同社の株式の100%を保有することになりました。

この異動に伴い、第2四半期連結会計期間よりDistribution Partners S.A.S.及びその子会社18社は連結子会社となり、以下の4社は資本金の額が当社の資本金の額の100分の10以上に相当する特定子会社に該当することになりました。

商号
NAMCO BANDAI Partners S.A.S. (Distribution Partners S.A.S.)
NAMCO BANDAI Partners Asia Holdings Pty.Ltd. (Atari Asia Holdings Pty.Ltd.)
NAMCO BANDAI Partners Australia Pty.Ltd. (Atari Australia Pty.Ltd.)
NAMCO BANDAI Partners UK Ltd. (Atari UK Ltd.)

(注) 商号は完全子会社後に実施した社名変更後の商号であり、商号欄の(外書)は、社名変更前の旧商号であります。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

② 棚卸資産の評価方法

当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算定に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

また、棚卸資産の簿価切下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切下げを行う方法によっております。

③ 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

④ 税金費用の計算

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

なお、法人税等調整額は法人税等に含めて表示しております。

(3) 四半期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

(会計処理の変更)

表示区分の変更

アミューズメント施設事業において、従来、店舗の後方支援的な業務に係る費用を売上原価として処理していましたが、第1四半期連結会計期間より、販売費及び一般管理費として表示することといたしました。

この変更は、アミューズメント施設事業の競争が激化していることから、店舗運営方法や運営スタッフの役割の見直しを行い、店舗管理業務を明確化したことに伴い、同業務に係る費用を、売上と売上原価の対応の観点から、より適切に区分表示するために変更したものであります。

これにより、従来と同一の基準によった場合に比べ、売上原価は1,551百万円減少し、売上総利益が同額増加しておりますが、販売費及び一般管理費が同額増加しております。

これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純損失に与える影響はありません。

なお、セグメント情報に与える影響はありません。

5. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	87,240	106,747
受取手形及び売掛金	65,343	62,518
有価証券	1,833	4,426
商品及び製品	16,837	11,642
仕掛品	25,223	21,653
原材料及び貯蔵品	5,636	4,354
その他	25,182	25,190
貸倒引当金	△935	△446
流動資産合計	226,363	236,085
固定資産		
有形固定資産	49,659	51,991
無形固定資産		
のれん	10,661	12,054
その他	9,747	10,230
無形固定資産合計	20,409	22,285
投資その他の資産		
その他	52,791	54,336
貸倒引当金	△1,230	△1,254
投資その他の資産合計	51,561	53,081
固定資産合計	121,629	127,359
資産合計	347,993	363,444
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	40,165	36,760
短期借入金	9,194	8,857
未払法人税等	5,717	6,374
引当金	2,829	1,701
その他	28,720	30,609
流動負債合計	86,627	84,303
固定負債		
長期借入金	7,655	11,990
引当金	2,449	1,953
負ののれん	179	246
その他	4,533	4,371
固定負債合計	14,818	18,561
負債合計	101,445	102,865

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	79,960	79,887
利益剰余金	182,055	199,453
自己株式	△9,443	△9,624
株主資本合計	262,571	279,717
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△293	△1,911
繰延ヘッジ損益	△234	△105
土地再評価差額金	△6,299	△6,299
為替換算調整勘定	△11,885	△13,755
評価・換算差額等合計	△18,713	△22,071
新株予約権	1,206	1,468
少数株主持分	1,483	1,465
純資産合計	246,547	260,579
負債純資産合計	347,993	363,444

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
売上高	315,647	282,832
売上原価	202,538	185,332
売上総利益	113,109	97,499
販売費及び一般管理費	93,267	92,792
営業利益	19,841	4,706
営業外収益		
受取利息	1,430	312
受取配当金	305	184
負ののれん償却額	86	92
持分法による投資利益	281	—
その他	654	360
営業外収益合計	2,758	950
営業外費用		
支払利息	138	247
持分法による投資損失	—	116
為替差損	652	155
その他	152	202
営業外費用合計	942	721
経常利益	21,658	4,935
特別利益		
貸倒引当金戻入額	46	33
退職給付引当金戻入額	—	11
新株予約権戻入益	25	6
固定資産売却益	1,634	12
子会社清算益	—	49
その他	80	2
特別利益合計	1,787	115
特別損失		
固定資産売却損	10	9
減損損失	48	942
のれん減損損失	—	5,711
投資有価証券評価損	955	—
特別退職金	651	—
和解金	1,083	—
その他	621	759
特別損失合計	3,370	7,423
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	20,074	△2,371
法人税等	10,875	9,267
少数株主利益	178	104
四半期純利益又は四半期純損失(△)	9,019	△11,744

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
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又は税金等調整前四半期純損失(△)	20,074	△2,371
減価償却費	16,191	13,968
減損損失	48	942
のれん償却額	3,049	3,837
のれん減損損失	—	5,711
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△124	148
引当金の増減額(△は減少)	186	△1,033
受取利息及び受取配当金	△1,735	△497
支払利息	138	247
為替差損益(△は益)	△36	—
持分法による投資損益(△は益)	△281	116
固定資産除却損	146	169
固定資産売却損益(△は益)	△1,624	△2
アミューズメント施設・機器除却損	635	304
投資有価証券売却損益(△は益)	△66	△2
投資有価証券評価損益(△は益)	979	85
売上債権の増減額(△は増加)	△5,280	737
たな卸資産の増減額(△は増加)	△7,132	△7,838
アミューズメント施設・機器設置額	△6,157	△3,200
仕入債務の増減額(△は減少)	3,509	△2,598
未払金の増減額(△は減少)	△5,627	△5,221
未払消費税等の増減額(△は減少)	△1,295	△71
その他	△2,510	1,262
小計	13,086	4,694
利息及び配当金の受取額	1,754	492
利息の支払額	△104	△262
法人税等の支払額	△12,474	△8,372
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,261	△3,447
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△1,393	△106
定期預金の払戻による収入	4,030	256
有形固定資産の取得による支出	△5,377	△5,342
有形固定資産の売却による収入	3,907	24
無形固定資産の取得による支出	△2,003	△2,217
投資有価証券の取得による支出	△140	△394
投資有価証券の売却による収入	233	209
連結子会社株式の取得による支出	△31	△81
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△1,821
貸付けによる支出	△60	△1,071
貸付金の回収による収入	278	140
差入保証金の差入による支出	△999	△345
差入保証金の回収による収入	1,835	1,044
その他	△5	33
投資活動によるキャッシュ・フロー	271	△9,670

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	157	△295
長期借入金の返済による支出	△2,669	△4,425
リース債務の返済による支出	—	△63
自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出	△17,500	—
自己株式取得に伴う金外信託の払戻による収入	2,376	—
自己株式の取得による支出	△6	△2
配当金の支払額	△6,009	△5,795
少数株主への配当金の支払額	△76	△51
財務活動によるキャッシュ・フロー	△23,726	△10,633
現金及び現金同等物に係る換算差額	△5,921	1,515
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△27,114	△22,235
現金及び現金同等物の期首残高	129,289	110,037
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	1,142	270
非連結子会社との合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	61
会社分割に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△45
現金及び現金同等物の四半期末残高	103,317	88,088

(4) 継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

(5) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20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	117,985	58,828	101,607	7,745	23,086	6,394	315,647	—	315,647
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,916	268	4,590	279	664	7,720	15,439	(15,439)	—
計	119,901	59,096	106,198	8,025	23,750	14,114	331,086	(15,439)	315,647
営業利益	10,413	48	10,162	445	162	426	21,657	(1,815)	19,841

当第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日）

	トイホビ ー事業 (百万円)	ゲームコ ンテンツ 事業 (百万円)	映像音楽 コンテン ツ事業 (百万円)	アミュー ズメント 施設事業 (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	106,692	100,379	21,312	48,987	5,460	282,832	—	282,832
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,232	4,290	685	171	7,777	15,157	(15,157)	—
計	108,924	104,669	21,997	49,159	13,237	297,989	(15,157)	282,832
営業利益（損失：△）	9,640	△3,372	△122	37	198	6,381	(1,674)	4,706

(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、生活用品等
- (2) ゲームコンテンツ事業 …………… 家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルコンテンツ、アミューズメント機器向け景品等
- (3) 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、音楽ソフト等
- (4) 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
- (5) その他事業 …………… 製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、環境機器の販売等

3. 事業の種類別セグメント区分の変更

平成21年4月1日に、ネットワーク関連市場においてさらなる成長をはかるために、当社の連結子会社であるバンダイネットワークス(株)を消滅会社、当社の連結子会社である(株)バンダイナムコゲームスを存続会社とする吸収合併を行いました。これに伴い、事業区分の見直しを行った結果、サービスの内容、コンテンツ展開、多様化するメディアへの対応などの事業特性が類似していることから、第1四半期連結会計期間より「ネットワーク事業」のセグメントを「ゲームコンテンツ事業」のセグメントに統合することといたしました。

なお、新しい事業区分によった場合の前第3四半期連結累計期間の〔事業の種類別セグメント情報〕は次のとおりであります。

	玩具ホビ ー事業 (百万円)	ゲームコ ンテンツ 事業 (百万円)	映像音楽 コンテン ツ事業 (百万円)	アミュー ズメント 施設事業 (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	117,985	109,353	23,086	58,828	6,394	315,647	—	315,647
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,916	4,599	664	268	7,720	15,168	(15,168)	—
計	119,901	113,952	23,750	59,096	14,114	330,815	(15,168)	315,647
営業利益	10,413	10,607	162	48	426	21,657	(1,815)	19,841

4. 会計方針の変更

前第3四半期連結累計期間

[定性的情報・財務諸表等] 4. (3) (会計処理の変更) ③に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第18号平成18年5月17日)を適用しております。

この変更に伴い、各セグメントの営業利益に与えた影響額は、次のとおりであります。

	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)
営業利益	△17	—	△1	—	—	—	△19	—	△19

5. 第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社が連結子会社となったことに伴い、ゲームコンテンツ事業における資産の金額が17,386百万円増加しております。

[所在地別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20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	237,532	33,861	34,164	10,088	315,647	—	315,647
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	11,476	1,918	11	17,234	30,640	(30,640)	—
計	249,008	35,779	34,176	27,323	346,288	(30,640)	315,647
営業利益	13,292	1,697	5,421	1,790	22,201	(2,360)	19,841

当第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21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	213,433	21,189	35,261	12,947	282,832	—	282,832
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	12,844	2,626	421	16,024	31,915	(31,915)	—
計	226,278	23,815	35,682	28,971	314,747	(31,915)	282,832
営業利益（損失：△）	9,933	△5,049	△277	2,447	7,054	(2,347)	4,706

(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・カナダ等
 - ②ヨーロッパ…………… フランス・イギリス・スペイン・ドイツ等
 - ③アジア…………… 香港・タイ・韓国・中国・オーストラリア等

第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社を新たに連結したことに伴い、ヨーロッパの区分にはドイツ、アジアの区分にはオーストラリアが加わっております。

2. 会計方針の変更

前第3四半期連結累計期間

[定性的情報・財務諸表等] 4. (3) (会計処理の変更) ③に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第18号平成18年5月17日）を適用しております。

この変更に伴い、各セグメントの営業利益に与えた影響額は、次のとおりであります。

	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)
営業利益	—	—	△15	△4	△19	—	△19

〔海外売上高〕

前第3四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	35,720	35,036	12,985	83,742
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	315,647
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	11.3	11.1	4.1	26.5

当第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	22,878	35,496	15,874	74,249
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	282,832
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	8.1	12.6	5.6	26.3

(注) 1. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額であります。

2. 国または地域の区分の方法及び各区分に属する主な国または地域

(1) 国または地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。

(2) 各区分に属する主な国または地域

①アメリカ…………… アメリカ合衆国・カナダ・中南米諸国

②ヨーロッパ…………… フランス・イギリス・スペイン・ドイツ・中東・アフリカ諸国等

③アジア…………… 香港・シンガポール・タイ・韓国・オーストラリア・中国・台湾等

第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S.A.S. 及びその子会社18社を新たに連結したことに伴い、ヨーロッパの区分にはドイツが加わっております。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

(7) 重要な後発事象

(希望退職者の募集)

当社は、平成22年2月2日開催の取締役会において、当社の連結子会社である(株)バンダイナムコゲームスが実施する希望退職者の募集について決議いたしました。

1. 希望退職者募集の概要

(1) 希望退職者募集の理由：世界的に厳しい環境が続くなか、希望退職者の募集を行い最適な人員体制へ見直すことにより、グループとしての収益力向上をはかることを目的としております。

(2) 募集対象者：(株)バンダイナムコゲームス社員

(3) 募集人員：200名（平成21年12月31日現在の従業員数 1,927名）

(4) 募集期間：平成22年2月8日～平成22年2月26日

(5) 退職日：平成22年3月31日

2. 希望退職による損失の見込み額

(株)バンダイナムコゲームスの希望退職者の募集に関わる特別退職加算金などの支払いにより、当連結会計年度（平成22年3月期）に特別損失約1,200百万円を見込んでおります。

さらに、当社のグループ管理本部（シェアードサービス機能）やバンダイビジュアル(株)などにおける早期退職優遇制度など既存の人事制度の利用による早期退職加算金などの支払いにより、合計で特別損失約2,000百万円を見込んでおります。