



平成25年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成24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 上場取引所 東
 コード番号 7832 URL <http://www.bandainamco.co.jp/>
 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24年11月8日 配当支払開始予定日 平成24年12月10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25年3月期第2四半期の連結業績（平成24年4月1日～平成24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	%
25年3月期第2四半期	222,610	14.6	27,753	76.1	28,075	75.7	17,320	115.8
24年3月期第2四半期	194,241	11.9	15,757	211.0	15,977	219.2	8,026	—

(注) 包括利益 25年3月期第2四半期 16,145百万円 (68.5%) 24年3月期第2四半期 9,579百万円 (—%)

	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
25年3月期第2四半期	78.84	—
24年3月期第2四半期	34.96	—

(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	%
25年3月期第2四半期	334,606	226,039	67.1
24年3月期	342,171	213,125	61.8

(参考) 自己資本 25年3月期第2四半期 224,413百万円 24年3月期 211,443百万円

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
24年3月期	—	12.00	—	14.00	26.00
25年3月期	—	12.00	—	—	—
25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25年3月期の連結業績予想（平成24年4月1日～平成25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	455,000	0.2	40,000	15.6	40,000	14.4	23,000	19.1	104.69

(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24年8月2日に公表いたしました連結業績予想の通期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24年11月2日）公表いたしました「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」をご参照ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有
新規 1社（社名）一、除外 1社（社名）NAMCO BANDAI Partners S. A. S.
（注）詳細は、添付資料 P. 4 「2. サマリー情報（注記事項）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」をご覧ください。

(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（注記事項）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 : 有
② ①以外の会計方針の変更 : 無
③ 会計上の見積りの変更 : 有
④ 修正再表示 : 無
（注）「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」第10条の5に該当するものであります。
詳細は、添付資料 P. 4 「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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）	25年3月期2Q	222,000,000株	24年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	25年3月期2Q	2,308,750株	24年3月期	2,308,176株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	25年3月期2Q	219,691,505株	24年3月期2Q	229,592,993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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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24年11月2日に当社ホームページに掲載いたします。

○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（注記事項）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
(4) 追加情報	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	6
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
(3) 継続企業の前提に関する注記	8
(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	8
(5) セグメント情報等	8

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いては、国内にて緩やかな景気回復が見られたものの、欧州の財政金融不安に伴う海外経済の減速や円高の影響などにより、全体としては依然として厳しい経済環境で推移しました。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、当社グループは当期よりスタートした新たな中期計画のビジョンである「挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長へ向けて様々な施策を推進しております。

事業面においては、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、ネットワークコンテンツを中心に業績に大きく貢献し、トイホビー事業も定番キャラクター玩具を中心に堅調に推移するとともに、中期計画の戦略を着実に推進しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高222,610百万円（前年同期比14.6%増）、営業利益27,753百万円（前年同期比76.1%増）、経常利益28,075百万円（前年同期比75.7%増）、四半期純利益17,320百万円（前年同期比115.8%増）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、「仮面ライダー」シリーズや「スマイルプリキュア！」などの定番キャラクター商材による玩具を軸としたカテゴリーの連動展開により好調に推移しました。また、「機動戦士ガンダム」シリーズに加えて、小学生男児へ向けて人気となった「ダンボール戦機」のプラモデルや大人向けのコレクション性の高い玩具などが好調に推移しました。なお、国内全体では、「スーパー戦隊」シリーズが好調だった前作に及ばなかったこと、新キャラクター投入へ向けて広告宣伝費等の先行コストを計上したことなどにより、前年同期の業績には及ばなかったものの、中期計画の戦略を着実に推進しました。

海外においては、欧米における収支改善を目指すなか、「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズの商材の販売が順調に推移しました。また、アジア地域においては、日本と連動した展開により、キャラクター玩具に加えて、プラモデルや大人向けのコレクション性の高い玩具が人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は80,411百万円（前年同期比1.5%減）、セグメント利益は6,451百万円（前年同期比28.2%減）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、ネットワークコンテンツが、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ワンピース グランドコレクション」などのソーシャルゲームを中心に業績に大きく貢献しました。また、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト」や人気キャラクターの景品を中心に、業務用ゲーム機販売が好調に推移しました。さらに、「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」や過去に発売した映像パッケージのリピーター販売が好調に推移した映像音楽コンテンツ、パチンコ・パチスロ向けの液晶基盤販売も業績に貢献しました。家庭用ゲームソフトでは、国内においてプレイステーション3向けダウンロード専用タイトルの「機動戦士ガンダム バトルオペレーション」が人気になるとともに、米国地域においてプレイステーション3・Xbox360向け「ソウルキャリバーV」、「NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームジェネレーション」の販売が業績に貢献しました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は116,686百万円（前年同期比34.6%増）、セグメント利益は20,136百万円（前年同期比275.0%増）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、国内においては、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した店舗を中心に堅調に推移したものの、好調に推移した前年同期と比べて、既存店売上高が94.6%となりました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、店舗の選択と集中による効率的な運営により、ほぼ前年同期並の業績水準で推移しました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は29,872百万円（前年同期比4.6%減）、セグメント利益は1,051百万円（前年同期比44.4%減）となりました。

平成24年9月30日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
255店	1,021店	2店	1,278店

[その他]

その他事業は、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、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12,867百万円（前年同期比11.7%増）、セグメント利益は1,289百万円（前年同期比23.4%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7,565百万円減少し334,606百万円となりました。これは主に仕掛品が6,385百万円増加したものの、配当金や法人税の支払い等により現金及び預金が7,068百万円、受取手形及び売掛金が7,154百万円減少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20,480百万円減少し108,566百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が6,579百万円、法人税の支払い等により未払法人税等が3,028百万円、返済により長期借入金が2,716百万円、短期借入金が1,254百万円、賞与の支払い等により流動負債のその他に含まれる未払賞与が2,517百万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12,914百万円増加し226,039百万円となりました。これは主に配当金の支払額3,077百万円があったものの、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14,243百万円増加したことなどによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の61.8%から67.1%となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

今後につきましては、国内における個人消費の低迷や欧米の景気低迷を含め、厳しい経済環境が続くものと予測されます。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、不透明な状況が継続すると想定されます。

このような状況下、当社グループは当期よりスタートした3ヵ年の中期計画で掲げた戦略を着実に実行し、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、国内においては、「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズ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の連動展開を強化してまいります。また、国内圧倒的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、大人向けのコレクション性の高い玩具、乳幼児向け玩具など、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、欧米一体のブランドマネジメントの強化により、主要コンテンツの「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズの商材を中心に収益性の改善をはかります。また、アジアにおいては、日本で人気のプラモデルや大人向けのコレクション性の高い玩具などを中心に、日本と連動した展開による成長を目指してまいります。

コンテンツ事業につきましては、好調なネットワークコンテンツでは、ソーシャルゲームの安定的な展開を推進すべく、新たなキャラクターゲームを様々なプラットフォームへタイムリーに投入し、ソーシャルゲームのユーザーへのさらなる定着をはかります。業務用ゲーム機では新しい遊びを提供する機器の開発・販売を強化するとともに、販売方法の多様化やアジアをはじめとした新興国向けの展開強化による成長を目指します。家庭用ゲームソフトでは、前期人気となったプレイステーション3向け「テイルズ オブ エクシリア」の第2弾のスピーディな投入や、ユーザー嗜好の多様化に合わせた豊富なラインナップにより、収益性の向上をはかります。映像音楽コンテンツでは人気の「機動戦士ガンダム」シリーズに加えて、新たなIP創出による映像パッケージソフトの販売を強化します。これらにより、コンテンツ価値の最大化を目指してまいります。

アミューズメント施設事業につきましては、国内において顧客セグメント別の営業の強化により、各ターゲットに合った施設・サービスを展開するとともに、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展開を推進してまいります。海外においては、欧米において各種効率化施策による収益性の向上をはかってまいります。

今期の見通しにつきましては、当第2四半期連結累計期間及び直近において、国内のコンテンツ事業が好調に推移していることから、平成24年8月2日の第1四半期決算発表時に公表しました通期の連結業績予想を、4ページに記載のとおり修正いたします。

平成25年3月期通期連結業績予想数値の修正（平成24年4月1日～平成25年3月31日）

	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
前回発表予想 (A)	455,000	36,500	36,500	21,500	97円 86銭
今回修正予想 (B)	455,000	40,000	40,000	23,000	104円 69銭
増減額 (B-A)	0	3,500	3,500	1,500	—
増減率 (%)	0.0	9.6	9.6	7.0	—
(ご参考) 前期実績 (平成24年3月期)	454,210	34,606	34,960	19,303	85円 62銭

2. サマリー情報（注記事項）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

当第2四半期連結会計期間において、平成24年9月28日付で連結子会社であるNAMCO BANDAI Partners S.A.S.は、連結子会社であるNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.に吸収合併されたため、連結の範囲から除外しております。

(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

会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更

当社及び一部の国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

これにより、従来の方法に比べ、当第2四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ84百万円増加しております。

(4) 追加情報

連結納税制度の適用

第1四半期連結会計期間より、連結納税制度を適用しております。

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24年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	106,958	99,890
受取手形及び売掛金	69,102	61,947
商品及び製品	12,907	13,460
仕掛品	19,417	25,803
原材料及び貯蔵品	4,714	4,949
その他	28,497	28,082
貸倒引当金	△677	△589
流動資産合計	240,920	233,544
固定資産		
有形固定資産	44,500	45,408
無形固定資産	8,194	8,313
投資その他の資産		
その他	50,267	48,880
貸倒引当金	△1,711	△1,540
投資その他の資産合計	48,556	47,340
固定資産合計	101,251	101,062
資産合計	342,171	334,606
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	48,742	42,162
短期借入金	6,773	5,518
未払法人税等	9,360	6,331
引当金	2,980	1,865
その他	40,091	34,229
流動負債合計	107,946	90,108
固定負債		
長期借入金	12,883	10,166
退職給付引当金	3,140	3,408
その他	5,075	4,882
固定負債合計	21,099	18,457
負債合計	129,046	108,566
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,245	52,245
利益剰余金	173,250	187,493
自己株式	△2,383	△2,384
株主資本合計	233,112	247,354
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2,867	2,452
繰延ヘッジ損益	229	△35
土地再評価差額金	△6,408	△6,408
為替換算調整勘定	△18,357	△18,949
その他の包括利益累計額合計	△21,669	△22,941
少数株主持分	1,682	1,626
純資産合計	213,125	226,039
負債純資産合計	342,171	334,606

(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23年4月1日 至平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)
売上高	194,241	222,610
売上原価	119,004	134,302
売上総利益	75,236	88,308
販売費及び一般管理費	59,478	60,555
営業利益	15,757	27,753
営業外収益		
受取配当金	179	190
その他	399	559
営業外収益合計	579	750
営業外費用		
支払利息	47	86
為替差損	146	318
その他	165	22
営業外費用合計	360	428
経常利益	15,977	28,075
特別利益		
固定資産売却益	11	4
事業譲渡益	54	—
その他	6	0
特別利益合計	72	4
特別損失		
減損損失	8	152
その他	994	185
特別損失合計	1,002	337
税金等調整前四半期純利益	15,046	27,742
法人税等	6,720	10,339
少数株主損益調整前四半期純利益	8,326	17,403
少数株主利益	300	82
四半期純利益	8,026	17,320

(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23年4月1日 至 平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	8,326	17,403
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,165	△411
繰延ヘッジ損益	△326	△264
為替換算調整勘定	459	△579
持分法適用会社に対する持分相当額	△45	△1
その他の包括利益合計	1,253	△1,257
四半期包括利益	9,579	16,145
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	9,242	16,048
少数株主に係る四半期包括利益	337	97

(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) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

(5) 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。

II 当第2四半期連結累計期間（自 平成24年4月1日 至 平成24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	76,752	111,030	29,839	217,622	4,988	222,610	—	222,610
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,659	5,656	32	9,347	7,879	17,227	△17,227	—
計	80,411	116,686	29,872	226,970	12,867	239,837	△17,227	222,610
セグメント利益	6,451	20,136	1,051	27,639	1,289	28,928	△1,175	27,753

(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△1,175百万円には、セグメント間取引消去381百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,556百万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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更」に記載のとおり、当社及び一部の国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更したため、報告セグメントの減価償却の方法を改正後の法人税法に基づく方法に変更しております。

当該変更に伴い、各報告セグメントのセグメント利益に与えた影響額は、次のとおりであります。

（単位：百万円）

	報告セグメント				その他	合計	調整額 (注)	四半期連結 損益計算書 計上額
	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				
セグメント利益	55	13	0	69	11	81	3	84

(注) セグメント利益の調整額3百万円には、セグメント間取引消去△9百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用13百万円が含まれております。