

## 2022年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2022年2月3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 2022年2月10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3四半期の連結業績（2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第3四半期	215,048	12.0	59,657	30.2	60,311	48.8	59,860	51.5	42,383	56.9	42,381	57.0
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

(参考) 四半期包括利益合計額 2022年3月期第3四半期 43,800百万円 (66.6%) 2021年3月期第3四半期 26,294百万円 (65.5%)

(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
2022年3月期第3四半期	317.79	312.89
2021年3月期第3四半期	202.70	199.46

#### (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3四半期	514,996	333,318	332,501	64.6
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3Q	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3Q	9,919,263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3Q	133,360,057株	2021年3月期3Q	133,214,348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、2022年2月3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、ワクチン接種の進展などにより国内で社会経済活動への制限緩和が進みましたが、海外においては新たな変異株の感染が拡大しており、引き続き注視が必要な状況です。

このような状況のもと、当社グループの当第3四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堅調に推移したことに加えて、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新型コロナウイルス感染症の影響から復調基調にあり、全事業で増収増益となり、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3四半期連結累計期間における最高益を更新いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,150億4千8百万円（前年同期比12.0%増）、事業利益は596億5千7百万円（前年同期比30.2%増）、営業利益は603億1千1百万円（前年同期比48.8%増）、税引前四半期利益は598億6千万円（前年同期比51.5%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は423億8千1百万円（前年同期比57.0%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2020年4月1日 至2020年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021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	144,633	153,959	6.4
アミューズメント事業	11,266	13,709	21.7
ゲーミング&システム事業	11,754	18,680	58.9
スポーツ事業	25,925	30,692	18.4
消去	△1,648	△1,992	—
連結合計	191,930	215,048	12.0

#### (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、「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。あわせて、「遊戯王ラッシュデュエル」では、カードが黄金に輝く新レアリティ「ゴールドラッシュレア」を導入したパックを販売するなど、若年層のお客様向けに訴求し続けながら展開しております。

家庭用ゲームでは、発売1周年を迎え、無料アップデートを行った「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」が定番タイトルとして、引き続き多くのお客様に楽しんでいただいております。新規タイトルとしては、シリーズ待望の新作である「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」を発売し、シリーズファンのお客様を中心にご好評いただいております。

eスポーツでは、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE」において、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）」を競技タイトルとした熱い戦いが繰り広げられ、

日本一を決定いたしました。また、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同開催のプロ野球eスポーツリーグである「eBASEBALLプロスピA(エース)リーグ」2021シーズンでは、12球団の代表選手達によるリーグ戦が開幕し、日本一の座をかけた緊張感のある戦いが続いております。さらに、「東京eスポーツフェスタ2022」にて実施される、「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」競技大会のオンライン予選を開催し、全国で熾烈な戦いが行われました。

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1,539億5千9百万円(前年同期比6.4%増)となり、事業利益は555億3千4百万円(前年同期比6.5%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。国内外ともにアミューズメント施設への来場者は回復傾向にあるものの、新たな変異株の感染が拡大しており、引き続き注視が必要な状況です。

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、音楽ゲーム「beatmania IIDX」シリーズの最新作として、演出やビジュアルを一押し、進化したプレー環境でDJシミュレーションをより一層お楽しみいただける「beatmania IIDX 29 CastHour(ビートマニア ツーディーエックス ニジウキュウ キャストアワー)」が稼働を開始し、ご好評いただいております。メダルゲームでは、競馬メダルゲーム「GI-WorldClassic」シリーズにおいて、好きな競走馬のオーナーになって楽しむ「GrandOwner(グランドオーナー)」など様々な新要素を搭載した最新作「GI-WorldClassic RISING(ジーワンワールドクラシック ライジング)」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、当第3四半期においては、タイトルの追加や大型バージョンアップを実施しただけでなく、従来のPC端末・Android端末に加えて、iOS端末へ新規に対応いたしました。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(ビーマニ プロ リーグ ニーゼロニーイチ)」を万全な感染対策のもと開催しました。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。また、「戦国コレクション」シリーズの最新機種「ばちんこ戦国コレクション小悪魔99」が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3四半期連結累計期間の売上高は137億9百万円(前年同期比21.7%増)となり、事業利益は23億1千4百万円(前年同期比93.4%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。新たな変異株の感染拡大など、依然として新型コロナウイルス感染症の影響を受けている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、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。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、「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パ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。

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186億8千万円(前年同期比58.9%増)となり、事業利益は25億2千4百万円(前第3四半期連結累計期間は14億8千6百万円の損失)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ニーズが高まりつつある中、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、当事業の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にて部活動指導のサポート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、当第3四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3四半期連結累計期間の売上高は306億9千2百万円(前年同期比18.4%増)となり、事業利益は11億5千1百万円(前第3四半期連結累計期間は40億2千7百万円の損失)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

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感染拡大は小康状態にありましたが、新たな変異株の感染が拡大しており、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、2022年3月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、遊戯王のデジタルコンテンツとして「対戦者も観客も楽しめるオンライン遊戯王」をコンセプトとした「遊戯王 マスターデュエル」をクロスプラットフォームで配信開始いたします。基本プレイ無料で10,000種を超えるカードを収録し、いつでも世界中の人々との対戦を可能とすることで、多くの方に「遊戯王トレーディングカードゲーム」の楽しさをお伝えします。また、新たなカードゲームの面白さを実現すべく、4人対戦の新感覚カードバトルとして、スマートフォン向けコンテンツ「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。さらに、「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」の制作を進めております。加えて、お客様から愛され続けてきたコンテンツを記念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)の販売をいたします。

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「eFootball™ 2022」は、お客様のご期待にお応えできるクオリティでお届けする

ために、鋭意制作に取り組んでおります。

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e日本シリーズを開催し、日本一のチームを決定いたします。また、「東京eスポーツフェスタ2022」にて実施される、「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」競技大会の決勝を行います。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向上に向けて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。さらに、新型コロナウイルス感染症の拡大により2021年7月から延期をしていた、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」を予定しております。

新作アミューズメントマシンにおいては、ビデオゲーム「DANCE aROUND」、「QuizKnock STADIUM」、メダルゲーム「GRANDCROSS GOLD」、「カラコロッタ フロズンアイランド」の発売を予定しており、市場の活性化に繋げてまいります。

当第4四半期も新型コロナウイルス感染症の状況を注視しつつ、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、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 セブティーファイブ シー)」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™(シンクサーティーワン)」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4四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。

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いては、引き続き、運営受託契約の獲得に努めてまいります。

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。

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最新モデル「POWER MAX V3 CONNECT」の発売を予定しております。

なお、新型コロナウイルス感染症の状況が、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3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	202,430	231,337
営業債権及びその他の債権	31,874	29,278
棚卸資産	10,391	8,770
未収法人所得税	12,470	1,126
その他の流動資産	9,516	11,229
流動資産合計	266,681	281,740
非流動資産		
有形固定資産	106,025	108,188
のれん及び無形資産	36,813	47,545
投資不動産	32,433	32,395
持分法で会計処理されている投資	3,128	2,860
その他の投資	1,590	1,511
その他の金融資産	15,491	15,550
繰延税金資産	25,051	23,631
その他の非流動資産	1,794	1,576
非流動資産合計	222,325	233,256
資産合計	489,006	514,996
<b>負債及び資本</b>		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	5,535	11,817
その他の金融負債	12,570	10,281
営業債務及びその他の債務	32,827	32,176
未払法人所得税	3,027	8,339
その他の流動負債	25,901	18,646
流動負債合計	79,860	81,259
非流動負債		
社債及び借入金	69,640	59,764
その他の金融負債	26,227	26,598
引当金	10,694	10,726
繰延税金負債	1,332	1,656
その他の非流動負債	1,711	1,675
非流動負債合計	109,604	100,419
負債合計	189,464	181,678
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	3,590
利益剰余金	202,599	233,377
親会社の所有者に帰属する持分合計	298,727	332,501
非支配持分	815	817
資本合計	299,542	333,318
負債及び資本合計	489,006	514,996

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	43,745	63,722
サービス及びその他の収入	148,185	151,326
売上高及び営業収入合計	191,930	215,048
売上原価		
製品売上原価	△22,193	△29,736
サービス及びその他の原価	△90,415	△87,490
売上原価合計	△112,608	△117,226
売上総利益	79,322	97,822
販売費及び一般管理費	△33,519	△38,165
その他の収益及びその他の費用	△5,274	654
営業利益	40,529	60,311
金融収益	93	391
金融費用	△1,308	△631
持分法による投資利益又は損失(△)	207	△211
税引前四半期利益	39,521	59,860
法人所得税	△12,515	△17,477
四半期利益	27,006	42,383
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	27,003	42,381
非支配持分	3	2
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	202.70円	317.79円
希薄化後	199.46円	312.89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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期利益	27,006	42,383
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	14	△56
純損益に振り替えられることのない項目合計	14	△56
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	△726	1,473
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△726	1,473
その他の包括利益合計	△712	1,417
四半期包括利益	26,294	43,800
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	26,291	43,798
非支配持分	3	2

(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					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

	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					42,381	42,381	2	42,383
その他の包括利益				1,417		1,417		1,417
四半期包括利益合計	—	—	—	1,417	42,381	43,798	2	43,800
自己株式の取得			△6			△6		△6
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
所有者との取引額合計	—	602	977	—	△11,603	△10,024	—	△10,024
2021年12月31日残高	47,399	75,001	△26,866	3,590	233,377	332,501	817	333,318

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021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	27,006	42,383
減価償却費及び償却費	14,607	12,642
減損損失	907	244
受取利息及び受取配当金	△59	△53
支払利息	677	612
固定資産除売却損益(△)	249	16
持分法による投資損益(△)	△207	211
法人所得税	12,515	17,477
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△5,067	3,062
棚卸資産の純増(△)減	△2,272	1,811
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	1,930	△3,085
前払費用の純増(△)減	△1,628	△2,552
契約負債の純増減(△)	8,344	△5,738
その他	1,508	△1,362
利息及び配当金の受取額	73	54
利息の支払額	△527	△490
法人所得税の支払額(△)又は還付額	△11,026	993
営業活動によるキャッシュ・フロー	47,030	66,225
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△16,814	△16,900
差入保証金の差入による支出	△222	△572
差入保証金の回収による収入	5,242	1,809
資産除去債務の履行による支出	△3,274	△1,458
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	971
その他	1	104
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,481	△16,620
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	7,449	5,496
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△30,301	△7,776
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	△8,225	△7,687
配当金の支払額	△3,924	△11,587
その他	△302	△5
財務活動によるキャッシュ・フロー	24,697	△21,559
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△241	861
現金及び現金同等物の純増減額	57,005	28,907
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	188,437	231,337

(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3四半期連結累計期間（自 2020年4月1日 至 2020年12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	144,136	10,345	11,754	25,695	191,930	—	191,930
セグメント間の内部売上高	497	921	—	230	1,648	△1,648	—
計	144,633	11,266	11,754	25,925	193,578	△1,648	191,930
事業利益	52,120	1,196	△1,486	△4,027	47,803	△2,000	45,803
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△5,274
営業利益	—	—	—	—	—	—	40,529
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△1,215
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	207
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	39,521

当第3四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年12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	153,460	12,446	18,680	30,462	215,048	—	215,048
セグメント間の内部売上高	499	1,263	—	230	1,992	△1,992	—
計	153,959	13,709	18,680	30,692	217,040	△1,992	215,048
事業利益	55,534	2,314	2,524	1,151	61,523	△1,866	59,657
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	654
営業利益	—	—	—	—	—	—	60,311
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△240
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△211
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	59,860

(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3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
日本	153,931	166,141
米国	21,333	30,818
欧州	10,566	9,827
アジア・オセアニア	6,100	8,262
連結計	191,930	215,048

(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。