



平成 22 年 2 月 2 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)
問合連絡先名 執行役員 経営企画本部長
浅 古 有 寿
(TEL: 03-5783-5500)

特別損失の計上および業績予想の修正に関するお知らせ

平成 21 年 8 月 4 日の第 1 四半期決算発表時に公表しました、平成 22 年 3 月期通期(平成 21 年 4 月 1 日～平成 22 年 3 月 31 日)の連結業績予想数値を、本日下記のとおり特別損失を計上するとともに修正しましたのでお知らせいたします。

記

①通期(平成 21 年 4 月 1 日～平成 22 年 3 月 31 日)の連結業績予想数値の修正

(単位:百万円)

| | 売上高 | 営業利益 (△損失) | 経常利益 (△損失) | 当期純利益 (△損失) | 1株当たり 当期純利益 (△損失) |
|--|---------|---------------|---------------|----------------|-------------------------|
| 前回予想(A) | 400,000 | 15,000 | 16,000 | 8,500 | 35 円 21 銭 |
| 今回予想(B) | 380,000 | 1,000 | 500 | △31,000 | △128 円 42 銭 |
| 増減額(B-A) | △20,000 | △14,000 | △15,500 | △39,500 | — |
| 増減率(%) | △5.0% | △93.3% | △96.9% | — | — |
| ご参考:前年同期実績 (平成 20 年 4 月 1 日～ 平成 21 年 3 月 31 日) | 426,399 | 22,348 | 24,513 | 11,830 | 47 円 95 銭 |

②特別損失の計上および修正の理由

当第 3 四半期(平成 21 年 4 月 1 日～平成 21 年 12 月 31 日)の当社グループの業績は、トイホビー事業の国内定番キャラクター商品や、ゲームコンテンツ事業における業務用ゲーム機の販売が堅調に推移したものの、厳しい市場環境が続くなかグループ全体としては苦戦しました。特に、ゲームコンテンツ事業の家庭用ゲームソフトにつきましては、今期最大のタイトルである「鉄拳6」は計画を達成したものの、市場が低迷するなか他の主要タイトルの販売は計画を下回り、厳しい業績となりました。また、映像音楽コンテンツ事業は映像パッケージ市場の縮小により、アミューズメント施設事業は個人消費の低迷が大きく影響して、それぞれ低調な推移となりました。(詳細につきましては、本日発表の「平成 22 年 3 月期 第 3 四半期決算短信」をご参照ください)。

通期の連結業績予想につきましては、この第 3 四半期決算の結果および直近の業績動向を踏まえ、第 4 四半期の販売計画を見直しました。また、当事業年度末における国内外のゲームソフトおよび映像パッケージソフト

の流通在庫に関わる引当てや在庫評価損について、より厳しく見直しを行い、通期の連結営業利益、経常利益の見込みに織り込みました。加えて、グループ組織のスリム化を目的とした人員体制の見直しに伴う特別退職加算金(約20億円)を特別損失として計上します。さらに、一部第3四半期に計上しておりますが、来期以降閉鎖を予定しているアミューズメント施設事業の店舗等にかかる損失(約60億円)、一部子会社(平成20年3月期に100%子会社化したバンダイビジュアル(株)など3社)の下期の業績動向を踏まえて今後の事業計画を厳しく精査することにより、のれんの減損処理(約125億円)、一部の繰延税金資産の取崩し(約35億円)を行います。

以上により、平成22年3月期の通期の連結業績予想を、前頁に記載のとおり修正いたしました。

なお、配当につきましては、当社の配当に関する基本方針に基き年間1株あたり24円を予定しております。

また、このような厳しい業績状況のなか、グループとしての今後の課題・対策をまとめた「バンダイナムコグループ・リスタートプラン」を本日発表しておりますので、あわせてご参照ください。

(参考) 平成22年3月期通期の事業セグメント別業績予想

(百万円)

| | 売上 | | | 営業利益 | | |
|------------|----------|----------|----------|---------|---------|----------|
| | 前回予想 | 今回予想 | 増減 | 前回予想 | 今回予想 | 増減 |
| トイホビー | 153,000 | 150,000 | △ 3,000 | 9,000 | 10,000 | 1,000 |
| ゲームコンテンツ | 147,000 | 138,000 | △ 9,000 | 5,500 | △ 5,000 | △ 10,500 |
| 映像音楽コンテンツ | 33,000 | 28,000 | △ 5,000 | 1,500 | △ 1,000 | △ 2,500 |
| アミューズメント施設 | 68,000 | 65,000 | △ 3,000 | 1,000 | △ 500 | △ 1,500 |
| その他 | 18,000 | 18,000 | 0 | 500 | 200 | △ 300 |
| 全社・消去 | △ 19,000 | △ 19,000 | - | △ 2,500 | △ 2,700 | - |
| 連結 | 400,000 | 380,000 | △ 20,000 | 15,000 | 1,000 | △ 14,000 |

以 上