



平成26年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成26年2月5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26年2月12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26年3月期第3四半期の連結業績（平成25年4月1日～平成25年12月31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	%
26年3月期第3四半期	368,126	5.0	42,782	△3.2	45,696	1.4	29,702	6.1
25年3月期第3四半期	350,637	8.4	44,194	43.6	45,046	46.2	27,995	71.7

(注) 包括利益 26年3月期第3四半期 37,921百万円 (29.8%) 25年3月期第3四半期 29,208百万円 (89.7%)

	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
26年3月期第3四半期	135.20	135.19
25年3月期第3四半期	127.43	—

(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	%
26年3月期第3四半期	401,254	276,163	68.5
25年3月期	374,203	248,769	66.0

(参考) 自己資本 26年3月期第3四半期 274,837百万円 25年3月期 247,030百万円

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
25年3月期	—	12.00	—	33.00	45.00
26年3月期	—	12.00	—	—	—
26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26年3月期の連結業績予想（平成25年4月1日～平成26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	485,000	△0.5	45,000	△7.5	46,500	△6.9	25,500	△21.3	116.07

(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25年11月6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。詳細は、添付資料 P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 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 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(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）	26年3月期3Q	222,000,000株	25年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	26年3月期3Q	2,311,404株	25年3月期	2,309,342株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	26年3月期3Q	219,689,720株	25年3月期3Q	219,691,394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) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」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26年2月5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) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	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. 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3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9
(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) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における経済環境は、国内においては景気対策や金融緩和を背景に、企業収益や個人消費の改善など、一部に明るい兆しが見えているものの、今後予定されている消費税増税などへの懸念から、景気の先行きについては不透明な状況が続きました。一方、欧米においては、個人消費が引き続き不透明な経済環境などの影響を受けました。

このような環境のなか、当社グループは、平成24年4月にスタートした中期計画のビジョン「挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて様々な施策を推進しました。事業面では、コンテンツ事業において、家庭用ゲームソフトや映像音楽コンテンツ、ネットワークコンテンツなどの展開が好調に推移しました。また、玩具ホビー事業が、国内の定番キャラクター商材を中心に順調に推移しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高368,126百万円（前年同期比5.0%増）、営業利益42,782百万円（前年同期比3.2%減）、経常利益45,696百万円（前年同期比1.4%増）、四半期純利益29,702百万円（前年同期比6.1%増）となりました。

[セグメント別業績]

[玩具ホビー事業]

玩具ホビー事業につきましては、国内において、「獣電戦隊キョウリュウジャー」や「ドキドキ！プリキュア」などの定番IP（Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産）や、女兒向け新規IP「アイカツ！」の商品が、各事業を横断する展開により好調に推移しました。また、乳幼児層や大人層に向けた商品展開を強化するなどのターゲット拡大に向けた取り組みを行い、国内の各ターゲット・市場における「圧倒的No.1戦略」を着実に推進しました。

海外においては、欧米地域では「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズの商品が堅調に推移しましたが、欧米全体では年初計画を下回りました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、玩具やプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具、カード商材などが人気となりました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は136,509百万円（前年同期比5.6%増）、セグメント利益は11,606百万円（前年同期比7.4%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、家庭用ゲームソフトにおいて、「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」、「GOD EATER（ゴッドイーター）2」などのヒットに加え、「ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ」や前連結会計年度に発売した「太鼓の達人」シリーズなど複数タイトルのリピート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では、「ワンピースグランドコレクション」や「機動戦士ガンダム」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズなどのソーシャルゲームに加え、スマートフォン向けアプリやオンラインゲームも安定的に推移し業績向上に貢献しました。

映像音楽コンテンツでは、「宇宙戦艦ヤマト2199」や「ラブライブ！」などの複数の新作タイトルや、アニメーション関連の音楽タイトルが好調に推移しました。また、商品・サービスとネットワーク機能やイベントとの連動など、コンテンツ事業内の横連動により、IP価値の最大化をはかりました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は197,788百万円（前年同期比7.0%増）、セグメント利益は32,578百万円（前年同期比5.1%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、既存のアミューズメント施設事業に続く柱の構築に向けた取り組みとして、屋内型テーマパークを新たに3ヵ所オープンし、また、IPの世界観を体感できる差異化した店舗展開などを推進しましたが、既存店売上高が前年同期比94.1%と前年実績を下回りました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は43,067百万円（前年同期比1.8%減）、セグメント損失は681百万円（前年同期は940百万円のセグメント利益）となりました。

平成25年12月31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
263店	1,041店	4店	1,308店

[その他]

その他事業につきましては、グループのトイホビー、コンテンツ、アミューズメント施設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20,385百万円（前年同期比4.4%増）、セグメント利益は1,567百万円（前年同期比9.5%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末における総資産につきましては、前連結会計年度末に比べ27,050百万円増加し401,254百万円となりました。これは主に現金及び預金が3,857百万円減少しましたが、受取手形及び売掛金が7,983百万円、商品及び製品が6,270百万円、仕掛品が8,065百万円、有形固定資産が4,462百万円、投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が3,656百万円増加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343百万円減少し125,090百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が6,396百万円増加しましたが、法人税等の支払い等により未払法人税等が3,323百万円、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3,574百万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27,394百万円増加し276,163百万円となりました。これは主に配当金の支払額9,891百万円がありました。また、四半期純利益を計上したことにより利益剰余金が19,811百万円、為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が6,769百万円増加したことによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の66.0%から68.5%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後につきましては、国内景気動向の一部に明るい兆しはあるものの、今後予定されている消費税増税などへの懸念から、個人の消費動向や景気動向を含め、依然不透明な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、平成24年4月にスタートした3ヵ年の中期計画が、平成27年3月期にて最終年度を迎えるにあたり、好調なトイホビー事業の国内展開とコンテンツ事業につきましては、各市場におけるさらなるシェア拡大を目指し「IP軸戦略」を強力に推進します。一方、厳しい状況のトイホビー事業の欧米地域、アミューズメント施設事業につきましては、事業の安定基盤構築のための施策を実施します。

トイホビー事業につきましては、国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「スーパー戦隊」シリーズ、「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IPの安定的な展開により、事業基盤をさらに強化してまいります。また、女兒向け新規IP「アイカツ！」の各事業を横断した取り組みによる育成・拡大や、小学生男児向け新規IPの導入など、IPラインナップの拡充をはかるとともに、カードゲーム、プラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具など、様々なターゲットへ向けた新たな商品・サービスを投入し、国内圧倒的No.1のポジションを目指してまいります。海外については、厳しい市場環境が続いている欧米地域においては、主要IPの「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズに加え、新たなIP商品を投入することにより、複数IPによる安定的なポートフォリオ展開を目指します。また、組織体制や収益構造の抜本的な見直しを行い、欧米地域における事業の基盤構築を行います。アジア地域においては、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、カード商材などを中心に、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、IPを軸に、様々なカテゴリーに向け商品・サービスを提供する「IP軸戦略」をさらに強化するために、新たな出口へのスピーディな対応及び既存IPに加え新規IPの創出育成に取り組めます。また、技術進歩や環境変化に迅速に対応するための施策を推進するなど、中長期的な視野での開発環境の整備・向上を行います。これに加え、商品・サービスとコンサートやライブイベントの相乗効果など、バーチャルとリアルとの融合で生まれる新たな付加価値の創造やIP価値最大化に取り組めます。

事業別では、ネットワークコンテンツでは、ユーザー嗜好の変化に対応した新規タイトルの投入や既存タイトルのタイムリーな更新により、安定的な展開を推進します。家庭用ゲームソフトでは、人気シリーズの投入に加え、ダウンロード専用タイトルなど、ネットワーク機能を活用した新たな取り組みを強化します。業務用ゲーム機では、ユーザーに支持されるゲーム機の開発・販売を推進します。映像音楽コンテンツでは、多彩な新作パッケージソフトの販売に加え、「アイカツ！」のような新規IPの創出にも積極的に取り組めます。

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IPの世界観を体感できる店舗展開や、業務用ゲーム機事業などグループ事業との密接な連動など、当社グループならではの展開をはかります。これに加え、組織体制の見直しや効率化の継続的な実施、テーマパーク事業や新業態への挑戦など、新たな事業の柱の構築を目指します。

また、欧米においては、各種効率化施策などによる収益性の向上をはかってまいります。

当第3四半期連結累計期間の実績並びに市場環境を踏まえた各事業の直近の業績動向、玩具ホビー事業の欧米地域の状況及びアミューズメント施設事業における店舗閉鎖や使用見込みの低い機器の処分などに伴う損失の計上により、平成25年11月6日の第2四半期決算発表時に公表しました通期の連結業績予想数値を下表のとおり修正いたします。

平成26年3月期通期連結業績予想数値の修正（平成25年4月1日～平成26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)	485,000	45,000	46,500	29,000	132円 00銭
今回修正予想 (B)	485,000	45,000	46,500	25,500	116円 07銭
増減額 (B-A)	0	0	0	△3,500	—
増減率 (%)	0.0	0.0	0.0	△12.1	—
(ご参考) 前期実績 (平成25年3月期)	487,241	48,642	49,972	32,383	147円 40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3四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. 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25年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	119,132	115,275
受取手形及び売掛金	77,069	85,053
有価証券	4,379	3,893
商品及び製品	10,915	17,186
仕掛品	19,597	27,663
原材料及び貯蔵品	6,130	6,781
その他	28,063	28,097
貸倒引当金	△484	△605
流動資産合計	264,804	283,344
固定資産		
有形固定資産	47,255	51,718
無形固定資産	8,497	9,174
投資その他の資産		
その他	54,984	57,887
貸倒引当金	△1,338	△870
投資その他の資産合計	53,646	57,016
固定資産合計	109,399	117,909
資産合計	374,203	401,254

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	46,471	52,868
短期借入金	5,596	6,347
未払法人税等	7,852	4,529
引当金	3,281	2,624
その他	45,189	43,048
流動負債合計	108,391	109,417
固定負債		
長期借入金	7,500	5,206
退職給付引当金	3,724	4,317
その他の引当金	—	365
その他	5,817	5,783
固定負債合計	17,042	15,672
負債合計	125,433	125,090
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	199,118	218,929
自己株式	△2,385	△2,389
株主資本合計	258,979	278,786
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,212	6,772
繰延ヘッジ損益	642	311
土地再評価差額金	△5,608	△5,608
為替換算調整勘定	△12,194	△5,424
その他の包括利益累計額合計	△11,948	△3,948
新株予約権	—	44
少数株主持分	1,738	1,282
純資産合計	248,769	276,163
負債純資産合計	374,203	401,254

(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3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
売上高	350,637	368,126
売上原価	212,100	224,119
売上総利益	138,536	144,007
販売費及び一般管理費	94,342	101,225
営業利益	44,194	42,782
営業外収益		
持分法による投資利益	243	1,168
為替差益	—	828
その他	824	1,514
営業外収益合計	1,067	3,511
営業外費用		
債務保証損失引当金繰入額	—	365
その他	215	231
営業外費用合計	215	597
経常利益	45,046	45,696
特別利益		
関係会社株式売却益	32	—
債務免除益	—	200
負ののれん発生益	24	101
その他	38	75
特別利益合計	95	377
特別損失		
減損損失	156	1,252
事業整理損失引当金繰入額	322	—
その他	471	529
特別損失合計	950	1,782
税金等調整前四半期純利益	44,191	44,291
法人税等	16,014	14,471
少数株主損益調整前四半期純利益	28,176	29,819
少数株主利益	181	117
四半期純利益	27,995	29,702

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	28,176	29,819
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△153	1,526
繰延ヘッジ損益	△238	△330
為替換算調整勘定	1,425	6,855
持分法適用会社に対する持分相当額	△2	49
その他の包括利益合計	1,031	8,101
四半期包括利益	29,208	37,921
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	29,001	37,702
少数株主に係る四半期包括利益	206	218

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

(セグメント情報等)

セグメント情報

I 前第3四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年12月31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	124,018	175,583	43,798	343,400	7,237	350,637	—	350,637
セグメント間の内部売上高 又は振替高	5,260	9,315	47	14,622	12,283	26,905	△26,905	—
計	129,279	184,898	43,845	358,023	19,520	377,543	△26,905	350,637
セグメント利益	12,529	30,982	940	44,452	1,732	46,184	△1,989	44,194

(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△1,989百万円には、セグメント間取引消去333百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,323百万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3四半期連結累計期間（自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31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	130,233	187,534	43,017	360,785	7,341	368,126	—	368,126
セグメント間の内部売上高 又は振替高	6,275	10,253	50	16,578	13,044	29,623	△29,623	—
計	136,509	197,788	43,067	377,364	20,385	397,750	△29,623	368,126
セグメント利益又は損失(△)	11,606	32,578	△681	43,503	1,567	45,071	△2,288	42,782

(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. セグメント利益又は損失の調整額△2,288百万円には、セグメント間取引消去△57百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,230百万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. セグメント利益又は損失は、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)

「アミューズメント施設事業」セグメントにおいて、主に店舗の閉鎖や使用見込みの低い機器などの処分の子定に伴う減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は当第3四半期連結累計期間において1,175百万円であります。

(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。

(重要な後発事象)

当社は、平成26年2月5日開催の取締役会において、アミューズメント施設事業の収益体質の改善を目的として、店舗閉鎖や使用見込みの低い機器の処分等の事業再建に向けた取り組みについて決議いたしました。

これに伴い、平成26年3月期第4四半期連結会計期間において、特別損失として約27億円見込んでおります。