



平成30年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年2月9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) 田口 三昭
 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 03-6634-8800
 四半期報告書提出予定日 平成30年2月13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30年3月期第3四半期の連結業績（平成29年4月1日～平成29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		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年3月期第3四半期	483,180	5.2	53,462	△11.1	54,730	△9.6	40,878	△12.1
29年3月期第3四半期	459,103	8.0	60,160	32.9	60,539	28.3	46,503	34.3

(注) 包括利益 30年3月期第3四半期 49,538百万円 (1.5%) 29年3月期第3四半期 48,794百万円 (40.4%)

	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
30年3月期第3四半期	186.08	186.02
29年3月期第3四半期	211.69	211.63

(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	%
30年3月期第3四半期	513,176	380,865	74.0
29年3月期	488,032	348,784	71.3

(参考) 自己資本 30年3月期第3四半期 379,930百万円 29年3月期 348,106百万円

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
29年3月期	—	12.00	—	70.00	82.00
30年3月期	—	12.00	—		
30年3月期(予想)				83.00	95.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

配当予想の修正については、本日（平成30年2月9日）公表いたしました「株主還元に関する基本方針の変更 2018年3月期 配当予想の修正のお知らせ」をご覧ください。

3. 平成30年3月期の連結業績予想（平成29年4月1日～平成30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		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
通期	630,000	1.6	57,000	△9.9	58,000	△8.4	41,500	△6.0	188.90

(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29年8月4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。
 連結業績予想の修正については、本日（平成30年2月9日）公表いたしました「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. 8 「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項（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）	30年3月期3Q	222,000,000株	29年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	30年3月期3Q	2,299,541株	29年3月期	2,334,579株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年3月期3Q	219,686,617株	29年3月期3Q	219,674,045株

※ 四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

※ 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30年2月9日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

○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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	8
(セグメント情報)	8
(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、国内においては個人消費の回復や企業収益の改善などにより緩やかな回復傾向で推移したものの、経済全体の先行きについては不透明な状況が続きました。海外においては、個人消費は堅調に推移しましたが、社会情勢の不透明感などが消費に影響を与えました。

このような環境のなか、当社グループは、平成27年4月にスタートした3ヵ年の中期計画を推進しています。ビジョンである「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて、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」の強化に向け、新規IPの創出育成やターゲットの拡大、新たな事業の拡大などの施策を推進しました。また、海外において展開するIPや事業領域及びエリアの拡大に取り組みしました。

当第3四半期連結累計期間につきましては、スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツが国内外で好調に推移したほか、各事業の主力IP商品・サービスが好調に推移し、売上高は前年同期を上回りましたが、商品・サービスの発売タイミングやプロダクトミックスの違いなどから利益面は前年同期に及びませんでした。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高483,180百万円(前年同期比5.2%増)、営業利益53,462百万円(前年同期比11.1%減)、経常利益54,730百万円(前年同期比9.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益40,878百万円(前年同期比12.1%減)となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの一部の区分を変更しており、前年同期比較においては、前年同期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

[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」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品の好調が継続したほか、「機動戦士ガンダム」シリーズの商品がプラモデルを中心に安定的に推移しました。また、大人層などに向けたターゲット拡大の取り組みを強化したほか、IPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品や大人層向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。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。しかしながら、トイホビー事業全体では商品のプロダクトミックスの違いなどにより前年同期の業績を下回りました。

この結果、トイホビー事業における売上高は164,376百万円(前年同期比0.8%減)、セグメント利益は13,286百万円(前年同期比13.5%減)となりました。

[ネットワークエンターテインメント事業]

ネットワークエンターテインメント事業につきましては、スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツにおいて、ワールドワイド展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ワンピース トレジャークルーズ」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルの好調が継続し収益に貢献しました。家庭用ゲームにおいては、欧米地域を中心に新作タイトル「TEKKEN (鉄拳) 7」が人気となったほか、既存タイトルのリピーター販売が好調に推移しました。アミューズメントビジネスでは、アミューズメント施設の国内既存店が順調に推移したほか、新技術を融合した新たな取り組みとしてVR (Virtual Reality: 仮想現実) を活用した機器開発や施設の出店を積極的に推進しました。事業全体では、前年同期は家庭用ゲームにおいてダウンロード販売比率の高い新作大型タイトルの発売があったこと、当第3四半期連結累計期間はVR施設を中心に積極的な出店を行ったことによりアミューズメントビジネスが費用先行となることなどから利益面では前年同期の業績を下回りました。

この結果、ネットワークエンターテインメント事業における売上高は285,329百万円(前年同期比9.4%増)、セグメント利益は33,834百万円(前年同期比5.7%減)となりました。

[映像音楽プロデュース事業]

映像音楽プロデュース事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「ガールズ&パンツァー」シリーズなどの主力IPの既存作品及び新作に関連した映像や商品展開を行い人気となりました。また、「ラブライブ！」シリーズなどの作品に関連したライセンス収入などが収益に貢献しましたが、事業全体では主力商品の発売タイミングなどの違いにより、前年同期の業績を下回りました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は37,872百万円(前年同期比7.6%減)、セグメント利益は9,076百万円(前年同期比23.9%減)となりました。

[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、ネットワークエンターテインメント、映像音楽プロデューサー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20,235百万円(前年同期比0.1%増)、セグメント利益は821百万円(前年同期比32.0%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25,143百万円増加し513,176百万円となりました。これは主に土地を取得したことや配当金の支払い、投資有価証券の取得等により現金及び預金が52,702百万円減少したものの、受取手形及び売掛金が12,619百万円、仕掛品が11,233百万円、主に土地の取得により有形固定資産が35,567百万円、投資有価証券が18,163百万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6,937百万円減少し132,310百万円となりました。これは未払法人税等や未払金の減少等により、流動負債のその他が7,712百万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32,081百万円増加し380,865百万円となりました。これは主に配当金の支払額18,023百万円があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益40,878百万円を計上したことにより利益剰余金が23,020百万円、その他有価証券評価差額金が5,137百万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71.3%から74.0%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

平成30年3月期通期の連結業績予想につきましては、当第3四半期連結累計期間の実績ならびに各事業の直近の事業動向及びネットワークエンターテインメント事業における国内外のネットワークコンテンツが好調に推移していること等を踏まえ精査を行なった結果、通期の予想数値が、平成29年8月4日に公表しました予想数値を上回る見込みとなりましたので、下表に記載のとおり修正いたします。

なお、平成30年4月からは3ヵ年の新中期計画をスタートします。新中期計画では、中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」のもと、I P軸戦略をさらに進化させグローバル市場での浸透・拡大を目指すとともに、今後成長の可能性が高い地域や事業での展開を強化します。「I P軸戦略」においては新規I P創出にドライブをかけるとともに、各地域でALL BANDAI NAMCOで一体となり地域軸で戦略を推進してまいります。詳細は、本日(平成30年2月9日)公表いたしました「バンダイナムコグループ中期計画(2018年4月～2021年3月)」をご参照ください。

平成30年3月期通期連結業績予想数値の修正(平成29年4月1日～平成30年3月31日)

	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)	620,000	57,000	58,000	40,000	182.07
今回修正予想 (B)	630,000	57,000	58,000	41,500	188.90
増減額 (B-A)	10,000	0	0	1,500	—
増減率 (%)	1.6	0.0	0.0	3.8	—
(ご参考) 前期実績 (平成29年3月期)	620,061	63,238	63,290	44,159	201.03

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(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29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	205,516	152,814
受取手形及び売掛金	75,519	88,138
商品及び製品	14,466	16,664
仕掛品	28,823	40,057
原材料及び貯蔵品	3,398	4,016
その他	30,512	32,915
貸倒引当金	△453	△910
流動資産合計	357,782	333,695
固定資産		
有形固定資産	52,184	87,752
無形固定資産	9,686	9,341
投資その他の資産		
投資有価証券	39,202	57,366
その他	30,837	26,760
貸倒引当金	△1,662	△1,740
投資その他の資産合計	68,378	82,386
固定資産合計	130,249	179,480
資産合計	488,032	513,176

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	64,173	64,715
引当金	3,463	2,883
その他	58,473	50,761
流動負債合計	126,110	118,360
固定負債		
退職給付に係る負債	5,766	5,622
その他	7,371	8,327
固定負債合計	13,138	13,950
負債合計	139,248	132,310
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,064	52,164
利益剰余金	297,984	321,005
自己株式	△2,423	△2,389
株主資本合計	357,626	380,781
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	7,884	13,022
繰延ヘッジ損益	210	30
土地再評価差額金	△5,693	△5,867
為替換算調整勘定	△8,725	△5,227
退職給付に係る調整累計額	△3,195	△2,808
その他の包括利益累計額合計	△9,519	△850
新株予約権	99	99
非支配株主持分	577	835
純資産合計	348,784	380,865
負債純資産合計	488,032	513,176

(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28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	459,103	483,180
売上原価	285,975	311,687
売上総利益	173,128	171,493
販売費及び一般管理費	112,968	118,031
営業利益	60,160	53,462
営業外収益		
持分法による投資利益	602	887
その他	1,191	1,639
営業外収益合計	1,794	2,527
営業外費用		
為替差損	846	—
貸倒引当金繰入額	222	972
その他	346	286
営業外費用合計	1,415	1,259
経常利益	60,539	54,730
特別利益		
固定資産売却益	286	53
その他	142	1
特別利益合計	429	54
特別損失		
減損損失	466	756
関係会社株式評価損	—	293
その他	731	208
特別損失合計	1,197	1,258
税金等調整前四半期純利益	59,770	53,525
法人税等	13,289	12,830
四半期純利益	46,481	40,695
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△22	△183
親会社株主に帰属する四半期純利益	46,503	40,878

(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28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
四半期純利益	46,481	40,695
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,289	4,927
繰延ヘッジ損益	1,813	△179
為替換算調整勘定	△1,179	3,497
退職給付に係る調整額	306	387
持分法適用会社に対する持分相当額	83	209
その他の包括利益合計	2,313	8,842
四半期包括利益	48,794	49,538
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	48,816	49,721
非支配株主に係る四半期包括利益	△22	△183

(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。

(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。

(セグメント情報)

I 前第3四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28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	ネットワー クエンター テインメン ト事業	映像音楽 プロデュ ース事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	158,764	254,657	38,617	452,038	7,065	459,103	—	459,103
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,886	6,263	2,362	15,512	13,142	28,655	△28,655	—
計	165,650	260,920	40,980	467,551	20,207	487,759	△28,655	459,103
セグメント利益	15,362	35,882	11,933	63,178	1,208	64,387	△4,227	60,160

(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、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△4,227百万円には、セグメント間取引消去△813百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,413百万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29年4月1日至平成29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
	玩具ホビー 事業	ネットワー クエンター テインメン ト事業	映像音楽 プロデュー ス事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	158,000	283,376	34,832	476,209	6,971	483,180	—	483,180
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,375	1,953	3,040	11,369	13,264	24,633	△24,633	—
計	164,376	285,329	37,872	487,578	20,235	507,814	△24,633	483,180
セグメント利益	13,286	33,834	9,076	56,197	821	57,019	△3,557	53,462

(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△3,557百万円には、セグメント間取引消去699百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,256百万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. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、従来、ネットワークエンターテインメント事業に属する事業として区分してございましたアミューズメント施設向けの景品やコンビニエンスストア等に向けたロト商材などの企画、開発、生産、販売事業は、玩具ホビー事業に属する事業に区分を変更いたしました。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 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。

(重要な後発事象)

(報告セグメントの変更)

当社グループは、事業ドメインごとに、トイホビーSBU(Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット)、ネットワークエンターテインメントSBU、映像音楽プロデュースSBUの3つの事業の集合体を中心に事業戦略を行っております。

平成30年4月よりスタートする新中期計画より、事業会社の集合体の単位名称をSBUからユニットに改めます。また、IP軸戦略のさらなる進化、新たなエンターテインメントへの挑戦などのミッションごとに、よりスピーディに重点戦略を推進するため、従来の3SBU体制から5ユニット体制とします。

具体的には、ネットワークエンターテインメントSBUを、ネットワークコンテンツや家庭用ゲームなどの分野で事業展開を行うネットワークエンターテインメントユニットと、リアルな場を活用しバンダイナムコならではの施設やサービス、機器などのコンテンツの提供を行うリアルエンターテインメントユニットに分割します。また、新規IP創出に注力するIPクリエイションユニットが映像音楽プロデュースSBUから独立し新ユニットとなります。

この組織体制見直しに伴い、「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」及び「映像音楽プロデュース事業」としていた報告セグメントを、翌連結会計年度より「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」、「リアルエンターテインメント事業」、「映像音楽プロデュース事業」及び「IPクリエイション事業」に変更する予定であります。

なお、変更後の報告セグメントの区分によった場合の当第3四半期連結累計期間の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は以下のとおりであります。

当第3四半期連結累計期間(自平成29年4月1日至平成29年12月31日)

(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	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	映像音楽プロデュース事業	IPクリエイション事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	158,000	223,007	64,997	22,421	7,781	476,209	6,971	483,180	-	483,180
セグメント間の内部売上高又は振替高	6,375	5,119	763	3,794	4,733	20,787	13,264	34,051	△34,051	-
計	164,376	228,127	65,761	26,215	12,515	496,996	20,235	517,232	△34,051	483,180
セグメント利益	13,286	32,889	1,677	4,537	3,915	56,307	821	57,129	△3,667	53,462

(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△3,667百万円には、セグメント間取引消去589百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,256百万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。

(子会社の組織再編)

当社は、平成30年2月9日開催の取締役会において、子会社の組織再編を行うことを決議いたしました。

1. 子会社の設立及び子会社間の吸収分割

(1) 目的

トイホビーユニットにおける国内外でのハイターゲット向け事業強化のため、平成30年2月15日に当社100%子会社として㈱BANDAI SPIRITSを分割準備会社として設立し、平成30年4月1日を効力発生日として、㈱バンダイより、フィギュア、プラモデルなどのハイターゲット向け事業部門及び㈱バンプレストのコンビニエンスストアなど向けの景品事業部門を、㈱BANDAI SPIRITSに承継させる分割を行います。

(2) 新設子会社の概要(予定)

- ① 名称 ㈱BANDAI SPIRITS
- ② 事業の内容 トイホビー事業
- ③ 資本金 100百万円
- ④ 設立日 平成30年2月15日
- ⑤ 持分比率 当社100%

(3) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

㈱バンダイのハイターゲット向けのフィギュア、プラモデルなどの企画・開発・製造・販売
㈱バンプレストのコンビニエンスストアなど向けの景品の企画・開発・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日(予定)

ウ. 企業結合の法的形式

㈱バンダイ及び㈱バンプレストを分割会社とし、㈱BANDAI SPIRITSを承継会社とする吸収分割

エ. 結合後企業の名称

変更はありません。

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

2. 子会社間の吸収分割及び子会社の商号変更

(1) 目的

リアルな場を活用しバンダイナムコならではの施設やサービス、機器などのコンテンツの提供を行うリアルエンターテインメント事業強化のため、平成30年4月1日を効力発生日としてアミューズメント施設の企画運営を行う(株)ナムコに、(株)バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業部門を承継する吸収分割を行います。また、効力発生日に(株)ナムコの商号を(株)バンダイナムコアミューズメントに変更します。

(2) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

(株)バンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器の企画・生産・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日(予定)

ウ. 企業結合の法的形式

(株)バンダイナムコエンターテインメントを分割会社とし、(株)ナムコを承継会社とする吸収分割

エ. 結合後企業の名称

(株)バンダイナムコアミューズメント

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

3. 子会社間の吸収合併及び子会社の商号変更

(1) 目的

映像、音楽、ライブイベントをより一体となり展開することを目的に、平成30年4月1日を効力発生日として、映像事業を行うバンダイビジュアル(株)を存続会社とし、音楽事業を行う(株)ランティスとの合併を行います。また、効力発生日にバンダイビジュアル(株)の商号を(株)バンダイナムコアーツに変更します。

(2) 共通支配下の取引等

① 取引の概要

ア. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業(存続会社)

名称 バンダイビジュアル(株)

事業の内容 映像ソフトの企画・制作・販売

被結合企業(消滅会社)

名称 (株)ランティス

事業の内容 音楽ソフトの企画・制作・販売

イ. 企業結合日

平成30年4月1日(予定)

ウ. 企業結合の法的形式

バンダイビジュアル(株)を存続会社とし、(株)ランティスを消滅会社とする吸収合併

エ. 結合後企業の名称

(株)バンダイナムコアーツ

② 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。