

KONAMI

2019年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2019年1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) 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

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
➤ スポーツ事業	9
➤ 第3四半期リリースタイトルと第4四半期以降のラインナップ	10
➤ 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3四半期 (’17/4-12)	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	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	1,787	1,926	140	+7.8%	2,500
営業利益	385	394	9	+2.4%	500
税引前利益	381	392	11	+2.8%	490
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	260	272	12	+4.5%	320
1株当たり当期利益(円)	192.50	201.25	8.75		236.63

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2018年3月期 第3四半期	2019年3月期 第3四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想
	('17/4-12)	('18/4-12)			('18/4-'19/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	897	1,058	162	+18.0%	1,250
アミューズメント事業	198	182	△ 16	△ 8.2%	280
ゲーミング & システム事業	207	219	13	+6.2%	315
スポーツ事業	497	479	△ 18	△ 3.6%	670
消去	△ 12	△ 12	△ 1	-	△ 15
売上高合計	1,787	1,926	140	+7.8%	2,500
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	297	323	25	+8.5%	375
アミューズメント事業	65	52	△ 13	△ 20.3%	80
ゲーミング & システム事業	27	31	4	+14.6%	55
スポーツ事業	30	25	△ 5	△ 15.8%	35
全社及び消去	△ 25	△ 28	△ 3	-	△ 45
セグメント損益 計	394	403	9	+2.2%	500
その他の収益及びその他の費用	△ 9	△ 8	0	-	0
営業利益合計	385	394	9	+2.4%	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3四半期 (’17/4-12)	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	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	897	1,058	162	+18.0%	1,250
セグメント損益	297	323	25	+8.5%	375
利益率	33.2%	30.5%			30.0%

セグメント損益には、その他の費用8億円(19年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- ▶ モバイルゲームでは大型アップデートを行った「ウイニングイレブン 2019」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」)が好評となるほか、配信開始から3周年を迎えた「プロ野球スピリッツA(エース)」の売上が伸長。「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルプロ野球」、「実況パワフルサッカー」も各種施策により好調に推移
- ▶ カードゲームでは『遊戯王オフィシャルカードゲーム』の20周年記念プロジェクトの商品展開などにより、2019年2月の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 2019」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」)のオンラインモード「myClub」が発売直後から好調を維持
- ▶ eスポーツの取組みとしては「ウイニングイレブン 2019」のeスポーツ世界選手権「PES LEAGUE WORLD TOUR 2019」のオンライン予選を開始したほか、日本野球機構(NPB)と共同で「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」を開催

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3四半期 (’17/4-12)	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	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	198	182	△ 16	△ 8.2%	280
セグメント損益	65	52	△ 13	△ 20.3%	80
利益率	32.9%	28.5%			28.6%

セグメント損益には、その他の費用8億円(18年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- ▶ ビデオゲームでは「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新作「麻雀格闘倶楽部 GRAND MASTER」や「ボンバーマン」の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」が好調な稼働で推移
- ▶ メダルゲームではビデオシングルメダルマシン「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新ゲーム「OLYMPUS GATE」、「TwinkleDrop DINNER」が稼働を開始
- ▶ 「戦国コレクション」シリーズでは最新作「戦コレ! [泰平女君] 徳川家康」を販売

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3四半期 (’17/4-12)	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	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	207	219	13	+6.2%	315
セグメント損益	27	31	4	+14.6%	55
利益率	12.9%	13.9%			17.5%

円高による前年比為替影響は、売上△2億円、営業利益△0.4億円

第3四半期のポイント

- ▶ 「Concerto」シリーズにおいて、65インチの4KウルトラHDディスプレイが特徴の最新筐体「Concerto Opus」を市場に投入
- ▶ 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された展示会「Global Gaming Expo 2018」では新規のアップライト筐体「KX 43」などのラインナップを披露したほか、「SYNKROS」においてはモバイルデバイスでプレイヤーのアカウントの表示や管理ができる新機能「シンク・コネクト」が高い評価を獲得

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3四半期 (’17/4-12)	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	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	497	479	△ 18	△ 3.6%	670
セグメント損益	30	25	△ 5	△ 15.8%	35
利益率	6.1%	5.3%			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)、その他の費用1億円(19年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- 新しく利用を開始されるお客様向けに最適な利用方法を提案する「スタート応援会員」や、10代から30代を対象に平日17時以降と土日祝日は回数制限なしに施設利用ができる「U-39プラン」など新たなプランを新設
- 「コナミグループ創業50周年記念特別優待コース」の募集を開始
- 7月から展開を開始した「卓球スクール」について、第3四半期には新たに13施設で開講するなどスクールの更なる充実化に向け取扱施設の拡大を図る

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
悪魔城ドラキュラXセレクション 月下の夜想曲&血の輪廻 海外名: Castlevania Requiem Symphony of the Night & Rondo of Blood	PS4	グローバル	2018年10月	DE
プロ野球スピリッツ2019	PS4 / PS Vita	日本	2019年4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
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
ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! -	App Store Google Play	日本	未定	DE
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	未定	DE
ハイパースポーツ R	Nintendo Switch™	グローバル	未定	DE
FEATURE PREMIUM 第7弾 OLYMPOS GATE 第8弾 TwinkleDrop DINNER	アミューズメント マシン	日本	2018年12月	AM
DanceDanceRevolution 20th anniversary model	アミューズメント マシン	日本	未定	AM

※ 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

"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



プロ野球スピリッツ2019



ラブプラス EVERY



ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! -



悪魔城ドラキュラXセレクション



FEATURE PREMIUM
第7弾 OLYMPOS GATE
第8弾 TwinkleDrop DINNER



DanceDanceRevolution
20th anniversary model

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
アニマロッタ アニマと雲の大樹	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
GRANDCROSS LEGEND	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
極寒ヒエヒエペン太	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
トレジャーロード	アミューズメントマシン	日本	未定	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
G I 優駿倶楽部2	アミューズメントマシン	日本	2019年2月	AM
ミリオンルーレット	アミューズメントマシン	日本	2019年2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
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
Beat Square	ゲーミングマシン	北米	未定	GS
Crystal Cyclone	ゲーミングマシン	未定	未定	GS



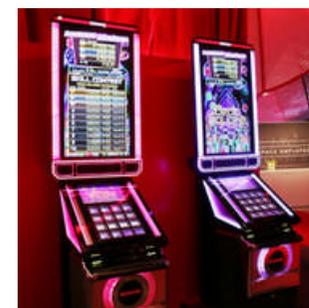
アニマロッタ アニマと雲の大樹



GRANDCROSS LEGEND



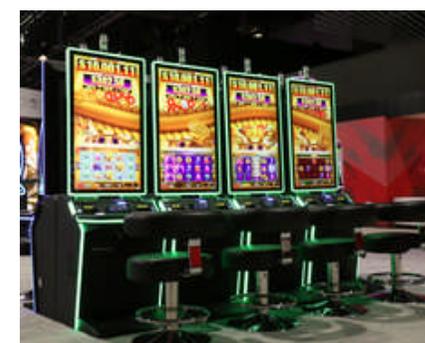
極寒ヒエヒエペン太



Beat Square



Concerto Opus



KX 43

※ AM:アミューズメント事業、GS:ゲーミング&システム事業

連結経営成績

(単位: 億円)

	第3四半期 2018年3月期	百分比 (%)	第3四半期 2019年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,787	100.0%	1,926	100.0%	140	+7.8%
売上原価	△ 1,046	58.5%	△ 1,138	59.1%	△ 92	
販売費及び一般管理費	△ 347	19.4%	△ 385	20.0%	△ 38	
その他の収益及び費用	△ 9	0.5%	△ 8	0.4%	0	
営業利益	385	21.6%	394	20.5%	9	+2.4%
金融収益	2		3		2	
金融費用	△ 6		△ 6		0	
持分法による投資利益	1		0		△ 0	
税引前利益	381	21.3%	392	20.3%	11	+2.8%
法人所得税	△ 121	6.8%	△ 120	6.2%	1	
当期利益	260	14.6%	272	14.1%	12	+4.5%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	260	14.6%	272	14.1%	12	+4.5%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

連結財政状態

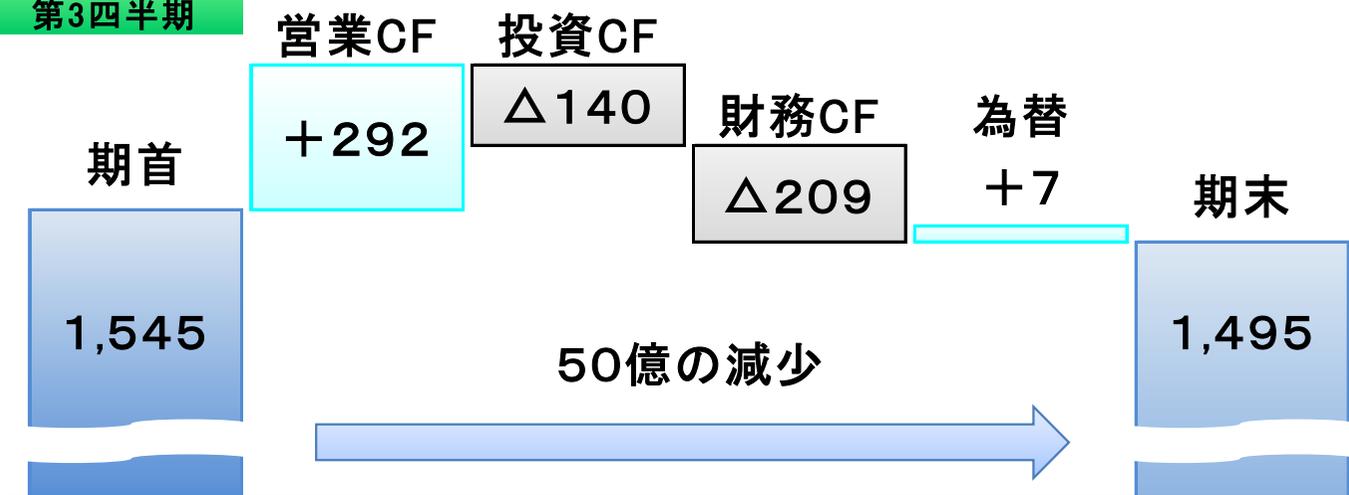
(単位: 億円)

	2018年 3月末	2018年 12月末	増減		2018年 3月末	2018年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,545	1,495	△ 50	社債及び借入金	119	117	△ 2
営業債権及びその他の債権	261	299	38	営業債務及びその他の債務	313	275	△ 37
棚卸資産	68	88	20	その他の流動負債	261	223	△ 38
その他の流動資産	83	79	△ 4	流動負債計	693	615	△ 78
流動資産計	1,957 (53.9%)	1,961 (54.0%)	4	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	147	98	△ 50
有形固定資産	791	787	△ 4	その他の非流動負債	245	227	△ 19
のれん及び無形資産	369	393	24	非流動負債計	393	325	△ 68
持分法で会計処理されている投資	30	30	△ 0	負債合計	1,086	940	△ 146
繰延税金資産	220	205	△ 14	親会社の所有者帰属持分合計	2,538 (69.9%)	2,686 (73.9%)	148
その他の非流動資産	265	258	△ 7	(1株当たり持分:円)	(1,876.62)	(1,986.11)	(109.49)
非流動資産	1,674 (46.1%)	1,672 (46.0%)	△ 2	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,631	3,633	2	資本合計	2,545	2,694	148
				負債及び資本合計	3,631	3,633	2

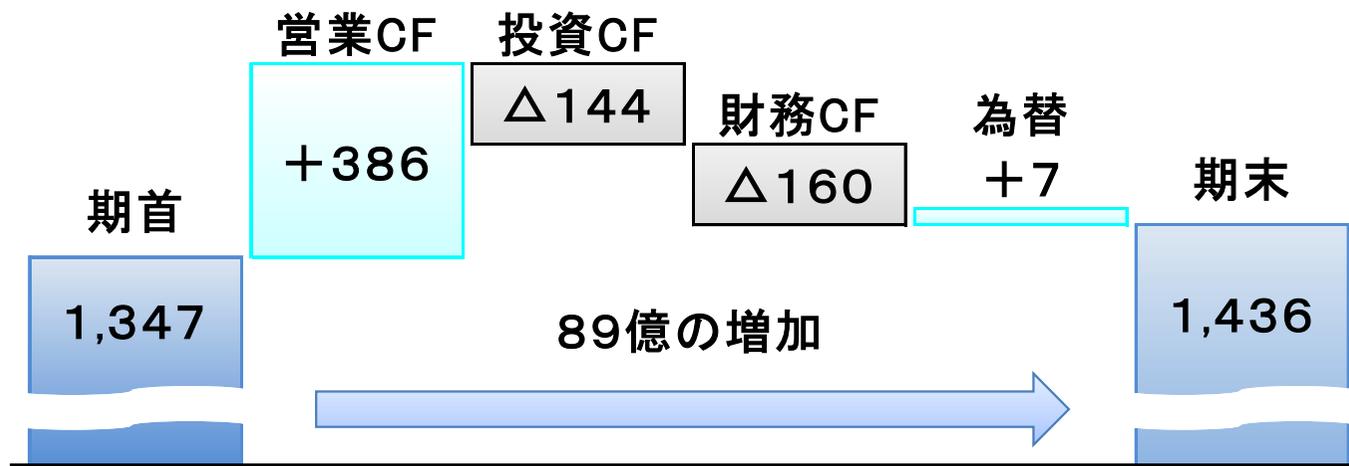
連結キャッシュフロー

2019年3月期
第3四半期

(単位:億円)



2018年3月期
第3四半期



KONAMI



以上