

【訂正】「平成18年3月期決算短信(連結) 株式会社バンダイナムコホールディングス」

株式会社バンダイナムコホールディングス
 本社所在地:東京都港区
 代表取締役社長:高須武男
 東証一部(コード番号:7832)
 問合わせ責任者:取締役 田中慶治
 TEL:03-5783-5500

平成18年5月11日に発表いたしました、「平成18年3月期決算短信(連結) 株式会社バンダイナムコホールディングス」につき、一部訂正がございますので、以下のとおりお知らせいたします。

なお、今回の訂正は、各セグメント間の経費の振替処理の訂正によるものであり、全体の業績に変更はなく、「数値データ」につきまして訂正はございません。

1. 平成18年3月期決算短信(連結) 株式会社バンダイナムコホールディングス 13ページ

【訂正前】

〔事業セグメント別業績〕

	平成18年3月期	
	売上高	営業利益(損失:△)
トイホビー	181,007	19,085
アミューズメント施設	79,384	<u>3,245</u>
ゲームコンテンツ	130,430	<u>9,703</u>
ネットワーク	12,521	1,835
映像音楽コンテンツ	43,328	6,187
その他	23,071	<u>△162</u>

【訂正後】

〔事業セグメント別業績〕

	平成18年3月期	
	売上高	営業利益(損失:△)
トイホビー	181,007	19,085
アミューズメント施設	79,384	<u>2,506</u>
ゲームコンテンツ	130,430	<u>10,451</u>
ネットワーク	12,521	1,835
映像音楽コンテンツ	43,328	6,187
その他	23,071	<u>△171</u>

【訂正前】

〔アミューズメント施設事業〕

アミューズメント施設事業は、国内において、下期に投入した「マリオカートアーケードグランプリ」などにより活性化を図るとともに、フードテーマパークの新規展開、温浴施設事業への本格的な参入など、新規顧客獲得に注力いたしました。しかしながら、上期における市場の低迷や、プライズマシン人気の落ち込みなどを補うには至らず、当期の直営店の既存店売上対前期比は 98.5%となりました。

海外においては、アメリカ地域で、厳しい市場環境の中、レベニューシェア(業務用アミューズメント機器のオペレーション売上歩率配分方式)拠点の拡大、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続して行っておりまいた。しかしながら、相次ぐハリケーンの上陸や、ガソリン高などによる市場低迷の影響を受け、全体としては低調に推移し、直営店の既存店売上対前期比は 97.0%となりました。ヨーロッパ地域では、英国の複合店を中心に好調に推移し、アジア地域では景品ゲームや自社製品による展開を強化いたしました。

この結果、アミューズメント施設事業の売上高は 79,384 百万円、営業利益は 3,245 百万円となりました。

【訂正後】

〔アミューズメント施設事業〕

アミューズメント施設事業は、国内において、下期に投入した「マリオカートアーケードグランプリ」などにより活性化を図るとともに、フードテーマパークの新規展開、温浴施設事業への本格的な参入など、新規顧客獲得に注力いたしました。しかしながら、上期における市場の低迷や、プライズマシン人気の落ち込みなどを補うには至らず、当期の直営店の既存店売上対前期比は 98.5%となりました。

海外においては、アメリカ地域で、厳しい市場環境の中、レベニューシェア(業務用アミューズメント機器のオペレーション売上歩率配分方式)拠点の拡大、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続して行っておりまいた。しかしながら、相次ぐハリケーンの上陸や、ガソリン高などによる市場低迷の影響を受け、全体としては低調に推移し、直営店の既存店売上対前期比は 97.0%となりました。ヨーロッパ地域では、英国の複合店を中心に好調に推移し、アジア地域では景品ゲームや自社製品による展開を強化いたしました。

この結果、アミューズメント施設事業の売上高は 79,384 百万円、営業利益は 2,506 百万円となりました。

【訂正前】

〔ゲームコンテンツ事業〕

ゲームコンテンツ事業は、家庭用ゲームソフトでは、国内において、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」の販売が 100 万本を突破したほか、プレイステーション2用「第3次スーパーロボット大戦α」、「テイルズ オブ ジ アビス」、「ドラゴンボールZ Sparking(スパークینگ)！」が人気となりました。しかしながら、市場の低迷に加え、国内外における顧客ニーズの変化に迅速に対応できず、他の注力タイトルの販売が低調に推移するとともに、たな卸資産の評価損を計上したこともあり、全体的に不振となりました。

業務用ゲーム機では、全世界で展開した「マリオカートアーケードグランプリ」が大変好調に推移したほか、国内では「アイドルマスター」、海外ではアメリカ地域において「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2」が好調に推移いたしました。

ナムコにおける携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは、国内において、「太鼓の達人」、「テイルズ オブ」シリーズが人気となり、当期末の会員数は 98 万人(前期比 2.9%増)となりました。また、海外においては、アメリカ地域では配信先キャリアが増加し好調に推移いたしましたが、ヨーロッパ地域では新規サービスの投入遅れなどにより低調に推移いたしました。

この結果、ゲームコンテンツ事業の売上高は 130,430 百万円、営業利益は 9,703 百万円となりました。

【訂正後】

〔ゲームコンテンツ事業〕

ゲームコンテンツ事業は、家庭用ゲームソフトでは、国内において、ニンテンドーDS用「たまごっちのプチプチおみせっち」の販売が 100 万本を突破したほか、プレイステーション2用「第3次スーパーロボット大戦α」、「テイルズ オブ ジ アビス」、「ドラゴンボールZ Sparking(スパークینگ)！」が人気となりました。しかしながら、市場の低迷に加え、国内外における顧客ニーズの変化に迅速に対応できず、他の注力タイトルの販売が低調に推移するとともに、たな卸資産の評価損を計上したこともあり、全体的に不振となりました。

業務用ゲーム機では、全世界で展開した「マリオカートアーケードグランプリ」が大変好調に推移したほか、国内では「アイドルマスター」、海外ではアメリカ地域において「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2」が好調に推移いたしました。

ナムコにおける携帯電話等モバイル機器向けコンテンツでは、国内において、「太鼓の達人」、「テイルズ オブ」シリーズが人気となり、当期末の会員数は 98 万人(前期比 2.9%増)となりました。また、海外においては、アメリカ地域では配信先キャリアが増加し好調に推移いたしましたが、ヨーロッパ地域では新規サービスの投入遅れなどにより低調に推移いたしました。

この結果、ゲームコンテンツ事業の売上高は 130,430 百万円、営業利益は 10,451 百万円となりました。

【訂正前】

〔その他事業〕

その他事業は、物流事業などのサポート関連事業において、効率化を推進いたしました。福祉関連事業については、高齢化社会を見据えてデイサービスセンター「かいかや」の第2号店をオープンし、また、従来型より軽量になった障害者・高齢者向け携帯用会話補助装置「トーキングエイドライト」を発売いたしました。

この結果、その他事業の売上高は 23,071 百万円、営業損失は 162 百万円となりました。

【訂正後】

〔その他事業〕

その他事業は、物流事業などのサポート関連事業において、効率化を推進いたしました。福祉関連事業については、高齢化社会を見据えてデイサービスセンター「かいかや」の第2号店をオープンし、また、従来型より軽量になった障害者・高齢者向け携帯用会話補助装置「トーキングエイドライト」を発売いたしました。

この結果、その他事業の売上高は 23,071 百万円、営業損失は 171 百万円となりました。

5. 平成 18 年3月期決算短信(連結) 株式会社バンダイナムコホールディングス 38ページ

【訂正前】

1. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度(自 平成 17 年4月1日 至 平成 18 年3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)
I 売上高及び営業損益									
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	176,474	78,792	128,104	12,196	42,279	12,981	450,829	—	450,829
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替高	4,533	591	2,326	324	1,048	10,089	18,914	(18,914)	—
計	181,007	79,384	130,430	12,521	43,328	23,071	469,744	(18,914)	450,829
営業費用	161,922	<u>76,138</u>	<u>120,727</u>	10,685	37,141	<u>23,233</u>	429,849	(14,689)	415,160
営業利益(損失:△)	19,085	<u>3,245</u>	<u>9,703</u>	1,835	6,187	<u>△162</u>	39,894	(4,225)	35,669
II 資産、減価償却費、 減損損失及び資本的支出									
資産	152,746	58,901	117,320	10,580	36,926	23,274	399,749	(13,098)	386,651
減価償却費	5,055	9,163	2,107	151	527	1,445	18,450	693	19,144
減損損失	825	—	556	1,619	—	—	3,001	—	3,001
資本的支出	8,456	10,979	1,404	252	1,594	753	23,441	578	24,020

【訂正後】

1. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度(自 平成 17 年4月1日 至 平成 18 年3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)
I 売上高及び営業損益									
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	176,474	78,792	128,104	12,196	42,279	12,981	450,829	—	450,829
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替高	4,533	591	2,326	324	1,048	10,089	18,914	(18,914)	—
計	181,007	79,384	130,430	12,521	43,328	23,071	469,744	(18,914)	450,829
営業費用	161,922	<u>76,878</u>	<u>119,979</u>	10,685	37,141	<u>23,242</u>	429,849	(14,689)	415,160
営業利益(損失:△)	19,085	<u>2,506</u>	<u>10,451</u>	1,835	6,187	<u>△171</u>	39,894	(4,225)	35,669
II 資産、減価償却費、 減損損失及び資本的支出									
資産	152,746	58,901	117,320	10,580	36,926	23,274	399,749	(13,098)	386,651
減価償却費	5,055	9,163	2,107	151	527	1,445	18,450	693	19,144
減損損失	825	—	556	1,619	—	—	3,001	—	3,001
資本的支出	8,456	10,979	1,404	252	1,594	753	23,441	578	24,020

※訂正箇所を下線にて表示しております。