



平成 25 年 11 月 6 日

各 位

会 社 名 株式会社バンダイナムコホールディングス  
代 表 者 名 代表取締役社長 石川 祝 男  
(コード番号 7832 東証第一部)  
問 合 せ 先 取締役 経営企画本部長 浅 古 有 寿  
( T E L : 0 3 - 5 7 8 3 - 5 5 0 0 )

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

平成 25 年 8 月 2 日の第 1 四半期決算発表時に公表いたしました、平成 26 年 3 月期 第 2 四半期累計期間 (平成 25 年 4 月 1 日～平成 25 年 9 月 30 日) の連結業績予想における予想数値と比較して、本日公表の実績値において下記のとおり差異が生じたのでお知らせいたします。

また、平成 26 年 3 月期 通期 (平成 25 年 4 月 1 日～平成 26 年 3 月 31 日) の連結業績予想につきましても、本日本日下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 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

①第 2 四半期累計期間 (平成 25 年 4 月 1 日～平成 25 年 9 月 30 日) の連結業績予想数値と実績値との差異

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	四半期 純利益 (百万円)	1株当たり 四半期純利益
前回予想(A)	228,000	19,000	19,500	12,500	56 円 90 銭
今回実績(B)	228,528	26,389	28,553	19,607	89 円 25 銭
増減額(B-A)	528	7,389	9,053	7,107	—
増減率(%)	0.2	38.9	46.4	56.9	—
ご参考:前年同期実績 (平成 24 年 4 月 1 日～ 平成 24 年 9 月 30 日)	222,610	27,753	28,050	17,320	78 円 84 銭

②差異の理由

当第 2 四半期累計期間につきましては、コンテンツ事業が、IP (Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産) を軸とした連動展開により業績に貢献しました。具体的には、新作タイトルに加えリピートタイトルの販売が人気となった家庭用ゲームソフトおよび映像音楽パッケージソフト、ソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリなどのネットワークコンテンツが、前回見込みを大きく上回りました。このほか、国内におけるトイホビー事業が定番キャラクターを中心に好調に推移しました (併せて、本日発表の「平成 26 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」をご参照ください。)

この結果、当第 2 四半期累計期間の連結業績予想数値と比較して実績値に差異が生じました。

## 2. 通期の連結業績予想数値の修正

### ①通期(平成25年4月1日～平成26年3月31日)の連結業績予想数値の修正

	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)	480,000	40,000	40,500	26,000	118円35銭
今回予想(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24年4月1日～ 平成25年3月31日)	487,241	48,642	49,972	32,383	147円40銭

### ②修正の理由

通期の見通しにつきましては、第2四半期累計期間の実績ならびに各事業の直近の業績動向、下期の事業計画、さらには不透明な市場環境を踏まえたうえで、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予想数値を上記のとおり修正いたします。

なお、平成25年5月9日に公表いたしました平成26年3月期の個別業績予想に修正はございません。

※上記の予想は、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、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。

以 上