

KONAMI

2021年度 コナミグループ中間報告書

2021年4月1日～2021年9月30日

コナミホールディングス株式会社

証券コード：9766

株主の皆様へ

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

はじめに、このたびの新型コロナウイルス感染症に罹患された方々、大きな影響を受けた皆様へ、謹んでお見舞い申し上げます。また、医療従事者をはじめとして、感染症の治療や拡大抑止に最前線でご活動いただいている方々に心より感謝いたします。

2021年度の上半期は新型コロナウイルス感染症による影響の長期化により、人々の生活様式や価値観が一層変化しました。その状況下においてもデジタルエンタテインメント事業は引き続き好調に推移し、当社グループの強みであるコンテンツやサービスを世界中の多くの皆様楽しんでいただくことができました。また国内外の社会経済活動が徐々に正常化へ向かう中、業績の回復に向けた昨年度からの取り組みの成果が出始めた事業もあります。この結果、事業利益をはじめとする全ての利益区分においてこれまでの最高を大幅に更新し、上半期として過去最高益を記録しました。

一株当たりの中間配当金は前年度比で14.0円増配の36.5円となり、今後も更なる配当水準の向上に向けて成長と業績拡大に努めます。

ニューノーマルの世界においても、エンタテインメントとスポーツに対するニーズは確実に高まり、これらは成長機会に富んだ魅力的な市場であり続けることを確信しています。

エンタテインメント市場は、AI、5G / 6G、クラウド、NFT（非代替性トークン）などのテクノロジーの進化、DX（デジタルトランスフォーメーション）の加速、eスポーツ市場の伸長などによって今後もますます発展が続く大変有望な分野です。スポーツ市場においては変化した生活様式に合わせてDXを推進する余地が大きく、オンラインで参加できるレッスンの

サービス提供を本格化するなど新規事業の展開を開始しました。また、直営施設以外のアセットライトなビジネスへの転換など変革を進めています。

当社グループは変化に柔軟に対応することで今日まで発展を遂げてきました。世界が大きく変化する現在の環境が今後の更なる成長に向けた波頭を捉えるチャンスであると感じています。

そして、持続可能な社会の実現に向けて当社グループの取り組みを一層強化していきます。気候変動への対応やコーポレートガバナンス改革など、サステナビリティ経営をさらに推進してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

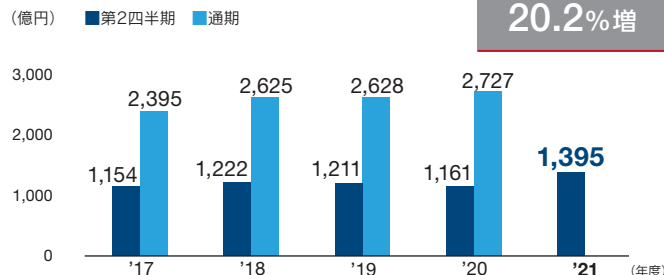


代表取締役社長
東尾 公彦

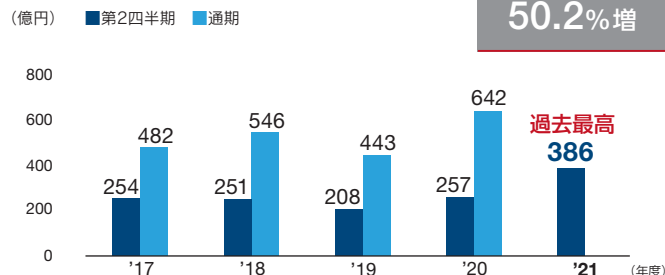
第2四半期連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

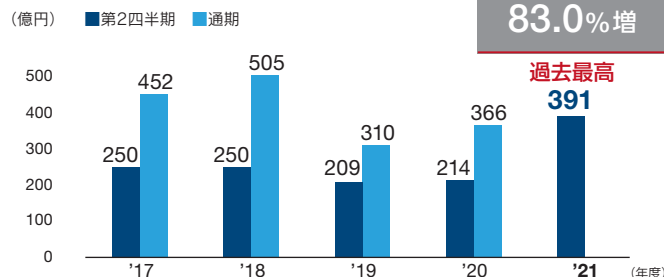
売上高



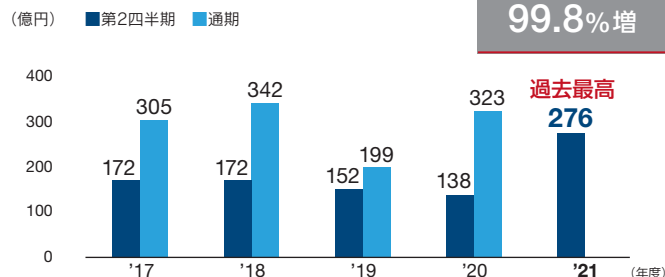
事業利益



営業利益



親会社の所有者に帰属する四半期利益



当第2四半期連結累計期間の売上高は1,394億8千6百万円(前年同期比20.2%増)、事業利益は386億3千9百万円(前年同期比50.2%増)、営業利益は391億1千万円(前年同期比83.0%増)、税引前四半期利益は386億7千3百万円(前年同期比91.3%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は275億5千8百万円(前年同期比99.8%増)となりました。

デジタルエンタテインメント事業においては、グローバル市場でモバイルゲームの「eFootball ウイニングイレブン 2021」、「遊戯王 デュエルリンクス」が牽引し、国内市場では「プロ野球スピリッツA(エース)」、「実況パワフルプロ野球」が好調に推移いたしました。カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」のグローバル展開を継続し、厚いご支持をいただきました。また、家庭用ゲームの新規タイトルとして、「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」および「遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!」を発売いたしました。eスポーツでは、「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン世界大会となる「KCグラウンドーナメント2021」を開催いたしました。

アミューズメント事業では、アミューズメント施設向けビデオゲームのオンラインによるイベントを多数開催し、市場の回復に繋がる取り組みを推進しており

ます。また、アーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しむことができるサービスの「コナステ」においては、4月にAndroid™版の配信を開始した「コナステ メダルコーナー」が堅調に推移しております。

ゲーミング&システム事業において、スロットマシンでは、「J」カーブディスプレイを特徴とする「DIMENSION 49J™」をパーティシペーション専用筐体として市場に展開したほか、主力商品の「DIMENSION 27™」および「DIMENSION 49™」の各種筐体を販売いたしました。また、カジノマネジメントシステムでは大型IR施設 Resorts World Las Vegasをはじめとするカジノ施設への「SYNKROS®」の導入が進み、収益へ貢献いたしました。

スポーツ事業では、withコロナの健康習慣の新提案として、カラダが持つ本来の機能を高め、健康を維持・増進することを目的とした「カラダ活活(いきいき)プロジェクト」を開始いたしました。また、どこからでも参加できる「コナミスポーツ オンラインフィットネス」のサービス拡充を推進いたしました。受託事業においては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして新たに大阪府豊中市や東京都中央区などのスポーツ施設の業務受託運営を開始いたしました。

より詳細な財務情報については、当社ホームページに掲載している決算短信などをご覧ください。

<https://www.konami.com/ir/ja/ir-data>

トピックス

デジタルエンタテインメント事業



一般社団法人日本野球機構承認 プロ野球フランチャイズ球場公認
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©Konami Digital Entertainment

『eBASEBALL プロ野球スピリッツ2021 グランドスラム』 プロ野球をゲームで完全再現

「プロ野球スピリッツ」シリーズの新作『eBASEBALL プロ野球スピリッツ2021 グランドスラム』（Nintendo Switch™）を、7月8日に発売しました。

本シリーズは、臨場感溢れる実況解説の下、3Dスキャン技術によって再現された本物さながらのプロ野球選手を操作する、リアル版プロ野球ゲームです。その真に迫るゲーム性はファンからの絶大な人気を誇り、2015年に配信を開始した同シリーズのモバイルゲーム『プロ野球スピリッツA（エース）』は2,900万ダウンロード（2021年9月時点）を超えるヒット作となっています。また、「プロ野球スピリッツ」シリーズの動画投稿に関するガイドラインを公開し、動画配信によりコミュニティが更なる盛り上がりを見せています。本作は、シリーズ初の最大4人でのマルチプレーが楽しめるほか、シーズン中の成績データを基に各選手の能力を調整することで、より一層のリアリティを演出しています。

今後も、デバイスの特徴に合った新しい遊び方を提案していきます。

アミューズメント事業



©Konami Amusement

「esports×音楽」の新感覚エンタテインメント 「BEMANI PRO LEAGUE 2021」を開催

KONAMIが主催する、日本初の音楽ゲームによるeスポーツリーグが約半年間にわたって開催され、多くの方に感動と熱狂を届けました。

「BEMANI PRO LEAGUE 2021」では、参加企業6社にドラフト会議で選ばれた24名の選手たちがリーグ戦で競いました。初開催である2021年は、その種目として20年以上の歴史を誇り、多種多様な収録楽曲と奥深いゲーム性が人気の『beatmania IIDX』を採用しました。個性豊かな選手たちによるドラマティックな接戦と、社内外のゲストアーティストによる豪華なライブがeスポーツのための最適な設備を備えた「esports 銀座 studio」で繰り広げられ、その様子をYouTube公式チャンネルで配信しました。動画の累計再生回数は180万回（2021年10月時点）に上り、Twitterでもハッシュタグが度々トレンド入りするなど、コミュニティからは大きな反響がありました。

これからも、「BEMANI」シリーズが持つ音楽とゲームの魅力を発信していきます。

ゲーミング&システム事業



『DIMENSION 49™』が業界紙で最高評価獲得 『DIMENSION™』シリーズが好評継続

Konami Gaming, Inc. のビデオスロットマシンである『DIMENSION 49™』が、Eilers & Krejcik Gaming, LLC と Fantini Research の独自レポートにおいて、2021年5月から8月までの4か月連続で、カジノに設置されている縦型筐体セクターの1位を獲得しました。

『DIMENSION 49™』は、革新的なデザインと機能がオペレーターに好評な『DIMENSION™』シリーズの1つであり、4K超高解像度 (UHD) の49インチ平面ディスプレイと27インチの上部モニターを備えたスロットマシンです。

カジノ業界からは、デザイン・機能に加えゲーム性も評価されています。デビュータイトルの『Fortune Mint™』は、ほかのプレイヤーのベットの一部分が賞金として蓄積していく「リンクドプログレッシブジャックポッドシステム」を採用し、プレイヤーからの人気を集めています。タイトルは既に複数追加しており、今後も拡充を予定しています。

今後も世界中のカジノに一流のエンタテインメントを提供していきます。

スポーツ事業



充実したライブレッスンと見応えのあるオンデマンド動画 「コナミスポーツ オンラインフィットネス」

コナミスポーツは、外出自粛やテレワークの推進に伴い、運動不足や体調不良を感じる方をサポートするため、施設利用のないお客様も含めた皆様に向けて、人気のプログラムやインストラクターのレッスンをご自宅などで楽しめる「コナミスポーツ オンラインフィットネス」を9月1日から提供しています。

本サービスでは、会員様向けに4月から提供していた、インストラクターとのリアルタイムなコミュニケーションを楽しめる「ライブレッスン」に加え、新たに、様々なジャンルのレッスンを好きな時間に繰り返し視聴することができる「オンデマンド動画」もお楽しみいただけます。時間や場所、人目を気にすることなく気軽に本格的なフィットネスを楽しむことから、多くのお客様にご支持いただいています。

これからも、お客様がご自身のライフスタイルに合わせることができる、安心・安全な運動の機会を提供していきます。

息長く愛されるKONAMIのゲーム

1980年代～90年代に生まれたKONAMIのゲームが今でも愛され、業績に大きく貢献しています。それぞれのゲームが最新の技術、ハードやデバイスの進化に適応し、eスポーツのような新しい遊び方を積極的に取り入れることにより、時代や世代を超えてユーザー数を拡大し続けています。

1988年に第1作を発売して以来、30年以上にわたって幅広い年代の方々に楽しられている「桃太郎電鉄」シリーズにおいては、2020年11月にNintendo Switch™向けに『桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～』を発売しました。ガイドラインに沿って自由に動画投稿できる「プレー動画投稿応援キャンペーン」が今の時代にマッチするなど、定番の対戦ゲームとしての面白さが改めて評価

され、発売から1年が経過した現在もシリーズ最高の販売本数を更新し続けています。

1994年に家庭用ゲームとして発売した「実況パワフルプロ野球」シリーズは、25年以上経った現在も、バラエティに富んだ定番野球ゲームとして幅広いお客様にご好評いただいています。2014年にサービスを開始したモバイル版の『実況パワフルプロ野球』では様々なゲームや漫画、アニメとコラボレーションを行い、サービス開始から約7年が経過した今でも多くのユーザーの支持を集めています。2021年9月には、人気アニメ「鬼滅の刃」とのコラボレーションが大きな話題となりました。

1998年に家庭用ゲームを発売し、1999年にトレーディングカードゲームにも展開・拡大した『遊戯王デュエ



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment

『桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～』



阪神甲子園球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2020年のデータを基に制作しています。
©吉峰呼世晴 / 集英社・アニプレックス・ufotable ©Konami Digital Entertainment

モバイルゲーム『実況パワフルプロ野球』



『遊戯王マスターデュエル』

(注) ゲーム画面は開発中のものです。

『遊戯王マスターデュエル』は、2016年にモバイル版の『遊戯王デュエルリンクス』のサービスを開始するなど幅広い展開を進め、世界中のお客様からいつの時代も注目を集めています。今冬には、「対戦者も観客も楽しめるオンライン遊戯王」をコンセプトに、4K解像度対応の『遊戯王マスターデュエル』を配信予定です。最高峰の公式大会「Yu-Gi-Oh! World Championship」への採用や、様々なレギュレーションでの大会の開催といった、多くのお客様楽しんで頂くための施策を検討しています。

リアルなプロ野球を追求して2004年に家庭用ゲームとして発売した「プロ野球スピリッツ」シリーズにおいても、2015年にサービスを開始したモバイル版の『プロ野球スピリッツA (エース)』が一般社団法人日本野球機構 (NPB) と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の競技タイトルに採用され、日本のeスポーツを牽引するタイトルの一つに進化しています。家庭用ゲームのゲームエン



『プロ野球スピリッツA』

ジンを使用することで、実写さながらのグラフィックをスマートフォンで実現しており、優れた操作性と合わせて高く評価され、KONAMIの歴史の中でも記録的なヒットとなっています。この10月から始まった6周年のイベントも大きな盛り上がりを見せています。

創業から50年余りの歴史を持つKONAMIは、ゲーム業界のヒットメーカーとして数々の人気作品を世に送り出しています。長年ご愛顧いただいているお客様だけでなく、eスポーツへの展開等によって新しいユーザーも獲得しており、親子で遊べるような、広い世代のお客様に親しまれる優れたゲーム性が息長く愛される理由と考えています。

今後もデバイスやプラットフォームの進化に合わせ、新たな遊びを提案し、いつの時代も新鮮な面白さを提供し続けていきます。

会社概要

商号 コナミホールディングス株式会社
英文商号 KONAMI HOLDINGS CORPORATION
本店 〒104-0061
東京都中央区銀座一丁目11番1号
TEL (03) 6636-0573
FAX (03) 6893-1573

創業 1969年3月21日
設立 1973年3月19日
資本金 47,398百万円
連結従業員数 9,154名 (2021年9月30日現在)
(月間160時間換算の臨時従業員含む)
ホームページ <https://www.konami.com>

株式の状況 (2021年9月30日現在)

授權株式数: 450,000,000株
発行済株式総数: 143,500,000株 (うち自己株式9,919,212株)
株主数: 24,460名
大株主 (上位10名)

株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	28,461	21.31
一般財団法人上月財団	17,100	12.80
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.75
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	11,604	8.69
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.28
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,541	2.65
JP MORGAN CHASE BANK 380815	2,621	1.96
株式会社日本カストディ銀行 (証券投資信託口)	2,612	1.96
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	2,186	1.64
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	1,452	1.09

(注) 持株比率は自己株式を控除して計算しております。

株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会 毎年6月開催
基準日 定時株主総会 毎年3月31日
期末配当金 毎年3月31日
中間配当金 毎年9月30日
そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日

株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
および特別口座の 三井住友信託銀行株式会社
口座管理機関

株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
事務取扱場所 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
郵便物送付先 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)
ホームページURL <https://www.smtb.jp/personal/procedure/agency/>
公告の方法 当社のホームページに掲載する
<https://www.konami.com>

【単元未満株式の買取または買増請求について】

所有される株式のうち、単元未満 (100株未満) の株式につきましては、株式市場での売買ができず、株主総会での議決権もございません。当社では、このようなご不便を解消するために、単元未満株式の「買取」または「買増」を請求できる制度を実施しています。詳細につきましては右記までお問い合わせください。

一般口座をご利用の株主様	口座のある証券会社
口座をお持ちでない株主様 (特別口座の株主様)	三井住友信託銀行 証券代行部 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)

