

KONAMI

2020年3月期第2四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2019年10月31日

将来予測に関する注意事項

この資料に記載されている当社の現在の計画、見通し、戦略、確信は、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。従って、これら業績見通しに全面的に依拠することは控えるようお願いします。様々な重要な要素により、実際の業績はこれら業績見通しとは大きく異なる可能性があり、そしてもちろん見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる重要な要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。(1) 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化、(2) 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動、(3) 継続的な新製品の導入、急速な技術革新、主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする、競争の激しい市場において、顧客に受け入れられる製品を提供し続けていく当社の能力、(4) 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&システム事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5) スポーツ事業において、事業領域と会員数の拡大を成功させる当社の能力、(6) 法規制の改正とそれに対応する当社の能力、(7) 今後のM&Aについての当社の予想、(8) 偶発事象の結果。

- 当資料に含まれる業績につきましては、監査法人による会計監査を受けておりません
- この資料に記載されている数値は
 - (1) 国際会計基準に基づいて作成しております
 - (2) 億円未満を四捨五入しております
 - (3) 各事業セグメントの売上高は、セグメント間の売上高を含んでおります

目次

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別損益	6
➤ デジタルエンタテインメント事業	7
➤ アミューズメント事業	8
➤ゲーミング&システム事業	9
➤ スポーツ事業	10
➤ 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインナップ	11
➤ 連結経営成績	13
➤ 連結財政状態	14
➤ 連結キャッシュフロー	15

連結業績

(単位：億円)

	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 ('19/4-9)	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	1,222	1,211	2,700
営業利益	250	209	470
税引前利益	249	204	460
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	172	152	300
1株当たり当期利益(円)	127.16	112.41	221.84
1株当たり配当金(円)	60.50	38.00	76.00

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2019年3月期 第2四半期 (’18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 (’19/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 (’19/4-’20/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	668	670	2	+0.2%	1,440
アミューズメント事業	113	90	△ 23	△20.6%	290
ゲーミング & システム事業	128	149	21	+16.2%	340
スポーツ事業	320	311	△ 10	△3.0%	645
消去	△ 8	△ 8	△ 0	-	△ 15
売上高合計	1,222	1,211	△ 11	△0.9%	2,700

セグメント別損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 第2四半期	2020年3月期 第2四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想
	('18/4-9)	('19/4-9)			('19/4-'20/3)
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	204	187	△ 17	△ 8.3%	440
アミューズメント事業	31	16	△ 15	△ 49.3%	70
ゲーミング & システム事業	16	17	1	+4.1%	55
スポーツ事業	19	15	△ 4	△ 21.0%	40
全社及び消去	△ 19	△ 26	△ 7	-	△ 50
セグメント損益 計	251	208	△ 43	△ 17.0%	555
その他の収益及びその他の費用	△ 0	1	2	-	△ 85
営業利益合計	250	209	△ 41	△ 16.4%	470

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 ('19/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	668	670	2	+0.2%	1,440
セグメント損益	204	187	△ 17	△ 8.3%	440
営業利益	204	187	△ 17	△ 8.3%	405
利益率	31%	28%			28%

第2四半期のポイント

- モバイルゲームでは「プロ野球スピリッツA(エース)」、「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルプロ野球」などの既存タイトルが牽引したほか、「Frogger in Toy Town」をApple Arcadeにて配信を開始
- カードゲームでは「遊☆戯☆王」シリーズの世界No.1を決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2019」の決勝大会をドイツで開催し、活況を呈す
- 家庭用ゲームでは「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)、「プロ野球スピリッツ2019」、欧米・アジア地域向けの「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ レガシー・オブ・ザ・デュエリスト:リンク・エボリューション」などのタイトルを発売
- eスポーツの取り組みとしては一般社団法人日本野球機構(NPB)と共催する「eBASEBALL プロリーグ」においてeドラフト会議を開催したほか、各地のトップクラブやリーグなどと連携した取り組みとなる「ウイニングイレブン」シリーズの新eスポーツ構想「eFootball」を発表

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2019年3月期 第2四半期 (’18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 (’19/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 (’19/4-’20/3)
売上高	113	90	△ 23	△20.6%	290
セグメント損益	31	16	△ 15	△49.3%	70
営業利益	31	14	△ 16	△53.5%	70
利益率	27%	16%			24%

営業利益には、その他の費用1億円(20年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- ベルトコンベアを使用した遊びが新しいプライズゲームの「トレジャーロード」のほか、メダルゲームにおいては「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新作「GI優駿倶楽部」や、ダンジョンメダルRPG「エルドラクラウン」シリーズの最新作「エルドラクラウン 紅蓮の覇者」の稼働を開始
- 「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新機種「麻雀格闘倶楽部参」を発売

ゲーミング&システム事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 ('19/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	128	149	21	+16.2%	340
セグメント損益	16	17	1	+4.1%	55
営業利益	16	17	1	+4.2%	55
利益率	12%	11%			16%

円高による前年比為替影響は、売上△5億円、営業利益△1億円

第2四半期のポイント

- 「KX 43」の販売が堅調に推移したほか、「Concerto Opus」をはじめとした「Concerto」シリーズを北米市場を中心にオセアニア・中南米・欧州市場へ展開し、特にオセアニア市場においては「All Aboard」などのコンテンツの稼働が好調に推移
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」の導入が順調に推移
- 10月にラスベガスで開催の展示会「Global Gaming Expo 2019」に向け、「J」型のカーブをしたディスプレイが特徴の最新筐体や、「SYNKROS」向けの顔認証システムを活用した新機能などを発表

スポーツ事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	2020年3月期 第2四半期 ('19/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	320	311	△ 10	△3.0%	645
セグメント損益	19	15	△ 4	△21.0%	40
営業利益	18	17	△ 1	△5.7%	40
利益率	6%	6%			6%

営業利益には、その他の費用1億円(19年3月期)、その他の収益2億円(20年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- ▶ 多様なニーズに対応するためインストラクターがマンツーマンで指導しトレーニングを行うパーソナルプログラムを刷新するなどサービス向上に取り組む
- ▶ 全国で大型施設を運営する強みを生かし、自治体や学校が抱える設備維持や働き方改革などの課題解決への貢献を目的とした、幼稚園や小中学校向けの水泳指導授業受託事業の本格的展開を発表

第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインナップ(1)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※1)
プロ野球スピリッツ2019	PS4 / PS Vita	日本	2019年7月	DE
Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution	Nintendo Switch™	米州/欧州 /アジア	2019年8月	DE
eFootball ウイニングイレブン 2020 海外名 : eFootball PES 2020	PS4 / Xbox One PC (※2)	グローバル	2019年9月	DE
CONTRA ROGUE CORPS	Nintendo Switch™ /PS4/Xbox One/PC	グローバル	2019年9月	DE
Frogger in Toy Town	Apple Arcade	グローバル	2019年9月	DE
悪魔城ドラキュラ Grimoire of Souls 海外名 : Castlevania Grimoire of Souls	App Store Google Play	カナダ	2019年9月	DE
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	2019年10月	DE
PCエンジン mini 北米名 : TurboGrafx-16 mini 欧州名 : PC Engine Core Grafx mini	-	日本/北米 /欧州	2020年3月	DE
桃太郎電鉄 ~昭和 平成 令和も定番! ~	Nintendo Switch™	日本	2020年	DE
遊戯王 デュエルリンクス 中国名 : 游戏王: 决斗链接	App Store Android	中国	未定	DE
beatmania II DX ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	未定	DE
SOUND VOLTEX ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	未定	DE
DanceDanceRevolution ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	未定	DE

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業
※2 日本はPS4のみ

“PlayStation”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。
一般社団法人日本野球機構承認 プロ野球フロンティアリーグ公認
©さくまあきら

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



プロ野球スピリッツ2019



eFootball ウイニングイレブン 2020
海外名 : eFootball PES 2020



PCエンジン mini



ラブプラス EVERY



桃太郎電鉄
~昭和 平成 令和も定番! ~



beatmania II DX
ULTIMATE MOBILE

第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインナップ(2)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※)
トレジャーロード	アミューズメントマシン	日本	2019年7月	AM
麻雀格闘倶楽部 参	アミューズメントマシン	日本	2019年8月	AM
ゴールドマックス 限界突破!!!!	アミューズメントマシン	日本	2019年9月	AM
エルドラクラウン 紅蓮の覇者	アミューズメントマシン	日本	2019年9月	AM
FEATURE PREMIUM GI 優駿倶楽部	アミューズメントマシン	日本	2019年9月	AM
ドラゴンホイール	アミューズメントマシン	日本	2019年10月	AM
マジカルハロウィン7	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
beatmania IIDX LIGHTNING MODEL	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
スマッシュスタジアム	アミューズメントマシン	日本	2020年2月	AM
カラコロッタ めざせ! 夢の宝島	アミューズメントマシン	日本	2020年2月	AM
SILENT HILL	ゲーミングマシン	北米	未定	GS
SYNK Vision	ゲーミングシステム	北米	未定	GS

※ AM:アミューズメント事業 GS:ゲーミング&システム事業



トレジャーロード



エルドラクラウン 紅蓮の覇者



beatmania IIDX LIGHTNING MODEL



スマッシュスタジアム



カラコロッタ めざせ! 夢の宝島



SILENT HILL

連結経営成績

(単位: 億円)

	第2四半期 2019年3月期	百分比 (%)	第2四半期 2020年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,222	100.0%	1,211	100.0%	△ 11	△0.9%
売上原価	△ 724	59.3%	△ 736	60.8%	△ 12	
販売費及び一般管理費	△ 247	20.2%	△ 267	22.0%	△ 20	
その他の収益及び費用	△ 0	0.0%	1	△0.1%	2	
営業利益	250	20.5%	209	17.3%	△ 41	△16.4%
金融収益	3		2		△ 1	
金融費用	△ 4		△ 6		△ 2	
持分法による投資利益	0		△ 1		△ 1	
税引前利益	249	20.4%	204	16.9%	△ 45	△18.2%
法人所得税	△ 78	6.3%	△ 52	4.3%	25	
当期利益	172	14.1%	152	12.6%	△ 20	△11.6%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	172	14.1%	152	12.6%	△ 20	△11.6%
非支配持分	0	0.0%	△ 0	△0.0%	△ 0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2019年 3月末	2019年 9月末	増減		2019年 3月末	2019年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,592	1,394	△ 199	社債及び借入金	105	54	△ 52
営業債権及びその他の債権	325	316	△ 9	営業債務及びその他の債務	315	227	△ 88
棚卸資産	83	125	42	その他の流動負債	288	414	127
その他の流動資産	77	99	22	流動負債計	708	695	△ 13
流動資産計	2,077 (54.9%)	1,933 (47.8%)	△ 144	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	98	98	0
有形固定資産	822	1,195	372	その他の非流動負債	210	487	277
のれん及び無形資産	381	401	20	非流動負債計	308	585	277
持分法で会計処理されている投資	32	31	△ 1	負債合計	1,016	1,281	264
繰延税金資産	211	219	8	親会社の所有者帰属持分合計	2,756 (72.9%)	2,752 (68.1%)	△ 4
その他の非流動資産	256	261	5	(1株当たり持分：円)	(2,038.16)	(2,035.25)	(△2.91)
非流動資産	1,703 (45.1%)	2,107 (52.2%)	404	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,780	4,041	260	資本合計	2,764	2,760	△ 4
				負債及び資本合計	3,780	4,041	260

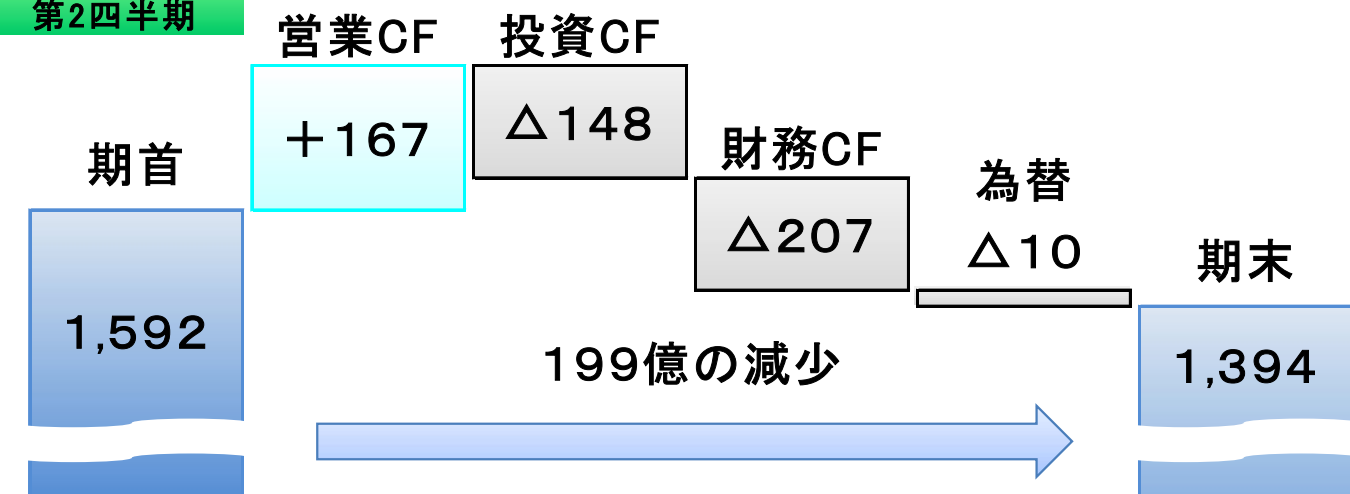
新リース会計基準(IFRS16)適用による影響 2019年9月末時点

有形固定資産	+344	その他の流動負債	+105
		その他の非流動負債	+287
		親会社の所有者帰属持分合計	△52

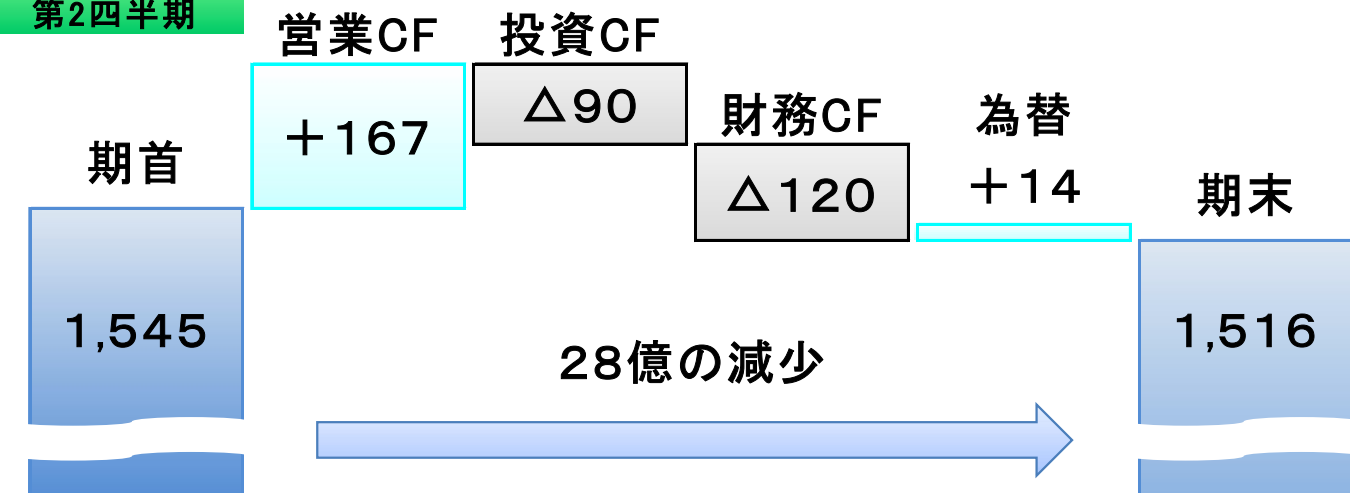
連結キャッシュフロー

2020年3月期
第2四半期

(単位:億円)



2019年3月期
第2四半期



KONAMI



以上