



株式会社バンダイナムコホールディングス

2021年3月期
第1四半期決算短信 補足資料

㈱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)

	2020.3			2021.3				
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	前期比
売上高	159,251	349,327	723,989	145,035	91.1%	315,000	650,000	89.8%
売上総利益	63,198	133,889	260,948	58,173	92.0%	112,000	224,000	85.8%
営業利益	22,830	47,941	78,775	19,915	87.2%	30,000	50,000	63.5%
経常利益	23,829	48,746	79,797	20,412	85.7%	30,500	50,500	63.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	16,924	34,607	57,665	13,181	77.9%	20,000	33,000	57.2%

セグメント売上高 (単位:百万円)

	2020.3			2021.3				
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	前期比
トイホビー	56,842	128,044	253,714	54,421	95.7%	120,000	250,000	98.5%
ネットワークエンターテインメント	71,222	153,036	328,079	77,850	109.3%	160,000	305,000	93.0%
リアルエンターテインメント	21,613	46,810	91,753	6,602	30.5%	25,000	70,000	76.3%
映像音楽プロデュース	9,191	20,761	46,951	4,024	43.8%	10,000	25,000	53.2%
IPクリエイション	3,263	7,850	23,497	4,628	141.8%	10,000	30,000	127.7%
その他	7,301	15,342	31,054	7,011	96.0%	14,000	30,000	96.6%
消去・全社	△ 10,182	△ 22,517	△ 51,061	△ 9,503	-	△ 24,000	△ 60,000	-
合計	159,251	349,327	723,989	145,035	91.1%	315,000	650,000	89.8%

セグメント利益 (単位:百万円)

	2020.3				2021.3					
	1Q実績	上半期実績	通期実績	利益率	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	利益率	前期比
トイホビー	6,807	17,620	26,733	10.5%	6,338	93.1%	13,000	26,000	10.4%	97.3%
ネットワークエンターテインメント	14,431	24,964	43,879	13.4%	19,515	135.2%	28,000	38,000	12.5%	86.6%
リアルエンターテインメント	△ 36	1,526	△ 1,502	-	△ 5,663	-	△ 9,000	△ 12,000	-	-
映像音楽プロデュース	1,323	3,837	8,032	17.1%	158	12.0%	0	500	2.0%	6.2%
IPクリエイション	1,141	2,255	6,269	26.7%	814	71.4%	1,000	4,000	13.3%	63.8%
その他	307	932	1,346	4.3%	113	36.9%	500	1,000	3.3%	74.3%
消去・全社	△ 1,143	△ 3,194	△ 5,983	-	△ 1,361	-	△ 3,500	△ 7,500	-	-
合計	22,830	47,941	78,775	10.9%	19,915	87.2%	30,000	50,000	7.7%	63.5%

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)

	2020.3			2021.3				
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	前期比
日本	130,675	283,927	578,922	111,928	85.7%	245,900	496,000	85.7%
アメリカ	10,393	22,762	53,553	13,339	128.3%	26,100	49,500	92.4%
ヨーロッパ	7,417	18,145	44,168	7,578	102.2%	16,500	43,500	98.5%
アジア	10,767	24,494	47,347	12,190	113.2%	26,500	61,000	128.8%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	159,251	349,327	723,989	145,035	91.1%	315,000	650,000	89.8%

ご参考:地域別営業利益 (単位:百万円)

	2020.3				2021.3					
	1Q実績	上半期実績	通期実績	利益率	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	利益率	前期比
日本	22,369	45,399	72,598	12.5%	17,508	78.3%	27,000	44,500	9.0%	61.3%
アメリカ	498	1,760	4,772	8.9%	1,787	358.8%	2,000	3,000	6.1%	62.9%
ヨーロッパ	53	838	2,158	4.9%	754	1422.6%	1,000	3,000	6.9%	139.0%
アジア	1,426	3,784	5,339	11.3%	1,990	139.6%	3,500	4,500	7.4%	84.3%
消去・全社	△ 1,515	△ 3,839	△ 6,091	-	△ 2,123	-	△ 3,500	△ 5,000	-	-
合計	22,830	47,941	78,775	10.9%	19,915	87.2%	30,000	50,000	7.7%	63.5%

その他(設備投資等) (単位:百万円)

	2020.3			2021.3				
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期見込	通期見込	前期比
設備投資額	5,399	13,308	27,342	4,819	89.3%	11,000	23,000	84.1%
減価償却実施額	4,431	9,774	23,240	4,505	101.7%	10,000	23,500	101.1%
ゲームコンテンツ開発投資	18,712	39,394	83,204	22,335	119.4%	41,000	83,000	99.8%
広告宣伝費	8,015	20,069	44,368	5,422	67.6%	19,000	41,000	92.4%
人件費	15,502	30,903	61,821	15,994	103.2%	29,000	59,000	95.4%

(注) 2021年3月期よりセグメント区分を一部変更したため、2020年3月期の実績についてもセグメント区分を組み替えて記載しています。

(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。

【IP別売上高(グループ全体)】

(単位: 億円)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
アイカツ!	7	15	32	4	10	25
アンパンマン	20	47	99	14	40	100
ウルトラマン	14	44	78	13	40	85
仮面ライダー	51	150	312	53	140	320
機動戦士ガンダム	183	379	781	207	425	870
スーパー戦隊	24	43	68	14	30	60
DRAGON BALL	284	613	1,349	271	565	1,090
NARUTO	31	60	130	54	75	120
プリキュア	23	46	84	18	35	70
ワンピース	87	180	349	105	180	320

※セグメント間取引消去前売上高で計算

【IP別売上高(国内トイホビー)】

(単位: 億円)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
アイカツ!	4	8	16	3	5	15
アンパンマン	19	44	94	14	40	95
ウルトラマン	10	25	43	9	25	50
仮面ライダー	47	137	285	46	125	275
機動戦士ガンダム	94	183	357	99	190	360
スーパー戦隊	21	37	60	13	25	55
DRAGON BALL	53	116	207	30	70	165
プリキュア	23	45	83	18	35	70
ポケモン	17	32	66	11	25	55
ワンピース	17	48	79	14	35	70

※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)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
販売枚数	44	91	174	13	60	135

【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)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
ネットワークコンテンツ	476	1,008	2,009	495	1,000	1,950
家庭用ゲーム	179	407	990	250	530	1,000

【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

	2020.3						2021.3					
	1Q実績		上半期実績		通期実績		1Q実績		上半期見込		通期見込	
	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)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)
日本	4	710	13	1,524	37	3,458	10	763	20	2,000	45	3,000
アメリカ	2	1,978	15	4,377	39	10,334	7	3,663	16	6,000	31	9,000
ヨーロッパ	3	1,659	18	4,285	45	10,792	7	4,579	17	7,000	35	16,000
グループ合計	9	4,347	46	10,186	121	24,584	24	9,005	53	15,000	111	28,000
ローカライズ版	2	-	20	-	62	-	14	-	25	-	56	-
※ローカライズ版控除後												
グループ合計	7	4,347	26	10,186	59	24,584	10	9,005	28	15,000	55	28,000

※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)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
業務用ゲーム	56	116	271	15	56	175
アミューズメント施設	159	352	647	50	195	530

【アミューズメント施設数】

		2020.3			2021.3			
		1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込	
直営店	国内	期首店舗数	264	264	264	261	261	261
		出店	3	5	8	2	3	7
		退店	4	7	11	6	10	11
		増減	△ 1	△ 2	△ 3	△ 4	△ 7	△ 4
		期末店舗数	263	262	261	257	254	257
	海外	期首店舗数	33	33	33	49	49	49
		出店	7	8	19	0	7	8
		退店	1	3	3	0	0	0
		増減	6	5	16	0	7	8
	合計	期末店舗数	39	38	49	49	56	57
		期首店舗数	297	297	297	310	310	310
		出店	10	13	27	2	10	15
		退店	5	10	14	6	10	11
	増減	5	3	13	△ 4	0	4	
	期末店舗数	302	300	310	306	310	314	
レベニューシェア	国内	550	517	442	429	429	429	
	海外	870	854	842	819	819	819	
	合計	1,420	1,371	1,284	1,248	1,248	1,248	
その他	合計	3	4	4	4	4	4	
施設数合計		1,725	1,675	1,598	1,558	1,562	1,566	

【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ヵ月	7月	8月	9月	2Q 3ヵ月	上半期		
2021.3	15.4%	17.6%	68.8%	33.2%							
2020.3	106.0%	109.7%	114.5%	109.8%	105.4%	108.2%	102.6%	105.7%	107.5%		
	10月	11月	12月	3Q 3ヵ月	3Q 累計	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期	通期
2021.3											
2020.3	104.9%	100.8%	93.9%	99.2%	105.0%	99.0%	99.6%	42.0%	79.5%	88.8%	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)

	2020.3			2021.3		
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期見込	通期見込
パッケージ販売	34	65	152	10	40	100
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	90	221	552	76	160	450
合計	124	286	704	86	200	550

【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】

2020年6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)	1,117 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)	4,229 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)	337 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)	2,742 時間

※管理数値をベースとした概算値を記載