



平成 28 年 2 月 9 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)

通期の連結業績予想数値修正に関するお知らせ

平成 27 年 11 月 5 日の第 2 四半期決算時に公表いたしました平成 28 年 3 月期 通期(平成 27 年 4 月 1 日～平成 28 年 3 月 31 日)の連結業績予想数値を、下記のとおり修正しましたのでお知らせいたします。

記

1. 通期の連結業績予想数値の修正

①通期(平成 27 年 4 月 1 日～平成 28 年 3 月 31 日)の連結業績予想数値の修正

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 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
前回発表予想(A)	560,000	50,000	52,000	34,000	154.77
今回修正予想(B)	560,000	43,000	45,000	30,000	136.56
増減額(B-A)	0	△7,000	△7,000	△4,000	—
増減率(%)	0.0	△14.0	△13.5	△11.8	—
ご参考:前期実績 (平成 27 年 3 月期通期)	565,486	56,320	59,383	37,588	171.10

②修正の理由

「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画の初年度となる平成 28 年 3 月期は、IP (Intellectual Property:キャラクターなどの知的財産)を最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」の強化とともに、成長の可能性が高いアジア地域での事業展開を強化するための様々な施策を推進してきました。

この結果、事業面では、トイホビー事業、ネットワークエンターテインメント事業のネットワークコンテンツおよび海外の家庭用ゲームソフト、映像音楽プロデュース事業が好調に推移しました。特にアジア地域におけるトイホビー事業や海外の家庭用ゲームソフトの好調については、中期計画における各種施策の効果が現れはじめました。一方、ネットワークエンターテインメント事業における業務用ゲーム機については、不透明な市場環境の影響を受け販売が苦戦しました。

今期の見通しにつきましては、当第3四半期連結累計期間の実績や各事業の動向を踏まえ、業務用ゲーム機においては、販売が苦戦していることやたな卸資産の評価損等の計上により、ネットワークエンターテインメント事業の営業利益が前回発表予想を下回る見込みです。この結果、平成27年11月5日に公表しました通期の予想数値を表のとおり修正いたします。業務用ゲーム機については、平成29年3月期に向け体制を強固にするため精査を行い、今後の事業計画を見直します。

※上記の予想は、当社が現在入手している情報およ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

< 報道機関からの本件に関する問い合わせ先 >

(株)バンダイナムコホールディングス

広報 IR 担当 田上・吉田

TEL:03-6634-8787