

**KONAMI**

**2019年3月期第1四半期 決算発表資料**

**コナミホールディングス株式会社**  
**2018年7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いたします。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) 健康サービス事業において、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・損益	5
➤ デジタルエンタテインメント事業	6
➤ アミューズメント事業	7
➤ゲーミング&システム事業	8
➤ 健康サービス事業	9
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインナップ(1)	10
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインナップ(2)	11
➤ 連結経営成績	12
➤ 連結財政状態	13
➤ 連結キャッシュフロー	14

## 連結業績

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期 ( '17/4-6)	2019年3月期 第1四半期 ( '18/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 ( '18/4-'19/3)
売上高	557	585	27	+4.9%	2,500
営業利益	122	118	△ 4	△ 3.1%	500
税引前利益	121	118	△ 2	△ 1.9%	490
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	85	83	△ 2	△ 2.8%	320
1株当たり当期利益(円)	62.94	61.18	△ 1.76		236.63

## セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期	2019年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想
	('17/4-6)	('18/4-6)			('18/4-'19/3)
<b>売上高</b>					
デジタルエンタテインメント事業	289	301	12	+4.0%	1,250
アミューズメント事業	46	66	20	+43.1%	280
ゲーミング & システム事業	65	64	△ 1	△ 1.9%	315
健康サービス事業	161	158	△ 3	△ 1.6%	670
消去	△ 3	△ 4	△ 0	-	△ 15
売上高合計	557	585	27	+4.9%	2,500
<b>セグメント損益</b>					
デジタルエンタテインメント事業	104	91	△ 14	△ 13.0%	375
アミューズメント事業	16	19	3	+15.6%	80
ゲーミング & システム事業	8	9	1	+7.9%	55
健康サービス事業	6	10	4	+67.3%	35
全社及び消去	△ 8	△ 10	△ 1	-	△ 45
セグメント損益 計	126	118	△ 8	△ 6.2%	500
その他の収益及びその他の費用	△ 4	△ 0	4	-	0
営業利益合計	122	118	△ 4	△ 3.1%	500

## デジタルエンタテインメント事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	2019年3月期 第1四半期 (’18/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	289	301	12	+4.0%	1,250
セグメント損益	104	91	△ 14	△ 13.0%	375
利益率	36.1%	30.3%			30.0%

### 第1四半期のポイント

- モバイルゲームでは世界的にサッカー熱が高まったことにより「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)が好調に推移したほか、中国市場向けに「ウイニングイレブン 2018」(中国名「実況足球」)、「ウイニングイレブン カードコレクション」(中国名「実況:王者集結」)を現地企業との協業で配信を開始
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」を引き続きグローバルに展開し、2019年で20周年を迎える同カードゲームの記念プロジェクトの各種施策が注目を集める
- 家庭用ゲームではVR対応などの新要素を追加した「実況パワフルプロ野球2018」を発売したほか、世界的なサッカーの盛り上がりも背景に「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)のオンラインモード「myClub」が好調に推移
- 一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同で、「実況パワフルプロ野球2018」などを競技タイトルに使用したプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ」の開催を発表

## アミューズメント事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	2019年3月期 第1四半期 (’18/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	46	66	20	+43.1%	280
セグメント損益	16	19	3	+15.6%	80
利益率	34.9%	28.2%			28.6%

セグメント損益には、その他の費用3億円(18年3月期)を含んでおりません。

### 第1四半期のポイント

- ビデオゲームでは「麻雀格闘倶楽部」が引き続き堅調に稼働したほか、多彩なミニゲームを搭載した対戦型ビデオゲーム「ビシバシCHANNEL」が稼働を開始。メダルゲームでは全国のプレイヤーが1つの抽選機を共有してジャックポット獲得を競う「ツナガロット」シリーズの最新作「ツナガロット アニマと虹色の秘境」が稼働を開始
- 「麻雀格闘倶楽部」ブランドで展開する麻雀コンテンツでは、2018年10月に開幕するプロ麻雀リーグ「Mリーグ」への参戦を発表
- 2018年1月にタイにおいて設立した現地法人が海外事業展開の強化に向け本格的に営業を開始

## ゲーミング&システム事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	2019年3月期 第1四半期 (’18/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	65	64	△ 1	△1.9%	315
セグメント損益	8	9	1	+7.9%	55
利益率	12.4%	13.6%			17.5%

円高による前年比為替影響は、売上△1億円、営業利益△0.2億円

### 第1四半期のポイント

- KONAMI初の湾曲画面が特徴の「Concerto Crescent」や大型縦型画面を用いた「Concerto Stack」をはじめとした「Concerto」シリーズの拡充を北米・アジア・オセアニア市場を中心に展開
- 当社グループのアミューズメントマシンで培った経験や技術を活用したフィールド付競馬マルチステーション機「Fortune Cup」の設置を北米及びアジア市場で進め、新たなエンタテインメントの提供による市場の活性化を図る
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」では、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設への導入が前期に引き続き順調に推移



## 健康サービス事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	2019年3月期 第1四半期 (’18/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	161	158	△ 3	△1.6%	670
セグメント損益	6	10	4	+67.3%	35
利益率	3.6%	6.1%			5.2%

セグメント損益には、その他の費用1億円(18年3月期)を含んでおりません。

### 第1四半期のポイント

- マシンジムとスタジオに特化したコンパクトな施設の「エグザス 赤羽」(4月1日オープン)、「エグザス 志木」(5月6日オープン)、「エグザス なかもず」(5月6日オープン)の3施設をオープン。また、スタジオプログラムに特化した新感覚フィットネススペース「エグザス 梅田 X-STUDIO」(7月16日オープン)の新規出店を発表
- 総合型スポーツクラブとしては国内初の「卓球スクール」「トランポリンスクール」の展開と今後の取り扱い施設の拡大を発表
- ボルダリングとフィットネスを組み合わせたプログラム「ボルダフィット」や下半身のトレーニングに特化したプログラム「ヒップクロス」などの自社開発プログラムの更なる充実を図る

## 第1四半期リリースタイトルと第2四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)
実況パワフルプロ野球2018	PS4 / PS Vita	日本	2018年4月	DE
スーパーボンバーマン R	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年6月	DE
ウイニングイレブン カードコレクション 中国名: 実況: 王者集結	App Store Google Play	中国	2018年6月 (※2)	DE
ウイニングイレブン 2018 中国名: 実況足球	App Store Google Play	中国	2018年6月 (※2)	DE
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	2018年8月	DE
ウイニングイレブン 2019 海外名: PRO EVOLUTION SOCCER 2019	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年8月	DE
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∀RS	PS4 / PS VR Steam/ Steam VR	グローバル	2018年9月	DE
週刊少年ジャンプ 実況ジャンジャンスタジアム	App Store Google Play	日本	2018年	DE
ハイパースポーツ R	Nintendo Switch™	グローバル	未定	DE
悪魔城ドラキュラ Grimoire of Souls 海外名: Castlevania Grimoire of Souls	App Store Google Play	グローバル	未定	DE
ツナガロッタ アニマと虹色の秘境	アミューズメント マシン	日本	2018年4月	AM
ビシバシCHANNEL	アミューズメント マシン	日本	2018年6月	AM



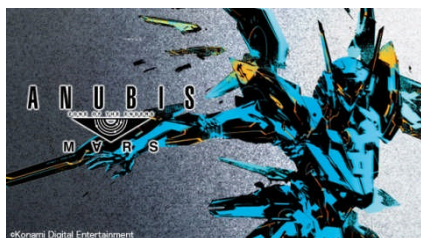
実況パワフルプロ野球2018



ウイニングイレブン 2019  
PRO EVOLUTION SOCCER 2019



ラブプラス EVERY



ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∀RS



ハイパースポーツ R



ツナガロッタ  
アニマと虹色の秘境

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業、AM: アミューズメント事業

※2 オープンベータ配信

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under permission.  
"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 プロ野球フランチャイズ球場公認

## 第1四半期リリースタイトルと第2四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(※)
ボンバーマン・ザ・メダル	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
カラコロッタ 太陽とひみつの島	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
ボンバーガール	アミューズメントマシン	日本	2018年8月	AM
BASEBALL COLLECTION	アミューズメントマシン	日本	2018年9月	AM
マジカルハロウィン6	アミューズメントマシン	日本	2018年5月	AM
エルインカ～黄金文明～	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
ルーレットクイーン -女神の羅針盤-	アミューズメントマシン	日本	2018年8月	AM
SYNKROS 3.24.6	カジノマネジメントシステム (ソフトウェア)	北米	2018年度 上期	GS
SYNKROS 3.24.7	カジノマネジメントシステム (ソフトウェア)	北米	2018年度 上期	GS
Beat Square	ゲーミングマシン	北米	2018年度 下期	GS
Concerto Opus	ゲーミングマシン	北米	2018年度 下期	GS
Crystal Cyclone	ゲーミングマシン	未定	未定	GS



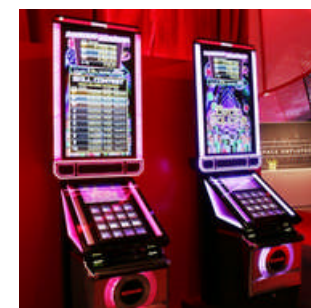
ボンバーマン・ザ・メダル



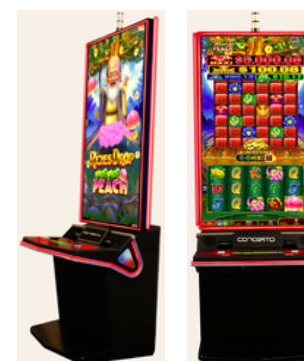
ボンバーガール



BASEBALL  
COLLECTION  
※ゲーム画面は開発中のものです



Beat Square



Concerto Opus



Crystal Cyclone

※ AM:アミューズメント事業、GS:ゲーミング&システム事業  
一般社団法人日本野球機構承認

## 連結経営成績

(単位: 億円)

	第1四半期 2018年3月期	百分比 (%)	第1四半期 2019年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	557	100.0%	585	100.0%	27	+4.9%
売上原価	△ 321	57.6%	△ 344	58.8%	△ 23	
販売費及び一般管理費	△ 110	19.8%	△ 123	21.0%	△ 12	
その他の収益及び費用	△ 4	0.7%	△ 0	0.0%	4	
営業利益	122	21.9%	118	20.2%	△ 4	△ 3.1%
金融収益	1		2		1	
金融費用	△ 2		△ 2		0	
持分法による投資利益	0		1		1	
税引前利益	121	21.6%	118	20.3%	△ 2	△ 1.9%
法人所得税	△ 36	6.4%	△ 36	6.1%	△ 0	
当期利益	85	15.3%	83	14.2%	△ 2	△ 2.8%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	85	15.3%	83	14.2%	△ 2	△ 2.8%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	



## 連結財政状態

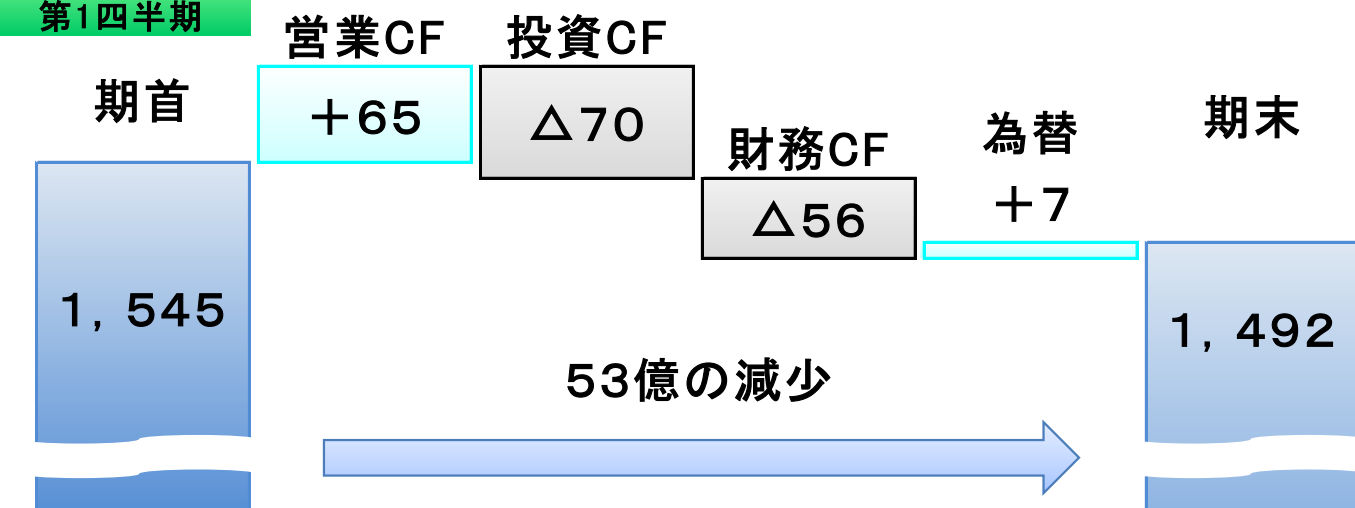
(単位：億円)

	2018年 3月末	2018年 6月末	増減		2018年 3月末	2018年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,545	1,492	△ 53	社債及び借入金	119	122	3
営業債権及びその他の債権	261	254	△ 7	営業債務及びその他の債務	313	253	△ 60
棚卸資産	68	84	15	その他の流動負債	261	248	△ 14
その他の流動資産	83	93	11	流動負債計	693	622	△ 70
流動資産計	1,957 (53.9%)	1,923 (53.4%)	△ 34	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	147	148	0
有形固定資産	791	789	△ 2	その他の非流動負債	245	243	△ 2
のれん及び無形資産	369	381	12	非流動負債計	393	391	△ 2
持分法で会計処理されている投資	30	30	△ 0	負債合計	1,086	1,013	△ 72
繰延税金資産	220	215	△ 4	親会社の所有者帰属持分合計	2,538 (69.9%)	2,581 (71.7%)	43
その他の非流動資産	265	263	△ 2	(1株当たり持分：円)	(1,876.62)	(1,908.33)	(31.71)
非流動資産	1,674 (46.1%)	1,679 (46.6%)	4	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,631	3,602	△ 30	資本合計	2,545	2,588	43
				負債及び資本合計	3,631	3,602	△ 30

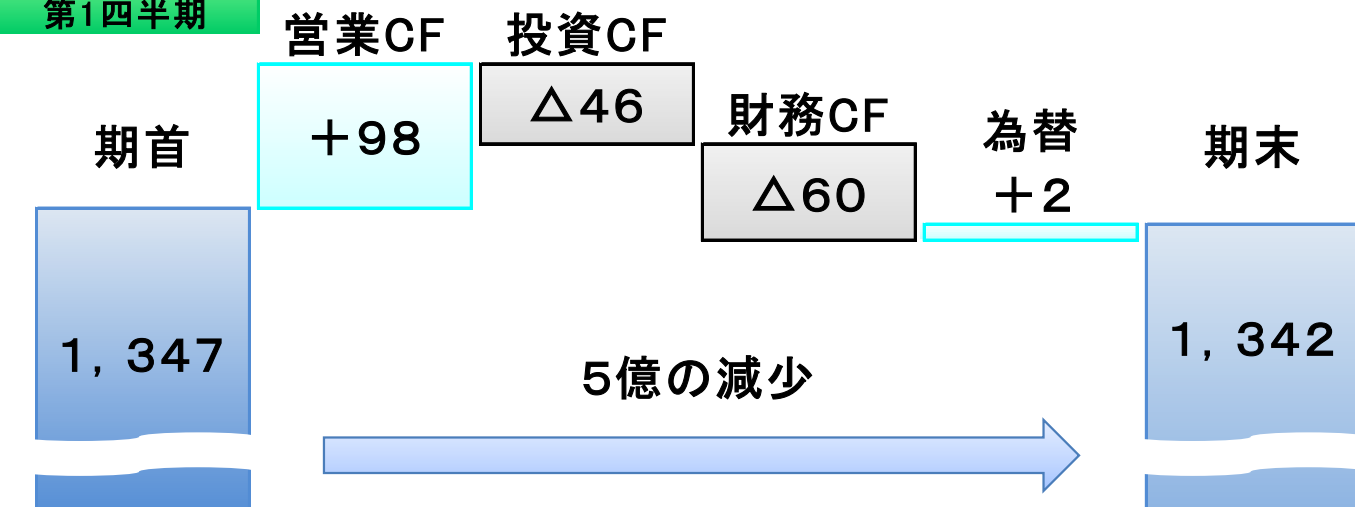
## 連結キャッシュフロー

2019年3月期  
第1四半期

(単位: 億円)



2018年3月期  
第1四半期



KONAMI



以上