



## 平成24年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年11月2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/>

上場取引所 東

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23年11月10日

配当支払開始予定日

平成23年12月5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24年3月期第2四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23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	%
24年3月期第2四半期	194,241	11.9	15,757	211.0	15,977	219.2	8,026	—
23年3月期第2四半期	173,595	0.5	5,067	—	5,006	—	△1,930	—

(注) 包括利益 24年3月期第2四半期 9,579百万円 (—%) 23年3月期第2四半期 △7,509百万円 (—%)

	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
24年3月期第2四半期	34.96	—
23年3月期第2四半期	△8.00	—

#### (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	%	百万円	%
24年3月期第2四半期	312,631	—	210,071	—	—	66.6
23年3月期	308,269	—	213,693	—	—	68.8

(参考) 自己資本 24年3月期第2四半期 208,177百万円 23年3月期 212,102百万円

### 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
23年3月期	—	12.00	—	12.00	24.00
24年3月期	—	12.00	—	—	—
24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24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24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	420,000	6.6	25,000	53.0	26,000	58.5	15,000	711.5	65.89

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

#### 4. その他

(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  
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(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(その他)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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

24年3月期2Q	230,000,000 株	23年3月期	240,000,000 株
24年3月期2Q	4,609,789 株	23年3月期	3,497,884 株
24年3月期2Q	229,592,993 株	23年3月期2Q	241,455,138 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、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)連結業績予想に関する定性的情報」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23年11月2日に当社ホームページに掲載を予定しております。

## ○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) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報（その他）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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	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) 継続企業の前提に関する注記	9
(4) セグメント情報等	9
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間における経済環境は、甚大な被害をもたらした東日本大震災やそれに伴う電力供給不足の問題、さらには急激な円高の進行などにより、厳しい状況で推移しました。また、エンターテインメント業界においても、個人消費の低迷等により不透明な状態が続きました。

このような環境のなか、当社グループは平成21年4月にスタートした3ヵ年の中期計画に基づき、中長期的な成長に向けてグローバル経営基盤の整備を推進しております。

事業面においては、トイホビー事業の定番キャラクター玩具やカード商材、コンテンツ事業の業務用ゲーム機、家庭用ゲームソフト、ネットワークコンテンツなどが業績に貢献しました。また、アミューズメント施設事業においては、国内既存店売上が好調に推移しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高194,241百万円（前年同期比11.9%増）、営業利益15,757百万円（前年同期比211.0%増）、経常利益15,977百万円（前年同期比219.2%増）、四半期純利益は8,026百万円（前年同期は1,930百万円の四半期純損失）となりました。

#### [セグメント別業績]

##### [トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、国内においては、好調な「海賊戦隊ゴーカイジャー」に加え、新たに平成23年9月よりスタートした「仮面ライダーフォーゼ」のキャラクター玩具が人気となりました。また、「ドラゴンボールヒーローズ」などのデジタルカードゲーム、ネットワークと連動したカードゲームの「プロ野球オーナーズリーグ」が好調に推移し、業績に大きく貢献しました。新たな展開としては、「ダンボール戦機」のプラモデルが小学生男児を中心に人気となるとともに、コレクション性の高い大人向けの玩具が好調に推移しました。

海外においては、アメリカ地域ではPower Rangersシリーズの2年ぶりの新作となる「Power Rangers SAMURAI（パワーレンジャー・サムライ）」の商材が人気となるとともに、アジア地域では日本と連動した展開により堅調に推移しました。一方、ヨーロッパ地域では女兒向けや幼児向けなどの新しいカテゴリーの商品展開を実施しましたが、人気キャラクター玩具を中心に堅調に推移した前年同期には及びませんでした。

この結果、トイホビー事業における売上高は81,627百万円（前年同期比13.0%増）、セグメント利益は8,986百万円（前年同期比27.1%増）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、業務用ゲーム機においては、定番の景品機器のリピーター販売や景品の販売等が業績に貢献しました。また、家庭用ゲームソフトでは、プレイステーション3向け「テイルズ オブ エクシリア」やプレイステーション・ポータブル向け「AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…」などが好調に推移するとともに、映像音楽コンテンツでは「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」や「TIGER & BUNNY（タイガー&バニー）」の映像パッケージソフトが人気となりました。ネットワークコンテンツは、従来の月額課金の会員数は減少したものの、ソーシャルゲームが「ガンダムロワイヤル」（Mobage（モバゲー）にて配信）を中心に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86,711百万円（前年同期比21.4%増）、セグメント利益は5,369百万円（前年同期は2,600百万円のセグメント損失）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、ショッピングセンター内のキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗を中心に人気となり、既存店売上高は前年同期比103.3%と好調に推移しました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、欧米において売上が減少したものの、店舗の選択と集中により利益面においては順調に推移しました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は31,306百万円（前年同期比0.9%減）、セグメント利益は1,891百万円（前年同期比24.5%増）となりました。

#### 平成23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	その他	合計
257店	956店	3店	1,216店

[その他]

その他の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2四半期連結累計期間は、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、その他の事業における売上高は11,520百万円（前年同期比32.4%増）、セグメント利益は1,045百万円（前年同期比143.2%増）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4,361百万円増加し312,631百万円となりました。これは主に自己株式の取得や法人税等の支払等に伴い現金及び預金が5,481百万円減少した一方で、仕掛品等のたな卸資産が5,640百万円、有形固定資産に含まれる工具器具及び備品が1,569百万円、投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が1,324百万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7,983百万円増加し102,559百万円となりました。これは主に流動負債のその他に含まれる未払金が4,427百万円減少した一方で、支払手形及び買掛金が3,769百万円、新規借入の実施に伴い長期借入金が8,000百万円増加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3,621百万円減少し210,071百万円となりました。これは主に好調な連結業績による四半期純利益を計上したことにより利益剰余金が5,186百万円増加した一方で、自己株式の公開買付や市場買付の実施に伴い自己株式が10,328百万円増加したことによるものです。なお、自己株式の消却を実施したことに伴い資本剰余金及び自己株式はそれぞれ9,299百万円減少しております。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の68.8%から66.6%となりました。

## (3) 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、国内における個人消費の低迷や欧米の景気低迷に加え、円高の影響もあることから、厳しい状況が継続すると予測されます。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、不透明な状況が続くものと想定されます。

このような状況下、当社グループは平成21年4月よりスタートした3カ年の中期計画で掲げたグローバル経営基盤の整備を着実に実行し、中長期的な成長につなげてまいります。

トイホビー事業につきましては、国内では、「機動戦士ガンダムAGE（エイジ）」（平成23年10月よりテレビ放映開始）、さらには既に人気となっている「海賊戦隊ゴーカイジャー」や「仮面ライダーフォーゼ」などの定番キャラクターによる玩具を軸としたカテゴリー連動による展開を強化してまいります。また、国内において圧倒的No.1のポジションを目指すなか、カードゲーム、小学生向けのプラモデル、大人向けの玩具など、ターゲット拡大へ向けた新たな商品・サービスを投入してまいります。海外においては、アメリカ地域では、好スタートを切った「Power Rangers SAMURAI（パワーレンジャー・サムライ）」や、「ThunderCats（サンダーキャッツ）」などの男児向け玩具を中心に収益性の改善をはかります。また、ヨーロッパ地域においては、女兒向け玩具、幼児向け玩具などの新規カテゴリーの拡大をはかり、アジア地域においては日本と連動した展開を強化してまいります。

コンテンツ事業につきましては、業務用ゲーム機では「鉄拳タッグトーナメント2」、「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン4」などの人気シリーズの最新機器、家庭用ゲームソフトでは、プレイステーション3・Xbox360向け「ACE COMBAT ASSAULT HORIZON（エースコンバット アサルト・ホライズン）」やプレイステーション3向け「機動戦士ガンダム EXTREME VS.（エクストリーム バーサス）」などのタイトルを中心にそれぞれ展開します。また、映像音楽コンテンツでは人気の「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」や「TIGER & BUNNY（タイガー&バニー）」の続巻に加え、下半期には「機動戦士ガンダムAGE（エイジ）」のパッケージソフトを発売します。さらに、ネットワークコンテンツについては、既に人気となっている「ガンダムロワイヤル」（Mobage（モバゲー）にて配信）や「ガンダムマスターズ」（GREEにて配信）に加えて、「モバゲーであそぼ！たまごっち」（Mobage（モバゲー）にて配信）や「スーパー戦隊ウォーズ」（GREEにて配信）などのソーシャルゲームにより、コンテンツ価値の最大化を目指します。

アミューズメント施設事業につきましては、国内において当社グループならではのキャラクターの世界観を体感できる差異化した店舗を推進してまいります。海外においては、引き続き各種効率化施策を実施し、収益性の向上をはかってまいります。

当連結会計年度の見通しにつきましては、平成23年10月26日に公表しました通期の連結業績予想より変更ありません。

## 2. サマリー情報（その他）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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示  
該当事項はありません。

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23年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成23年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	88,126	82,644
受取手形及び売掛金	57,262	57,002
商品及び製品	10,553	12,593
仕掛品	26,741	29,789
原材料及び貯蔵品	4,406	4,957
その他	24,664	25,708
貸倒引当金	△820	△664
流動資産合計	210,934	212,032
固定資産		
有形固定資産	42,591	44,504
無形固定資産	8,536	8,055
投資その他の資産		
その他	48,111	50,049
貸倒引当金	△1,905	△2,011
投資その他の資産合計	46,206	48,038
固定資産合計	97,334	100,598
資産合計	308,269	312,631

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成23年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	36,641	40,410
短期借入金	3,428	4,400
未払法人税等	7,979	7,400
引当金	2,590	2,151
その他	35,464	31,807
流動負債合計	86,105	86,169
固定負債		
長期借入金	—	8,000
引当金	3,001	3,065
その他	5,469	5,324
固定負債合計	8,470	16,389
負債合計	94,576	102,559
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	69,923	60,623
利益剰余金	159,491	164,678
自己株式	△3,496	△4,524
株主資本合計	235,919	230,777
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	447	1,567
繰延ヘッジ損益	3	△323
土地再評価差額金	△6,491	△6,491
為替換算調整勘定	△17,775	△17,351
その他の包括利益累計額合計	△23,816	△22,600
少数株主持分	1,590	1,893
純資産合計	213,693	210,071
負債純資産合計	308,269	312,631

(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22年4月1日 至 平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30日)
売上高	173,595	194,241
売上原価	111,231	119,004
売上総利益	62,363	75,236
販売費及び一般管理費	57,296	59,478
営業利益	5,067	15,757
営業外収益		
受取配当金	158	179
その他	362	399
営業外収益合計	521	579
営業外費用		
持分法による投資損失	97	—
為替差損	334	146
その他	151	213
営業外費用合計	582	360
経常利益	5,006	15,977
特別利益		
事業譲渡益	405	54
貸倒引当金戻入額	119	—
事業整理損失引当金戻入額	30	—
新株予約権戻入益	715	—
その他	168	18
特別利益合計	1,439	72
特別損失		
固定資産売却損	1	—
固定資産除却損	54	561
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	1,205	—
その他	2,716	440
特別損失合計	3,977	1,002
税金等調整前四半期純利益	2,467	15,046
法人税等	4,255	6,720
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△1,787	8,326
少数株主利益	143	300
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,930	8,026

(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22年4月1日 至 平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失 (△)	△1,787	8,326
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	96	1,165
繰延ヘッジ損益	△95	△326
為替換算調整勘定	△5,658	459
持分法適用会社に対する持分相当額	△64	△45
その他の包括利益合計	△5,722	1,253
四半期包括利益	△7,509	9,579
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△7,586	9,242
少数株主に係る四半期包括利益	76	337

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) 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22年4月1日至平成22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	70,602	68,257	31,581	170,441	3,153	173,595	—	173,595
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,621	3,194	22	4,839	5,547	10,386	△10,386	—
計	72,224	71,452	31,604	175,280	8,701	183,982	△10,386	173,595
セグメント利益又は 損失(△)	7,072	△2,600	1,520	5,991	429	6,421	△1,354	5,067

(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、ビル管理事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△1,354百万円には、セグメント間取引消去110百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,465百万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。

II 当第2四半期連結累計期間（自平成23年4月1日至平成23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	79,082	79,973	31,283	190,339	3,901	194,241	—	194,241
セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,545	6,738	22	9,306	7,618	16,925	△16,925	—
計	81,627	86,711	31,306	199,645	11,520	211,166	△16,925	194,241
セグメント利益	8,986	5,369	1,891	16,247	1,045	17,293	△1,535	15,757

(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、ビル管理事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△1,535百万円には、セグメント間取引消去△224百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,310百万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。

(5) 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、平成23年2月25日開催の取締役会決議に基づき、当第2四半期連結累計期間において、自己株式11,110,764株を10,327百万円にて取得いたしました。

また、平成23年7月15日開催の取締役会決議に基づき、平成23年7月19日に自己株式の消却を行いました。この消却により自己株式が10,000,000株、9,299百万円減少し、資本剰余金が同額減少しております。

なお、当第2四半期連結会計期間末において、自己株式は4,524百万円となっております。