

平成21年3月期 第3四半期決算短信

平成21年2月12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21年2月12日

上場取引所 東

TEL 03-5783-5500

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第3四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20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	%
21年3月期第3四半期	315,647	—	19,841	—	21,658	—	9,019	—
20年3月期第3四半期	335,602	1.5	25,772	△20.0	28,241	△18.2	14,712	△26.0

	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3四半期	36.32	36.28
20年3月期第3四半期	57.91	57.80

(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
21年3月期第3四半期	377,801	268,223	70.2	1,098.84
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3四半期 265,157百万円 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	52.69

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

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3四半期 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3四半期 8,692,819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3四半期 248,374,481株 20年3月期第3四半期 254,062,697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. 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3四半期（9ヵ月）における経済環境は、米国のサブプライムローン問題に起因する金融市場の混乱により、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、企業業績の急激な悪化を背景とした雇用不安は社会問題に発展しました。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、厳しい市場環境のなか、玩具ホビー事業において、最大の商戦である年末商戦で定番キャラクター玩具を中心に堅調に推移し、ゲームコンテンツ事業の家庭用ゲームソフトにおいて、海外の人気タイトルが業績に大きく貢献いたしました。しかしながら、個人消費が低迷するなか全体としては低調な推移となり、前年同期には及びませんでした。

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3四半期（9ヵ月）の連結業績は、売上高315,647百万円（前年同期比5.9%減）、営業利益19,841百万円（前年同期比23.0%減）、経常利益21,658百万円（前年同期比23.3%減）、四半期純利益9,019百万円（前年同期比38.7%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
玩具ホビー	119,901	131,854	△11,952	10,413	11,536	△1,122
アミューズメント施設	59,096	67,246	△8,149	48	1,004	△956
ゲームコンテンツ	106,198	104,509	1,688	10,162	9,992	169
ネットワーク	8,025	8,956	△930	445	639	△194
映像音楽コンテンツ	23,750	26,639	△2,889	162	3,789	△3,626
その他	14,114	15,041	△926	426	825	△399
消去又は全社	(15,439)	(18,644)	3,205	(1,815)	(2,015)	199
連結	315,647	335,602	△19,954	19,841	25,772	△5,931

〔玩具ホビー事業〕

玩具ホビー事業につきましては、国内については、最大の商戦である年末商戦において、「炎神戦隊ゴーオンジャー」などの定番キャラクター玩具に加えて、女兒向けのクッキング玩具が人気となり、堅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TVアニメーションなどと連動した展開で好調なスタートとなりました。しかしながら、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、玩具ホビー事業における売上高は119,901百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益は10,413百万円（前年同期比9.7%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87.4%と低調な推移となりました。このような環境のなか、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、ヨーロッパでは英国の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59,096百万円（前年同期比12.1%減）、営業利益は48百万円（前年同期比95.2%減）となりました。

平成20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
345店	1,209店	4店	3店	1,561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、全世界で発売したプレイステーション3・Xbox360向け「ソウルキャリバーIV」の販売が200万本を越え、業績に大きく貢献しました。国内においてはプレイステーション3・Xbox360・プレイステーション2向けにマルチ展開した「ガンダム無双2」やWii向け「太鼓の達人Wii」、PSP向け「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム」が人気となりました。また、欧米においてWii向け「ファミリートレーナー アスレチックワールド」が好調なスタートとなりました。

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、レポート販売を中心に好調に推移した前年同期には及びませんでした。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106,198百万円（前年同期比1.6%増）、営業利益は10,162百万円（前年同期比1.7%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、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が、着信メロディは会員数の減少傾向が続きました。

この結果、ネットワーク事業における売上高は8,025百万円（前年同期比10.4%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445百万円（前年同期比30.4%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、国内では、映像パッケージソフトにおいて、TVアニメーション「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」・「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。一方海外においては、厳しい市場環境のなか、アメリカにおいて苦戦しました。

この結果、映像音楽コンテンツ事業における売上高は23,750百万円（前年同期比10.8%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162百万円（前年同期比95.7%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3四半期（9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14,114百万円（前年同期比6.2%減）、営業利益は426百万円（前年同期比48.4%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	249,008	270,261	△21,252	13,292	21,099	△7,806
アメリカ	35,779	35,502	276	1,697	△85	1,783
ヨーロッパ	34,176	31,603	2,573	5,421	4,672	749
アジア	27,323	27,411	△87	1,790	2,129	△339
消去又は全社	(30,640)	(29,175)	△1,464	(2,360)	(2,043)	△316
連結	315,647	335,602	△19,954	19,841	25,772	△5,931

〔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堅調に推移し、カードゲーム「Battle Spirits (バトルスピリッツ)」が好調な出足となったものの、個人消費の低迷により玩具周辺事業が苦戦しました。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既存店を中心に低迷しました。ゲームコンテンツ事業においては、家庭用ゲームソフトはプレイステーション3・Xbox360・プレイステーション2向けにマルチ展開した「ガンダム無双2」やWii向け「太鼓の達人Wii」などが人気となり、業績に貢献しました。一方業務用ゲーム機は、レポート販売を中心に好調に推移した前年同期に及びませんでした。また、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249,008百万円（前年同期比7.9%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13,292百万円（前年同期比37.0%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が、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」・「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プレイステーション3・Xbox360で展開の「Soul Calibur IV」が業績に大きく貢献するとともに、Wii向け「Active Life Outdoor Challenge (日本語名: ファミリートレーナー アスレチックワールド)」が好調な出足となりました。一方、映像音楽コンテンツ事業においては、厳しい市場環境のなか苦戦しました。

この結果、アメリカ地域の売上高は35,779百万円（前年同期比0.8%増）、営業利益は1,697百万円（前年同期は85百万円の営業損失）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、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が、「POWER RANGERS (パワーレンジャー)」・「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、英国の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・Xbox360で展開の「Soul Calibur IV」やプレイステーション3及びXbox360向け「Dragon Ball Z: Burst Limit」が人気となり、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34,176百万円（前年同期比8.1%増）、営業利益は5,421百万円（前年同期比16.0%増）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「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が、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27,323百万円（前年同期比0.3%減）、営業利益は1,790百万円（前年同期比16.0%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3四半期末における総資産は、前期末に比べ35,221百万円減少し377,801百万円となりました。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25,966百万円減少したことや、有形固定資産が6,570百万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13,501百万円減少し109,577百万円となりました。これは主に流動負債のその他に含まれる未払金が6,272百万円、未払法人税等が2,074百万円、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21,720百万円減少し268,223百万円となりました。これは主に自己株式の取得及び消却を行った結果、自己株式が6,782百万円増加し、資本剰余金が8,294百万円減少したことや、為替相場の変動を受け為替換算調整勘定が8,722百万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69.4%から70.2%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25,971百万円減少し、103,317百万円となりました。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2,261百万円（前年同期比80.7%減）となりました。これは法人税等の支払額が12,474百万円（前年同期は15,954百万円）、たな卸資産の増加額が7,132百万円（前年同期は7,713百万円）など資金の減少要因はありましたが、全体としては税金等調整前四半期純利益が20,074百万円（前年同期は28,048百万円）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）

投資活動の結果得られた資金は271百万円（前年同期は32,354百万円の減少）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7,381百万円（前年同期は11,751百万円）ありましたが、有形固定資産の売却による収入が3,907百万円（前年同期は609百万円）、定期預金の払戻による収入が4,030百万円（前年同期は1,284百万円）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23,726百万円（前年同期比511.4%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17,500百万円（前年同期はなし）、配当金の支払額が6,009百万円（前年同期は7,162百万円）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、世界的な金融市場の混乱から景気後退局面が長期化・深刻化するおそれがあり、個人消費の低迷や雇用不安等の不透明な環境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、新たにTV放映がスタートした「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!」の商品展開を強化するとともに、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、「BEN10（ベンテン）」・「POWER RANGERS（パワーレンジャー）」のアクションフィギュアを中心に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、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、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、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による収益基盤の強化や来期からのグループ再編へ向けた準備を進めてまいります。

映像音楽コンテンツ事業につきましては、引き続き人気TVアニメーションをBlu-ray DiscとDVDで展開いたします。また、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。

以上により、平成21年3月期の通期の連結業績予想につきましては、平成20年11月5日に公表いたしました連結業績予想数値に変更はございません。

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軽微であります。

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19百万円減少し、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ26百万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係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3四半期連結会計期間末 (平成20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20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	100,137	126,103
受取手形及び売掛金	74,794	73,140
有価証券	4,466	7,068
商品及び製品	14,392	11,463
仕掛品	23,254	21,481
原材料及び貯蔵品	4,914	3,484
その他	24,401	25,578
貸倒引当金	△363	△607
流動資産合計	245,997	267,713
固定資産		
有形固定資産	56,876	63,446
無形固定資産		
のれん	13,098	15,800
その他	10,553	11,191
無形固定資産合計	23,651	26,991
投資その他の資産		
その他	52,597	56,087
貸倒引当金	△1,322	△1,215
投資その他の資産合計	51,275	54,871
固定資産合計	131,803	145,309
資産合計	377,801	413,023
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	43,636	42,603
短期借入金	5,465	5,338
未払法人税等	7,188	9,262
引当金	2,262	2,385
その他	32,994	42,059
流動負債合計	91,548	101,648
固定負債		
長期借入金	7,993	10,662
引当金	1,910	1,598
負ののれん	269	346
その他	7,856	8,823
固定負債合計	18,029	21,430
負債合計	109,577	123,079

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成20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	196,643	192,865
自己株式	△9,622	△2,840
株主資本合計	276,671	287,971
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,569	192
繰延ヘッジ損益	48	△112
土地再評価差額金	△6,299	△6,284
為替換算調整勘定	△3,693	5,028
評価・換算差額等合計	△11,514	△1,175
新株予約権	1,611	1,531
少数株主持分	1,454	1,616
純資産合計	268,223	289,944
負債純資産合計	377,801	413,023

(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)

	当第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)
売上高	315,647
売上原価	202,538
売上総利益	113,109
販売費及び一般管理費	93,267
営業利益	19,841
営業外収益	
受取利息	1,430
受取配当金	305
負ののれん償却額	86
持分法による投資利益	281
その他	654
営業外収益合計	2,758
営業外費用	
支払利息	138
為替差損	652
その他	152
営業外費用合計	942
経常利益	21,658
特別利益	
固定資産売却益	1,634
貸倒引当金戻入額	46
新株予約権戻入益	25
その他	80
特別利益合計	1,787
特別損失	
固定資産売却損	10
減損損失	48
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
特別損失合計	3,370
税金等調整前四半期純利益	20,074
法人税等	10,875
少数株主利益	178
四半期純利益	9,019

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	当第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)
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	20,074
減価償却費	16,191
減損損失	48
のれん償却額	3,049
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△124
引当金の増減額 (△は減少)	186
受取利息及び受取配当金	△1,735
支払利息	138
為替差損益 (△は益)	△36
持分法による投資損益 (△は益)	△281
固定資産除却損	146
固定資産売却損益 (△は益)	△1,624
アミューズメント施設・機器除却損	635
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)	979
売上債権の増減額 (△は増加)	△5,280
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△7,132
アミューズメント施設・機器設置額	△6,157
仕入債務の増減額 (△は減少)	3,509
未払金の増減額 (△は減少)	△5,627
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△1,295
その他	△2,510
小計	13,086
利息及び配当金の受取額	1,754
利息の支払額	△104
法人税等の支払額	△12,474
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,261
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
定期預金の払戻による収入	4,030
有形固定資産の取得による支出	△5,377
有形固定資産の売却による収入	3,907
無形固定資産の取得による支出	△2,003
投資有価証券の取得による支出	△140
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	△31
貸付けによる支出	△60
貸付金の回収による収入	278
差入保証金の差入による支出	△999
差入保証金の回収による収入	1,835
その他	△5
投資活動によるキャッシュ・フロー	271

(単位：百万円)

当第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)

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
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	△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
配当金の支払額	△6,009
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	△23,726
現金及び現金同等物に係る換算差額	△5,921
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△27,114
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	103,317

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

(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	△17	—	△1	—	—	—	△19	—	△19

〔所在地別セグメント情報〕

当第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

(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きます。

(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

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	—	—	△15	△4	△19	—	△19

〔海外売上高〕

当第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

(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きます。

(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3四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15,112百万円（13,000,000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

（共通支配下の取引等）

グループ事業再編に伴う子会社の合併及び会社分割による子会社の一部事業の承継

当社は、平成21年1月28日開催の取締役会において、㈱バンダイナムコゲームスがバンダイネットワークス㈱を吸収合併することを決議いたしました。また、これに伴いバンダイネットワークス㈱における株式管理業務の一部を会社分割（吸収分割）により、当社が承継することを決議いたしました。

1. 取引の目的を含む取引の概要、結合当事企業の名称及び事業の内容、企業結合の法的形式

① 取引の目的を含む取引の概要

当社グループでは、技術進歩などの環境変化が激しく、グローバル規模での競合が厳しい携帯電話機向けコンテンツ配信などのネットワーク関連市場において、更なる成長を図るために、グループとしての最適な組織体制について検討してまいりました。

従来、㈱バンダイナムコゲームスでは、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、携帯電話それぞれのプラットフォームに向け自社の技術力を活かしコンテンツを有効活用していくことを強みとし、また、バンダイネットワークス㈱は携帯電話向けコンテンツ配信と技術ソリューションの提供を核に、Eコマースなどの事業を複合的に展開することを強みとし、それぞれ事業の成長を図ってまいりました。

今回、この両社を合併し、㈱バンダイナムコゲームス内に新たにカンパニーを設置することにより、グループのネットワーク事業における総合力を強化するとともに、異なる強みの融合により、新たなコンテンツや事業の創出を図ってまいります。

また、当該グループ再編に際し、当社はバンダイネットワークス㈱における株式管理業務の一部を、会社分割（吸収分割）により承継いたします。

② 結合当事企業の名称及び事業の内容

イ. ㈱バンダイナムコゲームス

家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機等の企画・開発・販売

ロ. バンダイネットワークス㈱

携帯電話コンテンツの配信、サイト開発受託、通信販売等

ハ. ㈱バンダイナムコホールディングス

経営戦略の立案・遂行及びグループ会社の経営管理・指導

③ 企業結合の法的形式及びその日程

イ. ㈱バンダイナムコゲームスを存続会社、バンダイネットワークス㈱を消滅会社とする吸収合併

平成21年1月28日	合併契約書締結
平成21年2月27日（予定）	株主総会開催（バンダイネットワークス㈱）
平成21年4月1日（予定）	効力発生日

ロ. バンダイネットワークス㈱を吸収分割会社とし当社を吸収分割承継会社とする会社分割

平成21年1月28日	分割契約書承認取締役会（当社）
平成21年1月28日	分割契約書締結
平成21年4月1日（予定）	効力発生日

2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に係る会計基準三 4. 共通支配下の取引等の会計処理」に規定する個別財務諸表上及び連結財務諸表上の会計処理を実施いたします。

(欧州地域におけるゲームソフト販売会社への出資について)

当社は、平成21年1月28日開催の取締役会において、当社の100%子会社であるNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.が、Infogrames Entertainment S.A.の子会社であるAtari Europe S.A.S.が新たに欧州地域において設立するゲームソフト販売会社へ出資することを決議いたしました。

これに伴い、NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.は、平成21年2月2日にAtari Europe S.A.S.と株式売買契約を締結いたしました。

1. 出資の目的

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の販売は、ソフト毎に外部パートナーに委託をしてきましたが、今回の出資を通じて欧州地域における自社の関わる販売網を構築することにより、欧州地域におけるゲームコンテンツ事業の強化を図ってまいります。なお、当社グループでは、本件を平成21年4月からスタートする次期中期経営計画における海外事業の拡大の一環として位置付けております。

2. 出資の概要

当社の100%子会社であるNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.が、Atari Europe S.A.S.の欧州販売部門をスピンアウトさせた新会社に対して34%の出資を行います。また、将来的に、100%子会社化を可能にするオプションも契約で締結しております。

① 出資額

約27百万ユーロ

② 出資する新会社の概要

商号 : Distribution Partners S.A.S.
 主な事業内容 : 電子製品、特にPC・ゲームコンソール向け商品の流通販売
 本店所在地 : フランス国リヨン県
 代表者 : Patrick Staar, Chairman & President
 資本金 : 37,000ユーロ

③ 出資の日程

平成20年12月23日 新会社設立
 平成21年2月2日 株式売買契約締結
 平成21年2月末(予定) 出資

④ 締結しているオプションの内容

権利保有者	権利行使可能期間	内容
Atari Europe S.A.S.	平成21年2月2日 ～ 平成24年6月30日	Atari Europe S.A.S.が保有する66%をNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.に売却できるオプション
NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.	平成24年6月30日 ～ 平成25年6月30日	NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.が残りの66%をAtari Europe S.A.S.から購入できるオプション

※将来100%子会社化のオプションを行使する場合の出資額は、約40百万ユーロ～126百万ユーロを想定しております。

⑤ 子会社 (NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.) の概要

商号 : NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.
 主な事業内容 : ゲームソフトの販売・マーケティング
 本店所在地 : フランス国セルジー県
 代表者 : 高原 秀介

⑥ 提携先 (Infogrames Entertainment S.A.) の概要

商号 : Infogrames Entertainment S.A.
 主な事業内容 : Atariグループ会社の持株会社
 本店所在地 : フランス国リヨン県
 代表者 : David Gardner

⑦ 提携先（Atari Europe S.A.S.）の概要

商号 : Atari Europe S.A.S.
主な事業内容 : ビデオゲームの開発・販売
本店所在地 : フランス国リヨン県
代表者 : David Gardner

3. その他

本件による当期の当社連結業績への影響は軽微であります。

（㈱ディースリーの株式等に対する公開買付けについて）

当社及び当社の完全子会社である㈱バンダイナムコゲームスは、平成21年2月12日開催の各社取締役会において、㈱バンダイナムコゲームスが、㈱ディースリーが発行する普通株式及び新株予約権の全てを公開買付けにより取得することを、以下のとおり決議いたしました。

1. 公開買付けの目的

当社グループでは、平成21年4月からの次期中期経営計画をグローバル市場での成長に向けた基盤整備の3ヵ年と位置づけており、その中で、㈱バンダイナムコゲームスが中心に展開する家庭用ゲームコンテンツ事業を重要な成長事業領域として位置づけ、米国及び欧州での中長期の成長及び日本国内での確固たるユーザーの獲得を最重要視しております。また、新中期経営計画の実現のため、新たなコンテンツの創出や展開を家庭用ゲームコンテンツ事業だけではなく、モバイルコンテンツ事業との連動により強化していくことを計画しております。

一方、㈱ディースリーは、家庭用ゲームコンテンツ事業及びモバイルコンテンツ事業の両分野において、各種家庭用ゲーム機及び携帯電話端末が持つ様々な特徴やライトユーザーからコアゲームユーザーまでの異なる嗜好に対応すべく多種多様な商品・サービスを提供し、既存のゲームユーザーの満足度の向上を図るとともに、潜在的なゲームユーザーを掘り起こし獲得するため、事業間のシナジーの創出に注力し、コンテンツのマルチ展開及びグローバル展開を進めております。

現在、ゲームコンテンツ市場は、日本においては減少傾向にあるものの、手軽に楽しむことができるカジュアルゲームやファミリーで楽しむことができるゲームコンテンツの人气が高まる傾向にあるほか、欧米地域においては、今後も市場規模拡大が続くものと見込まれます。また、モバイルコンテンツ配信などのネットワーク関連市場においては、技術革新やネットワークコンテンツ・サービスの多様化により、事業環境の大きな変化と参入企業の増加による競争激化に直面しております。

このような中で、環境変化が激しい業界の中で勝ち抜き、グローバル展開をより一層強化するためには、㈱バンダイナムコゲームスと㈱ディースリーが一つのグループとして、一体となり競合優位性があるコンテンツ展開により事業拡大を図っていくことが最良の選択であるという結論に至り、㈱バンダイナムコゲームスは、㈱ディースリーを完全子会社化する目的で、本公開買付けを実施することを決定いたしました。

2. 公開買付けの概要

① 対象者の概要

商号 : ㈱ディースリー
主な事業内容 : ワールドワイド展開を行うゲームコンテンツの保有と供給機能
グループ全体の経営戦略の策定及び統括機能、リスクコントロール機能、
間接部門のシェアードサービス機能、I R・広報機能
設立年月日 : 平成4年2月5日
本店所在地 : 東京都渋谷区道玄坂一丁目9番5号
資本金 : 1,737百万円
代表者 : 代表取締役社長 伊藤 裕二
発行済株式数 : 21,037株

② 買付けを行う株券等の種類と買付け価格

普通株式 : 1株につき、金 62,000円
新株予約権 : 1個につき、金 1円

③ 公開買付け期間

平成21年2月13日から平成21年3月16日まで（22営業日）

④ 買付け予定の株式等の数

株式に換算した買付け予定数の上限 : なし

株式に換算した買付け予定数の下限 : 普通株式 15,731株

⑤ 公開買付けによる所有株式数の異動

公開買付け前所有株式数 : 0株

公開買付け後所有株式数 : 15,731株以上

⑥ 公開買付け開始公告日

平成21年2月13日

⑦ 公開買付け開始代理人

大和証券エスエムビーシー株式会社

大和証券株式会社（復代理人）

⑧ 対象会社と本公開買付けに関する合意の有無

㈱バンダイナムコゲームスは、対象者の親会社であるフィールズ㈱との間で、フィールズ㈱が所有する対象者の株式の全部（12,000株、発行済株式総数に対する所有株式数の割合（以下、「株式所有割合」といいます。）57.04%）について本公開買付けに応募する旨を合意しております。また、㈱バンダイナムコゲームスは、対象者の代表取締役社長であり株主である伊藤裕二氏（3,600株、株式所有割合17.11%）、対象者の取締役であり株主である小嶋正樹氏（24株、株式所有割合0.11%）、対象者の社外監査役であり株主である青木茂宏氏（27株、株式所有割合0.13%）及び対象者の社外監査役であり株主である金本光博氏（20株、株式所有割合0.10%）との間で、その所有する対象者の株式の全部について本公開買付けに応募する旨の合意をしております。さらに、㈱バンダイナムコゲームスは、親会社である当社との間で、当社が所有する対象者の株式の全部（60株、株式所有割合0.29%）について本公開買付けに応募する旨を合意しております。

なお、対象者の取締役会において、本公開買付けに賛同する旨の決議がなされております。

⑨ 買付けに要する資金

975百万円

（本公開買付けの買付予定数の下限（普通株式 15,731株）に1株当たりの買付価格を乗じた金額）

⑩ 買付けに要する資金の調達方法

自己資金を充当

⑪ その他

イ. 本公開買付け後の予定（いわゆる二段階買収に関する事項）

㈱バンダイナムコゲームスは、本公開買付けにおいて対象者の発行済株式の全て（ただし、自己株式を除きます。）を取得できなかった場合には、以下に述べる方法により、対象者を完全子会社化することを予定しております。

具体的には、本公開買付けが成立した後に、㈱バンダイナムコゲームスは、(i)①対象者において普通株式とは別の種類の株式を発行できる旨の定款変更を行うことにより、対象者を会社法の規定する種類株式発行会社とすること、②対象者の発行する全ての普通株式に全部取得条項を付す旨の定款変更を行うこと、及び③対象者の当該株式の全部取得と引き換えに別個の種類の対象者株式を交付すること、以上①乃至③を付議議案に含む株主総会、並びに(ii)上記(i)②の定款一部変更を付議議案に含む対象者の普通株主による種類株主総会の開催を対象者に要請する予定です。なお、㈱バンダイナムコゲームスは、上記の株主総会及び種類株主総会において上記各議案に賛成する予定です。

上記の各手続きが実行された場合には、対象者の発行する全ての普通株式は全部取得条項が付された上で、全て対象者に取得されることとなり、対象者の株主には当該取得の対価として対象者の別個の種類株式が交付されることとなりますが、交付されるべき当該対象者株式の数が1株に満たない端数となる株主に対しては、法令の手続きに従い、当該端数の合計数（合計した数に端数がある場合には当該端数は切り捨てられます。）に相当する当該対象者株式を売却すること等によって得られる金銭が交付されることとなります。なお、当該端数の合計数に相当する当該対象者株式の売却の結果、当該株主に交付される金銭の額については、本公開買付けの買付価格を基準として算出する予定です。また、全部取得条項が付された普通株式の取得の対価として交付する対象者株式の種類及び数は、本書提出日現在未定であります。対象者が、㈱バンダイナムコゲームスの完全子会社となるよう、本公開買付けに応募されなかった対象者

の株主に対し交付しなければならない対象者株式の数が1株に満たない端数となるよう決定する予定であります。上記(i)②の普通株式に全部取得条項を付す旨の定款変更を行うに際しては、(a)少数株主の権利保護を目的として会社法第116条及び第117条その他の関係法令の定めに従って、株主はその有する株式の買取請求を行うことができる権利を有しており、また、(b)同様の趣旨に基づき、全部取得条項が付された株式の全部取得が株主総会において決議された場合には、会社法第172条その他の関係法令の定めに従って、株主は当該株式の取得価額の決定の申立てを行うことができます。これらの(a)又は(b)の方法による1株当たりの買取価格及び取得価額は、最終的には裁判所が判断することになるため、本公開買付けの買付価格とは異なることがあり得ます。これらの方法による請求又は申立てを行うにあたっては、その必要手続き等に関しては株主各位において自らの責任にて確認され、ご判断いただくこととなります。

なお、上記方法については、関係法令についての当局の解釈等の状況、本公開買付け後の㈱バンダイナムコゲームスの株券等所有割合又は㈱バンダイナムコゲームス以外の対象者株主の対象者の株式の所有状況等によっては、それと同等の効果を有する他の方法を実施し、また実施に時間を要する可能性があります。ただし、その場合でも、㈱バンダイナムコゲームス以外の対象者の株主に対しては、最終的に金銭を交付する方法により、完全子会社化することを予定しております。

また、本新株予約権については、本公開買付けが成立したものの本新株予約権の全てを取得できなかった場合、㈱バンダイナムコゲームスは、対象者に対して、本新株予約権を消滅させるために必要な手続きを行うことを要請し、対象者は、かかる要請に応じて、本新株予約権を消滅させるために必要な手続きを行う場合があります。

ロ. 上場廃止について

㈱バンダイナムコゲームスは、本公開買付けにおいて買付けを行う株券等の数に上限を設定しておらず、本公開買付けの結果次第では、対象者株式はジャスダック証券取引所の上場廃止基準に従い、所定の手続きを経て上場廃止となる可能性があります。また、当該基準に該当しない場合でも、㈱バンダイナムコゲームスは、本公開買付け終了後に、上記「イ. 本公開買付け後の予定（いわゆる二段階買収に関する事項）」に従い、対象者の完全子会社化を実施することを予定しておりますので、その場合には対象者の株式は上場廃止となります。上場廃止後は、対象者株式をジャスダック証券取引所において取引することは出来ません。

「参考資料」

前年同四半期にかかる財務諸表

(1) (要約) 四半期連結損益計算書

前第3四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年12月31日)

	前年同四半期 (平成20年3月期第3四半期)
区分	金額 (百万円)
I 売上高	335,602
II 売上原価	215,272
売上総利益	120,330
III 販売費及び一般管理費	94,557
営業利益	25,772
IV 営業外収益	3,012
1. 受取利息	1,747
2. 受取配当金	201
3. その他	1,063
V 営業外費用	543
1. 支払利息	132
2. 持分法による投資損失	222
3. 貸与資産経費	55
4. その他	133
経常利益	28,241
VI 特別利益	974
1. 関係会社株式売却益	298
2. 貸倒引当金戻入額	155
3. 退職給付引当金戻入額	478
4. その他	42
VII 特別損失	1,167
1. 固定資産除却損	485
2. 減損損失	81
3. 和解金	286
4. 投資有価証券評価損	224
5. その他	89
税金等調整前四半期純利益	28,048
税金費用	12,639
少数株主利益	696
四半期純利益	14,712

(2) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

前第3四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年12月31日)

	前年同四半期 (平成20年3月期第3四半期)
区分	金額 (百万円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	28,048
減価償却費	17,686
減損損失	81
のれん償却額	1,842
貸倒引当金の増減額 (減少: △)	△1,383
受取利息及び受取配当金	△1,948
支払利息	132
投資有価証券売却損益 (売却益: △)	△288
売上債権の増減額 (増加: △)	3,700
たな卸資産の増減額 (増加: △)	△7,713
アミューズメント施設・機器設置額	△7,032
仕入債務の増減額 (減少: △)	1,756
未払金の増減額 (減少: △)	△6,793
その他	△2,280
小計	25,808
利息及び配当金の受取額	1,930
利息の支払額	△88
法人税等の支払額	△15,954
営業活動によるキャッシュ・フロー	11,694
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	△3,191
有形固定資産の取得による支出	△8,338
無形固定資産の取得による支出	△3,413
投資有価証券の取得による支出	△3,900
投資有価証券の売却による収入	26
連結子会社株式の取得による支出	△15,446
貸付けによる支出	△1,562
貸付金の回収による収入	1,324
差入保証金の回収による収入	1,791
その他	356
投資活動によるキャッシュ・フロー	△32,354
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: △)	15,271
長期借入金の返済による支出	△1,633
自己株式の取得による支出	△9,968
配当金の支払額	△7,162
その他	△387
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,880
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△98
V 現金及び現金同等物の増減額 (減少: △)	△24,639
VI 現金及び現金同等物の期首残高	124,155
VII 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	485
VIII 現金及び現金同等物の四半期末残高	100,002

(3) 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19年4月1日 至 平成19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	128,817	66,957	98,044	8,679	25,953	7,150	335,602	—	335,602
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,037	288	6,464	277	685	7,890	18,644	(18,644)	—
計	131,854	67,246	104,509	8,956	26,639	15,041	354,247	(18,644)	335,602
営業費用	120,318	66,241	94,517	8,316	22,849	14,215	326,459	(16,629)	309,829
営業利益	11,536	1,004	9,992	639	3,789	825	27,787	(2,015)	25,772

(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〕

前第3四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19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	259,462	34,135	31,596	10,408	335,602	—	335,602
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	10,799	1,367	6	17,002	29,175	(29,175)	—
計	270,261	35,502	31,603	27,411	364,778	(29,175)	335,602
営業費用	249,161	35,588	26,931	25,281	336,962	(27,132)	309,829
営業利益 (損失: △)	21,099	△85	4,672	2,129	27,816	(2,043)	25,772

(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