

KONAMI

2019年度 コナミグループ報告書

2019年4月1日～2020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、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

はじめに、このたびの新型コロナウイルス感染症により罹患・影響を受けられた皆様に、心よりお見舞い申し上げます。また、感染拡大防止のために最前線でご活動いただいている医療従事者の方々に心からの敬意を表します。

コナミグループは1969年の創業以来、世の中のニーズを掴む先見性や飽くなきチャレンジ精神を大切に、人びとの趣味・嗜好や技術などの様々な変化の中で時代の波頭をとらえ今日まで発展を遂げてまいりました。

エンタテインメント市場においては、今後もモバイル端末や家庭用ゲーム機器などのデバイスの高性能化、クラウド技術を活用した新たな配信プラットフォームの登場などにより、ビジネスを展開するフィールドがますます拡大しております。AI、5G、ブロックチェーンなどのテクノロジーの進化のほか、ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツの認知が進んだことを受け、ゲームの新しい楽しみ方が広がり、市場が活性化することが期待されます。また、デジタル化・オンライン化が進むことで継続収入型のビジネスが拡大し、収益性の向上や業績の安定化を図る環境が整ってまいりました。

スポーツ市場では、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」の実現に向けた取り組みが進んでおります。特に高齢化社会の中でいかに人々の健康寿命を延伸するかの重要性が増しており、社会全体のスポーツに対するニーズと関心が高まっております。

このような環境のもと、「エンタテインメント」と「スポーツ」の2つの分野で商品・サービスを提供する



コナミグループにとってビジネスを展開するマーケットが大きな広がりを見せており、成長する機会がますます増えております。

また、企業としての長期的な成長を目指すことに加え、社会の持続的な発展という観点からESG（環境・社会・ガバナンス）に配慮した経営の重要性も高まっていると考えております。ステークホルダーの皆様とともに事業の成長と持続可能な社会の実現を両立することで、社会から常に期待され、必要とされる企業を目指してまいります。

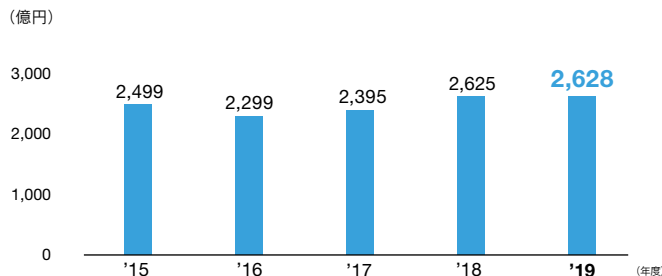
株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長
東尾 公彦

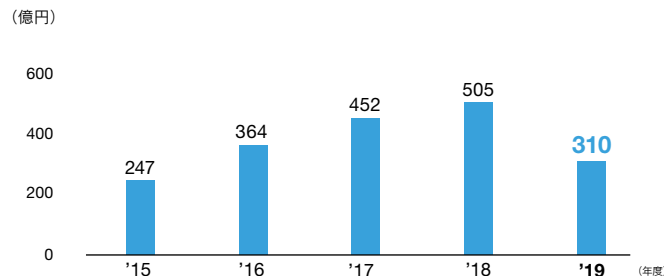
連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

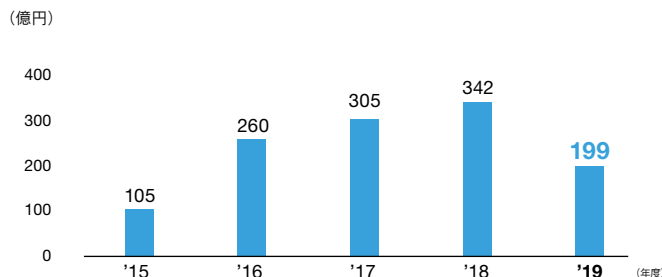
売上高



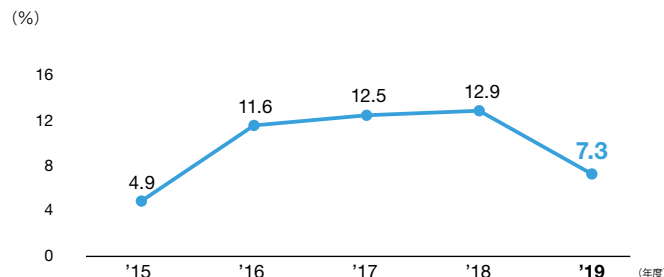
営業利益



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2,628億1千万円(前年度比0.1%増)、営業利益は309億7千2百万円(前年度比38.7%減)、税引前利益は303億9千5百万円(前年度比39.6%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益は198億9千2百万円(前年度比41.8%減)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、『遊戯王 デュエルリンクス』や『eFootball ウイニングイレブン 2020』、『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好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、『実況パワフルプロ野球』の最強プレーヤーを決めるeスポーツ大会「パワプロアプリ チャンピオンシップ」2019シーズンの決勝大会を実施いたしました。

アミューズメント事業では、『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、『カラコロッタ めざせ!夢の宝島』、『スマッシュスタジアム』等のメダルゲームや

プライズゲーム『トレジャーロード』の稼働も開始しております。また、人気シリーズの最新作『マジカルハロウィン7』や『スカイガールズ〜ゼロノツバサ〜』を発売いたしました。

ゲーミング&システム事業においては、新規のアップライト筐体『KX 43™』や『Concerto™』シリーズ等のビデオスロットマシンの販売が堅調に推移いたしました。また、カジノマネジメントシステムでは、大型クルーズ船内のカジノ施設や北米・オセアニア市場の大手オペレーターへの『SYNKROS®(シンクロス)』の導入が引き続き順調に推移いたしました。

スポーツ事業では、パーソナルプログラムを刷新するなど充実したフィットネスライフの提供を推進したほか、元競泳日本代表の当社社員がコーチとして直接指導する「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」商品をはじめ、各種商品のラインアップの拡充に努めました。

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



長く愛されるKONAMIの人気野球コンテンツ最新作『eBASEBALL パワフルプロ野球2020』が間もなく発売

「実況パワフルプロ野球」シリーズ最新作となる『eBASEBALL パワフルプロ野球2020』を2020年7月9日に発売します。

本シリーズは1994年に家庭用ゲームとして誕生して以来、25年以上にわたり楽しまれてきたKONAMIを代表する野球ゲームです。2018年にはプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL プロリーグ」を日本野球機構（NPB）と共催し、早くも3年目の開催が決定。eスポーツ競技タイトルとしても注目を集めています。

本作では、「パワフェス」・「LIVEシナリオ」・「栄冠ナイン」モードがNintendo Switch™で初めてプレイ可能になったほか、PlayStation®4では初めてとなる最大4人までの協力プレイで、家族や友人とも楽しむことができるなど、より魅力的な要素を追加しています。

KONAMIはこれからも、より多くのお客様に、楽しさあふれる魅力的な商品・サービスをお届けしてまいります。

アミューズメント事業



最高峰のプレイ環境を実現するフラッグシップモデルが登場『beatmania IIDX LIGHTNING MODEL』

KONAMIの人気音楽ゲーム「beatmania IIDX」シリーズの最新モデル『beatmania IIDX LIGHTNING MODEL』が全国のアミューズメント施設で好評稼働中です。

今作では、「BEMANI」シリーズ初となる120Hzモニターの搭載や、ニーズに合った軽いボタン、回転の重さをソフト制御できる新ターンテーブルなど、最高峰のプレイ環境を実現しました。さらに、プレイヤーを覆うデザインによる音響効果とLED装飾により楽曲とともに光の演出が変わるため、これまで以上に臨場感を味わうことができるようになりました。

また、日本初の音楽ゲームによるeスポーツプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」において競技タイトルとして採用するなど、eスポーツ市場でも大きな注目を集めています。

KONAMIは今後も、これまで培ってきたノウハウを生かした革新的な音楽ゲームの開発に取り組み、アミューズメント施設の活性化を図ってまいります。

ゲーミング&システム事業



最新4Kビデオスロットマシン『DIMENSION 49J™』を 業界最大級の展示会で紹介

KONAMIは2019年にアメリカ・ラスベガスで開催された、ゲーミング業界最大級の展示会「Global Gaming Expo」に続き、2020年2月に行われた欧州最大の展示会「ICE London」においても最新4Kビデオスロットマシン『DIMENSION 49J™』を紹介し、来場した多くの業界関係者にご好評いただきました。

『DIMENSION 49J™』は、超高解像度の49インチ曲面画面を搭載した最新筐体です。この新商品は、アニメーションを表示する大型のサインディスプレイと背面にモニターが付いた専用チェアを複数台のスロットマシンとひとまとめにして設置することによって、これまでの商品ではできなかったパッケージ化による新要素を効果的に訴求することができ、大迫力の映像描写とともに会場で大きな注目を集めました。

KONAMIはこれからも、革新的な商品開発を行い、世界中に新しい遊びと価値ある時間をお届けしてまいります。

スポーツ事業



引き締まったお腹周りと体幹機能向上を目指す 新プログラム「BEST CORE (ベストコア)」を導入

KONAMIは、コナミスポーツクラブで提供する5つ目のパーソナルプログラムとして、引き締まった美しいお腹周りをつくることと、コア（体幹）の機能向上に特化した新プログラム「BEST CORE」を導入しました。

コナミスポーツ独自のトレーニングメソッド「コアコーディネーションサイクル」が最大の特徴で、お腹周りのたるみが気になる方や、腹筋を割りたい方、競技能力の向上を目指す方など、幅広い層のお客様から高く評価いただいています。

また、家庭用フィットネスバイク「エアロバイク®」にBluetooth®機能を搭載した最新モデル『エアロバイクEXS (イクス)』の発売を2020年夏に予定するなど、ホームフィットネス関連商品の展開も積極的に進めています。

KONAMIは今後も、お客様のニーズに合った商品・サービスを提供し、理想的な身体づくりや健康づくりをサポートしてまいります。

KONAMI最前線

さらなる市場の拡大と活性化を目指して KONAMIのeスポーツ展開

ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツは、アメリカやアジアなどを中心に盛り上がりを見せており、大会の観客数や視聴者数はリアルなメジャースポーツに匹敵する規模へと成長を続けています。

KONAMIはデジタルエンタテインメント事業で、2001年から「ウイニングイレブン」シリーズ、2003年から「遊戯王オフィシャルカードゲーム」の世界選手権を開催しています。また、国内では2016年から「実況パワフルプロ野球」シリーズの日本選手権をスタートし、2017年には「愛顔つなぐえひめ国体」の文化プログラムにも

協力したほか、2018年にプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL プロリーグ」を日本野球機構（NPB）と共催するなど、ファンの拡大と市場の活性化に努めてきました。

2回目の実施となった「eBASEBALL プロリーグ」2019シーズンでは、プロ選手たちによるハイレベルな戦いが繰り広げられ、2020年1月25日の「eBASEBALL プロリーグ 2019シーズン SMBC e日本シリーズ」（会場：esports 銀座 studio）において、読売ジャイアンツが見事日本一に輝きました。さらに試合後には、NPBの

「eBASEBALL プロリーグ 2019シーズン SMBC e日本シリーズ」



読売ジャイアンツ選手（2020年1月25日開催、会場：esports 銀座 studio）

©Nippon Professional Baseball / ©Konami Digital Entertainment

「プロ野球“バーチャル”開幕戦2020」



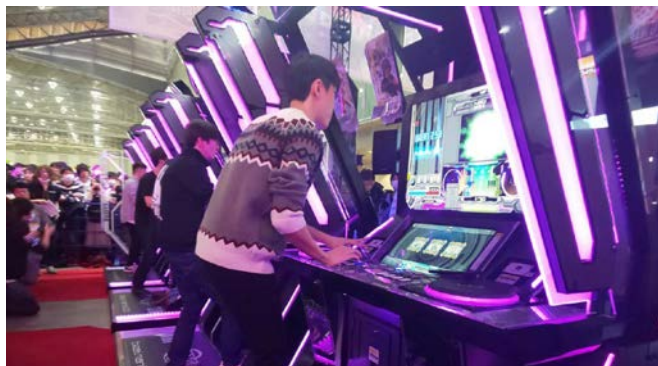
【セ・リーグ】巨人 vs. DeNA（2020年3月29日開催、オンライン配信）

「プロ野球“バーチャル”開幕戦2020」
©Nippon Professional Baseball / ©Konami Digital Entertainment

[The 9th KONAMI Arcade Championship]



『GITADORA』 (2020年2月1日開催、会場：esports 銀座 studio)



『beatmania IIDX』 (2020年2月8日開催、会場：幕張メッセ)

齊藤惇コミッショナーより、「eBASEBALL プロリーグ」2020シーズンの開催決定が発表され、選手たちの笑顔とともに会場に大きな歓声が沸きました。

2020年4月には、プロ野球の開幕延期に伴って、プロ野球ファンの方々に少しでもプロ野球をお楽しみいただける機会をお届けしたいという思いから、「プロ野球“バーチャル”開幕戦 2020」をNPBと共催するなど、「実況パワフルプロ野球」シリーズはeスポーツ展開をさらに加速させています。

また、アミューズメント事業においても、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「KONAMI Arcade Championship (KAC)」を2011年から開催するなど、各種eスポーツ大会を推進していますが、2019年には日本初の音楽ゲームによるeスポーツリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」を発足し、大きな話題を呼びました。

「BEMANI PRO LEAGUE」は、企業がチームオーナーとなり、リーグ戦で競い合い、チームでの優勝を目指す大会で、初年度は本報告書アミューズメント事業トピックスでご紹介した『beatmania IIDX』を競技タイトルに採用しました。

KONAMIが行うプロテストに合格し、ドラフト会議でチームに指名されたプレイヤーがチームと契約することでプロ選手となり、1チームに4名のプロ選手が所属します。約半年を1シーズンとし、「レギュラーシーズン」、「レギュラーシーズン」の上位3チームが出場する「セミファイナル」、「セミファイナル」の上位2チームが参戦する「ファイナル」の3段階で構成されており、今後の試合展開が注目されています。

KONAMIは今後もこのような活動を通して、世界中のお客様に楽しさと感動をお届けするとともに、日本におけるeスポーツのさらなる拡大と活性化に貢献してまいります。

会社概要

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 〒104-0061
東京都中央区銀座一丁目11番1号
TEL (03) 6636-0573
FAX (03) 6893-1573
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(2020年3月31日現在)
(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 (2020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10,285,500株)
株主数: 30,520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)	24,800	18.62
一般財団法人上月財団	17,100	12.84
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.79
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	13,572	10.19
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.29
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	2,845	2.14
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口7)	1,744	1.31
JP MORGAN CHASE BANK 385151	1,638	1.23
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1,454	1.09
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	1,358	1.02

(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)

