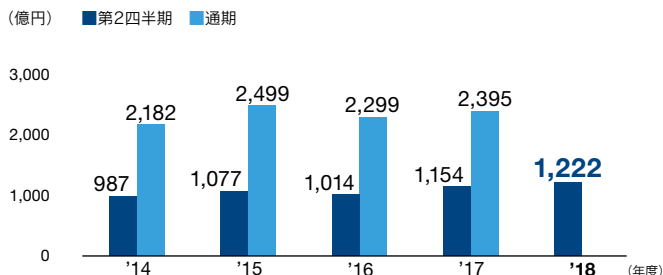


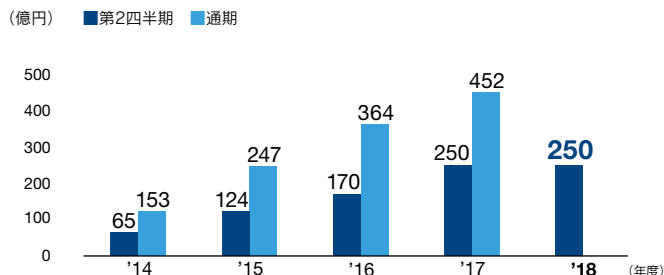
第2四半期連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

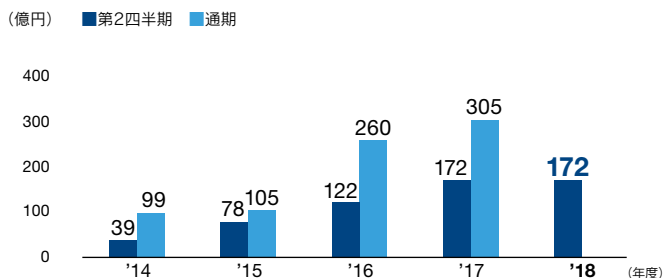
売上高



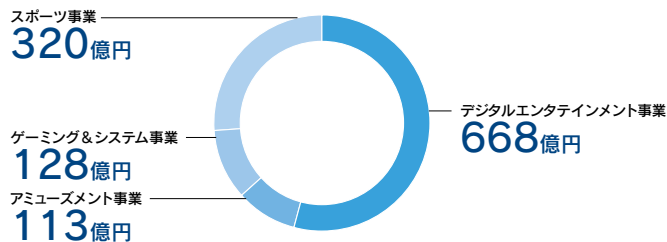
営業利益



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



注：2018年10月31日付で「健康サービス事業」は「スポーツ事業」にセグメント名称を変更しました。

当第2四半期連結累計期間の売上高は1,221億6千8百万円(前年同期比5.9%増)、営業利益は250億2千7百万円(前年同期比0.3%増)、税引前四半期利益は249億4千8百万円(前年同期比0.5%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は171億9千6百万円(前年同期比0.1%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、『ウイニングイレブン2018』(海外名『PRO EVOLUTION SOCCER 2018』)、『遊戯王 デュエルリンクス』、『実況パワフルプロ野球』、『プロ野球スピリッツA(エース)』等のモバイルゲームが国内外で引き続き堅調に推移いたしました。

またeスポーツでは、遊戯王シリーズの世界選手権『Yu-Gi-Oh! World Championship 2018』を開催したほか、『ウイニングイレブン 2018』が「第18回アジア競技大会 ジャカルタ・パレンパン」のデモンストレーション競技として採用されるなど、大きな盛り上がりを見せました。

アミューズメント事業におきましては、『麻雀格闘倶楽部 豪華絢爛』、

『ボンバーガール』、『BASEBALL COLLECTION』等のビデオゲームの稼働が好調に推移しているほか、『ボンバーマン・ザ・メダル』、『カラコロッタ 太陽とひみつの島』等のメダルゲームも稼働を開始いたしました。また、『マジカルハロウィン6』の稼働も堅調に推移しております。

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™」シリーズを北米・アジア・オセアニア市場を中心に展開し、カジノマネジメントシステム『SYNKROS®』では、海外の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いたしました。

スポーツ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や自社プログラムの開発を引き続き推進いたしました。また、「卓球スクール」、お子様向け「トランポリンスクール」を新たに導入し、運動スクールの充実を推進しております。スポーツ関連商品では、「コナミスポーツクラブオリジナル」商品の拡充やオンラインショップのデザインを刷新するなど、シェア拡大に努めました。

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>