

KONAMI

2018年度 コナミグループ報告書

2018年4月1日～2019年3月31日

コナミホールディングス株式会社

証券コード：9766

株主の皆様へ



株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

当社グループを取り巻く国内経済は、企業収益や雇用環境の改善が続く中で、個人消費は緩やかな回復基調で推移しておりますが、世界経済は、米中の通商摩擦や中東情勢の不安定化並びに英国のEU離脱問題の混迷といった世界的な規模での減退が懸念されるなど、依然として先行き不透明な状況が続いております。

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規格化により、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、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。

アミューズメント市場におきましては、業界全体の

様々な取り組みにより、幅広いユーザー層が受け入れられる場所としてアミューズメント施設の認知が進んでおります。また、近年のeスポーツの普及・発展に伴い、世界各地で多くの大会が開催されるなど、遊び方の幅も広がっており、市場は上昇基調にあります。

ゲーミングビジネスに関しましては、世界各地で新規カジノ施設やカジノを含むIR（統合型リゾート）施設の開業や開発が進み、オンラインゲーミング市場も欧州を中心に成長を続けているほか、若者をターゲットにしたゲーミングビジネスの活性化に向けた取り組みが進んでおります。

スポーツ市場におきましては、政府が第2期「スポーツ基本計画」を策定し、「一億総スポーツ社会」の実現に向け、スポーツ参画人口を拡大するための取り組みが行われており、社会全体のスポーツに対する関心が高まっております。また、世界最大のスポーツイベントの開催を契機にスポーツ市場のさらなる活性化と成長が期待されております。

このような状況のもと、当社グループは市場のニーズやユーザーの変化に的確に対応し、革新的な商品、サービスを世界中に提供してまいりました結果、営業利益および当期利益において過去最高の経営成績を収めることができました。

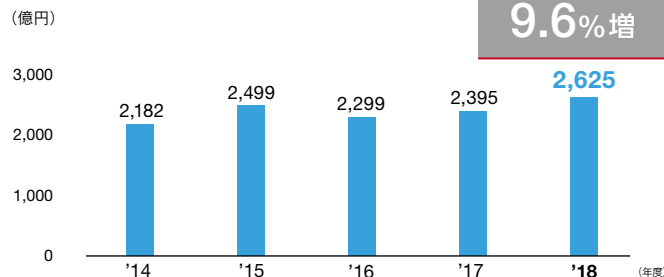
これからも皆様からの信頼とご期待にお応えしながら、一丸となって価値向上を目指してまいりますので、株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長
上月 拓也

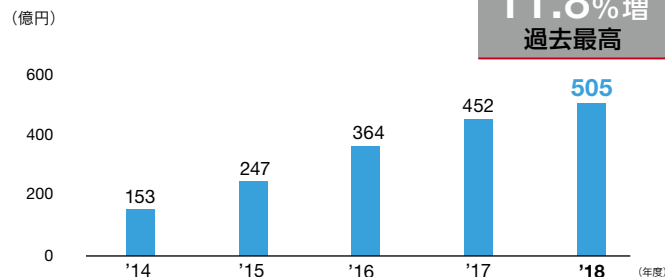
連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

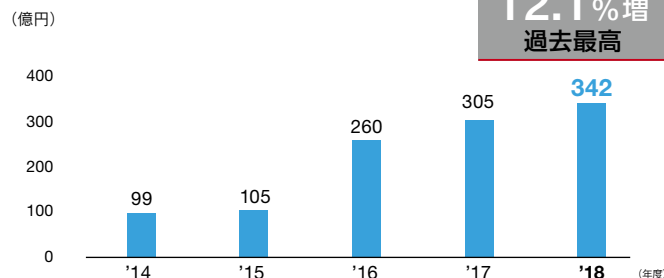
売上高



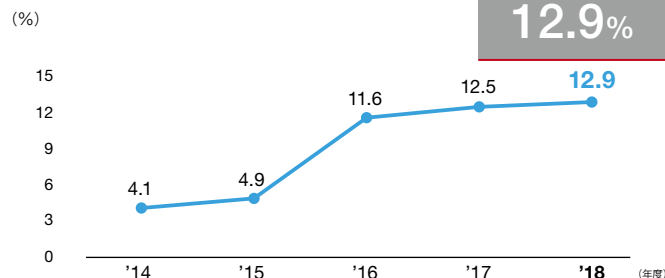
営業利益



親会社の所有者に帰属する当期利益



ROE(株主資本利益率、連結)



当連結会計年度の売上高は2,625億4千9百万円(前年度比9.6%増)、営業利益は過去最高の505億2千2百万円(前年度比11.8%増)、税引前利益は過去最高の503億1千万円(前年度比12.5%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は過去最高の341億9千6百万円(前年度比12.1%増)となりました。

デジタルエンタテインメント事業においては、『ウイニングイレブン2019』(海外名『PRO EVOLUTION SOCCER 2019』)、『遊戯王 デュエルリンクス』、『実況パワフルプロ野球』、『プロ野球スピリッツA(エース)』等のモバイルゲームが国内外で引き続き堅調に推移いたしました。

またeスポーツの取り組みとして、モバイルゲーム『ウイニングイレブン2019』を競技タイトルにした「eJリーグ ウイニングイレブン2019シーズン」を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)と共同で開催することを発表いたしました。

アミューズメント事業においては、『麻雀格闘倶楽部 GRAND MASTER』、『ボンバーガール』等のビデオゲームが好調な稼働で推移し

たほか、『GRANDCROSS LEGEND』、『アニマロッタ アニマと雲の大樹』等のメダルゲームも稼働を開始いたしました。また、新規則に対応した『GI優駿倶楽部2』を発売しております。

ゲーミング&システム事業においては、ビデオスロットマシン「Concerto™」シリーズの販売が堅調に推移したほか、新規のアップライト筐体「KX 43™」を市場に投入し注目を集めております。また、カジノマネジメントシステム「SYNKROS®(シンクロス)」では、大型クルーズ船内のカジノ施設をはじめ、大手オペレーターへの導入が引き続き順調に推移いたしました。

スポーツ事業においては、「Beauty Hip」等の自社開発パーソナルプログラムや卓球スクール、トランポリンスクール等の運動スクールの提供施設を拡大するなど、お客様のサポート強化への取り組みを推進しております。スポーツ関連商品では、「コナミスポーツクラブオリジナル」商品の拡充やオンラインショップのデザインの刷新など、サービス向上に努めました。

より詳細な財務情報については、当社ホームページに掲載している決算短信などをご覧ください。

<https://www.konami.com/ir/ja/ir-data>

トピックス

デジタルエンタテインメント事業



『実況パワフルプロ野球』
(Nintendo Switch™)
2019年6月27日発売



『プロ野球スピリッツ2019』
(PS4) 2019年7月18日発売

日本野球機構承認 プロ野球フランチャイズ球場公認 ©Konami Digital Entertainment

「パワプロ」シリーズ25周年／「プロスピ」シリーズ15周年 長く愛されるKONAMIの人気野球コンテンツ

2019年、「実況パワフルプロ野球」シリーズが25周年、「プロ野球スピリッツ」シリーズが15周年を迎えました。

「実況パワフルプロ野球」シリーズは、対戦だけでなく、自分だけのオリジナル選手を育成できる「サクセス」が人気のKONAMIを代表するコンテンツです。2014年にはモバイル版の配信も開始し、累計ダウンロード数は4,000万ダウンロード（2019年6月時点）を超えるなど、多くのお客様にご愛用いただいております。

リアル版プロ野球ゲーム「プロ野球スピリッツ」シリーズは家庭用ゲームとして誕生、2015年には美しいグラフィックと臨場感を実現したモバイル版『プロ野球スピリッツA（エース）』の配信を開始し、累計ダウンロード数は1,600万ダウンロード（2019年2月時点）を突破しています。また、今年7月には家庭用ゲームの新作の発売を予定しており、ご期待いただいております。

KONAMIはこれからも野球コンテンツを通じて、良質な商品・サービスを提供していきます。

アミューズメント事業



『GRANDCROSS LEGEND』



『アニマロッタ アニマと雲の大樹』

『GRANDCROSS LEGEND』『アニマロッタ アニマと雲の大樹』 人気メダルゲームの最新作が好評稼働中

幅広い年齢層からご支持いただいている大型マスメダルプッシャーゲーム「GRANDCROSS」シリーズの最新作『GRANDCROSS LEGEND』が3月に稼働を開始し、多くのお客様にお楽しみいただいております。

筐体全体に数千個に及ぶLED装飾を施し、中心部分のセンターモニターサイズを大きくするなど、アミューズメント施設でしか体験できない光と色の臨場感をこれまで以上に味わうことができるようになりました。

また、分かりやすいゲーム性で海外を含めお客様から高い評価をいただいている抽選型メダルゲーム「アニマロッタ」シリーズの最新作『アニマロッタ アニマと雲の大樹』の稼働も開始しています。抽選機のナンバー表示が変化する「デジタルポケット」を新たに搭載し、ビンゴモードを追加するなど、進化した遊びをより幅広いお客様に楽しんでいただける内容でご好評いただいております。

KONAMIはこれからもメダルゲームを通じてより多くのお客様に、「面白い」・「楽しい」をお届けしていきます。

ゲーミング&システム事業



カジノマネジメントシステム『SYNKROS® (シンクロス)』 ラスベガス・ストリップ通りに初登場

ラスベガスの大手カジノオペレーターである Golden Entertainment, Inc. が、KONAMIのカジノマネジメントシステム『SYNKROS®』を、ラスベガス・ストリップ通りに位置する「The STRAT Hotel, Casino and Skypod」を含む自社運営カジノ各所に導入しました。

『SYNKROS®』は高い技術を用いて、スロットマシンやテーブルゲームにおける現金の管理や換金、分析および経理などを高度なマネジメント機能で行うシステムで、幅広い目的に利用することができます。

Golden Entertainment, Inc.には、複数のカジノ施設間での接続を可能とする信頼性の高いマルチサイト機能が評価をいただきました。また、プレイヤーカード1枚で同社が運営する10軒のカジノ施設で特典やボーナスイベントの利用をシームレスに行えるなど、お客様の利便性が大幅に向上することについてもご好評いただいております。

KONAMIはこれからも、『SYNKROS®』を導入していただいているカジノオペレーターとカジノ施設のお客様の体験向上に向けた取り組みを推進していきます。

スポーツ事業



元競泳日本代表が指導するお子様向け新スクール 「少人数制スイミングスクール」を都内2施設で開講

KONAMIは4月に「少人数制スイミングスクール」を都内2施設で開講いたしました。スイミングはお子様の習い事としてのニーズが高く、コナミスポーツクラブの「運動塾」でも人気が高いスクールの一つです。

「少人数制スイミングスクール」は、よりきめ細かな指導を受けて上達を目指したいというニーズに対応して新たに開講したもので、当社の社員で競泳日本代表選手として活躍したコーチ達が、世界と競った経験と長年にわたって培われた「運動塾」のノウハウに基づく指導法を駆使し、お子様の年齢やレベルに合わせた指導を行います。

また、少人数制にすることで、お子様一人ひとりの泳ぎや性格の特徴を踏まえた適切な指導ができ、4泳法(クロール、平泳ぎ、背泳ぎ、バタフライ)の習得から、競技会でのパフォーマンス向上まで、目的に合わせて効率よくスキルアップすることができます。

KONAMIはこれからも、「運動塾」をはじめとした各種サービスの充実を推進していきます。

3年連続「健康経営優良法人2019(ホワイト500)」に認定

コナミホールディングスは、2017年度、2018年度に引き続き、保険者と連携して優良な健康経営を実践している法人として、経済産業省と日本健康会議が共同で実施する「健康経営優良法人2019(ホワイト500)」に認定されました。

「健康経営優良法人2019(ホワイト500)」は、経済産業省が経済界・医療関係団体・自治体のリーダーから構成される日本健康会議と共同で、2017年度から実施しているもので、保険者と連携して優良な健康経営を実践している大規模法人を顕彰し、健康経営実践法人の拡大を図るものです。

コナミグループでは、従業員がその能力を十分に発揮できる環境を整え、従業員と会社がともに成長できる関係

の構築を推進しています。従業員の健康管理、健康づくりをサポートするため、看護師が事業所に駐在し、産業医とともに健康管理の基礎となる定期健康診断を実施しているほか、従業員から健康等に関する相談を気軽に受け付ける体制を整えており、様々な健康保持・増進、ワークライフバランスの推進に関する取り組みを行っています。

また、日本有数の規模を誇る総合型健康保険組合「関東ITソフトウェア健康保険組合*」と連携し、従業員とその家族の健康の保持増進に努めています。

コナミグループはこれからも、従業員が効率よく働くことができる環境や制度を整備し、成果を上げ続けることを目的とした、働き方改革を進めていきます。

* 関東ITソフトウェア健康保険組合は、加入事業所数7,084社、被保険者数510,430人(2019年4月末現在)の総合型健康保険組合で、当社取締役副社長が理事長を務めています。



コナミグループ健康経営推進会議

今回コナミホールディングス株式会社とともに認定されたコナミグループの会社

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
株式会社コナミアミューズメント
コナミビジネスエキスパート株式会社
株式会社インターネットレポリューション
Konami Gaming, Inc. アジア支店
株式会社コナミスポーツライフ
コナミリアルエステート株式会社

eスポーツの新拠点「esports 銀座 studio」開設を発表

KONAMIは、事業の新たな拠点として建設中の「コナミクリエイティブセンター銀座（以下、KCC銀座）」に、最新の演出・配信設備を完備した次世代のホール「esports 銀座 studio」を開設いたします。

「KCC銀座」はこれまでのゲーム制作にとどまらず、新しいエンタテインメントを創造し、発信していくコナミグループの新たな拠点として、2019年11月の竣工を予定しています。

「esports 銀座 studio」は音響設備や照明といった演出および映像配信に関する機材など、eスポーツに最適な設備を完備した公共ホールです。コナミグループは、「KCC銀座」において、eスポーツに関する人材を育成するスクールや、eスポーツに関連する商品を販売するショップの開設も計画しています。

ゲーム対戦をスポーツ競技として捉えるeスポーツは、日本でも大きく注目されはじめており、大会の観客や視聴者の数はアクティブなメジャースポーツに匹敵する規模へ成長を続けています。

コナミグループでは、2001年から「ウイニングイレブン」シリーズのeスポーツ選手権を実施しており、今年も家庭用ゲームの世界選手権「PES LEAGUE」を実施するほか、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）とKONAMIの共催でモバイルゲームを競技タイトルとした「eJリーグ ウイニングイレブン 2019シーズン」も開催中です。

「遊戯王」シリーズでは、2003年からオフィシャルカードゲームの世界選手権を行っており、2017年にはモバイ

ルゲーム部門を追加しました。「実況パワフルプロ野球」シリーズでは、2016年から日本選手権を行っており、昨年には「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ」として、一般社団法人日本野球機構（NPB）とKONAMIの共催による大会を実施しています。

また、アーケードゲームの公式大会として、「KONAMI Arcade Championship」を2011年から開催しており、こちらも第2回から海外のユーザーも参加する国際的な大会となっています。

来年2020年には、スポーツに関する機運が世界的に高まり、世界からの注目が東京に集まります。KONAMIは「KCC銀座」を新たな拠点として、エンタテインメントを世界へ発信し、eスポーツの拡大・活性化に貢献してまいりますので、ぜひご期待ください。



「コナミクリエイティブセンター銀座（KCC銀座）」完成イメージ図
（左）西側／銀座通りから （右）北側／京橋方面から

会社概要 (2019年3月31日現在)

商号 コナミホールディングス株式会社
英文商号 KONAMI HOLDINGS CORPORATION
本店 〒107-8323
東京都港区赤坂九丁目7番2号
TEL (03) 5770-0573
FAX (03) 5412-3300
創業 1969年3月21日
設立 1973年3月19日
資本金 47,398百万円
連結従業員数 10,392名
(月間160時間換算の臨時従業員含む)
ホームページ <https://www.konami.com>

株式の状況 (2019年3月31日現在)

授權株式数: 450,000,000株
発行済株式総数: 143,500,000株 (うち自己株式8,266,959株)
株主数: 30,195名
大株主(上位10名)

株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	25,471	18.83
一般財団法人上月財団	17,100	12.64
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.61
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	11,860	8.77
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.21
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	3,610	2.67
株式会社三井住友銀行	2,017	1.49
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1,573	1.16
ゴールドマン・サックス証券株式会社 BNYM	1,493	1.10
JP MORGAN CHASE BANK 385151	1,463	1.08

(注) 持株比率は自己株式を控除して計算しております。

株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会 毎年6月開催
基準日 定時株主総会 毎年3月31日
期末配当金 毎年3月31日
中間配当金 毎年9月30日
そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日
株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
および特別口座の 三井住友信託銀行株式会社
口座管理機関

株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
事務取扱場所 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
郵便物送付先 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)
ホームページURL <https://www.smtb.jp/personal/agency>
公告の方法 当社のホームページに掲載する
<https://www.konami.com>

【単元未満株式の買取または買増請求について】

所有される株式のうち、単元未満(100株未満)の株式につきましては、株式市場での売買ができず、株主総会での議決権もございません。当社では、このようなご不便を解消するために、単元未満株式の「買取」または「買増」を請求できる制度を実施しています。詳細につきましては右記までお問い合わせください。

一般口座をご利用の株主様	口座のある証券会社
口座をお持ちでない株主様 (特別口座の株主様)	三井住友信託銀行 証券代行部 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)