

# KONAMI

## 2020年度 コナミグループ中間報告書

---

2020年4月1日～2020年9月30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罹患、大きな影響を受けた皆様に、謹んでお見舞い申し上げます。また、医療従事者をはじめとして、感染症の治療や拡大抑止に最前線でご活動いただいている方々に心より感謝いたします。

当社グループはこれまで、人びとの趣味・嗜好や技術などが大きく変わりゆく中で、エンタテインメントとスポーツの分野で革新的な商品・サービスを世界中にお届けし、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、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や高速・大容量、多数端末接続、低遅延の特長を持つ5G(第5世代移動通信システム)の運用開始により、従来の枠

組みにとらわれない、新たな楽しみ方ができるゲーム提供が可能となり、さらなる市場の活性化が期待されます。また、時代の変化に伴い、「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、ゲームによる対戦をスポーツ競技としてとらえるeスポーツ市場も伸長が続くなど、成長が期待できる領域は確実に拡大しています。

スポーツ市場では、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策としての外出自粛やテレワークの推進によって生じた、運動不足による健康面への不安が高まる中、安心・安全にスポーツに取り組むことができるよう、衛生管理の強化や在宅環境でも受けられるサービスの重要性が増しており、これらのニーズから新たなスタイルでのサービスが生み出され、市場も広がりを見せています。

引き続き、エンタテインメントとスポーツの2つの成長性豊かな市場で、新たな商品・サービスを創造してまいります。

当社グループは創業から50年余りの歴史の過程で、数々の難局を乗り越えてきました。新型コロナウイルス感染症は未だ収束していませんが、DX(デジタルトランスフォーメーション)推進の強化や働き方改革等を進め、さらなる企業価値の向上を実現してまいります。

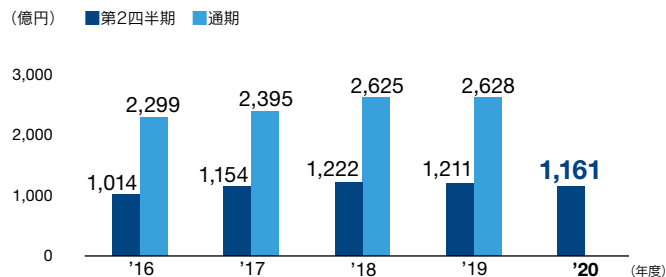
これからも時代の新たな波頭をとらえるべく、変化に機敏に対応し、挑戦を続けてまいりますので、株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長  
東尾 公彦

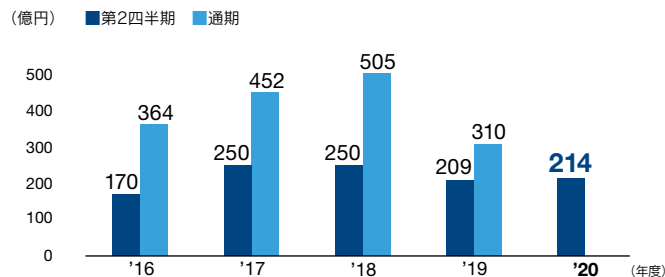
# 第2四半期連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

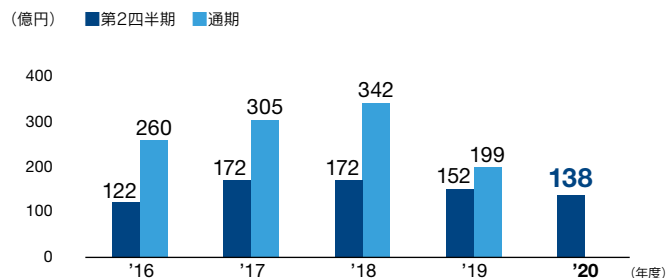
## 売上高



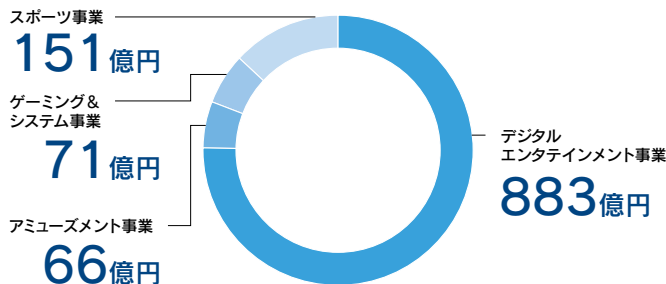
## 営業利益



## 親会社の所有者に帰属する四半期利益



## セグメント別売上高



当第2四半期連結累計期間の売上高は1,160億7千2百万円(前年同期比4.1%減)、営業利益は213億6千8百万円(前年同期比2.1%増)、税引前四半期利益は202億1千5百万円(前年同期比0.9%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は137億9千1百万円(前年同期比9.3%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 ウィニングイレブン 2020』が引き続き好調に推移しております。『プロ野球スピリッツA(エース)』のコラボレーション企画において、プロ野球OBやMLBで活躍しているダルビッシュ有選手による選出選手が非常に話題を呼び、大きな盛り上がりとなりました。家庭用ゲームでは、『eBASEBALL パワフルプロ野球2020』を発売し、早々に累計生産出荷数50万本を突破する快調な出足となりました。eスポーツの取り組みでは『eBASEBALL プロリーグ eオールスター 2020』を初開催いたしました。アミューズメント事業では、ビデオゲーム・メダルゲームでは、オンライン

によるイベントを多数開催し、市場の回復に繋がる取り組みを推進しております。また、戦国コレクションシリーズの最新機種『戦国コレクション4』が稼働を開始いたしました。

ゲーミング&システム事業においては、スロットマシンでは、『DIMENSION 27™』や、『J』カーブディスプレイを特徴とする新型筐体『DIMENSION 49J™』を市場に投入したほか、主力商品のアップライト筐体『KX 43™』や『Concerto™』シリーズの各種筐体の販売、およびパーティシペーション収入を計上いたしました。

スポーツ事業では、一般社団法人 日本フィットネス産業協会(FIA)が定めるガイドラインの遵守に加えて、自社基準による感染拡大防止策を講じており、新型コロナウイルスの不活性化が確認されたオゾンによる除菌の毎日実施や、スタジオプログラムのWEB予約など、感染拡大防止や3密防止に繋がる取り組みを順次導入し、お客様と従業員の安心・安全を最優先とした運営を推進いたしました。

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



### KONAMIの人気サッカーコンテンツ 「ウイニングイレブン」シリーズ25周年

2020年、「ウイニングイレブン」シリーズが25周年を迎えました。1995年の発売以来、多くのお客様に楽しまれており、海外でも2001年より「Pro Evolution Soccer」として発売し、サッカーの本場であるヨーロッパや南米を含めた世界中のサッカーファンを魅了し続けています。2020年9月には、家庭用ゲームの最新版『eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE』を発売しました。

モバイル版では2020年6月に世界累計3億ダウンロードを突破し、25周年記念企画の特別イベントなどが多くのお客様にご好評いただいています。また、同シリーズは「第18回アジア競技大会 ジャカルタ・パレンバン」など数々のeスポーツ大会の競技タイトルに採用され、eスポーツの拡大・活性化にも貢献しています。

これからも、サッカーファンの皆様に“プレーしても見ても楽しい”サッカーの魅力をお届けしていきます。

## アミューズメント事業



### 人気アクションフィギュアの武装神姫(ぶそうしんき) 間もなくKONAMIのアーケードゲームで登場

新作ビデオゲーム『武装神姫アーマードプリンセスバトルコンダクター』が全国のアミューズメント施設にて、12月より順次稼働を開始します。

『武装神姫』は、これまでにフィギュアやアニメなどマルチメディア展開しており、今回アーケードゲームとして初登場します。本作は、「神姫」というキャラクターをカスタムしながら戦う育成型アクションゲームです。

メインモニター横の透過液晶モニターでは立体的な「神姫」が映し出され、『武装神姫』の世界に没入できる感覚を味わうことができ、アーケードゲームならではの体験を提供します。ゲーム内で手に入れた「神姫」は『カードコネクト』を使ってカード化でき、お気に入り「神姫」のコレクションも楽しめる内容となっています。

今後も、アーケードゲームを通じて新しい遊び方を提案し、価値ある時間を提供していきます。

## ゲーミング&システム事業



### 『Casino Journal』革新的技術トップ20 『DIMENSION 49J™』と『SYNK31™』が選出

30年以上の歴史がある著名業界誌「Casino Journal」の2020年革新的技術トップ20において、Konami Gaming, Inc.の『DIMENSION 49J™』と『SYNK31™』が選出されました。

『DIMENSION 49J™』は、超高解像度の49インチ曲面ディスプレイが特徴の筐体です。専用の椅子の背面にはモニターが設置されており、大型のディスプレイとともに映し出される大迫力の映像によってカジノフロアで一際存在感を放っています。

カジノマネジメントシステム『SYNKROS®』の新機能である『SYNK31™』は、不自然な取引などの犯罪行為防止対策に有効なシステムです。顧客情報等をシステム内に取り込み、リアルタイムで集計することにより、カジノオペレーターは有事の際の原因特定も可能となります。

Konami Gaming, Inc.は、引き続きゲーミング業界の未来を開拓する革新的な商品開発を行い、業界のトップカンパニーを目指していきます。

## スポーツ事業



### 楽しく踊って動画で応募 個人参加型のダンス動画投稿コンテストを開催

コナミスポーツは、個人参加型のダンス動画投稿コンテスト「コナミスポーツクラブ ダンシングスターズ ベストダンサー 2020」の申込み受付を10月1日に開始しました。

今年はコナミスポーツクラブのダンススクール「ダンシングスターズ」に通われているダンサーのNo. 1を決める「コナミスポーツクラブ ダンシングスターズコンテスト2020」が新型コロナウイルス感染症の影響で中止となったことから、コンテストを目指して練習に励んできた子供たちの新たな目標になれば、との思いで、ダンス動画投稿コンテスト開催の準備を進めてきました。

審査は各部門毎に一次・二次審査を行い、2020年12月20日に予定されている決勝審査の様子は esports 銀座 studioからライブ配信で実施します。

コナミスポーツは、ダンシングスターズの活動を通して、踊る楽しさ・表現する楽しさを伝えるとともに、子供たちの健全な成長をサポートしていきます。



## KONAMIの人気モバイルゲームの躍進

KONAMIは、スマートフォンの普及が始まる以前より、IPを活かしたモバイルゲームの開発にいち早く取り組んできました。

中でも根強い人気を誇るのが「実況パワフルプロ野球」シリーズです。2020年9月には、アプリの累計ダウンロード数が4,400万を突破しました。人気絶えない理由の一つが数多くのアニメや漫画とのコラボレーションにあります。コラボ作品に興味がある新規ユーザー層の獲得や、既存ユーザーに向けて新しい面白さを常にお届けしていることが多くのユーザーを引き付ける魅力となっています。最近では、今年9月に野球漫画の名作「H2」（原作：あだち充）とのコラボイベントを開催し、大好評いただきました。



『実況パワフルプロ野球』

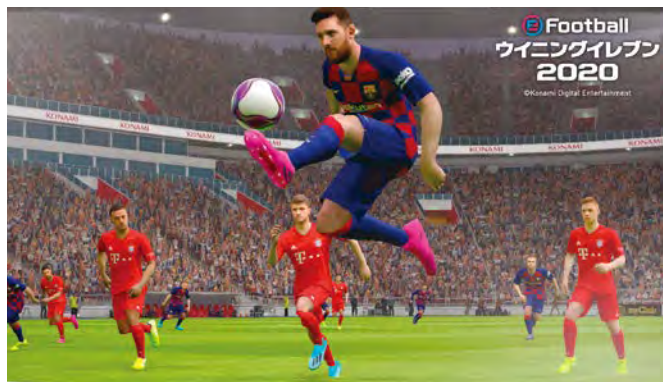
2015年に配信を開始した『プロ野球スピリッツA』は、手軽な操作で本格的な野球アクションや選手の育成を楽しむことができます。試合情報や選手データなどのプロ野球情報も充実しており、ゲームとしての楽しみだけでなく、プロ野球情報ツールとしてもお楽しみいただけるため、プロ野球ファンからもご支持いただいています。今年、MLBのシカゴ・カブスで活躍しているダルビッシュ有選手とのスペシャルコラボレーション企画の第2弾を実施し、ご本人に球種など各データを監修していただいたことが話題を集めました。

サッカーコンテンツでは、「ウイニングイレブン」シリーズのモバイル版『eFootball ウイニングイレブン 2020』が、2020年6月に世界累計3億ダウンロードを突破しま



『プロ野球スピリッツA』

一般社団法人日本野球機構承認 日本プロ野球OBクラブ公認 日本プロ野球名球会公認 日本プロ野球外国人OB選手会公認 / データ提供: 共同通信デジタル / データは (株) 共同通信デジタルが独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報を手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。©Konami Digital Entertainment



『Football ウイニングイレブン 2020』

した。今作では、アンドレス イニエスタ選手監修のもと開発された新ボールコントロール「フィネスドリブル」がモバイル版でも可能となり、家庭用ゲームと同様の高いレベルでの駆け引きが楽しめます。さらに今年は、「ウイニングイレブン」シリーズが25周年を迎え様々な施策を展開しており、特別イベントやログインキャンペーンを行い、日頃からプレーしていただいているユーザーへの感謝の気持ちをお届けしています。

世界中で楽しまれている『遊戯王オフィシャルカードゲーム』も、2016年に『遊戯王 デュエルリンクス』としてモバイル版の配信を開始し大きな反響をいただいています。本作では、モンスターの3D演出や登場キャラクターのボイス演出により遊戯王オフィシャルカードゲームでは感じる事ができなかった原作の臨場感を体験することができます。また、定期的に発売するカードBOXもユーザーを飽きさせない魅力の1つとなっており、世界



『遊戯王 デュエルリンクス』

累計ダウンロード数が1億を突破しています。

また、近年大きな注目を集めている「eスポーツ」に対する取り組みにも早くから注力しており、モバイルゲームでのeスポーツ大会も開催しています。

『実況パワフルプロ野球』や『プロ野球スピリッツA』では、モバイルゲームのNo. 1プレーヤーを決めるeスポーツ大会を実施し、毎年多くのユーザーにご参加いただいています。さらに今年は、『遊戯王 デュエルリンクス』でNo. 1プレーヤーを決定する大規模オンライン大会「KC グランドトーナメント」を開催し、大きな盛り上がりを見せました。

KONAMIは今後も、各種デバイスの高性能化や次世代移動通信「5G」を見据えた魅力的なモバイルゲームの制作を通して「新しいユーザー体験」を創出し、より多くのお客様に新時代のエンタテインメントをお届けしていきます。

## 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 9,499名 (2020年9月30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9月30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10,285,665株)  
株主数: 30,041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)	25,188	18.91
一般財団法人上月財団	17,100	12.84
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.79
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	12,896	9.68
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.29
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,539	2.66
株式会社日本カストディ銀行 (証券投資信託口)	2,699	2.03
JP MORGAN CHASE BANK 385781	1,543	1.16
株式会社日本カストディ銀行 (信託口5)	1,489	1.12
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	1,477	1.11

(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.smbj.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)

