

KONAMI

2020年3月期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2020年5月14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
➤ 期末配当予定	7
➤ 2021年3月期業績予想及び配当予想	8
➤ デジタルエンタテインメント事業	9
➤ アミューズメント事業	10
➤ゲーミング&システム事業	11
➤ スポーツ事業	12
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインナップ	13
➤ 連結経営成績	15
➤ 連結財政状態	16
➤ 連結キャッシュフロー	17

連結業績

(単位：億円)

	2019年3月期 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	2,625	2,628	2,635
営業利益	505	310	330
税引前利益	503	304	320
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	342	199	210
1株当たり当期利益(円)	252.86	147.26	155.29

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	1,417	1,534	117	+8.3%	1,480
アミューズメント事業	278	237	△ 41	△14.8%	240
ゲーミング & システム事業	312	284	△ 28	△8.9%	315
スポーツ事業	635	590	△ 45	△7.1%	615
消去	△ 16	△ 17	△ 0	-	△ 15
売上高合計	2,625	2,628	3	+0.1%	2,635

セグメント別損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績	2020年3月期 通期実績	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想
	('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	432	△ 6	△1.4%	415
アミューズメント事業	84	53	△ 31	△36.7%	50
ゲーミング & システム事業	47	18	△ 29	△62.3%	35
スポーツ事業	22	0	△ 22	△98.5%	22
全社及び消去	△ 47	△ 61	△ 14	-	△ 60
セグメント損益 計	546	443	△ 103	△18.8%	462
その他の収益及びその他の費用	△ 40	△ 133	△ 93	-	△ 132
移転一時費用	0	△ 48	△ 48	-	△ 50
スポーツ事業減損損失	0	△ 64	△ 64	-	△ 62
その他	△ 40	△ 22	19	-	△ 20
営業利益合計	505	310	△ 195	△38.7%	330

期末配当予定

(単位: 円)

	2019年3月期実績			2020年3月期 予想 ('19/4-'20/3)	2020年3月期 予定 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額
	普通配当	記念配当	計 ('18/4-'19/3)			
中間配当金	35.50	25.00	60.50	38.00	38.00	△ 22.50
期末配当金	40.50	25.00	65.50	38.00 (予想)	7.00 (予定)	△ 58.50
年間配当金	76.00	50.00	126.00	76.00 (予想)	45.00 (予定)	△ 81.00
【ご参考】配当総額	103億円	68億円	170億円	102億円	61億円	

期末配当予定を7円に修正し、年間配当金予定を45円とするものの、連結配当性向30%以上を維持(30.6%)

自己株式取得65億円を含めた総還元額は126億円、総還元性向は63.2%となる予定

2021年3月期業績予想及び配当予想(未定)

今後の見通しにつきましては、新型コロナウイルス感染拡大の防止措置に伴い世界的な景気後退が懸念されております。

当社グループにおきましても、各国政府の対応方針に基づく営業自粛やロックダウン（都市封鎖）により、アミューズメント施設、カジノ施設、スポーツクラブ等の臨時休業による取引の停滞や将来需要の減退など、当社グループの業績に影響を及ぼすことが想定されます。

今後の収束時期および消費動向が不透明な中で、現時点では合理的に算定することが困難なことから、次期の連結業績見通し及び配当予想につきましては未定とさせていただきます。

今後、予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。

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 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	1,417	1,534	117	+8.3%	1,480
セグメント損益	438	432	△6	△1.4%	415
営業利益	403	407	4	+1.1%	405
利益率	28%	27%			27%

営業利益には、その他の費用35億円(19年3月期)、25億円(20年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA(エース)」、「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」)、「遊戯王 デュエルリンクス」などが引き続き好調に推移
- カードゲームでは「遊☆戯☆王」シリーズの新たなラインアップとなる「遊戯王ラッシュデュエル」の発売に向け認知を広げるための各種施策を実施
- 家庭用ゲームでは「PCエンジン mini」のほか「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」をPS4、Xbox One、Steam向けに発売
- 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eクライマックスシリーズ・e日本シリーズを開催したほか、「ウイニングイレブン」シリーズのeスポーツ公式大会「eFootball League 2019-20シーズン」には欧州の実際のクラブに所属するプロ選手らが参加

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	278	237	△ 41	△ 14.8%	240
セグメント損益	84	53	△ 31	△ 36.7%	50
営業利益	80	50	△ 31	△ 38.4%	50
利益率	29%	21%			21%

営業利益には、その他の費用4億円(19年3月期)、4億円(20年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- カラールーレットと複数のボール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「カラコロッタめざせ! 夢の宝島」や、ピンボールをテーマにしたプッシャー型メダルゲーム「スマッシュスタジアム」の稼働を開始
- 「スカイガールズ」シリーズの最新機種「スカイガールズ～ゼロノツバサ～」を発売
- 新型コロナウイルスによるサプライチェーンの停滞が影響

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 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	312	284	△ 28	△ 8.9%	315
セグメント損益	47	18	△ 29	△ 62.3%	35
営業利益	47	18	△ 29	△ 62.2%	35
利益率	15%	6%			11%

円高による前年比為替影響は、売上△10億円、営業利益△2億円

第4四半期のポイント

- 「KX 43」や「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
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」がData Quadrant Awards のカジノ向けシステム部門でゴールドメダルを受賞
- 新型コロナウイルスの感染拡大による部材供給網の納期遅延および世界的なカジノ施設の閉鎖が影響

スポーツ事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2019年3月期 通期実績 ('18/4-'19/3)	2020年3月期 通期実績 ('19/4-'20/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2020年3月期 通期修正予想 ('19/4-'20/3)
売上高	635	590	△ 45	△ 7.1%	615
セグメント損益	22	0	△ 22	△ 98.5%	22
営業利益	21	△ 60	△ 82	-	△ 40
利益率	3%	△ 10%			△ 7%

営業利益には、その他の費用1億円(19年3月期)、61億円(20年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- 自宅でも気軽にできるエクササイズプログラム(コナミメソッド)の動画配信に加え、4月からは外出自粛による運動不足解消を目的としたコナミスポーツクラブのオリジナル運動動画「TODAY's Video」を公開し、毎日新しいコンテンツを追加
- 新型コロナウイルス感染拡大の防止措置として、スクールの臨時休講、一部地域の臨時休館等を実施

第4四半期リリースタイトルと第1四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)
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
eBASEBALLパワフルプロ野球2020	PS4/Nintendo Switch™	日本 韓国/台湾	2020年7月	DE
桃太郎電鉄 ~昭和 平成 令和も定番! ~	Nintendo Switch™	日本	2020年冬	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



遊戯王ラッシュデュエル



eBASEBALLパワフルプロ野球2020



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

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業

“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。

©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

一般社団法人日本野球機構承認©2019 SAMURAI JAPAN 日本プロ野球名球会公認
日本プロ野球OBクラブ公認プロ野球フロンチャイズ球場公認データ提供:共同通信デジタル

©Konami Digital Entertainment

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS

© Konami Digital Entertainment

©さくまあきら

第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
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
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
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3月	AM
ぱちんこG I 優駿倶楽部	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	未定	AM
DUEL DREAM	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
武装神姫 アーマードプリンセスバトルコンダクター	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
戦国コレクション4	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
DIMENSION 49J	ゲーミングマシン	北米	2020年上期	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



スマッシュスタジアム



カラコロッタ めざせ！夢の宝島



DUEL DREAM



武装神姫 アーマードプリンセス
バトルコンダクター



FEATURE Premium
麻雀格闘倶楽部参



DIMENSION 49J

連結経営成績

(単位: 億円)

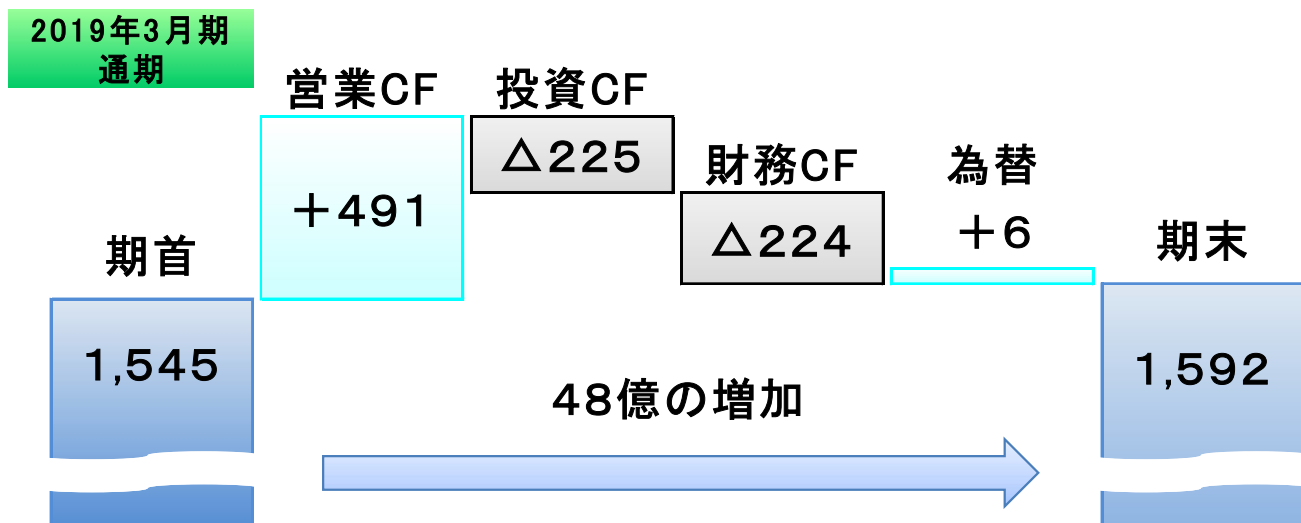
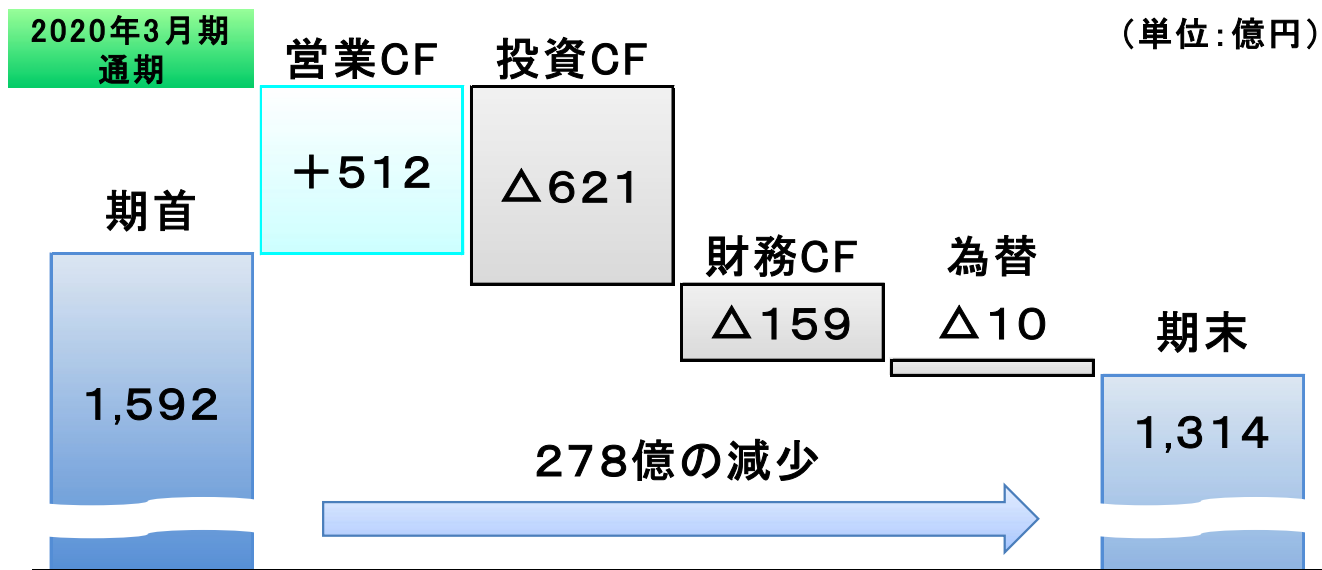
	2019年3月期 通期	百分比 (%)	2020年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,625	100.0%	2,628	100.0%	3	+0.1%
売上原価	△ 1,554	59.2%	△ 1,630	62.0%	△ 77	
販売費及び一般管理費	△ 526	20.0%	△ 555	21.1%	△ 28	
その他の収益及び費用	△ 40	1.5%	△ 133	5.1%	△ 93	
営業利益	505	19.2%	310	11.8%	△ 196	△38.7%
金融収益	3		4		0	
金融費用	△ 8		△ 9		△ 1	
持分法による投資利益	3		△ 0		△ 3	
税引前利益	503	19.2%	304	11.6%	△ 199	△39.6%
法人所得税	△ 161	6.1%	△ 105	4.0%	56	
当期利益	342	13.0%	199	7.6%	△ 143	△41.9%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	342	13.0%	199	7.6%	△ 143	△41.8%
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	2020年 3月末	増減		2019年 3月末	2020年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,592	1,314	△ 278	社債及び借入金	105	283	177
営業債権及びその他の債権	325	299	△ 26	営業債務及びその他の債務	315	313	△ 3
棚卸資産	83	100	17	その他の流動負債	288	372	85
その他の流動資産	77	164	87	流動負債計	708	968	259
流動資産計	2,077 (54.9%)	1,877 (44.8%)	△ 200	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	98	99	1
有形固定資産	822	1,166	344	その他の非流動負債	210	436	226
のれん及び無形資産	381	344	△ 37	非流動負債計	308	534	226
投資不動産	0	325	325	負債合計	1,016	1,502	486
繰延税金資産	211	237	26	親会社の所有者帰属持分合計	2,756 (72.9%)	2,681 (64.0%)	△ 75
その他の非流動資産	289	241	△ 47	(1株当たり持分：円)	(2,038.16)	(2,012.85)	(△25.31)
非流動資産	1,703 (45.1%)	2,314 (55.2%)	611	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,780	4,191	411	資本合計	2,764	2,689	△ 75
				負債及び資本合計	3,780	4,191	411

連結キャッシュフロー



KONAMI



以上