

平成22年3月期 第2四半期決算短信

平成21年11月5日

上場取引所 東

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
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 経営企画本部長
 四半期報告書提出予定日 平成21年11月13日

(氏名) 石川 祝男
 (氏名) 浅古 有寿
 配当支払開始予定日

TEL 03-5783-5500
 平成21年12月7日

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第2四半期	172,733	△9.5	△2,615	—	△2,866	—	△6,038	—
21年3月期第2四半期	190,795	—	5,576	—	7,275	—	1,282	—

	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2四半期	△25.02	—
21年3月期第2四半期	5.13	5.12

(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	円 銭	百万円	円 銭	%	円 銭	円 銭	
22年3月期第2四半期	355,835		258,146		71.8		1,057.96	
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2四半期 255,462百万円 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	—	12.00	24.00
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	400,000	△6.2	15,000	△32.9	16,000	△34.7	8,500	△28.1	35.21

(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

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2四半期	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2四半期	8,532,539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2四半期	241,349,257株	21年3月期第2四半期	250,264,456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2四半期（6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、トイホビー事業の国内定番キャラクター玩具は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。

また、当第2四半期より新たにNAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社が連結子会社となりましたが、同社らの計画が下期偏重のため、第2四半期の利益面では減少要因となりました。

この結果、当第2四半期（6ヵ月）の連結業績は、売上高172,733百万円（前年同期比9.5%減）、営業損失2,615百万円（前年同期は5,576百万円の営業利益）、経常損失2,866百万円（前年同期は7,275百万円の経常利益）、四半期純損失6,038百万円（前年同期は1,282百万円の四半期純利益）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	66,700	73,213	△6,513	3,765	4,416	△650
ゲームコンテンツ	57,181	61,657	△4,476	△6,769	501	△7,271
映像音楽コンテンツ	15,469	15,993	△523	362	654	△292
アミューズメント施設	33,717	40,542	△6,824	1,056	1,030	25
その他	8,895	9,514	△619	19	280	△260
消去又は全社	(9,230)	(10,125)	894	(1,050)	(1,307)	256
連結	172,733	190,795	△18,062	△2,615	5,576	△8,191

〔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「仮面ライダー」シリーズ、「侍戦隊シンケンジャー」、「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、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」、カードゲームでは「Battle Spirits（バトルスピリッツ）」が人気となったものの、個人消費が低迷するなか、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好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66,700百万円（前年同期比8.9%減）、営業利益は3,765百万円（前年同期比14.7%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、当期は下期にタイトル・機器の発売が集中しております。そのなかで、当第2四半期は、家庭用ゲームソフトにおいてプレイステーション3向け「テイルズ オブ ヴェスペリア」などが国内で人気となる一方で、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。海外においては、ローカライズタイトルが好調に推移した前年同期には及びませんでした。また、業務用ゲーム機では、前期発売機器のリピーター販売等により、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豊富なコンテンツ展開により、それぞれ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57,181百万円（前年同期比7.3%減）、営業損失は6,769百万円（前年同期は501百万円の営業利益）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2四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15,469百万円（前年同期比3.3%減）、営業利益は362百万円（前年同期比44.7%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、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89.7%となりました。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。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33,717百万円（前年同期比16.8%減）、営業利益は1,056百万円（前年同期比2.5%増）となりました。

平成21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
298店	929店	4店	3店	1,234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2四半期は、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、取扱い高の減少に伴い、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8,895百万円（前年同期比6.5%減）、営業利益は19百万円（前年同期比92.9%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	140,305	154,133	△13,828	2,682	4,282	△1,599
アメリカ	15,044	18,463	△3,418	△3,808	△813	△2,994
ヨーロッパ	17,899	20,366	△2,467	△819	2,742	△3,561
アジア	16,115	16,481	△366	904	931	△26
消去又は全社	(16,631)	(18,649)	2,017	(1,574)	(1,564)	△9
連結	172,733	190,795	△18,062	△2,615	5,576	△8,191

[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」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、さらにはカードゲームが好調に推移したものの、景気低迷の影響により玩具周辺事業は苦戦しました。

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3向け「テイルズ オブ ヴェスペリア」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。また、当期は下期にタイトル・機器の発売が集中しており、前年同期に及びませんでした。映像音楽コンテンツ事業において、「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。

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など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140,305百万円（前年同期比9.0%減）、営業利益は2,682百万円（前年同期比37.4%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いたしました。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に加え、ローカライズタイトルが好調に推移した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15,044百万円（前年同期比18.5%減）、営業損失は3,808百万円（前年同期は813百万円の営業損失）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（バンテン）」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、ローカライズタイトルが好調に推移した前年同期には及ばず、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17,899百万円（前年同期比12.1%減）、営業損失は819百万円（前年同期は2,742百万円の営業利益）となりました。

[アジア]

アジア地域につきましては、玩具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（バンテン）」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16,115百万円（前年同期比2.2%減）、営業利益は904百万円（前年同期比2.8%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7,608百万円減少し355,835百万円となりました。これは主にゲームコンテンツ事業の商品が下期に集中していることを受けて、仕掛品等のたな卸資産が10,074百万円、当第2四半期より新たに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を受けて、のれんが4,582百万円増加したものの、現金及び預金が12,457百万円、受取手形及び売掛金が12,208百万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5,175百万円減少し97,689百万円となりました。これは主に引当金が1,382百万円増加したものの、長期借入金が一部返済により4,335百万円、流動負債のその他に含まれる未払金が2,647百万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2,432百万円減少し258,146百万円となりました。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4,609百万円や、その他有価証券評価差額金の増加1,602百万円がありましたが、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8,793百万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71.8%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11,700百万円減少し、98,336百万円となりました。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458百万円（前年同期比83.5%減）となりました。これは売上債権の減少額が16,581百万円（前年同期は16,291百万円）など資金の増加要因はありましたが、全体としては仕入債務の減少額が7,541百万円（前年同期は5,035百万円）、たな卸資産の増加額が6,707百万円（前年同期は4,763百万円）、未払金の減少額が4,160百万円（前年同期は7,563百万円）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)

投資活動の結果使用した資金は7,584百万円（前年同期は669百万円の増加）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4,886百万円（前年同期は4,713百万円）、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）、貸付けによる支出が1,049百万円（前年同期は60百万円）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7,141百万円（前年同期比56.0%減）となりました。これは主に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）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

今後の経済情勢は、設備投資や生産の持ち直しなど、一部に改善の兆しが見受けられるものの、円高、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。

このような状況のなかで当社グループは、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。

玩具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」、今秋よりテレビ放映がスタートした「仮面ライダーW（ダブル）」や「たまごっち」、さらには「侍戦隊シンケンジャー」、「フレッシュプリキュア！」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、海外においては、中長期的な非連続成長へ向けて、ガールズトイやプリスクールトイといった新カテゴリー商材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、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、ワールドワイドに向けて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を中心に、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。

以上により、通期の連結業績予想につきましては、平成21年8月4日に公表いたしました予想数値から変更ございません。

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。

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、当第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) 商号欄の(外書)は、完全子会社化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1,034百万円減少し、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2四半期連結会計期間末 (平成21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21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	94,289	106,747
受取手形及び売掛金	50,310	62,518
有価証券	5,020	4,426
商品及び製品	16,233	11,642
仕掛品	26,714	21,653
原材料及び貯蔵品	4,777	4,354
その他	29,495	25,190
貸倒引当金	△903	△446
流動資産合計	225,937	236,085
固定資産		
有形固定資産	51,211	51,991
無形固定資産		
のれん	16,637	12,054
その他	9,732	10,230
無形固定資産合計	26,369	22,285
投資その他の資産		
その他	53,561	54,336
貸倒引当金	△1,245	△1,254
投資その他の資産合計	52,316	53,081
固定資産合計	129,897	127,359
資産合計	355,835	363,444
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	35,131	36,760
短期借入金	10,025	8,857
未払法人税等	5,187	6,374
引当金	3,084	1,701
その他	29,747	30,609
流動負債合計	83,175	84,303
固定負債		
長期借入金	7,655	11,990
引当金	2,190	1,953
負ののれん	210	246
その他	4,457	4,371
固定負債合計	14,513	18,561
負債合計	97,689	102,865

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21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	190,659	199,453
自己株式	△9,442	△9,624
株主資本合計	271,177	279,717
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△308	△1,911
繰延ヘッジ損益	40	△105
土地再評価差額金	△6,299	△6,299
為替換算調整勘定	△9,146	△13,755
評価・換算差額等合計	△15,714	△22,071
新株予約権	1,206	1,468
少数株主持分	1,477	1,465
純資産合計	258,146	260,579
負債純資産合計	355,835	363,444

(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)

	前第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)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
売上高	190,795	172,733
売上原価	124,098	114,197
売上総利益	66,696	58,536
販売費及び一般管理費	61,119	61,151
営業利益又は営業損失(△)	5,576	△2,615
営業外収益		
受取利息	1,067	242
受取配当金	260	143
負ののれん償却額	57	61
持分法による投資利益	181	—
その他	328	256
営業外収益合計	1,895	704
営業外費用		
支払利息	80	158
為替差損	—	356
持分法による投資損失	—	360
不動産賃貸費用	47	—
その他	68	80
営業外費用合計	196	956
経常利益又は経常損失(△)	7,275	△2,866
特別利益		
固定資産売却益	1,582	11
貸倒引当金戻入額	47	17
退職給付引当金戻入額	—	12
新株予約権戻入益	—	6
子会社清算益	—	49
その他	80	—
特別利益合計	1,709	97
特別損失		
固定資産売却損	6	8
減損損失	43	156
固定資産除却損	—	109
投資有価証券評価損	880	—
特別退職金	651	—
和解金	520	—
その他	213	204
特別損失合計	2,317	479
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(△)	6,667	△3,249
法人税等	5,255	2,678
少数株主利益	128	110
四半期純利益又は四半期純損失(△)	1,282	△6,038

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第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)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21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又は税金等調整前四半期純損失(△)	6,667	△3,249
減価償却費	10,351	8,819
減損損失	43	156
のれん償却額	2,029	2,363
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△240	118
引当金の増減額(△は減少)	△372	△579
受取利息及び受取配当金	△1,327	△385
支払利息	80	158
為替差損益(△は益)	△29	95
持分法による投資損益(△は益)	△181	360
固定資産除却損	76	109
固定資産売却損益(△は益)	△1,575	△2
アミューズメント施設・機器除却損	283	67
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	17
売上債権の増減額(△は増加)	16,291	16,581
たな卸資産の増減額(△は増加)	△4,763	△6,707
アミューズメント施設・機器設置額	△4,543	△1,804
仕入債務の増減額(△は減少)	△5,035	△7,541
未払金の増減額(△は減少)	△7,563	△4,160
未払消費税等の増減額(△は減少)	△1,369	△304
その他	△4,158	554
小計	5,475	4,669
利息及び配当金の受取額	1,355	352
利息の支払額	△69	△95
法人税等の支払額	△9,542	△5,385
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,780	△458
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	△95
定期預金の払戻による収入	2,108	257
有形固定資産の取得による支出	△3,430	△3,716
有形固定資産の売却による収入	3,492	15
無形固定資産の取得による支出	△1,283	△1,169
投資有価証券の取得による支出	△139	△378
投資有価証券の売却による収入	233	3
連結子会社株式の取得による支出	△25	△18
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	△1,049
貸付金の回収による収入	268	56
差入保証金の差入による支出	△384	△285
差入保証金の回収による収入	1,052	611
その他	△5	6
投資活動によるキャッシュ・フロー	669	△7,584

(単位：百万円)

	前第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)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9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)	—	283
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	—	△50
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	△1
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	△16,248	△7,141
現金及び現金同等物に係る換算差額		
	△2,342	3,197
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△20,701	△11,987
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	109,731	98,336

(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

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9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	65,227	55,047	14,944	33,593	3,919	172,733	—	172,733
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,472	2,133	524	123	4,976	9,230	(9,230)	—
計	66,700	57,181	15,469	33,717	8,895	181,963	(9,230)	172,733
営業利益（損失：△）	3,765	△6,769	362	1,056	19	△1,564	(1,050)	△2,615

(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㈱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、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2四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	71,865	58,727	15,619	40,330	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	2,930	373	211	5,260	10,125	(10,125)	—
計	73,213	61,657	15,993	40,542	9,514	200,920	(10,125)	190,795
営業利益	4,416	501	654	1,030	280	6,883	(1,307)	5,576

〔所在地別セグメント情報〕

前第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

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21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	134,457	13,414	17,820	7,041	172,733	—	172,733
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	5,848	1,630	78	9,073	16,631	(16,631)	—
計	140,305	15,044	17,899	16,115	189,364	(16,631)	172,733
営業利益（損失：△）	2,682	△3,808	△819	904	△1,040	(1,574)	△2,615

（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、地理的接近度、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・ドイツ等
 - ③アジア…………… 香港・タイ・韓国・中国・オーストラリア等

当第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。

〔海外売上高〕

前第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

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21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）	14,667	18,001	8,797	41,467
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	172,733
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	8.5	10.4	5.1	24.0

(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

当第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

(子会社の増資)

当社は、平成21年10月29日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるBANDAI S. A.、NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S.、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社10社の増資の実施を決議いたしました。

1. 増資の目的

NAMCO BANDAI Partners S. A. S. の一部の子会社の財務体質の改善を目的とするものであります。

2. 増資の方法

増資の主な方法は債務の株式化（デット・エクイティ・スワップ、以下、「DES」という。）であります。

3. 主な子会社の増資内容

(1) BANDAI S. A.

- ① 増資前資本金：15,000千ユーロ
- ② 増資額：30,000千ユーロ（うちDES 30,000千ユーロ）
- ③ 割当先：(株)バンダイナムコホールディングス（当社）

(2) NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S.

- ① 増資前資本金：34,241千ユーロ
- ② 増資額：30,000千ユーロ（うちDES 30,000千ユーロ）
- ③ 割当先：BANDAI S. A.

(3) NAMCO BANDAI Partners S. A. S.

- ① 増資前資本金：35,037千ユーロ
- ② 増資額：44,963千ユーロ（うちDES 44,963千ユーロ）
- ③ 割当先：NAMCO BANDAI Games Europe S. A. S.

(4) NAMCO BANDAI Partners France S. A. S.

- ① 増資前資本金：530千ユーロ
- ② 増資額：7,069千ユーロ（うちDES 3,107千ユーロ）
- ③ 割当先：NAMCO BANDAI Partners S. A. S.

(5) NAMCO BANDAI Partners UK Ltd.

- ① 増資前資本金：18,306千ポンド
- ② 増資額：6,693千ポンド（うちDES 3,465千ポンド）
- ③ 割当先：NAMCO BANDAI Partners S. A. S.

4. 増資日程

各連結子会社の増資手続きの状況を、各国の法令、税制面において検証し、平成22年3月末までに実施する予定となっております。