

KONAMI

2016年3月期第2四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2015年10月30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2四半期 (’14/4-9)	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	987	1,077	2,280
営業利益	65	124	170
税引前利益	68	122	160
当期利益	39	78	95
1株当たり当期利益(円)	28.08	56.61	68.54
1株当たり配当金(円)	8.50	10.50	21.00

セグメント別売上高・損益

	(単位: 億円)		
	2015年3月期 第2四半期	2016年3月期 第2四半期	2016年3月期 通期予想
	('14/4-9)	('15/4-9)	('15/4-'16/3)
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	440	517	1,060
健康サービス事業	370	359	730
ゲーミング & システム事業	136	150	340
遊技機事業	45	54	160
消去	-3	-2	-10
売上高合計	987	1,077	2,280
セグメント損益			
デジタルエンタテインメント事業	74	127	145
健康サービス事業	8	15	6
ゲーミング & システム事業	20	17	65
遊技機事業	-8	2	4
全社及び消去	-18	-19	-50
その他の収益及びその他の費用	-11	-19	-
営業利益合計	65	124	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

	2015年3月期 第2四半期 (’14/4-9)	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	440	517	1,060
セグメント損益	74	127	145
利益率	16.7%	24.6%	13.7%

(単位: 億円)

セグメント損益には、その他の費用11億円(2015年3月期)、7億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第2四半期のポイント

- モバイルゲームでは「実況パワフルプロ野球」が配信開始以降11ヶ月間で累計1,700万ダウンロードに到達し業績に貢献
- 家庭用ゲームでは9月に全世界に向けて「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」を発売し500万本(ダウンロード版を含む)を出荷したほか、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」を北米・中南米・欧州・アジア向けに発売
- アーケードゲームでは「e-AMUSEMENT Participation」タイトルなどが安定稼動したほか、ファミリー向けに「祭deフィーバー!!」をリリース
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」の世界大会を8月に京都で開催する等、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2四半期リリースタイトルと第3四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
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
プロ野球スピリッツA	iOS Android	日本	2015年10月
クローズ×WORST V	iOS Android	日本	2015年秋
対戦! ボンバーマン	iOS Android	日本	今冬
MÚSECA	アーケード	日本	2015年12月
FEATURE Premium	アーケード	日本	2015年12月
実況パワフルプロ野球	PS4 / PS3 PS Vita	日本	2016年春



METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN



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



プロ野球スピリッツA



クローズ×WORST V



実況パワフルプロ野球



MÚSECA

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.

一般社団法人日本野球機構承認 プロ野球フランチャイズ球場公認

(C) 高橋ヒロシ(月刊少年チャンピオン)2002-2015

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第2四半期 (’14/4-9)	2016年3月期 第2四半期 (’14/4-9)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	370	359	730
セグメント損益	8	15	6
利益率	2.2%	4.2%	0.8%

セグメント損益には、その他の費用4億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第2四半期のポイント

- ▶ 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
- ▶ 8月に「那須ハイランドゴルフクラブ コナミススポーツクラブ 初心者用ゴルフコース」をオープン
- ▶ 9月に「グランサイズ恵比寿ガーデン」を新たにリニューアルオープン
- ▶ 家庭用健康サービス商品の開発、製造、販売を担う新会社「コナミススポーツライフ」を10月1日に設立し、事業活動をスタート

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第2四半期 ('14/4-9)	2016年3月期 第2四半期 ('15/4-9)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	136	150	340
セグメント損益	20	17	65
利益率	14.7%	11.6%	19.1%

第2四半期のポイント

- ラスベガスで開催された世界最大級の展示会「Global Gaming Expo(G2E)」において、初めての展示となる次世代機の「Concerto」に加え、当社グループのオリジナルコンテンツ「Frogger」を使用した商品など最新のラインアップを披露
- 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
- 9月にはラスベガスにゲーミング機器の第2工場が完成し、開発及び生産能力の増強により、今後世界各地で拡大するゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの需要に対応

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第2四半期 ('14/4-9)	2016年3月期 第2四半期 ('15/4-9)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	45	54	160
セグメント損益	-8	2	4
利益率	-	4.6%	2.5%

セグメント損益には、その他の費用7億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第2四半期のポイント

- パチスロ機2機種を発売し、当社グループのオリジナルコンテンツ「スカイガールズ」の
パチスロ化第二弾商品として8月に市場投入した「スカイガールズ～ゼロ、ふたたび～」
は、斬新なゲーム性を特徴に市場での稼働が好調に推移

KONAMI



以 上