



平成 26 年 11 月 6 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
 (T E L : 0 3 - 5 7 8 3 - 5 5 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および
 通期の連結業績予想の修正に関するお知らせ

平成 26 年 8 月 5 日の第 1 四半期決算発表時に公表いたしました、平成 27 年 3 月期 第 2 四半期累計期間 (平成 26 年 4 月 1 日～平成 26 年 9 月 30 日) の連結業績予想における予想数値と比較して、本日公表の実績値において下記のとおり差異が生じたのでお知らせいたします。

また、平成 27 年 3 月期 通期 (平成 26 年 4 月 1 日～平成 27 年 3 月 31 日) の連結業績予想につきましても、本日本記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 第2四半期累計期間の連結業績予想と実績との差異

①第2四半期累計期間 (平成 26 年 4 月 1 日～平成 26 年 9 月 30 日) の連結業績予想数値と実績値との差異

	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
前回予想(A)	255,000	25,000	25,000	16,000	72 円 83 銭
今回実績(B)	259,333	31,875	33,389	21,272	96 円 83 銭
増減額(B-A)	4,333	6,875	8,389	5,272	—
増減率(%)	1.7	27.5	33.6	33.0	—
ご参考:前年同期実績 (平成 25 年 4 月 1 日～ 平成 25 年 9 月 30 日)	228,528	26,389	28,553	19,607	89 円 25 銭

②差異の理由

当第2四半期累計期間につきましては、国内トイホビー事業およびコンテンツ事業のネットワークコンテンツと映像音楽コンテンツが業績に貢献しました。

具体的には、国内トイホビー事業において、新規 IP「妖怪ウォッチ」商品が人気となったほか、「機動戦士ガンダム」や「仮面ライダー鎧武/ガイム」、「烈車戦隊トッキュウジャー」などの定番 IP、女兒向け IP「アイカツ！」などの商品が好調に推移しました。コンテンツ事業においては、国内において、ソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリゲームの主力タイトルが安定的に推移するとともに、「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」、「ONE PIECE (ワンピース) トレジャークルーズ」などのアプリゲームの新規タイトルが好調に推移しました。また、映像コンテンツと音楽コンテンツの連動展開を行っている IP「ラブライブ！」や「機動戦士ガンダム UC (ユニコーン) episode 7 「虹の彼方に」」など映像音楽コンテンツが好調に推移し業績に貢献しました。(併せて、本日発表の「平成 27 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」をご参照ください)。この結果、当第 2 四半期累計期間の連結業績予想数値と比較して実績値に差異が生じました。

2. 通期の連結業績予想の修正

①通期(平成26年4月1日～平成27年3月31日)の連結業績予想数値の修正

	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
前回予想(A)	500,000	45,000	45,000	28,000	127円45銭
今回予想(B)	520,000	50,000	52,000	30,000	136円56銭
増減額(B-A)	20,000	5,000	7,000	2,000	—
増減率(%)	4.0	11.1	15.6	7.1	—
ご参考:前期実績 (平成25年4月1日～ 平成26年3月31日)	507,679	44,672	47,456	25,054	114円05銭

②修正の理由

通期の見通しにつきましては、第2四半期累計期間の実績ならびに各事業の直近の業績動向、今後の事業計画、さらには不透明な市場環境を踏まえたうえで、平成26年5月8日に公表しました予想数値を上記のとおり修正いたします。

※上記の予想は、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。

以 上