

KONAMI

2021年3月期第2四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2020年11月5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	7
➤ 2021年3月期配当予想	8
➤ デジタルエンタテインメント事業	9
➤ アミューズメント事業	10
➤ゲーミング&システム事業	11
➤ スポーツ事業	12
➤ 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインアップ	13
➤ 連結経営成績	15
➤ 連結財政状態	16
➤ 連結キャッシュフロー	17

連結業績

(単位：億円)

	2020年3月期 第2四半期 (’19/4-9)	2021年3月期 第2四半期 (’20/4-9)
売上高	1,211	1,161
セグメント損益	208	257
その他の費用	1	△ 44 ※
営業利益	209	214
税引前利益	204	202
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	152	138
1株当たり当期利益(円)	112.41	103.52

※新型コロナウイルス感染症関連損失など44億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す。

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2020年3月期 第2四半期	2021年3月期 第2四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	('19/4-9)	('20/4-9)		
デジタルエンタテインメント事業	670	883	213	+31.8%
アミューズメント事業	90	66	△ 24	△26.9%
ゲーミング & システム事業	149	71	△ 77	△51.9%
スポーツ事業	311	151	△ 159	△51.3%
消去	△ 8	△ 11	△ 2	-
売上高合計	1,211	1,161	△ 50	△4.1%

セグメント別損益

(単位: 億円)

	2020年3月期 第2四半期	2021年3月期 第2四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
	('19/4-9)	('20/4-9)		
セグメント損益				
デジタルエンタテインメント事業	187	310	123	+65.8%
アミューズメント事業	16	3	△ 13	△81.0%
ゲーミング & システム事業	17	△ 12	△ 29	-
スポーツ事業	15	△ 30	△ 45	-
全社及び消去	△ 26	△ 14	12	-
セグメント損益 計	208	257	49	+23.6%
その他の収益及びその他の費用	1	△ 44	△ 45	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	0	△ 46	△ 46	-
その他	1	3	2	-
営業利益合計	209	214	4	+2.1%

2021年3月期業績予想(未定)

当期の連結業績見通しにつきましては、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。

2021年3月期配当予想

(単位: 円)

	2020年3月期 実績 ('19/4-'20/3)	2021年3月期 予想 ('20/4-'21/3)	前年比 増減額
中間配当金	38.00	22.50 (予定)	△ 15.50
期末配当金	7.00	22.50 (予想)	15.50
年間配当金	45.00	45.00 (予想)	0.00

9月23日リリースより変更なし。2021年3月期の業績予想は現時点において未定ですが、年間配当金については前期と同額（予想）とさせていただくことといたします。

なお、2021年3月期の業績予想が算定できる状況となった時点で、1株当たり年間配当金45.00円を最低限とし、当社の基本方針である連結配当性向30%以上の配当金となるよう再算定いたします。

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2四半期 ('19/4-9)	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	670	883	213	+31.8%
セグメント損益	187	310	123	+65.8%
営業利益	187	309	122	+65.2%
利益率	28%	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2四半期のポイント

- モバイルゲームでは「プロ野球スピリッツA」におけるプロ野球選手とのコラボレーション企画などのイベントが牽引し四半期ベースで過去最高の売上高を記録
- 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引き続き進めたほか、若い世代向けに新たなラインアップである「遊戯王ラッシュデュエル」を訴求
- 家庭用ゲームでは「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」や「ウイニングイレブン」シリーズの最新作となる「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」(「eFootball PES 2021 SEASON UPDATE」)を発売
- eスポーツの取り組みとしては「eBASEBALL プロリーグ eオールスター2020」を初開催したほか、「ウイニングイレブン」シリーズのeスポーツ公式大会や「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン大会を実施するなど、コロナ禍で活動が制限される環境下でも楽しめるオンライン上の施策を実施

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2四半期 ('19/4-9)	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	90	66	△ 24	△26.9%
セグメント損益	16	3	△ 13	△81.0%
営業利益	14	3	△ 12	△81.3%
利益率	16%	4%		

第2四半期のポイント

- 2021年開催の音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ『BEMANI PRO LEAGUE』に向けたプロモーションイベントとして『BEMANI PRO LEAGUE ZERO』を開始するなど、市場の回復に繋がる取り組みを推進
- 戦国コレクションシリーズの最新機種「戦国コレクション4」が稼働を開始
- 新型コロナウイルスの影響を受けた第1四半期時点の損失は、第2四半期累計期間において解消され黒字へと転換

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2四半期 ('19/4-9)	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	149	71	△ 77	△51.9%
セグメント損益	17	△ 12	△ 29	-
営業利益	17	△ 15	△ 31	-
利益率	11%	△21%		

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2四半期のポイント

- 新型筐体「DIMENSION 49J」が試験投入で高稼働を記録
- カジノマネジメントシステムでは新規の契約を複数獲得
- 業界専門誌Casino Journalによる2020年の最もイノベーティブな商品Top20に「DIMENSION 49J」とカジノマネジメントシステムのマネーロンダリング対策の新機能「SYNK31」が選出され、高い評価を獲得
- 新型コロナウイルスの感染拡大に伴いカジノ施設は一定の制限下における営業や、渡航制限の継続など依然として厳しい経営環境の中で、第2四半期(7~9月)は第1四半期との比較で損失幅が縮小

スポーツ事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2020年3月期 第2四半期 ('19/4-9)	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	311	151	△ 159	△51.3%
セグメント損益	15	△ 30	△ 45	-
営業利益	17	※ △ 73	△ 90	-
利益率	6%	△48%		

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)43億円を含む ※

第2四半期のポイント

- 新型コロナウイルス感染防止に向け、お客様に施設を安心してご利用いただけるよう、従業員の衛生管理、施設内の清掃・換気の徹底、施設利用時のお客様の体調確認などの取り組みをより一層強化
- ヒューリック株式会社及び株式会社リソー教育と業務提携契約を締結: こども向けワンストップサービスの業態開発に加え、遊休スペースを活用したこども向けサービスの提供など経営資源の有効活用を図り、新しい生活様式に対応した商品・サービスの提供を推進
- 第2四半期において雇用調整助成金を収益計上

第2四半期リリースタイトルと第3四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)
eBASEBALLパワフルプロ野球2020	PS4/Nintendo Switch™	日本 韓国/台湾	2020年7月	DE
SUPER BOMBERMAN R ONLINE	Stadia™	欧米(※2)	2020年9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(※3)	グローバル	2020年9月	DE
Contra Anniversary Collection	Luna	北米	2020年10月	DE
Castlevania Anniversary Collection	Luna	北米	2020年10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
エデンズゼロ (家庭用ゲーム3DアクションRPG)	未定	未定	未定	DE
エデンズゼロ (モバイルゲーム見下ろし型アクションRPG)	未定	未定	未定	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



エデンズゼロ



桃太郎電鉄
~昭和 平成 令和も定番! ~



SUPER BOMBERMAN R ONLINE



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 特定国のみ

※3 日本は現在PS4版のみ、PC版の発売時期は今後発表予定

Nintendo Switch™は任天堂の商標です。

“PlayStation”または“PS4”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。

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! ~)

©真島ヒロ/講談社・NTV ©Konami Digital Entertainment (エデンズゼロ)

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © Manchester United Football Club Limited 2020 All rights reserved ©Konami Digital Entertainment (eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE)

第2四半期リリースタイトルと第3四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(※)
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
～ガールズケイリン～ GIフェアリーグランプリ	アミューズメントマシン	日本	2020年11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	2020年11月	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	2020年11月	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	2020年12月	AM
SOUND VOLTEX -Valkyrie model-	アミューズメントマシン	日本	2021年1月	AM
麻雀格闘倶楽部 真	アミューズメントマシン	日本	2021年1月	AM
FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭	アミューズメントマシン	日本	2021年2月	AM
アニマロッタ アニマと星の物語	アミューズメントマシン	日本	2021年3月	AM
DUEL DREAM	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
DIMENSION 49J	ゲーミングマシン	北米	2020年度下期	GS
SYNK31	ゲーミングシステム	北米	2021年2月	GS

※ AM:アミューズメント事業 GS:ゲーミング&システム事業



©Konami Digital Entertainment ©Konami Amusement
武装神姫 アーマードプリンセス
バトルコンダクター



©Konami Amusement
SOUND VOLTEX -Valkyrie model-



©Konami Amusement
DUEL DREAM



©Konami Amusement
FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭



DIMENSION 49J

連結経営成績

(単位: 億円)

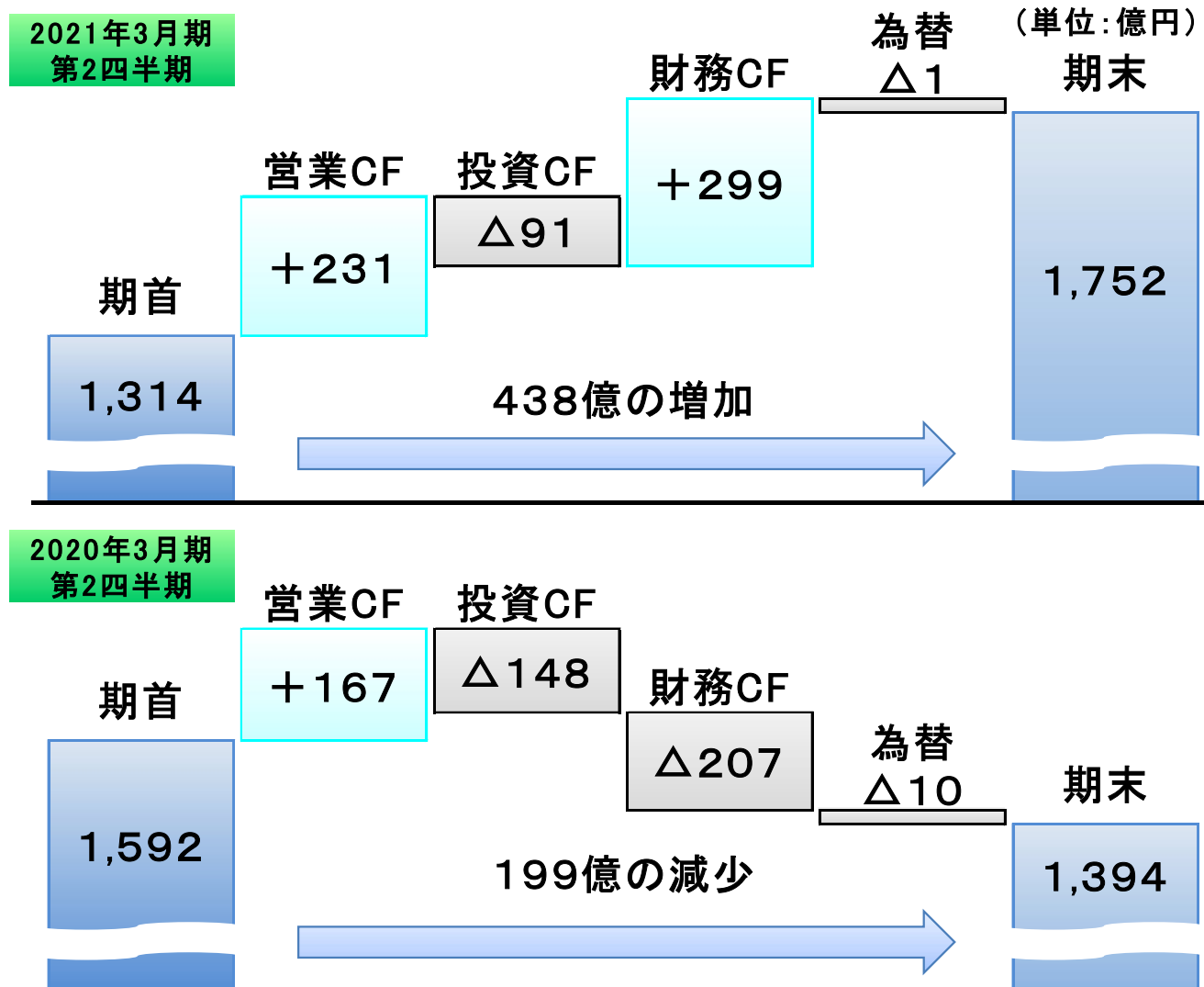
	第2四半期 2020年3月期	百分比 (%)	第2四半期 2021年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,211	100.0%	1,161	100.0%	△ 50	△4.1%
売上原価	△ 736	60.8%	△ 687	59.2%	49	
販売費及び一般管理費	△ 267	22.0%	△ 217	18.7%	50	
その他の収益及び費用	1	△0.1%	△ 44	3.8%	△ 45	
営業利益	209	17.3%	214	18.4%	4	+2.1%
金融収益	2		1		△ 1	
金融費用	△ 6		△ 8		△ 2	
持分法による投資利益	△ 1		△ 4		△ 3	
税引前利益	204	16.9%	202	17.4%	△ 2	△0.9%
法人所得税	△ 52	4.3%	△ 64	5.5%	△ 12	
当期利益	152	12.6%	138	11.9%	△ 14	△9.3%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	152	12.6%	138	11.9%	△ 14	△9.3%
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 9月末	増減		2020年 3月末	2020年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,314	1,752	438	社債及び借入金	283	53	△ 230
営業債権及びその他の債権	299	283	△ 16	営業債務及びその他の債務	313	276	△ 37
棚卸資産	100	106	6	その他の流動負債	372	382	10
その他の流動資産	164	175	11	流動負債計	968	711	△ 257
流動資産計	1,877 (44.8%)	2,316 (49.8%)	438	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	99	696	597
有形固定資産	1,166	1,153	△ 13	その他の非流動負債	436	427	△ 8
のれん及び無形資産	344	382	38	非流動負債計	534	1,123	589
投資不動産	325	325	△ 0	負債合計	1,502	1,834	332
繰延税金資産	237	245	7	親会社の所有者帰属持分合計	2,681	2,807	125
その他の非流動資産	241	229	△ 12	(64.0%)	(60.4%)		
非流動資産	2,314 (55.2%)	2,333 (50.2%)	19	(1株当たり持分: 円)	(2,012.85)	(2,106.84)	(93.99)
資産合計	4,191	4,649	458	非支配持分	8	8	△ 0
				資本合計	2,689	2,815	125
				負債及び資本合計	4,191	4,649	458

連結キャッシュフロー



KONAMI



以上