



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2四半期決算短信 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			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	前期比
売上高	349,327	723,989	337,122	96.5%	650,000	89.8%
売上総利益	133,889	260,948	130,477	97.5%	224,000	85.8%
営業利益	47,941	78,775	45,930	95.8%	50,000	63.5%
経常利益	48,746	79,797	47,193	96.8%	50,500	63.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	34,607	57,665	31,715	91.6%	33,000	57.2%

セグメント売上高 (単位:百万円)

	2020.3		2021.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	前期比
トイホビー	128,044	253,714	128,858	100.6%	250,000	98.5%
ネットワークエンターテインメント	153,036	328,079	170,273	111.3%	305,000	93.0%
リアルエンターテインメント	46,810	91,753	24,320	52.0%	70,000	76.3%
映像音楽プロデュース	20,761	46,951	11,091	53.4%	25,000	53.2%
IPクリエイション	7,850	23,497	9,559	121.8%	30,000	127.7%
その他	15,342	31,054	15,700	102.3%	30,000	96.6%
消去・全社	△ 22,517	△ 51,061	△ 22,680	-	△ 60,000	-
合計	349,327	723,989	337,122	96.5%	650,000	89.8%

セグメント利益 (単位:百万円)

	2020.3			2021.3				
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	利益率	前期比
トイホビー	17,620	26,733	10.5%	18,809	106.7%	26,000	10.4%	97.3%
ネットワークエンターテインメント	24,964	43,879	13.4%	34,726	139.1%	38,000	12.5%	86.6%
リアルエンターテインメント	1,526	△ 1,502	-	△ 8,022	-	△ 12,000	-	-
映像音楽プロデュース	3,837	8,032	17.1%	826	21.5%	500	2.0%	6.2%
IPクリエイション	2,255	6,269	26.7%	1,914	84.9%	4,000	13.3%	63.8%
その他	932	1,346	4.3%	661	70.9%	1,000	3.3%	74.3%
消去・全社	△ 3,194	△ 5,983	-	△ 2,984	-	△ 7,500	-	-
合計	47,941	78,775	10.9%	45,930	95.8%	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			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	前期比
日本	283,927	578,922	265,130	93.4%	496,000	85.7%
アメリカ	22,762	53,553	27,440	120.6%	49,500	92.4%
ヨーロッパ	18,145	44,168	18,319	101.0%	43,500	98.5%
アジア	24,494	47,347	26,233	107.1%	61,000	128.8%
消去・全社	-	-	-	-	-	-
合計	349,327	723,989	337,122	96.5%	650,000	89.8%

ご参考:地域別営業利益 (単位:百万円)

	2020.3			2021.3				
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	利益率	前期比
日本	45,399	72,598	12.5%	41,550	91.5%	44,500	9.0%	61.3%
アメリカ	1,760	4,772	8.9%	2,363	134.3%	3,000	6.1%	62.9%
ヨーロッパ	838	2,158	4.9%	599	71.5%	3,000	6.9%	139.0%
アジア	3,784	5,339	11.3%	4,652	122.9%	4,500	7.4%	84.3%
消去・全社	△ 3,839	△ 6,091	-	△ 3,234	-	△ 5,000	-	-
合計	47,941	78,775	10.9%	45,930	95.8%	50,000	7.7%	63.5%

その他(設備投資等) (単位:百万円)

	2020.3		2021.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期 (1Q時公表数値)	前期比
設備投資額	13,308	27,342	10,684	80.3%	23,000	84.1%
減価償却実施額	9,774	23,240	9,722	99.5%	23,500	101.1%
ゲームコンテンツ開発投資	39,394	83,204	40,680	103.3%	83,000	99.8%
広告宣伝費	20,069	44,368	14,760	73.5%	41,000	92.4%
人件費	30,903	61,821	32,615	105.5%	59,000	95.4%

(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) 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) 2021年3月期の通期計画に関しては、2020年8月7日時点の公表数値を記載しています。

【IP別売上高(グループ全体)】

(単位:億円)

	2020.3		2021.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
アイカツ!	15	32	6	25
アンパンマン	47	99	38	100
ウルトラマン	44	78	39	85
仮面ライダー	150	312	141	320
機動戦士ガンダム	379	781	454	870
スーパー戦隊	43	68	27	60
DRAGON BALL	613	1,349	630	1,090
NARUTO	60	130	103	120
プリキュア	46	84	33	70
ワンピース	180	349	199	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	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
アイカツ!	8	16	4	15
アンパンマン	44	94	37	95
ウルトラマン	25	43	23	50
仮面ライダー	137	285	119	275
機動戦士ガンダム	183	357	206	360
スーパー戦隊	37	60	24	55
DRAGON BALL	116	207	74	165
プリキュア	45	83	33	70
ポケモン	32	66	29	55
ワンピース	48	79	34	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	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
販売枚数	91	174	49	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	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
ネットワークコンテンツ	1,008	2,009	1,081	1,950
家庭用ゲーム	407	990	550	1,000

【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

	2020.3				2021.3			
	上半期実績		通期実績		上半期実績		通期(1Q時公表数値)	
	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	13	1,524	37	3,458	19	1,948	45	3,000
アメリカ	15	4,377	39	10,334	16	7,678	31	9,000
ヨーロッパ	18	4,285	45	10,792	16	8,768	35	16,000
グループ合計	46	10,186	121	24,584	51	18,394	111	28,000
ローカライズ版	20	-	62	-	25	-	56	-
※ローカライズ版控除後								
グループ合計	26	10,186	59	24,584	26	18,394	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	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
業務用ゲーム	116	271	61	175
アミューズメント施設	352	647	181	530

【アミューズメント施設数】

			2020.3		2021.3	
			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	264	264	261	261
		出店	5	8	3	6
		退店	7	11	11	16
		増減	△ 2	△ 3	△ 8	△ 10
		期末店舗数	262	261	253	251
	海外	期首店舗数	33	33	49	49
		出店	8	19	6	8
		退店	3	3	0	0
		増減	5	16	6	8
	合計	期末店舗数	38	49	55	57
		期首店舗数	297	297	310	310
		出店	13	27	9	14
		退店	10	14	11	16
合計	増減	3	13	△ 2	△ 2	
	期末店舗数	300	310	308	308	
	国内	517	442	444	444	
	海外	854	842	810	810	
レベニューシェア	合計	1,371	1,284	1,254	1,254	
その他	合計	4	4	3	2	
施設数合計			1,675	1,598	1,565	1,564

【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%	71.5%	59.7%	78.3%	68.7%	52.8%		
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	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期 (1Q時公表数値)
パッケージ販売	65	152	42	100
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	221	552	164	450
合計	286	704	206	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)	1,122 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)	4,237 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