



株式会社バンダイナムコホールディングス

2020年3月期
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)

| | 2019.3 | | 2020.3 | | |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 |
| 売上高 | 732,347 | 349,327 | 374,662 | 723,989 | 98.9% |
| 売上総利益 | 262,555 | 133,889 | 127,059 | 260,948 | 99.4% |
| 営業利益 | 84,045 | 47,941 | 30,834 | 78,775 | 93.7% |
| 経常利益 | 86,863 | 48,746 | 31,051 | 79,797 | 91.9% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 63,383 | 34,607 | 23,058 | 57,665 | 91.0% |

セグメント売上高 (単位: 百万円)

| | 2019.3 | | 2020.3 | | |
|------------------|----------|----------|----------|----------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 |
| トイホビー | 242,865 | 128,044 | 125,670 | 253,714 | 104.5% |
| ネットワークエンターテインメント | 340,927 | 153,036 | 175,043 | 328,079 | 96.2% |
| リアルエンターテインメント | 101,493 | 46,810 | 44,943 | 91,753 | 90.4% |
| 映像音楽プロデュース | 45,518 | 20,761 | 26,190 | 46,951 | 103.1% |
| IPクリエイション | 22,464 | 7,850 | 11,900 | 19,750 | 87.9% |
| その他 | 29,764 | 15,342 | 20,410 | 35,752 | 120.1% |
| 消去・全社 | △ 50,687 | △ 22,517 | △ 29,495 | △ 52,012 | - |
| 合計 | 732,347 | 349,327 | 374,662 | 723,989 | 98.9% |

セグメント利益 (単位: 百万円)

| | 2019.3 | | 2020.3 | | |
|------------------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 利益率 |
| トイホビー | 21,710 | 17,620 | 9,113 | 26,733 | 10.5% |
| ネットワークエンターテインメント | 47,534 | 24,964 | 18,915 | 43,879 | 13.4% |
| リアルエンターテインメント | 4,264 | 1,526 | △ 3,028 | △ 1,502 | - |
| 映像音楽プロデュース | 8,797 | 3,837 | 4,195 | 8,032 | 17.1% |
| IPクリエイション | 5,020 | 2,255 | 3,503 | 5,758 | 29.2% |
| その他 | 1,197 | 932 | 932 | 1,864 | 5.2% |
| 消去・全社 | △ 4,480 | △ 3,194 | △ 2,797 | △ 5,991 | - |
| 合計 | 84,045 | 47,941 | 30,834 | 78,775 | 10.9% |

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 | | |
|-------|---------|---------|---------|---------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 |
| 日本 | 595,291 | 283,927 | 294,995 | 578,922 | 97.3% |
| アメリカ | 46,797 | 22,762 | 30,791 | 53,553 | 114.4% |
| ヨーロッパ | 43,900 | 18,145 | 26,023 | 44,168 | 100.6% |
| アジア | 46,359 | 24,494 | 22,853 | 47,347 | 102.1% |
| 消去・全社 | - | - | - | - | - |
| 合計 | 732,347 | 349,327 | 374,662 | 723,989 | 98.9% |

ご参考: 地域別営業利益 (単位: 百万円)

| | 2019.3 | | 2020.3 | | |
|-------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 利益率 |
| 日本 | 75,576 | 45,399 | 27,199 | 72,598 | 12.5% |
| アメリカ | 4,866 | 1,760 | 3,012 | 4,772 | 8.9% |
| ヨーロッパ | 3,121 | 838 | 1,320 | 2,158 | 4.9% |
| アジア | 7,046 | 3,784 | 1,555 | 5,339 | 11.3% |
| 消去・全社 | △ 6,564 | △ 3,839 | △ 2,252 | △ 6,091 | - |
| 合計 | 84,045 | 47,941 | 30,834 | 78,775 | 10.9% |

その他(設備投資等) (単位: 百万円)

| | 2019.3 | | 2020.3 | | |
|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 |
| 設備投資額 | 22,083 | 13,308 | 14,034 | 27,342 | 123.8% |
| 減価償却実施額 | 21,371 | 9,774 | 13,466 | 23,240 | 108.7% |
| ゲームコンテンツ開発投資 | 81,468 | - | - | 80,376 | 98.7% |
| 広告宣伝費 | 44,492 | 20,069 | 24,299 | 44,368 | 99.7% |
| 人件費 | 60,619 | 30,903 | 30,918 | 61,821 | 102.0% |

(注1) 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2) 2021年3月期の連結業績予想につきましては、新型コロナウイルス感染拡大の影響が多岐にわたり、現時点では適正な業績予想の算定が困難なことから未定としております。
2021年3月期の連結業績予想につきましては、適正な算出が可能になりました段階で速やかに開示いたします。

【IP別売上高(グループ全体)】

(単位:億円)

| | 2019.3 | 2020.3 | |
|-----------------------|--------|--------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| アイカツ! | 30 | 15 | 32 |
| アンパンマン | 120 | 47 | 99 |
| ウルトラマン | 69 | 44 | 78 |
| 仮面ライダー | 293 | 150 | 312 |
| 機動戦士ガンダム | 781 | 379 | 781 |
| スーパー戦隊(Power Rangers) | 102 | 43 | 68 |
| DRAGON BALL | 1,290 | 613 | 1,349 |
| NARUTO | 158 | 60 | 130 |
| プリキュア | 103 | 46 | 84 |
| ワンピース | 304 | 180 | 349 |

※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)

| | 2019.3 | 2020.3 | |
|-------------|--------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| アイカツ! | 19 | 8 | 16 |
| アンパンマン | 115 | 44 | 94 |
| ウルトラマン | 44 | 25 | 43 |
| 仮面ライダー | 273 | 137 | 285 |
| 機動戦士ガンダム | 325 | 183 | 357 |
| スーパー戦隊 | 60 | 37 | 60 |
| DRAGON BALL | 204 | 116 | 207 |
| プリキュア | 101 | 45 | 83 |
| ポケモン | 35 | 32 | 66 |
| ワンピース | 56 | 48 | 79 |

※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 | |
|------|--------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| 販売枚数 | 202 | 91 | 174 |

【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 | |
|-------------|--------|--------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| ネットワークコンテンツ | 2,111 | 1,008 | 2,009 |
| 家庭用ゲーム | 1,021 | 407 | 990 |

【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

| | 2019.3 | | 2020.3 | | | |
|-------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| | 通期実績 | | 上半期実績 | | 通期実績 | |
| | 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 | 66 | 4,651 | 13 | 1,524 | 37 | 3,458 |
| アメリカ | 57 | 10,249 | 15 | 4,377 | 39 | 10,334 |
| ヨーロッパ | 57 | 12,711 | 18 | 4,285 | 45 | 10,792 |
| グループ合計 | 180 | 27,611 | 46 | 10,186 | 121 | 24,584 |
| ローカライズ版 | 89 | - | 20 | - | 62 | - |
| ※ローカライズ版控除後 | | | | | | |
| グループ合計 | 91 | 27,611 | 26 | 10,186 | 59 | 24,584 |

※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 | |
|------------|--------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| 業務用ゲーム | 356 | 116 | 271 |
| アミューズメント施設 | 668 | 352 | 647 |

【アミューズメント施設数】

| | | | 2019.3 | 2020.3 | |
|----------|-------|-------|--------|--------|-------|
| | | | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| 直営店 | 国内 | 期首店舗数 | 256 | 264 | 264 |
| | | 出店 | 26 | 5 | 8 |
| | | 退店 | 23 | 7 | 11 |
| | | 増減 | 3 | △ 2 | △ 3 |
| | | 期末店舗数 | 259 | 262 | 261 |
| | 海外 | 期首店舗数 | 37 | 33 | 33 |
| | | 出店 | 0 | 8 | 16 |
| | | 退店 | 4 | 3 | 3 |
| | | 増減 | △ 4 | 5 | 13 |
| | 合計 | 期末店舗数 | 33 | 38 | 46 |
| | | 期首店舗数 | 293 | 297 | 297 |
| | | 出店 | 26 | 13 | 24 |
| | | 退店 | 27 | 10 | 14 |
| | 増減 | △ 1 | 3 | 10 | |
| | 期末店舗数 | 292 | 300 | 307 | |
| レベニューシェア | 国内 | 567 | 517 | 442 | |
| | 海外 | 906 | 854 | 842 | |
| | 合計 | 1,473 | 1,371 | 1,284 | |
| その他 | 合計 | 9 | 4 | 4 | |
| 施設数合計 | | | 1,774 | 1,675 | 1,595 |

【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 | | |
|--------|--------|--------|--------|-----------|----------|--------|--------|-----------|-----------|--------|-------|
| 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ヵ月 | 3Q 累計 | 1月 | 2月 | 3月 | 4Q 3ヵ月 | 下半期 | 通期 |
| 2020.3 | 104.9% | 100.8% | 93.9% | 99.2% | 105.0% | 99.0% | 99.6% | 42.0% | 79.5% | 88.8% | 98.1% |
| 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 | |
|-----------------------|--------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 |
| パッケージ販売 | 170 | 65 | 152 |
| アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他 | 509 | 221 | 515 |
| 合計 | 679 | 286 | 667 |

【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3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) | 1,116 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) | 4,224 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