



平成 24 年 2 月 10 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)

平成 24 年 3 月期連結及び個別の通期業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向等を踏まえ、平成 23 年 10 月 26 日に公表しました平成 24 年 3 月期の連結業績予想、および平成 23 年 8 月 5 日に公表しました平成 24 年 3 月期の個別業績予想につきまして、本日、下記のとおりそれぞれ修正しましたのでお知らせいたします。

記

1. 平成 24 年 3 月期通期の連結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)	420,000	25,000	26,000	15,000	65 円 89 銭
今回予想 (B)	440,000	31,500	31,500	18,500	82 円 05 銭
増減額 (B-A)	20,000	6,500	5,500	3,500	—
増減率 (%)	4.8	26.0	21.2	23.3	—
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 3 四半期連結累計期間は、玩具ホビー事業、コンテンツ事業、アミューズメント施設事業ともに、国内の事業が好調に推移しました。

具体的には、玩具ホビー事業では、国内において「仮面ライダー」シリーズなどの人気定番キャラクター商材が各カテゴリーを連動した展開により非常に人気になるとともに、カードゲームが業績に大きく貢献しました。コンテンツ事業につきましては、業務用ゲーム機において、人気シリーズの最新機器に加え、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するとともに、家庭用ゲームソフトでは、プレイステーション 3 向け「テイルズ オブ エクシリア」や「機動戦士ガンダム EXTREME VS. (エクストリームバーサス)」などが人気となりました。さらに、ネットワークコンテンツは、「機動戦士ガンダム」シリーズを中心にソーシャルゲームが非常に好調に推移するとともに、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)」などの映像パッケージソフトが人気となりました。アミューズメント施設事業においては、国内におけるキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗を中心に好調に推移しました。

これらの第 3 四半期連結累計期間の実績、および直近の業績動向を踏まえたうえで、通期の連結業績予想を平成 23 年 10 月 26 日に公表しました予想数値より上記表に記載のとおり修正いたします。

2. 平成 24 年 3 月期通期の個別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)

(単位：百万円)

	営業収益	経常利益	当期純利益
前回予想 (A)	12,000	10,500	9,500
今回予想 (B)	12,000	10,500	△2,000
増減額 (B－A)	－	－	△11,500
増減率 (%)	－	－	－
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)	5,635	2,825	1,435

修正の理由

米国子会社の財務状況の悪化に伴う株式の減損損失 (11,178 百万円) の計上等により、通期の個別業績予想を平成 23 年 8 月 5 日に公表しました予想数値より上記表に記載のとおり修正いたします。なお、当該修正による当社の連結業績への影響はございません。

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。