KONAMI

2019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
2018年10月31日

KONAMI

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

KONAMI

目次

- 連結業績 4
- セグメント名称変更 5
- セグメント別売上高・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 14
- 連結財政状態 15
- 連結キャッシュフロー 16

KONAMI

連結業績

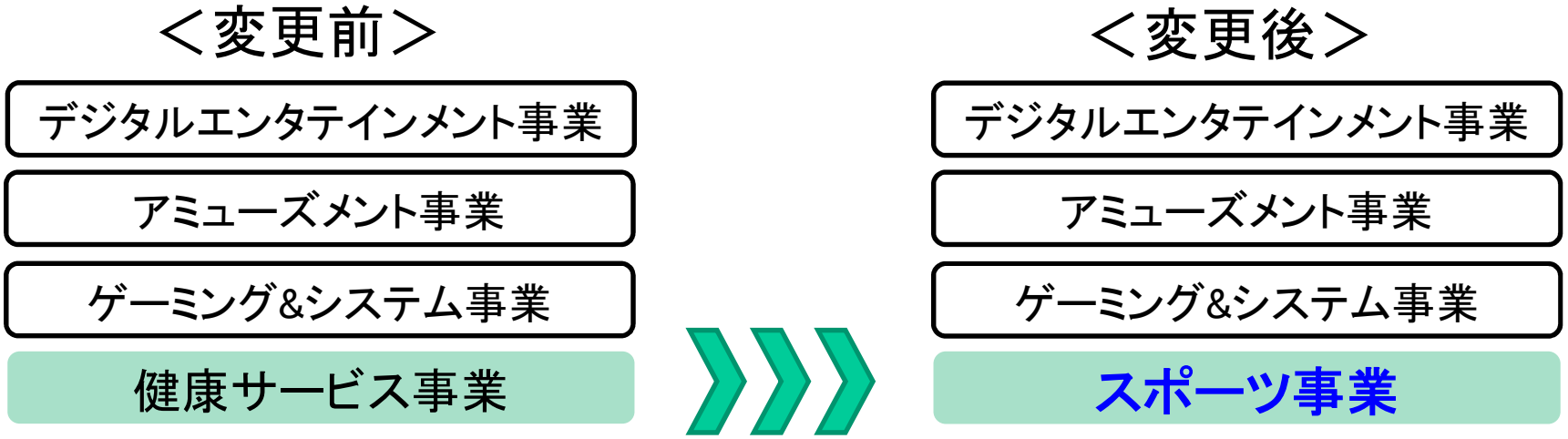
（単位：億円）

	2018年3月期 第2四半期 ('17/4-9)	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	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	1,154	1,222	68	+5.9%	2,500
営業利益	250	250	1	+0.3%	500
税引前利益	248	249	1	+0.5%	490
当期利益	172	172	0	+0.1%	320
（親会社の所有者に帰属）					
1株当たり当期利益（円）	127.04	127.16	0.12		236.63
1株当たり配当金（円）	30.00	60.50	30.50		121.00

KONAMI

セグメント名称変更

第2四半期より「健康サービス事業」のセグメント名称を「スポーツ事業」へ変更いたします。名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はございません。



- フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフ・卓球・クライミングなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、販売などの事業内容を明確にするためセグメント名称を変更いたします。

KONAMI

セグメント別売上高・損益

（単位：億円）

	2018年3月期 第2四半期	2019年3月期 第2四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想
売上高	('17/4-9)	('18/4-9)			('18/4-'19/3)
デジタルエンタテインメント事業	578	668	91	+15.7%	1,250
アミューズメント事業	126	113	△ 12	△9.6%	280
ゲーミング＆システム事業	126	128	2	+1.2%	315
スポーツ事業	330	320	△ 10	△3.0%	670
消去	△ 6	△ 8	△ 2	－	△ 15
売上高合計	1,154	1,222	68	+5.9%	2,500
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	193	204	12	+6.1%	375
アミューズメント事業	46	31	△ 15	△33.3%	80
ゲーミング＆システム事業	12	16	4	+28.4%	55
スポーツ事業	18	19	1	+2.8%	35
全社及び消去	△ 15	△ 19	△ 3	－	△ 45
セグメント損益　計	254	251	△ 3	△1.2%	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	250	250	1	+0.3%	500

KONAMI

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2四半期 ('17/4-9)	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	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	578	668	91	+15.7%	1,250
セグメント損益	193	204	12	+6.1%	375
利益率	33.3%	30.6%			30.0%

第2四半期のポイント

- 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」）が引き続き好調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA（エース）」などの各タイトルが堅調に推移
- 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 2018」を開催するなど、2019年で20周年を迎える節目に向けて活性化を図る
- 家庭用ゲームでは「ウイニングイレブン」シリーズの最新作となる「ウイニングイレブン 2019」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」）を発売し、世界的なサッカーの盛り上がりも背景にオンラインモード「myClub」を含めて好評を博す
- eスポーツの取組みとしては「ウイニングイレブン 2018」が第18回アジア競技大会（インドネシア）の公開競技として採用された。また、「ウイニングイレブン 2019」が第74回国民体育大会（茨城県）、「実況パワフルプロ野球」シリーズが第73回国民体育大会（福井県）のそれぞれの文化プログラムにて使用されることを発表

KONAMI

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2四半期 ('17/4-9)	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	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	126	113	△ 12	△9.6%	280
セグメント損益	46	31	△ 15	△33.3%	80
利益率	36.7%	27.1%			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2四半期のポイント

- ビデオゲームでは「麻雀格闘倶楽部」や、「ボンバーマン」のシンプルなゲーム性をベースにチームバトルの要素を加えた「ボンバーガール」が好調な稼動で推移したほか、本格プロ野球カードゲーム「BASEBALL COLLECTION」が稼働を開始。メダルゲームでは、最大8人同時プレーが可能で幅広い年齢層が一緒に楽しめる「ボンバーマン・ザ・メダル」や、カラールーレットを使った抽選型メダルゲーム「カラコロッタ」シリーズの最新作「カラコロッタ 太陽とひみつの島」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月より開幕のプロ麻雀リーグ「Mリーグ」への参戦に向けてドラフト会議にて指名した所属選手が正式に決定

KONAMI

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2四半期 ('17/4-9)	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	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	126	128	2	+1.2%	315
セグメント損益	12	16	4	+28.4%	55
利益率	9.8%	12.4%			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2四半期のポイント

- 「Concerto Crescent」や「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」の設置が進み、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引き続き順調に推移
- 10月にラスベガスで開催の展示会「Global Gaming Expo 2018」に向け、65インチ大型ディスプレイが特徴の最新筐体「Concerto Opus」や、新規のアップライト筐体「KX 43」などのラインナップを発表

KONAMI

スポーツ事業

売上高・セグメント損益

（単位：億円）

	2018年3月期 第2四半期 ('17/4-9)	2019年3月期 第2四半期 ('18/4-9)	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	330	320	△ 10	△3.0%	670
セグメント損益	18	19	1	+2.8%	35
利益率	5.5%	5.8%			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2四半期のポイント

- スポーツクラブブランド「エグザス」の新業態として、新感覚フィットネススペース「エグザス 梅田　X-STUDIO」（大阪市）を7月にオープン
- 総合型スポーツクラブとしては国内初の「卓球スクール」および「トランポリンスクール」を7月から展開し、今後は取り扱い施設を順次拡大予定。また、オリンピック出場経験者の為末大氏がプロデュースするランニングメソッドを取り入れたお子様向けの走り方教室「走り方を学ぼう！かけっこ教室」を開催するなど、運動スクールの強化を図る

KONAMI

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（※）
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
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
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
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	未定	DE
ダンキラ!!! − Boys, be DANCING! −	App Store Google Play	日本	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
ハイパースポーツ R	Nintendo Switch™	グローバル	未定	DE
「プロ野球スピリッツ」シリーズ最新作（仮称）	PS4 / PS Vita	日本	未定	DE

※ DE：デジタルエンタテインメント事業

「プロ野球スピリッツ」シリーズ最新作（仮称）

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

ラブプラス **EVERY**

ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! -

ハイパースポーツ R

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS：M∀RS

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

KONAMI

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)

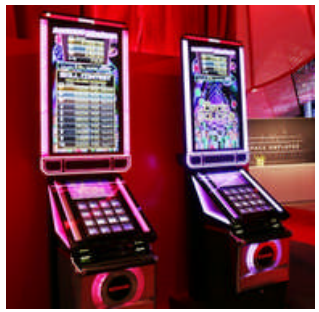
タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント（※）
ボンバーマン・ザ・メダル	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
カラコロッタ　太陽とひみつの島	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
ボンバーガール	アミューズメントマシン	日本	2018年8月	AM
BASEBALL COLLECTION	アミューズメントマシン	日本	2018年9月	AM
エルインカ～黄金文明～	アミューズメントマシン	日本	2018年7月	AM
ルーレットクイーン －女神の羅針盤－	アミューズメントマシン	日本	2018年8月	AM
戦コレ！［泰平女君］徳川家康	アミューズメントマシン	日本	2018年11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年度下期	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年度下期	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
KX 43	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

※　AM：アミューズメント事業、GS：ゲーミング＆システム事業

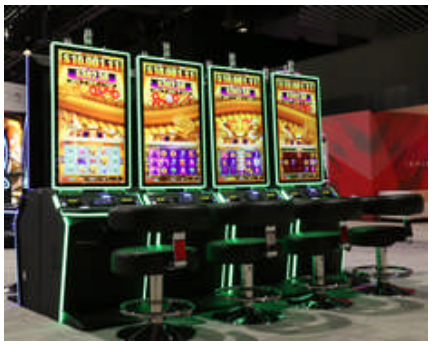
ボンバーマン・ザ・メダル

カラコロッタ　太陽とひみつの島

ボンバーガール


Beat Square

Concerto Opus


KX 43

KONAMI

第3四半期以降の注目トピックス

eドラフト会議

eペナントレース・リーグ代表決定戦（11/10～12/16）

eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018 e日本シリーズ

1/12

日本一決定戦

オンライン予選・地区大会

10月　11月　12月　2019年1月　2月～

eスポーツ

- 「実況パワフルプロ野球2018」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」を、一般社団法人日本野球機構（NPB）と共同で開催。
- 「eドラフト会議」でプロ野球全12球団にeスポーツ選手を登録し、「eペナントレース」「リーグ代表決定戦」を経て、2019年1月12日に「e日本シリーズ」で日本一を決定。
- 同日には、モバイルゲーム2タイトルでもeスポーツ大会を開催し、日本一を決定。

2周年

おかげさまで3周年！記念キャンペーンを開催！

プロ野球スピリッツA

PROFESSIONAL BASEBALL SPIRITS エース

3周年

4周年

アニバーサリー

- 継続運営している各モバイルタイトルでは、それぞれ配信開始からの節目の時期を迎える。
- ゲーム内でのキャンペーンを実施すると共に、プロモーション施策に注力し、引き続き長く多くのお客さまに楽しんでいただけるよう取り組む。

一般社団法人日本野球機構承認

KONAMI

連結経営成績

（単位：億円）

	第2四半期 2018年3月期	百分比 （%）	第2四半期 2019年3月期	百分比 （%）	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,154	100.0%	1,222	100.0%	68	+5.9%
売上原価	△ 667	57.8%	△ 724	59.3%	△ 57	
販売費及び一般管理費	△ 233	20.2%	△ 247	20.2%	△ 14	
その他の収益及び費用	△ 4	0.4%	△ 0	0.0%	4	
営業利益	250	21.6%	250	20.5%	1	+0.3%
金融収益	2		3		1	
金融費用	△ 4		△ 4		0	
持分法による投資利益	1		0		△ 1	
税引前利益	248	21.5%	249	20.4%	1	+0.5%
法人所得税	△ 77	6.6%	△ 78	6.3%	△ 1	
当期利益	172	14.9%	172	14.1%	0	+0.1%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	172	14.9%	172	14.1%	0	+0.1%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

KONAMI

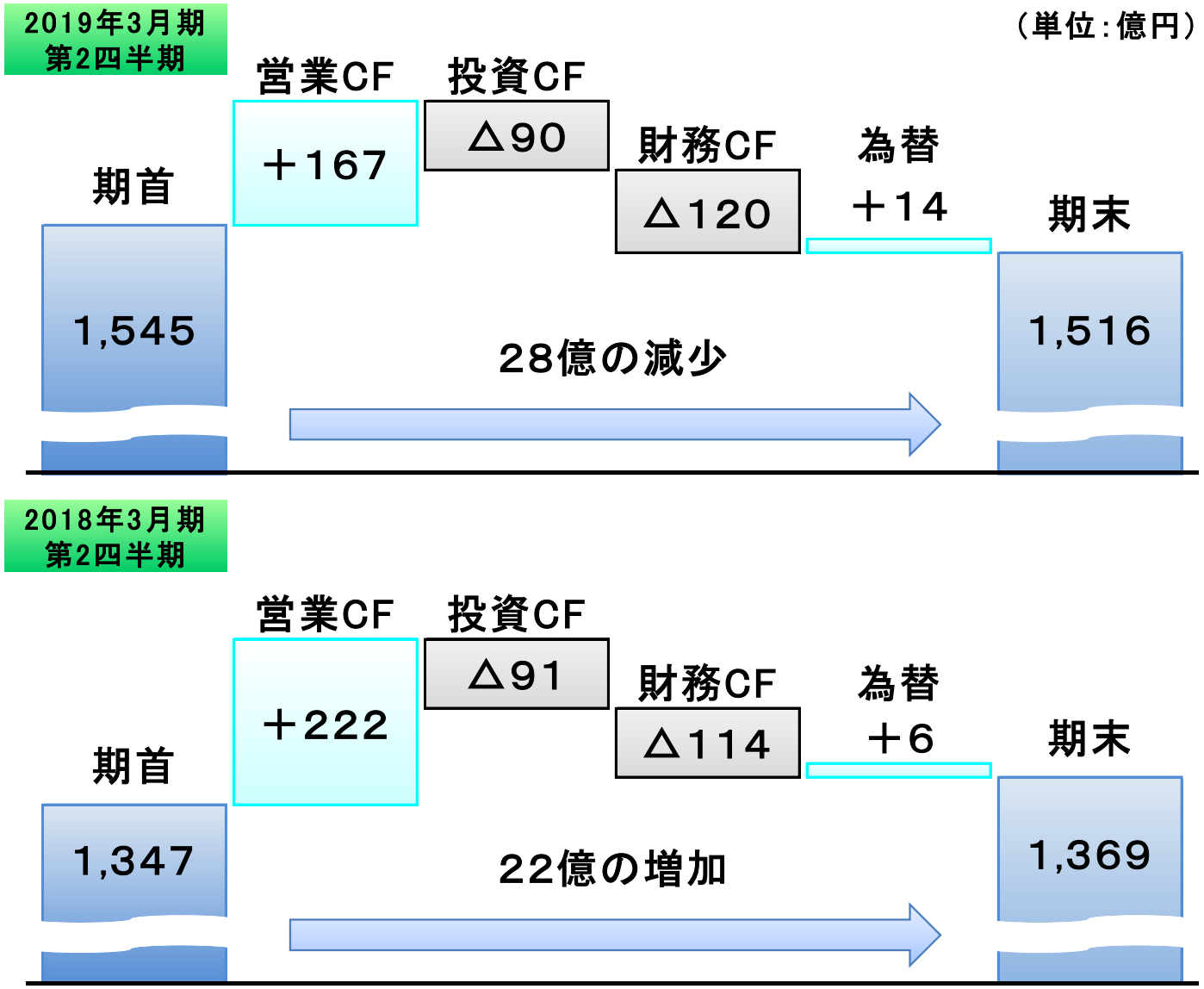
連結財政状態

（単位：億円）

	2018年3月末	2018年9月末	増減		2018年3月末	2018年9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,545	1,516	△ 28	社債及び借入金	119	118	△ 1
営業債権及びその他の債権	261	301	40	営業債務及びその他の債務	313	276	△ 37
棚卸資産	68	105	36	その他の流動負債	261	270	9
その他の流動資産	83	82	△ 1	流動負債計	693	664	△ 29
流動資産計	1,957	2,004	47	非流動負債			
	(53.9%)	(54.4%)		社債及び借入金	147	98	△ 50
非流動資産				その他の非流動負債	245	236	△ 10
有形固定資産	791	788	△ 3	非流動負債計	393	334	△ 59
のれん及び無形資産	369	394	25	負債合計	1,086	997	△ 88
持分法で会計処理されている投資	30	30	△ 1	親会社の所有者帰属持分合計	2,538	2,680	142
繰延税金資産	220	212	△ 8		(69.9%)	(72.7%)	
その他の非流動資産	265	258	△ 7	（1株当たり持分：円）	(1,876.62)	(1,981.78)	(105.16)
非流動資産	1,674	1,681	7	非支配持分	8	8	0
	(46.1%)	(45.6%)		資本合計	2,545	2,688	142
資産合計	3,631	3,685	54	負債及び資本合計	3,631	3,685	54

KONAMI

連結キャッシュフロー



以　上

©KONAMI