

四半期報告書

(第13期第3四半期)

自 平成29年10月1日

至 平成29年12月31日

株式会社バンダイナムコホールディングス

目次

頁

表紙

第一部 企業情報	1
第1 企業の概況	1
1 主要な経営指標等の推移	1
2 事業の内容	1
第2 事業の状況	2
1 事業等のリスク	2
2 経営上の重要な契約等	2
3 財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析	2
第3 提出会社の状況	9
1 株式等の状況	9
(1) 株式の総数等	9
(2) 新株予約権等の状況	9
(3) 行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等	9
(4) ライツプランの内容	9
(5) 発行済株式総数、資本金等の推移	9
(6) 大株主の状況	9
(7) 議決権の状況	10
2 役員の状況	10
第4 経理の状況	11
1 四半期連結財務諸表	12
(1) 四半期連結貸借対照表	12
(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	14
四半期連結損益計算書	14
四半期連結包括利益計算書	15
2 その他	24
第二部 提出会社の保証会社等の情報	25

[四半期レビュー報告書]

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	平成30年2月13日
【四半期会計期間】	第13期第3四半期（自平成29年10月1日至平成29年12月31日）
【会社名】	株式会社バンダイナムコホールディングス
【英訳名】	BANDAI NAMCO Holdings Inc.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 田口 三昭
【本店の所在の場所】	東京都港区芝五丁目37番8号
【電話番号】	(03) 6634-8800 (代表)
【事務連絡者氏名】	取締役 経営企画本部長 浅古 有寿
【最寄りの連絡場所】	東京都港区芝五丁目37番8号
【電話番号】	(03) 6634-8800 (代表)
【事務連絡者氏名】	取締役 経営企画本部長 浅古 有寿
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 (東京都中央区日本橋兜町2番1号)

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次	第12期 第3四半期 連結累計期間	第13期 第3四半期 連結累計期間	第12期
会計期間	自平成28年4月1日 至平成28年12月31日	自平成29年4月1日 至平成29年12月31日	自平成28年4月1日 至平成29年3月31日
売上高 (百万円)	459,103	483,180	620,061
経常利益 (百万円)	60,539	54,730	63,290
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益 (百万円)	46,503	40,878	44,159
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	48,794	49,538	43,104
純資産額 (百万円)	354,474	380,865	348,784
総資産額 (百万円)	485,198	513,176	488,032
1株当たり四半期(当期) 純利益金額 (円)	211.69	186.08	201.03
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期) 純利益金額 (円)	211.63	186.02	200.97
自己資本比率 (%)	72.9	74.0	71.3

回次	第12期 第3四半期 連結会計期間	第13期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自平成28年10月1日 至平成28年12月31日	自平成29年10月1日 至平成29年12月31日
1株当たり四半期純利益金額 (円)	74.35	57.72

(注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。

2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び当社の関係会社)が営む事業の内容について、重要な変更はありません。また、玩具ホビー事業において、平成29年9月30日付で欧州地域における組織再編を実施しております。

なお、第1四半期連結会計期間より報告セグメントの一部の区分を変更しております。詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項(セグメント情報等)」に記載のとおりであります。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、新たに発生した事業等のリスクはありません。
また、前事業年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについての重要な変更はありません。

2【経営上の重要な契約等】

その他の重要な契約

当社の子会社である㈱バンダイナムコエンターテインメントは、平成29年10月6日付で、新たに以下の契約を締結いたしました。

契約会社名	相手先名	国名 (地域)	契約内容	契約期間
㈱バンダイナムコエンターテインメント	㈱ソニー・インタラクティブエンタテインメント	全世界	プレイステーション(全機種)対応ソフトの開発、製造、販売の被許諾	平成26年11月20日から平成31年3月31日まで以後1年ごと自動更新

上記に伴い、終了した契約は以下のとおりであります。

契約会社名	相手先名	国名 (地域)	契約内容	契約期間
㈱バンダイナムコエンターテインメント	㈱ソニー・インタラクティブエンタテインメント	日本	①「プレイステーション3」用ソフトの開発、製造、販売の被許諾	平成20年4月1日から平成22年3月31日まで以後1年ごとの自動更新
			②「プレイステーションVita」用ソフトの開発、製造、販売の被許諾	平成23年10月1日から平成25年3月31日まで以後1年ごとの自動更新

3【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループ(当社及び連結子会社)が判断したものであります。

(1) 業績の状況

当第3四半期連結累計期間における経済環境は、国内においては個人消費の回復や企業収益の改善などにより緩やかな回復傾向で推移したものの、経済全体の先行きについては不透明な状況が続きました。海外においては、個人消費は堅調に推移しましたが、社会情勢の不透明感などが消費に影響を与えました。

このような環境のなか、当社グループは、平成27年4月にスタートした3ヵ年の中期計画を推進しています。ビジョンである「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて、IP(Intellectual Property:キャラクターなどの知的財産)を最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」の強化に向け、新規IPの創出育成やターゲットの拡大、新たな事業の拡大などの施策を推進しました。また、海外において展開するIPや事業領域及びエリアの拡大に取り組みました。

当第3四半期連結累計期間につきましては、スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツが国内外で好調に推移したほか、各事業の主力IP商品・サービスが好調に推移し、売上高は前年同期を上回りましたが、商品・サービスの発売タイミングやプロダクトミックスの違いなどから利益面は前年同期に及びませんでした。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高483,180百万円(前年同期比5.2%増)、営業利益53,462百万円(前年同期比11.1%減)、経常利益54,730百万円(前年同期比9.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益40,878百万円(前年同期比12.1%減)となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの一部の区分を変更しており、前年同期比較においては、前年同期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

① 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」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品の好調が継続したほか、「機動戦士ガンダム」シリーズの商品がプラモデルを中心に安定的に推移しました。また、大人層などに向けたターゲット拡大の取り組みを強化したほか、IPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品や大人層向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。欧米地域では、「Power Rangers (パワーレンジャー)」シリーズの商品が堅調に推移しました。しかしながら、トイホビー事業全体では商品のプロダクトミックスの違いなどにより前年同期の業績を下回りました。

この結果、トイホビー事業における売上高は164,376百万円（前年同期比0.8%減）、セグメント利益は13,286百万円（前年同期比13.5%減）となりました。

② ネットワークエンターテインメント事業

ネットワークエンターテインメント事業につきましては、スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツにおいて、ワールドワイド展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ワンピース トレジャークルーズ」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルの好調が継続し収益に貢献しました。家庭用ゲームにおいては、欧米地域を中心に新作タイトル「TEKKEN (鉄拳) 7」が人気となったほか、既存タイトルのレポート販売が好調に推移しました。アミューズメントビジネスでは、アミューズメント施設の国内既存店が順調に推移したほか、新技術を融合した新たな取り組みとしてVR (Virtual Reality:仮想現実) を活用した機器開発や施設の出店を積極的に推進しました。事業全体では、前年同期は家庭用ゲームにおいてダウンロード販売比率の高い新作大型タイトルの発売があったこと、当第3四半期連結累計期間はVR施設を中心に積極的な出店を行ったことによりアミューズメントビジネスが費用先行となることなどから利益面では前年同期の業績を下回りました。

この結果、ネットワークエンターテインメント事業における売上高は285,329百万円（前年同期比9.4%増）、セグメント利益は33,834百万円（前年同期比5.7%減）となりました。

③ 映像音楽プロデュース事業

映像音楽プロデュース事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「ガールズ&パンツァー」シリーズなどの主力IPの既存作品及び新作に関連した映像や商品展開を行い人気となりました。また、「ラブライブ！」シリーズなどの作品に関連したライセンス収入などが収益に貢献しましたが、事業全体では主力商品の発売タイミングなどの違いにより、前年同期の業績を下回りました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は37,872百万円（前年同期比7.6%減）、セグメント利益は9,076百万円（前年同期比23.9%減）となりました。

④ その他

その他事業につきましては、グループのトイホビー、ネットワークエンターテインメント、映像音楽プロデュース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20,235百万円（前年同期比0.1%増）、セグメント利益は821百万円（前年同期比32.0%減）となりました。

(2) 財政状態の分析

当第3四半期連結会計期間末における総資産につきましては、前連結会計年度末に比べ25,143百万円増加し513,176百万円となりました。これは主に土地を取得したことや配当金の支払い、投資有価証券の取得等により現金及び預金が52,702百万円減少したものの、受取手形及び売掛金が12,619百万円、仕掛品が11,233百万円、主に土地の取得により有形固定資産が35,567百万円、投資有価証券が18,163百万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6,937百万円減少し132,310百万円となりました。これは未払法人税等や未払金の減少等により、流動負債のその他が7,712百万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32,081百万円増加し380,865百万円となりました。これは主に配当金の支払額18,023百万円があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益40,878百万円を計上したことにより利益剰余金が23,020百万円、その他有価証券評価差額金が5,137百万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71.3%から74.0%となりました。

(3) 経営方針・経営戦略等及び経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが定めている経営方針・経営戦略等及び経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等について重要な変更はありません。

なお、当社グループは、平成30年4月より3ヵ年の新中期計画がスタートすることから、当四半期報告書提出日現在において、平成30年4月以降の経営戦略等及び経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等について次のとおり見直しを行っております。

① 経営方針

当社グループは、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンとして、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供し続けることをミッションとしております。

② 経営戦略等

平成27年4月～平成30年3月の現中期計画では、IPの世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」をグループ最大の強みとしてより強固なものとし、グローバルでの展開を推進してきました。

現中期計画での成果と課題を踏まえ、新中期計画ではIP軸戦略をさらに進化させグローバル市場での浸透・拡大を目指すとともに、今後成長の可能性が高い地域や事業での展開を強化します。IP軸戦略においては新規IP創出にドライブをかけるとともに、各地域でALL BANDAI NAMCOで一体となり地域軸で戦略を推進します。

また、世界のエンターテインメント市場における環境や顧客志向の変化、新たな競合の登場などを踏まえ、具体的な戦略推進にあたっては、従来のビジネスモデルや常識にこだわることなく、次のステージに向けあらゆる面で変化するグループとなることを目指します。

(中期ビジョン CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化)

バンダイナムコグループが商品・サービスを通じ「夢・遊び・感動」を提供し、世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループを目指すという企業理念に変更はありません。新中期計画においては、従来のビジネスモデルや常識にこだわることなく、挑戦・成長・進化し続け、次のステージに向けCHANGEをはかります。CHANGEには、IP創出企業へのCHANGE、新たなビジネスモデルへのCHANGE、ALL BANDAI NAMCO体制へのCHANGE、人を核とする企業グループへのCHANGEなどの意味を込めています。

(当社グループの組織体制)

当社グループでは、持株会社のもと、事業会社の集合体ごとに事業戦略の実行を行っております。

平成30年4月よりスタートする新中期計画より、事業会社の集合体の単位名称をSBU (Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット) からユニットに改めます。また、IP軸戦略のさらなる進化、新たなエンターテインメントへの挑戦などのミッションごとに、よりスピーディに重点戦略を推進するため、従来の3SBU体制から5ユニット体制とします。

具体的には、ネットワークエンターテインメントSBUを、ネットワークコンテンツや家庭用ゲームなどの分野で事業展開を行うネットワークエンターテインメントユニットと、リアルな場を活用しバンダイナムコならではの施設やサービス、機器などのコンテンツの提供を行うリアルエンターテインメントユニットに分割します。また、新規IP創出に注力するIPクリエイションユニットが映像音楽プロデュースSBUから独立し新ユニットとなります。

(重点戦略)

I P軸戦略：I P軸戦略のさらなる進化

バンダイナムコグループ最大の強みであるI P軸戦略をより強固なものとするため、新規I P創出にドライブをかけるとともに、定番I Pのイノベーションを継続します。新規I P創出にあたっては、グループのあらゆる事業において取り組むとともに、国内外のあらゆるパートナーとオープンに協業します。

- ・I P創出機能（体制）強化
- ・I P創出への積極投資

事業戦略：新たなエンターテインメントへの挑戦

新たなエンターテインメントへの挑戦に向け、事業インフラの整備・拡充と事業領域の拡大・強化、インキュベーションの推進に取り組みます。

- ・事業インフラの整備・拡充
- ・事業領域の拡大・強化
- ・インキュベーションの推進

エリア戦略：ALL BANDAI NAMCOでの成長

I P軸戦略のグローバル展開拡大にあたっては、従来の日本中心の展開から、地域軸体制への変更を目指します。各地域の持株会社と各ユニットの事業会社がALL BANDAI NAMCOで一体となり、各地域の顧客を熟知した地域軸での自発的な戦略推進を行います。日本においては各市場におけるNo. 1を追求し続けるとともに、欧米においてはネットワークコンテンツや家庭用ゲームの拡大、トイホビー事業における取り組みの変更を行います。また重点地域として中国市場での本格展開を行います。

- ・中国市場本格展開
- ・ALL BANDAI NAMCOに向けた体制整備

人材戦略 「人」を核とした企業グループへ

当社グループは、様々な個性を持つ企業や社員が生き生きと働くことができる「面白さで勝つ人材経営の企業グループ」でありたいと考えます。従来よりグローバル人材の育成、積極的な人材交流、多様な人材が活躍できる制度、社員が心身とも健康で働くための各種制度の整備などに取り組んできました。新中期計画においては、これらに加え、より社員が新しいことに挑戦するための提案制度、チャレンジを支援する仕組みなどを推進します。

※参考資料（各ユニットの中期ビジョン・重点戦略）

トイホビーユニット

- ・中期ビジョン

突き破り創り出せ！そして世界を“あっ”と言わせよう！

Break Out of the Box. Wow the World!

- ・重点戦略

I Pの創出・育成・獲得の強化、各事業ポジションの成長実現、中国市場への本格展開、新規事業領域の拡大、事業最大化に向けた機能の再／最強化

ネットワークエンターテインメントユニット

- ・中期ビジョン

存在感のある“世界企業”へ

- ・重点戦略

「顧客起点」の新ビジネススタイル構築、「世界企業」化

リアルエンターテインメントユニット

- ・中期ビジョン

いま、ここにしかないエンターテインメント体験を世界中に生み出す
～リアルエンターテインメントのコンテンツプロバイダー～

- ・重点戦略

リアルプラットフォームの構築、バンダイナムコならではの差別化の実現

映像音楽プロデュースユニット

- ・中期ビジョン

映像・音楽・ライブ No. 1 企業グループへ

- ・重点戦略

ヒットIPの創出力強化、映像・音楽・ライブを中心としたIP総合プロデュースへの挑戦、世界を見据えたIP活用の推進

IPクリエイションユニット

- ・中期ビジョン

アニメ制作会社からIPプロデュース集団への進化

- ・重点戦略

IP創出力UP、IP発信力UP、既存ブランド力UP

③ 経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等

当社グループは、収益性と資本効率の向上を目指しており、経営指標として営業利益率及びROE（自己資本当期純利益率）を重視しております。平成30年4月よりスタートする3カ年の新中期計画においては、重点戦略の推進により収益の成長と資本効率の向上に継続的に取り組むことで、中期計画最終年度の計数目標として平成33年3月期に売上高750,000百万円、営業利益75,000百万円、営業利益率10%以上、ROE10%以上の達成を目指してまいります。

(4) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが対処すべき課題について重要な変更はありません。

なお、当社は財務及び事業の方針の決定を支配する者のあり方に関する基本方針を定めており、その内容等（会社法施行規則第118条第3号に掲げる事項）は次のとおりであります。

《会社の支配に関する基本方針》

① 基本方針の内容

当社グループの企業価値

当社グループは、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンとして、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供し続けることをミッションとしております。

一方、変化の速いエンターテインメント業界でグローバル規模の競争を勝ち抜くためには、強固な経営基盤を築くだけでなく、常に時代や環境の変化を先取りしたエンターテインメントを創造することが不可欠であり、ひいてはこれが当社の企業価値の向上に繋がるものと考えております。

したがって、当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者のあり方を巡っても、当社の企業価値の向上に繋がるものであるか否かが考慮されなければなりません。

当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者のあり方

当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者は、以上のような当社グループの経営ビジョンやミッション及びその遂行を支えるコンテンツ等の経営資源、さらには当社に関わる様々なステークホルダーの重要性を十分理解し、当社の企業価値ひいては株主共同の利益を中長期的に最大化させる者でなければならないと考えます。

したがって、当社の株式の大量取得を行おうとしている者が、おおむね次のような者として当社の企業価値を害する者である場合には、当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者としては不適切であると考えます。

- ・企業価値を毀損することが明白な者
- ・買収提案に応じなければ不利益な状況を作り出し、株主に売り急がせる者
- ・会社側に判断のための情報や、判断するための時間を与えない者

② 取り組みの具体的内容

当社取締役会は、株主の皆様から経営を負託された者として、基本方針を実現するため、次のとおり取り組んでおります。

企業価値向上策

・中期計画の推進

平成27年4月～平成30年3月の現中期計画では、IPの世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスを提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」をグループ最大の強みとしてより強固なものとし、グローバルでの展開を推進しております。

なお、平成30年4月よりスタートする新中期計画では、現中期計画での成果と課題を踏まえ、IP軸戦略をさらに進化させグローバル市場での浸透・拡大を目指すとともに、今後成長の可能性が高い地域や事業での展開を強化します。IP軸戦略においては新規IP創出にドライブをかけるとともに、各地域でALL BANDAI NAMCOで一体となり地域軸で戦略を推進します。

また、世界のエンターテインメント市場における環境や顧客志向の変化、新たな競合の登場などを踏まえ、具体的な戦略推進にあたっては、従来のビジネスモデルや常識にこだわることなく、次のステージに向けあらゆる面で変化するグループとなることを目指します。

・コーポレートガバナンス体制の強化

当社は、主として戦略ビジネスユニットの主幹会社代表取締役社長が当社の取締役を兼任することにより、持株会社と事業会社、さらには事業会社間の連携を強化するとともに、グループとして迅速な意思決定を行っております。また、取締役のうち2名以上を独立社外取締役とすることで経営監督機能の強化をはかっております。これに加え、取締役会が適切に機能しているかを、客観的な視点から評価することを目的に、独立役員会を組成しております。独立役員会は、独立社外取締役3名と独立社外監査役3名の独立役員のみで構成され、事務局機能も第三者専門機関に設置しております。これにより、取締役会における、より実効性の高い監督機能の保持を行っております。

・経営効率化の推進

当社グループにおける事業再建基準を整備し、より迅速に事業動向を見極めるため、継続的なモニタリングの仕組みを強化するとともに、社内で定めた指標に基づき、事業の再生・撤退を迅速に判断しております。このほか、グループ全体の業務プロセスの標準化によりコスト削減をはかり、経営の効率化を推進しております。

・人材戦略の強化

当社グループは、様々な個性を持つ企業や社員が生き生きと働くことができる「面白さで勝つ人材経営の企業グループ」でありたいと考えます。従来よりグローバル人材の育成、積極的な人材交流、多様な人材が活躍できる制度、社員が心身とも健康で働くための各種制度の整備などに取り組んでおります。なお、平成30年4月よりスタートする新中期計画では、これらに加え、より社員が新しいことに挑戦するための提案制度、チャレンジを支援する仕組みなどを推進します。

・CSR（企業の社会的責任）活動の強化

当社グループは、「夢・遊び・感動」をお届けする企業として、「環境・社会貢献的責任」、「経済的責任」、「法的・倫理的責任（コンプライアンス）」の3つの責任を果たすことを盛り込んだ、グループを横断する「CSRへの取り組み」を定め、各種CSR活動を推進しております。

・積極的なIR活動

当社は、金融商品取引法及び東京証券取引所の定める適時開示規則に沿って、情報開示を適時・的確に行っております。そして、株主の皆様に対し経営戦略や事業方針について、明確に伝える透明性の高い企業でありたいと考えております。そのため、会社説明会や決算説明会など、代表取締役社長をはじめとした経営者自身が、国内外の個人投資家・機関投資家及び証券アナリストなどに対し、直接語りかけていく場を充実すべく努力しております。

・積極的な株主還元策

当社は、株主の皆様への利益還元を経営の重要施策と位置づけており、当社グループの競争力を一層強化し、財務面での健全性を維持しながら、継続した配当の実施と企業価値の向上を実現していくことを基本方針としております。具体的には、安定配当額として年間24円を基本に、連結配当性向30%を目標に株主還元を実施してまいります。

さらに、配当控除後の利益については、保有資金額、業績動向、直近の株価の推移、大型投資案件の有無などを総合的に勘案したうえで、その一部を自己株式の取得に充当することを基本方針としております。

なお、平成30年4月よりスタートする新中期計画では、長期的に安定した配当水準を維持するとともに、より資本コストを意識し、安定的な配当額としてDOE（純資産配当率）2%をベースに、総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施することを目指します。

買収防衛策

当社は、現在のところ具体的な買収防衛策を導入しておりません。企業価値向上策に従って、経営戦略・事業戦略を遂行し、グループ企業価値を向上させることが、不適切な買収への本質的な対抗策であると考えからず。

もっとも、株主の皆様から経営を負託された者として、今後、当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者として不適切な者が出現する場合に備え、買収防衛の体制整備にも努めてまいります。

具体的には、万一不適切な買収者が現れた場合に、当該買収者による提案に対し、経営陣が保身をはかることなく、企業価値の向上を最優先した判断を下すことができる体制を構築してまいります。そして、新株予約権等を活用した買収防衛策についても、法令や社会の動向を注視しつつ、検討してまいります。

(5) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は13,287百万円であります。また、このほかに、開発部門で発生したゲームコンテンツに係る支出額は43,669百万円であります。

なお、当第3四半期連結累計期間において、当社グループの研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

(6) 従業員数

当第3四半期連結累計期間において、従業員数に著しい増減はありません。

(7) 生産、受注及び販売の実績

当第3四半期連結累計期間において、生産、受注及び販売の実績に著しい変動はありません。

(8) 主要な設備

当第3四半期連結累計期間において、当社は、子会社等への賃貸設備として土地を取得いたしました。その取得金額は32,914百万円であります。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

①【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	1,000,000,000
計	1,000,000,000

②【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末現在発行数(株) (平成29年12月31日)	提出日現在発行数(株) (平成30年2月13日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	222,000,000	222,000,000	東京証券取引所 (市場第一部)	単元株式数100株
計	222,000,000	222,000,000	—	—

(2)【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金 増減額 (百万円)	資本準備金 残高 (百万円)
平成29年10月1日～ 平成29年12月31日	—	222,000,000	—	10,000	—	2,500

(6)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（平成29年9月30日）に基づく株主名簿による記載をしております。

① 【発行済株式】

平成29年12月31日現在

区分	株式数（株）	議決権の数（個）	内容
無議決権株式	—	—	—
議決権制限株式（自己株式等）	—	—	—
議決権制限株式（その他）	—	—	—
完全議決権株式（自己株式等）	(自己保有株式) 普通株式 2,170,700 (相互保有株式) 普通株式 235,000	—	—
完全議決権株式（その他）	普通株式 219,365,900	2,193,659	—
単元未満株式	普通株式 228,400	—	—
発行済株式総数	222,000,000	—	—
総株主の議決権	—	2,193,659	—

(注) 「完全議決権株式（その他）」の欄には、証券保管振替機構名義の株式が900株含まれております。また、「議決権の数」の欄には、同機構名義の完全議決権株式に係る議決権の数9個が含まれております。

② 【自己株式等】

平成29年12月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数（株）	他人名義所有株式数（株）	所有株式数の合計（株）	発行済株式総数に対する所有株式数の割合（％）
(自己保有株式) 株式会社バンダイナム コホールディングス	東京都港区芝5-37-8	2,170,700	—	2,170,700	0.98
(相互保有株式) 株式会社ハビネット	東京都台東区駒形 2-4-5	227,800	—	227,800	0.10
(相互保有株式) 株式会社円谷プロダク ション	東京都渋谷区円山 町3-6	7,200	—	7,200	0.00
計	—	2,405,700	—	2,405,700	1.08

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4【経理の状況】

1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（平成29年10月1日から平成29年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成29年4月1日から平成29年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、有限責任あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

1 【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29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	205,516	152,814
受取手形及び売掛金	75,519	※2 88,138
商品及び製品	14,466	16,664
仕掛品	28,823	40,057
原材料及び貯蔵品	3,398	4,016
その他	30,512	32,915
貸倒引当金	△453	△910
流動資産合計	357,782	333,695
固定資産		
有形固定資産	52,184	87,752
無形固定資産	9,686	9,341
投資その他の資産		
投資有価証券	39,202	57,366
その他	30,837	26,760
貸倒引当金	△1,662	△1,740
投資その他の資産合計	68,378	82,386
固定資産合計	130,249	179,480
資産合計	488,032	513,176

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	64,173	※2 64,715
引当金	3,463	2,883
その他	58,473	50,761
流動負債合計	126,110	118,360
固定負債		
退職給付に係る負債	5,766	5,622
その他	7,371	8,327
固定負債合計	13,138	13,950
負債合計	139,248	132,310
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,064	52,164
利益剰余金	297,984	321,005
自己株式	△2,423	△2,389
株主資本合計	357,626	380,781
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	7,884	13,022
繰延ヘッジ損益	210	30
土地再評価差額金	△5,693	△5,867
為替換算調整勘定	△8,725	△5,227
退職給付に係る調整累計額	△3,195	△2,808
その他の包括利益累計額合計	△9,519	△850
新株予約権	99	99
非支配株主持分	577	835
純資産合計	348,784	380,865
負債純資産合計	488,032	513,176

(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3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	459,103	483,180
売上原価	285,975	311,687
売上総利益	173,128	171,493
販売費及び一般管理費	112,968	118,031
営業利益	60,160	53,462
営業外収益		
持分法による投資利益	602	887
その他	1,191	1,639
営業外収益合計	1,794	2,527
営業外費用		
為替差損	846	—
貸倒引当金繰入額	222	972
その他	346	286
営業外費用合計	1,415	1,259
経常利益	60,539	54,730
特別利益		
固定資産売却益	286	53
その他	142	1
特別利益合計	429	54
特別損失		
減損損失	466	756
関係会社株式評価損	—	293
その他	731	208
特別損失合計	1,197	1,258
税金等調整前四半期純利益	59,770	53,525
法人税等	13,289	12,830
四半期純利益	46,481	40,695
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△22	△183
親会社株主に帰属する四半期純利益	46,503	40,878

【四半期連結包括利益計算書】

【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31日)
四半期純利益	46,481	40,695
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,289	4,927
繰延ヘッジ損益	1,813	△179
為替換算調整勘定	△1,179	3,497
退職給付に係る調整額	306	387
持分法適用会社に対する持分相当額	83	209
その他の包括利益合計	2,313	8,842
四半期包括利益	48,794	49,538
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	48,816	49,721
非支配株主に係る四半期包括利益	△22	△183

【注記事項】

(四半期連結財務諸表の作成にあたり適用した特有の会計処理)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四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。

(四半期連結貸借対照表関係)

1 保証債務

連結会社以外の会社の金融機関からの借入に対し、債務保証を行っております。

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
㈱石森プロ	137百万円	67百万円
SUN-STAR STATIONERY KOREA CO., LTD.	100	—
計	237	67

連結会社以外の会社の貸借借契約に伴う債務について、債務保証を行っております。

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
㈱バンダイナムコウイール	42百万円	28百万円

※2 四半期連結会計期間末日満期手形

四半期連結会計期間末日満期手形の会計処理については、手形交換日をもって決済処理をしております。なお、当四半期連結会計期間末日が金融機関の休日であったため、次の四半期連結会計期間末日満期手形が四半期連結会計期間末日残高に含まれております。

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
受取手形	—百万円	61百万円
支払手形	—	549

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31日)
減価償却費	15,292百万円	16,724百万円
のれんの償却額	189	141

(株主資本等関係)

I 前第3四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)

1. 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日	配当の原資
平成28年6月20日 定時株主総会	普通株式	8,791	40	平成28年3月31日	平成28年6月21日	利益剰余金
平成28年11月8日 取締役会	普通株式	2,637	12	平成28年9月30日	平成28年12月6日	利益剰余金

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの
該当事項はありません。

II 当第3四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31日)

1. 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日	配当の原資
平成29年6月19日 定時株主総会	普通株式	15,385	70	平成29年3月31日	平成29年6月20日	利益剰余金
平成29年11月7日 取締役会	普通株式	2,637	12	平成29年9月30日	平成29年12月7日	利益剰余金

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの
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3四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年12月31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	ネットワー クエンター テインメン ト事業	映像音楽 プロデュ ース事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	158,764	254,657	38,617	452,038	7,065	459,103	—	459,103
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,886	6,263	2,362	15,512	13,142	28,655	△28,655	—
計	165,650	260,920	40,980	467,551	20,207	487,759	△28,655	459,103
セグメント利益	15,362	35,882	11,933	63,178	1,208	64,387	△4,227	60,160

(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△4,227百万円には、セグメント間取引消去△813百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,413百万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3四半期連結累計期間（自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31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	ネットワー クエンター テインメン ト事業	映像音楽 プロデュ ース事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	158,000	283,376	34,832	476,209	6,971	483,180	—	483,180
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,375	1,953	3,040	11,369	13,264	24,633	△24,633	—
計	164,376	285,329	37,872	487,578	20,235	507,814	△24,633	483,180
セグメント利益	13,286	33,834	9,076	56,197	821	57,019	△3,557	53,462

(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△3,557百万円には、セグメント間取引消去699百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,256百万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. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、従来、ネットワークエンターテインメント事業に属する事業として区分してございましたアミューズメント施設向けの景品やコンビニエンスストア等に向けたロト商材などの企画、開発、生産、販売事業は、トイホビー事業に属する事業に区分を変更いたしました。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 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。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
(1) 1株当たり四半期純利益金額	211円69銭	186円08銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益金額 (百万円)	46,503	40,878
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純利益金額(百万円)	46,503	40,878
普通株式の期中平均株式数(千株)	219,674	219,686
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額	211円63銭	186円02銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額 (百万円)	—	—
普通株式増加数(千株)	63	63
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要	—	—

(重要な後発事象)

(子会社の設立)

当社は、平成29年9月20日開催の取締役会決議に基づき、平成30年1月22日付で中国における子会社BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. (以下「BNHC」という)に出資金10,000千米ドルの払込を完了しております。

1. 目的

平成30年4月にスタートする次期中期計画において中国市場での事業展開をさらに強化するため、中国本土の地域統括を行うBNHCを設立することとしました。BNHC設立後は、同社が中国本土における事業会社の統括を行い、現在、香港に拠点を置く純粋持株会社BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. は、中国本土を除くアジア地域の統括を行う体制となります。

2. 当該子会社の概要

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| (1) 名称 | BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. |
| (2) 事業の内容 | 中国本土における純粋持株会社 |
| (3) 資本金 | 10,000千米ドル(登録資本金30,000千米ドル) |
| (4) 営業許可証発行日 | 平成29年12月13日 |
| (5) 出資金払込日 | 平成30年1月22日 |
| (6) 出資比率 | 当社100% |

(報告セグメントの変更)

当社グループは、事業ドメインごとに、トイホビーSBU、ネットワークエンターテインメントSBU、映像音楽プロデュースSBUの3つの事業の集合体を中心に事業戦略を行っております。

平成30年4月よりスタートする新中期計画より、事業会社の集合体の単位名称をSBUからユニットに改めます。また、IP軸戦略のさらなる進化、新たなエンターテインメントへの挑戦などのミッションごとに、よりスピーディに重点戦略を推進するため、従来の3SBU体制から5ユニット体制とします。

具体的には、ネットワークエンターテインメントSBUを、ネットワークコンテンツや家庭用ゲームなどの分野で事業展開を行うネットワークエンターテインメントユニットと、リアルな場を活用しバンダイナムコならではの施設やサービス、機器などのコンテンツの提供を行うリアルエンターテインメントユニットに分割します。また、新規IP創出に注力するIPクリエイションユニットが映像音楽プロデュースSBUから独立し新ユニットとなります。

この組織体制見直しに伴い、「トイホビー事業」、「ネットワークエンターテインメント事業」及び「映像音楽プロデュース事業」としていた報告セグメントを、翌連結会計年度より「トイホビー事業」、「ネットワークエンターテインメント事業」、「リアルエンターテインメント事業」、「映像音楽プロデュース事業」及び「IPクリエイション事業」に変更する予定であります。

なお、変更後の報告セグメントの区分によった場合の当第3四半期連結累計期間の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は以下のとおりであります。

当第3四半期連結累計期間（自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31日）

(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	ネット ワーク エン ター テイ ンメ ント 事 業	リアル エン ター テイ ンメ ント 事 業	映像音 楽 プロ デュ ース 事 業	IPク リ エ イ シ ョ ン 事 業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	158,000	223,007	64,997	22,421	7,781	476,209	6,971	483,180	—	483,180
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,375	5,119	763	3,794	4,733	20,787	13,264	34,051	△34,051	—
計	164,376	228,127	65,761	26,215	12,515	496,996	20,235	517,232	△34,051	483,180
セグメント利益	13,286	32,889	1,677	4,537	3,915	56,307	821	57,129	△3,667	53,462

(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△3,667百万円には、セグメント間取引消去589百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,256百万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。

(子会社の組織再編)

当社は、平成30年2月9日開催の取締役会において、子会社の組織再編を行うことを決議いたしました。

1. 子会社の設立及び子会社間の吸収分割

(1) 目的

トイホビーユニットにおける国内外でのハイターゲット向け事業強化のため、平成30年2月15日に当社100%子会社として㈱BANDAI SPIRITSを分割準備会社として設立し、平成30年4月1日を効力発生日として、㈱バンダイより、フィギュア、プラモデルなどのハイターゲット向け事業部門及び㈱バンプレストのコンビニエンスストアなど向けの景品事業部門を、㈱BANDAI SPIRITSに承継させる分割を行います。

(2) 新設子会社の概要（予定）

- ① 名称 ㈱BANDAI SPIRITS
- ② 事業の内容 トイホビー事業
- ③ 資本金 100百万円
- ④ 設立日 平成30年2月15日
- ⑤ 持分比率 当社100%

(3) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

㈱バンダイのハイターゲット向けのフィギュア、プラモデルの企画・開発・製造・販売
㈱バンプレストのコンビニエンスストアなど向けの景品の企画・開発・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

㈱バンダイ及び㈱バンプレストを分割会社とし、㈱BANDAI SPIRITSを承継会社とする吸収分割

エ. 結合後企業の名称

変更はありません。

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

2. 子会社間の吸収分割及び子会社の商号変更

(1) 目的

リアルな場を活用しバンダイナムコならではの施設やサービス、機器などのコンテンツの提供を行うリアルエンターテインメント事業強化のため、平成30年4月1日を効力発生日としてアミューズメント施設の企画運営を行う㈱ナムコに、㈱バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業部門を承継する吸収分割を行います。また、効力発生日に㈱ナムコの商号を㈱バンダイナムコアミューズメントに変更します。

(2) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

㈱バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器の企画・生産・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

㈱バンダイナムコエンターテインメントを分割会社とし、㈱ナムコを承継会社とする吸収分割

エ. 結合後企業の名称

㈱バンダイナムコアミューズメント

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

3. 子会社間の吸収合併及び子会社の商号変更

(1) 目的

映像、音楽、ライブイベントをより一体となり展開することを目的に、平成30年4月1日を効力発生日として、映像事業を行うバンダイビジュアル㈱を存続会社とし、音楽事業を行う㈱ランティスとの合併を行います。また、効力発生日にバンダイビジュアル㈱の商号を㈱バンダイナムコアーツに変更します。

(2) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業（存続会社）

名称 バンダイビジュアル㈱

事業の内容 映像ソフトの企画・制作・販売

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱ランティス

事業の内容 音楽ソフトの企画・制作・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

バンダイビジュアル㈱を存続会社とし、㈱ランティスを消滅会社とする吸収合併

エ. 結合後企業の名称

㈱バンダイナムコアーツ

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

2 【その他】

平成29年11月7日開催の取締役会において、当期中間配当に関し、次のとおり決議いたしました。

- | | |
|---------------------|------------|
| ① 配当金の総額 | 2,637百万円 |
| ② 1株当たりの金額 | 12円00銭 |
| ③ 支払請求の効力発生日及び支払開始日 | 平成29年12月7日 |

(注) 平成29年9月30日現在の株主名簿に記載又は記録された株主に対し、支払いを行っております。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

平成30年2月13日

株式会社バンダイナムコホールディングス
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 大塚 敏弘 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 岩出 博男 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 永峯 輝一 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社バンダイナムコホールディングスの平成29年4月1日から平成30年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（平成29年10月1日から平成29年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成29年4月1日から平成29年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社バンダイナムコホールディングス及び連結子会社の平成29年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注) 1. 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2. XBR Lデータは四半期レビューの対象には含まれていません。