

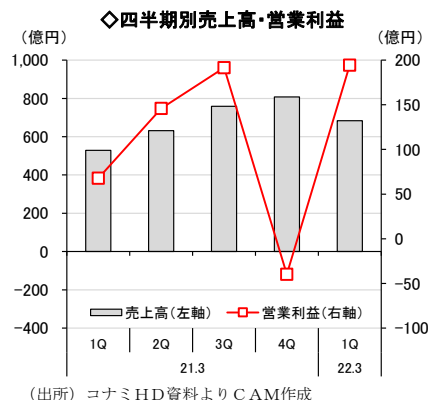
企業ニュース コナミホールディングス

(東証1部：9766) <https://www.konami.com>

作成者：村上大志

スポーツ分野に強いゲームメーカー

「エンタテインメント」と「スポーツ」の分野で事業を展開。主力のデジタルエンタテインメント事業では、家庭用ゲーム機向けソフトやスマホ・タブレット向けゲームの制作・配信を行っており、主力タイトルは「ウイニングイレブン」「実況パワフルプロ野球」「遊戯王」など。アミューズメント事業ではゲームセンターやパチンコ店向けのメダルゲームマシンを、ゲーミング&システム事業ではカジノ向けスロットマシンなどの開発・製造を手掛けている。スポーツ事業では主にスポーツクラブの運営を行っている。21.3期セグメント別売上高構成比はデジタルエンタテインメント75%、アミューズメント6%、ゲーミング&システム6%、スポーツ13%。



主力事業が好調、他の3事業も回復傾向

22.3期・第1四半期（4-6月）の連結業績は売上高が683億円、前年同期比29%増、営業利益が194億円、同187%増。主力のデジタルエンタテインメントが好調だったことに加え、前期に新型コロナウイルスの影響を受けた他の3事業が回復し、大幅な増益となった。モバイルゲームでは、スポーツ系のタイトルが好調だったほか、2020年11月に発売した家庭用ゲームタイトル「桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番!～」がロングヒットとなり、累計販売本数は300万本を突破した。スポーツは赤字が続くが、不採算店舗の撤退や直営店の閉店など構造改革が進展しており、前年同期からは大幅に回復している。

22.3期の会社計画は、新型コロナウイルスの影響を現時点において合理的に算定することが困難なため未定。主力のデジタルエンタテインメントは、依然として好調に推移している。今秋、世界的な人気を誇るサッカーゲーム「ウイニングイレブン」の最新作を「eFootball™」として家庭用・モバイル向けに配信を開始する予定。異なるデバイス間でオンライン対戦が可能なクロスプラットフォーム化により、ユーザー数の拡大が期待できよう。家庭用ゲーム向けグローバルタイトルの新作も近日発表するとのこと。

【株価動向・投資判断】

主力事業の好調と他の3事業の回復継続で、業績拡大が期待される。

<9766 コナミHD 業績:IFRS>

[今期予想の配当金は発行会社予想]

	売上高	営業利益	税引前利益	当期利益	1株利益	1株配当
	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	円	円
20.3	262,810 (0)	30,972 (▲ 39)	30,395 (▲ 40)	19,892 (▲ 42)	147.3	45.00
21.3	272,656 (4)	36,550 (18)	35,581 (17)	32,261 (62)	242.2	73.00
22.3 予	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	-	73.00

(注) 22.3期の連結業績予想は新型コロナウイルス感染症による影響を現時点で合理的に算定することが困難なため未定



【主要株価指標】 (売買単位：100株)	
株価 (2021/8/20)	6,420 円
年初来高値 (高値日)	7,560 円 (21/2/18)
同 安値 (安値日)	5,690 円 (21/1/4)
予想 P E R (22.3 予)	— 倍
1株株主資本 (PBR算出用)	2,294.1 円
P B R	2.80 倍
予想配当利回り	1.14 %
(1株当たり配当金 73.00円)	
R O E (21.3)	11.4 %
発行済み株式数	14,350 万株