



2020 年 11 月 6 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)

第2四半期累計期間の連結業績予想と実績との差異に関するお知らせ

2020 年 8 月 7 日に公表いたしました 2021 年 3 月期 第2四半期累計期間(2020 年 4 月 1 日～2020 年 9 月 30 日)の連結業績予想と、本日公表の実績値に、下記のとおり差異が生じましたのでお知らせいたします。

記

1. 第2四半期連結累計期間(2020年4月1日～2020年9月30日)の連結業績予想と実績との差異

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	親会社株主に 帰属する四半期 純利益 (百万円)	1株当たり 四半期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	315,000	30,000	30,500	20,000	91.05
今回実績 (B)	<u>337,122</u>	<u>45,930</u>	<u>47,193</u>	<u>31,715</u>	<u>144.38</u>
増減額 (B-A)	22,122	15,930	16,693	11,715	—
増減率 (%)	7.0	53.1	54.7	58.6	—
(ご参考)前期第2四半期実績 (2020年3月期第2四半期)	349,327	47,941	48,746	34,607	157.45

2. 差異の理由

当第2四半期累計期間につきましては、各事業において新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けました。しかしながら、トイホビー事業において「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア等のハイターゲット層(大人層)向け商品が人気となったほか、ネットワークエンターテインメント事業においてネットワークコンテンツの主力タイトルや家庭用ゲームの既存タイトルのリピート販売が好調に推移するなど、IP を軸とした事業ポートフォリオが効果を発揮し、第2四半期累計期間実績が業績予想数値を上回りました。

なお、2021 年 3 月期の通期の連結業績予想数値につきましては、新型コロナウイルス感染拡大が社会や経済全体に影響を与え、世界各国において先行き不透明な状況が継続することが予測されており、各事業に与える影響を適切に算出することが困難であると考えています。新型コロナウイルス感染拡大に

よる各事業への影響に加え、トイホビー事業における年間最大の商戦期である年末年始商戦の動向や、家庭用ゲームの開発・発売スケジュールの進捗等が業績に与える影響が明らかになった段階で改めて精査を行う予定のため、現時点では修正を行いません。

今後、市場環境の変化等により業績に影響を及ぼす可能性が生じた場合は、速やかに開示を行います。

※ご参考 発生または想定している新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響

- ・販売店休業等による消費への影響
- ・イベントの延期や自粛、それに伴うプロモーション等への影響
- ・商品の開発スケジュールへの影響
- ・自社工場及び協力工場における生産スケジュール等への影響
- ・家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツの開発スケジュールや運営体制への影響
- ・アミューズメント施設等の休業による影響
- ・映像制作や作品公開、パッケージ販売スケジュールへの影響

以 上