



2018年11月7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 田 口 三 昭
 (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
 (T E L : 0 3 - 6 6 3 4 - 8 8 0 0)

第2四半期累計期間の連結業績予想と実績との差異に関するお知らせ

2018年5月9日に公表いたしました2019年3月期 第2四半期累計期間(2018年4月1日～2018年9月30日)の連結業績予想と、本日公表の実績値に、下記のとおり差異が生じたのでお知らせいたします。

記

1. 第2四半期連結累計期間(2018年4月1日～2018年9月30日)の連結業績予想と実績との差異

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	親会社株主に 帰属する四半期 純利益 (百万円)	1株当たり 四半期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	306,000	29,000	29,500	22,000	100.11
今回実績 (B)	334,665	43,935	45,802	34,188	155.56
増減額 (B-A)	28,665	14,935	16,302	12,188	—
増減率 (%)	9.4	51.5	55.3	55.4	—
(ご参考) 前期第2四半期実績 (2018年3月期第2四半期)	308,846	34,941	35,690	28,196	128.35

2. 差異の理由

当第2四半期累計期間につきましては、玩具ホビー事業において、「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア等のハイターゲット層向け商品、「ドラゴンボール」シリーズ等のカード関連商品等が国内及び海外で人気となりました。また、映像音楽プロデュース事業において「ラブライブ! サンシャイン!!」や「アイドルマスター」シリーズ、「アイドリッシュセブン」等の映像・音楽パッケージソフトやライブイベント関連が好調に推移しました。このほか、ネットワークエンターテインメント事業、リアルエンターテインメント事業、IPクリエイション事業においても主力IPや商品・サービスが安定的に推移しました。各事業が好調に推移した結果、第2四半期累計期間実績が年初の業績予想数値を上回りました。

なお、2019年3月期の通期の予想数値につきましては、第3四半期連結会計期間以降にワールドワイド展開を行う複数の家庭用ゲーム新作タイトルの発売を予定していること、トイホビー事業における年間最大の商戦期が控えていること、さらには変化の激しい市場環境が継続していることから修正を行いません。今後、これらの動向が業績に与える影響を踏まえたうえで改めて精査を行う予定です。

以 上