

平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年8月4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21年8月7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1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年6月30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1四半期	75,729	△15.8	△2,758	—	△2,197	—	△2,846	—
21年3月期第1四半期	89,979	—	1,528	—	2,490	—	1,018	—

	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1四半期	△11.80	—
21年3月期第1四半期	4.02	4.02

(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1四半期	346,108	260,307	74.4	1,066.58
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1四半期 257,370百万円 21年3月期 257,645百万円

2. 配当の状況

(基準日)	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	年間
	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	—	—	—	—	—
22年3月期 (予想)	—	12.00	—	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月期の第2四半期末及び期末配当金の予想値につきましては、当社の利益配分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)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期 連結累計期間	165,000	△13.5	△3,800	—	△3,200	—	△4,700	—	△19.48
通期	400,000	△6.2	15,000	△32.9	16,000	△34.7	8,500	△28.1	35.23

(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
新規 一社 (社名) 除外 1社 (社名 バンダイネットワークス(株))
(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1四半期 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1四半期 8,696,122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1四半期 241,304,602株 21年3月期第1四半期 253,230,315株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

平成21年5月8日に公表いたしました連結業績予想の第2四半期連結累計期間及び通期を本資料において修正しております。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1四半期におけるわが国経済は、米国の金融危機に端を発した世界経済の急激な減速による景気の低迷が続く厳しい状況にありました。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不透明な状態が続きました。

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」に向けて成長領域への先行投資や事業の収益力強化の推進に着手し、グローバル経営基盤の整備をはかっております。

事業面においては、玩具ホビー事業は国内定番キャラクター玩具が好調に推移したものの、全体的に当期は下期に商品・サービスが集中していることに加え、個人消費低迷の影響を受け前年同期には及びませんでした。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高75,729百万円（前年同期比15.8%減）、営業損失2,758百万円（前年同期は1,528百万円の営業利益）、経常損失2,197百万円（前年同期は2,490百万円の経常利益）、四半期純損失2,846百万円（前年同期は1,018百万円の四半期純利益）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1四半期	前第1四半期	増減額	当第1四半期	前第1四半期	増減額
玩具ホビー	31,741	35,390	△3,648	1,874	1,994	△119
ゲームコンテンツ	20,210	28,010	△7,799	△4,136	△40	△4,095
映像音楽コンテンツ	7,997	7,247	750	△13	△234	221
アミューズメント施設	15,835	19,470	△3,635	△45	69	△115
その他	4,484	4,822	△337	36	206	△170
消去又は全社	(4,540)	(4,961)	421	(474)	(467)	△7
連結	75,729	89,979	△14,250	△2,758	1,528	△4,287

〔玩具ホビー事業〕

玩具ホビー事業につきましては、国内において「侍戦隊シンケンジャー」「仮面ライダーディケイド」「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、カードゲーム「Battle Spirits（バトルスピリッツ）」が引き続き人気となったものの、個人消費が低迷するなか、玩具菓子や自動販売機用カプセル商品などの玩具周辺事業が苦戦しました。

海外においては、「BEN10（ベンテン）」のキャラクター玩具が前期に引き続き人気となりましたが、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いたしました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は31,741百万円（前年同期比10.3%減）、営業利益は1,874百万円（前年同期比6.0%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・業務用ゲーム機ともに、当第1四半期は大型タイトル・商品の販売がありませんでした。また、国内においては市場低迷が続くなか、中小型タイトルの販売が苦戦し、海外ではリピート販売の減少もあり、前年同期には及びませんでした。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によ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20,210百万円（前年同期比27.8%減）、営業損失は4,136百万円（前年同期は40百万円の営業損失）となりました。なお、当第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1四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、映像パッケージソフトにおいては、ハードウェアの移行に伴う端境期により市場が低迷するなか、国内ではTVアニメーション「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」「交響詩篇エウレカセブン」が人気となり、海外で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。また、音楽パッケージソフトにおいては、アニメーションを中心に堅調に推移いたしました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は7,997百万円（前年同期比10.3%増）、営業損失は13百万円（前年同期は234百万円の営業損失）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89.3%となりました。一方、前期に政策的に63店舗の閉鎖・売却を実施した結果、コスト削減に大きく寄与しました。

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が、全体として低調に推移いたしました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は15,835百万円（前年同期比18.7%減）、営業損失は45百万円（前年同期は69百万円の営業利益）となりました。

平成21年6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
308店	1,036店	4店	3店	1,351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、当第1四半期は、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。

この結果、その他事業における売上高は4,484百万円（前年同期比7.0%減）、営業利益は36百万円（前年同期比82.4%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1四半期	前第1四半期	増減額	当第1四半期	前第1四半期	増減額
日本	60,966	70,616	△9,649	△1,393	889	△2,282
アメリカ	8,558	9,704	△1,146	△1,860	△279	△1,581
ヨーロッパ	6,951	10,144	△3,192	547	1,353	△805
アジア	7,924	7,818	106	562	428	133
消去又は全社	(8,672)	(8,304)	△368	(615)	(863)	248
連結	75,729	89,979	△14,250	△2,758	1,528	△4,287

[日本]

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において、「仮面ライダーディケイド」「フレッシュ！プリキュア」などの定番キャラクター玩具が好調に推移し、映像音楽コンテンツ事業において、「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」「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。しかしながら、ゲームコンテンツ事業は当第1四半期に大型タイトル・商品の販売がなく、かつ市場低迷が続くなか、中小型タイトルの販売が苦戦しました。また、アミューズメント施設事業は、厳しい市場環境のなか、既存店を中心に低迷する一方、前期実施した店舗閉鎖によりコストを削減いたしました。

この結果、日本地域の売上高は60,966百万円（前年同期比13.7%減）、営業損失は1,393百万円（前年同期は889百万円の営業利益）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いたしました。しかしながら、厳しい市場環境のなか、事業全体としては苦戦しました。ゲームコンテンツ事業では、当期は下期にタイトルが集中していることから前年同期には及びませんでした。一方、映像音楽コンテンツにおいてビジネスモデル変更の効果により収益性が改善され、アミューズメント施設事業においては、厳しい市場環境のなか、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8,558百万円（前年同期比11.8%減）、営業損失は1,860百万円（前年同期は279百万円の営業損失）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「BEN10（ベンテン）」のキャラクター玩具を中心に堅調に推移いたしました。ゲームコンテンツ事業では、当期は下期にタイトルが集中していることに加え、レポート販売が減少したことから前年同期の業績には及ばず、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。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は6,951百万円（前年同期比31.5%減）、営業利益は547百万円（前年同期比59.5%減）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、新たに「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。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。

この結果、アジア地域の売上高は7,924百万円（前年同期比1.4%増）、営業利益は562百万円（前年同期比31.2%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1四半期末における総資産は、前期末に比べ17,336百万円減少し346,108百万円となりました。これは主に仕掛品等のたな卸資産が5,434百万円増加したものの、受取手形及び売掛金が22,340百万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17,065百万円減少し85,800百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が7,263百万円、流動負債のその他に含まれる未払金が6,792百万円、未払法人税等が3,599百万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271百万円減少し260,307百万円となりました。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3,093百万円や、その他有価証券評価差額金の増加1,850百万円がありましたが、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5,602百万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74.4%となりました。

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、前期末と比べ2,228百万円減少し、107,808百万円となりました。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128百万円（前年同期は2,358百万円の減少）となりました。これは仕入債務の減少額が8,215百万円（前年同期は6,659百万円）、未払金の減少額が7,137百万円（前年同期は8,967百万円）、法人税等の支払額が5,088百万円（前年同期は6,880百万円）など資金の減少要因はありましたが、全体としては売上債権の減少額が23,663百万円（前年同期は22,071百万円）となったことなど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1,980百万円（前年同期は2,143百万円の増加）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2,082百万円（前年同期は2,293百万円）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2,828百万円（前年同期比81.3%減）となりました。これは主に配当金の支払額が2,896百万円（前年同期は3,053百万円）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

今後のわが国の経済情勢は、輸出の持ち直しなどを背景に急速な悪化には歯止めがかかりつつあるものの、引き続き雇用情勢は厳しく、個人消費の見通しは依然として不透明な状況が続いております。また、当社グループを取り巻くエンターテインメント業界の事業環境もこの影響を受け、当面厳しい状況が続くものと想定されます。

このような状況の中で当社グループは、今年度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、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」に向けて成長領域への先行投資や事業の収益力強化を推進し、グローバル経営基盤の整備を行ってまいります。

トイホビー事業につきましては、国内では、30周年を迎えた「機動戦士ガンダム」、さらには「侍戦隊シンケンジャー」「フレッシュ！プリキュア」、平成21年9月より新たにスタートする「仮面ライダーW (ダブル)」などの定番キャラクターシリーズを中心に展開してまいります。また、国内で人気の仮面ライダーシリーズ、カードゲーム「Battle Spirits (バトルスピリッツ)」の米国での展開を開始してまいります。

ゲームコンテンツ事業につきましては、特に欧米での家庭用ゲームソフト事業を最重視しており、当期につきましては、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」などの日本発の人気シリーズタイトルに加えて、Wii向けのファミリーシリーズなどのカジュアルゲームを、欧米を中心に展開してまいります。また、業務用ゲーム機では、「TANK! TANK! TANK!」などの大型カジュアルゲームを中心に、下期より展開を強化してまいります。

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30周年を記念したパッケージソフトの展開を行うとともに、各ターゲットへ向けたバランスのとれた展開による収益力強化をはかってまいります。

アミューズメント施設事業につきましては、顧客セグメント別の営業戦略の実施、効率運営のさらなる推進により収益力強化をはかってまいります。

しかしながら、当期の見通しにつきましては、ゲームコンテンツ事業において、直近のゲームソフト市場の低迷を踏まえ、第2四半期以降の販売計画を大幅に修正いたしました。これは、中長期的な非連続成長を目指すために導入したタイトルポートフォリオマップによる管理に基づき、低迷する国内の家庭用ゲームソフトについて、戦略的に見直しをはかったものです。

トイホビー事業につきましては、アメリカ地域における苦戦を踏まえ、映像音楽コンテンツ事業につきましては、ハードの端境期が続くなか、パッケージソフト市場環境の見通しが不透明なことから、それぞれ当期の販売計画を修正いたしました。

また、平成21年7月2日に公表したNAMCO BANDAI Partners S.A.S.の完全子会社化に伴い、のれんの償却(約6億円)の計上を見込んでおります。

以上により、第2四半期連結累計期間と通期の連結業績予想につきまして、平成21年5月8日に公表いたしました連結業績予想数値を、それぞれ下表のとおり修正させていただきます。

当第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正

(平成21年4月1日～平成21年9月30日)

	売上高 (百万円)	営業利益 (損失：△) (百万円)	経常利益 (損失：△) (百万円)	四半期純利益 (損失：△) (百万円)	1株当たり 四半期純利益 (損失：△)
前回予想 (A)	195,000	2,500	3,000	1,000	4円 14銭
今回予想 (B)	165,000	△3,800	△3,200	△4,700	△19円 48銭
増減額 (B-A)	△30,000	△6,300	△6,200	△5,700	—
増減率 (%)	△15.4%	—	—	—	—
ご参考： 前年同四半期実績 (平成20年4月1日～ 平成20年9月30日)	190,795	5,576	7,275	1,282	5円 13銭

通期の連結業績予想数値の修正

（平成21年4月1日～平成22年3月31日）

	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 （百万円）	1株当たり 当期純利益
前回予想（A）	430,000	22,500	23,500	12,500	51円 80銭
今回予想（B）	400,000	15,000	16,000	8,500	35円 23銭
増減額（B-A）	△30,000	△7,500	△7,500	△4,000	—
増減率（%）	△7.0%	△33.3%	△31.9%	△32.0%	—
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

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㈱を、当社の特定子会社である㈱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㈱は消滅会社となり、特定子会社に該当しなくなりました。

(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1四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1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、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1四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を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の費用の一部について、売上原価として処理しておりましたが、売上と売上原価の対応の観点から、当第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471百万円減少し、販売費及び一般管理費が同額増加しております。

これによる営業損失、経常損失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1四半期連結会計期間末 (平成21年6月30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	103,959	106,747
受取手形及び売掛金	40,177	62,518
有価証券	4,993	4,426
商品及び製品	12,682	11,642
仕掛品	25,682	21,653
原材料及び貯蔵品	4,719	4,354
その他	27,078	25,190
貸倒引当金	△398	△446
流動資産合計	218,896	236,085
固定資産		
有形固定資産	51,667	51,991
無形固定資産		
のれん	11,319	12,054
その他	9,839	10,230
無形固定資産合計	21,159	22,285
投資その他の資産		
その他	55,621	54,336
貸倒引当金	△1,236	△1,254
投資その他の資産合計	54,384	53,081
固定資産合計	127,212	127,359
資産合計	346,108	363,444
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	29,497	36,760
短期借入金	9,001	8,857
未払法人税等	2,775	6,374
引当金	1,203	1,701
その他	24,690	30,609
流動負債合計	67,168	84,303
固定負債		
長期借入金	11,990	11,990
引当金	2,020	1,953
負ののれん	241	246
その他	4,379	4,371
固定負債合計	18,632	18,561
負債合計	85,800	102,865

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21年6月30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	79,887	79,887
利益剰余金	193,851	199,453
自己株式	△9,625	△9,624
株主資本合計	274,113	279,717
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△60	△1,911
繰延ヘッジ損益	279	△105
土地再評価差額金	△6,299	△6,299
為替換算調整勘定	△10,662	△13,755
評価・換算差額等合計	△16,743	△22,071
新株予約権	1,465	1,468
少数株主持分	1,471	1,465
純資産合計	260,307	260,579
負債純資産合計	346,108	363,444

(2) 四半期連結損益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)
売上高	89,979	75,729
売上原価	58,610	50,374
売上総利益	31,368	25,354
販売費及び一般管理費	29,840	28,113
営業利益又は営業損失(△)	1,528	△2,758
営業外収益		
受取利息	561	130
受取配当金	106	105
負ののれん償却額	28	30
持分法による投資利益	121	173
為替差益	257	—
デリバティブ評価益	—	168
その他	84	143
営業外収益合計	1,161	752
営業外費用		
支払利息	56	53
為替差損	—	117
デリバティブ評価損	55	—
不動産賃貸費用	42	—
その他	45	20
営業外費用合計	199	190
経常利益又は経常損失(△)	2,490	△2,197
特別利益		
固定資産売却益	1,563	6
新株予約権戻入益	—	2
貸倒引当金戻入額	5	16
その他	2	—
特別利益合計	1,571	25
特別損失		
固定資産売却損	1	5
減損損失	38	—
特別退職金	662	—
和解金	507	—
固定資産除却損	—	48
その他	159	14
特別損失合計	1,369	68
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(△)	2,692	△2,240
法人税等	1,601	513
少数株主利益	73	92
四半期純利益又は四半期純損失(△)	1,018	△2,846

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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(△)	2,692	△2,240
減価償却費	4,956	4,203
減損損失	38	—
のれん償却額	993	1,015
貸倒引当金の増減額(△は減少)	68	32
引当金の増減額(△は減少)	△167	△476
受取利息及び受取配当金	△668	△236
支払利息	56	53
為替差損益(△は益)	△81	14
持分法による投資損益(△は益)	△121	△173
固定資産除却損	36	48
固定資産売却損益(△は益)	△1,561	—
アミューズメント施設・機器除却損	117	30
投資有価証券評価損益(△は益)	114	5
売上債権の増減額(△は増加)	22,071	23,663
たな卸資産の増減額(△は増加)	△3,869	△4,792
アミューズメント施設・機器設置額	△1,568	△877
仕入債務の増減額(△は減少)	△6,659	△8,215
未払金の増減額(△は減少)	△8,967	△7,137
未払消費税等の増減額(△は減少)	△1,272	△255
その他	△2,335	398
小計	3,871	5,059
利息及び配当金の受取額	687	240
利息の支払額	△36	△83
法人税等の支払額	△6,880	△5,088
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,358	128
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	△18	△80
定期預金の払戻による収入	1,000	72
有形固定資産の取得による支出	△1,644	△1,568
有形固定資産の売却による収入	3,405	7
無形固定資産の取得による支出	△649	△514
投資有価証券の取得による支出	△136	—
投資有価証券の売却による収入	—	3
連結子会社株式の取得による支出	—	△18
貸付けによる支出	△30	△41
貸付金の回収による収入	1	18
差入保証金の差入による支出	△278	△177
差入保証金の回収による収入	491	287
その他	3	31
投資活動によるキャッシュ・フロー	2,143	△1,980

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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)	—	182
長期借入金の返済による支出	—	△41
リース債務の返済による支出	—	△21
自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出	△12,000	—
自己株式の取得による支出	△3	—
配当金の支払額	△3,053	△2,896
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	△15,132	△2,828
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,982	2,164
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△20,330	△2,515
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	110,102	107,808

(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1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20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	34,779	19,349	24,136	2,537	6,993	2,183	89,979	—	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	611	121	1,377	54	253	2,639	5,057	(5,057)	—
計	35,390	19,470	25,514	2,591	7,247	4,822	95,036	(5,057)	89,979
営業利益（損失：△）	1,994	69	△214	174	△234	206	1,996	(467)	1,528

当第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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	31,073	19,177	7,691	15,787	1,998	75,729	—	75,729
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	668	1,032	305	48	2,485	4,540	(4,540)	—
計	31,741	20,210	7,997	15,835	4,484	80,269	(4,540)	75,729
営業利益（損失：△）	1,874	△4,136	△13	△45	36	△2,284	(474)	△2,758

(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、環境機器の開発・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㈱を消滅会社、当社の連結子会社である㈱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、当第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1四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。

	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	34,779	26,673	6,993	19,349	2,183	89,979	-	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	611	1,336	253	121	2,639	4,961	(4,961)	-
計	35,390	28,010	7,247	19,470	4,822	94,941	(4,961)	89,979
営業利益 (損失: △)	1,994	△40	△234	69	206	1,996	(467)	1,528

〔所在地別セグメント情報〕

前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20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	67,674	9,158	10,142	3,004	89,979	-	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,941	546	2	4,814	8,304	(8,304)	-
計	70,616	9,704	10,144	7,818	98,283	(8,304)	89,979
営業利益 (損失: △)	889	△279	1,353	428	2,392	(863)	1,528

当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21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	57,941	7,691	6,940	3,155	75,729	-	75,729
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,025	866	11	4,769	8,672	(8,672)	-
計	60,966	8,558	6,951	7,924	84,401	(8,672)	75,729
営業利益 (損失: △)	△1,393	△1,860	547	562	△2,143	(615)	△2,758

(注) 1. 国又は地域の区分の方法及び各区分に属する主な国又は地域

- (1) 国又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又は地域
 - 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・中国

〔海外売上高〕

前第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	9,386	10,473	3,740	23,600
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	89,979
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	10.4	11.6	4.2	26.2

当第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	8,270	7,050	3,599	18,920
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	75,729
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	10.9	9.3	4.8	25.0

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

2. 国又は地域の区分の方法及び各区分に属する主な国又は地域

(1) 国又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又は地域

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・中東・アフリカ諸国

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

(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

（Distribution Partners S. A. S. の株式の追加取得について）

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%を売却できるオプションを行使する事前通知を同社より受け、当該オプションの詳細条件について交渉していましたが、平成21年7月1日にAtari Europe S. A. S. と株式売買契約の変更合意いたしました。

これによりDistribution Partners S. A. S. の株式の100%を取得し、同社を完全子会社化しております。なお、同社は平成21年7月20日付をもって、社名をNAMCO BANDAI Partners S. A. S. に変更いたしました。

1. 株式取得の目的

当社グループでは中長期的な経営戦略として「海外事業の強化」を掲げております。現在に至るまで、欧州地域におけるゲームソフト販売は、ソフト毎に外部パートナーに委託してきましたが、今回の取得を通じて欧州における自社の関わる販売網を構築することにより基盤を強固なものにするるとともに、既存事業との相乗効果が高いと判断いたしました。

2. 対象会社の概要

名称 : Distribution Partners S. A. S.
事業の内容 : 電子製品、PC・ゲームコンソール向け
商品の流通
本店所在地 : フランス国リヨン
資本金 : 35,037,000ユーロ

3. 株式取得の時期

平成21年7月7日

4. 取得株式数、取得価額、取得前後の所有比率の状況

- ①異動前の所有株式数 : 11,912,580株
(所有割合 : 34%)
- ②取得する株式の数 : 23,124,420株
- ③異動後の所有株式数 : 35,037,000株
(所有割合 : 100%)
- ④取得価額 : 35百万ユーロ
(100%取得時の合計額)

5. その他

取得価額につきましては、今後平成21年6月末時点のDistribution Partners S. A. S. のネットデットの状況により、取得価額の修正が行われる可能性があります。