

KONAMI

2021年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2021年2月4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いたします。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
➤ 事業利益	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3四半期リリースタイトルと第4四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3四半期 ('19/4-12)	2021年3月期 第3四半期 ('20/4-12)	
売上高	1,931	1,919	
事業利益 ^(注)	336	458	
その他の収益費用	△ 96	△ 53	※
営業利益	240	405	
税引前利益	235	395	
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	163	270	
1株当たり当期利益(円)	120.60	202.70	

(注) 売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除した利益区分の名称を「事業利益」としております。

※新型コロナウイルス感染症関連損失など53億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3四半期	2021年3月期 第3四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	('19/4-12)	('20/4-12)		
デジタルエンタテインメント事業	1,087	1,446	360	+33.1%
アミューズメント事業	165	113	△ 52	△31.7%
ゲーミング & システム事業	230	118	△ 112	△48.8%
スポーツ事業	462	259	△ 203	△43.9%
消去	△ 12	△ 16	△ 4	-
売上高合計	1,931	1,919	△ 12	△0.6%

事業利益(注)

(単位: 億円)

	2020年3月期 第3四半期	2021年3月期 第3四半期	前年比 増減額	前年比 増減率
	('19/4-12)	('20/4-12)		
事業利益				
デジタルエンタテインメント事業	291	521	231	+79.4%
アミューズメント事業	38	12	△ 26	△68.2%
ゲーミング & システム事業	24	△ 15	△ 39	-
スポーツ事業	22	△ 40	△ 62	-
全社及び消去	△ 39	△ 20	19	-
事業利益 計	336	458	122	+36.4%
その他の収益及びその他の費用	△ 96	△ 53	43	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	0	△ 46	△ 46	-
移転一時費用	△ 38	0	38	-
スポーツ事業減損損失	△ 62	0	62	-
その他	4	△ 6	△ 10	-
営業利益合計	240	405	166	+69.0%

(注)売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除した利益区分の名称を「事業利益」としております。

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	△ 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3四半期 ('19/4-12)	2021年3月期 第3四半期 ('20/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,087	1,446	360	+33.1%
事業利益	291	521	231	+79.4%
営業利益	291	509	219	+75.3%
営業利益率	27%	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3四半期のポイント

- モバイルゲームでは配信5周年を迎えた「プロ野球スピリッツA」が好調を維持したほか、大型アップデートを実施した「eFootball ウイニングイレブン 2021」など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、今期から投入した「遊戯王ラッシュデュエル」では新たなルールを導入し好評を博す
- 家庭用ゲームでは「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を発売し、1月時点の累計出荷本数が250万本を突破する好調な出足を記録
- eスポーツの取り組みとしては欧州から総勢10のビッククラブが参加するウイニングイレブン公式のeスポーツ大会「eFootball League 2020-21シーズン」を開催しているほか、日本野球機構(NPB)と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の2020シーズンが開幕

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3四半期 ('19/4-12)	2021年3月期 第3四半期 ('20/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	165	113	△ 52	△31.7%
事業利益	38	12	△ 26	△68.2%
営業利益	36	12	△ 25	△68.1%
営業利益率	22%	10%		

第3四半期のポイント

- 「武装神姫 アーマードプリンセス バトルコンダクター」、「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新作「麻雀格闘倶楽部 参」、「マジカルハロウィン7」のほか、「～ガールズケイリン～GIフェアリーグランプリ」が稼働を開始
- アーケードゲームをクラウドゲーミング技術によりPC・スマートフォン向けにストリーミング配信するサービス「コナステ(KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」において、音楽ゲーム「pop'n music Lively」、「GITADORA」、メダルゲーム「コナステ メダルコーナー」の配信を開始

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3四半期 ('19/4-12)	2021年3月期 第3四半期 ('20/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	230	118	△ 112	△48.8%
事業利益	24	△ 15	△ 39	-
営業利益	24	△ 17	△ 41	-
営業利益率	11%	△15%		

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3四半期のポイント

- 「J」カーブディスプレイを特徴とする新型筐体「DIMENSION 49J」をパーティシペーション専用筐体として投入し好調な稼働を記録
- オペレーターがシステムへの投資に対して積極的であることを受け、カジノマネジメントシステム「SYNKROS」を複数のカジノ施設にて納入したほか、第4四半期においても複数の施設にて納入を予定

スポーツ事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	2021年3月期 第3四半期 ('20/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	462	259	△ 203	△43.9%
事業利益	22	△ 40	△ 62	-
営業利益	△ 34	△ 83 ※	△ 49	-
営業利益率	△7%	△32%		

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3四半期のポイント

- 新型コロナウイルス感染防止策として、日本フィットネス産業協会(FIA)が定めるガイドラインの遵守に加え、自社基準による対策を講じ、新型コロナウイルスの不活性化が確認されたオゾンによる除菌、スタジオプログラムのWEB予約、施設の混雑状況のWEB公開など、お客様と従業員の安心と安全を最優先とした運営を推進
- 受託施設ビジネスにおいては、複数の地方自治体よりスポーツ施設の運営受託契約を獲得
- 引き続き固定費の削減を実施したほか、不採算店舗の撤退等も含めたコスト構造の変革の検討を進める

第3四半期リリースタイトルと第4四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)
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
Frogger in Toy Town 「パーティークルーズ」(※2)	Apple Arcade	グローバル	2020年11月	DE
eFootball ウイニングイレブン 2021 LITE 海外名 :eFootball PES 2021 LITE	PS4/Xbox One/PC(※3)	グローバル	2020年12月	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	2021年1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
遊戯王ラッシュデュエル(仮)	Nintendo Switch™	未定	未定	DE
遊戯王マスターデュエル(仮)	未定	未定	未定	DE



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

遊戯王 デュエルリンクス
中国名:游戏王:决斗链接



桃太郎電鉄
～昭和 平成 令和も定番!～



遊戯王ラッシュデュエル(仮)



Frogger in Toy Town

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業

※2 追加アップデート

※3 日本はPS4版とPC版のみ

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。

©2020 Studio Dice/SHUEISHA, TV TOKYO, KONAMI ©Konami Digital Entertainment (遊戯王: 决斗链接)

©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment (桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～)

©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(仮))

©Konami Digital Entertainment (Frogger in Toy Town)

adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Climacool are registered trade marks of the adidas Group, used with permission.

™ ©2021 THE ARSENAL FOOTBALL CLUB PLC. ALL RIGHTS RESERVED

©Manchester United Football Club Limited 2020 All rights reserved

Official product manufactured and distributed by KONAMI under licence granted by A.S. Roma S.p.A and Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. ©Konami Digital Entertainment (eFootball ウイニングイレブン 2021 LITE)

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
～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
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1月	AM
SOUND VOLTEX -Valkyrie model-	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
ぱちんこ戦国コレクション	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	2021年4月	AM
DIMENSION 49J	ゲーミングマシン	北米	21年3月期 3Q	GS
DIMENSION 27	ゲーミングマシン	北米	21年3月期 3Q	GS
DIMENSION 49	ゲーミングマシン	北米	21年3月期 4Q	GS
SYNK31	ゲーミングシステム	北米	22年3月期 1Q	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-
バトルコンダクター



©Konami Amusement
DUEL DREAM



©Konami Amusement
FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭



DIMENSIONシリーズ(49J / 27 / 49)

連結経営成績

(単位: 億円)

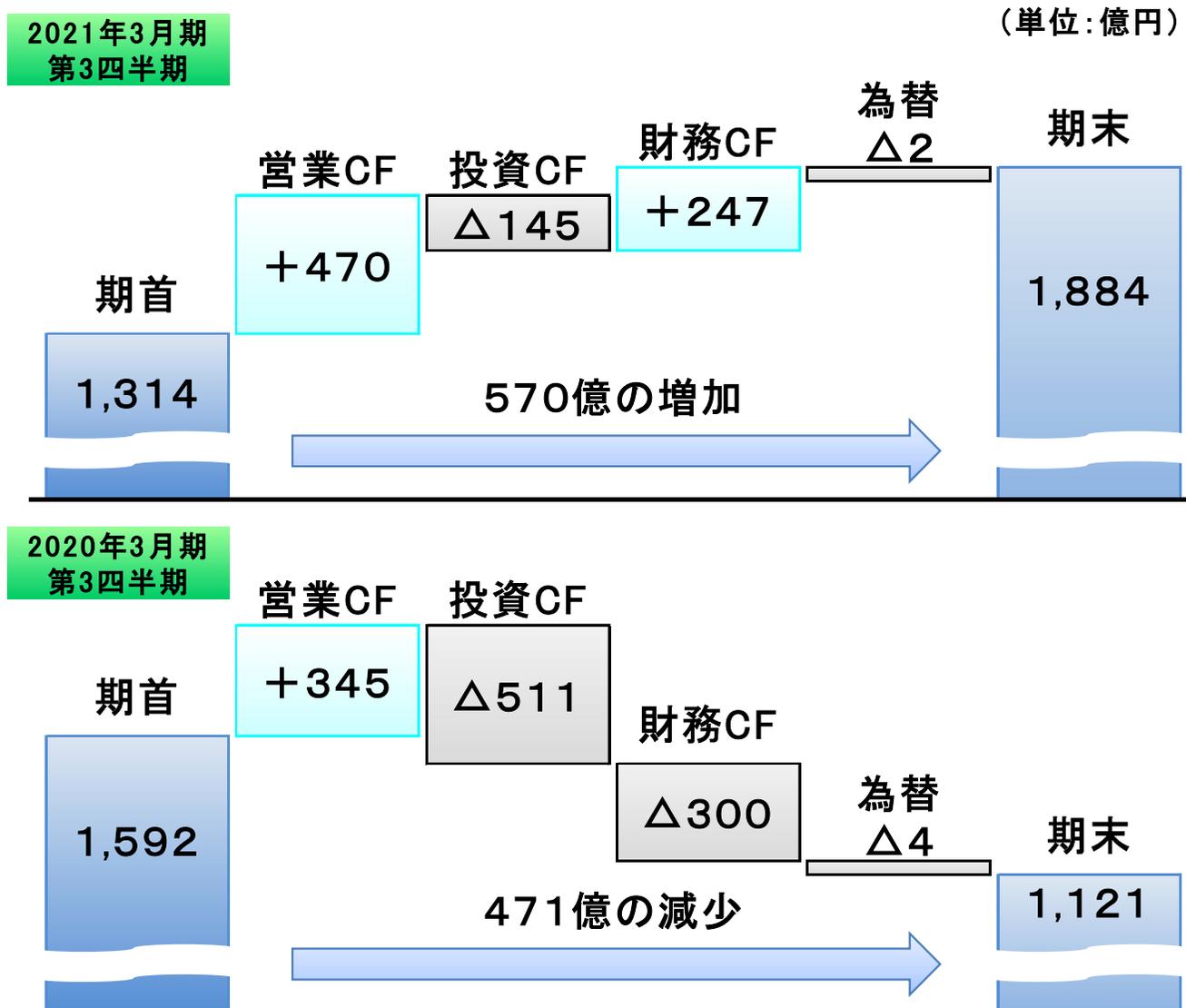
	第3四半期 2020年3月期	百分比 (%)	第3四半期 2021年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,931	100.0%	1,919	100.0%	△ 12	△0.6%
売上原価	△ 1,183	61.3%	△ 1,126	58.7%	57	
販売費及び一般管理費	△ 412	21.3%	△ 335	17.5%	77	
その他の収益及び費用	△ 96	5.0%	△ 53	2.7%	43	
営業利益	240	12.4%	405	21.1%	166	+69.0%
金融収益	2		1		△ 2	
金融費用	△ 8		△ 13		△ 5	
持分法による投資利益	1		2		1	
税引前利益	235	12.2%	395	20.6%	160	+68.2%
法人所得税	△ 72	3.7%	△ 125	6.5%	△ 53	
当期利益	163	8.4%	270	14.1%	107	+65.6%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	163	8.4%	270	14.1%	107	+65.6%
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 12月末	増減		2020年 3月末	2020年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,314	1,884	570	社債及び借入金	283	52	△ 231
営業債権及びその他の債権	299	346	47	営業債務及びその他の債務	313	315	3
棚卸資産	100	124	24	その他の流動負債	372	446	74
その他の流動資産	164	99	△ 65	流動負債計	968	814	△ 154
流動資産計	1,877 (44.8%)	2,453 (50.8%)	575	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	99	696	598
有形固定資産	1,166	1,174	8	その他の非流動負債	436	406	△ 30
のれん及び無形資産	344	385	41	非流動負債計	534	1,102	568
投資不動産	325	324	△ 0	負債合計	1,502	1,916	414
繰延税金資産	237	262	24	親会社の所有者帰属持分合計	2,681 (64.0%)	2,905 (60.2%)	224
その他の非流動資産	241	230	△ 11	(1株当たり持分：円)	(2,012.85)	(2,180.70)	(167.85)
非流動資産	2,314 (55.2%)	2,376 (49.2%)	62	非支配持分	8	8	0
資産合計	4,191	4,829	638	資本合計	2,689	2,913	224
				負債及び資本合計	4,191	4,829	638

連結キャッシュフロー



KONAMI



以上