

**KONAMI**

**2021年3月期 決算発表資料**

**コナミホールディングス株式会社**  
**2021年5月13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
➤ セグメント別利益	6
➤ 2022年3月期業績予想	7
➤ 期末配当予定	8
➤ 2022年3月期配当予想	9
➤ デジタルエンタテインメント事業	10
➤ アミューズメント事業	11
➤ ゲーミング&システム事業	12
➤ スポーツ事業	13
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインアップ	14
➤ 連結経営成績	16
➤ 連結財政状態	17
➤ 連結キャッシュフロー	18

## 連結業績

(単位：億円)

	2020年3月期 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,628	2,727	98	+3.7%
事業利益 <sup>(注)</sup>	443	642	199	+44.8%
その他の収益費用	△ 133	△ 276	△ 143	-
営業利益	310	366	56	+18.0%
税引前利益	304	356	52	+17.1%
当期利益	199	323	124	+62.2%
(親会社の所有者に帰属)				
1株当たり当期利益(円)	147.26	242.17	94.91	

(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。

## セグメント別売上高

(単位：億円)

	2020年3月期 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	1,534	2,042	508	+33.1%
アミューズメント事業	237	176	△ 61	△25.6%
ゲーミング & システム事業	284	166	△ 118	△41.4%
スポーツ事業	590	364	△ 226	△38.3%
消去	△ 17	△ 22	△ 5	-
<b>売上高合計</b>	<b>2,628</b>	<b>2,727</b>	<b>98</b>	<b>+3.7%</b>

## セグメント別利益

(単位: 億円)

	2020年3月期 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
<b>利益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	432	734	302	+70.0%
アミューズメント事業	53	24	△ 29	△54.8%
ゲーミング & システム事業	18	△ 21	△ 39	-
スポーツ事業	0	△ 59	△ 59	-
全社及び消去	△ 61	△ 37	23	-
<b>事業利益 計 (注)</b>	<b>443</b>	<b>642</b>	<b>199</b>	<b>+44.8%</b>
その他の収益及びその他の費用	△ 133	△ 276	△ 143	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	0	△ 46	△ 46	-
スポーツ事業減損損失	△ 64	△ 187	△ 123	-
移転一時費用	△ 48	0	48	-
その他	△ 22	△ 43	△ 21	-
<b>営業利益合計</b>	<b>310</b>	<b>366</b>	<b>56</b>	<b>+18.0%</b>

(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。

## 2022年3月期業績予想(未定)

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う業績予想への影響は、緊急事態宣言やワクチン接種の進展等の要因に左右され、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような状況のもと、2022年3月期の連結業績見通しにつきましては、現時点において合理的に算定することが困難なことから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。

## 期末配当予定

(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)	2021年3月期 予定 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額
中間配当金	38.00	22.50	22.50	△ 15.50
期末配当金	7.00	22.50 (予想)	50.50 (予定)	43.50
年間配当金	45.00	45.00 (予想)	73.00 (予定)	28.00



## 2022年3月期配当予想

(単位: 円)

	2021年3月期 予定 ( '20/4-'21/3)	2022年3月期 予想 ( '21/4-'22/3)	前年比 増減額
中間配当金	22.50	36.50 (予想)	14.00
期末配当金	50.50 (予定)	36.50 (予想)	△ 14.00
年間配当金	73.00 (予定)	73.00 (予想)	0.00

2022年3月期の業績予想は現時点において未定ですが、年間配当予想については当期と同額とさせていただくことといたします。

なお、2022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73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 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,534	2,042	508	+33.1%
事業利益	432	734	302	+70.0%
営業利益	407	700	293	+71.9%
営業利益率	27%	34%		

営業利益には、その他の費用25億円(20年3月期)、34億円(21年3月期)を含む。

### 第4四半期のポイント

- モバイルゲームでは「プロ野球スピリッツA」を中心としたスポーツ系タイトルが引き続き好調を維持したほか、中国市場向けに「遊戯王 デュエルリンクス」の配信を開始
- 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、「遊戯王 ラッシュデュエル」の最新テレビCMの放映などで若い世代のお客様への訴求を展開
- 家庭用ゲームでは「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」の出荷本数が5月時点の累計で300万本を突破し順調に推移
- eスポーツの取り組みとしては日本野球機構(NPB)と共催する「eBASEBALL プロリーグ」2020シーズンの「eクライマックスシリーズ」と「e日本シリーズ」を実施したほか、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」のゲーム大会「桃鉄GP」にて著名人限定のエキシビジョンマッチを開催し大きな盛り上がりを見せる

## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位：億円)

	2020年3月期 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	237	176	△ 61	△25.6%
事業利益	53	24	△ 29	△54.8%
営業利益	50	17	△ 32	△65.1%
営業利益率	21%	10%		

営業利益には、その他の費用4億円(20年3月期)、7億円(21年3月期)を含む。

### 第4四半期のポイント

- 「SOUND VOLTEX -Valkyrie model-」、「FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭」、「アニマロッタ アニマと星の物語」のほか、「麻雀格闘倶楽部 真」および「ぱちんこ戦国コレクション」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、コンテンツの拡充に向けた取り組みを推進

## 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 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	284	166	△ 118	△41.4%
事業利益	18	△ 21	△ 39	-
営業利益	18	△ 24	△ 42	-
営業利益率	6%	△14%		

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4四半期のポイント

- 「J」カーブディスプレイを特徴とするパーティシペーション専用筐体の「DIMENSION 49J」の設置台数が引き続き伸長したほか、第4四半期より発売した「DIMENSION 49」などが第1四半期の出荷に向けて順調な受注を記録
- コロナ禍によってカジノフロアの稼働が低いことがシステムの入れ替えの好機と判断するオペレーターが多いことを受け、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1四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 通期実績 ( '19/4-'20/3)	2021年3月期 通期実績 ( '20/4-'21/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	590	364	△ 226	△ 38.3%
事業利益	0	△ 59	△ 59	-
営業利益	△ 60	※ △ 295	△ 235	-
営業利益率	△ 10%	△ 81%		

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)43億円及び減損損失・閉店コスト193億円を含む※

### 第4四半期のポイント

- 不採算店舗の撤退等の構造改革の一環として、2月に直営施設9店舗を閉店したほか、5月にはさらに16店舗を閉店することを決定
- 受託施設ビジネスにおいては、1月より千葉県船橋市のスポーツ施設の運営受託を開始したほか、複数の自治体より4月からの運営受託開始の契約を獲得したことを発表
- 4月からの新たなサービスとして自宅などから参加できる「オンラインライブレッスン」のプログラム配信の開始を発表、離れた地域の人気インストラクターのプログラムをリアルタイムで提供開始

## 第4四半期リリースタイトルと第1四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)
桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～	Nintendo Switch™	日本	2020年11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
eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム	Nintendo Switch™	日本	2021年7月	DE
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!	Nintendo Switch™	日本	2021年8月	DE
スーパーボンバーマン R オンライン	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®	グローバル	2021年	DE
GetsuFumaDen: Undying Moon	PC (Steam®) Nintendo Switch™	グローバル	2022年 (※2)	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
遊戯王マスターデュエル(仮)	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



桃太郎電鉄  
～昭和 平成 令和も定番！～



eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021  
グランドスラム



遊戯王ラッシュデュエル  
最強バトルロイヤル!!

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業  
※2 2021年5月よりSteam®にて早期アクセスを開始

Nintendo Switch™は任天堂の商標です。  
“PlayStation”、“PS5”、“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 ©Konami Digital Entertainment (遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!)  
一般社団法人日本野球機構承認 ©Konami Digital Entertainment (eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム)

## 第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
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
GI優駿倶楽部3	アミューズメントマシン	日本	22年3月期 2Q	AM
DIMENSION 49	ゲーミングマシン	北米	21年3月期 4Q	GS
SYNK 31	ゲーミングシステム	北米	22年3月期 1Q	GS
Ocean Spin	ゲーミングマシン (コンテンツ)	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 Amusement

SOUND VOLTEX -Valkyrie model-



©Konami Amusement

FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭



©Konami Amusement

アニマロッタ アニマと星の物語



©Konami Amusement

DUEL DREAM



DIMENSION 49



Ocean Spin



## 連結経営成績

(単位: 億円)

	2020年3月期 通期	百分比 (%)	2021年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,628	100.0%	2,727	100.0%	98	+3.7%
売上原価	△ 1,630	62.0%	△ 1,592	58.4%	38	
販売費及び一般管理費	△ 555	21.1%	△ 493	18.1%	62	
その他の収益及び費用	△ 133	5.1%	△ 276	10.1%	△ 143	
営業利益	310	11.8%	366	13.4%	56	+18.0%
金融収益	4		1		△ 3	
金融費用	△ 9		△ 11		△ 2	
持分法による投資利益	△ 0		1		1	
税引前利益	304	11.6%	356	13.0%	52	+17.1%
法人所得税	△ 105	4.0%	△ 33	1.2%	72	
当期利益	199	7.6%	323	11.8%	124	+62.2%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	199	7.6%	323	11.8%	124	+62.2%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

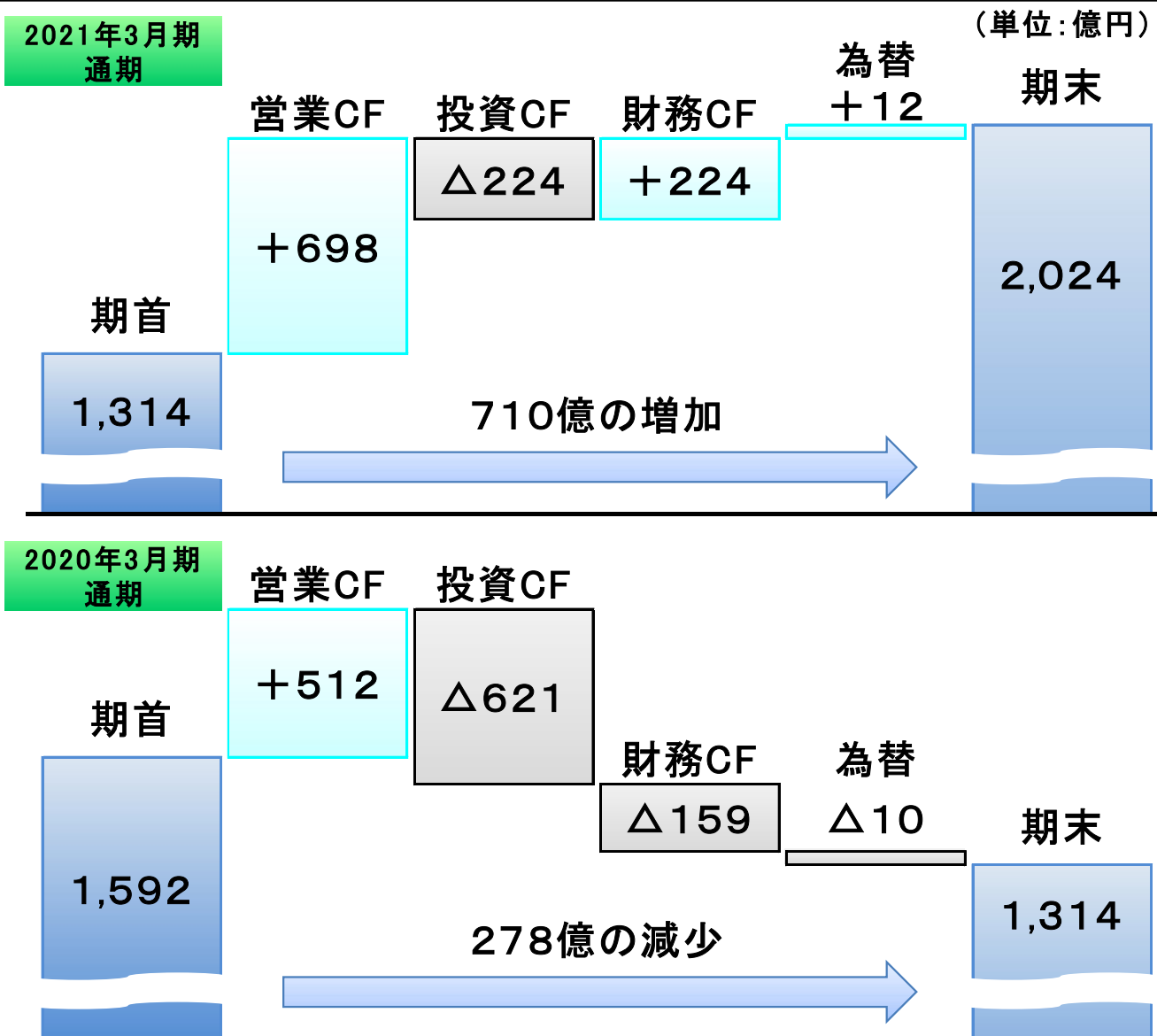


## 連結財政状態

(単位：億円)

	2020年 3月末	2021年 3月末	増減		2020年 3月末	2021年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,314	2,024	710	社債及び借入金	283	55	△ 227
営業債権及びその他の債権	299	319	20	営業債務及びその他の債務	313	328	16
棚卸資産	100	104	4	その他の流動負債	372	415	43
その他の流動資産	164	220	56	流動負債計	968	799	△ 169
流動資産計	1,877 (44.8%)	2,667 (54.5%)	789	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	1,060	△ 106	その他の非流動負債	436	400	△ 36
のれん及び無形資産	344	368	24	非流動負債計	534	1,096	562
投資不動産	325	324	△ 1	負債合計	1,502	1,895	393
繰延税金資産	237	251	13	親会社の所有者帰属持分合計	2,681 (64.0%)	2,987 (61.1%)	306
その他の非流動資産	241	220	△ 21	(1株当たり持分：円)	(2,012.85)	(2,242.47)	(229.62)
非流動資産	2,314 (55.2%)	2,223 (45.5%)	△ 91	非支配持分	8	8	0
資産合計	4,191	4,890	699	資本合計	2,689	2,995	306
				負債及び資本合計	4,191	4,890	699

## 連結キャッシュフロー



KONAMI



以上