

2021年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2021年2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 03-6636-0589
 四半期報告書提出予定日 2021年2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. 2021年3月期第3四半期の連結業績 (2020年4月1日~2020年12月31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	%
2021年3月期第3四半期	191,930	△0.6	45,803	36.4	40,529	69.0	39,521	68.2	27,006	65.6	27,003	65.6
2020年3月期第3四半期	193,106	0.2	33,585	△16.6	23,976	△39.2	23,494	△40.0	16,312	△40.1	16,309	△40.1

(参考) 四半期包括利益合計額 2021年3月期第3四半期 26,294百万円 (65.5%) 2020年3月期第3四半期 15,885百万円 (△43.5%)

(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
2021年3月期第3四半期	202.70	199.46
2020年3月期第3四半期	120.60	118.80

(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	%
2021年3月期第3四半期	482,896	291,305	290,500	60.2
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

- 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：有
- 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）	2021年3月期3Q	143,500,000株	2020年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2021年3月期3Q	10,286,091株	2020年3月期	10,285,500株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年3月期3Q	133,214,348株	2020年3月期3Q	135,232,809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2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) 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3四半期連結累計期間の概況

当第3四半期連結累計期間におきましては、世界的な新型コロナウイルス感染症の拡大により、世界各国で社会経済活動が制限され景気は停滞基調となりました。各国政府は、感染拡大防止と社会経済活動再開の両立の実現に向けた模索を続けており、景気回復には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、新型コロナウイルス感染拡大防止のための第1四半期における休業措置や国内外の経済活動の停滞などにより、売上高の減少の影響を受けた事業がある一方で、デジタルエンタテインメント事業においては、モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲームそれぞれの分野において製品・サービスが堅調に推移したことで大幅な増益となり、当社グループの事業利益、営業利益及び税引前四半期利益は過去最高益となりました。

なお、当第3四半期連結累計期間より、売上高及び営業収入より売上原価、販売費及び一般管理費を控除した利益区分の名称を「事業利益」としております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,919億3千万円（前年同期比0.6%減）、事業利益は458億3百万円（前年同期比36.4%増）、営業利益は405億2千9百万円（前年同期比69.0%増）、税引前四半期利益は395億2千1百万円（前年同期比68.2%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は270億3百万円（前年同期比65.6%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3四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12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	108,667	144,633	33.1
アミューズメント事業	16,487	11,266	△31.7
ゲーミング&システム事業	22,980	11,754	△48.8
スポーツ事業	46,192	25,925	△43.9
消去	△1,220	△1,648	—
連結合計	193,106	191,930	△0.6

(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、アップデート配信を行った「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」が牽引いたしました。また、Amazonが提供するクラウドゲームストリームサービス「Luna」に「Contra Anniversary Collection」および「Castlevania Anniversary Collection」のタイトル提供を行いました。国内市場では、配信5周年を迎えた「プロ野球スピリッツA（エース）」が好調を維持したほか、「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お楽しみ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て進め、新型コロナウイルス禍の中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」では、新たなルール「マキシマ

ム召喚」を導入し、お客様からご好評の声をいただいております。

家庭用ゲームでは、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を発売し、当第3四半期連結累計期間における累計出荷本数が150万本を突破する好調な出足となりました(1月時点では250万本を突破)。また、「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」(海外名「eFootball PES 2021 SEASON UPDATE」)では、人気のオンラインモード「myClub」を基本プレー無料で遊ぶことができる「eFootball ウイニングイレブン 2021 LITE」の配信に加え、PCゲームのダウンロード販売プラットフォーム「Steam®」で国内向け販売を開始し、コンテンツの更なる盛り上げへと繋げました。さらに、Nintendo Switch™向けに「遊戯王ラッシュデュエル(仮)」の制作を発表しております。

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積極的に実施いたしました。欧州から総勢10のビッククラブが参加するウイニングイレブン公式のeスポーツ大会「eFootball League 2020-21シーズン」で、プロリーグ「eFootball.Pro」と、全プレーヤーが参加可能な「eFootball.Open」の2大会を開催しております。また、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シーズンが開幕いたしました。今シーズンは、実際のプロ野球と同様に月曜日以外毎日熱戦をお届けする事によって、シーズンを継続的に楽しんでいただいております。さらに、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」の予選大会やブロック大会を開催いたしました。加えて、全国各都道府県対抗によるeスポーツ選手権「全国各都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA」がオンライン上で実施され、「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」において、各部門の日本一が決定されました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は1,446億3千3百万円(前年同期比33.1%増)となり、事業利益は521億2千万円(前年同期比79.4%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)に影響が生じました。国内施設においては、昨年の緊急事態宣言解除・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ではありますが、先行きは不透明な状況となっております。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「武装神姫 アーマードプリンセスバトルコンダクター」を発売いたしました。また、「FEATURE PREMIUM」シリーズ最新作「麻雀格闘倶楽部 参」、「マジカルハロウィン7」、さらに「〜ガールズケイリン〜GIフェアリーグランプリ」が稼働を開始いたしました。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、音楽ゲーム「pop'n music Lively」、「GITADORA」、メダルゲーム「コナステ メダルコーナー」の配信を開始いたしました。さらに、eスポーツイベント「BEMANI PRO LEAGUE ZERO(ビーマニ プロ リーグ ゼロ)」を無観客で開催し、万全な感染対策の中で熱い試合が繰り広げられました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は112億6千6百万円(前年同期比31.7%減)となり、事業利益は11億9千6百万円(前年同期比68.2%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、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、カジノ施設は昨年3月以降一部地域を除き休業を余儀なくされておりました。しかし、一定の制限は残るものの米国の大部分のカジノ施設が段階的に営業を再開するなど、回復の兆しが見え始めています。渡航制限の継続など、依然として予断を許さない状況が続いておりますが、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、「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 フォーティースリー)」や「DIMENSION 27™(ディメンション トゥウェンティーセブン)」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

が引き続き進んだことに加え、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3四半期連結累計期間の売上高は117億5千4百万円（前年同期比48.8%減）となり、事業損失は14億8千6百万円（前第3四半期連結累計期間は24億2千3百万円の利益）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、運動不足やストレスが心身に悪影響をきたす健康二次被害の懸念が社会課題になりつつある中、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求められております。

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。その中で、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実施や、スタジオプログラムのWEB予約、施設の混雑状況のWEB公開など、感染拡大防止や3密防止につながる取り組みを導入し、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、施設の臨時休館や営業時間の短縮等を余儀なくされましたが、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし事業拡大を進めており、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3四半期連結累計期間の売上高は259億2千5百万円（前年同期比43.9%減）となり、事業損失は40億2千7百万円（前第3四半期連結累計期間は22億3百万円の利益）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くこととし、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、中国のネットイースと共同で、モバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」（中国名「游戏王：决斗链接」）の配信を中国にて開始しております。また、「遊戯王 マスターデュエル(仮)」とNintendo Switch

向けに「遊戯王ラッシュデュエル(仮)」の制作を行ってまいります。加えて、eスポーツでは「東京eスポーツフェスタ2021」大会実施タイトルとして「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」が採用されており、オンライン上で熱戦の幕が切れて落とされます。

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ニーズに寄り添ったイベントやキャンペーンを引き続き実施し、お客様に訴求してまいります。「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」の魅力をさらに多くのお客様にお伝えしてまいります。家庭用ゲームでは、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を筆頭に、販促およびコンテンツ展開の注力を継続し、新規のお客様の獲得及び盛り上げに努めてまいります。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及びモバイルゲームの制作を引き続き進めてまいります。

eスポーツにおいては、「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」、「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」、「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」の決勝大会を開催し、各タイトルの最強プレイヤーを決定いたしました。また、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シーズンでは、「eクライマックスシリーズ」と「e日本シリーズ」を実施し、日本一の球団を決定予定です。加えて、ウイニングイレブン公式のeスポーツ大会「eFootball League 2020-21シーズン」で、プロリーグ「eFootball.Pro」と、全プレイヤーが参加可能な「eFootball.Open」の2大会を引き続き実施してまいります。今後も新しいスポーツである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て機運を高めてまいります。

(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まいります。また、アーケードゲームプレイ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」開催を通じて、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お届けしてまいります。新作アミューズメントマシンにおいては、音楽ゲーム「SOUND VOLTEX - Valkyrie model-」、メダルゲーム「アニマロッタ アニマと星の物語」、「FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭」、及び「麻雀格闘倶楽部 真」の発売を予定しており、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4四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)」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「AllAboard(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、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4四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。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。

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施設においては、複数の地方自治体よりスポーツ施設の運営受託契約を獲得いたしました。千葉県船橋市の自治体の施設については今年の1月から運営を開始しているほか、大阪府豊中市、東京都中央区、神奈川県川崎市の各自治体の施設については4月より運営を開始いたします。また、同じく今年の4月からはプロバスケットボールリーグ B.LEAGUE B1のトップチーム「千葉ジェッツ」のホームアリーナである「船橋市総合体育館」の受託運営も開始いたします。

こども向け運動スクール「運動塾」につきましては、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社での業務提携を通じて、こども向けワンストップサービスの提供に取り組むとともに、遊休スペースの活用ならびに「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感染症は、新規入会者数及び退会者数の動向など、当第4四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、コロナ禍で注目されているオンラインフィットネスやウォーキング・ランニングを活用した施設外でのサービス導入、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に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3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	131,432	188,437
営業債権及びその他の債権	29,894	34,551
棚卸資産	10,000	12,354
未収法人所得税	1,924	452
その他の流動資産	14,493	9,495
流動資産合計	187,743	245,289
非流動資産		
有形固定資産	116,631	117,444
のれん及び無形資産	34,423	38,533
投資不動産	32,484	32,446
持分法で会計処理されている投資	3,128	3,278
その他の投資	1,554	1,575
その他の金融資産	17,229	16,115
繰延税金資産	23,735	26,184
その他の非流動資産	2,207	2,032
非流動資産合計	231,391	237,607
資産合計	419,134	482,896
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	28,265	5,175
その他の金融負債	12,187	10,117
営業債務及びその他の債務	31,264	31,548
未払法人所得税	2,997	7,309
その他の流動負債	22,053	27,207
流動負債合計	96,766	81,356
非流動負債		
社債及び借入金	9,855	69,616
その他の金融負債	34,553	31,555
引当金	6,674	6,415
繰延税金負債	886	1,187
その他の非流動負債	1,457	1,462
非流動負債合計	53,425	110,235
負債合計	150,191	191,591
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	74,399
自己株式	△27,836	△27,838
その他の資本の構成要素	△89	△801
利益剰余金	174,268	197,341
親会社の所有者に帰属する持分合計	268,141	290,500
非支配持分	802	805
資本合計	268,943	291,305
負債及び資本合計	419,134	482,896

(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3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	50,766	43,745
サービス及びその他の収入	142,340	148,185
売上高及び営業収入合計	193,106	191,930
売上原価		
製品売上原価	△26,626	△22,193
サービス及びその他の原価	△91,675	△90,415
売上原価合計	△118,301	△112,608
売上総利益	74,805	79,322
販売費及び一般管理費	△41,220	△33,519
その他の収益及びその他の費用	△9,609	△5,274
営業利益	23,976	40,529
金融収益	244	93
金融費用	△832	△1,308
持分法による投資利益	106	207
税引前四半期利益	23,494	39,521
法人所得税	△7,182	△12,515
四半期利益	16,312	27,006
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	16,309	27,003
非支配持分	3	3
1 株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	120.60円	202.70円
希薄化後	118.80円	199.46円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期利益	16,312	27,006
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	6	14
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	6	14
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	△433	△726
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△433	△726
その他の包括利益合計	△427	△712
四半期包括利益	15,885	26,294
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	15,882	26,291
非支配持分	3	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					16,309	16,309	3	16,312
その他の包括利益				△427		△427	0	△427
四半期包括利益合計	-	-	-	△427	16,309	15,882	3	15,885
自己株式の取得			△3			△3		△3
配当金					△13,997	△13,997		△13,997
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	△3	△9	△13,988	△14,027	20	△14,007
2019年12月31日残高	47,399	74,399	△21,328	1,147	170,685	272,302	800	273,102

	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					27,003	27,003	3	27,006
その他の包括利益				△712		△712		△712
四半期包括利益合計	-	-	-	△712	27,003	26,291	3	26,294
自己株式の取得			△2			△2		△2
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	△2	-	△3,930	△3,932	-	△3,932
2020年12月31日残高	47,399	74,399	△27,838	△801	197,341	290,500	805	291,305

(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3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	16,312	27,006
減価償却費及び償却費	20,017	14,607
減損損失	9,396	907
受取利息及び受取配当金	△231	△59
支払利息	675	677
固定資産除売却損益(△)	79	249
持分法による投資損益(△)	△106	△207
法人所得税	7,182	12,515
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	1,898	△5,067
棚卸資産の純増(△)減	△2,693	△2,272
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△1,868	1,930
前払費用の純増(△)減	△1,200	△1,628
契約負債の純増減(△)	△795	8,344
その他	△1,627	1,508
利息及び配当金の受取額	246	73
利息の支払額	△640	△527
法人所得税の支払額	△12,189	△11,026
営業活動によるキャッシュ・フロー	34,456	47,030
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△50,378	△16,814
差入保証金の差入による支出	△649	△222
差入保証金の回収による収入	1,338	5,242
資産除去債務の履行による支出	△12	△3,274
定期預金の預入による支出	△1,034	—
定期預金の払戻による収入	—	586
その他	△387	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△51,122	△14,481
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	7,449
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△6,516	△30,301
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	△9,951	△8,225
配当金の支払額	△13,976	△3,924
その他	△11	△302
財務活動によるキャッシュ・フロー	△30,025	24,697
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△412	△241
現金及び現金同等物の純増減額	△47,103	57,005
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	112,139	188,437

(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3四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3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31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	108,200	144,136
セグメント間の内部売上高	467	497
計	108,667	144,633
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	15,968	10,345
セグメント間の内部売上高	519	921
計	16,487	11,266
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	22,980	11,754
セグメント間の内部売上高	—	—
計	22,980	11,754
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	45,958	25,695
セグメント間の内部売上高	234	230
計	46,192	25,925
消去	△1,220	△1,648
連結計	193,106	191,930

損益

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。事業利益とは、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す。

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	29,051	52,120
アミューズメント事業	3,766	1,196
ゲーミング&システム事業	2,423	△1,486
スポーツ事業	2,203	△4,027
計	37,443	47,803
全社及び消去	△3,858	△2,000
計(事業利益)	33,585	45,803
その他の収益及びその他の費用	△9,609	△5,274
金融収益及び金融費用	△588	△1,215
持分法による投資利益	106	207
税引前四半期利益	23,494	39,521

(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. 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. 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3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
日本	149,253	153,931
米国	28,270	21,333
欧州	8,803	10,566
アジア・オセアニア	6,780	6,100
連結計	193,106	191,930

(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。

(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、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。