

KONAMI

2022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
2021年11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

➤ 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

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 (‘20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 (‘21/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,161	1,395	234	+20.2%
事業利益	257	386	129	+50.2%
その他の収益費用	△ 44	5	48	-
営業利益	214	391	177	+83.0%
税引前利益	202	387	185	+91.3%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	138	276	138	+99.8%
1株当たり当期利益(円)	103.52	206.79	103.27	

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 ('21/4-9)	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	883	986	104	+11.7%
アミューズメント事業	66	100	34	+51.2%
ゲーミング & システム事業	71	123	51	+71.7%
スポーツ事業	151	199	48	+31.9%
消去	△ 11	△ 13	△ 3	-
売上高合計	1,161	1,395	234	+20.2%

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 ('21/4-9)	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	310	358	48	+15.5%
アミューズメント事業	3	17	14	+470.6%
ゲーミング & システム事業	△ 12	18	31	-
スポーツ事業	△ 30	5	35	-
全社及び消去	△ 14	△ 13	1	-
事業利益 計	257	386	129	+50.2%
その他の収益及びその他の費用	△ 44	5	48	-
新型コロナウイルス感染症関連損失	△ 46	△ 7	39	-
その他	3	12	9	-
営業利益 合計	214	391	177	+83.0%

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 (予定)	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2四半期 (’20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 (’21/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	883	986	104	+11.7%
事業利益	310	358	48	+15.5%
営業利益	309	358	49	+15.8%
営業利益率	35%	36%		

営業利益には、その他の費用1億円(21年3月期)を含む

第2四半期のポイント

- モバイルゲームでは侍ジャパンの選手を獲得できる施策などを実施した「プロ野球スピリッツA」が好調に推移したほか、「eFootball ウイニングイレブン 2021」(海外名「eFootball PES 2021」)が世界累計4.5億ダウンロードを突破
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」がコロナ禍でもグローバルで厚い支持を獲得し、好調を維持
- 家庭用ゲームでは「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」及び「遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!」を発売したほか、基本プレー無料で新ブランドとして展開する「eFootball™ 2022」の配信を開始
- eスポーツの取り組みとしては「遊戯王 デュエルリンクス」のオンライン世界大会となる「KCグランドトーナメント2021」の決勝ステージ、モバイルゲーム「eFootball ウイニングイレブン 2021」では「明治安田生命eJリーグ ウイニングイレブン 2021シーズン」(Jリーグと共同開催)の決勝大会、「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」では「eオールスター2021」(NPBと共同開催)などを実施

売上高・損益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 ('21/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	66	100	34	+51.2%
事業利益	3	17	14	+470.6%
営業利益	3	16	13	+485.8%
営業利益率	4%	16%		

営業利益には、その他の費用1億円(22年3月期)を含む

第2四半期のポイント

- ▶ 業界で最も早く新基準に適合した「マジカルハロウィン」シリーズの最新機種「マジカルハロウィン～Trick or Treat!～」が好調な受注を獲得し、第2四半期より稼働を開始
- ▶ 「BEMANI」シリーズなどのタイトルにおいてオンラインによるイベントを多数開催し、市場の回復に繋がる取り組みを推進
- ▶ 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、「カラコロッタ コナステ」をはじめとした人気タイトルの配信を開始

売上高・損益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 ('21/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	71	123	51	+71.7%
事業利益	△ 12	18	31	-
営業利益	△ 15	18	33	-
営業利益率	△21%	15%		

円安による前年比為替影響は、売上+5億円、営業利益+1億円

第2四半期のポイント

- ▶北米ではカジノ施設への入場制限等の緩和が進み市場は回復トレンドにあり、「DIMENSION 49」などのスロットマシンが高稼働を記録
- ▶カジノマネジメントシステム「SYNKROS」のカジノ施設への納入が進み、ラスベガスで開業した大型IR施設Resorts World Las Vegasを含む複数の案件が第2四半期の収益へ貢献

売上高・損益

(単位: 億円)

	2021年3月期 第2四半期 ('20/4-9)	2022年3月期 第2四半期 ('21/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	151	199	48	+31.9%
事業利益	△ 30	5	35	-
営業利益	△ 73	8	81	-
営業利益率	△ 48%	4%		

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[21年3月期]、7億円[22年3月期]を含む

第2四半期のポイント

- 休業要請の解除や不採算店舗の撤退等によるコスト構造の変革を進めたことなどを受けて収益は改善傾向
- 「コナミスポーツ オンラインフィットネス」を会員以外の一般向けにも展開し、人気インストラクターのプログラムなどをライブレッスンとオンデマンド動画で提供を開始
- 学校が抱える部活動指導に関する様々な課題などを解決し地域スポーツクラブの新たな可能性を検証する提案が経済産業省の「未来の教室」実証事業に採択

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)	App Store, Google Play	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
悪魔城ドラキュラ - Grimoire of Souls	Apple Arcade	グローバル	2021年9月	DE
eFootball™ 2022	PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®, Windows 10	グローバル	2021年9月	DE
Castlevania Advance Collection	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®	グローバル	2021年9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
パワプロクンポケットR	Nintendo Switch™	日本	2021年11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	今冬	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®, App Store, Google Play	グローバル	今冬	DE
GetsuFumaDen: Undying Moon	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
「EDENS ZERO Pocket Galaxy」 (エデンズゼロ ポケットギャラクシー)	App Store, Google Play	グローバル	未定	DE
遊戯王クロスデュエル	App Store, Google Play	グローバル	未定	DE
シャインポスト	App Store, Google Play	日本	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。



パワプロクンポケットR



遊戯王ラッシュデュエル
最強バトルロイヤル!!



遊戯王マスターデュエル



eFootball™ 2022



eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021
グランドスラム

©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 used under permission

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(※)
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
PAIぱちんこ戦国コレクション小悪魔99	アミューズメントマシン	日本	2021年11月	AM
GI-WorldClassic RISING	アミューズメントマシン	日本	2021年12月	AM
GRANDCROSS GOLD	アミューズメントマシン	日本	2022年1月	AM
QuizKnock STADIUM	アミューズメントマシン	日本	2022年3月	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	2022年3月	AM
DIMENSION 75C	ゲーミングマシン	北米	2022年1月	GS
DIMENSION TOP Box	ゲーミングマシン	北米	2022年6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



GI-WorldClassic RISING



QuizKnock STADIUM



GRANDCROSS GOLD



カラコロッタ フローズンアイランド



DIMENSION 75C



DIMENSION TOP Box

連結経営成績

(単位: 億円)

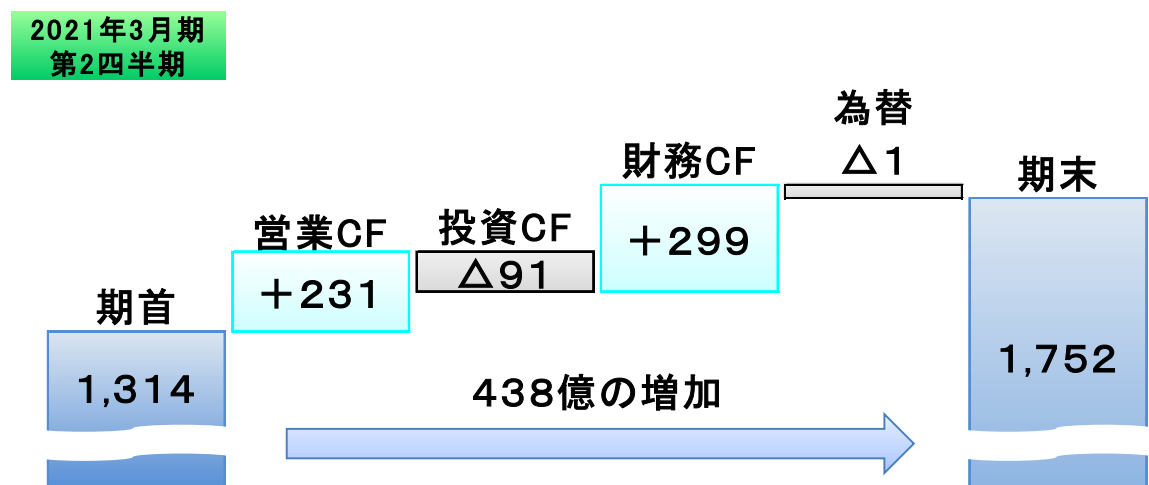
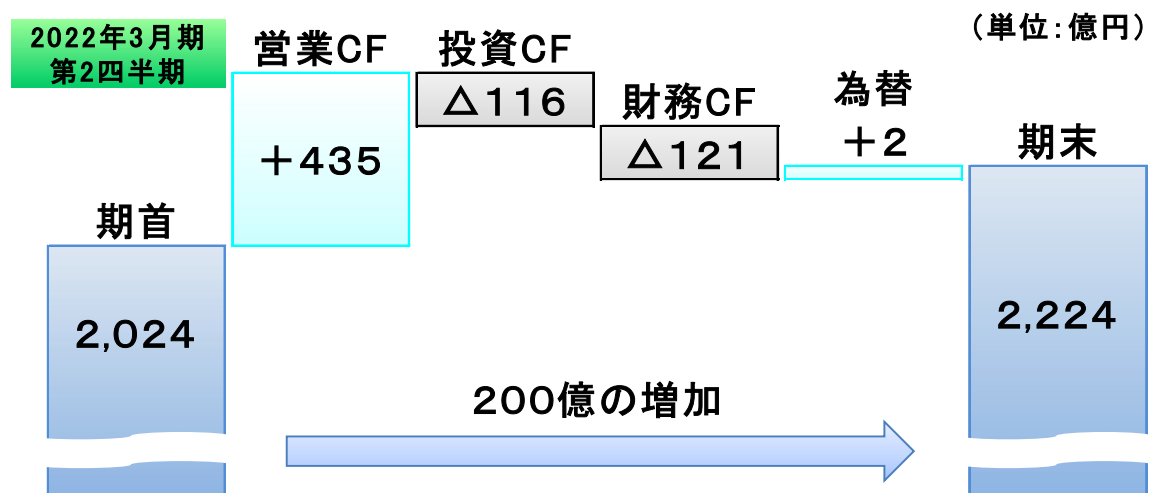
	第2四半期 2021年3月期	百分比 (%)	第2四半期 2022年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,161	100.0%	1,395	100.0%	234	+20.2%
売上原価	△ 687	59.2%	△ 757	54.3%	△ 71	
販売費及び一般管理費	△ 217	18.7%	△ 251	18.0%	△ 34	
その他の収益及び費用	△ 44	3.8%	5	△0.3%	48	
営業利益	214	18.4%	391	28.0%	177	+83.0%
金融収益	1		1		1	
金融費用	△ 8		△ 4		4	
持分法による投資利益	△ 4		△ 2		2	
税引前利益	202	17.4%	387	27.7%	185	+91.3%
法人所得税	△ 64	5.5%	△ 111	8.0%	△ 47	
当期利益	138	11.9%	276	19.8%	138	+99.9%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	138	11.9%	276	19.8%	138	+99.8%
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 9月末	増減		2021年 3月末	2021年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,024	2,224	200	社債及び借入金	55	56	1
営業債権及びその他の債権	319	277	△ 42	営業債務及びその他の債務	328	278	△ 51
棚卸資産	104	84	△ 20	その他の流動負債	415	362	△ 53
その他の流動資産	220	136	△ 84	流動負債計	799	695	△ 103
流動資産計	2,667 (54.5%)	2,721 (54.3%)	54	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	696	681	△ 15
有形固定資産	1,060	1,085	25	その他の非流動負債	400	415	15
のれん及び無形資産	368	435	67	非流動負債計	1,096	1,096	0
投資不動産	324	324	△ 0	負債合計	1,895	1,791	△ 103
繰延税金資産	251	232	△ 18	親会社の所有者帰属持分合計	2,987 (61.1%)	3,213 (64.1%)	226
その他の非流動資産	220	216	△ 4	(1株当たり持分：円)	(2,242.47)	(2,405.40)	(162.93)
非流動資産	2,223 (45.5%)	2,292 (45.7%)	69	非支配持分	8	8	0
資産合計	4,890	5,013	123	資本合計	2,995	3,221	226
				負債及び資本合計	4,890	5,013	123

連結キャッシュフロー



以上