

2022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  
2022年2月3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 |

(単位：億円)

|                      | 2021年3月期<br>第3四半期<br>( '20/4-12) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>( '21/4-12) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|----------------------|----------------------------------|----------------------------------|------------|------------|
| 売上高                  | 1,919                            | 2,150                            | 231        | +12.0%     |
| 事業利益                 | 458                              | 597                              | 139        | +30.2%     |
| その他の収益費用             | △ 53                             | 7                                | 59         | -          |
| 営業利益                 | 405                              | 603                              | 198        | +48.8%     |
| 税引前利益                | 395                              | 599                              | 203        | +51.5%     |
| 当期利益<br>(親会社の所有者に帰属) | 270                              | 424                              | 154        | +56.9%     |
| 1株当たり当期利益(円)         | 202.70                           | 317.79                           | 115.09     |            |

## セグメント別売上高

(単位：億円)

|                 | 2021年3月期<br>第3四半期<br>(’20/4-12) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>(’21/4-12) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|-----------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|
| デジタルエンタテインメント事業 | 1,446                           | 1,540                           | 93         | +6.4%      |
| アミューズメント事業      | 113                             | 137                             | 24         | +21.7%     |
| ゲーミング & システム事業  | 118                             | 187                             | 69         | +58.9%     |
| スポーツ事業          | 259                             | 307                             | 48         | +18.4%     |
| 消去              | △ 16                            | △ 20                            | △ 3        | -          |
| 売上高合計           | 1,919                           | 2,150                           | 231        | +12.0%     |

## セグメント別利益

(単位: 億円)

|                  | 2021年3月期<br>第3四半期<br>(’20/4-12) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>(’21/4-12) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|------------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|
| デジタルエンタテインメント事業  | 521                             | 555                             | 34         | +6.5%      |
| アミューズメント事業       | 12                              | 23                              | 11         | +93.4%     |
| ゲーミング & システム事業   | △ 15                            | 25                              | 40         | -          |
| スポーツ事業           | △ 40                            | 12                              | 52         | -          |
| 全社及び消去           | △ 20                            | △ 19                            | 1          | -          |
| 事業利益 計           | 458                             | 597                             | 139        | +30.2%     |
| その他の収益及びその他の費用   | △ 53                            | 7                               | 59         | -          |
| 新型コロナウイルス感染症関連損失 | △ 46                            | △ 7                             | 40         | -          |
| その他              | △ 6                             | 13                              | 19         | -          |
| 営業利益 合計          | 405                             | 603                             | 198        | +48.8%     |

## 2022年3月期業績予想(未定)

ワクチン接種の進展などにより新型コロナウイルス感染症の感染拡大は小康状態にありましたが、新たな変異株の感染が拡大しており、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<br>実績<br>( '20/4-'21/3) | 2022年3月期<br>予想<br>( '21/4-'22/3) | 前年比<br>増減額 |
|-------|----------------------------------|----------------------------------|------------|
| 中間配当金 | 22.50                            | 36.50                            | 14.00      |
| 期末配当金 | 50.50                            | 36.50<br>(予想)                    | △ 14.00    |
| 年間配当金 | 73.00                            | 73.00<br>(予想)                    | 0.00       |

5月13日に公表した予想より変更なし。2022年3月期の業績予想が算定できる状況となった時点で、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<br>第3四半期<br>( '20/4-12 ) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>( '21/4-12 ) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|-------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------|------------|
| 売上高   | 1,446                             | 1,540                             | 93         | +6.4%      |
| 事業利益  | 521                               | 555                               | 34         | +6.5%      |
| 営業利益  | 509                               | 555                               | 46         | +9.0%      |
| 営業利益率 | 35%                               | 36%                               |            |            |

営業利益には、その他の費用12億円(21年3月期)を含む

### 第3四半期のポイント

- モバイルゲームでは配信6周年を記念した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
- 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
- 家庭用ゲームではシリーズ最新作の「ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart」と「パワプロクンポケットR」を発売
- eスポーツの取り組みとしては日本野球機構(NPB)と共同開催の「eBASEBALLプロスピAリーグ」2021シーズンにおいて12球団の代表選手達によるリーグ戦が開幕

## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位：億円)

|       | 2021年3月期<br>第3四半期<br>( '20/4-12 ) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>( '21/4-12 ) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|-------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------|------------|
| 売上高   | 113                               | 137                               | 24         | +21.7%     |
| 事業利益  | 12                                | 23                                | 11         | +93.4%     |
| 営業利益  | 12                                | 21                                | 9          | +78.3%     |
| 営業利益率 | 10%                               | 15%                               |            |            |

営業利益には、その他の費用2億円(22年3月期)を含む

### 第3四半期のポイント

- 競馬メダルゲーム「GI-WorldClassic」シリーズの最新作「GI-WorldClassic RISING」が稼働を開始
- 「戦国コレクション」シリーズの最新機種「ぱちんこ戦国コレクション小悪魔99」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)」が引き続き堅調に推移し、各種メダルゲームや「ボンバーガール」などの人気タイトルを追加したほか、従来のPC端末・Android端末に加えてiOS端末へ新規に対応

## 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<br>第3四半期<br>( '20/4-12 ) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>( '21/4-12 ) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|-------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------|------------|
| 売上高   | 118                               | 187                               | 69         | +58.9%     |
| 事業利益  | △ 15                              | 25                                | 40         | -          |
| 営業利益  | △ 17                              | 25                                | 42         | -          |
| 営業利益率 | △15%                              | 14%                               |            |            |

円安による前年比為替影響は、売上+10億円、営業利益+2億円

### 第3四半期のポイント

- 「DIMENSION 27」や「DIMENSION49」などの主力筐体に投入した新コンテンツ「Fortune Mint」などが米国市場で高稼働を記録
- 豪州市場において「DIMENSION 27」と「DIMENSION49」を投入し、好調な立ち上がりを記録
- カジノマネジメントシステムは好調を維持し、カジノ施設への「SYNKROS」の導入が引き続き進む

### 売上高・損益

(単位：億円)

|       | 2021年3月期<br>第3四半期<br>( '20/4-12) | 2022年3月期<br>第3四半期<br>( '21/4-12) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|-------|----------------------------------|----------------------------------|------------|------------|
| 売上高   | 259                              | 307                              | 48         | +18.4%     |
| 事業利益  | △ 40                             | 12                               | 52         | -          |
| 営業利益  | △ 83                             | 15                               | 99         | -          |
| 営業利益率 | △ 32%                            | 5%                               |            |            |

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3四半期のポイント

- 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
- 緊急事態宣言が明けた21年10月の延べ来館者数は同年5月と比較し47%増加
- 学校支援(水泳授業指導、部活動指導)に関する事業の受託案件数が25件へ増加

## 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) |
|---|---|-------|-----------|-----------|
| ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart                 | Nintendo Switch™  | 日本    | 2021年10月  | DE        |
| パワブロクンポケット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    | 2021年12月  | 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 | 2022年1月   | DE        |
| eBASEBALL パワフルプロ野球2022                          | Nintendo Switch™, PlayStation®4   | 日本    | 2022年4月   | DE        |
| GetsuFumaDen: Undying Moon                      | Steam®, Nintendo Switch™  | グローバル | 2022年(※2) | DE        |
| エデンズゼロ<br>※家庭用ゲーム3DアクションRPG                     | 未定  | 未定    | 未定        | DE        |
| EDENS ZERO Pocket Galaxy<br>(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。



パワブロクンポケット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



ときめきメモリアル  
Girl's Side 4th Heart



eBASEBALL パワフルプロ野球2022



遊戯王クロスデュエル

©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 プロ野球フランチャイズ球場公認  
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2021年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

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。

## 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(※) |
|--------------------------|-------------|----|----------|----------|
| 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       |
| ハイスクールD×D2<br>ハーレム王に俺はなる | 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       |
| ぱちんこ戦国コレクションBLACK        | 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4月  | GS       |
| DIMENSION TOP Box        | ゲーミングマシン    | 北米 | 2022年10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 Amusement

GI-WorldClassic RISING



©Konami Amusement

GRANDCROSS GOLD



DIMENSION 75C



©Konami Amusement QuizKnock®

QuizKnock STADIUM



©Konami Amusement

カラコロッタ フローズンアイランド



DIMENSION TOP Box

## 連結経営成績

(単位: 億円)

|            | 第3四半期<br>2021年3月期 | 百分比<br>(%) | 第3四半期<br>2022年3月期 | 百分比<br>(%) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|------------|-------------------|------------|-------------------|------------|------------|------------|
| 売上高        | 1,919             | 100.0%     | 2,150             | 100.0%     | 231        | +12.0%     |
| 売上原価       | △ 1,126           | 58.7%      | △ 1,172           | 54.5%      | △ 46       |            |
| 販売費及び一般管理費 | △ 335             | 17.5%      | △ 382             | 17.7%      | △ 46       |            |
| その他の収益及び費用 | △ 53              | 2.7%       | 7                 | △0.3%      | 59         |            |
| 営業利益       | 405               | 21.1%      | 603               | 28.0%      | 198        | +48.8%     |
| 金融収益       | 1                 |            | 4                 |            | 3          |            |
| 金融費用       | △ 13              |            | △ 6               |            | 7          |            |
| 持分法による投資利益 | 2                 |            | △ 2               |            | △ 4        |            |
| 税引前利益      | 395               | 20.6%      | 599               | 27.8%      | 203        | +51.5%     |
| 法人所得税      | △ 125             | 6.5%       | △ 175             | 8.1%       | △ 50       |            |
| 当期利益       | 270               | 14.1%      | 424               | 19.7%      | 154        | +56.9%     |
| 当期利益の帰属    |                   |            |                   |            |            |            |
| 親会社の所有者    | 270               | 14.1%      | 424               | 19.7%      | 154        | +56.9%     |
| 非支配持分      | 0                 | 0.0%       | 0                 | 0.0%       | △ 0        |            |

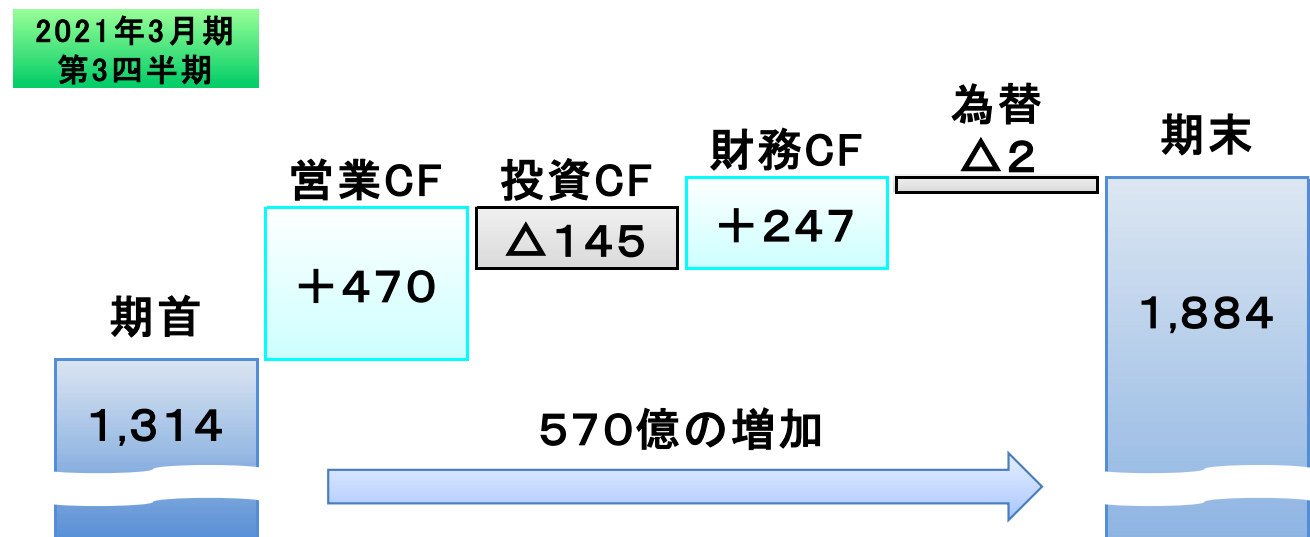
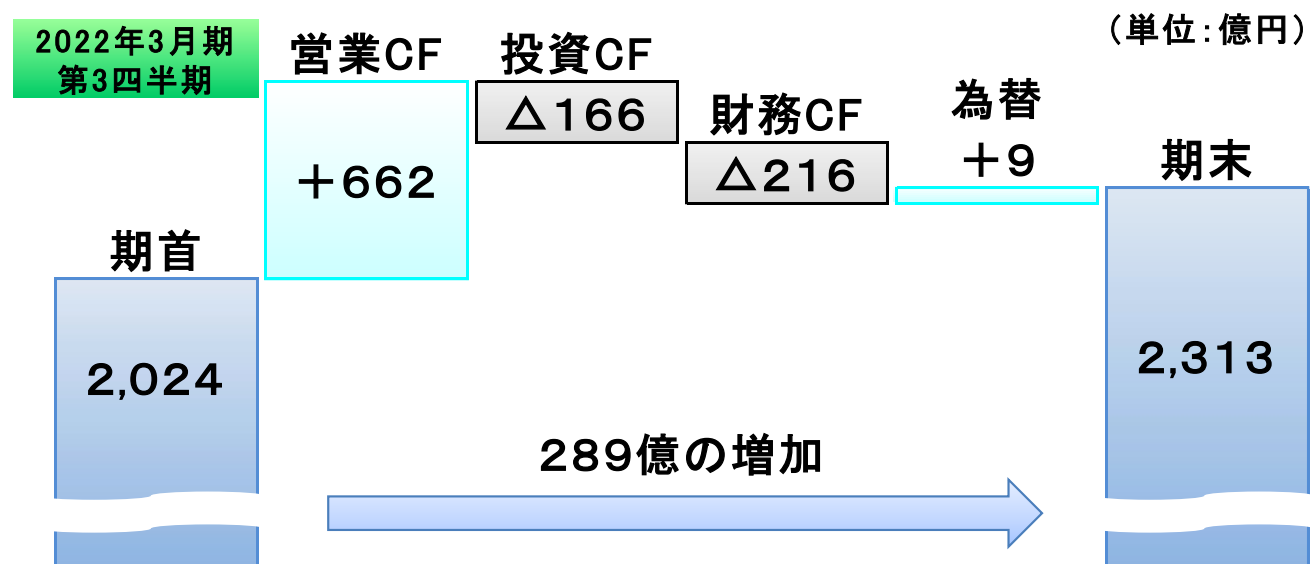
## 連結財政状態

(単位：億円)

|              | 2021年<br>3月末     | 2021年<br>12月末    | 増減   |               | 2021年<br>3月末 | 2021年<br>12月末 | 増減       |
|--------------|------------------|------------------|------|---------------|--------------|---------------|----------|
| 流動資産         |                  |                  |      | 流動負債          |              |               |          |
| 現金及び現金同等物    | 2,024            | 2,313            | 289  | 社債及び借入金       | 55           | 118           | 63       |
| 営業債権及びその他の債権 | 319              | 293              | △ 26 | 営業債務及びその他の債務  | 328          | 322           | △ 7      |
| 棚卸資産         | 104              | 88               | △ 16 | その他の流動負債      | 415          | 373           | △ 42     |
| その他の流動資産     | 220              | 124              | △ 96 | 流動負債計         | 799          | 813           | 14       |
| 流動資産計        | 2,667<br>(54.5%) | 2,817<br>(54.7%) | 151  | 非流動負債         |              |               |          |
| 非流動資産        |                  |                  |      | 社債及び借入金       | 696          | 598           | △ 99     |
| 有形固定資産       | 1,060            | 1,082            | 22   | その他の非流動負債     | 400          | 407           | 7        |
| のれん及び無形資産    | 368              | 475              | 107  | 非流動負債計        | 1,096        | 1,004         | △ 92     |
| 投資不動産        | 324              | 324              | △ 0  | 負債合計          | 1,895        | 1,817         | △ 78     |
| 繰延税金資産       | 251              | 236              | △ 14 | 親会社の所有者帰属持分合計 | 2,987        | 3,325         | 338      |
| その他の非流動資産    | 220              | 215              | △ 5  | (61.1%)       | (64.6%)      |               |          |
| 非流動資産        | 2,223<br>(45.5%) | 2,333<br>(45.3%) | 109  | (1株当たり持分：円)   | (2,242.47)   | (2,489.13)    | (246.66) |
| 資産合計         | 4,890            | 5,150            | 260  | 非支配持分         | 8            | 8             | 0        |
|              |                  |                  |      | 資本合計          | 2,995        | 3,333         | 338      |
|              |                  |                  |      | 負債及び資本合計      | 4,890        | 5,150         | 260      |



## 連結キャッシュフロー



以上