

## 平成21年3月期 第2四半期決算短信

平成20年11月5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) 高須 武男  
 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20年11月14日 配当支払開始予定日 平成20年12月8日

上場取引所 東

TEL 03-5783-5500

平成20年12月8日

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成21年3月期第2四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20年9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	%
21年3月期第2四半期	190,795	—	5,576	—	7,275	—	1,282	—
20年3月期第2四半期	213,522	3.3	15,085	△12.6	17,379	△6.4	7,977	△27.6

	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
21年3月期第2四半期	5.13	5.12
20年3月期第2四半期	31.33	31.28

## (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	百万円	百万円	%	円 銭
21年3月期第2四半期	372,573	275,017	73.0	1,103.83		
20年3月期	413,023	289,944	69.4	1,127.72		

(参考) 自己資本 21年3月期第2四半期 271,883百万円 20年3月期 286,795百万円

## 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
20年3月期	—	12.00	—	12.00	24.00
21年3月期	—	12.00	—	—	—
21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21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21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21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21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	440,000	△4.4	24,000	△28.2	26,000	△28.2	13,000	△60.2	52.33

(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(株)バンプレスト )  
 (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 有  
 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) 21年3月期第2四半期 250,000,000株 20年3月期 256,080,191株  
 ② 期末自己株式数 21年3月期第2四半期 3,690,945株 20年3月期 1,766,271株  
 ③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第2四半期 250,264,456株 20年3月期第2四半期 254,575,911株

## ※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 平成20年8月6日に公表いたしました連結業績予想の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。
2. 当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 平成19年3月14日)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

定性的情報・財務諸表等

※ 文中の前年同四半期増減率（前年同四半期の金額）は参考として記載しております。

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期（6ヵ月）における経済環境は、米国のサブプライム問題に起因する金融市場の混乱や原油価格の高騰をはじめ、原材料や食品価格の急激な上昇などにより、景気の先行きへの不安が増すなか、国内外とも個人消費を中心に低迷しました。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、当社グループは最終年度となる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、当期は各事業にて第3四半期以降に商品・サービスが集中しており、当第2四半期（6ヵ月）の業績は、全体的に前年同期には及びませんでした。また、年初計画比では、ゲームコンテンツ事業においては国内の一部タイトルの発売が第3四半期に延期となり未達となりましたが、他の事業については概ね計画どおりに推移いたしました。

費用面では、前期に完全子会社化したバンダイビジュアル㈱及びバンダイネットワークス㈱ののれんの償却費の計上、投資有価証券評価損の計上、アメリカ地域における税金費用の増加等がありました。

この結果、当第2四半期（6ヵ月）の連結業績は、売上高190,795百万円（前年同期比10.6%減）、営業利益5,576百万円（前年同期比63.0%減）、経常利益7,275百万円（前年同期比58.1%減）、四半期純利益1,282百万円（前年同期比83.9%減）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（百万円）		
	当第2四半期	前第2四半期	増減額	当第2四半期	前第2四半期	増減額
トイホビー	73,213	83,578	△10,364	4,416	5,768	△1,352
アミューズメント施設	40,542	46,124	△5,582	1,030	2,078	△1,047
ゲームコンテンツ	56,490	61,835	△5,344	123	4,856	△4,733
ネットワーク	5,355	5,936	△580	378	431	△53
映像音楽コンテンツ	15,993	17,888	△1,894	654	3,035	△2,380
その他	9,514	10,065	△550	280	476	△196
消去又は全社	(10,313)	(11,905)	1,591	(1,307)	(1,562)	255
連結	190,795	213,522	△22,726	5,576	15,085	△9,509

[トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、国内においては、主力の玩具事業では「炎神戦隊ゴーオンジャー」や「Yes!プリキュア5 GoGo!」などの定番キャラクター玩具が好調に推移いたしました。個人消費が低迷するなか玩具周辺事業が苦戦しました。

海外においては、アメリカ・ヨーロッパにおいて「BEN10（ベンテン）」の男児キャラクター玩具が業績に貢献しましたが、「Tamagotchi（たまごっち）」が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、トイホビー事業における売上高は73,213百万円（前年同期比12.4%減）、営業利益は4,416百万円（前年同期比23.4%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、厳しい市場環境のなか、国内において既存店売上が前年同期比で87.2%と低調な推移となりました。この様な環境のなか、収益性の改善へ向けて引き続き運営の効率化を図るとともに、一部店舗閉鎖へ向けた取り組みを実施いたしました。

海外においては、アメリカでは厳しい市場環境のなか苦戦しましたが、ヨーロッパでは複合施設を中心に堅調に推移いたしました。また、アジアではグループシナジーを活かした大型施設「ワンダーパークプラス」（香港）が人気となりました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は40,542百万円（前年同期比12.1%減）、営業利益は1,030百万円（前年同期比50.4%減）となりました。

平成20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	合計
356店	1,459店	4店	3店	1,822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、日本とヨーロッパで展開したプレイステーション3及びXbox360向け「ドラゴンボールZ バーストリミット」が好調に推移いたしました。その他、国内においてはプレイステーション2向け「スーパーロボット大戦Z」やニンテンドーDS向け「めっちゃ！太鼓の達人DS 7つの島の大冒険」、アメリカにおいては「NARUTO」関連のソフトが人気となりました。しかしながら、当期は第3四半期以降にタイトルが集中していることに加え、第2四半期に予定していた国内における一部タイトルの発売が第3四半期に延期となりました。

業務用ゲーム機では、大型メダル機「海物語 ラッキーマリンシアター」が人気となったものの、リピート販売を中心に好調に推移いたしました前年同期には及びませんでした。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、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56,490百万円（前年同期比8.6%減）、営業利益は123百万円（前年同期比97.5%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において、「ガンダムGATE」・「ONE PIECEモバイルジャック」などの高付加価値コンテンツから「SIMPLE 100」・「ズーキーパー」などのカジュアルゲームまで、様々なニーズに対応したゲームコンテンツが好調に推移いたしました。また、着信メロディは会員数の減少傾向が続きましたが、待受画面では「機動戦士ガンダム」・「ハローキティ」を中心に携帯電話カスタマイズコンテンツが人気となりました。

この結果、ネットワーク事業における売上高は5,355百万円（前年同期比9.8%減）となりました。また営業利益につきましては、のれんの償却費の計上もあり378百万円（前年同期比12.4%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においては、TVアニメーション「マクロスF（フロンティア）」・「コードギアス 反逆のルルーシュ R2」をBlu-ray DiscとDVDで同時に発売し人気となりましたが、DVDからBlu-ray Discへのハードウェアの移行に伴う端境期のなか、全体的には低調な推移となりました。なお、音楽パッケージソフトにおいては、アニメーション向けを中心に好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15,993百万円（前年同期比10.6%減）となりました。また営業利益につきましては、のれんの償却費の計上もあり654百万円（前年同期比78.4%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、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2四半期（6ヵ月）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9,514百万円（前年同期比5.5%減）、営業利益は280百万円（前年同期比41.2%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2四半期	前第2四半期	増減額	当第2四半期	前第2四半期	増減額
日本	154,133	170,570	△16,436	4,282	12,005	△7,723
アメリカ	18,463	21,960	△3,497	△813	147	△961
ヨーロッパ	20,366	21,004	△638	2,742	3,062	△320
アジア	16,481	17,298	△817	931	1,263	△332
消去又は全社	(18,649)	(17,312)	△1,336	(1,564)	(1,393)	△171
連結	190,795	213,522	△22,726	5,576	15,085	△9,509

〔日本〕

日本地域につきましては、玩具ホビー事業において「炎神戦隊ゴーオンジャー」等の定番キャラクター玩具が好調に推移いたしました。個人消費の低迷により玩具周辺事業が苦戦しました。ゲームコンテンツ事業においては、家庭用ゲームソフトのプレイステーション2向け「スーパーロボット大戦Z」などが好調に推移したものの、一部タイトルの発売が第3四半期に延期となりました。また、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既存店が苦戦し、映像音楽コンテンツ事業は、ハードウェアの移行に伴う端境期のなか低調な推移となりました。

この結果、日本地域の売上高は154,133百万円（前年同期比9.6%減）となりました。また営業利益につきましては、バンダイビジュアル㈱・バンダイネットワークス㈱の完全子会社化に伴うのれんの償却もあり4,282百万円（前年同期比64.3%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好調に推移いたしました。また、「Tamagotchi（たまごっち）」が好調だっ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、厳しい市場環境のなか苦戦しましたが、ゲームコンテンツ事業においては「NARUTO」関連のソフトや前期発売ソフトのリピーター販売により順調に推移いたしました。

この結果、アメリカ地域の売上高は18,463百万円（前年同期比15.9%減）、営業損失は813百万円（前年同期は147百万円の営業利益）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が好調に推移いたしました。また、「Tamagotchi（たまごっち）」が好調だっ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、複合施設を中心に堅調に推移し、ゲームコンテンツ事業においては、プレイステーション3及びXbox360向け「ドラゴンボールZ バーストリミット」が人気となりました。

この結果、ヨーロッパ地域の売上高は20,366百万円（前年同期比3.0%減）、営業利益2,742百万円（前年同期比10.5%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「Mobile Suit Gundam（機動戦士ガンダム）」の模型、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」の男児キャラクター玩具を中心に堅調な推移となりました。また、前年同期には及びませんでした。また、アミューズメント施設事業では、バンダイナムコグループのアジア地区の情報発信源としての機能も備えた大型施設「ワンダーパークプラス」（香港）が人気となりました。

この結果、アジア地域の売上高は16,481百万円（前年同期比4.7%減）、営業利益は931百万円（前年同期比26.3%減）となりました。

## 2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第2四半期末における総資産は、前期末に比べ40,449百万円減少し372,573百万円となりました。これは主に自己株式の取得や配当金及び法人税等の支払いなどにより現金及び預金が20,406百万円減少したことや、受取手形及び売掛金が17,923百万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25,523百万円減少し97,556百万円となりました。これは主に流動負債のその他に含まれる未払金が7,694百万円、支払手形及び買掛金が5,861百万円、未払法人税等が3,384百万円、長期借入金が2,669百万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14,926百万円減少し275,017百万円となりました。これは主に自己株式の取得10,444百万円や配当金の支払い3,053百万円によるものです。

この結果、自己資本比率は前期末の69.4%から73.0%となりました。

当第2四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19,558百万円減少し、109,731百万円となりました。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2,780百万円（前年同期は10,242百万円の増加）となりました。これは売上債権の減少額が16,291百万円（前年同期は17,298百万円）など資金の増加要因はありましたが、全体としては法人税等の支払額が9,542百万円（前年同期は11,067百万円）、未払金の減少額が7,563百万円（前年同期は6,893百万円）、仕入債務の減少額が5,035百万円（前年同期は2,398百万円）となったことなどにより、資金が減少いたしました。

### （投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果得られた資金は669百万円（前年同期は15,461百万円の減少）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4,713百万円（前年同期は8,772百万円）ありましたが、有形固定資産の売却による収入が3,492百万円（前年同期は544百万円）、定期預金の払戻による収入が2,108百万円（前年同期は858百万円）あったことなどによるものです。

### （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16,248百万円（前年同期比0.6%増）となりました。これは主に自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出が12,000百万円（前年同期はなし）、配当金の支払額が3,053百万円（前年同期は4,127百万円）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、世界的な金融不安や資源・食料価格の上昇により個人消費の低迷が続くものと予測されます。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もこの影響を受け、厳しい状態が続くものと思われ

ます。そのような環境のなか、当社グループは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」を推進するとともに、平成21年4月よりスタートする次期中期経営計画に向けて収益面や組織面における基盤整備を図ってまいります。

具体的には、玩具ホビー事業につきましては、国内においては、定番キャラクターの「炎神戦隊ゴーオンジャー」・「仮面ライダーキバ」・「Yes!プリキュア5 GoGo!」の商品展開を強化するとともに、第3四半期よりテレビ放映がスタートした「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」や、カードゲームを中心に展開する「Battle Spirits（バトルスピリッツ）」に注力してまいります。海外においては、「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」・「BEN10（ベンテン）」に加えて「Dragon Ball（ドラゴンボール）」の商品展開を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、国内においては、上期に引き続き一部店舗の閉鎖や出退店ルールの見直し、その他様々な効率化施策により収益性の改善を図ってまいります。また海外においては、引き続き地域特性に応じた展開による収益基盤の強化を目指します。

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、プレイステーション3及びXbox360向け「ソウルキャリバーIV」をはじめとして、ユーザー嗜好に合わせたバランスのとれたマルチプラットフォーム戦略を全世界へ向けて強化してまいります。また、業務用ゲーム機においては、アミューズメント施設との連動強化を図ってまいります。

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や、グループ内における連携強化による収益基盤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、引き続きTVアニメーション「コードギアス 反逆のルルーシュ R2」・「マクロスF（フロンティア）」・「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」をBlu-ray DiscとDVDで展開いたします。また、「FREEDOM」など海外でも人気の高い作品をBlu-ray Discで世界同時発売するなど、作品特性に合わせたプラットフォーム・地域展開に注力してまいります。

なお、下期の業績予想につきましては、厳しい市場環境の実態に応じて全面的に見直しました。具体的には、玩具ホビー事業においては、国内では玩具菓子やアパレル等の玩具周辺事業、海外ではアメリカ地域を中心に業績見込を修正するとともに、アミューズメント施設事業においては、国内外の既存店を中心に引き続き市場環境の低迷が続くものと見込んでおります。また、国内市場の低迷が続くゲームコンテンツ事業、ハードウェアの端境期により先行きが不透明な映像音楽コンテンツ事業につきましても下期の販売計画を見直しました。

以上により、平成21年3月期の連結業績予想を下表のとおり修正いたしました。

#### 通期の連結業績予想数値の修正

（平成20年4月1日～平成21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)	470,000	38,000	39,500	22,500	90円 57銭
今回予想 (B)	440,000	24,000	26,000	13,000	52円 33銭
増減額 (B-A)	△30,000	△14,000	△13,500	△9,500	—
増減率 (%)	△6.4%	△36.8%	△34.2%	△42.2%	—
ご参考： 前年同期実績 (平成19年4月1日～ 平成20年3月31日)	460,473	33,411	36,198	32,679	128円 65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20年4月1日付で当社の特定子会社である㈱バンプレスト（以下「バンプレスト」という。）の景品事業を新設分割して㈱バンプレストを新たに設立するとともに、バンプレストのゲームソフト及びアミューズメント機器の企画・開発・販売を行うゲーム事業部門を、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プレストは消滅会社となり、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2四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2四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2四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）

###### ① 「四半期財務諸表に関する会計基準」等の適用

当連結会計年度より、「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 平成19年3月14日）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

###### ② 「棚卸資産の評価に関する会計基準」の適用

国内連結子会社は、従来、ゲームソフト等の仕掛品については個別法による原価法、その他通常の販売目的で保有するたな卸資産については、主として総平均法による原価法によっておりましたが、第1四半期連結会計期間より、「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準第9号 平成18年7月5日）が適用されたことに伴い、ゲームソフト等の仕掛品については個別法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）、その他通常の販売目的で保有するたな卸資産については、主として総平均法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）により算定しております。

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利益への影響はありません。

###### ③ 「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」の適用

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、連結決算上必要な修正を行っております。

これにより、営業利益は15百万円減少し、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ22百万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。

④「リース取引に関する会計基準」等の適用

当社及び国内連結子会社は、所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、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したが、「リース取引に関する会計基準」（企業会計基準第13号（平成5年6月17日（企業会計審議会第一部会）、平成19年3月30日改正））及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第16号（平成6年1月18日（日本公認会計士協会 会計制度委員会）、平成19年3月30日改正））が平成20年4月1日以後開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用することができることになったことに伴い、第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。

また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

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利益への影響はありません。

なお、リース取引開始日が会計基準等適用開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については引き続き賃貸借取引にかかる方法に準じた会計処理によっております。

（追加情報）

有形固定資産の耐用年数の変更

一部の国内連結子会社は、平成20年度法人税法の改正による法定耐用年数の変更に伴い、第1四半期連結会計期間より耐用年数の変更を行っております。

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利益への影響は軽微であります。



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2四半期連結会計期間末 (平成20年9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20年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	105,696	126,103
受取手形及び売掛金	55,217	73,140
有価証券	7,034	7,068
商品及び製品	13,089	11,463
仕掛品	23,355	21,481
原材料及び貯蔵品	4,430	3,484
その他	25,833	25,578
貸倒引当金	△398	△607
流動資産合計	234,258	267,713
固定資産		
有形固定資産	59,467	63,446
無形固定資産		
のれん	14,141	15,800
その他	10,908	11,191
無形固定資産合計	25,050	26,991
投資その他の資産		
その他	54,991	56,087
貸倒引当金	△1,194	△1,215
投資その他の資産合計	53,797	54,871
固定資産合計	138,315	145,309
資産合計	372,573	413,023
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	36,742	42,603
短期借入金	5,338	5,338
未払法人税等	5,878	9,262
引当金	1,817	2,385
その他	29,652	42,059
流動負債合計	79,428	101,648
固定負債		
長期借入金	7,993	10,662
引当金	1,839	1,598
負ののれん	298	346
その他	7,996	8,823
固定負債合計	18,127	21,430
負債合計	97,556	123,079

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成20年9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20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	79,651	87,945
利益剰余金	191,847	192,865
自己株式	△4,947	△2,840
株主資本合計	276,551	287,971
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	492	192
繰延ヘッジ損益	△84	△112
土地再評価差額金	△6,284	△6,284
為替換算調整勘定	1,207	5,028
評価・換算差額等合計	△4,668	△1,175
新株予約権	1,617	1,531
少数株主持分	1,516	1,616
純資産合計	275,017	289,944
負債純資産合計	372,573	413,023

(2) 四半期連結損益計算書  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)
売上高	190,795
売上原価	124,098
売上総利益	66,696
販売費及び一般管理費	61,119
営業利益	5,576
営業外収益	
受取利息	1,067
受取配当金	260
負ののれん償却額	57
持分法による投資利益	181
その他	328
営業外収益合計	1,895
営業外費用	
支払利息	80
不動産賃貸費用	47
その他	68
営業外費用合計	196
経常利益	7,275
特別利益	
固定資産売却益	1,582
貸倒引当金戻入額	47
その他	80
特別利益合計	1,709
特別損失	
固定資産売却損	6
減損損失	43
投資有価証券評価損	880
特別退職金	651
和解金	520
その他	213
特別損失合計	2,317
税金等調整前四半期純利益	6,667
法人税等	5,255
少数株主利益	128
四半期純利益	1,282

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	6,667
減価償却費	10,351
減損損失	43
のれん償却額	2,029
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△240
引当金の増減額 (△は減少)	△372
受取利息及び受取配当金	△1,327
支払利息	80
為替差損益 (△は益)	△29
持分法による投資損益 (△は益)	△181
固定資産除却損	76
固定資産売却損益 (△は益)	△1,575
アミューズメント施設・機器除却損	283
投資有価証券売却損益 (△は益)	△66
投資有価証券評価損益 (△は益)	880
売上債権の増減額 (△は増加)	16,291
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△4,763
アミューズメント施設・機器設置額	△4,543
仕入債務の増減額 (△は減少)	△5,035
未払金の増減額 (△は減少)	△7,563
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△1,369
その他	△4,158
小計	5,475
利息及び配当金の受取額	1,355
利息の支払額	△69
法人税等の支払額	△9,542
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,780
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	△1,155
定期預金の払戻による収入	2,108
有形固定資産の取得による支出	△3,430
有形固定資産の売却による収入	3,492
無形固定資産の取得による支出	△1,283
投資有価証券の取得による支出	△139
投資有価証券の売却による収入	233
連結子会社株式の取得による支出	△25
貸付けによる支出	△60
貸付金の回収による収入	268
差入保証金の差入による支出	△384
差入保証金の回収による収入	1,052
その他	△5
投資活動によるキャッシュ・フロー	669

(単位：百万円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)
財務活動によるキャッシュ・フロー	
長期借入金の返済による支出	△2,669
自己株式取得に伴う金外信託の預入による支出	△12,000
自己株式取得に伴う金外信託の払戻による収入	1,555
自己株式の取得による支出	△5
配当金の支払額	△3,053
少数株主への配当金の支払額	△76
財務活動によるキャッシュ・フロー	△16,248
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,342
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△20,701
現金及び現金同等物の期首残高	129,289
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	1,142
現金及び現金同等物の四半期末残高	109,731

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 平成19年3月14日）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号 平成19年3月14日）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(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]

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	71,865	40,330	53,525	5,201	15,619	4,253	190,795	—	190,795
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,348	211	2,964	154	373	5,260	10,313	(10,313)	—
計	73,213	40,542	56,490	5,355	15,993	9,514	201,109	(10,313)	190,795
営業利益	4,416	1,030	123	378	654	280	6,883	(1,307)	5,576

(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、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. 会計処理の方針の変更

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。

	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)
営業利益	△13	—	△1	—	—	—	△15	—	△15

〔所在地別セグメント情報〕

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	146,599	17,371	20,358	6,465	190,795	—	190,795
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	7,534	1,091	7	10,015	18,649	(18,649)	—
計	154,133	18,463	20,366	16,481	209,444	(18,649)	190,795
営業利益（損失：△）	4,282	△813	2,742	931	7,141	(1,564)	5,576

(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・中国

当第2四半期連結会計期間において、BANDAI (SHENZHEN) CO., LTD. を新たに設立したことに伴い、アジアの区分には、中国が加わっております。

2. 会計処理の方針の変更

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	—	—	△11	△3	△15	—	△15

〔海外売上高〕

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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）	18,076	21,029	8,399	47,505
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	190,795
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	9.5	11.0	4.4	24.9

(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・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

当社は、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、当第2四半期連結累計期間において自己株式の取得を行い、この取得により自己株式が10,438百万円（8,000,000株）増加しております。

また、平成20年8月18日付で会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却を行い、この消却により自己株式が8,336百万円（6,080,191株）減少し、資本剰余金が同額減少しております。

(7) 重要な後発事象

自己株式の取得について

当社は、平成20年11月5日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得することを以下のとおり決議いたしました。

(1) 取得する理由

保有資産の有効活用及び経営環境の変化に対応した機動的な資本政策を実行するため

(2) 取得する株式の種類

当社普通株式

(3) 取得する株式の総数

5,000千株（上限）

(4) 株式の取得価額の総額

5,500百万円（上限）

(5) 取得する期間

平成20年11月10日から平成20年12月30日まで



「参考資料」

前年同四半期に係る財務諸表

(1) 中間連結損益計算書

区分	前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	
	金額 (百万円)	百分比 (%)
I 売上高		213,522 100.0
II 売上原価		136,351 63.9
売上総利益		77,170 36.1
III 販売費及び一般管理費		62,084 29.0
営業利益		15,085 7.1
IV 営業外収益		
1. 受取利息	1,168	
2. 受取配当金	153	
3. その他	1,161	2,483 1.1
V 営業外費用		
1. 支払利息	82	
2. 貸与資産経費	50	
3. 売上割引料	26	
4. その他	30	190 0.1
経常利益		17,379 8.1
VI 特別利益		
1. 固定資産売却益	27	
2. 投資有価証券売却益	1	
3. 貸倒引当金戻入額	189	
4. 退職給付引当金戻入額	478	696 0.4
VII 特別損失		
1. 固定資産売却損	12	
2. 固定資産除却損	394	
3. 減損損失	81	
4. 和解金	288	
5. 投資有価証券評価損	188	
6. 事業整理損失引当金繰入額	60	1,025 0.5
税金等調整前中間純利益		17,050 8.0
法人税、住民税及び事業税	6,861	
法人税等調整額	1,658	8,519 4.0
少数株主利益		553 0.3
中間純利益		7,977 3.7

(2) 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19年4月1日 至 平成19年9月30日)
区分	金額 (百万円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前中間純利益	17,050
減価償却費	11,125
減損損失	81
のれん償却額	1,227
貸倒引当金の増減額 (減少: △)	△1,478
役員賞与引当金の増減額 (減少: △)	△228
事業整理損失引当金の増減額 (減少: △)	60
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: △)	△452
役員退職慰労引当金の増減額 (減少: △)	△517
受取利息及び受取配当金	△1,322
支払利息	82
為替差損益 (差益: △)	4
持分法による投資損益 (利益: △)	△211
固定資産除却損	394
固定資産売却損益 (売却益: △)	△14
アミューズメント施設・機器除却損	493
投資有価証券売却損益 (売却益: △)	△1
投資有価証券評価損	188
売上債権の増減額 (増加: △)	17,298
たな卸資産の増減額 (増加: △)	△6,687
アミューズメント施設・機器設置額	△4,622
仕入債務の増減額 (減少: △)	△2,398
未払金の増減額 (減少: △)	△6,893
その他	△3,223
小計	20,067
利息及び配当金の受取額	1,322
利息の支払額	△80
法人税等の支払額	△11,067
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,242

	前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)
区分	金額 (百万円)
<b>II 投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	
定期預金の預入れによる支出	△2,750
定期預金の払戻しによる収入	858
有形固定資産の取得による支出	△6,244
有形固定資産の売却による収入	544
無形固定資産の取得による支出	△2,528
投資有価証券の取得による支出	△3,896
投資有価証券の売却による収入	23
連結子会社株式の取得による支出	△2
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
貸付けによる支出	△1,529
貸付金の回収による収入	567
差入保証金の預入れによる支出	△1,105
差入保証金の回収による収入	696
その他	△16
投資活動によるキャッシュ・フロー	△15,461
<b>III 財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	
短期借入金増減額(純額) (減少:△)	△298
長期借入金の返済による支出	△1,475
自己株式の取得による支出	△9,967
配当金の支払額	△4,127
少数株主への配当金の支払額	△290
財務活動によるキャッシュ・フロー	△16,158
<b>IV 現金及び現金同等物に係る換算差額</b>	2,123
<b>V 現金及び現金同等物の増減額(減少:△)</b>	△19,254
<b>VI 現金及び現金同等物の期首残高</b>	124,155
<b>VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額</b>	485
<b>VIII 現金及び現金同等物の中間期末残高</b>	105,387

(3) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前中間連結会計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日）

	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	81,693	45,951	57,887	5,783	17,412	4,793	213,522	—	213,522
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,884	172	3,947	153	475	5,271	11,905	(11,905)	—
計	83,578	46,124	61,835	5,936	17,888	10,065	225,428	(11,905)	213,522
営業費用	77,809	44,045	56,978	5,505	14,852	9,588	208,779	(10,343)	198,436
営業利益	5,768	2,078	4,856	431	3,035	476	16,648	(1,562)	15,085

(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、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

〔所在地別セグメント情報〕

前中間連結会計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日）

	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	164,529	21,249	21,000	6,742	213,522	—	213,522
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,040	710	4	10,556	17,312	(17,312)	—
計	170,570	21,960	21,004	17,298	230,834	(17,312)	213,522
営業費用	158,564	21,812	17,942	16,035	214,355	(15,918)	198,436
営業利益	12,005	147	3,062	1,263	16,479	(1,393)	15,085

(注) 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

〔海外売上高〕

前中間連結会計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高 (百万円)	22,214	21,233	10,388	53,836
II 連結売上高 (百万円)	—	—	—	213,522
III 連結売上高に占める海外売上高の 割合 (%)	10.4	9.9	4.9	25.2

(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・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