



平成24年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年8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8月5日

配当支払開始予定日 —

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 (投資家・報道機関向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第1四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年6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1四半期	88,241	7.7	6,329	114.3	6,605	124.5	3,248	—
23年3月期第1四半期	81,912	8.2	2,953	—	2,942	—	△1,644	—

(注) 包括利益 24年3月期第1四半期 5,812百万円 (—%) 23年3月期第1四半期 △2,104百万円 (—%)

	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1四半期	14.02	—
23年3月期第1四半期	△6.81	—

(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	%
24年3月期第1四半期	290,283	209,625	71.6
23年3月期	308,269	213,693	68.8

(参考) 自己資本 24年3月期第1四半期 207,859百万円 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	—	—	—	—	—
24年3月期(予想)	—	12.00	—	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、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	178,000	2.5	6,500	28.3	6,500	29.8	3,200	—	13.89
通期	400,000	1.5	16,500	1.0	16,500	0.6	8,000	332.8	34.85

(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23年5月10日に公表いたしました連結業績予想の第2四半期連結累計期間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23年8月2日)公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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、添付書類 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)	24年3月期1Q	240,000,000 株	23年3月期	240,000,000 株
② 期末自己株式数	24年3月期1Q	11,337,585 株	23年3月期	3,497,884 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	24年3月期1Q	231,611,160 株	23年3月期1Q	241,455,286 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

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。

○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	7
四半期連結包括利益計算書	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
(6) 重要な後発事象	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1四半期連結累計期間における経済環境は、平成23年3月11日に発生した東日本大震災による直接的な被害、電力供給不足の問題、雇用や所得環境の悪化などに加え、円高などの影響も受け、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、中長期的に目指す姿である「世界で存在感のあるエンターテインメント企業グループ」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、玩具ホビー事業の定番キャラクター玩具やカード商材、コンテンツ事業のアミューズメント施設向けの景品や映像パッケージソフト販売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1四半期連結累計期間の業績は、売上高88,241百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益6,329百万円（前年同期比114.3%増）、経常利益6,605百万円（前年同期比124.5%増）、四半期純利益は3,248百万円（前年同期は1,644百万円の四半期純損失）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「仮面ライダーオーズ/000」や「海賊戦隊ゴーカイジャー」などの定番キャラクター玩具、「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」等が好調に推移し、業績に大きく貢献しました。また、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、玩具ホビー事業における売上高は39,177百万円（前年同期比12.5%増）、セグメント利益は5,037百万円（前年同期比22.6%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、「DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル」やアミューズメント施設向けの景品を中心に、業務用ゲーム機販売が業績に貢献しました。また、家庭用ゲームソフトではニンテンドー3DS向け「ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル」、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）」や新たにスタートした「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、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）向けコンテンツの「ガンダムロワイヤル」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35,604百万円（前年同期比8.1%増）、セグメント利益は519百万円（前年同期は619百万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店舗を中心に集客が回復するとともに、東日本大震災により休業していた一部店舗の営業を再開しました。また、キャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗が人気となり、既存店売上高は前年同期比107.9%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14,740百万円（前年同期比0.2%減）、セグメント利益は744百万円（前年同期比373.7%増）となりました。

平成23年6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
264店	903店	3店	1,170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1四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5,730百万円（前年同期比33.0%増）、セグメント利益は557百万円（前年同期比210.0%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1四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17,986百万円減少し290,283百万円となりました。これは主に法人税の支払いや自己株式の取得等に伴う現金及び預金の減少17,257百万円によるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ13,918百万円減少し80,657百万円となりました。これは主に流動負債のその他に含まれる未払金の減少8,299百万円や、法人税の支払い等による未払法人税等の減少4,292百万円によるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ4,067百万円減少し209,625百万円となりました。これは主に為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が1,706百万円増加した一方で、自己株式の公開買付や市場買付の実施等に伴い自己株式が7,007百万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68.8%から71.6%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、国内における電力供給不足や円高などの影響により、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」（平成23年10月よりテレビ放映開始予定）、「仮面ライダーフォーゼ」（平成23年9月よりテレビ放映開始予定）、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「スイートプリキュア♪」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、ネットワークと連動したカードゲーム、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、定番キャラクターとして定着した「BEN10（ペンテン）」などの男児向け玩具を軸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、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」などの国内開発の人気フランチャイズタイトルを中心に国内外へ向けて展開し、収益性の改善をはかります。また、業務用ゲーム機では「鉄拳タッグトーナメント2」、「機動戦士ガンダム戦場の絆」などの人気シリーズの最新機器を中心に、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）」、「TIGER & BUNNY（タイガー&バニー）」を中心に展開を強化してまいります。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「機動戦士ガンダムロワイヤル」に加えて、新たに「仮面ライダーウォーズ」などのSNS（ソーシャル・ネットワークキング・サービス）向けコンテンツを投入し、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、国内において節電対応を行いつつ、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、当第1四半期連結累計期間及び直近において、国内のトイホビー事業が好調に推移していることから、平成23年5月10日の前連結会計年度本決算発表時に公表しました第2四半期連結累計期間の連結業績予想を、P.4に記載のとおり修正いたします。

なお、通期の連結業績予想につきましては、当連結会計年度はトイホビー事業、コンテンツ事業を中心に主力商品・サービスの提供が第3四半期以降に集中していること、さらには前述のとおり今後のエンターテインメント業界の事業環境については不透明な状況が続くものと想定されることから、前回予想数値から変更ございません。

第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正
(平成23年4月1日～平成23年9月30日)

	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 (損失：△) (百万円)	1株当たり 四半期純利益 (損失：△)
前回予想 (A)	165,000	3,000	3,000	500	2円 11銭
今回予想 (B)	178,000	6,500	6,500	3,200	13円 89銭
増減額 (B-A)	13,000	3,500	3,500	2,700	—
増減率 (%)	7.9	116.7	116.7	540.0	—
ご参考： 前年同四半期実績 (平成22年4月1日～ 平成22年9月30日)	173,595	5,067	5,006	△1,930	△8円 00銭

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1四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1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	88,126	70,869
受取手形及び売掛金	57,262	48,176
有価証券	2,817	3,898
商品及び製品	10,553	11,849
仕掛品	26,741	28,546
原材料及び貯蔵品	4,406	4,953
その他	21,847	23,827
貸倒引当金	△820	△632
流動資産合計	210,934	191,488
固定資産		
有形固定資産	42,591	43,420
無形固定資産	8,536	8,455
投資その他の資産		
その他	48,111	49,038
貸倒引当金	△1,905	△2,119
投資その他の資産合計	46,206	46,919
固定資産合計	97,334	98,794
資産合計	308,269	290,283
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	36,641	35,196
短期借入金	3,428	3,370
未払法人税等	7,979	3,687
引当金	2,590	2,087
その他	35,464	27,874
流動負債合計	86,105	72,216
固定負債		
退職給付引当金	2,763	2,904
その他の引当金	237	55
その他	5,469	5,481
固定負債合計	8,470	8,441
負債合計	94,576	80,657

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	69,923	69,923
利益剰余金	159,491	159,900
自己株式	△3,496	△10,503
株主資本合計	235,919	229,321
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	447	1,193
繰延ヘッジ損益	3	△94
土地再評価差額金	△6,491	△6,491
為替換算調整勘定	△17,775	△16,068
その他の包括利益累計額合計	△23,816	△21,461
少数株主持分	1,590	1,766
純資産合計	213,693	209,625
負債純資産合計	308,269	290,283

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)
売上高	81,912	88,241
売上原価	50,974	53,592
売上総利益	30,938	34,648
販売費及び一般管理費	27,984	28,319
営業利益	2,953	6,329
営業外収益		
受取配当金	118	135
その他	214	239
営業外収益合計	332	375
営業外費用		
支払利息	40	22
持分法による投資損失	28	—
為替差損	228	—
自己株式取得費用	—	34
その他	45	42
営業外費用合計	343	99
経常利益	2,942	6,605
特別利益		
固定資産売却益	8	5
事業譲渡益	405	—
貸倒引当金戻入額	61	—
事業整理損失引当金戻入額	21	—
新株予約権戻入益	715	—
その他	19	1
特別利益合計	1,230	7
特別損失		
固定資産売却損	1	—
投資有価証券評価損	2,052	34
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	1,205	—
訴訟損失引当金繰入額	—	55
その他	115	65
特別損失合計	3,374	155
税金等調整前四半期純利益	798	6,457
法人税等	2,271	3,035
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(△)	△1,473	3,421
少数株主利益	171	173
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,644	3,248

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6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(△)	△1,473	3,421
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	493	767
繰延ヘッジ損益	79	△97
為替換算調整勘定	△1,182	1,739
持分法適用会社に対する持分相当額	△22	△18
その他の包括利益合計	△631	2,390
四半期包括利益	△2,104	5,812
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△2,308	5,603
少数株主に係る四半期包括利益	203	209

(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

(セグメント情報等)

I 前第1四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年6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	33,985	31,557	14,754	80,297	1,615	81,912	—	81,912
セグメント間の内部 売上高又は振替高	827	1,391	15	2,234	2,692	4,927	△4,927	—
計	34,812	32,948	14,770	82,532	4,308	86,840	△4,927	81,912
セグメント利益又は 損失(△)	4,110	△619	157	3,647	179	3,827	△873	2,953

(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△873百万円には、セグメント間取引消去△26百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△847百万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1四半期連結累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年6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	38,184	33,428	14,730	86,343	1,897	88,241	—	88,241
セグメント間の内部 売上高又は振替高	992	2,176	10	3,179	3,832	7,011	△7,011	—
計	39,177	35,604	14,740	89,522	5,730	95,253	△7,011	88,241
セグメント利益	5,037	519	744	6,302	557	6,859	△530	6,329

(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△530百万円には、セグメント間取引消去133百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△663百万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1四半期連結会計期間において、自己株式7,839,464株を7,006百万円にて取得いたしました。なお、当第1四半期連結会計期間末において、自己株式は10,503百万円となっております。

(6) 重要な後発事象

(自己株式の消却)

当社は、平成23年7月15日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却を行うことを決議し、以下のとおり実施いたしました。

- | | |
|---------------|----------------------|
| ① 消却の理由 | 現時点において明確な使用目的がないため。 |
| ② 消却の方法 | その他資本剰余金から減額 |
| ③ 消却した株式の種類 | 普通株式 |
| ④ 消却した株式の総数 | 10,000,000株 |
| ⑤ 消却実施日 | 平成23年7月19日 |
| ⑥ 消却後の発行済株式総数 | 230,000,000株 |