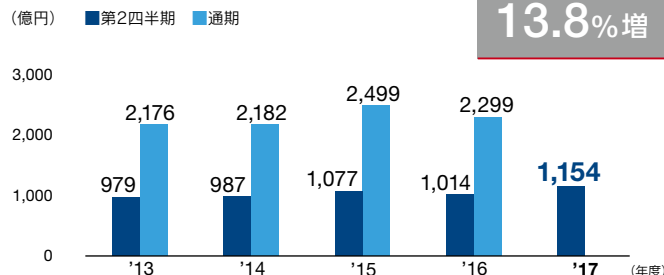


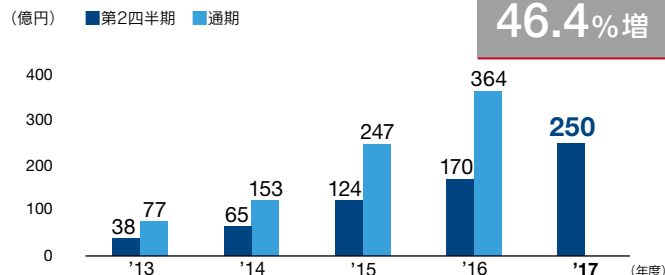
第2四半期連結決算ハイライト

注：2013年度は米国基準、2014年度以降は国際会計基準 (IFRS) に準拠して表示しています。

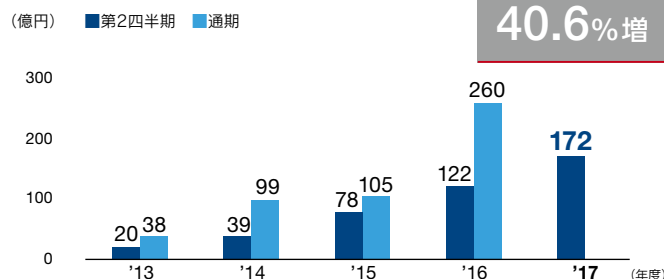
売上高



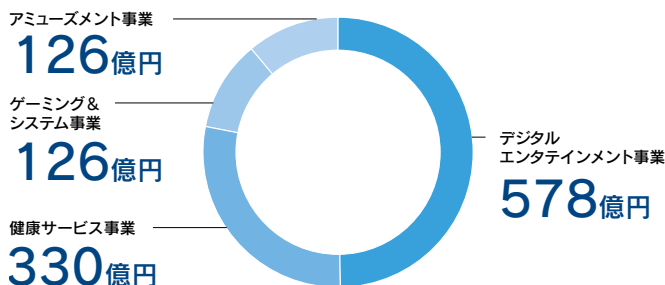
営業利益



親会社の所有者に帰属する四半期利益



セグメント別売上高



当第2四半期連結累計期間の売上高は1,153億5千6百万円(前年同期比13.8%増)、営業利益は249億5千1百万円(前年同期比46.4%増)、税引前四半期利益は248億3千6百万円(前年同期比52.9%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は171億8千万円(前年同期比40.6%増)となりました。

デジタルエンタテインメント事業におきましては、『実況パワフルプロ野球』、『プロ野球スピリッツA(エース)』、『遊戯王 デュエルリンクス』、『ウイニングイレブン 2017』等のモバイルゲームが引き続き堅調に推移いたしました。カードゲームでは、『遊戯王オフィシャルカードゲーム』をグローバルに展開し、モバイルゲーム『遊戯王 デュエルリンクス』とともに世界選手権を日本で開催いたしました。家庭用ゲームでは、『ウイニングイレブン 2018』を発売し、ご好評をいただいております。

健康サービス事業におきましては、お客様の利用頻度に応じて選択できる料金プランと、定期的に施設に通えないお客様に向けた都度利用プラン

により利用促進を図るとともに、施設環境の整備及びスタジオプログラムやトレーニングマシンの刷新を行うなどサービスの拡充に努めました。

ゲーミング&システム事業におきましては、ビデオスロットマシン「Concerto(コンチェルト)」シリーズの拡充を北米中心に展開したほか、ロングセラー商品「Podium(ポーディウム)」シリーズの販売に注力いたしました。カジノ・マネジメント・システム『SYNKROS』では、北米のカジノ施設に加え、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も引き続き順調に推移いたしました。

アミューズメント事業におきましては、アーケードゲームの『麻雀格闘倶楽部 ハイグレードモデル』や『ノスタルジア FORTE(フォルテ)』が稼働を開始し、安定稼働を続けております。遊技機におきましては、前年度に発売したパチスロ『GI優駿倶楽部』が、新基準の5.5号機の中でもトップクラスの長期安定稼働を維持し、市場からの高い評価を背景とした追加受注により好調に推移いたしました。

より詳細な財務情報については、当社ホームページに掲載している決算短信などをご覧ください。

<https://www.konami.com/ir/ja/ir-data>