

2022年3月期 決算短信〔IFRS〕(連結)

2022年5月12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
 定時株主総会開催予定日 2022年6月28日 配当支払開始予定日 2022年6月7日
 有価証券報告書提出予定日 2022年6月29日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満四捨五入)

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

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期	299,522	9.9	80,315	25.2	74,435	103.6	75,163	111.2	54,812	69.8	54,806	69.9
2021年3月期	272,656	3.7	64,164	44.8	36,550	18.0	35,581	17.1	32,274	62.2	32,261	62.2

(参考) 当期包括利益合計額 2022年3月期 59,340百万円 (71.8%) 2021年3月期 34,536百万円 (89.4%)

(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 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2022年3月期	410.80	404.62	16.9	14.8	24.9
2021年3月期	242.17	238.33	11.4	7.8	13.4

(参考) 持分法による投資損益 2022年3月期 87百万円 2021年3月期 57百万円

(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	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2022年3月期	528,613	348,076	348,061	65.8	2,605.63
2021年3月期	489,006	299,542	298,727	61.1	2,242.47

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2022年3月期	96,542	△22,993	△27,913	250,711
2021年3月期	69,770	△22,412	22,426	202,430

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2021年3月期	—	22.50	—	50.50	73.00	9,725	30.1	3.4
2022年3月期	—	36.50	—	87.00	123.50	16,497	30.1	5.1
2023年3月期(予想)	—	62.00	—	62.00	124.00		30.1	

3. 2023年3月期の連結業績予想 (2022年4月1日～2023年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益		基本的1株当たり 当期利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	320,000	6.8	81,000	0.9	76,500	2.8	76,500	1.8	55,000	0.4	411.74

※ 注記事項

(1) 期中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）
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

2022年3月期	143,500,000株	2021年3月期	143,500,000株
2022年3月期	9,919,591株	2021年3月期	10,286,773株
2022年3月期	133,410,926株	2021年3月期	133,214,149株

(参考) 個別業績の概要

2022年3月期の個別業績（2021年4月1日～2022年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期	19,686	△62.5	16,066	△67.8	16,649	△66.8	16,421	18.1
2021年3月期	52,495	35.5	49,862	39.5	50,153	39.4	13,909	△60.6

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2022年3月期	123.09	121.13
2021年3月期	104.41	102.60

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年3月期	336,617	255,098	75.8	1,909.70
2021年3月期	329,278	248,728	75.5	1,867.14

(参考) 自己資本 2022年3月期 255,098百万円 2021年3月期 248,728百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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、2022年5月12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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	6
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	7
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	7
3. 連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 連結財政状態計算書	8
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結持分変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	13
(6) セグメント情報	13
(7) 連結損益計算書関係	14
(8) 1株当たり情報	15
(9) 重要な後発事象	15

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

① 当期の経営成績

当連結会計年度におきましては、ウクライナ情勢の緊迫化や新型コロナウイルス感染症の変異株の感染拡大などにより先行き不透明な状況が続いております。一方で、ワクチン接種が進み社会経済活動が段階的に再開するなど持ち直しの動きも見え始めています。

このような状況のもと、当連結会計年度における経営成績は、急速に変化する市場環境の中、デジタルエンタテインメント事業が年間通して堅調に推移したことに加え、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ともに復調し、全ての事業が増収増益となりました。これにより当社グループの売上高は増収、事業利益、営業利益、税引前利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益、いずれの利益区分においても最高益を更新いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,995億2千2百万円（前連結会計年度比9.9%増）、事業利益は803億1千5百万円（前連結会計年度比25.2%増）、営業利益は744億3千5百万円（前連結会計年度比103.6%増）、税引前利益は751億6千3百万円（前連結会計年度比111.2%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は548億6百万円（前連結会計年度比69.9%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

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31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	204,185	215,010	5.3
アミューズメント事業	17,636	19,510	10.6
ゲーミング&システム事業	16,643	25,630	54.0
スポーツ事業	36,409	41,957	15.2
消去	△2,217	△2,585	—
連結合計	272,656	299,522	9.9

(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、当事業の新しい取り組みとしては、「遊戯王トレーディングカードゲーム」をいつでもどこでも楽しめるデジタルコンテンツにした「遊戯王 マスターデュエル」をグローバル向けに配信開始いたしました。累計2,000万ダウンロードを突破し、幅広い方々にお楽しみいただいております（4月時点では3,000万ダウンロード突破）。また、お客様から愛され続けてきたコンテンツをアートとして残していく取り組みとして、非代替性トークン（Non-Fungible Token）の販売を開始いたしました。

継続した取り組みとしては、「eFootball ウイニングイレブン 2021」（海外名「eFootball PES 2021」）や、グローバル配信から5周年を迎えた「遊戯王 デュエルリンクス」、イチロー氏とのコラボ施策を発表した「プロ野球スピリッツA（エース）」といった各モバイルタイトルが国内外で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、大型デュエルトーナメント大会の開催や、原作25周年の記念パックの発売などによりコンテンツの活性化に努めてまいりました。あわせて、「遊戯王ラッシュデュエル」では、遊戯王コンテンツの入り口として、若年層のお客様を中心に継続的な認知拡大を図ってまいりました。家庭用ゲームでは、累計販売本数350万本を突破した「桃

太郎電鉄「～昭和 平成 令和も定番!～」が定番タイトルとして、多くのお客様に楽しんでいただいております。

eスポーツでは、「東京eスポーツフェスタ2022」にて「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」競技大会の決勝大会を行い、熱い戦いをお届けいたしました。また、プロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALLプロスピA（エース）リーグ」2021シーズンにて、初代日本一の座をかけた「e日本シリーズ」を開催いたしました。さらに、「プロ野球スピリッツA（エース）」では、最強プレーヤーを決める「プロスピA（エース）チャンピオンシップ」2021シーズンは過去最多の参加者を集め、決勝大会は多くの注目を集めました。加えて、プロ野球開幕を盛り上げるため、最新作「eBASEBALLパワフルプロ野球2022」を使用した「プロ野球“バーチャル”開幕戦2022」を実施しております。これらの大会や各種イベントを通して、今後もさらなるeスポーツの発展と魅力の向上に向けて取り組んでまいります。

以上の結果、当事業の連結売上高は2,150億1千万円（前連結会計年度比5.3%増）となり、事業利益は764億2千4百万円（前連結会計年度比4.1%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り、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。

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シリーズの最新ダンスゲーム「DANCE aROUND(ダンスアラウンド)」、最新クイズゲーム「QuizKnock STADIUM(クイズノック スタジアム)」が稼働を開始いたしました。メダルゲームでは、大型メダルプッシャーゲーム「GRANDCROSS」シリーズの最新作として、アミューズメント施設でしか体験できない臨場感を味わうことができる「GRANDCROSS GOLD(グランドクロス ゴールド)」、「カラコロッタ」シリーズの最新作として、冒険の舞台を常夏の海から氷の島に移し、新しい遊びの要素も追加した「カラコロッタ フロズンアイランド」が稼働を開始いたしました。また、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「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」が引き続き堅調に推移しております。新型コロナウイルス感染症の拡大により2021年7月から延期していた、アーケードゲームプレーヤーの頂点を決めるKONAMIの公式eスポーツ大会「The 10th KONAMI Arcade Championship」を万全の感染対策のもと開催いたしました。13タイトルにわたる熱戦の様子はライブ配信され、大きな盛り上がりを見せました。さらに、「ぱちんこ戦国コレクション」の新スペック機種「ぱちんこ戦国コレクションBLACK」、「ハイスクールD×D2 ハーレム王に俺はなる」が稼働を開始いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は195億1千万円（前連結会計年度比10.6%増）となり、事業利益は34億9千2百万円（前連結会計年度比44.7%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、北米市場や豪州市場でカジノ施設への入場制限の緩和が進み、コロナ禍以前の活気を取り戻してきております。他の市場においても、一定の制限は残るものの、市場は徐々に回復しつつあります。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、主力商品のアップライト筐体「DIMENSION 27™(ディメンション トゥウエンティーセブン)」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。また、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ている「DIMENSION 49J™(ディメンション フォーティーナイン ジェー)」が、第20回ゲーミング&テクノロジーアワードで大変栄誉あるベストスロットマシンに選出されました。ゲーミングコンテンツでは、北米市場において、主力筐体向けの新コンテンツ「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。さらに、パーティシペーション向けの新タイトル「Lucky Envelope(ラッキー エンベロップ)」シリーズが好評を博し、「All Aboard(オール アボード)」シリーズも引き続き好調に推移しております。この他、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、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。昨年オープンした大型IR施設リゾート・ワールド・ラスベガスに納入された「Money Klip™(マネー クリップ)」は、ラスベガスで初めてのキャッシュレスシステムの導入事例として大きな注目を集めました。

以上の結果、当事業の連結売上高は256億3千万円（前連結会計年度比54.0%増）となり、事業利益は34億9千5百

万円（前連結会計年度は20億7千7百万円の損失）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ニーズが高まりつつあります。

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、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ほか、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、東京都中央区及び佐賀県吉野ヶ里町のスポーツ施設の業務受託運営を開始いたしました。

また、経済産業省が実施する「未来の教室」実証事業の一環として、「学校施設を中心とした地域×スポーツクラブ産業の融合による社会システムの検証」をテーマに、大阪府立箕面東高等学校及び学校法人立教学院と連携し、立教新座中学校、立教池袋中学校にて部活動指導のサポートを開始いたしました。

スポーツ・健康関連商品におきましては、1986年の発売以来35年もの間、多くのスポーツ選手に支持されてきたアスリート向けエアロバイクの最新モデル「POWER MAX V3 CONNECT」を発売したほか、クエン酸3,000mgを配合したエナジードリンク「RENER（レナー）」や新たにシールド乳酸菌[®]100億個が含まれたプロテイン「アスボディ」を発売するなど、多くの皆様の健康づくりに貢献できる商品を展開しております。

なお、当事業では、新型コロナウイルス感染症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、当連結会計年度には17店舗の営業を終了いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は419億5千7百万円（前連結会計年度比15.2%増）となり、事業利益は7億6千7百万円（前連結会計年度は58億7千3百万円の損失）となりました。

③ 今後の見通し

次期の通期連結業績につきましては、売上高3,200億円、事業利益810億円、営業利益765億円、税引前利益765億円、親会社の所有者に帰属する当期利益550億円と予想しております。

（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。その中で当事業は、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、「パワフルプロ野球」（パワプロ）シリーズ最新作となる「eBASEBALLパワフルプロ野球2022」を発売いたします。パワーアップした定番モードに加えて、新たなモードの搭載により、多くのお客様に楽しさをお届けします。また、Steam[®]にて対戦ミステリーゲーム「CRIMESIGHT」（クライムサイト）を配信いたします。さらに、スマートフォン向けコンテンツとして、新たなカードゲームの面白さを追求した4人対戦の新感覚カードバトル「遊戯王クロスデュエル」の配信に向けて取り組んでまいります。加えて、シリーズ13作品を収録した家庭用ゲーム「Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection」（ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ ザ カワバンガ コレクション）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、魅力ある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、「遊戯王 マスターデュエル」においては、様々なレギュレーションでのイベントや大会の開催など、より多くのお客様に楽しんでいただける運営を行ってまいります。さらに、家庭用ゲーム「eFootball[™] 2022」は、お客様のご意見を基にした改善や調整を実施し、現実のサッカーシーンに多く見られるボールの奪い合いによる緊迫感や、個性あるチーム戦術における駆け引きの面白さを向上させたバージョンへアップデートいたしました。

eスポーツにおいては、「いちご一会とちぎ国体・とちぎ大会」の文化プログラム事業である「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2022 TOCHIGI」の競技タイトルとして「eFootball™」シリーズと「プロ野球スピリッツA (エース)」が採用されております。今後もeスポーツの魅力を発信し、eスポーツファンのさらなる拡大へ向けた活動に取り組んでまいります。

(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」サービスをはじめとして、“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、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。さらに、日本プロ麻雀連盟と共同で開催する、「麻雀格闘倶楽部」によるeスポーツ大会「eMAH-JONG 麻雀格闘倶楽部 プロトーナメント (イーマージャン マージャンファイトクラブ プロトーナメント)」、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」の2シーズン目となる「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 2-(ビーマニ プロ リーグ シーズンツー)」の開催を通して、新たなユーザー体験を提供することで、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届けさせていただきます。

(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、パーティシペーション専用筐体で、75インチの湾曲したモニターが特徴の「DIMENSION 75C™ (ディメンション セブントィーフाइブ シー)」や、27インチのメインモニターと49インチのモニターを組み合わせた「DIMENSION TOP Box™ (ディメンション トップ ボックス)」を市場に投入するなど、「DIMENSION™ (ディメンション)」シリーズのラインアップの強化を中心に、商品レンジの拡充を図ってまいります。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機器の市場のほか、ニューヨーク州においてはVLT (ビデオ・ロッターリー・ターミナル) 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、「DIMENSION™」シリーズ筐体の特性に合わせたさらなるラインアップの拡充を図るなど、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)」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。また、従来より小型化し、カジノ施設やクルーズ船への搬入をより容易にするハードウェアの「Synkbox Lite (シンクボックス ライト)」を新たに展開するなど、お客様のニーズに合わせた開発を進めてまいります。

(スポーツ事業)

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。

受託事業においては、横浜市南区 (神奈川県)、福岡市 (福岡県)、京都府から各市区内のスポーツ施設の運営を担う指定管理者として新たに指定され、2022年4月より運営を開始いたします。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スイミングスクールにて、ソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社が展開する「スマートスイミングレッスンシステム」と、コナミスポーツクラブインストラクターの指導技術との相乗効果により、楽しく学び続けることをサポートする新たなデジタルサービス「運動塾デジタルノート」の提供を開始し、お子様の新しいチャレンジをサポートいたします。

引き続き、ニューノーマルの定着により変化する生活観や価値観に対応した商品・サービスの提供を進めてまいります。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して396億7百万円増加し、5,286億1千3百万円となりました。これは主として、未収法人所得税が減少した一方で、デジタルエンタテインメント事業が年間通して堅調に推移し、現金及び現金同等物が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して89億2千7百万円減少し、1,805億3千7百万円となりました。これは主として、短期借入金の返済により社債及び借入金が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して485億3千4百万円増加し、3,480億7千6百万円となりました。これは主として、親会社の所有者に帰属する当期利益の計上により利益剰余金が増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、当期利益の計上等により資本が増加し、前連結会計年度末と比較して4.7ポイント増加し、65.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	増減
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	69,770	96,542	26,772
投資活動によるキャッシュ・フロー	△22,412	△22,993	△581
財務活動によるキャッシュ・フロー	22,426	△27,913	△50,339
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	1,214	2,645	1,431
現金及び現金同等物の純増減額	70,998	48,281	△22,717
現金及び現金同等物の期末残高	202,430	250,711	48,281

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して482億8千1百万円増加し、当連結会計年度末には2,507億1千1百万円となりました。

また、当連結会計年度における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、965億4千2百万円（前連結会計年度比38.4%増）となりました。これは主として、当期利益や法人所得税の還付額が増加したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、229億9千3百万円（前連結会計年度比2.6%増）となりました。これは主として、差入保証金の回収による収入が減少したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、279億1千3百万円（前連結会計年度は224億2千6百万円の獲得）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加したことや前連結会計年度において社債の発行による

収入があったこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき87.00円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり36.50円）と合わせ、1株当たり123.50円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり124.00円とする予定であります。

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により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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	202,430	250,711
営業債権及びその他の債権	31,874	29,054
棚卸資産	10,391	8,957
未収法人所得税	12,470	1,443
その他の流動資産	9,516	9,461
流動資産合計	266,681	299,626
非流動資産		
有形固定資産	106,025	138,869
のれん及び無形資産	36,813	45,392
投資不動産	32,433	—
持分法で会計処理されている投資	3,128	3,159
その他の投資	1,590	1,231
その他の金融資産	15,491	15,302
繰延税金資産	25,051	23,671
その他の非流動資産	1,794	1,363
非流動資産合計	222,325	228,987
資産合計	489,006	528,613
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	5,535	8,377
その他の金融負債	12,570	9,106
営業債務及びその他の債務	32,827	33,486
未払法人所得税	3,027	12,418
その他の流動負債	25,901	19,200
流動負債合計	79,860	82,587
非流動負債		
社債及び借入金	69,640	59,775
その他の金融負債	26,227	25,263
引当金	10,694	10,450
繰延税金負債	1,332	770
その他の非流動負債	1,711	1,692
非流動負債合計	109,604	97,950
負債合計	189,464	180,537
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	75,027
自己株式	△27,843	△26,868
その他の資本の構成要素	2,173	6,701
利益剰余金	202,599	245,802
親会社の所有者に帰属する持分合計	298,727	348,061
非支配持分	815	15
資本合計	299,542	348,076
負債及び資本合計	489,006	528,613

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	61,177	85,901
サービス及びその他の収入	211,479	213,621
売上高及び営業収入合計	272,656	299,522
売上原価		
製品売上原価	△31,237	△40,673
サービス及びその他の原価	△127,978	△124,010
売上原価合計	△159,215	△164,683
売上総利益	113,441	134,839
販売費及び一般管理費	△49,277	△54,524
その他の収益及びその他の費用	△27,614	△5,880
営業利益	36,550	74,435
金融収益	78	1,472
金融費用	△1,104	△831
持分法による投資利益	57	87
税引前利益	35,581	75,163
法人所得税	△3,307	△20,351
当期利益	32,274	54,812
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	32,261	54,806
非支配持分	13	6
1株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	242.17円	410.80円
希薄化後	238.33円	404.62円

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
当期利益	32,274	54,812
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	23	△334
純損益に振り替えられることのない項目合計	23	△334
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	2,239	4,862
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	2,239	4,862
その他の包括利益合計	2,262	4,528
当期包括利益	34,536	59,340
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	34,523	59,334
非支配持分	13	6

(3) 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
当期利益					32,261	32,261	13	32,274
その他の包括利益				2,262		2,262		2,262
当期包括利益合計	—	—	—	2,262	32,261	34,523	13	34,536
自己株式の取得			△7			△7		△7
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,930	△3,930		△3,930
所有者との取引額合計	—	0	△7	—	△3,930	△3,937	—	△3,937
2021年3月31日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542

(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		
2021年4月1日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542
当期利益					54,806	54,806	6	54,812
その他の包括利益				4,528		4,528		4,528
当期包括利益合計	—	—	—	4,528	54,806	59,334	6	59,340
自己株式の取得			△8			△8		△8
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△11,603	△11,603		△11,603
転換社債型新株予約権付社債の転換		601	983			1,584		1,584
支配継続子会社に対する持分変動		26				26	△806	△780
所有者との取引額合計	—	628	975	—	△11,603	△10,000	△806	△10,806
2022年3月31日残高	47,399	75,027	△26,868	6,701	245,802	348,061	15	348,076

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	32,274	54,812
減価償却費及び償却費	19,172	17,933
減損損失	22,232	6,717
受取利息及び受取配当金	△76	△64
支払利息	899	804
固定資産除売却損益(△)	415	686
持分法による投資損益(△)	△57	△87
法人所得税	3,307	20,351
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△1,352	4,532
棚卸資産の純増(△)減	62	2,087
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	3,686	△3,870
前払費用の純増(△)減	△560	△1,778
契約負債の純増減(△)	3,506	△2,927
その他	3,689	△3,010
利息及び配当金の受取額	90	65
利息の支払額	△773	△723
法人所得税の支払額(△)又は還付額	△16,744	1,014
営業活動によるキャッシュ・フロー	69,770	96,542
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△23,561	△23,128
差入保証金の差入による支出	△827	△590
差入保証金の回収による収入	5,538	2,036
資産除去債務の履行による支出	△3,377	△1,812
定期預金の預入による支出	△423	△574
定期預金の払戻による収入	586	971
その他	△348	104
投資活動によるキャッシュ・フロー	△22,412	△22,993
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	10,561	5,496
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△33,413	△11,239
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	△10,485	△9,789
配当金の支払額	△3,929	△11,593
その他	△308	△788
財務活動によるキャッシュ・フロー	22,426	△27,913
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	1,214	2,645
現金及び現金同等物の純増減額	70,998	48,281
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期末残高	202,430	250,711

(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

前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31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	203,527	16,384	16,643	36,102	272,656	—	272,656
セグメント間の内部売上高	658	1,252	—	307	2,217	△2,217	—
計	204,185	17,636	16,643	36,409	274,873	△2,217	272,656
事業利益	73,446	2,413	△2,077	△5,873	67,909	△3,745	64,164
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△27,614
営業利益	—	—	—	—	—	—	36,550
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△1,026
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	57
税引前利益	—	—	—	—	—	—	35,581

当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31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	214,363	17,877	25,630	41,652	299,522	—	299,522
セグメント間の内部売上高	647	1,633	—	305	2,585	△2,585	—
計	215,010	19,510	25,630	41,957	302,107	△2,585	299,522
事業利益	76,424	3,492	3,495	767	84,178	△3,863	80,315
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△5,880
営業利益	—	—	—	—	—	—	74,435
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	641
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	87
税引前利益	—	—	—	—	—	—	75,163

(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)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
日本	221,512	229,606
米国	28,551	44,195
欧州	13,478	12,988
アジア・オセアニア	9,115	12,733
連結計	272,656	299,522

(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

前連結会計年度におきまして「その他の収益及びその他の費用」に計上した主なものは、スポーツ事業に関連する減損損失18,717百万円及び新型コロナウイルス感染症関連損失5,723百万円、並びに当該損失に関連して政府から受領した休業手当の助成金(雇用調整助成金)1,075百万円について、国際会計基準第20号「政府補助金の会計処理及び政府援助の開示」に従い控除したものであります。これは、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を受けた影響等によるものです。

当連結会計年度におきまして「その他の収益及びその他の費用」に計上した主なものは、デジタルエンタテインメント事業及びアミューズメント事業に関連して計上した開発資産の減損損失5,094百万円であります。これは、開発資産の回収可能額を見直したこと等によるものです。

(8) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	32,261百万円	54,806百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益調整額	36百万円	32百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益	32,297百万円	54,838百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	133,214,149株	133,410,926株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	2,299,114株	2,118,248株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する加重平均発行済普通株式数	135,513,263株	135,529,174株
基本的1株当たり当期利益	242.17円	410.80円
希薄化後1株当たり当期利益	238.33円	404.62円

(9) 重要な後発事象

該当事項はありません。