

KONAMI

2020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
2020年1月30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	5
➤ セグメント別損益	6
➤ 業績予想の修正	7
➤ セグメント別業績予想の修正(売上高)	8
➤ セグメント別業績予想の修正(セグメント損益)	9
➤ 配当予想(変更なし)	10
➤ デジタルエンタテインメント事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ ゲーミング&システム事業	13
➤ スポーツ事業	14
➤ 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	15
➤ 連結経営成績	17
➤ 連結財政状態	18
➤ 連結キャッシュフロー	19

連結業績

(単位: 億円)

	2019年3月期 第3四半期 ('18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	2020年3月期 通期予想 ('19/4-'20/3)
売上高	1,926	1,931	2,700
営業利益	394	240	470
税引前利益	392	235	460
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	272	163	300
1株当たり当期利益(円)	201.25	120.60	221.84

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2019年3月期 第3四半期 (’18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 (’19/4-12)	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					
デジタルエンタテインメント事業	1,058	1,087	29	+2.7%	1,440
アミューズメント事業	182	165	△ 17	△9.3%	290
ゲーミング & システム事業	219	230	10	+4.7%	340
スポーツ事業	479	462	△ 17	△3.6%	645
消去	△ 12	△ 12	△ 0	-	△ 15
売上高合計	1,926	1,931	5	+0.2%	2,700

セグメント別損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 第3四半期	2020年3月期 第3四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期予想
	('18/4-12)	('19/4-12)			('19/4-'20/3)
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	323	291	△ 32	△10.0%	440
アミューズメント事業	52	38	△ 14	△27.4%	70
ゲーミング & システム事業	31	24	△ 6	△20.6%	55
スポーツ事業	25	22	△ 3	△13.4%	40
全社及び消去	△ 28	△ 39	△ 11	-	△ 50
セグメント損益 計	403	336	△ 67	△16.6%	555
その他の収益及びその他の費用	△ 8	△ 96	△ 88	-	△ 85
移転一時費用	0	△ 38	△ 38	-	△ 50
スポーツ事業減損損失	0	△ 62	△ 62	-	-
その他	△ 8	4	12	-	△ 35
営業利益合計	394	240	△ 155	△39.2%	470

業績予想の修正

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期期初予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)	対期初 予想	対前年
売上高	2,625	2,700	2,635	△ 65 △2.4%	10 +0.4%
営業利益	505	470	330	△ 140 △29.8%	△ 175 △34.7%
税引前利益	503	460	320	△ 140 △30.4%	△ 183 △36.4%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	342	300	210	△ 90 △30.0%	△ 132 △38.6%
1株当たり当期利益(円)	252.86	221.84	155.29	△ 66.55	△ 97.57

セグメント別業績予想の修正(売上高)

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績 (’18/4-’19/3)	2020年3月期 通期期初予想 (’19/4-’20/3)	2020年3月期 通期修正予想 (’19/4-’20/3)	対期初 予想	対前年
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	1,417	1,440	1,480	40	63
アミューズメント事業	278	290	240	△ 50	△ 38
ゲーミング & システム事業	312	340	315	△ 25	3
スポーツ事業	635	645	615	△ 30	△ 20
消去	△ 16	△ 15	△ 15	0	1
売上高合計	2,625	2,700	2,635	△ 65	10

セグメント別業績予想の修正(セグメント損益)

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績	2020年3月期 通期期初予想	2020年3月期 通期修正予想	対期初 予想	対前年
	('18/4-'19/3)	('19/4-'20/3)	('19/4-'20/3)		
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	438	440	415	△ 25	△ 23
アミューズメント事業	84	70	50	△ 20	△ 34
ゲーミング & システム事業	47	55	35	△ 20	△ 12
スポーツ事業	22	40	22	△ 18	0
全社及び消去	△ 47	△ 50	△ 60	△ 10	△ 13
セグメント損益 計	546	555	462	△ 93	△ 83
その他の収益及びその他の費用	△ 40	△ 85	△ 132	△ 47	△ 92
移転一時費用	0	△ 50	△ 50	0	△ 50
スポーツ事業減損損失	0	0	△ 62	△ 62	△ 62
その他	△ 40	△ 35	△ 20	15	20
営業利益合計	505	470	330	△ 140	△ 175

配当予想(変更なし)

(単位: 円)

	普通配当	記念配当	2019年3月期	2020年3月期
			('18/4-'19/3)	予想 ('19/4-'20/3)
中間配当金	35.50	25.00	60.50	38.00
期末配当金	40.50	25.00	65.50	38.00 (予想)
年間配当金	76.00	50.00	126.00	76.00 (予想)

2020年3月期の配当金の支払いは最高益を更新した2019年3月期の利益をベースとした普通配当の水準を維持いたします。

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3四半期 ('18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期期初予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	1,058	1,087	29	+2.7%	1,440	1,480
セグメント損益	323	291	△ 32	△ 10.0%	440	415
営業利益	315	291	△ 25	△ 7.9%	405	405
利益率	30%	27%			28%	27%

営業利益には、その他の費用△8億円(19年3月期)を含んでおります。

第3四半期のポイント

- ▶ 「プロ野球スピリッツA(エース)」などが引き続き好調を維持しているほか、大型アップデートを行った「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)が盛り上がりを見せる
- ▶ カードゲームでは2020年4月から遊戯王アニメ新シリーズで採用される「遊戯王ラッシュデュエル」を発売することを発表
- ▶ 家庭用ゲームでは「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)の「myClub」モードが好調を維持
- ▶ eスポーツの取り組みとしては一般社団法人日本野球機構(NPB)と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の2019シーズンのほか、「ウイニングイレブン」シリーズにおいてeスポーツ公式大会「eFootball League 2019-20シーズン」が開幕

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3四半期 ('18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期期初予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	182	165	△ 17	△ 9.3%	290	240
セグメント損益	52	38	△ 14	△ 27.4%	70	50
営業利益	52	36	△ 16	△ 29.9%	70	50
利益率	29%	22%			24%	21%

営業利益には、その他の費用△2億円(20年3月期)を含んでおります。

第3四半期のポイント

- eスポーツ大会における「beatmania IIDX」シリーズの世界標準となる最新筐体「beatmania IIDX LIGHTNING MODEL」や、KONAMIの様々なゲームとつながり、カードを通して新たな体験を提供するカードベンダー機「カードコネクト」の稼働を開始
- 「マジカルハロウィン」シリーズの最新機種「マジカルハロウィン7」を発売

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3四半期 ('18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期期初予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	219	230	10	+4.7%	340	315
セグメント損益	31	24	△ 6	△ 20.6%	55	35
営業利益	30	24	△ 6	△ 20.5%	55	35
利益率	14%	11%			16%	11%

円高による前年比為替影響は、売上△9億円、営業利益△2億円

第3四半期のポイント

- 「KX 43」の販売が堅調に推移したほか、「Concerto Opus」をはじめとした「Concerto」シリーズを北米市場を中心にオセアニア・中南米・欧州市場へ展開し、特にオセアニア市場においては「All Aboard」などのコンテンツの稼働が好調に推移
- 「Global Gaming Expo 2019」において、「J」型のカーブをしたディスプレイが特徴の最新筐体や「SYNKROS」向けの顔認証システムを活用した新機能などを発表

スポーツ事業

売上高・損益

(単位：億円)

	2019年3月期 第3四半期 ('18/4-12)	2020年3月期 第3四半期 ('19/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期期初予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	479	462	△ 17	△ 3.6%	645	615
セグメント損益	25	22	△ 3	△ 13.4%	40	22
営業利益	25	△ 34	△ 59	-	40	△ 40
利益率	5%	△ 7%			6%	△ 7%

営業利益には、その他の費用△56億円(20年3月期)を含んでおります。

第3四半期のポイント

- 激化する競争環境の中で事業構造の体質強化に向けてのれん(24億円)及び有形固定資産(38億円)の減損損失(計62億円)を計上
- インストラクターがマンツーマンで指導しトレーニングを行うパーソナルプログラム「BEST CORE」を2020年1月より導入することを発表したほか、人気スタジオプログラムを暗闇スタジオで体感できる「Club Style」の展開を開始
- 全国で大型施設を運営する強みを生かし、自治体や学校が抱える設備維持や働き方改革などの課題解決への貢献を目的とした、幼稚園や小中学校向けの水泳指導授業受託事業の受注活動を開始

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(※1)
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	2019年10月	DE
beatmania II DX ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	2019年12月	DE
PCエンジン mini 北米名: TurboGrafx-16 mini 欧州名: PC Engine Core Grafx mini	-	日本/北米 /欧州	2020年3月	DE
遊戯王ラッシュデュエル	カードゲーム	日本	2020年4月	DE
eFootball ウイニングイレブン 2020 (※「UEFA EURO 2020」モード)	PS4/Xbox One/PC	グローバル	2020年春 (※2)	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	PS4/Xbox One/PC	グローバル	2020年	DE
桃太郎電鉄 ~昭和 平成 令和も定番! ~	Nintendo Switch™	日本	2020年	DE
SOUND VOLTEX ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	未定	DE
DanceDanceRevolution ULTIMATE MOBILE	App Store Google Play	日本	未定	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



eFootball ウイニングイレブン2020



beatmania II DX
ULTIMATE MOBILE



PCエンジン mini



桃太郎電鉄
~昭和 平成 令和も定番! ~



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



遊戯王ラッシュデュエル

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業

※2 「UEFA EURO 2020」モード配信予定

“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。

© 高橋和希スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS

© さくまあきら

All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trade marks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

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(※)
ドラゴンホイール	アミューズメントマシン	日本	2019年10月	AM
マジカルハロウィン7	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
beatmania IIDX LIGHTNING MODEL	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
カードコネクト	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
ミリオンヴィーナス	アミューズメントマシン	日本	2019年12月	AM
スカイガールズ～ゼロノツバサ～	アミューズメントマシン	日本	2020年1月	AM
スマッシュスタジアム	アミューズメントマシン	日本	2020年2月	AM
カラコロッタ めざせ! 夢の宝島	アミューズメントマシン	日本	2020年2月	AM
ぱちんこG I 優勝倶楽部	アミューズメントマシン	日本	2020年3月	AM
FEATURE Premium 麻雀格闘倶楽部参	アミューズメントマシン	日本	2020年春	AM
Dimension 49J	ゲーミングマシン	北米	未定	GS
SYNK Vision	ゲーミングシステム	北米	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



beatmania IIDX LIGHTNING MODEL



カードコネクト



スマッシュスタジアム



カラコロッタ めざせ! 夢の宝島



FEATURE Premium
麻雀格闘倶楽部参



Dimension 49J

連結経営成績

(単位: 億円)

	第3四半期 2019年3月期	百分比 (%)	第3四半期 2020年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,926	100.0%	1,931	100.0%	5	+0.2%
売上原価	△ 1,138	59.1%	△ 1,183	61.3%	△ 45	
販売費及び一般管理費	△ 385	20.0%	△ 412	21.3%	△ 27	
その他の収益及び費用	△ 8	0.4%	△ 96	5.0%	△ 88	
営業利益	394	20.5%	240	12.4%	△ 155	△39.2%
金融収益	3		2		△ 1	
金融費用	△ 6		△ 8		△ 2	
持分法による投資利益	0		1		1	
税引前利益	392	20.3%	235	12.2%	△ 157	△40.0%
法人所得税	△ 120	6.2%	△ 72	3.7%	48	
当期利益	272	14.1%	163	8.4%	△ 109	△40.1%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	272	14.1%	163	8.4%	△ 109	△40.1%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

連結財政状態

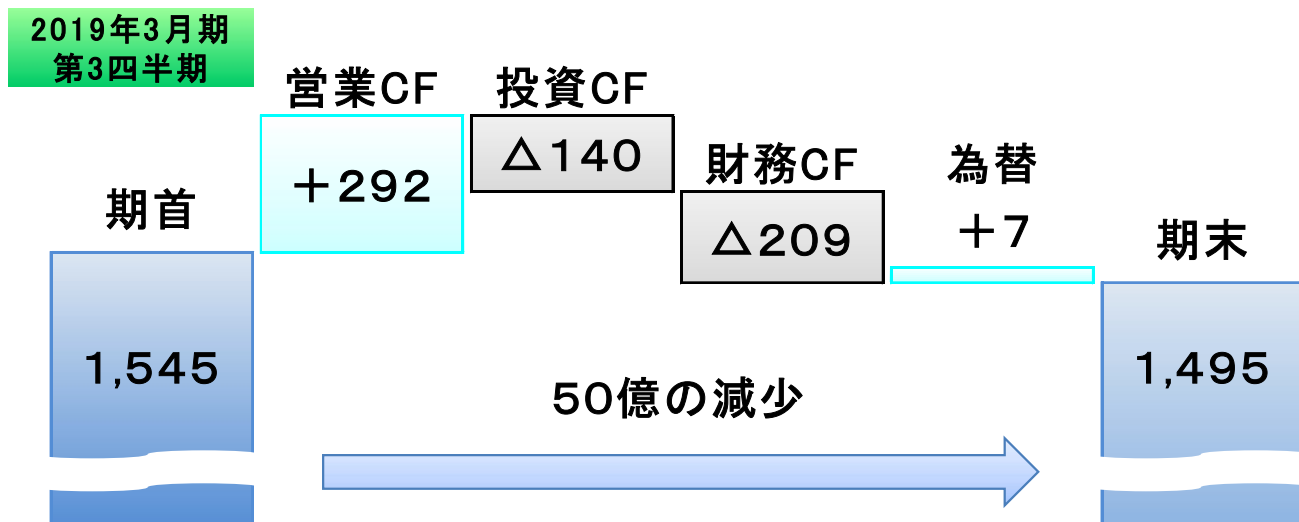
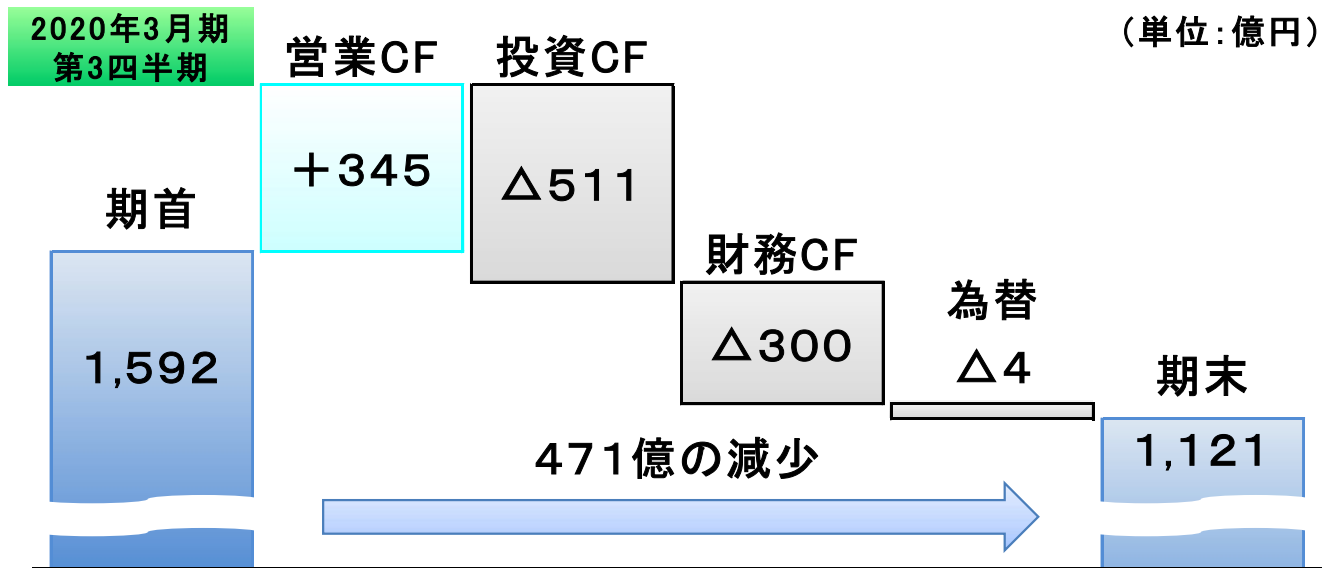
(単位：億円)

	2019年 3月末	2019年 12月末	増減		2019年 3月末	2019年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,592	1,121	△ 471	社債及び借入金	105	44	△ 62
営業債権及びその他の債権	325	306	△ 18	営業債務及びその他の債務	315	289	△ 27
棚卸資産	83	112	28	その他の流動負債	288	352	65
その他の流動資産	77	149	72	流動負債計	708	685	△ 23
流動資産計	2,077 (54.9%)	1,688 (42.6%)	△ 389	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	98	98	0
有形固定資産	822	1,110	288	その他の非流動負債	210	443	233
のれん及び無形資産	381	369	△ 12	非流動負債計	308	542	234
投資不動産	0	325	325	負債合計	1,016	1,227	211
繰延税金資産	211	222	11	親会社の所有者帰属持分合計	2,756 (72.9%)	2,723 (68.8%)	△ 33
その他の非流動資産	289	243	△ 45	(1株当たり持分：円)	(2,038.16)	(2,013.59)	(△24.57)
非流動資産	1,703 (45.1%)	2,270 (57.4%)	567	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,780	3,958	178	資本合計	2,764	2,731	△ 33
				負債及び資本合計	3,780	3,958	178

新リース会計基準(IFRS16)適用による影響 2019年12月末時点

有形固定資産	+275	その他の流動負債	+98
		その他の非流動負債	+269
		親会社の所有者帰属持分合計	△52

連結キャッシュフロー



KONAMI



以上