

**KONAMI**

**2021年3月期第1四半期 決算発表資料**

**コナミホールディングス株式会社**  
**2020年8月6日**

## 将来予測に関する注意事項

この資料に記載されている当社の現在の計画、見通し、戦略、確信は、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。従って、これら業績見通しに全面的に依拠することは控えるようお願いします。様々な重要な要素により、実際の業績はこれら業績見通しとは大きく異なる可能性があり、そしてもちろん見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる重要な要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。(1) 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化、(2) 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動、(3) 継続的な新製品の導入、急速な技術革新、主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする、競争の激しい市場において、顧客に受け入れられる製品を提供し続けていく当社の能力、(4) デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5) スポーツ事業において、事業領域と会員数の拡大を成功させる当社の能力、(6) 法規制の改正とそれに対応する当社の能力、(7) 今後のM&Aについての当社の予想、(8) 偶発事象の結果。

- 当資料に含まれる業績につきましては、監査法人による会計監査を受けておりません
- この資料に記載されている数値は
  - (1) 国際会計基準に基づいて作成しております
  - (2) 億円未満を四捨五入しております
  - (3) 各事業セグメントの売上高は、セグメント間の売上高を含んでおります

## 目次

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別損益	6
➤ 2021年3月期業績予想及び配当予想	7
➤ デジタルエンタテインメント事業	8
➤ アミューズメント事業	9
➤ゲーミング & システム事業	10
➤ スポーツ事業	11
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ	12
➤ 連結経営成績	14
➤ 連結財政状態	15
➤ 連結キャッシュフロー	16

## 連結業績

(単位: 億円)

	2020年3月期 第1四半期 ( '19/4-6)	2021年3月期 第1四半期 ( '20/4-6)	
売上高	565	529	
セグメント損益	98	124	
その他の費用	3	△ 56	※
営業利益	100	68	
税引前利益	97	63	
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	73	42	
1株当たり当期利益(円)	53.83	31.48	

※新型コロナウイルス感染症関連損失など56億円をその他の費用に計上。これは主にスポーツ事業において新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止のため政府より発出された緊急事態宣言や地方自治体からの営業自粛要請を受け、一定期間臨時休業した全国のスポーツクラブ施設で休業期間中に発生した固定費などであります。

## セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2020年3月期 第1四半期	2021年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	('19/4-6)	('20/4-6)		
デジタルエンタテインメント事業	315	428	113	+36.0%
アミューズメント事業	33	29	△ 4	△11.8%
ゲーミング & システム事業	68	30	△ 38	△56.4%
スポーツ事業	152	47	△ 105	△68.9%
消去	△ 4	△ 5	△ 2	-
売上高合計	565	529	△ 36	△6.3%

## セグメント別損益

(単位：億円)

	2020年3月期 第1四半期	2021年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
	('19/4-6)	('20/4-6)		
<b>セグメント損益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	97	153	56	+57.9%
アミューズメント事業	5	△ 2	△ 8	-
ゲーミング & システム事業	2	△ 9	△ 11	-
スポーツ事業	6	△ 11	△ 17	-
全社及び消去	△ 12	△ 7	5	-
<b>セグメント損益 計</b>	<b>98</b>	<b>124</b>	<b>26</b>	<b>+26.5%</b>
その他の収益及びその他の費用	3	△ 56	△ 58	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	0	△ 57	△ 57	-
その他	3	1	△ 1	-
<b>営業利益合計</b>	<b>100</b>	<b>68</b>	<b>△ 32</b>	<b>△ 32.4%</b>

## 2021年3月期業績予想及び配当予想(未定)

当期の連結業績見通し及び配当予想につきましては、新型コロナウイルス感染症の収束時期および消費動向が見通せない状況が続いており、現時点においても合理的に算定することが困難なことから引き続き未定とさせていただきます。

今後、予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。

## デジタルエンタテインメント事業

### 売上高・損益

(単位：億円)

	2020年3月期 第1四半期 ( '19/4-6)	2021年3月期 第1四半期 ( '20/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	315	428	113	+36.0%
セグメント損益	97	153	56	+57.9%
営業利益	97	152	55	+56.8%
利益率	31%	35%		

21年3月期営業利益には、新型コロナウイルス感染症関連損失(自宅待機中の労務費等)1億円を含む

### 第1四半期のポイント

- モバイルゲームでは「プロ野球スピリッツA」の伸長が続いているほか、累計3億ダウンロードを突破した「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)や「遊戯王 デュエルリンクス」などが牽引し四半期ベースで過去最高の売上高・利益を記録
- カードゲームでは「遊☆戯☆王」シリーズの新たなラインアップである「遊戯王ラッシュデュエル」の発売を開始
- 家庭用ゲームでは「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)にて、25周年記念企画として「アイコンニックモーメントシリーズ」などのイベントを実施し、myClubが好調に推移
- eスポーツの取り組みとしては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12球団の代表プロプレーヤー達による”バーチャル”セ・パ交流戦を開催したほか、「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン大会「KCグランドトーナメント」の予選を実施

## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2020年3月期 第1四半期 ( '19/4-6)	2021年3月期 第1四半期 ( '20/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	33	29	△ 4	△11.8%
セグメント損益	5	△ 2	△ 8	-
営業利益	5	△ 3	△ 9	-
利益率	17%	△12%		

21年3月期営業利益には、新型コロナウイルス感染症関連損失(自宅待機中の労務費等)1億円を含む

### 第1四半期のポイント

- クイズマジックアカデミーシリーズ最新作「クイズマジックアカデミー 輝望の刻」が新筐体ハイグレードモデルにて稼働を開始したほか、ピンボールをテーマにしたプッシャー型メダルゲーム「スマッシュスタジアム」を出荷
- 新型コロナウイルスの感染拡大を受けたアミューズメント施設の臨時休業に伴い、機器販売及びe-amusement participation(レベニューシェア)に影響。緊急事態宣言解除・休業要請解除を経て営業を再開しているものの、来場者数などの回復は緩やかな状況

## ゲーミング&システム事業

### 売上高・損益

(単位：億円)

	2020年3月期 第1四半期 ( '19/4-6)	2021年3月期 第1四半期 ( '20/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	68	30	△ 38	△ 56.4%
セグメント損益	2	△ 9	△ 11	-
営業利益	2	△ 12	△ 13	-
利益率	2%	△ 39%		

21年3月期営業利益には、新型コロナウイルス感染症関連損失(工場閉鎖による影響等)2億円を含む

### 第1四半期のポイント

- 最新商品「DIMENSION 27」を投入したほか、主力の「KX 43」や「Concerto」シリーズの各種筐体を中心としたスロットマシンを販売
- カジノマネジメントシステムでは新規にネイティブアメリカン・カジノの契約を複数獲得
- 新型コロナウイルスの世界的な感染拡大に伴う各国政府による拡散防止措置により、カジノ施設は一部地域を除き3月中旬以降の休業を余儀なくされるなど、ゲーミングビジネスはほぼ停止する事態となり、5月下旬よりカジノ施設は徐々に営業を再開

## スポーツ事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	152	47	△ 105	△68.9%
セグメント損益	6	△ 11	△ 17	-
営業利益	8	△ 64	△ 72	-
利益率	5%	△135%		

21年3月期営業利益には、新型コロナウイルス感染症関連損失(休業期間中の固定費等)53億円を含む

### 第1四半期のポイント

- 新型コロナウイルス感染拡大防止に伴う政府による緊急事態宣言の発出や地方自治体からの休業要請などを受け、4月から5月にかけてスポーツクラブ直営施設及び受託施設の臨時休館や営業時間の短縮等により売上高は減少。休業期間中に発生した固定費等を臨時的な損失としてその他の費用に計上
- 緊急事態宣言及び休業要請の解除後は順次施設の営業を再開し、お客様や従業員の安心・安全を最優先に配慮の上、衛生管理の強化に努めるとともに、お客様の健康増進への取り組みをサポートすべくサービスの向上を推進

## 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ(1)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※1)
遊戯王ラッシュデュエル	カードゲーム	日本	2020年4月	DE
Skelattack	PS4 / Xbox One / Nintendo Switch™/PC	欧米	2020年6月	DE
eBASEBALLパワフルプロ野球2020	PS4/Nintendo Switch™	日本 韓国/台湾	2020年7月	DE
eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE 海外名 : eFootball PES 2021 SEASON UPDATE	PS4/Xbox One/PC (※2)	グローバル	2020年9月	DE
桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～	Nintendo Switch™	日本	2020年11月	DE
SUPER BOMBERMAN R ONLINE	Stadia™	欧米(※3)	2020年秋	DE
遊戯王 デュエルリンクス 中国名 : 游戏王 : 决斗链接	App Store Android	中国	未定	DE



eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE  
海外名 : eFootball PES 2021 SEASON UPDATE



SUPER BOMBERMAN R ONLINE



遊戯王ラッシュデュエル



Skelattack



桃太郎電鉄  
～昭和 平成 令和も定番！～



eBASEBALLパワフルプロ野球2020

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業  
※2 日本はPS4のみ  
※3 特定国のみ

“PlayStation”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。  
©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI (遊戯王ラッシュデュエル)  
一般社団法人日本野球機構承認 ©2019 SAMURAI JAPAN (eBASEBALLパワフルプロ野球2020)  
©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment (桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～)  
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.  
(eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE、海外名 : eFootball PES 2021 SEASON UPDATE)

## 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ(2)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※)
クイズマジックアカデミー 輝望の刻	アミューズメントマシン	日本	2020年6月	AM
戦国コレクション4	アミューズメントマシン	日本	2020年8月	AM
FEATURE Premium 麻雀格闘倶楽部 参	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
FEATURE Premium マジカルハロウィン7	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
DUEL DREAM	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
武装神姫 アーマードプリンセス バトルコンダクター	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
DIMENSION 27	ゲーミングマシン	北米	2020年6月	GS
DIMENSION 49J	ゲーミングマシン	北米	2020年度下期	GS
SYNK Vision	ゲーミングシステム	北米	未定	GS

※ AM:アミューズメント事業 GS:ゲーミング&システム事業



クイズマジックアカデミー  
輝望の刻



FEATURE Premium  
麻雀格闘倶楽部 参



DUEL DREAM



武装神姫 アーマードプリンセス  
バトルコンダクター



DIMENSION 49J



DIMENSION 27

## 連結経営成績

(単位: 億円)

	第1四半期 2020年3月期	百分比 (%)	第1四半期 2021年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	565	100.0%	529	100.0%	△ 36	△ 6.3%
売上原価	△ 337	59.7%	△ 301	56.8%	36	
販売費及び一般管理費	△ 130	23.0%	△ 105	19.8%	25	
その他の収益及び費用	3	△ 0.4%	△ 56	10.5%	△ 58	
営業利益	100	17.7%	68	12.8%	△ 32	△ 32.4%
金融収益	1		0		△ 0	
金融費用	△ 4		△ 3		0	
持分法による投資利益	△ 0		△ 2		△ 2	
税引前利益	97	17.2%	63	11.9%	△ 34	△ 35.3%
法人所得税	△ 24	4.3%	△ 21	4.0%	3	
当期利益	73	12.9%	42	7.9%	△ 31	△ 42.4%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	73	12.9%	42	7.9%	△ 31	△ 42.4%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

## 連結財政状態

(単位: 億円)

	2020年 3月末	2020年 6月末	増減		2020年 3月末	2020年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,314	1,328	14	社債及び借入金	283	304	21
営業債権及びその他の債権	299	291	△ 8	営業債務及びその他の債務	313	257	△ 56
棚卸資産	100	96	△ 4	その他の流動負債	372	410	38
その他の流動資産	164	194	30	流動負債計	968	971	4
流動資産計	1,877 (44.8%)	1,909 (45.2%)	31	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	99	99	0
有形固定資産	1,166	1,158	△ 8	その他の非流動負債	436	431	△ 5
のれん及び無形資産	344	360	16	非流動負債計	534	530	△ 5
投資不動産	325	325	△ 0	負債合計	1,502	1,501	△ 1
繰延税金資産	237	238	1	親会社の所有者帰属持分合計	2,681	2,715	34
その他の非流動資産	241	234	△ 7	(64.0%) (64.3%)			
非流動資産	2,314 (55.2%)	2,315 (54.8%)	1	(1株当たり持分: 円)	(2,012.85)	(2,038.15)	(25.30)
資産合計	4,191	4,224	33	非支配持分	8	8	0
				資本合計	2,689	2,723	34
				負債及び資本合計	4,191	4,224	33

※2020年7月16日に無担保社債600億円を発行

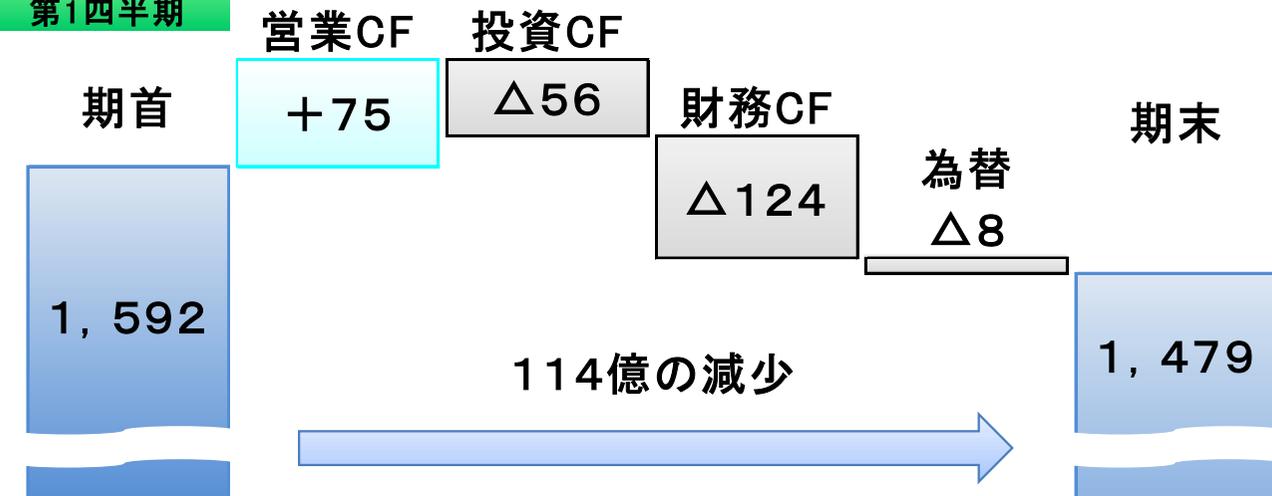
## 連結キャッシュフロー

2021年3月期  
第1四半期

(単位:億円)



2020年3月期  
第1四半期



KONAMI



以上