



平成 23 年 10 月 26 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
 (TEL : 03 - 5783 - 5500)

連結業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成 23 年 8 月 2 日に公表しました、平成 24 年 3 月期の連結業績予想につきまして、本日、下記のとおり修正しましたのでお知らせいたします。

記

平成 24 年 3 月期第 2 四半期連結累計期間の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)

(百万円)

| | 売上高 | 営業利益 | 経常利益 | 四半期純利益 (△:損失) | 1株当たり 四半期純利益 (△:損失) |
|--|---------|--------|--------|------------------|---------------------------|
| 前回予想(A) | 178,000 | 6,500 | 6,500 | 3,200 | 13 円 89 銭 |
| 今回予想(B) | 194,000 | 15,500 | 15,700 | 7,800 | 33 円 97 銭 |
| 増減額(B-A) | 16,000 | 9,000 | 9,200 | 4,600 | — |
| 増減率(%) | 9.0 | 138.5 | 141.5 | 143.8 | — |
| 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 |

平成 24 年 3 月期通期の業績予想数値の修正

(平成 23 年 4 月 1 日～平成 24 年 3 月 31 日)

(百万円)

| | 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 |
|--|---------|--------|--------|--------|----------------|
| 前回予想(A) | 400,000 | 16,500 | 16,500 | 8,000 | 34 円 85 銭 |
| 今回予想(B) | 420,000 | 25,000 | 26,000 | 15,000 | 65 円 89 銭 |
| 増減額(B-A) | 20,000 | 8,500 | 9,500 | 7,000 | — |
| 増減率(%) | 5.0 | 51.5 | 57.6 | 87.5 | — |
| ご参考:前年同期実績 (平成 22 年 4 月 1 日～ 平成 23 年 3 月 31 日) | 394,178 | 16,338 | 16,399 | 1,848 | 7 円 71 銭 |

修正の理由

当第2四半期連結累計期間は、トイホビー事業やコンテンツ事業が国内を中心に好調に推移するとともに、アミューズメント施設事業についても、既存店を中心に堅調な推移となりました。具体的には、トイホビー事業においては、国内において好調な「海賊戦隊ゴーカイジャー」に加え、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、デジタルカードゲームにおいて、平成23年9月に発売した既存コンテンツの新シリーズが好調に推移するとともに、今夏に新たに投入した「ガンダムトライエイジ」も人気となりました。コンテンツ事業においては、国内において、平成23年9月に投入した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「AKB 1/48 アイドルとゲームで恋したら・・・」などの家庭用ゲームソフトが好調に推移するとともに、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、映像音楽コンテンツについても、今期より投入した「TIGER & BUNNY(タイガー&バニー)」の映像パッケージソフトが夏季商戦においても人気となりました。以上により、当第2四半期連結累計期間の業績予想を前頁に記載の表のとおり修正いたします。

また、第2四半期連結累計期間の業績予想の修正を踏まえ、通期の連結業績予想につきましても、前頁に記載の表のとおり修正いたします。

ご参考：平成24年3月期のセグメント別予想数値

(百万円)

| | | 第2四半期累計期間 | | | 通期 | | |
|----------------|-------------------|-----------|----------|---------|----------|----------|----------|
| | | 今回予想 | 前回予想 | 増減 | 今回予想 | 前回予想 | 増減 |
| トイホビー | 売上 | 81,600 | 75,000 | 6,600 | 168,000 | 160,000 | 8,000 |
| | セグメント利益 | 8,900 | 7,000 | 1,900 | 15,000 | 10,500 | 4,500 |
| コンテンツ | 売上 | 86,700 | 72,000 | 14,700 | 205,000 | 180,000 | 25,000 |
| | セグメント利益 (△:損失) | 5,300 | △ 1,000 | 6,300 | 10,500 | 6,500 | 4,000 |
| アミューズ メント施設 | 売上 | 31,300 | 31,000 | 300 | 61,000 | 61,000 | 0 |
| | セグメント利益 | 1,800 | 1,500 | 300 | 2,000 | 1,500 | 500 |
| その他 | 売上 | 11,500 | 11,000 | 500 | 24,000 | 21,000 | 3,000 |
| | セグメント利益 | 1,000 | 700 | 300 | 1,200 | 500 | 700 |
| 消去・全社 | 売上 | △ 17,100 | △ 11,000 | △ 6,100 | △ 38,000 | △ 22,000 | △ 16,000 |
| | セグメント利益 | △ 1,500 | △ 1,700 | 200 | △ 3,700 | △ 2,500 | △ 1,200 |
| 連結 | 売上 | 194,000 | 178,000 | 16,000 | 420,000 | 400,000 | 20,000 |
| | セグメント利益 | 15,500 | 6,500 | 9,000 | 25,000 | 16,500 | 8,500 |

以上

*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。