

2022年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2021年8月5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8月12日 配当支払開始予定日 —
 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1四半期の連結業績 (2021年4月1日~2021年6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1四半期	68,326	29.2	20,278	64.2	19,437	187.0	19,115	204.2	13,658	225.7	13,659	225.7
2021年3月期第1四半期	52,887	△6.3	12,351	26.5	6,772	△32.4	6,284	△35.3	4,194	△42.4	4,193	△42.4

(参考) 四半期包括利益合計額 2022年3月期第1四半期 13,608百万円 (216.2%) 2021年3月期第1四半期 4,304百万円 (△27.9%)

(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1四半期	102.54	100.86
2021年3月期第1四半期	31.48	31.01

(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1四半期	484,930	306,421	305,607	63.0
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	—	—	—	—	—
2022年3月期 (予想)	—	36.50	—	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1Q	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1Q	10,287,143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1Q	133,213,056株	2021年3月期1Q	133,214,496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8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) 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1四半期連結累計期間の概況

当第1四半期連結累計期間におきましては、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拡大は収束に向けて前進しつつありますが、変異ウイルスの流行などもあり、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、当社グループの当第1四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、前期新型コロナウイルス感染拡大による影響を受けた他の事業において売上高に回復の兆しが見られ、事業利益が黒字となりました。これにより売上高は増収、事業利益、営業利益及び親会社の所有者に帰属する四半期利益は、四半期における最高益となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は683億2千6百万円（前年同期比29.2%増）、事業利益は202億7千8百万円（前年同期比64.2%増）、営業利益は194億3千7百万円（前年同期比187.0%増）、税引前四半期利益は191億1千5百万円（前年同期比204.2%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は136億5千9百万円（前年同期比225.7%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1四半期 連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6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	42,840	49,859	16.4
アミューズメント事業	2,874	3,551	23.5
ゲーミング&システム事業	2,977	6,296	111.5
スポーツ事業	4,739	9,341	97.1
消去	△543	△721	—
連結合計	52,887	68,326	29.2

(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4億ダウンロードを達成した「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、「プロ野球スピリッツA（エース）」が好調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球」等のタイトルも引き続きお客様にご好評いただいております。

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。また、「遊戯王ラッシュデュエル」は、店頭での各種キャンペーン施策を引き続き行い、若年層を中心に継続的に訴求しております。

家庭用ゲームでは、累計販売本数300万本を突破した「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」において、インターネットを使ってプレーするともらえるマイルを使った「マイレージサービス」を新たに搭載するなど、引き続きお客様から注目を集めております。新規タイトルとしては、Steam®にて和風アクションゲーム「GetsuFumaDen: Undying Moon」の早期アクセスを、マルチプラットフォームにて「スーパーボンバーマン R オンライン」の配信をそれぞれ開始しております。また、野球バラエティゲーム「パワプロクンポケット」シリーズとして10年ぶりの新作となる「パワプロクンポケットR」をNintendo Switch™にて、今冬に発売することを決定いたしました。

eスポーツでは、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」の野球競技に採用された「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」において熱戦が繰り広げられ、決勝大会は全世界に向けて配信されました。また、昨年に引き続き「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン大会となる「KCグラントーナメント2021」の予選を行いました。さらに、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eJリーグ ウイニングイレブン 2021シーズン」の予選を開始しております。加えて、「eFootball League 2020-21シーズン」のプロリーグ「eFootball.Pro IQONIQ」では、レギュラーシーズンを勝ち上がった上位クラブでの「Knockout Stage」を行い、優勝チームを決定いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は498億5千9百万円 (前年同期比16.4%増) となり、事業利益は191億6千1百万円 (前年同期比25.2%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) への影響が依然続いております。国内施設においては、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、来場者は回復基調にありますが、再び緊急事態宣言が発出されるなど、先行きは不透明な状況です。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、「クイズマジックアカデミー」シリーズの最新作「クイズマジックアカデミー 夢幻の境界 (むげんのきょうかい)」、「SOUND VOLTEX」シリーズの最新作「SOUND VOLTEX EXCEED GEAR (サウンドボルテックス エクシードギア)」が全国のアミューズメント施設で稼働を開始いたしました。また、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、前年同期比で増加し、新型コロナウイルス感染拡大前の水準に戻りつつあります。メダルゲームでは、ピ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 (デュエルドリーム)」を市場投入いたしました。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、AndroidTMアプリ「コナステ」にて「コナステ メダルコーナー」の配信を開始いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は35億5千1百万円 (前年同期比23.5%増) となり、事業利益は3億1千5百万円 (前第1四半期連結累計期間は2億4千万円の損失) 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のワクチン接種が進んだことによりカジノ施設への入場制限等の規制が緩和され、活気を取り戻しつつあります。特に、ラスベガスにおいては6月に経済規制が全面的に解除されました。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、市場は徐々に回復す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、「J」カーブディスプレイを特徴とする「DIMENSION 49JTM (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 27TM (ディメンション トゥウェンティーセブン)」及び「DIMENSION 49TM (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。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パブルがシームレスに流れる「Ocean Spin (オーシャン スピン)」を北米市場へ展開しました。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。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は62億9千6百万円 (前年同期比111.5%増) となり、事業利益は9億1千6百万円 (前第1四半期連結累計期間は9億2千5百万円の損失) 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」の第1弾、「温活フィットネス」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「オンラインライブレッスン」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1四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1四半期連結累計期間の売上高は93億4千1百万円(前年同期比97.1%増)となり、事業利益は5億9千2百万円(前第1四半期連結累計期間は11億1百万円の損失)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、Nintendo Switch™向けに、プロ野球スピリッツシリーズ最新作「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」を発売いたします。また、新たなゲームエンジンを搭載し、新ブランドで展開する「eFootball™」の配信開始を予定しております。さらに、新しい遊戯王デジタルタイトルのラインアップとして、「遊戯王マスターデュエル」、「遊戯王クロスデュエル」の制作を進めてまいります。

継続した取り組みとしては、「遊戯王ラッシュデュエル」において、Nintendo Switch™向け「遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!」を発売するなど、お客様の増加に向けた取り組みを実施してまいります。家庭用ゲームでは、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を中心としたコンテンツの活性化に努めてまいります。

eスポーツにおいては、第76回国民体育大会「三重とこわか国体」と第21回全国障害者スポーツ大会「三重とこわか大会」の文化プログラムである「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE」の競技タイトルとして、家庭用ゲーム「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」とモバイルゲーム「プロ野球スピリッツA(エース)」が採用されており、日本へ向けて各地で予選が始まります。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」の球団代表選手を決めるためのオンライン予選を開始いたします。さらに、「遊戯王 デュエルリンクス」では、「KCグランドトーナメント2021」の決勝大会、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eJリーグ ウイニングイレブン 2021シーズン」の決勝大会を、

それぞれ開催予定です。

(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おります。さらに、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE 2021」を6月より開催しております。参加しても観戦しても楽しい、KONAMIタイトルの「面白い」・「楽しい」をより多くのお客様にお届けすることで、引き続き市場の活性化につながってまいります。

なお、新型コロナウイルスの感染拡大により緊急事態宣言が再び発出されるなど、先行きが不透明な状況にあり、当第2四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。

(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、ワクチン接種の進展により市場は回復傾向にありますが、新型コロナウイルスの感染拡大は、海外渡航制限やカジノ施設の運営制限の解除時期、来場者の回復状況、及び事業者の経営状態等に影響を与え、当第2四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。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。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、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。

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。

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、新型コロナウイルスの感染拡大は、今後の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、当第2四半期以降の業績に影響を及ぼす可能性があります。引き続きコスト構造の変革などを進めてまいります。さらに、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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	202,430	199,516
営業債権及びその他の債権	31,874	26,417
棚卸資産	10,391	8,525
未収法人所得税	12,470	12,104
その他の流動資産	9,516	14,667
流動資産合計	266,681	261,229
非流動資産		
有形固定資産	106,025	105,962
のれん及び無形資産	36,813	40,024
投資不動産	32,433	32,421
持分法で会計処理されている投資	3,128	2,927
その他の投資	1,590	1,568
その他の金融資産	15,491	15,474
繰延税金資産	25,051	23,477
その他の非流動資産	1,794	1,848
非流動資産合計	222,325	223,701
資産合計	489,006	484,930
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	5,535	5,529
その他の金融負債	12,570	12,404
営業債務及びその他の債務	32,827	25,941
未払法人所得税	3,027	1,689
その他の流動負債	25,901	24,066
流動負債合計	79,860	69,629
非流動負債		
社債及び借入金	69,640	69,664
その他の金融負債	26,227	25,326
引当金	10,694	10,704
繰延税金負債	1,332	1,503
その他の非流動負債	1,711	1,683
非流動負債合計	109,604	108,880
負債合計	189,464	178,509
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	74,400
自己株式	△27,843	△27,846
その他の資本の構成要素	2,173	2,123
利益剰余金	202,599	209,531
親会社の所有者に帰属する持分合計	298,727	305,607
非支配持分	815	814
資本合計	299,542	306,421
負債及び資本合計	489,006	484,930

(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1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	12,481	19,004
サービス及びその他の収入	40,406	49,322
売上高及び営業収入合計	52,887	68,326
売上原価		
製品売上原価	△6,403	△8,386
サービス及びその他の原価	△23,650	△27,589
売上原価合計	△30,053	△35,975
売上総利益	22,834	32,351
販売費及び一般管理費	△10,483	△12,073
その他の収益及びその他の費用	△5,579	△841
営業利益	6,772	19,437
金融収益	46	34
金融費用	△340	△211
持分法による投資損失	△194	△145
税引前四半期利益	6,284	19,115
法人所得税	△2,090	△5,457
四半期利益	4,194	13,658
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	4,193	13,659
非支配持分	1	△1
1 株当たり四半期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	31.48円	102.54円
希薄化後	31.01円	100.86円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期利益	4,194	13,658
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	7	△19
純損益に振り替えられることのない項目合計	7	△19
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	103	△31
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	103	△31
その他の包括利益合計	110	△50
四半期包括利益	4,304	13,608
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	4,303	13,609
非支配持分	1	△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					4,193	4,193	1	4,194
その他の包括利益				110		110		110
四半期包括利益合計	—	—	—	110	4,193	4,303	1	4,304
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6月30日残高	47,399	74,399	△27,836	21	177,528	271,511	803	272,314

	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					13,659	13,659	△1	13,658
その他の包括利益				△50		△50		△50
四半期包括利益合計	—	—	—	△50	13,659	13,609	△1	13,608
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△6,727	△6,727		△6,727
所有者との取引額合計	—	1	△3	—	△6,727	△6,729	—	△6,729
2021年6月30日残高	47,399	74,400	△27,846	2,123	209,531	305,607	814	306,421

(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1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	4,194	13,658
減価償却費及び償却費	4,738	3,666
減損損失	25	128
受取利息及び受取配当金	△36	△29
支払利息	201	205
固定資産除売却損益(△)	5	7
持分法による投資損益(△)	194	145
法人所得税	2,090	5,457
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	787	5,443
棚卸資産の純増(△)減	525	1,863
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△2,892	△7,114
前払費用の純増(△)減	△2,626	△4,089
契約負債の純増減(△)	△369	△4,473
その他	2,358	460
利息及び配当金の受取額	51	29
利息の支払額	△167	△125
法人所得税の支払額	△2,334	△3,094
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,744	12,137
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△4,512	△5,535
差入保証金の差入による支出	△21	△537
差入保証金の回収による収入	372	460
資産除去債務の履行による支出	△126	△159
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	—
その他	127	103
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,574	△6,242
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	2,148	2,185
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	—	△2,185
リース負債の返済による支出	△3,103	△2,159
配当金の支払額	△926	△6,689
その他	△0	△3
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,881	△8,851
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	80	42
現金及び現金同等物の純増減額	1,369	△2,914
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	132,801	199,516

(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1四半期連結累計期間（自 2020年4月1日 至 2020年6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	42,688	2,561	2,977	4,661	52,887	—	52,887
セグメント間の内部売上高	152	313	—	78	543	△543	—
計	42,840	2,874	2,977	4,739	53,430	△543	52,887
事業利益	15,309	△240	△925	△1,101	13,043	△692	12,351
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△5,579
営業利益	—	—	—	—	—	—	6,772
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△294
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△194
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	6,284

当第1四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年6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	49,681	3,086	6,296	9,263	68,326	—	68,326
セグメント間の内部売上高	178	465	—	78	721	△721	—
計	49,859	3,551	6,296	9,341	69,047	△721	68,326
事業利益	19,161	315	916	592	20,984	△706	20,278
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△841
営業利益	—	—	—	—	—	—	19,437
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△177
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△145
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	19,115

(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1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
日本	42,646	52,534
米国	5,469	9,456
欧州	3,224	3,370
アジア・オセアニア	1,548	2,966
連結計	52,887	68,326

(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1四半期連結累計期間及び当第1四半期連結累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。