

KONAMI

2016年3月期第1四半期 決算発表資料

**コナミ株式会社
2015年8月6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) 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

連結業績

	(単位: 億円)		
	2015年3月期 第1四半期 (’14/4-6)	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	486	512	2,280
営業利益	35	65	170
税引前利益	29	69	160
当期利益	16	43	95
1株当たり当期利益(円)	11.88	30.89	68.54
1株当たり配当金(円)	—	—	21.00

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第1四半期	2016年3月期 第1四半期	2016年3月期 通期予想
	('14/4-6)	('15/4-6)	('15/4-'16/3)
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	204	238	1,060
健康サービス事業	180	176	730
ゲーミング & システム事業	68	68	340
遊技機事業	35	31	160
消去	-1	-1	-10
売上高合計	486	512	2,280
セグメント損益			
デジタルエンタテインメント事業	36	64	145
健康サービス事業	2	5	6
ゲーミング & システム事業	13	6	65
遊技機事業	-6	2	4
全社及び消去	-8	-9	-50
その他の収益及びその他の費用	-2	-3	-
営業利益合計	35	65	170

デジタルエンタテインメント事業(1)

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第1四半期 (’14/4-6)	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	204	238	1,060
セグメント損益	36	64	145
利益率	17.7%	27.1%	13.7%

第1四半期のポイント

- 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8ヶ月間で1,400万ダウンロードを達成し順調に収益が伸長したほか、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(英語名「PES CLUB MANAGER」)を全世界に向けて配信開始
- 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
- 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

デジタルエンタテインメント事業(2)

■ 第1四半期貢献タイトルと第2四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
PES CLUB MANAGER ウイニングイレブン クラブマネージャー	App Store / Google Play	グローバル	2015年6月
UEFA Champions League PES FLICK UEFA Champions League ウイニングイレブン フリック	App Store / Google Play	グローバル	2015年6月
祭deフィーバー!!	アーケード	日本	2015年7月
Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist	PS4 / XOne	米州・欧州	2015年7月
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN	PS4 / XOne PS3 / X360 / PC	グローバル	2015年9月
PES2016 - Pro Evolution Soccer	PS4 / XOne PS3 / X360 / PC	米州・欧州 アジア	2015年9月
ウイニングイレブン 2016	PS4 / PS3	日本	2015年10月
MÚSECA	アーケード	日本	2015年12月



実況パワフルプロ野球



METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN



MÚSECA



PES2016 - Pro Evolution Soccer
ウイニングイレブン 2016



PES CLUB MANAGER
ウイニングイレブン クラブマネージャー



祭deフィーバー!!

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 UEFA Champions League names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Climacool are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第1四半期 (’14/4-6)	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	180	176	730
セグメント損益	2	5	6
利益率	1.1%	2.6%	0.8%

第1四半期のポイント

- 前期に実施した大型施設の退店や受託施設の減少等により売上高は減少した一方で、施設運営の効率化により費用は減少
- ボディメイクプログラム「V-BODY」やダイエットプログラム「BIOMETRICS」等をリニューアルし、トレーニングに食事・サプリメントを組み合わせたパーソナル・トレーニングが好評を博す
- 初心者用ゴルフコース「那須ハイランドゴルフクラブ」の8月オープンを発表

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第1四半期 ('14/4-6)	2016年3月期 第1四半期 ('15/4-6)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	68	68	340
セグメント損益	13	6	65
利益率	18.7%	9.3%	19.1%

第1四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシン「Podium」シリーズのカテゴリ拡大と市場のニーズに対応した商品を展開し、中南米や欧州市場における多種多様な商品の提供に注力
- ▶ カジノマネジメントシステム「SYNKROS」の北米各州のカジノ施設への導入を順次進め堅調に推移
- ▶ 北米市場を中心に商品ラインアップの拡充に伴う開発及びメンテナンス等のサービス強化に向けた人件費の増加や、商品許認可費用の先行投資により費用が増加

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第1四半期 ('14/4-6)	2016年3月期 第1四半期 ('15/4-6)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	35	31	160
セグメント損益	-6	2	4
利益率	—	7.8%	2.5%

第1四半期のポイント

- 試験方法変更後の新基準にいち早く対応したパチスロ機の最新作として、人気のアニメ作品を題材にした「ガン×ソード」を発売
- 前期に発売した「戦国コレクション2」が好調な稼働を背景として再販受注が堅調に推移

KONAMI



以 上