

2021年3月期 第2四半期決算短信(IFRS)(連結)

2020年11月5日

上場会社名 コナミホールディングス株式会社
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務本部長

(氏名) 東尾 公彦
 (氏名) 本林 純一
 配当支払開始予定日

TEL 03-6636-0589
 2020年11月26日

四半期報告書提出予定日 2020年11月12日
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満四捨五入)

1. 2021年3月期第2四半期の連結業績(2020年4月1日～2020年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		四半期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期第2四半期	116,072	4.1	21,368	2.1	20,215	0.9	13,788	9.3	13,791	9.3	13,450	1.6
2020年3月期第2四半期	121,089	0.9	20,922	16.4	20,404	18.2	15,200	11.6	15,201	11.6	13,671	29.4

	基本的1株当たり四半期利益	希薄化後1株当たり四半期利益
	円銭	円銭
2021年3月期第2四半期	103.52	101.90
2020年3月期第2四半期	112.41	110.67

(2) 連結財政状態

	資産合計		資本合計		親会社の所有者に帰属する持分		親会社所有者帰属持分比率	
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	%	
2021年3月期第2四半期	464,886	281,460	280,661	60.4				
2020年3月期	419,134	268,943	268,141	64.0				

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
2020年3月期		38.00		7.00	45.00
2021年3月期		22.50			
2021年3月期(予想)				22.50	45.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日～2021年3月31日)

2021年3月期の連結業績予想につきましては、新型コロナウイルスによる影響を現時点において合理的に算定することが困難であることから未定としております。今後、業績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。

注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

IFRSにより要求される会計方針の変更 : 無

以外の会計方針の変更 : 有

会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

2021年3月期2Q	143,500,000 株	2020年3月期	143,500,000 株
------------	---------------	----------	---------------

期末自己株式数

2021年3月期2Q	10,285,665 株	2020年3月期	10,285,500 株
------------	--------------	----------	--------------

期中平均株式数(四半期累計)

2021年3月期2Q	133,214,445 株	2020年3月期2Q	135,232,923 株
------------	---------------	------------	---------------

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の予測には、発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により、実際の業績が予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料4ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2020年11月5日に当社ホームページに掲載する予定です。

(添付資料)

【目次】

	頁
1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	4
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	7
(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書	8
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	10
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 継続企業の前提に関する注記	12
(6) 会計方針の変更	12
(7) セグメント情報	12
(8) 連結損益計算書関係	14

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

① 当第2四半期連結累計期間の概況

当第2四半期連結累計期間におきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴う世界的な経済活動の制限を経て、感染防止策と社会経済活動の再開との両立を課題とする中で、国内外の景気回復には相当の時間を要する展開が想定されます。

このような状況のもと、当社グループの当第2四半期連結累計期間における経営成績は、新型コロナウイルス感染症による国内外のアミューズメント・カジノ施設事業者、及び当社グループのスポーツクラブの店舗休業措置に伴う売上高の減少に加え、休業期間中に生じた固定費等の損失を計上するなど影響を受けましたが、デジタルエンタテインメント事業が堅調に推移したことによりセグメント損益及び営業利益は増益となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,160億7千2百万円（前年同期比4.1%減）、営業利益は213億6千8百万円（前年同期比2.1%増）、税引前四半期利益は202億1千5百万円（前年同期比0.9%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は137億9千1百万円（前年同期比9.3%減）となりました。

② 事業の種類別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前第2四半期 連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年9月30日)	増減率
	金額(百万円)	金額(百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	66,982	88,272	31.8
アミューズメント事業	9,009	6,587	△26.9
ゲーミング&システム事業	14,865	7,150	△51.9
スポーツ事業	31,061	15,122	△51.3
消去	△828	△1,059	—
連結合計	121,089	116,072	△4.1

(デジタルエンタテインメント事業)

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などの各種デバイスの高性能化、次世代通信システムのサービス開始により、ゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。また、時代の変化に伴い、個人消費において「豊かな経験や体験による日々の充実」への志向が高まっております。ゲーム業界ではゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツが認知され、ファン層を拡大するなど、コンテンツの新しい楽しみ方が広がっております。

このような状況のもと、当事業のモバイルゲームでは、グローバル市場において、「遊戯王 デュエルリンクス」が、新ワールド「遊☆戯☆王ZEXAL」の追加などによりご好評いただき、牽引いたしました。また、「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)が引き続き好調に推移しております。加えて、ゲーミングプラットフォーム「Stadia™」にて、第1弾タイトル「SUPER BOMBERMAN R ONLINE」の配信を開始いたしました。国内市場では、「プロ野球スピリッツA (エース)」のコラボレーション企画において、プロ野球OBやMLBで活躍しているダルビッシュ有選手により選出された選手が非常に話題を呼び、大きな盛り上がりとなりました。

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、新型コロナウイルス禍の中でも厚いご支持をいただきました。加えて、小学生を中心とした若い世代のお客様向けに「遊戯王ラッシュデュエル」を訴求し続けながら展開しております。

家庭用ゲームでは、「eBASEBALL プロリーグ」2020シーズンの競技タイトルである「eBASEBALL パワフルプロ野球2020」を発売し、早々に累計生産出荷数50万本を突破する快調な出足となりました。また、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作となる「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」(海外名「eFootball PES 2021 SEASON UPDATE」)

を発売しました。加えて、人気SF（スペースファンタジー）漫画「EDENS ZERO」を原作とするゲームの制作を「東京ゲームショウ2020 オンライン」で発表いたしました。

eスポーツでは、その特性を活かし、新型コロナウイルスにより活動が制限される環境下でもお客様に楽しんでいただけるよう、オンラインでのコンテンツ提供を引き続き実施いたしました。一般社団法人日本野球機構（NPB）と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の2020シーズンのプロテストを開始したことに加えて、「eBASEBALL プロリーグ eオールスター2020」を初開催いたしました。また、サッカーコンテンツでは、「ウイニングイレブン」シリーズのeスポーツ公式大会「eFootball.Open」の決勝大会を実施しております。さらに、「遊☆戯☆王」シリーズでは、100万人以上が参加した「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン大会「KCグランドトーナメント」の本選決勝ステージをとり行い、世界NO.1を決定いたしました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は882億7千2百万円（前年同期比31.8%増）となり、セグメント利益は310億4千8百万円（前年同期比65.8%増）となりました。

（アミューズメント事業）

アミューズメント市場におきましては、新型コロナウイルス感染症の世界的な拡大を受け、アミューズメント施設の臨時休業に伴い機器販売及び、e-amusement participation（レベニューシェア）に影響が生まれました。国内施設においては、緊急事態宣言解除・都道府県の休業要請解除を経て営業が再開され、来場者も徐々に回復基調にありますが、海外では依然として市場の回復には時間を要する状況です。

このような状況のもと、当事業のビデオゲーム・メダルゲームでは、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しております。また、戦国コレクションシリーズの最新機種「戦国コレクション4」が稼働を開始いたしました。これにより、新型コロナウイルスの影響を大きく受けた第1四半期時点の損失は、当第2四半期累計期間において解消され利益計上へと転換いたしました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は65億8千7百万円（前年同期比26.9%減）となり、セグメント利益は2億9千7百万円（前年同期比81.0%減）となりました。

（ゲーミング&システム事業）

ゲーミング市場におきましては、年初からの新型コロナウイルスの世界的な感染拡大に伴う各国政府による拡散防止措置により、カジノ施設は一部地域を除き3月中旬以降の休業を余儀なくされるなど、ゲーミングビジネスはほぼ停止する事態となりました。5月下旬より段階的に再開されたものの、一定の制限下における営業、渡航制限の継続など、依然として厳しい経営環境の中ではありますが、市場は徐々に回復してくる見込みであります。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、「DIMENSION 27™（ディメンション トゥウェンティセブン）」や、「J」カーブディスプレイを特徴とする新型筐体「DIMENSION 49J™（ディメンション フォーティナイン ジェー）」を市場に投入したほか、主力商品のアップライト筐体「KX 43™（ケイ エックス フォーティスリー）」や「Concerto™（コンチェルト）」シリーズの各種筐体の販売、及びパーティシペーション収入を計上しました。また、カジノマネジメントシステムでは、北米と豪州ともに、大手オペレーターへの「SYNKROS®（シンクロス）」納入に加え、新規に契約を獲得いたしました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は71億5千万円（前年同期比51.9%減）となり、セグメント損失は12億3千6百万円（前第2四半期連結累計期間は16億5千2百万円の利益）となりました。

（スポーツ事業）

スポーツ市場におきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に向けた外出自粛やテレワークの推進に伴い、運動不足による健康面への不安が高まる中、新しい生活様式に沿って、安心・安全にスポーツに取り組むことができるよう、衛生管理の強化や新たな健康サービスの提供が広がりつつあります。

このような状況のもと、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に伴う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、スポーツクラブ直営施設及び受託施設の臨時休館や営業時間の短縮等により売上高は減少いたしました。緊急事態宣言及び休業要請の解除後は、業界団体である一般社団法人 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て、自社基準による感染拡大防止策を講じており、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の毎日実施や、スタジオプログラムのWEB予約、施設の混雑状況をWEB公開するなど、感染拡大防止や3密防止につながる取り組みを順次導入し、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いたしました。

受託施設においても、地方自治体や契約法人等の要請により、施設の臨時休館を余儀なくされましたが、新規に川崎市民プラザ（神奈川県川崎市）、堺市家原大池体育館（大阪府堺市）、大分市大洲総合体育館（大分県大分市）の業務受託運営を開始するなど、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして事業を推進いたしました。

また、施設利用に不安のある方や、自宅でスポーツに取り組む機会の増加など、様々なニーズに対応すべく、コナミスポーツクラブオリジナル動画の無料配信や、公式オンラインショップにて多彩なホームフィットネス商品を揃えるなど、商品・サービスの充実を図りました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は151億2千2百万円（前年同期比51.3%減）となり、セグメント損失は29億9千3百万円（前第2四半期連結累計期間は14億7千4百万円の利益）となりました。

なお、財政状態及びキャッシュ・フローの状況については、「2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記 (1) 要約四半期連結財政状態計算書、(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書」をご覧ください。

(2) 連結業績予想に関する定性的情報

当期の見通し

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。

連結配当予想につきましては、2020年9月23日に公表いたしました通り、年間配当金を前期と同額とさせていただき、中間配当及び期末配当予想をそれぞれ1株当たり22.50円とし、年間配当予想を1株当たり45.00円とさせていただきます。

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)

ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及し、今まで以上に多くの方々にあらゆるデバイスでゲームに親しんでいただける機会が増加しております。その中で当社グループは、それぞれのデバイスの特徴に合わせた遊び方を提案してまいります。

今後の新しい取り組みとして、Amazonが提供するクラウドゲームストリームサービス「Luna」にタイトルの提供を予定しております。また、モバイル版「eFootball ウイニングイレブン 2021」（海外名「eFootball PES 2021」）のアップデート配信を実施いたします。さらに、家庭用ゲーム新作「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」の発売も予定しております。加えて、人気SF（スペースファンタジー）漫画「EDENS ZERO」を原作とする家庭用およびモバイルゲームの制作を鋭意進めております。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA（エース）」や「遊戯王 デュエルリンクス」など、各モバイルタイトルにおいてお客様のニーズに寄り添った施策を引き続き講じ、これからも高く評価される運営を目指してまいります。「遊戯王トレーディングカードゲーム」は、グローバル展開を継続し、新たなラインアップである「遊戯王ラッシュデュエル」の魅力をより多くのお客様にお伝え出来るよう引き続き努めてまいります。eスポーツにおいては、一般社団法人日本野球機構（NPB）と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の2020シーズンにおける各球団のプロプレーヤーを「eドラフト会議」にて決定し、「eペナントレース」を開催いたします。また、モバイルゲーム「実況パワフルプロ野球」の「パワプロアプリ チャンピオンシップ」、「プロ野球スピリッツA（エース）」の「プロスピA チャンピオンシップ」、家庭用ゲーム「プロ野球スピリッツ2019」の「プロ野球スピリッツ王座決定トーナメント2020」の開催を予定しており、各タイトルの最強プレーヤーを決定してまいります。さらに、全国各都道府県対抗によるeスポーツ選手権「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA」の大会実施タイトルとして「eFootball ウイニングイレブン」

シリーズと「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」が採用されており、日本一の栄冠をかけた熱戦の火蓋が切られます。今後もeスポーツを通して新しいスポーツの楽しみ方を提供してまいります。

(アミューズメント事業)

全国のアミューズメント施設をネットワークで繋ぐ「e-amusement」サービスをはじめ“人と人とのコミュニケーション”を通して生まれる新たな遊びを提供してまいります。更に、アーケードゲームをいつでも楽しめるサービスとして、クラウドゲーミング技術により、ストリーミング配信でPCやスマートフォンで高品質なゲームをプレーすることができる「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」におけるコンテンツの拡充を進めてまいります。また、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE(ビーマニ プロ リーグ)」につきましては、新型コロナウイルスによる昨今の情勢を鑑み、開催を2021年に延期し、本年は「BEMANI PRO LEAGUE」の楽しさを事前にお伝えするため、無観客で行う「BEMANI PRO LEAGUE ZERO (ゼロ)」を実施いたします。また、毎年ご期待を頂いている「KONAMI Arcade Championship」においても開催方法を工夫して実施を予定しています。今後も、eスポーツを新たなエンタテインメントとしてお楽しみいただける「場」の創出にも努めてまいります。新作ビデオゲームにおいては、「武装神姫アーマードプリンセスバトルコンダクター」の発売を予定しており、アミューズメント市場の活性化につなげてまいります。

なお、新型コロナウイルスが及ぼす今後の事業活動への影響につきましては、先行き不透明な状況にあり、当第3四半期以降の業績にも引き続き影響を及ぼすことが想定されます。

(ゲーミング&システム事業)

スロットマシンにおきましては、主力筐体「KX 43™ (ケイエックス フォーティースリー)」や「Concerto™ (コンチエルト)」シリーズのほか、最新筐体「DIMENSION™ (ディメンション)」シリーズをラインアップに加え、商品レンジの拡充を図ってまいります。また、豪州市場で好評を博したビデオスロットゲーム「All Aboard (オール アボード)」を北米市場へ展開し、その高稼働を背景にゲームコンテンツの拡充を推進し、市場におけるKONAMIのプレゼンスを高めてまいります。

カジノマネジメントシステムでは、北米・豪州の大型カジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス)」の新規導入のほか、モバイルデバイスで自分のアカウントの表示・管理ができる機能「SynkConnect™ (シンクコネクト)」に加えて、新たに最先端の生体認証技術によりプレーヤーに最適な情報を提供する機能「Synk Vision (シンクビジョン)」やマネーロンダリング防止システム「SYNK31™ (シンクサーティワン)」など、多彩な機能を充実させることで商品力の強化に努めてまいります。

なお、新型コロナウイルスが及ぼす当事業の業績への影響につきましては、その収束時期や、海外渡航制限の解除時期、カジノ施設の運営制限、及び事業者の経営状態や来場者数の回復状況等、当第3四半期以降の業績にも引き続き影響を及ぼすことが想定されますが、コスト削減等の対策に取り組んでまいります。

(スポーツ事業)

当事業では、一人でも多くの方が安心してスポーツや運動に取り組むことができ、心身の健康増進に貢献するサービス提供に努めてまいります。特に、スポーツクラブ運営におきましては、新型コロナウイルス感染防止に向け、お客様に施設を安心してご利用いただけるよう、従業員の衛生管理、施設内の清掃・換気の徹底、施設利用時のお客様の体調確認などの取り組みをより一層強化し、施設の運営に努めてまいります。

また、「コナミスポーツクラブ」にて展開しているこども向け運動スクール「運動塾」の事業強化を図るため、不動産賃貸事業を営むヒューリック株式会社及び、個別進学指導塾や幼児教育等のこども教育事業を営む株式会社リソー教育との3社での業務提携契約を締結し、こども向けワンストップサービスの業態開発や各社の遊休スペースを活用したこども向けサービスの提供を推進してまいります。

なお、新型コロナウイルス感染症は新規入会者数及び退会者数の動向など、当第3四半期以降の業績にも引き続き影響を及ぼすことが想定されます。これに対応するため当事業では人件費の削減、不採算店舗の撤退等による固定費削減を実施し、コスト構造の変革を進めてまいります。さらに、地方自治体や法人におけるニーズに応えた受託運営や運動指導のサービス拡大、オンラインによるサービスの導入、会員基盤を生かした商品作りと販売の強化など、新しい生活様式の定着により変化する生活観や価値観に対応した商品・サービスの提供を推進し、収益構造の転換を進めてまいります。

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見通しのみで全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	131,432	175,207
営業債権及びその他の債権	29,894	28,282
棚卸資産	10,000	10,588
未収法人所得税	1,924	3,555
その他の流動資産	14,493	13,938
流動資産合計	187,743	231,570
非流動資産		
有形固定資産	116,631	115,296
のれん及び無形資産	34,423	38,190
投資不動産	32,484	32,458
持分法で会計処理されている投資	3,128	2,675
その他の投資	1,554	1,582
その他の金融資産	17,229	16,563
繰延税金資産	23,735	24,450
その他の非流動資産	2,207	2,102
非流動資産合計	231,391	233,316
資産合計	419,134	464,886
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	28,265	5,290
その他の金融負債	12,187	10,431
営業債務及びその他の債務	31,264	27,573
未払法人所得税	2,997	3,783
その他の流動負債	22,053	24,013
流動負債合計	96,766	71,090
非流動負債		
社債及び借入金	9,855	69,591
その他の金融負債	34,553	33,491
引当金	6,674	6,680
繰延税金負債	886	1,102
その他の非流動負債	1,457	1,472
非流動負債合計	53,425	112,336
負債合計	150,191	183,426
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	74,399
自己株式	△27,836	△27,836
その他の資本の構成要素	△89	△427
利益剰余金	174,268	187,126
親会社の所有者に帰属する持分合計	268,141	280,661
非支配持分	802	799
資本合計	268,943	281,460
負債及び資本合計	419,134	464,886

(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書

(要約四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	30,839	27,008
サービス及びその他の収入	90,250	89,064
売上高及び営業収入合計	121,089	116,072
売上原価		
製品売上原価	△16,400	△13,965
サービス及びその他の原価	△57,216	△54,707
売上原価合計	△73,616	△68,672
売上総利益	47,473	47,400
販売費及び一般管理費	△26,659	△21,673
その他の収益及びその他の費用	108	△4,359
営業利益	20,922	21,368
金融収益	176	65
金融費用	△628	△821
持分法による投資損失	△66	△397
税引前四半期利益	20,404	20,215
法人所得税	△5,204	△6,427
四半期利益	15,200	13,788
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	15,201	13,791
非支配持分	△1	△3
1 株当たり四半期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	112.41円	103.52円
希薄化後	110.67円	101.90円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
四半期利益	15,200	13,788
その他の包括利益		
純損益に振り替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で測定する資 本性金融資産の公正価値の純変動	△13	18
持分法適用会社におけるその他の包括利益に対す る持分	△0	—
純損益に振り替えられることのない項目合計	△13	18
純損益に振り替えられる可能性のある項目		
在外営業活動体の換算差額	△1,516	△356
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△1,516	△356
その他の包括利益合計	△1,529	△338
四半期包括利益	13,671	13,450
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	13,672	13,453
非支配持分	△1	△3

(3) 要約四半期連結持分変動計算書

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本剰余金	自己株式	その他の資本の構成要素	利益剰余金	合計		
2019年4月1日残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	173,544	275,627	777	276,404
会計方針の変更					△5,180	△5,180		△5,180
修正再表示後の残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	168,364	270,447	777	271,224
四半期利益					15,201	15,201	△1	15,200
その他の包括利益				△1,529		△1,529	0	△1,529
四半期包括利益合計	-	-	-	△1,529	15,201	13,672	△1	13,671
自己株式の取得			△1			△1		△1
配当金					△8,858	△8,858		△8,858
支配継続子会社に対する持分変動		△27				△27	20	△7
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				△9	9	-		-
所有者との取引額合計	-	△27	△1	△9	△8,849	△8,886	20	△8,866
2019年9月30日残高	47,399	74,399	△21,326	45	174,716	275,233	796	276,029

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本剰余金	自己株式	その他の資本の構成要素	利益剰余金	合計		
2020年4月1日残高	47,399	74,399	△27,836	△89	174,268	268,141	802	268,943
四半期利益					13,791	13,791	△3	13,788
その他の包括利益				△338		△338		△338
四半期包括利益合計	-	-	-	△338	13,791	13,453	△3	13,450
自己株式の取得			△0			△0		△0
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△933	△933		△933
所有者との取引額合計	-	0	△0	-	△933	△933	-	△933
2020年9月30日残高	47,399	74,399	△27,836	△427	187,126	280,661	799	281,460

(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	15,200	13,788
減価償却費及び償却費	12,593	9,407
減損損失	134	34
受取利息及び受取配当金	△170	△45
支払利息	463	444
固定資産除売却損益(△)	12	30
持分法による投資損益(△)	66	397
法人所得税	5,204	6,427
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	415	1,349
棚卸資産の純増(△)減	△4,259	△503
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△6,442	△3,580
前払費用の純増(△)減	△2,017	△1,767
契約負債の純増減(△)	3,828	2,965
その他	△552	2,102
利息及び配当金の受取額	187	59
利息の支払額	△457	△370
法人所得税の支払額	△7,540	△7,683
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,665	23,054
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△14,621	△9,963
差入保証金の差入による支出	△643	△220
差入保証金の回収による収入	799	502
定期預金の払戻による収入	—	586
その他	△375	2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,840	△9,093
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	5,429	5,364
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△5,429	△28,216
社債の発行による収入	—	60,000
社債の償還による支出	△5,000	—
リース負債の返済による支出	△6,797	△6,021
配当金の支払額	△8,848	△935
その他	△8	△300
財務活動によるキャッシュ・フロー	△20,653	29,892
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,029	△78
現金及び現金同等物の純増減額	△19,857	43,775
現金及び現金同等物の期首残高	159,242	131,432
現金及び現金同等物の四半期末残高	139,385	175,207

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 会計方針の変更

当社グループが当要約四半期連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、以下の項目を除き、前連結会計年度に係る連結財務諸表において適用した重要な会計方針と同一であります。

IFRS		新設・改訂の概要
IFRS第16号	リース	Covid-19に関連した賃料減免に関する改訂

当社グループは、第1四半期連結会計期間よりIFRS第16号「リース」の修正「Covid-19に関連した賃料減免」（2020年5月公表）を早期適用しております。本改訂は、リースの借手に対して、新型コロナウイルス感染症の感染拡大の直接的な結果として受けた賃料減免のうち所定の要件を満たすものについて、IFRS第16号において規定されるリースの条件変更該当するか否かの評価を行わなくてもよいとする実務上の便法を選択することを認めるものです。

当社グループは、要件を満たす賃料減免について本便法を適用しておりますが、当第2四半期連結累計期間における税引前四半期利益に与える影響は軽微であります。

(7) セグメント情報

① 事業セグメント

売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業：		
外部顧客に対する売上高	66,680	87,947
セグメント間の内部売上高	302	325
計	66,982	88,272
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	8,639	6,007
セグメント間の内部売上高	370	580
計	9,009	6,587
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	14,865	7,150
セグメント間の内部売上高	—	—
計	14,865	7,150
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	30,905	14,968
セグメント間の内部売上高	156	154
計	31,061	15,122
消去	△828	△1,059
連結計	121,089	116,072

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	18,732	31,048
アミューズメント事業	1,560	297
ゲーミング&システム事業	1,652	△1,236
スポーツ事業	1,474	△2,993
計	23,418	27,116
全社及び消去	△2,604	△1,389
その他の収益及びその他の費用	108	△4,359
金融収益及び金融費用	△452	△756
持分法による投資損失	△66	△397
税引前四半期利益	20,404	20,215

(注) 1. 各事業セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりであります。

- a) デジタルエンタテインメント事業 モバイルゲーム、カードゲーム、家庭用ゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
- b) アミューズメント事業 アミューズメントマシンの制作、製造及び販売
- c) ゲーミング&システム事業 ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの制作、製造、販売及びサービス
- d) スポーツ事業 フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、販売

- 2. セグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。
- 3. 全社の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用等により構成されております。
- 4. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去等から構成されております。
- 5. その他の収益及びその他の費用には、有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失、固定資産除売却損益等を含んでおります。

② 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
日本	94,229	93,476
米国	18,040	12,913
欧州	4,866	6,538
アジア・オセアニア	3,954	3,145
連結計	121,089	116,072

(注) 上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループが製品の販売もしくはサービスを行っている場所以に基づいてそれぞれの地域を決定しております。

(8) 連結損益計算書関係

第1四半期連結会計期間におきまして、新型コロナウイルス感染症関連損失5,723百万円を「その他の収益及びその他の費用」に計上いたしました。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、全国のスポーツクラブ施設を一定期間臨時休業いたしました。休業期間中に発生した人件費、減価償却費、店舗賃借料などの固定費であります。

また、当第2四半期連結会計期間におきまして、新型コロナウイルス感染症に関連する政府からの休業手当の助成金（雇用調整助成金）を受領いたしました。IAS第20号「政府補助金の会計処理及び政府援助の開示」に従い、第1四半期連結会計期間に緊急事態宣言や地方自治体からの営業自粛要請を受け、臨時休業した期間の固定費に関連する1,075百万円を「その他の収益及びその他の費用」から控除しております。