

KONAMI

2015年3月期 決算発表資料

**コナミ株式会社
2015年5月8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、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) 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 通期実績 ('13/4-'14/3)	2015年3月期 通期実績 ('14/4-'15/3)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	2,176	2,182	2,280
営業利益	77	145	170
税引前当期利益	92	159	160
当期純利益	38	95	95
1株当たり当期純利益(円)	27.66	68.38	68.54
1株当たり配当金(円)	34.00	21.00	21.00

セグメント別売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 通期実績	2015年3月期 通期実績	2016年3月期 通期予想
	('13/4-'14/3)	('14/4-'15/3)	('15/4-'16/3)
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	1,043	970	1,060
健康サービス事業	765	733	730
ゲーミング & システム事業	316	338	340
遊技機事業	58	147	160
その他/消去	-6	-7	-10
売上高合計	2,176	2,182	2,280
営業利益			
デジタルエンタテインメント事業	117	133	145
健康サービス事業	-40	-9	6
ゲーミング & システム事業	73	63	65
遊技機事業	-19	3	4
全社/消去	-54	-46	-50
営業利益合計	77	145	170

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 通期実績 (’13/4-’14/3)	2015年3月期 通期実績 (’14/4-’15/3)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	1,043	970	1,060
営業利益	117	133	145
営業利益率	11.3%	13.7%	13.7%

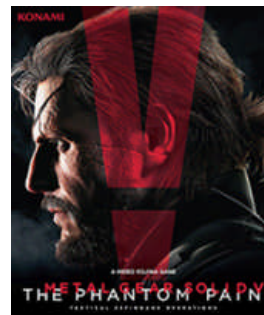
第4四半期のポイント

- モバイルゲームでは「実況パワフルプロ野球」が2014年12月の配信開始以降4ヶ月間で800万ダウンロードを達成し順調に収益が伸張
- 家庭用ゲームでは「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」)の「myClub」モードにおけるアイテム課金が堅調に推移したほか、「プロ野球スピリッツ2015」等を発売
- アーケードゲームでは「麻雀格闘倶楽部」や音楽ゲームを中心とした「e-AMUSEMENT Participation」タイトルが安定稼働を続けたほか、「ディズニーツムツム」などが好評を博す
- 「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

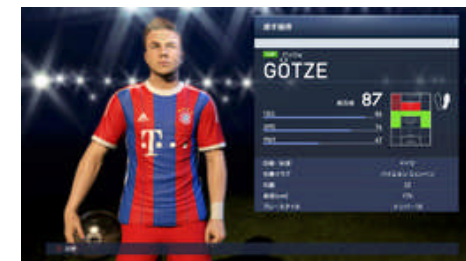
デジタルエンタテインメント事業(2)

■ 第4四半期貢献タイトルと第1四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
遊戯王アーク・ファイブ TAGFORCE SPECIAL	PSP	日本	2015年1月
巨神戦争	App Store / Google Play	日本	2015年3月
プロ野球スピリッツ2015	PS3 / PSV	日本	2015年3月
Winning Eleven 2015 myClub	PlayStation Store (PS4専用)	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	2015年3月
ShadowPrincess	アーケード	日本	2015年3月
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN	PS4 / XOne PS3 / X360 / PC	グローバル	2015年9月
祭deフィーバー!!	アーケード	日本	未定



METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN



Winning Eleven 2015 myClub



オトカドール



実況パワフルプロ野球



祭deフィーバー!!



巨神戦争

阪神甲子園球場公認 ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2014年のデータを基に制作しています。

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and used under permission

健康サービス事業

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 通期実績 ('13/4-'14/3)	2015年3月期 通期実績 ('14/4-'15/3)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	765	733	730
事業利益	12	14	6
固定資産減損	53	23	-
営業利益	-40	-9	6
営業利益率	-	-	0.8%

第4四半期のポイント

- 不採算店舗の整理を進め、固定資産の減損影響を除けば利益率は改善傾向
- グランサイズ大手町とグランサイズ青山の施設・サービスを一新したほか、コナミスポーツクラブ大阪ステーションシティをリニューアルオープン
- 運動スクールでは、子供向けダンススクール「ダンシングスターズ」を始め、スイミングや体操スクールを開校・増設
- 50歳以上を対象とした「健康水泳教室」を新設したほか、60歳からの運動スクール「OyZ(オイズ)」において、認知障害予防を目的とした「脳活性化コース」をスタート

売上高・営業利益

(単位:億円)

	2014年3月期 通期実績 ('13/4-'14/3)	2015年3月期 通期実績 ('14/4-'15/3)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	316	338	340
営業利益	73	63	65
営業利益率	23.2%	18.7%	19.1%

第4四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシン「Podium」の販売が中南米市場での展開も含め堅調に推移
- ▶ ロンドンで開催されたヨーロッパ最大級の展示会International Casino Exhibition 2015 (ICE 2015)において「Podium Monument」を初めて披露し、豊富な商品と最新のラインアップにオペレーターから高い評価を獲得
- ▶ カジノマネジメントシステム「SYNKROS」が北米各州で好調に推移

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2014年3月期 通期実績 ('13/4-'14/3)	2015年3月期 通期実績 ('14/4-'15/3)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	58	147	160
営業利益	-19	3	4
営業利益率	-	2.2%	2.5%

第4四半期のポイント

- 人気モバイルゲームをパチスロ化した「戦国コレクション2」が好調な稼働を記録し業績は回復基調

KONAMI



以 上