KONAMI

2020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
2019年8月1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
- セグメント別売上高 5
- セグメント別損益 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 11
- 連結経営成績 13
- 連結財政状態 14
- 連結キャッシュフロー 15

KONAMI

連結業績

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	585	565	2,700
営業利益	118	100	470
税引前利益	118	97	460
当期利益	83	73	300
（親会社の所有者に帰属）			
1株当たり当期利益（円）	61.18	53.83	221.84

KONAMI

セグメント別売上高

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期	2020年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想
売上高	('18/4-6)	('19/4-6)			('19/4-'20/3)
デジタルエンタテインメント事業	301	315	14	+4.8%	1,440
アミューズメント事業	66	33	△ 33	△50.6%	290
ゲーミング＆システム事業	64	68	5	+7.3%	340
スポーツ事業	158	152	△ 6	△3.7%	645
消去	△ 4	△ 4	0	－	△ 15
売上高合計	585	565	△ 20	△3.4%	2,700

KONAMI

セグメント別損益

（単位：億円）

セグメント損益	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
デジタルエンタテインメント事業	91	97	6	+6.6%	440
アミューズメント事業	19	5	△ 13	△71.1%	70
ゲーミング＆システム事業	9	2	△ 7	△81.7%	55
スポーツ事業	10	6	△ 4	△42.9%	40
全社及び消去	△ 10	△ 12	△ 2	-	△ 50
セグメント損益　計	118	98	△ 21	△17.4%	555
その他の収益及びその他の費用	△ 0	3	3	-	△ 85
営業利益合計	118	100	△ 18	△15.2%	470

KONAMI

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	301	315	14	+4.8%	1,440
セグメント損益	91	97	6	+6.6%	440
営業利益	91	97	6	+6.6%	405
利益率	30%	31%			28%

第1四半期のポイント

- モバイルゲームでは「遊戯王 デュエルリンクス」や「プロ野球スピリッツA（エース）」などが好調を維持しているほか、新たに「ダンキラ!!! - Boys, be DANCING!-」及び「Jリーグクラブチャンピオンシップ」の配信を開始
- 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 2019」のエリア代表決定戦を世界各地で実施し、コンテンツの活性化を推進
- 家庭用ゲームでは「アニバーサリーコレクション」シリーズの3作品を発売したほか、日本向けには「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ　レガシー・オブ・ザ・デュエリスト：リンク・エボリューション」と「実況パワフルプロ野球」シリーズの最新作をNintendo Switch™向けに発売
- eスポーツの取り組みとしては「ウイニングイレブン 2019」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」）の世界選手権「PES LEAGUE 2019」の決勝大会を開催したほか、日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同で開催した「eJリーグ ウイニングイレブン 2019シーズン」のグループステージやクラブ代表選考会などを実施

KONAMI

アミューズメント事業

売上高・損益

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	66	33	△ 33	△50.6%	290
セグメント損益	19	5	△ 13	△71.1%	70
営業利益	19	5	△ 13	△71.1%	70
利益率	28%	17%			24%

第1四半期のポイント

- オンライン対戦麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」や家庭用ゲームで好評な「ボンバーマン」のゲーム性をベースにした「ボンバーガール」などが引き続き好調な稼働で推移
- 「クイズマジックアカデミー」シリーズの最新作「クイズマジックアカデミー 軌跡の交叉 -Xross Voyage-」が稼働を開始

KONAMI

ゲーミング＆システム事業

売上高・損益

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	64	68	5	+7.3%	340
セグメント損益	9	2	△ 7	△81.7%	55
営業利益	9	2	△ 7	△81.7%	55
利益率	14%	2%			16%

前年比為替影響は、売上△0.8億円、営業利益△0.4億円

第1四半期のポイント

- ビデオスロットマシンの主力商品である「Concerto」シリーズを北米市場を中心に販売したほか、新たに中南米・欧州市場にも展開
- パーティシペーションでは「Concerto Opus」を主力商品にゲームラインアップの拡充に努めた結果、設置台数が増加基調となる
- マカオで開催された「G2E Asia 2019」において「Fortune Cup」やカジノマネジメントシステム「SYNKROS」などを出展し、オペレーターなどから好評を博す

KONAMI

スポーツ事業

売上高・損益

（単位：億円）

	2019年3月期 第1四半期 ('18/4-6)	2020年3月期 第1四半期 ('19/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	158	152	△ 6	△3.7%	645
セグメント損益	10	6	△ 4	△42.9%	40
営業利益	10	8	△ 2	△16.0%	40
利益率	6%	5%			6%

営業利益には、その他の収益3億円（20年3月期）を含んでおります。

第1四半期のポイント

- 新しく利用を開始されるお客様向けにトレーニングのサポート、カウンセリング、効果測定を通して最適な利用方法を提案する「スタート応援会員」が好評を博したほか、元競泳日本代表の当社社員がコーチとして指導する「少人数制スイミングスクール」を開講するなどサービス向上に取り組む
- 2020年に向けて社会全体のスポーツに対する関心が高まる中、コナミスポーツの体操競技部および水泳競技部の選手が国際大会などで相次いで活躍を見せる

KONAMI

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）
アーケードクラシックス アニバーサリーコレクション	Nintendo Switch™ /PS4/Xbox One/PC	グローバル	2019年4月	DE
遊☆戯☆王デュエルモンスターズ レガシー・オブ・ザ・デュエリスト：リンク・エボリューション	Nintendo Switch™	日本	2019年4月	DE
悪魔城ドラキュラ アニバーサリーコレクション	Nintendo Switch™ /PS4/Xbox One/PC	グローバル	2019年5月	DE
ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! -	App Store Google Play	日本	2019年5月	DE
魂斗羅 アニバーサリーコレクション	Nintendo Switch™ /PS4/Xbox One/PC	グローバル	2019年6月	DE
実況パワフルプロ野球	Nintendo Switch™	日本	2019年6月	DE
Jリーグクラブチャンピオンシップ	App Store Google Play	日本	2019年6月	DE
プロ野球スピリッツ2019	PS4 / PS Vita	日本	2019年7月	DE
Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution	Nintendo Switch™	米州/欧州/アジア	2019年8月	DE
eFootball ウイニングイレブン 2020 海外名：eFootball PES 2020	PS4 / Xbox One PC (※2)	グローバル	2019年9月	DE
CONTRA ROGUE CORPS	Nintendo Switch™ /PS4/Xbox One/PC	グローバル	2019年9月	DE

※1 DE：デジタルエンタテインメント事業
※2 日本はPS4のみ
※3「eBASEBALL」はKONAMIが開催する野球コンテンツを使用したeスポーツ競技の総称です。
Nintendo Switch™向け「実況パワフルプロ野球」は競技大会開催予定コンテンツです。
"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
©高橋和希 スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・NAS
©2016 Konami Digital Entertainment
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

プロ野球スピリッツ2019

eFootball ウイニングイレブン 2020
海外名：eFootball PES 2020

CONTRA ROGUE CORPS

コナミグループ50周年記念商品
「アニバーサリーコレクション」シリーズ

遊☆戯☆王デュエルモンスターズ
レガシー・オブ・ザ・デュエリスト：
リンク・エボリューション

実況パワフルプロ野球（※3）

KONAMI

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（※）
PCエンジン mini 海外名：TurboGrafx-16 mini	-	日本/北米/欧州	2020年3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
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	未定	DE
クイズマジックアカデミー 軌跡の交叉 -Xross Voyage-	アミューズメントマシン	日本	2019年4月	AM
実況BINGO倶楽部	アミューズメントマシン	日本	2019年6月	AM
トレジャーロード	アミューズメントマシン	日本	2019年7月	AM
麻雀格闘倶楽部 参	アミューズメントマシン	日本	2019年8月	AM
ゴールドマックス 限界突破!!!!!	アミューズメントマシン	日本	2019年9月	AM
エルドラクラウン 紅蓮の覇者	アミューズメントマシン	日本	2019年9月	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
マジカルハロウィン7	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
Concerto Opus	ゲーミングマシン	欧州	2019年6月	GS

※ 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　GS：ゲーミング＆システム事業

PCエンジン mini

トレジャーロード

エルドラクラウン 紅蓮の覇者

クイズマジックアカデミー
軌跡の交叉 -Xross Voyage-

極寒ヒエヒエペン太

Concerto Opus

KONAMI

連結経営成績

（単位：億円）

	第1四半期 2019年3月期	百分比（%）	第1四半期 2020年3月期	百分比（%）	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	585	100.0%	565	100.0%	△ 20	△3.4%
売上原価	△ 344	58.8%	△ 337	59.7%	7	
販売費及び一般管理費	△ 123	21.0%	△ 130	23.0%	△ 7	
その他の収益及び費用	△ 0	0.0%	3	△0.4%	3	
営業利益	118	20.2%	100	17.7%	△ 18	△15.2%
金融収益	2		1		△ 1	
金融費用	△ 2		△ 4		△ 2	
持分法による投資利益	1		△ 0		△ 1	
税引前利益	118	20.3%	97	17.2%	△ 21	△18.0%
法人所得税	△ 36	6.1%	△ 24	4.3%	11	
当期利益	83	14.2%	73	12.9%	△ 10	△12.0%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	83	14.2%	73	12.9%	△ 10	△12.0%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

KONAMI

連結財政状態

（単位：億円）

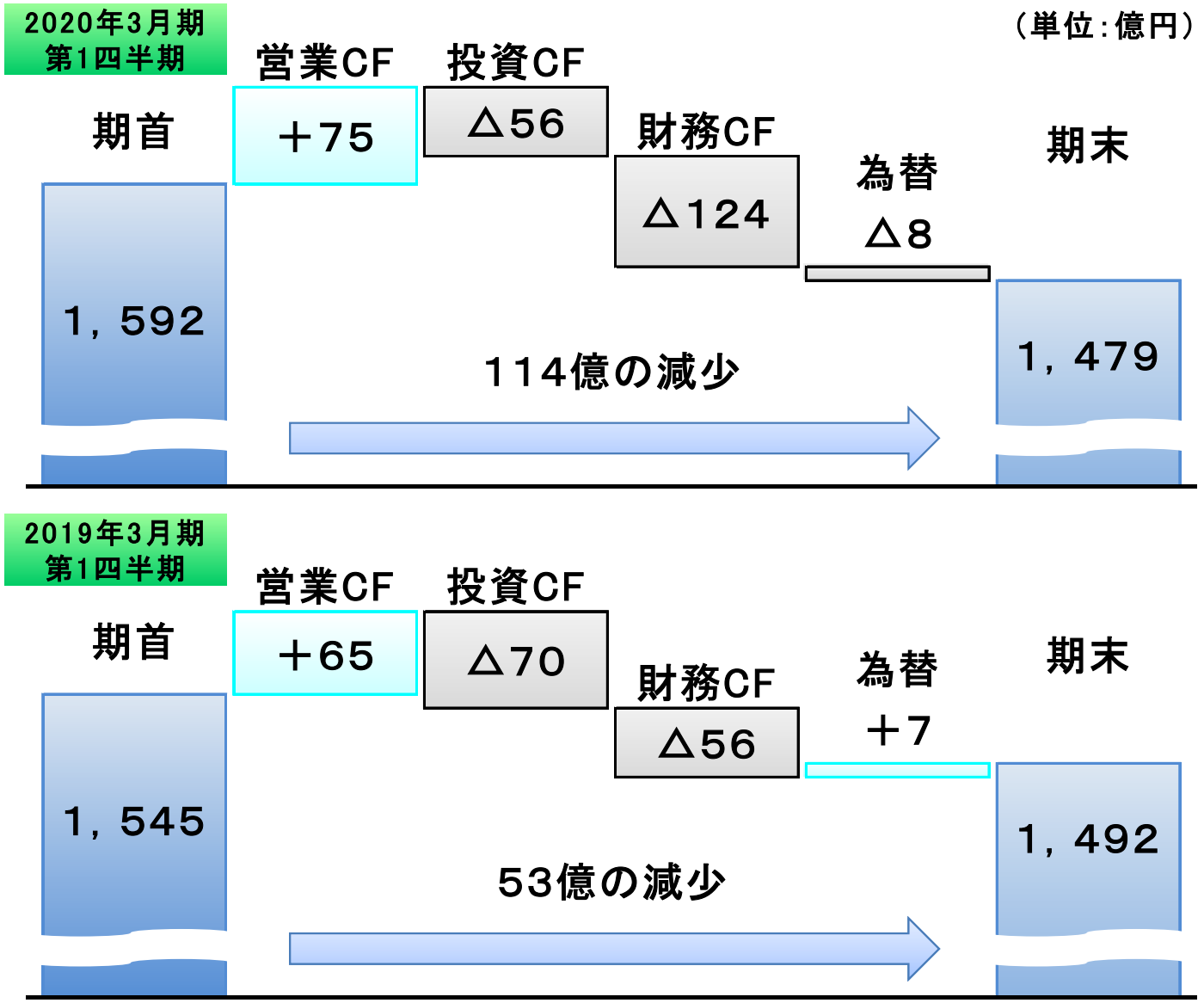
	2019年3月末	2019年6月末	増減		2019年3月末	2019年6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,592	1,479	△ 114	社債及び借入金	105	104	△ 2
営業債権及びその他の債権	325	265	△ 60	営業債務及びその他の債務	315	251	△ 64
棚卸資産	83	94	11	その他の流動負債	288	387	100
その他の流動資産	77	97	20	流動負債計	708	743	34
流動資産計	2,077	1,934	△ 143	非流動負債			
	(54.9%)	(48.1%)		社債及び借入金	98	98	0
非流動資産				その他の非流動負債	210	501	291
有形固定資産	822	1,177	355	非流動負債計	308	599	291
のれん及び無形資産	381	404	23	負債合計	1,016	1,341	325
持分法で会計処理されている投資	32	31	△ 1	親会社の所有者帰属持分合計	2,756	2,676	△ 81
繰延税金資産	211	220	8		(72.9%)	(66.5%)	
その他の非流動資産	256	259	3	（1株当たり持分：円）	(2,038.16)	(1,978.47)	(△59.69)
非流動資産	1,703	2,091	387	非支配持分	8	8	0
	(45.1%)	(51.9%)		資本合計	2,764	2,683	△ 81
資産合計	3,780	4,025	244	負債及び資本合計	3,780	4,025	244

新リース会計基準（IFRS16）適用による影響　2019年6月末時点

有形固定資産	+355	その他の流動負債 その他の非流動負債	+109 +297
		親会社の所有者帰属持分合計	△52

KONAMI

連結キャッシュフロー



以　上

©KONAMI