

KONAMI

2016年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2016年1月29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3四半期 (’14/4-12)	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2015年3月期 通期 実績 (’14/4-’15/3)	2016年3月期 通期 期初予想 (’15/4-’16/3)	2016年3月期 通期 修正予想 (’15/4-’16/3)
売上高	1,559	1,793	2,182	2,280	2,430
営業利益	107	174	153	170	240
税引前利益	128	171	170	160	235
当期利益	77	63	99	95	95
1株当たり当期利益(円)	55.84	45.28	71.55	68.54	68.71
1株当たり配当金(円)	-	-	21.00	21.00	21.00

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第3四半期	2016年3月期 第3四半期	2015年3月期 通期実績	2016年3月期 通期予想
	('14/4-12)	('15/4-12)	('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	679	934	970	1,260
健康サービス事業	551	536	733	715
ゲーミング & システム事業	232	244	338	340
遊技機事業	101	82	147	120
消去	-5	-3	-7	-5
売上高合計	1,559	1,793	2,182	2,430
セグメント損益				
デジタルエンタテインメント事業	107	255	170	330
健康サービス事業	14	28	19	30
ゲーミング & システム事業	41	36	63	55
遊技機事業	-0	-7	6	-15
全社及び消去	-28	-28	-45	-40
その他の収益及びその他の費用	-25	-109	-59	-120
営業利益合計	107	174	153	240

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3四半期 (’14/4-12)	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	679	934	1,260
セグメント損益	107	255	330
利益率	15.8%	27.3%	26.2%

セグメント損益には、その他の費用23億円(2015年3月期)、9億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- モバイルゲームでは「実況パワフルプロ野球」が配信開始以降約1年間で累計1,900万ダウンロードに到達し業績に貢献したほか、「プロ野球スピリッツA(エース)」を10月に配信し、好調に推移
- アーケードゲームでは「e-AMUSEMENT Participation」タイトルなどが安定稼動したほか、音楽ゲーム最新作「MÚSECA(ミュゼカ)」を12月に発売
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」を引き続きグローバルに展開。中でも国内市場は、好調に推移
- 家庭用ゲームでは、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」の累計出荷が600万本(ダウンロード版を含む)に達し引き続き好評であるほか、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ウイニングイレブン2016」を日本でも発売

デジタルエンタテインメント事業(2)

■ 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

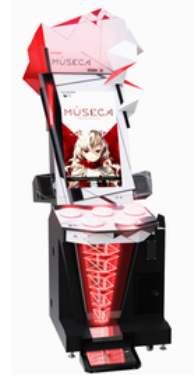
タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期
ウイニングイレブン 2016	PS4 / PS3	日本	2015年10月
プロ野球スピリッツA	iOS Android	日本	2015年10月
クローズ×WORST V	iOS Android	日本	2015年11月
MUSECA	アーケード (ビデオ)	日本	2015年12月
FEATURE Premium	アーケード (メダル)	日本	2015年12月
対戦！ボンバーマン	iOS Android	日本	2016年1月
ツナガロッタ	アーケード (メダル)	日本	今冬
実況パワフルプロ野球 2016	PS4 / PS3 PS Vita	日本	2016年春
実況パワフルプロ野球 サクセススペシャル	PS4 / PS3 PS Vita	日本	2016年春
遊戯王 デュエルリンクス	iOS Android	グローバル	2016年春
遊戯王 for ニンテンドー3DS(仮)	3DS	グローバル	2016年夏



プロ野球スピリッツA



クローズ×WORST V



MUSECA



実況パワフルプロ野球 2016



対戦！ボンバーマン



ツナガロッタ

“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
 iOSは、米国およびその他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
 Androidは、Google Inc.の商標または登録商標です。
 ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
 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)1991-2016

健康サービス事業

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)	2016年3月期 第3四半期 ('15/4-12)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	551	536	715
セグメント損益	14	28	30
利益率	2.5%	5.2%	4.2%

セグメント損益には、その他の費用10億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- 2015年10月からフランチャイズ施設4施設がコナミスポーツクラブの頻度別料金プランを導入し、サービスの充実を図る
- 2016年度よりフランチャイズ事業の拡大を目指し、同年7月に「コナミスポーツクラブ 天草」をオープン予定
- 導入から2年余りが経過した頻度別料金プランは過去にスポーツクラブに通ったことがない初心者から好評を博し、初心者の新規入会が増加
- 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し、収益性が改善する

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第3四半期 ('14/4-12)	2016年3月期 第3四半期 ('15/4-12)	2016年3月期 通期予想 ('15/4-'16/3)
売上高	232	244	340
セグメント損益	41	36	55
利益率	17.7%	14.8%	16.2%

第3四半期のポイント

- 第3四半期後半より新筐体「Concerto」の出荷販売を開始
- 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
- アジア・オセアニア市場ではバラエティ豊かな商品ラインアップを展開したほか、南アフリカ市場においても積極的な営業活動を展開し、世界各国の市場へ向け拡販に努める

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2015年3月期 第3四半期 (’14/4-12)	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2016年3月期 通期予想 (’15/4-’16/3)
売上高	101	82	120
セグメント損益	-0	-7	-15
利益率	-	-	-

セグメント損益には、その他の費用2億円(2015年3月期)、91億円(2016年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- ▶ ぱちんこビジネスの再構築に向けたタイトルの選択と集中に取り組むこととし、有形固定資産及び無形資産の減損損失等83億円(累計91億円)を連結損益計算書のその他の費用に計上
- ▶ パチスロ機の新商品として人気ホラーアドベンチャーゲーム「サイレントヒル」のパチスロ化に加え、人気ライトノベルを原作としたアニメシリーズ「ハイスクールD×D」とのタイアップ機を発売
- ▶ コナミグループのぱちんこ機第二弾商品として、「悪魔城ドラキュラ」シリーズをモチーフにした「CRぱちんこ悪魔城ドラキュラ」を発売

KONAMI



以 上