



## 平成25年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年8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  
コード番号 7832 URL <http://www.bandainamco.co.jp/>

上場取引所 東

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8月8日

配当支払開始予定日 —

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1四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年6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1四半期	108,695	23.2	16,160	155.3	16,475	149.4	10,225	214.8
24年3月期第1四半期	88,241	7.7	6,329	114.3	6,605	124.5	3,248	—

(注) 包括利益 25年3月期第1四半期 9,637百万円 (65.8%) 24年3月期第1四半期 5,812百万円 (—%)

	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1四半期	46.55	—
24年3月期第1四半期	14.02	—

#### (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1四半期	331,886	219,635	65.7
24年3月期	342,171	213,125	61.8

(参考) 自己資本 25年3月期第1四半期 217,887百万円 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	—	—	—	—	—
25年3月期(予想)	—	12.00	—	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、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	215,000	10.7	20,000	26.9	20,000	25.2	12,000	49.5	54.62
通期	455,000	0.2	36,500	5.5	36,500	4.4	21,500	11.4	97.86

(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5月8日に公表いたしました連結業績予想の第2四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想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8月2日)公表いたしました「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) : 無

(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1Q	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1Q	2,308,510 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1Q	219,691,588 株	24年3月期1Q	231,611,160 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8月2日に当社ホームページに掲載を予定しております。

## ○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 .....	7
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	8
(3) 継続企業の前提に関する注記 .....	9
(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	9
(5) セグメント情報等 .....	9
(6) 重要な後発事象 .....	10

## 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1四半期連結累計期間における経済環境は、国内においては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状況で推移しました。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、コンテンツ事業がネットワークコンテンツを中心に業績に大きく貢献するとともに、トイホビー事業も定番キャラクター玩具を中心に順調に推移しました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高108,695百万円（前年同期比23.2%増）、営業利益16,160百万円（前年同期比155.3%増）、経常利益16,475百万円（前年同期比149.4%増）、四半期純利益10,225百万円（前年同期比214.8%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「仮面ライダーフォーゼ」や「スマイルプリキュア！」などの定番キャラクター商材の販売が、玩具を軸としたカテゴリー連動の展開により好調に推移しました。また、「ドラゴンボールヒーローズ」などのデジタルカード、「バトルスピリッツ」などのトレーディングカードを中心に、カードゲームが順調に推移しました。なお、全てのカテゴリーで国内圧倒的No.1を目指すなか、小学生男児へ向けて「ダンボール戦機」の展開を強化するとともに、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ました。

一方、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39,950百万円（前年同期比2.0%増）、セグメント利益は3,953百万円（前年同期比21.5%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、「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。また、ネットワークコンテンツは、「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が業績に大きく貢献するとともに、パチンコ・パチスロ向けの液晶基盤販売が好調に推移しました。家庭用ゲームソフトでは、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ーナルト 疾風伝 ナルティメットストームジェネレーション」の販売が貢献するとともに、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）」が人気となりました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は56,968百万円（前年同期比60.0%増）、セグメント利益は12,367百万円（前年同期比2,280.0%増、前年同期は519百万円のセグメント利益）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、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され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93.5%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13,892百万円（前年同期比5.8%減）、セグメント利益は6百万円（前年同期比99.1%減）となりました。

#### 平成24年6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
253店	1,008店	2店	1,263店

[その他]

その他事業につきましては、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6,204百万円（前年同期比8.3%増）、セグメント利益は575百万円（前年同期比3.4%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1四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10,285百万円減少し331,886百万円となりました。これは主に仕掛品が4,338百万円増加したものの、現金及び預金が12,198百万円、受取手形及び売掛金が8,105百万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16,795百万円減少し112,251百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が5,319百万円、法人税の支払い等により未払法人税等が3,933百万円、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6,376百万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6,510百万円増加し219,635百万円となりました。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7,148百万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65.7%となりました。

## (3) 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、国内における個人消費の低迷や欧米の景気低迷に加え、円高の影響もあることから、厳しい状況が継続すると予測されます。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、不透明な状況が続くものと想定されます。

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、「スーパー戦隊」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連動の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、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、プレイステーション3・Xbox360向け「鉄拳タッグトーナメント2」などの業務用ゲーム機でも人気のフランチャイズタイトルや、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、さらにはプレイステーション3向けオンラインゲームの「機動戦士ガンダム バトルオペレーション」などユーザー嗜好の多様化に合わせたラインナップにより、収益性の向上をはかります。また、タイムリーなコンテンツの提供や適切な運営によるソーシャルゲームの強化、人気の「機動戦士ガンダム」シリーズに加えて新たなIP（Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産）創出による映像パッケージソフトの販売強化などにより、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を推進してまいります。海外においては、欧米では各種効率化施策による収益性の向上をはかる一方、アジアへ向けては人気キャラクターを活用した施設展開に着手してまいります。

今期の見通しにつきましては、当第1四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5月8日の前連結会計年度本決算発表時に公表しました第2四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想を、それぞれ4ページに記載のとおり修正いたします。

平成25年3月期第2四半期連結累計期間連結業績予想数値の修正（平成24年4月1日～平成24年9月30日）

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	四半期純利益 (百万円)	1株当たり 四半期純利益
前回発表予想（A）	200,000	13,500	13,500	7,500	34円 14銭
今回修正予想（B）	215,000	20,000	20,000	12,000	54円 62銭
増減額（B-A）	15,000	6,500	6,500	4,500	—
増減率（%）	7.5	48.1	48.1	60.0	—
（ご参考） 前期第2四半期実績 （平成24年3月期第2四半期）	194,241	15,757	15,977	8,026	34円 96銭

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）	440,000	30,000	30,000	17,500	79円 66銭
今回修正予想（B）	455,000	36,500	36,500	21,500	97円 86銭
増減額（B-A）	15,000	6,500	6,500	4,000	—
増減率（%）	3.4	21.7	21.7	22.9	—
（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

該当事項はありません。

（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1四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、当第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。

これによる当第1四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に与える影響は軽微であります。

（4）追加情報

連結納税制度の適用

当第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1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	106,958	94,760
受取手形及び売掛金	69,102	60,996
有価証券	2,073	3,891
商品及び製品	12,907	13,178
仕掛品	19,417	23,755
原材料及び貯蔵品	4,714	5,135
その他	26,423	30,133
貸倒引当金	△677	△580
流動資産合計	240,920	231,270
固定資産		
有形固定資産	44,500	45,100
無形固定資産	8,194	8,440
投資その他の資産		
その他	50,267	48,647
貸倒引当金	△1,711	△1,572
投資その他の資産合計	48,556	47,075
固定資産合計	101,251	100,615
資産合計	342,171	331,886

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	48,742	43,422
短期借入金	6,773	5,414
未払法人税等	9,360	5,427
引当金	2,980	1,544
その他	40,091	35,266
流動負債合計	107,946	91,073
固定負債		
長期借入金	12,883	12,883
引当金	3,140	3,279
その他	5,075	5,014
固定負債合計	21,099	21,177
負債合計	129,046	112,251
<b>純資産の部</b>		
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	180,398
自己株式	△2,383	△2,383
株主資本合計	233,112	240,260
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	1,895
繰延ヘッジ損益	229	216
土地再評価差額金	△6,408	△6,408
為替換算調整勘定	△18,357	△18,075
その他の包括利益累計額合計	△21,669	△22,372
少数株主持分	1,682	1,748
純資産合計	213,125	219,635
負債純資産合計	342,171	331,886

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
売上高	88,241	108,695
売上原価	53,592	63,216
売上総利益	34,648	45,478
販売費及び一般管理費	28,319	29,318
営業利益	6,329	16,160
営業外収益		
受取配当金	135	185
その他	239	421
営業外収益合計	375	606
営業外費用		
為替差損	—	237
その他	99	54
営業外費用合計	99	291
経常利益	6,605	16,475
特別利益		
固定資産売却益	5	0
その他	1	—
特別利益合計	7	0
特別損失		
減損損失	12	167
訴訟損失引当金繰入額	55	—
その他	87	46
特別損失合計	155	214
税金等調整前四半期純利益	6,457	16,261
法人税等	3,035	5,971
少数株主損益調整前四半期純利益	3,421	10,289
少数株主利益	173	64
四半期純利益	3,248	10,225

(四半期連結包括利益計算書)  
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	3,421	10,289
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	767	△943
繰延ヘッジ損益	△97	△13
為替換算調整勘定	1,739	327
持分法適用会社に対する持分相当額	△18	△22
その他の包括利益合計	2,390	△652
四半期包括利益	5,812	9,637
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,603	9,522
少数株主に係る四半期包括利益	209	115

(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1四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年6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	38,184	33,428	14,730	86,343	1,897	88,241	—	88,241
セグメント間の内部 売上高又は振替高	992	2,176	10	3,179	3,832	7,011	△7,011	—
計	39,177	35,604	14,740	89,522	5,730	95,253	△7,011	88,241
セグメント利益	5,037	519	744	6,302	557	6,859	△530	6,329

(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△530百万円には、セグメント間取引消去133百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△663百万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1四半期連結累計期間（自 平成24年4月1日 至 平成24年6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	37,788	54,601	13,882	106,272	2,422	108,695	—	108,695
セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,161	2,367	9	4,539	3,781	8,321	△8,321	—
計	39,950	56,968	13,892	110,812	6,204	117,016	△8,321	108,695
セグメント利益	3,953	12,367	6	16,326	575	16,902	△742	16,160

(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△742百万円には、セグメント間取引消去159百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△901百万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。

(6) 重要な後発事象

(共通支配下の取引等)

当社は、平成24年7月18日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.とNAMCO BANDAI Partners S.A.S.（以下、「NBP」という。）を合併することを決議いたしました。

1. 結合当事業の名称及び事業の内容、企業結合日、企業結合の法的形式、結合後企業の名称、取引の目的を含む取引の概要

(1) 結合当事業の名称及び事業の内容

- ① NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. …… 家庭用ゲームソフトの販売・マーケティング
- ② NAMCO BANDAI Partners S.A.S. …… 家庭用ゲームソフトの販売等を行うNBPグループの持株会社、シェアードサービス機能会社

(2) 企業結合日

平成24年9月28日（予定）

(3) 企業結合の法的形式

NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.を存続会社、NAMCO BANDAI Partners S.A.S.を消滅会社とする吸収合併

(4) 結合後企業の名称

NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.

(5) 取引の目的を含む取引の概要

平成24年4月からスタートした中期計画に基づき、欧州地域におけるコンテンツ事業の収益回復を目指し、NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.のマーケティング業務とNAMCO BANDAI Partners S.A.S.の販売業務を一本化し、効率運営を推進するため。

2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成20年12月26日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日）に基づき、共通支配下の取引として会計処理を実施いたします。