



株式会社バンダイナムコホールディングス  
2020年3月期  
第2四半期決算短信 補足資料

(株)バンダイナムコホールディングス連結業績

損益

(単位:百万円)

	2019.3		2020.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	前期比
売上高	334,665	732,347	349,327	104.4%	720,000	98.3%
売上総利益	124,615	262,555	133,889	107.4%	254,000	96.7%
営業利益	43,935	84,045	47,941	109.1%	70,000	83.3%
経常利益	45,802	86,863	48,746	106.4%	71,000	81.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	34,188	63,383	34,607	101.2%	50,000	78.9%

セグメント売上高

(単位:百万円)

	2019.3		2020.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	前期比
トイホビー	112,321	242,865	128,044	114.0%	250,000	102.9%
ネットワークエンターテインメント	154,612	340,927	153,036	99.0%	320,000	93.9%
リアルエンターテインメント	46,074	101,493	46,810	101.6%	110,000	108.4%
映像音楽プロデュース	20,551	45,518	20,761	101.0%	45,000	98.9%
IPクリエイション	9,364	22,464	7,850	83.8%	20,000	89.0%
その他	14,225	29,764	15,342	107.8%	30,000	100.8%
消去全社	△ 22,485	△ 50,687	△ 22,517	—	△ 55,000	—
合計	334,665	732,347	349,327	104.4%	720,000	98.3%

セグメント利益

(単位:百万円)

	2019.3			2020.3				
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	利益率	前期比
トイホビー	12,842	21,710	8.9%	17,620	137.2%	21,000	8.4%	96.7%
ネットワークエンターテインメント	23,414	47,534	13.9%	24,964	106.6%	36,000	11.3%	75.7%
リアルエンターテインメント	2,045	4,264	4.2%	1,526	74.6%	5,000	4.5%	117.3%
映像音楽プロデュース	4,740	8,797	19.3%	3,837	80.9%	8,000	17.8%	90.9%
IPクリエイション	2,514	5,020	22.3%	2,255	89.7%	5,000	25.0%	99.6%
その他	559	1,197	4.0%	932	166.7%	1,000	3.3%	83.5%
消去全社	△ 2,182	△ 4,480	—	△ 3,194	—	△ 6,000	—	—
合計	43,935	84,045	11.5%	47,941	109.1%	70,000	9.7%	83.3%

ご参考:地域別売上高(内部取引消去後の外部売上高)

(単位:百万円)

	2019.3		2020.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	前期比
日本	275,215	595,291	283,927	103.2%	569,500	95.7%
アメリカ	18,264	46,797	22,762	124.6%	50,500	107.9%
ヨーロッパ	19,041	43,900	18,145	95.3%	43,000	97.9%
アジア	22,144	46,359	24,494	110.6%	57,000	123.0%
消去全社	—	—	—	—	—	—
合計	334,665	732,347	349,327	104.4%	720,000	98.3%

ご参考:地域別営業利益

(単位:百万円)

	2019.3			2020.3				
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	利益率	前期比
日本	40,272	75,576	12.7%	45,399	112.7%	62,500	11.0%	82.7%
アメリカ	994	4,866	10.4%	1,760	177.1%	5,500	10.9%	113.0%
ヨーロッパ	1,781	3,121	7.1%	838	47.1%	3,000	7.0%	96.1%
アジア	4,087	7,046	15.2%	3,784	92.6%	6,000	10.5%	85.2%
消去全社	△ 3,198	△ 6,564	—	△ 3,839	—	△ 7,000	—	—
合計	43,935	84,045	11.5%	47,942	109.1%	70,000	9.7%	83.3%

その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2019.3		2020.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	前期比
設備投資額	10,704	22,083	13,308	124.3%	23,000	104.2%
減価償却実施額	9,323	21,371	9,774	104.8%	23,000	107.6%
ゲームコンテンツ開発投資	40,616	83,524	39,394	97.0%	95,000	113.7%
広告宣伝費	18,571	44,492	20,069	108.1%	49,000	110.1%
人件費	28,479	60,619	30,903	108.5%	59,000	97.3%

(注) 当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値を確約したり、保証するものではありません。

(注) 2020年3月期の通期計画に関しては、2019年5月9日時点の年初計画に記載しています。

## 【IP別売上高(グループ全体)】

(単位:億円)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
アイカツ!	16	30	15	30
アンパンマン	49	120	47	110
ウルトラマン	36	69	44	93
仮面ライダー	114	293	150	265
機動戦士ガンダム	355	781	379	705
スーパー戦隊(Power Rangers)	54	102	43	90
DRAGON BALL	586	1,290	613	1,150
NARUTO	79	158	60	100
プリキュア	52	103	46	95
ワンピース	148	304	180	340

※セグメント間取引消去前売上高で計算

※機動戦士ガンダムの売上高は、今年度よりアジア地域売上高集計方法の変更を行ったことに伴い過年度の売上高を修正しております。

## 【IP別売上高(国内トイホビー)】

(単位:億円)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
アイカツ!	10	19	8	20
アンパンマン	46	115	44	110
ウルトラマン	22	44	25	60
仮面ライダー	108	273	137	250
機動戦士ガンダム	155	325	183	330
スーパー戦隊	30	60	37	80
DRAGON BALL	99	204	116	200
プリキュア	51	101	45	95
ポケモン	20	35	32	40
ワンピース	29	56	48	60

※セグメント間取引消去前売上高で計算

## 【デジタルカード販売枚数】

(単位:百万枚)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
販売枚数	107	202	91	204

## 【ネットワークエンターテインメント事業 主要カテゴリー売上高】

(単位:億円)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
ネットワークコンテンツ	1,023	2,111	1,008	2,050
家庭用ゲーム	397	1,021	407	960

## 【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

	2019.3				2020.3			
	上半期実績		通期実績		上半期実績		通期年初計画	
	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)
日本	25	1,969	66	4,651	13	1,524	33	4,500
アメリカ	22	3,724	57	10,249	15	4,377	46	9,500
ヨーロッパ	22	4,536	57	12,711	18	4,285	61	12,000
グループ合計	69	10,229	180	27,611	46	10,186	140	26,000
ローカライズ版	26	-	89	-	20	-	72	-
※ローカライズ版控除後								
グループ合計	43	10,229	91	27,611	26	10,186	68	26,000

※管理数値をベースとした概算値を記載

【リアルエンターテインメント事業 主要カテゴリー売上高】

(単位:億円)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
業務用ゲーム	132	356	116	425
アミューズメント施設	335	668	352	690

【アミューズメント施設数】

		2019.3		2020.3		
		上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込	
直営店	国内	期首店舗数	256	256	264	264
		出店	19	26	5	9
		退店	1	23	7	7
		増減	18	3	△ 2	2
		期末店舗数	274	259	262	266
	海外	期首店舗数	37	37	33	33
		出店	0	0	8	28
		退店	1	4	3	3
		増減	△ 1	△ 4	5	25
		期末店舗数	36	33	38	58
	合計	期首店舗数	293	293	297	297
		出店	19	26	13	37
		退店	2	27	10	10
増減		17	△ 1	3	27	
	期末店舗数	310	292	300	324	
レベニューシェア	国内	624	567	517	350	
	海外	932	906	854	863	
	合計	1,556	1,473	1,371	1,213	
その他	合計	11	9	4	4	
施設数合計		1,877	1,774	1,675	1,541	

【アミューズメント施設(国内既存店売上高 前年同期比)】

	4月	5月	6月	1Q 3か月	7月	8月	9月	2Q 3か月	上半期		
2020.3	106.0%	109.7%	114.5%	109.8%	105.4%	108.2%	102.6%	105.7%	107.5%		
2019.3	98.0%	95.6%	98.5%	97.3%	93.1%	92.8%	102.4%	95.5%	96.3%		
	10月	11月	12月	3Q 3か月	3Q 累計	1月	2月	3月	4Q 3か月	下半期	通期
2020.3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
2019.3	88.3%	96.5%	107.6%	97.9%	96.9%	101.0%	101.5%	105.0%	102.5%	100.1%	98.1%

【映像音楽プロデュース事業/IPクリエイション事業 主要カテゴリー売上高】(単位:億円)

	2019.3		2020.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期年初計画
パッケージ販売	77	170	65	170
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	222	509	221	480
合計	299	679	286	650

【映像音楽プロデュース事業/IPクリエイション事業 著作権保有数】

2019年9月末現在

・著作権保有コンテンツ数(株式会社バンダイナムコアーツ)	1,094 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数(株式会社バンダイナムコアーツ)	4,175 時間
・著作権保有コンテンツ数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ)	335 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ)	2,710 時間

※管理数値をベースとした概算値を記載