



株式会社 バンダイナムコ ホールディングス
2025年3月期
第2四半期（中間期）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)

	2024.3		2025.3				
	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	通期今回見込	前期比
売上高	502,002	1,050,210	611,391	121.8%	1,080,000	1,150,000	109.5%
売上総利益	197,253	370,959	254,920	129.2%	403,000	460,000	124.0%
営業利益	65,479	90,682	113,670	173.6%	115,000	160,000	176.4%
経常利益	73,931	104,164	115,553	156.3%	119,000	163,000	156.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	52,167	101,493	80,727	154.7%	81,000	110,000	108.4%

セグメント売上高

(単位：百万円)

	2024.3		2025.3				
	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	通期今回見込	前期比
エンターテインメント（デジタル）	174,316	372,667	228,550	131.1%	370,000	410,000	110.0%
エンターテインメント（トイホビー）	249,810	509,880	291,633	116.7%	530,000	570,000	111.8%
IPプロデュース	33,337	82,468	41,289	123.9%	83,000	83,000	100.6%
アミューズメント	59,253	119,667	71,640	120.9%	125,000	130,000	108.6%
その他	16,039	32,558	17,395	108.5%	33,000	33,000	102.0%
消去・全社	△ 30,756	△ 66,830	△ 39,118	-	△ 61,000	△ 76,000	-
合計	502,002	1,050,210	611,391	121.8%	1,080,000	1,150,000	109.5%

セグメント利益

(単位：百万円)

	2024.3			2025.3					
	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	通期今回見込	利益率	前期比
エンターテインメント（デジタル）	15,516	6,257	1.7%	44,703	288.1%	30,000	55,000	13.4%	879.1%
エンターテインメント（トイホビー）	45,753	78,655	15.4%	59,743	130.6%	80,000	98,000	17.2%	124.6%
IPプロデュース	2,347	10,048	12.2%	6,711	285.9%	12,000	12,000	14.5%	119.4%
アミューズメント	6,977	6,843	5.7%	7,292	104.5%	7,000	8,000	6.2%	116.9%
その他	661	988	3.1%	1,245	188.4%	500	1,500	4.5%	151.8%
消去・全社	△ 5,777	△ 12,111	-	△ 6,026	-	△ 14,500	△ 14,500	-	-
合計	65,479	90,682	8.6%	113,670	173.6%	115,000	160,000	13.9%	176.4%

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)

	2024.3		2025.3				
	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	通期今回見込	前期比
日本	363,948	758,463	424,689	116.7%	770,000	803,000	105.9%
アメリカ	40,381	91,447	64,673	160.2%	108,000	122,000	133.4%
ヨーロッパ	48,340	102,937	63,664	131.7%	95,000	111,000	107.8%
アジア	49,333	97,365	58,366	118.3%	107,000	114,000	117.1%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-
合計	502,002	1,050,210	611,391	121.8%	1,080,000	1,150,000	109.5%

ご参考：地域別営業利益

(単位：百万円)

	2024.3			2025.3					
	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	通期今回見込	利益率	前期比
日本	64,741	90,340	11.9%	97,525	150.6%	105,000	143,000	17.8%	158.3%
アメリカ	1,623	5,652	6.2%	10,151	625.4%	9,500	13,000	10.7%	230.0%
ヨーロッパ	1,160	△ 931	-	6,961	600.1%	3,500	6,000	5.4%	-
アジア	7,311	11,357	11.7%	9,443	129.2%	12,000	14,000	12.3%	123.3%
消去・全社	△ 9,356	△ 15,735	-	△ 10,409	-	△ 15,000	△ 16,000	-	-
合計	65,479	90,682	8.6%	113,670	173.6%	115,000	160,000	13.9%	176.4%

その他（設備投資等）

(単位：百万円)

	2024.3		2025.3				
	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	通期今回見込	前期比
設備投資額	16,812	38,326	24,715	147.0%	43,000	45,000	117.4%
減価償却実施額	14,575	38,364	16,225	111.3%	40,000	42,000	109.5%
広告宣伝費	28,098	64,509	27,652	98.4%	67,000	67,000	103.9%
人件費	43,889	85,970	48,032	109.4%	88,000	93,000	108.2%
ゲームコンテンツ開発等に係る支出	-	79,377	-	-	-	-	-

(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)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アンパンマン	47	101	53	110
ウルトラマン	95	191	81	160
仮面ライダー	129	315	146	300
機動戦士ガンダム	726	1,457	765	1,480
スーパー戦隊	33	65	29	65
DRAGON BALL	684	1,406	757	1,680
NARUTO	110	253	150	250
プリキュア	28	64	33	70
ONE PIECE	571	1,121	732	1,350

※セグメント間取引消去前売上高で計算

※グループ主要会社のIP別売上高を集計

【IP別売上高（国内トイホビー）】

(単位：億円)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アンパンマン	43	94	48	100
ウルトラマン	43	83	40	75
仮面ライダー	94	234	102	210
機動戦士ガンダム	347	687	378	730
スーパー戦隊	28	54	25	50
DRAGON BALL	122	230	158	290
プリキュア	28	64	32	70
ポケモン	59	119	51	115
ONE PIECE	300	603	501	900

※セグメント間取引消去前売上高で計算

※グループ主要会社のIP別売上高を集計

【デジタル事業 主要カテゴリー売上高】

(単位：億円)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
ネットワークコンテンツ	945	1,879	1,008	1,950
家庭用ゲーム	655	1,515	1,105	1,870

【家庭用ゲーム（タイトル数・数量）】

	2024.3				2025.3			
	上半期実績		通期実績		上半期実績		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)
日本	31	3,230	72	8,712	41	4,386	92	8,000
アメリカ	15	6,449	42	13,672	26	5,991	68	13,000
ヨーロッパ	15	8,474	42	17,298	26	7,794	68	15,000
グループ合計	61	18,153	156	39,682	93	18,171	228	36,000
ローカライズ版	39	-	105	-	52	-	149	-
※ローカライズ版控除後 グループ合計	22	18,153	51	39,682	41	18,171	79	36,000

【データカードダス販売枚数】

(単位：百万枚)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
販売枚数	80	158	77	118

※管理数値をベースとした概算値を記載

【IPプロデュース事業 主要カテゴリー売上高】

(単位：億円)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
パッケージ販売	39	95	46	105
アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	294	729	366	725
合計	333	824	412	830

【IPプロデュース事業 著作権保有数】

2024年9月末現在

・著作権保有コンテンツ数	1,165 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数	5,961 時間

【アミューズメント事業 主要カテゴリー売上高】

(単位：億円)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
業務用ゲーム	191	340	196	330
アミューズメント施設	401	854	518	970

【アミューズメント施設数】

			2024.3		2025.3	
			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	219	219	220	220
		出店	7	10	3	5
		退店	3	9	3	3
		増減	4	1	0	2
		期末店舗数	223	220	220	222
	海外	期首店舗数	19	19	20	20
		出店	1	1	0	2
		退店	0	0	0	1
		増減	1	1	0	1
	合計	期首店舗数	239	238	240	240
		出店	8	11	3	7
		退店	3	9	3	4
		増減	5	2	0	3
レベニュー シェア	国内	804	789	820	1,021	
	海外	15	14	14	14	
	合計	819	803	834	1,035	
その他 直営店	合計	70	78	91	102	
施設数合計			1,133	1,121	1,165	1,380

※2025年3月期より店舗数のカウント方法を変更したため、2024年3月期数値も準拠しております。

※「その他直営店」には、直営店のうち遊園地、IP施設、アクティビティ施設、ガシャポン単独店舗を含む

【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	
2025.3	103.0%	98.0%	119.2%	105.9%	105.5%	113.3%	114.4%	111.2%	108.8%	
2024.3	112.5%	100.1%	95.7%	102.6%	101.3%	102.7%	102.3%	102.1%	102.4%	
	10月	11月	12月	3Q 3ヵ月	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期	通期
2025.3										
2024.3	102.2%	99.9%	104.6%	102.4%	100.1%	107.8%	107.6%	104.7%	103.6%	103.0%

※管理数値をベースとした概算値を記載