

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 川口 勝
(コード番号 7832 東証プライム市場)
問合せ先 取締役 浅古 有寿
(TEL: 03-6634-8800)

業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、2024年8月8日に公表いたしました2025年3月期第2四半期連結累計期間の業績予想と、2024年5月9日に公表いたしました2025年3月期通期の連結業績予想数値を本笔下記の通り修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 2025年3月期第2四半期（中間期）連結業績予想数値の修正（2024年4月1日～2024年9月30日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 中間純利益	1株当たり 中間純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想（A）	555,000	82,000	88,000	60,000	91.72
今回修正予想（B）	610,000	112,000	114,000	80,000	122.28
増減額（B-A）	55,000	30,000	26,000	20,000	—
増減率（%）	9.9	36.6	29.5	33.3	—
（ご参考）前年同期実績 （2024年3月期）	502,002	65,479	73,931	52,167	79.03

<修正の理由>

2025年3月期第2四半期（中間期）連結業績につきましては、デジタル事業および玩具ホビー事業の業績が、利益率の高い商品・サービスのヒット等により大きく伸長する見込みのほか、IPプロデュース事業とアミューズメント事業も好調に推移し、全ての事業が前年同期比で増収増益となる見込みです。

デジタル事業では、家庭用ゲームにおいて「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」のワールドワイド市場でのヒットに加え、「ELDEN RING」のリピーター販売が好調に推移しました。ネットワークコンテンツにおいては、主要アプリタイトルに加え、新作アプリタイトル「学園アイドルマスター」が好調なスタートを切りました。玩具ホビー事業では、プラモデルなどのハイターゲット（大人）層向け商品やトレーディングカードゲームなどのカード商材、カプセルトイや菓子などの商品が国内外で人気となりました。また、IPプロデュース事業では、劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の興行収入の計上に加え、IP作品のグローバル展開や配信が好調に推移したほ

か、アミューズメント事業では、グループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設やアクティビティ施設が人気となりました。

この結果、当第2四半期（中間期）連結業績予想数値は、売上高、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する中間純利益が2024年8月8日に公表いたしました予想数値を大きく上回る見込みです。

2. 2025年3月期通期連結業績予想数値の修正（2024年4月1日～2025年3月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想（A）	1,080,000	115,000	119,000	81,000	123.82
今回修正予想（B）	1,150,000	160,000	163,000	110,000	168.13
増減額（B-A）	70,000	45,000	44,000	29,000	—
増減率（%）	6.5	39.1	37.0	35.8	—
（ご参考）前期実績 （2024年3月期）	1,050,210	90,682	104,164	101,493	153.85

<修正の理由>

2025年3月期通期連結業績予想数値につきましては、第2四半期（中間期）連結業績が予想に対し大きく伸長したこと、足元の市場環境や商品・サービスの販売動向、第3四半期連結会計期間以降の各事業における商品・サービスの販売計画等を踏まえ、2024年5月9日に公表した売上高と営業利益の予想数値を修正いたします。これに伴い、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益の予想数値についても、表のとおり修正いたします。今後も当社グループでは、IP軸戦略を核に地域や事業を横断・連携しALL BANDAI NAMCOで一体となった取り組みを強化してまいります。

なお、本資料に掲載の数値につきましては2024年10月23日時点のものであり変更の可能性があります。詳細につきましては、2024年11月6日に開示予定の2025年3月期第2四半期（中間期）決算短信にて開示を予定しております。

以 上