



平成26年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成25年11月6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 上場取引所 東
 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) 取締役 経営企画本部長 (氏名) 浅古 有寿 TEL 03-5783-5500
 四半期報告書提出予定日 平成25年11月11日 配当支払開始予定日 平成25年12月9日
 四半期決算補足説明資料作成の有無： 有
 四半期決算説明会開催の有無： 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第2四半期の連結業績（平成25年4月1日～平成25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	%
26年3月期第2四半期	228,528	2.7	26,389	△4.9	28,553	1.8	19,607	13.2
25年3月期第2四半期	222,610	14.6	27,753	76.1	28,050	75.6	17,320	115.8

(注) 包括利益 26年3月期第2四半期 24,632百万円 (52.6%) 25年3月期第2四半期 16,145百万円 (68.5%)

	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
26年3月期第2四半期	89.25	89.24
25年3月期第2四半期	78.84	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
26年3月期第2四半期	376,313	265,219	70.2
25年3月期	374,203	248,769	66.0

(参考) 自己資本 26年3月期第2四半期 264,304百万円 25年3月期 247,030百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
25年3月期	—	12.00	—	33.00	45.00
26年3月期	—	12.00	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	12.00	24.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

3. 平成26年3月期の連結業績予想（平成25年4月1日～平成26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	485,000	△0.5	45,000	△7.5	46,500	△6.9	29,000	△10.4	132.00

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

平成25年8月2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。

連結業績予想の修正については、本日（平成25年11月6日）公表いたしました「第2四半期累計期間の連結業績予想数値と実績値との差異および通期の連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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）： 無

(2) 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、添付資料 P. 4 「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項 (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(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）	26年3月期2Q	222,000,000株	25年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	26年3月期2Q	2,310,336株	25年3月期	2,309,342株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	26年3月期2Q	219,690,019株	25年3月期2Q	219,691,505株

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想に関する事項は、添付資料 P. 3 「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は、平成25年11月6日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における経済環境は、国内においては景気対策や金融緩和を背景に、高額商品の消費上向きや企業収益の改善など、一部に明るい兆しが見えているものの、今後予定されている消費税増税などへの懸念から、景気の先行きについては不透明な状況が続きました。一方、欧米においては、個人消費が引き続き経済環境などの影響を受けました。

このような環境のなか、当社グループは、平成24年4月にスタートした中期計画のビジョン「挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて様々な施策を推進しました。事業面では、コンテンツ事業において、家庭用ゲームソフトや映像音楽コンテンツ、ネットワークコンテンツなどの展開が好調に推移しました。また、玩具ホビー事業が、国内の定番キャラクター商材を中心に順調に推移しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高228,528百万円（前年同期比2.7%増）、営業利益26,389百万円（前年同期比4.9%減）、経常利益28,553百万円（前年同期比1.8%増）、四半期純利益19,607百万円（前年同期比13.2%増）となりました。

[セグメント別業績]

[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、「獣電戦隊キョウリュウジャー」や「ドキドキ!プリキュア」などの定番キャラクターや、女兒向け新規キャラクター「アイカツ!」の商材が、各事業を横断する展開により好調に推移しました。なお、円安に伴う原価増により粗利率が低下しましたが、乳幼児層や大人層に向けた商品展開を強化するなど、ターゲット拡大に向けた取り組みを着実に推進しました。

海外においては、欧米地域では「Power Rangers (パワーレンジャー)」シリーズの商品が順調に推移しました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、キャラクター玩具やプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具、カード商材などが人気となりました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は80,791百万円（前年同期比0.5%増）、セグメント利益は5,434百万円（前年同期比15.8%減）となりました。

[コンテンツ事業]

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、新規タイトル「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」、「ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ」のヒットに加え、前連結会計年度に発売した「太鼓の達人」シリーズなど複数タイトルのリピート販売が好調に推移しました。また、ネットワークコンテンツでは、「ワンピースグランドコレクション」や「機動戦士ガンダム」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズなどのソーシャルゲームに加え、スマートフォン向けアプリやオンラインゲームが安定的に推移し業績に貢献しました。

映像音楽コンテンツでは、「宇宙戦艦ヤマト2199」や「ガールズ&パンツァー」、「ラブライブ!」などの複数の新作タイトルや、アニメーション関連の音楽タイトルが好調に推移しました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は123,055百万円（前年同期比5.5%増）、セグメント利益は21,763百万円（前年同期比8.1%増）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、既存のアミューズメント施設事業に続く柱の構築に向けた取り組みとして、屋内型テーマパークを新たに2カ所オープンしました。また、キャラクターの世界観を体感できる差異化した店舗展開などを推進しましたが、既存店売上高が前年同期比94.6%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29,229百万円（前年同期比2.2%減）、セグメント損失は146百万円（前年同期は1,051百万円のセグメント利益）となりました。

平成25年9月30日時点における施設の状況

直営店	レベニューシェア	その他	合計
256店	1,032店	3店	1,291店

[その他]

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、印刷事業、その他管理業務などを行っている会社から構成されており、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んでおります。

この結果、その他事業における売上高は12,871百万円（前年同期比0.0%増）、セグメント利益は868百万円（前年同期比32.6%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べ2,109百万円増加し376,313百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が14,404百万円減少したものの、商品及び製品が1,990百万円、仕掛品が8,336百万円、有形固定資産が4,181百万円、投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が2,897百万円増加したことによるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ14,339百万円減少し111,093百万円となりました。これは主に法人税等の支払い等により流動負債のその他に含まれる未払法人税等が4,378百万円、賞与の支払い等により流動負債のその他に含まれる未払賞与が4,114百万円、流動負債のその他に含まれる未払金が3,386百万円、返済により長期借入金が2,666百万円減少したことによるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ16,449百万円増加し265,219百万円となりました。これは主に配当金の支払額7,253百万円があったものの、四半期純利益を計上したことにより利益剰余金が12,353百万円、為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が3,873百万円増加したことによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の66.0%から70.2%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後につきましては、国内景気動向の一部に明るい兆しはあるものの、個人の消費動向や欧米の景気動向を含め、依然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業界の事業環境もこの影響を受け、不透明な状況が継続すると想定されます。

このような状況下、当社グループは平成24年4月よりスタートした3カ年の中期計画で掲げた戦略を着実に実行してまいります。具体的には、中長期的な成長に向け、新規IP（Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産）や商品・サービスの開発、新たなビジネスモデル構築に向けた取り組みなどを行うとともに、収益の安定・向上に向けた事業基盤のさらなる強化に注力してまいります。

トイホビー事業につきましては、国内においては、「スーパー戦隊」シリーズ、「プリキュア」シリーズ、10月より新番組の放映が始まった「仮面ライダー」シリーズ、「機動戦士ガンダム」シリーズなどの定番キャラクターによる、各カテゴリーの連動展開を強化してまいります。また、女兒向け新規キャラクター「アイカツ！」の各事業を横断した取り組みによる育成や、小学生男児向け新規キャラクターの導入など、キャラクターラインナップの拡充をはかるとともに、カードゲーム、プラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具など、様々なターゲットへ向けた新たな商品・サービスを投入し、国内圧倒的No.1のポジションを目指してまいります。海外については、厳しい市場環境が続いている欧米地域においては、欧米一体のブランドマネジメント体制の強化を行い、主要コンテンツの「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズなどの男児向けキャラクターを中心とした商材の展開により、収益性の改善をはかります。また、アジア市場においては、日本で人気のプラモデルや大人向けのコレクション性の高い玩具、カード商材などを中心に、日本と連動した展開による成長を目指してまいります。

コンテンツ事業につきましては、IPを軸に、様々なカテゴリーに向け商品・サービスを提供する「IP軸戦略」をさらに強化します。既存IPに加え、新作アニメーション「PAC-MAN and the Ghostly Adventures（パックマン アンド ザ ゴーストリー アドベンチャーズ）」を核とした様々なビジネス展開を行うなど、新規IPの育成にも取り組みます。また、技術進歩や環境変化に迅速に対応するための施策を推進するなど、中長期的な視野での開発環境の整備・向上を行います。

事業別では、ネットワークコンテンツでは、ユーザー嗜好の変化に対応した新規タイトルの投入や既存タイトルのタイムリーな更新により、安定的な展開を推進します。家庭用ゲームソフトでは、人気シリーズの投入に加え、ダウンロード専用タイトルなど、ネットワーク機能を活用した新たな取り組みを強化します。業務用ゲーム機では、ユーザーに支持されるゲーム機の開発・販売に加え、従量課金制度など販売方法の多様化への対応を行います。映像音楽コンテンツでは、多彩な新作パッケージソフトの販売に加え、「アイカツ！」のような新規IPの創出にも積極的に取り組みます。

アミューズメント施設事業につきましては、国内では、キャラクターの世界観を体感できる店舗展開など当社グループならではの展開により、集客強化をはかるとともに、テーマパーク事業の強化や新業態への挑戦など、新たな事業の柱の構築を目指します。欧米においては、各種効率化施策による収益性の向上をはかってまいります。

当第2四半期連結累計期間の実績並びに各事業の直近の業績動向、下期の事業計画、市場環境を踏まえ、平成25年8月2日の第1四半期決算発表時に公表しました通期の連結業績予想数値を4ページに記載のとおり修正いたします。

平成26年3月期通期連結業績予想数値の修正（平成25年4月1日～平成26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
前回発表予想 (A)	480,000	40,000	40,500	26,000	118円 35銭
今回修正予想 (B)	485,000	45,000	46,500	29,000	132円 00銭
増減額 (B-A)	5,000	5,000	6,000	3,000	—
増減率 (%)	1.0	12.5	14.8	11.5	—
(ご参考) 前期実績 (平成25年3月期)	487,241	48,642	49,972	32,383	147円 40銭

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動
該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用
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。

3. 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)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	119,132	116,497
受取手形及び売掛金	77,069	62,664
有価証券	4,379	5,051
商品及び製品	10,915	12,906
仕掛品	19,597	27,934
原材料及び貯蔵品	6,130	6,054
その他	28,063	29,229
貸倒引当金	△484	△563
流動資産合計	264,804	259,774
固定資産		
有形固定資産	47,255	51,437
無形固定資産	8,497	9,211
投資その他の資産		
その他	54,984	56,539
貸倒引当金	△1,338	△649
投資その他の資産合計	53,646	55,889
固定資産合計	109,399	116,538
資産合計	374,203	376,313

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	46,471	46,351
短期借入金	5,596	5,686
引当金	3,281	2,240
その他	53,041	42,089
流動負債合計	108,391	96,367
固定負債		
長期借入金	7,500	4,833
退職給付引当金	3,724	3,974
その他の引当金	—	374
その他	5,817	5,543
固定負債合計	17,042	14,725
負債合計	125,433	111,093
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,245	52,245
利益剰余金	199,118	211,471
自己株式	△2,385	△2,386
株主資本合計	258,979	271,330
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,212	6,660
繰延ヘッジ損益	642	242
土地再評価差額金	△5,608	△5,608
為替換算調整勘定	△12,194	△8,320
その他の包括利益累計額合計	△11,948	△7,026
新株予約権	—	44
少数株主持分	1,738	871
純資産合計	248,769	265,219
負債純資産合計	374,203	376,313

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
(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24年4月1日 至 平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30日)
売上高	222,610	228,528
売上原価	134,302	137,633
売上総利益	88,308	90,895
販売費及び一般管理費	60,555	64,506
営業利益	27,753	26,389
営業外収益		
持分法による投資利益	50	993
その他	674	1,709
営業外収益合計	725	2,702
営業外費用		
為替差損	318	—
債務保証損失引当金繰入額	—	387
その他	109	151
営業外費用合計	428	538
経常利益	28,050	28,553
特別利益		
固定資産売却益	4	19
投資有価証券売却益	0	11
負ののれん発生益	24	—
関係会社清算益	—	18
特別利益合計	29	49
特別損失		
減損損失	152	117
その他	185	73
特別損失合計	337	190
税金等調整前四半期純利益	27,742	28,411
法人税等	10,339	8,751
少数株主損益調整前四半期純利益	17,403	19,660
少数株主利益	82	53
四半期純利益	17,320	19,607

(四半期連結包括利益計算書)
(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24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	17,403	19,660
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△411	1,435
繰延ヘッジ損益	△264	△399
為替換算調整勘定	△579	3,907
持分法適用会社に対する持分相当額	△1	28
その他の包括利益合計	△1,257	4,971
四半期包括利益	16,145	24,632
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	16,048	24,528
少数株主に係る四半期包括利益	97	103

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

(セグメント情報等)

セグメント情報

I 前第2四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期連結 損益計算書 計上額 (注3)
	トイホビー 事業	コンテンツ 事業	アミューズ メント施設 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	76,752	111,030	29,839	217,622	4,988	222,610	—	222,610
セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,659	5,656	32	9,347	7,879	17,227	△17,227	—
計	80,411	116,686	29,872	226,970	12,867	239,837	△17,227	222,610
セグメント利益	6,451	20,136	1,051	27,639	1,289	28,928	△1,175	27,753

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△1,175百万円には、セグメント間取引消去381百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,556百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間（自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：百万円）

	報告セグメント				その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期連結 損益計算書 計上額 (注3)
	トイホビー 事業	コンテンツ 事業	アミューズ メント施設 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	77,062	117,448	29,185	223,696	4,832	228,528	—	228,528
セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,728	5,607	43	9,380	8,038	17,418	△17,418	—
計	80,791	123,055	29,229	233,076	12,871	245,947	△17,418	228,528
セグメント利益又は損失(△)	5,434	21,763	△146	27,051	868	27,920	△1,531	26,389

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失の調整額△1,531百万円には、セグメント間取引消去△35百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,495百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。