

2022年3月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2021年11月4日

上場会社名 コナミホールディングス株式会社 上場取引所 東
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 東尾 公彦
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務本部長 (氏名) 本林 純一 TEL 03-6636-0573
 四半期報告書提出予定日 2021年11月11日 配当支払開始予定日 2021年11月25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. 2022年3月期第2四半期の連結業績（2021年4月1日～2021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		事業利益		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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期第2四半期	139,486	20.2	38,639	50.2	39,110	83.0	38,673	91.3	27,559	99.9	27,558	99.8
2021年3月期第2四半期	116,072	△4.1	25,727	23.6	21,368	2.1	20,215	△0.9	13,788	△9.3	13,791	△9.3

(参考) 四半期包括利益合計額 2022年3月期第2四半期 27,737百万円(106.2%) 2021年3月期第2四半期 13,450百万円(△1.6%)

(注) 事業利益は売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除して算出しております。

	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
2022年3月期第2四半期	206.79	203.47
2021年3月期第2四半期	103.52	101.90

(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	%
2022年3月期第2四半期	501,274	322,131	321,315	64.1
2021年3月期	489,006	299,542	298,727	61.1

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
2021年3月期	—	22.50	—	50.50	73.00
2022年3月期	—	36.50	—	—	—
2022年3月期（予想）	—	—	—	36.50	73.00

(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. 2022年3月期の連結業績予想（2021年4月1日～2022年3月31日）

2022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感染症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

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2022年3月期2Q	143,500,000株	2021年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	9,919,212株	2021年3月期	10,286,773株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期2Q	133,265,479株	2021年3月期2Q	133,214,445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、2021年11月4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) セグメント情報	12
(7) 連結損益計算書関係	13

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の変異株の感染拡大などにより感染者数が急激に増加する厳しい局面もありましたが、ワクチン接種の進展などにより徐々に持ち直しの傾向が見え始めています。まだまだ予断を許さない状況が続いておりますが、社会経済活動の再開に向けた取り組みも見られるようになりました。

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、デジタルエンタテインメント事業が引き続き堅調に推移したことに加えて、新型コロナウイルス感染拡大による影響は残るものの、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業及びスポーツ事業においても復調に向けた取り組みが成果を見せ始めています。これにより売上高は増収、事業利益、営業利益、税引前四半期利益及び親会社の所有者に帰属する四半期利益は、第2四半期連結累計期間における最高益を更新しました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,394億8千6百万円（前年同期比20.2%増）、事業利益は386億3千9百万円（前年同期比50.2%増）、営業利益は391億1千万円（前年同期比83.0%増）、税引前四半期利益は386億7千3百万円（前年同期比91.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は275億5千8百万円（前年同期比99.8%増）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2020年4月1日 至2020年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021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	88,272	98,632	11.7
アミューズメント事業	6,587	9,959	51.2
ゲーミング&システム事業	7,150	12,274	71.7
スポーツ事業	15,122	19,942	31.9
消去	△1,059	△1,321	—
連結合計	116,072	139,486	20.2

(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。さらに、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、世界累計4.5億ダウンロードを突破した「eFootball ウイニングイレブン 2021」（海外名「eFootball PES 2021」）と「遊戯王 デュエルリンクス」が牽引しました。国内市場では、侍ジャパンの選手たち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（エース）」が引き続き好調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球」がお客様にご好評をいただいております。また、「悪魔城ドラキュラ」シリーズの最新作として「悪魔城ドラキュラ - Grimoire of Souls（グリモア オブ ソウルズ）」をApple Arcade（アップルアーケード）にて配信開始いたしました。

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継続し、コロナ禍でも国内外で厚いご支持をいただきました。あわせて「遊戯王ラッシュデュエル」では、手軽に始められるように、アニメに登場するキャラクターが使用する構築済みデッキを手に取りやすい価格で販売するなど、若年層のお客様を中心に訴求してまいりました。

家庭用ゲームでは、アップデートを行い新機能を追加した「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」や、世界累

計300万ダウンロードを突破した「スーパーボンバーマン R オンライン」が引き続きお客様から注目を集めました。新規タイトルとしては、Nintendo Switch™にて「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、さらなるコンテンツの活性化に向けて取り組んでまいりました。また、新たなゲームエンジンを搭載し、基本プレー無料で新ブランドとして展開する「eFootball™ 2022」の配信を開始し、幅広い方々にお楽しみいただいております。

eスポーツでは、「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン世界大会となる「KCグランドトーナメント2021」の本戦決勝ステージを行い優勝者を決定いたしました。また、モバイルゲーム「eFootball ウイニングイレブン 2021」では、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同開催する「明治安田生命e Jリーグ ウイニングイレブン 2021シーズン」の決勝大会を開催し、優勝クラブの座をかけた熱い戦いをお届けしました。さらに「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」では一般社団法人日本野球機構（NPB）と共同で「eオールスター2021」を開催し、プロプレーヤーによる最終決戦を行いました。

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986億3千2百万円（前年同期比11.7%増）となり、事業利益は358億4千8百万円（前年同期比15.5%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による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）への影響が続いております。国内のアミューズメント施設においては、昨年の緊急事態宣言及び都道府県の休業要請が解除された後、営業が再開され、来場者は回復傾向にありますが、緊急事態宣言が再発出されたことによる影響がありました。海外においては依然として市場の回復には時間を要する見通しです。

このような状況のもと、当事業のアミューズメント施設向けビデオゲームでは、「BEMANI 2021真夏の歌合戦5番勝負」などの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。アーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しむことができるサービスの「コナステ（KONAMI AMUSEMENT GAME STATION）」においては、2020年12月に配信を開始した「コナステ メダルコーナー」が堅調に推移しており、「カラコロッタ コナステ」をはじめとした人気タイトルをリリースいたしました。また、「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!〜」が業界で最も早く新基準の適合を受けました。好調な受注を獲得し、当第2四半期より稼働を開始いたしました。

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99億5千9百万円（前年同期比51.2%増）となり、事業利益は16億9千4百万円（前年同期比470.6%増）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、北米では新型コロナウイルス感染症のワクチン接種が進み、カジノ施設への入場制限等の緩和が進んでいます。米国においては全土で経済規制が概ね解除され、活気を取り戻しつつあります。新型コロナウイルス感染症の影響により依然として予断を許さない国や地域もありますが、市場は徐々に回復しています。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、「J」カーブディスプレイを特徴とする「DIMENSION 49J™（ディメンション フォーティーナイン ジェー）」をパーティシペーション（レベニューシェア）専用筐体として市場に展開したほか、主力商品のアップライト筐体「DIMENSION 27™（ディメンション トゥウェンティーセブン）」及び「DIMENSION 49™（ディメンション フォーティーナイン）」の各種筐体を販売いたしました。ゲーミングコンテンツでは、北米市場において、「Fortune Mint（フォーチュンミント）」が高稼働を維持し、スロットマシンの販売増加に繋がりました。また、豪州市場で好評を博した、列車をテーマにしたビデオスロットゲーム「All Aboard（オール アボード）」や複数台のマシンにバブルがシームレスに流れる「Ocean Spin（オーシャン スピン）」を展開しました。その他、過去の競馬の結果を基にしたヒストリカルホースレーシングマシンの設置が進んでおります。カジノマネジメントシステムでは、前期の好調を維持し、カジノ施設への「SYNKROS®（シンクロス）」の導入が引き続き進んでおります。当第2四半期においては、ラスベガスに開業した大型IR施設Resorts World Las Vegasへの納入など、複数の案件で収益への貢献がありました。

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122億7千4百万円（前年同期比71.7%増）となり、事業利益は18億2千7百万円（前第2四半期連結累計期間は12億3千6百万円の損失）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による外出自粛やテレワークの推進に伴い、健康であることの大切さを多くの方が再認識され、スポーツや運動に対する社会的要請が一層高まりつつある中、新しい生活様式に沿って、安心してスポーツや運動に取り組むことができる新たな健康サービスの提供が求められております。

このような状況のもと、スポーツクラブ運営におきましては、withコロナの健康習慣の新提案として、人々のカラダがもつ本来の機能を高め、健康を維持・増進することを目的とした「カラダ活活（いきいき）プロジェクト」において、「温活フィットネス」及び「腸活フィットネス」の提供を開始いたしました。また、自宅などどこからでも参加できる「コナミスポーツ オンラインフィットネス」のサービス拡充を推進した他、新業態の施設として、天井にミラーを設置した女性限定の少人数ピラティススタジオ「Pilates Mirror（ピラティスマirror）二子玉川」（東京都世田谷区）をオープンいたしました。

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きましては、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しており、新たに大阪府豊中市や東京都中央区などのスポーツ施設の業務受託運営を開始いたしました。

なお、当事業では、新型コロナウイルスの感染拡大による影響を受けておりますが、不採算店舗の撤退等によるコスト構造の変革に継続して取り組んでおり、当第2四半期連結累計期間には16店舗の営業を終了いたしました。

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199億4千2百万円（前年同期比31.9%増）となり、事業利益は5億5千万円（前第2四半期連結累計期間は29億9千3百万円の損失）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

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う当期の連結業績への影響は、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、当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。

（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は、お客様のシリーズタイトルへのご要望にお応えし、シリーズ最新作となる「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Nintendo SwitchTMにて発売いたします。また、遊戯王のデジタルコンテンツとして「遊戯王マスターデュエル」を様々なプラットフォームで配信開始予定です。10,000種を超えるカードを収録し、最高4K画質に対応した鮮明なカードデザイン・テキストにより、多くの方に遊戯王トレーディングカードゲームの楽しさを伝えてまいります。あわせて、新たなカードゲームの面白さを実現すべく、スマートフォン向けにデジタルコンテンツ「遊戯王クロスデュエル」の制作を進めております。

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ることで、これからも高く評価される運営を目指してまいります。また、家庭用ゲーム「eFootballTM 2022」の継続したバージョンアップを行います。今後、選手の育成やオリジナルチームでの対戦など、より楽しんでいただける機能や要素の充実を予定しております。

eスポーツにおいては、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE」で家庭用ゲーム「eFootball ウイニングイレ

ブン」シリーズとモバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」の日本一を決定いたします。また、「プロ野球スピリッツA (エース)」では、一般社団法人日本野球機構 (NPB) と共同開催するプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL プロスピA (エース) リーグ」において、球団代表を決定し、eペナントレースの開幕を予定しております。これらの大会の開催を通して、さらに多くの方々にeスポーツに触れていただけるように、今後もeスポーツの魅力を広く発信し続けてまいります。

(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。また、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イすることができる「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」におけるコンテンツの拡充を進めております。新作アミューズメントマシンにおいては、ビデオゲーム「QuizKnock STADIUM」、メダルゲーム「GI-WorldClassic RISING」、 「GRANDCROSS GOLD」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繋げてまいります。

なお、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新規感染者数が減少し、アミューズメント施設への来場者数は回復傾向にあります。当第3四半期以降も感染状況を注視しつつ、収益力の回復を目指し、事業展開を進めてまいります。

(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、「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おります。また、ネイティブアメリカンが運営するカジノ施設において稼働が認められるクラスII機器の市場へ新たに参入することを計画しております。ゲームコンテンツにおいても、豪州市場に「Bull Rush(ブル ラッシュ)」等の新規タイトルを導入し、ラインアップの拡充に注力するなど、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・豪州のカジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス)」の新規導入のほか、最先端の生体認証技術によりプレイ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)」に加えて、カジノ施設をキャッシュレスで楽しむことができる「Quick Play (クイック プレイ)」など、様々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感染症は当第3四半期以降の業績に引き続き影響を及ぼす可能性があります。ワクチン接種の進展により市場は回復トレンドにあります。今後回復する需要に対応すべく、商品力を高め、収益力のさらなる向上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。

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症の拡大防止に向け、業界団体が定めるガイドラインに沿った取り組みに加え、引き続きオゾン除菌等の自社基準による感染拡大防止策を講じることで、お客様に安心してご利用いただける施設運営に努めてまいります。また、今後も施設でのサービスに加えてオンラインサービスを充実させ、お客様がご自身のライフスタイルに合わせて参加することができる、安全・安心な運動機会を提供してまいります。

受託事業におきましては、吉野ヶ里町 (佐賀県) から、今秋に供用開始される「吉野ヶ里町文化体育館」の運営を担う指定管理者として、新たに指定されました。

地方自治体等と連携した学校授業の指導受託や地域スポーツ活性化を促進する地域スポーツ支援事業におきましては、経済産業省の「未来の教室」実証事業に採択されました。学校が抱える課題解決や地域住民の運動促進を図るとともに、より多くの人々がスポーツに親しめる環境の整備とサービスの提供を行い、皆様の健康づくりに貢献してまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、お子さまの「カラダ」と「アタマ」と「ココロ」の健全な成長をサポートし、これまで以上にお子さまや保護者の皆様にとってご利用いただきやすいサービスを提供する等、「運動塾」の強化を図ってまいります。

なお、ワクチン接種の進展により新型コロナウイルス感染症の感染者数は減少に転じておりますが、感染の再拡大が

見られる場合には、今後も施設における新規入会者数及び退会者数の動向に影響を与える可能性があります。引き続き、地方自治体や契約法人のニーズに応えた受託運営や、会員基盤を生かした商品販売の強化など、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 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	202,430	222,410
営業債権及びその他の債権	31,874	27,652
棚卸資産	10,391	8,424
未収法人所得税	12,470	800
その他の流動資産	9,516	12,776
流動資産合計	266,681	272,062
非流動資産		
有形固定資産	106,025	108,523
のれん及び無形資産	36,813	43,473
投資不動産	32,433	32,408
持分法で会計処理されている投資	3,128	2,909
その他の投資	1,590	1,581
その他の金融資産	15,491	15,392
繰延税金資産	25,051	23,209
その他の非流動資産	1,794	1,717
非流動資産合計	222,325	229,212
資産合計	489,006	501,274
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	5,535	5,596
その他の金融負債	12,570	10,755
営業債務及びその他の債務	32,827	27,762
未払法人所得税	3,027	4,503
その他の流動負債	25,901	20,914
流動負債合計	79,860	69,530
非流動負債		
社債及び借入金	69,640	68,108
その他の金融負債	26,227	27,541
引当金	10,694	10,714
繰延税金負債	1,332	1,572
その他の非流動負債	1,711	1,678
非流動負債合計	109,604	109,613
負債合計	189,464	179,143
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	75,001
自己株式	△27,843	△26,866
その他の資本の構成要素	2,173	2,351
利益剰余金	202,599	223,430
親会社の所有者に帰属する持分合計	298,727	321,315
非支配持分	815	816
資本合計	299,542	322,131
負債及び資本合計	489,006	501,274

(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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	27,008	39,562
サービス及びその他の収入	89,064	99,924
売上高及び営業収入合計	116,072	139,486
売上原価		
製品売上原価	△13,965	△18,471
サービス及びその他の原価	△54,707	△57,256
売上原価合計	△68,672	△75,727
売上総利益	47,400	63,759
販売費及び一般管理費	△21,673	△25,120
その他の収益及びその他の費用	△4,359	471
営業利益	21,368	39,110
金融収益	65	149
金融費用	△821	△423
持分法による投資損失	△397	△163
税引前四半期利益	20,215	38,673
法人所得税	△6,427	△11,114
四半期利益	13,788	27,559
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	13,791	27,558
非支配持分	△3	1
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	103.52円	206.79円
希薄化後	101.90円	203.47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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期利益	13,788	27,559
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	18	△9
純損益に振り替えられることのない項目合計	18	△9
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	△356	187
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△356	187
その他の包括利益合計	△338	178
四半期包括利益	13,450	27,737
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	13,453	27,736
非支配持分	△3	1

(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		
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

	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		
2021年4月1日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542
四半期利益					27,558	27,558	1	27,559
その他の包括利益				178		178		178
四半期包括利益合計	—	—	—	178	27,558	27,736	1	27,737
自己株式の取得			△6			△6		△6
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△6,727	△6,727		△6,727
転換社債型新株予約権付社債の転換		601	983			1,584		1,584
所有者との取引額合計	—	602	977	—	△6,727	△5,148	—	△5,148
2021年9月30日残高	47,399	75,001	△26,866	2,351	223,430	321,315	816	322,131

(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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021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	13,788	27,559
減価償却費及び償却費	9,407	8,216
減損損失	34	128
受取利息及び受取配当金	△45	△38
支払利息	444	410
固定資産除売却損益(△)	30	13
持分法による投資損益(△)	397	163
法人所得税	6,427	11,114
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	1,349	4,332
棚卸資産の純増(△)減	△503	1,986
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,580	△6,315
前払費用の純増(△)減	△1,767	△3,000
契約負債の純増減(△)	2,965	△4,631
その他	2,102	△1,799
利息及び配当金の受取額	59	38
利息の支払額	△370	△363
法人所得税の支払額(△)又は還付額	△7,683	5,718
営業活動によるキャッシュ・フロー	23,054	43,531
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△9,963	△10,829
差入保証金の差入による支出	△220	△569
差入保証金の回収による収入	502	1,211
資産除去債務の履行による支出	△181	△1,317
定期預金の預入による支出	—	△574
定期預金の払戻による収入	586	403
その他	183	102
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,093	△11,573
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヶ月超)による収入	5,364	5,496
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△28,216	△5,496
社債の発行による収入	60,000	—
リース負債の返済による支出	△6,021	△5,404
配当金の支払額	△935	△6,720
その他	△300	△5
財務活動によるキャッシュ・フロー	29,892	△12,129
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△78	151
現金及び現金同等物の純増減額	43,775	19,980
現金及び現金同等物の期首残高	131,432	202,430
現金及び現金同等物の四半期末残高	175,207	222,410

(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) セグメント情報

① 事業セグメント

前第2四半期連結累計期間（自 2020年4月1日 至 2020年9月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	87,947	6,007	7,150	14,968	116,072	—	116,072
セグメント間の内部売上高	325	580	—	154	1,059	△1,059	—
計	88,272	6,587	7,150	15,122	117,131	△1,059	116,072
事業利益	31,048	297	△1,236	△2,993	27,116	△1,389	25,727
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△4,359
営業利益	—	—	—	—	—	—	21,368
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△756
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△397
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	20,215

当第2四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年9月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	98,299	9,125	12,274	19,788	139,486	—	139,486
セグメント間の内部売上高	333	834	—	154	1,321	△1,321	—
計	98,632	9,959	12,274	19,942	140,807	△1,321	139,486
事業利益	35,848	1,694	1,827	550	39,919	△1,280	38,639
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	471
営業利益	—	—	—	—	—	—	39,110
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△274
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△163
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	38,673

(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. 当社グループは、各事業における事業利益をセグメント損益としております。各事業におけるセグメント損益は、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. 調整額の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用及びセグメント間取引高消去等から構成されております。
4. 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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
日本	93,476	109,220
米国	12,913	18,203
欧州	6,538	6,465
アジア・オセアニア	3,145	5,598
連結計	116,072	139,486

(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に基づいてそれぞれの地域を決定しております。

(7) 連結損益計算書関係

前第1四半期連結会計期間及び当第1四半期連結会計期間におきまして、それぞれ5,723百万円及び862百万円の新型コロナウイルス感染症関連損失を「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。

前第2四半期連結会計期間及び当第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、前第1四半期連結会計期間及び当第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1,075百万円及び206百万円を「その他の収益及びその他の費用」から控除しております。