

2022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
2021年8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

➤ 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
➤ 2022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	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)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	529	683	154	+29.2%
事業利益	124	203	79	+64.2%
その他の収益費用	△ 56	△ 8	47	-
営業利益	68	194	127	+187.0%
税引前利益	63	191	128	+204.2%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	42	137	95	+225.8%
1株当たり当期利益(円)	31.48	102.54	71.06	

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	428	499	70	+16.4%
アミューズメント事業	29	36	7	+23.5%
ゲーミング & システム事業	30	63	33	+111.5%
スポーツ事業	47	93	46	+97.1%
消去	△ 5	△ 7	△ 2	-
売上高合計	529	683	154	+29.2%

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	153	192	39	+25.2%
アミューズメント事業	△ 2	3	6	-
ゲーミング & システム事業	△ 9	9	18	-
スポーツ事業	△ 11	6	17	-
全社及び消去	△ 7	△ 7	△ 0	-
事業利益 計	124	203	79	+64.2%
その他の収益及びその他の費用	△ 56	△ 8	47	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	△ 57	△ 9	48	-
その他	1	1	△ 1	-
営業利益 合計	68	194	127	+187.0%

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。

2022年3月期配当予想(変更なし)

(単位: 円)

	2021年3月期 実績 (’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	36.50 (予想)	△ 14.00
年間配当金	73.00	73.00 (予想)	0.00

5月13日に公表した予想より変更なし。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前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)

	2021年3月期 第1四半期 (’20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 (’21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	428	499	70	+16.4%
事業利益	153	192	39	+25.2%
営業利益	152	192	40	+26.1%
営業利益率	35%	38%		

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」や「eFootball ウイニングイレブン 2021」(海外名「eFootball PES 2021」)を中心としたスポーツ系タイトルが引き続き牽引
- 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、前期に引き続き高水準の売上高を記録
- 家庭用ゲームでは「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」の累計販売本数が300万本を突破したほか、「パワプロクンポケットR」や「ときめきメモリアル Girl’s Side 4th Heart」を今期発売することを発表
- eスポーツの取り組みとしては国際オリンピック委員会 (IOC) と5つの国際競技連盟が主催する初めてのバーチャルスポーツ大会である「オリンピックバーチャルシリーズ」の野球競技に「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」が採用され、決勝大会を全世界に向けて配信

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	29	36	7	+23.5%
事業利益	△ 2	3	6	-
営業利益	△ 3	2	5	-
営業利益率	△ 12%	5%		

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

- ▶ ビンゴゲームの面白さであるパーティー感・ライブ感を追求したボール抽選ゲーム「DUEL DREAM」が稼働を開始
- ▶ 「クイズマジックアカデミー」シリーズや「SOUND VOLTEX」シリーズなどの大型アップデートをはじめとした継続的な施策の実施により、e-amusement participation (レベニューシェア) 収入は新型コロナウイルス感染拡大前の水準に回復傾向

ゲーミング&システム事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	30	63	33	+111.5%
事業利益	△ 9	9	18	-
営業利益	△ 12	9	21	-
営業利益率	△ 39%	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1四半期のポイント

- ▶ パーティシペーション専用筐体の「DIMENSION 49J」向けの新コンテンツ「Ocean Spin」を投入し設置台数が引き続き伸
長したほか、「DIMENSION 27」及び「DIMENSION 49」などの各種売り切り筐体の販売回復が始まる
- ▶ 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2四半期においてもラスベガスで開
業した大型IR施設Resorts World Las Vegasを含む複数の案件の貢献を見込む

売上高・損益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第1四半期 ('20/4-6)	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	47	93	46	+97.1%
事業利益	△ 11	6	17	-
営業利益	△ 64	△ 3	61	-
営業利益率	△ 135%	△ 3%		

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[21年3月期]、9億円[22年3月期]を含む

第1四半期のポイント

- ▶ 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店舗を閉店したのに続き、5月にはさらに16店舗を閉店
- ▶ 新業態の施設として、女性限定の少人数ピラティススタジオ「Pilates Mirror 二子玉川」をオープン
- ▶ 資産を持たない形でネットワークを拡大するビジネス形態である受託事業においては、大阪、千葉、東京、神奈川、茨城の各都府県において合計22施設の運営受託を開始
- ▶ 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月下旬から5月末にかけて東京および大阪を中心に臨時休業を実施

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)
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5月	DE
eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム	Nintendo Switch™	日本・アジア	2021年7月	DE
実況パワフルサッカー (繁体字名: 實況力量足球)	iOS/Android	中国	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
ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart	Nintendo Switch™	日本	2021年10月	DE
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!	Nintendo Switch™	欧米	今秋	DE
eFootball™	PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®, Windows® 10, iOS/Android	グローバル	今秋	DE
パワプロクンポケットR	Nintendo Switch™	日本	今冬	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	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®, iOS/Android	グローバル	未定	DE
遊戯王クロスデュエル	iOS/Android	グローバル	未定	DE

※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

“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。

Nintendo Switch のロゴ・Nintendo Switch は任天堂の商標です。

©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

© Konami Digital Entertainment

一般社団法人日本野球機構承認

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

“eBASEBALL”は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの登録商標です。

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under permission



eFootball™



遊戯王ラッシュデュエル
最強バトルロイヤル!!



パワプロクンポケットR



スーパーボンバーマン R オンライン



遊戯王マスターデュエル



eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021
グランドスラム

adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. © 2021 THE ARSENAL FOOTBALL CLUB PLC. ALL RIGHTS RESERVED Official Videogame(s) of CORINTHIANS © Manchester United Football Club Limited 2021 All rights reserved All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

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(※)
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	2021年8月	AM
マジカルハロウィン ～Trick or Treat!～	アミューズメントマシン	日本	2021年9月	AM
GI-WorldClassic RISING	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
QuizKnock STADIUM	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
カラコロッタ フローズンアイランド	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
GRANDCROSS GOLD	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
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

DUEL DREAM



©Konami Amusement QuizKnock®

QuizKnock STADIUM



©Konami Amusement

GI-WorldClassic RISING



©Konami Amusement

カラコロッタ フローズンアイランド



©Konami Amusement

GRANDCROSS GOLD



Ocean Spin

連結経営成績

(単位: 億円)

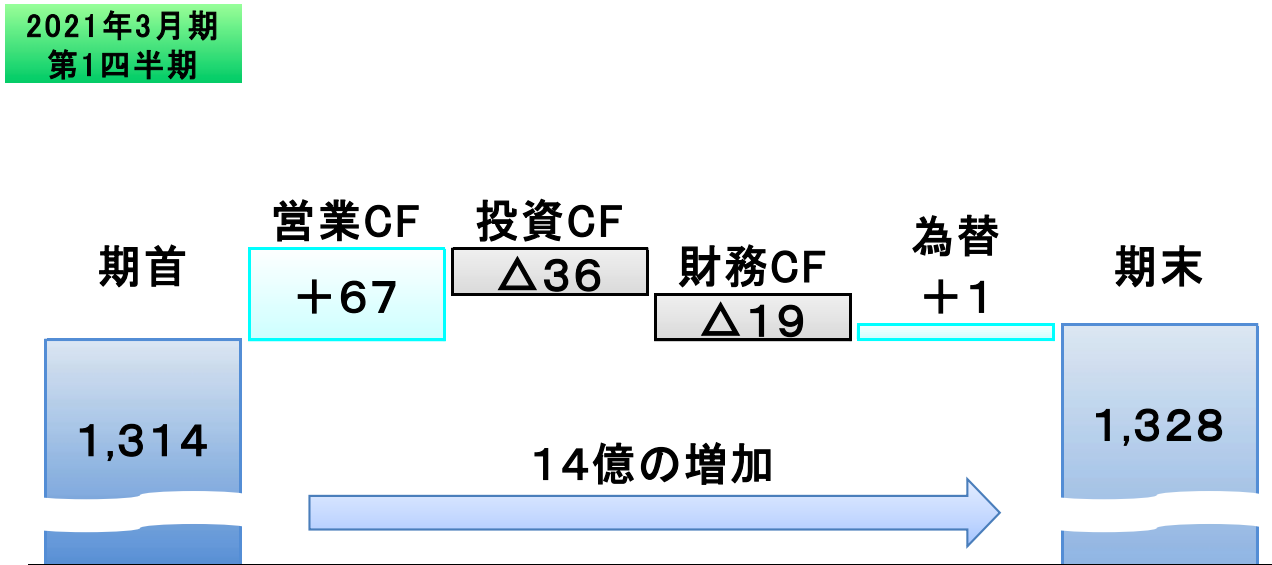
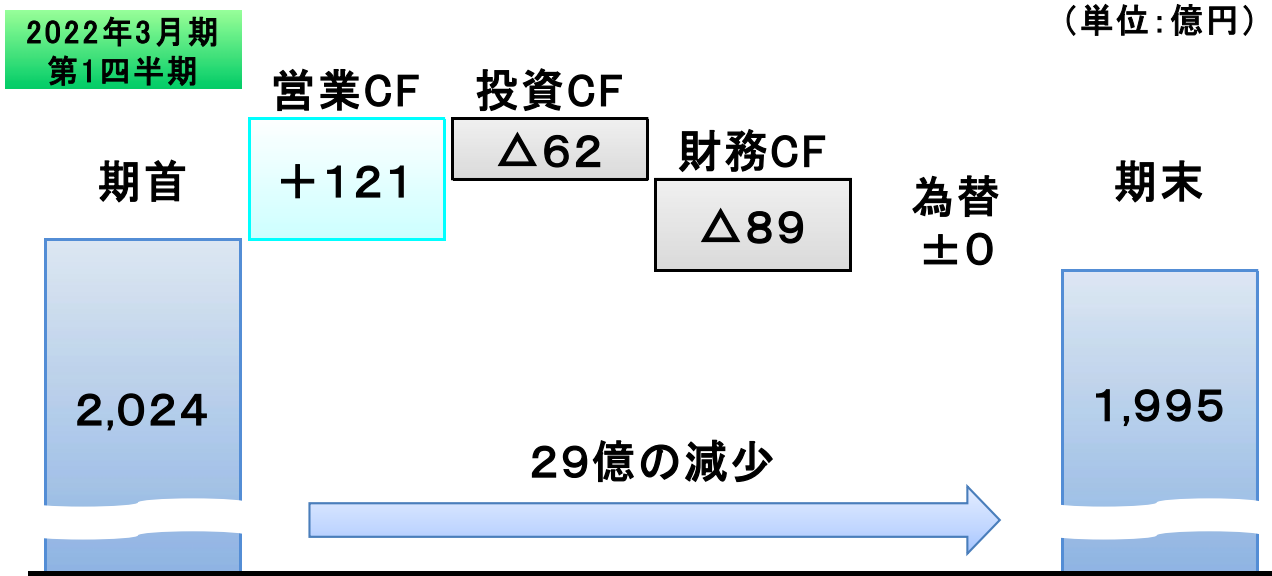
	第1四半期 2021年3月期	百分比 (%)	第1四半期 2022年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	529	100.0%	683	100.0%	154	+29.2%
売上原価	△ 301	56.8%	△ 360	52.7%	△ 59	
販売費及び一般管理費	△ 105	19.8%	△ 121	17.7%	△ 16	
その他の収益及び費用	△ 56	10.5%	△ 8	1.2%	47	
営業利益	68	12.8%	194	28.4%	127	+187.0%
金融収益	0		0		△ 0	
金融費用	△ 3		△ 2		1	
持分法による投資利益	△ 2		△ 1		0	
税引前利益	63	11.9%	191	28.0%	128	+204.2%
法人所得税	△ 21	4.0%	△ 55	8.0%	△ 34	
当期利益	42	7.9%	137	20.0%	95	+225.7%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	42	7.9%	137	20.0%	95	+225.8%
非支配持分	0	0.0%	△ 0	△0.0%	△ 0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2021年 3月末	2021年 6月末	増減		2021年 3月末	2021年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,024	1,995	△ 29	社債及び借入金	55	55	△ 0
営業債権及びその他の債権	319	264	△ 55	営業債務及びその他の債務	328	259	△ 69
棚卸資産	104	85	△ 19	その他の流動負債	415	382	△ 33
その他の流動資産	220	268	48	流動負債計	799	696	△ 102
流動資産計	2,667 (54.5%)	2,612 (53.9%)	△ 55	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	696	697	0
有形固定資産	1,060	1,060	△ 1	その他の非流動負債	400	392	△ 7
のれん及び無形資産	368	400	32	非流動負債計	1,096	1,089	△ 7
投資不動産	324	324	△ 0	負債合計	1,895	1,785	△ 110
繰延税金資産	251	235	△ 16	親会社の所有者帰属持分合計	2,987 (61.1%)	3,056 (63.0%)	69
その他の非流動資産	220	218	△ 2	(1株当たり持分：円)	(2,242.47)	(2,294.12)	(51.65)
非流動資産	2,223 (45.5%)	2,237 (46.1%)	14	非支配持分	8	8	△ 0
資産合計	4,890	4,849	△ 41	資本合計	2,995	3,064	69
				負債及び資本合計	4,890	4,849	△ 41

連結キャッシュフロー



以上