

KONAMI

2015年3月期第3四半期 決算発表資料

**コナミ株式会社
2015年2月5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、カジノ事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5) 健康サービス事業において、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) 米国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

連結業績

	(単位: 億円)		
	2014年3月期 第3四半期 (’13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 (’14/4-12)	2015年3月期 通期予想 (’14/4-’15/3)
売上高	1,559	1,559	2,200
営業利益	74	97	120
税引前当期利益	92	117	110
当期純利益	51	69	70
1株当たり当期純利益(円)	36.47	49.84	50.50
1株当たり配当金(円)	-	-	17.00

セグメント別売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 第3四半期 ('13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)	2015年3月期 通期予想 ('14/4-'15/3)
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	716	679	1,050
健康サービス事業	575	551	760
カジノ事業	223	232	300
遊技機事業	50	101	100
その他/消去	-5	-5	-10
売上高合計	1,559	1,559	2,200
営業利益			
デジタルエンタテインメント事業	59	83	100
健康サービス事業	9	5	10
カジノ事業	55	41	70
遊技機事業	-6	0	0
全社/消去	-44	-32	-60
営業利益合計	74	97	120

デジタルエンタテインメント事業(1)

売上高・営業利益

	(単位: 億円)	
	2014年3月期 第3四半期 ('13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)
売上高	716	679
営業利益	59	83
営業利益率	8.3%	12.2%

第3四半期のポイント

- 「実況パワフルプロ野球」や「ワールドサッカーコレクションS」等のモバイルゲームが引き続き堅調に推移
- 家庭用ゲーム「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ワールドサッカー ウイニングイレブン2015」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2015」)を発売し、新ゲームモード「myClub」が好評を博す
- 「METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES」のPC版ダウンロード販売(Steam向け)が堅調に推移
- アーケードゲームでは「e-AMUSEMENT Participation」タイトルなどが安定稼動
- 「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズを引き続きグローバルに展開

デジタルエンタテインメント事業(2)

ゲームソフト販売本数

■地域別/ジャンル別販売本数

(単位:万本)

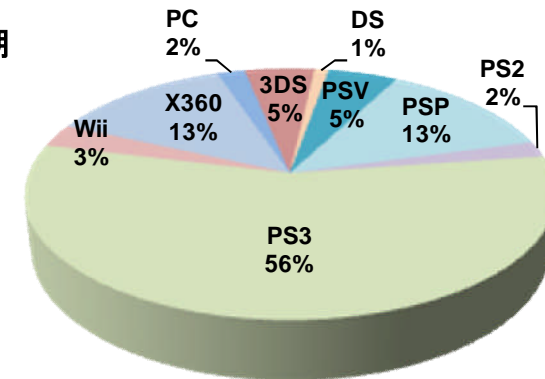
地域	前年同期	当第3四半期
	('13/4-12)	('14/4-12)
日本	237	180
米州	184	194
欧州	288	248
アジア	11	12
合計	719	634

(単位:万本)

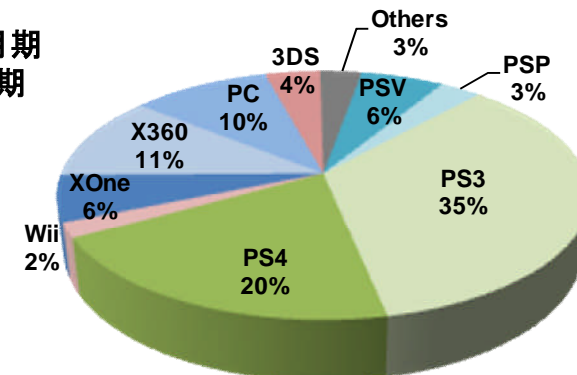
ジャンル	前年同期	当第3四半期
	('13/4-12)	('14/4-12)
サッカー	372	295
野球	68	38
メタルギア	111	199
その他	168	103
合計	719	634

■プラットフォーム別販売本数比率

2014年3月期
第3四半期



2015年3月期
第3四半期



デジタルエンタテインメント事業(3)

■ 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

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期
実況パワフルプロ野球2014	PS3 / PSV	日本	2014年10月
ボンバーマン	App Store / Google Play	日本	2014年11月
Pro Evolution Soccer 2015 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015	PS4 / XOne PS3 / X360 / PC	グローバル	2014年11月
ニセコイヨメイリ!?	PSV	日本	2014年11月
回せ!ギアドライブ	アーケード	日本	2014年12月
SCOTTO	アーケード	日本	2014年12月
実況パワフルプロ野球	App Store / Google Play	日本	2014年12月
遊戯王アーク・ファイブ TAGFORCE SPECIAL	PSP	日本	2015年1月
キングダムドラゴニオン	App Store / Google Play	日本	2015年1月
クロノスリング	App Store / Google Play	日本	2015年2月
巨神戦争	App Store / Google Play	日本	今冬
プロ野球スピリッツ2015	PS3 / PSV	日本	2015年3月
モンスターストライク MULTI BURST	アーケード	日本	2015年3月
ディズニー ツムツム	アーケード	日本	2015年3月
オトカドール	アーケード	日本	未定
ShadowPrincess	アーケード	日本	未定
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN	PS4 / XOne PS3 / X360 / PC	グローバル	2015



実況パワフルプロ野球



クロノスリング



回せ!ギアドライブ



オトカドール



ShadowPrincess



METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 第3四半期 ('13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)
売上高	575	551
営業利益	9	5
営業利益率	1.6%	0.9%

第3四半期のポイント

- コナミスポーツクラブ津田沼奏の杜(千葉県)をオープン
- 習い事需要の高まりに対応しスイミング・体育スクールの新規開校および増設を推進
- スマートフォン向けの「ヘルスケアアプリ」シリーズを展開、カロリー管理アプリ「カロリーサイズ」とウォーキング支援アプリ「Dr.Walk」の配信を開始
- 家庭用フィットネスバイク「S-BODY(エス-ボディ)」を発売、エアロバイクシリーズ初のハンズフリーモデルで、雑誌やスマートフォンを使用しての「ながら運動」が可能に
- 受託事業では新たに34施設の受託運営を開始

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 第3四半期 ('13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)
売上高	223	232
営業利益	55	41
営業利益率	24.8%	17.6%

第3四半期のポイント

- 定番となったビデオスロットマシン「Podium」の販売が堅調に推移
- アルゼンチンのブエノスアイレスで開催された南米最大級の展示会「SAGSE 2014」において「Podium Monument」を南米で初めて披露したほか、「Exotic Princess」等の新コンテンツを出展
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」がオペレーターより高い評価を獲得

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 第3四半期 ('13/4-12)	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)
売上高	50	101
営業利益	-6	0.5
営業利益率	-	0.5%

第3四半期のポイント

- ▶ 当社グループのオリジナルコンテンツを新たにパチスロとして進化させた「戦律のストラタス」を発売
- ▶ 人気アニメを題材に圧倒的な演出ボリュームを誇るパチスロ機「Dororonえん魔くんメ〜ラめら」を発売し、ホールでの高稼働を背景に販売台数は増加基調

KONAMI



以 上