

**KONAMI**

**2017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**  
**2016年10月28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いたします。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

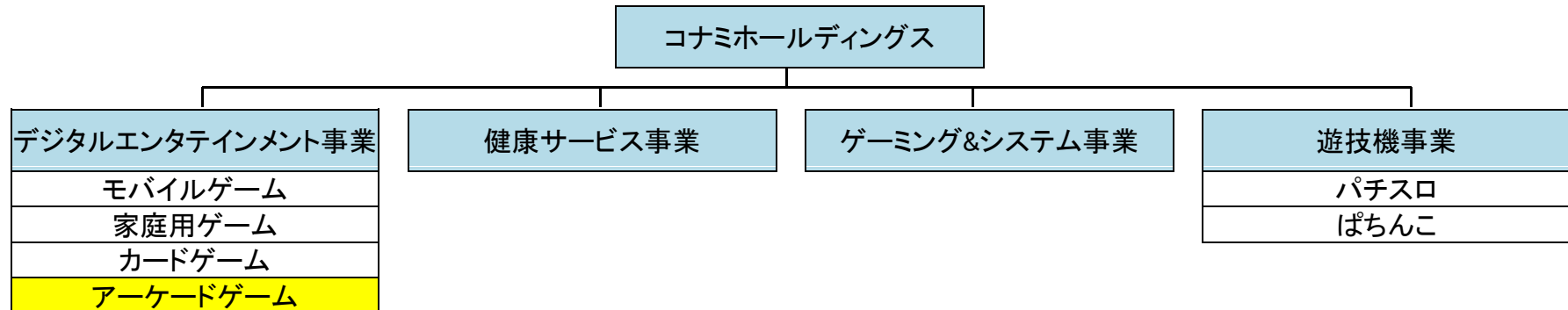
(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	1,077	1,014	△5.9%	2,100
営業利益	124	170	36.9%	250
税引前利益	122	162	33.3%	240
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	78	122	55.7%	150
1株当たり当期利益(円)	56.61	90.33		110.91
1株当たり配当金(円)	10.50	17.00		34.00

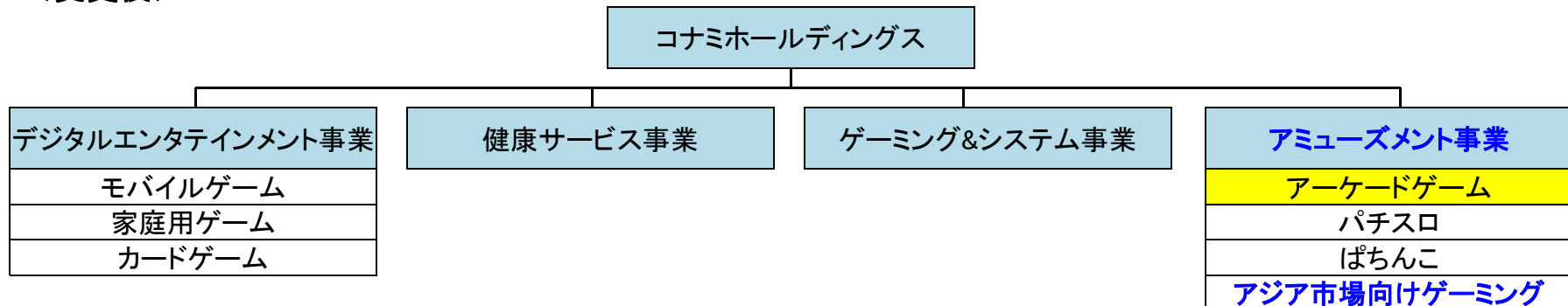
## 事業セグメントの変更

2016年11月1日を効力発生日とするグループ会社の事業再編を踏まえ、第2四半期決算より、従来はデジタルエンタテインメント事業に含まれたアーケードゲーム部門は旧遊技機事業と一体化し、アミューズメント事業へと事業領域を変更しております。さらに本事業再編は、アジア市場に向けたゲーミング機器の研究開発を担うことを見据えて実施するものであります。

### <変更前>



### <変更後>



## セグメント別売上高・損益(旧セグメント)

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期	2017年3月期 第2四半期	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想
	('15/4-9)	('16/4-9)		('16/4-'17/3)
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	517	520	0.6%	950
健康サービス事業	359	350	△2.4%	700
ゲーミング&システム事業	150	138	△7.9%	330
遊技機事業	53	8	△84.8%	120
消去	-2	-2	6.0%	-
売上高合計	1,077	1,014	△5.9%	2,100
<b>セグメント損益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	127	177	39.3%	200
健康サービス事業	15	26	75.4%	30
ゲーミング&システム事業	17	16	△8.3%	60
遊技機事業	2	-4	-	0
全社及び消去	-19	-19	△0.3%	-40
その他の収益及びその他の費用	-19	-26	38.3%	-
営業利益合計	124	170	36.9%	250

## セグメント別売上高・損益(新セグメント)

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期	2017年3月期 第2四半期	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想
	('15/4-9)	('16/4-9)		('16/4-'17/3)
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	437	449	2.7%	810
健康サービス事業	359	350	△2.4%	700
ゲーミング&システム事業	150	138	△7.9%	330
アミューズメント事業	134	79	△40.6%	260
消去	-2	-2	6.0%	-
売上高合計	1,077	1,014	△5.9%	2,100
<b>セグメント損益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	102	155	52.1%	165
健康サービス事業	15	26	75.4%	30
ゲーミング&システム事業	17	16	△8.3%	60
アミューズメント事業	28	18	△35.1%	35
全社及び消去	-19	-19	△0.3%	-40
その他の収益及びその他の費用	-19	-26	38.3%	-
営業利益合計	124	170	36.9%	250

## セグメント別売上高・損益(新旧セグメント比較)

(単位: 億円)

	2017年3月期 第2四半期 (‘16/4-9)		2017年3月期 通期予想 (‘16/4-‘17/3)	
	旧	新	旧	新
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	520	449	950	810
健康サービス事業	350	350	700	700
ゲーミング & システム事業	138	138	330	330
遊技機事業	8	—	120	—
アミューズメント事業	—	79	—	260
消去	-2	-2	—	—
売上高合計	1,014	1,014	2,100	2,100
<b>セグメント損益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	177	155	200	165
健康サービス事業	26	26	30	30
ゲーミング & システム事業	16	16	60	60
遊技機事業	-4	—	0	—
アミューズメント事業	—	18	—	35
全社及び消去	-19	-19	-40	-40
その他の収益及びその他の費用	-26	-26	—	—
営業利益合計	170	170	250	250

### 売上高・セグメント損益

(単位：億円)

	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	437	449	2.7%	810
セグメント損益	102	155	52.1%	165
利益率	23.3%	34.5%		20.4%

※セグメント損益には、その他の費用1億円(2016年3月期)、0億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第2四半期のポイント

- 「実況パワフルプロ野球」が2,600万ダウンロードを達成したほか、「プロ野球スピリッツA」、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(海外名「PES CLUB MANAGER」)等のモバイルゲームが堅調に推移
- カードゲームでは8月に「遊戯王トレーディングカードゲーム」の世界大会をアメリカで開催するなど、引き続き世界中の多くのお客様から好評を得る
- 家庭用ゲームではシリーズ最新作の「ウイニングイレブン2017(海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer -)」を9月に発売し、“コントロールリアリティー”をコンセプトとした今作では、評価されている「対人戦の面白さ」をさらに追及



## 健康サービス事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期 ( '15/4-9)	2017年3月期 第2四半期 ( '16/4-9)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 ( '16/4-'17/3)
売上高	359	350	△2.4%	700
セグメント損益	15	26	75.4%	30
利益率	4.2%	7.5%		4.3%

※セグメント損益には、その他の費用4億円(2016年3月期)、4億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第2四半期のポイント

- 8月に開催されたリオデジャネイロオリンピックにおいてコナミスポーツクラブ体操競技部及び水泳競技部より6名の選手が出場し、多くのメダルを獲得。選手の活躍がKONAMIブランド並びにコナミスポーツクラブの認知拡大に寄与し、お子様向けの体操・水泳等のスクールや、テニススクール等への入会増加に繋がる
- 9月よりスタジオプログラムを全面刷新し、スポーツクラブ初心者でも無理なく体幹トレーニングを楽しむことができる自社開発プログラムをはじめ、リラクゼーションやシェイプアップなど、お客様の目的に合わせた多彩なスタジオプログラムを展開
- 2016年3月期に実施した直営施設の退店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

## ゲーミング&システム事業

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	150	138	△7.9%	330
セグメント損益	17	16	△8.3%	60
利益率	11.6%	11.5%		18.2%

※円高による前期比マイナス影響 売上22億円、セグメント損益3億円

### 第2四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」をはじめ、「Podium」シリーズの販売が堅調に推移したほか、中南米や欧州市場においても多種多様な商品の提供と拡販に注力
- ▶ カジノマネジメントシステム「SYNKROS」においてはサンディエゴ近郊にあるトライバルカジノ大手のバローナカジノへの導入等が堅調に推移したほか、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設への導入も順調に進む
- ▶ ラスベガスで開催された展示会「Global Gaming Expo 2016」(通称G2E)において、フィールド付競馬マルチステーション「Fortune Cup」やボール抽選型の「Crystal Cyclone」をはじめ、BEMANIシリーズの「jubeat」をベースにプレイヤーの技術介入を可能とするスキル要素を盛り込んだスロットマシン「Beat Square」等を初出展。アーケードゲームで培った経験や技術を生かした商品を通じてゲーミング業界に新たなジャンルとコンセプトを示し、訪れた来場者から大きな注目を集める

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期 ( '15/4-9 )	2017年3月期 第2四半期 ( '16/4-9 )	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 ( '16/4-'17/3 )
売上高	134	79	△40.6%	260
セグメント損益	28	18	△35.1%	35
利益率	20.7%	22.7%		13.5%

※セグメント損益には、その他の費用13億円(2016年3月期)、22億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第2四半期のポイント

- アーケードゲームでは「麻雀格闘倶楽部 ZERO」や音楽ゲームを中心とした「e-AMUSEMENT Participation」タイトルが安定稼働
- 遊技機では当社グループの音楽ゲーム「beatmania」とコラボレーションしたパチスロ機「セブンスビート」を販売
- 売上の拡大と収益性の改善を目的として、株式会社コナミアミューズメントにアーケードゲーム、遊技機の制作・製造・販売の機能を集約

## (参考)アミューズメント事業内訳

(単位: 億円)

	2016年3月期 第2四半期 (’15/4-9)	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	前年比 増減率
<b>売上高</b>			
アーケードゲーム	80	71	△11.2%
遊技機	53	8	△84.8%
売上高合計	134	79	△40.6%
<b>セグメント損益</b>			
アーケードゲーム	25	22	△12.4%
遊技機	2	-4	-
セグメント損益合計	28	18	△35.1%

## 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(1)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※1)
遊戯王デュエルモンスターズ 最強カードバトル!	3DS	日本	2016年7月	DE
ウイニングイレブン 2017 / PES 2017 - Pro Evolution Soccer	PS4 / PS3 XboxOne / Xbox360 PC(※2)	グローバル	2016年9月	DE
メタルギア ソリッド スネークウィーター	パチスロ	日本	2016年10月	AM
実況パワフルプロ野球 ヒーローズ	3DS	日本	2016年12月	DE
エルドラクラウン	アーケード (メダル)	日本	2016年12月	AM
麻雀格闘倶楽部2	パチスロ	日本	2016年12月	AM
遊戯王 デュエルリンクス	App Store Google Play	グローバル	2016年	DE
フォーチュントリニティ3 三神獣の秘宝	アーケード (メダル)	日本	2017年1月	AM
ピクセルファンタジー	アーケード (メダル)	日本	2017年	AM
飛び出せ! コビット海賊弾	アーケード (メダル)	日本	2017年	AM

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業、AM: アミューズメント事業

※2 地域によって発売プラットフォームは異なります。

"PlayStation"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。  
 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。  
 © 高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS  
 All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under permission.  
 ©Konami Digital Entertainment



遊戯王 デュエルリンクス



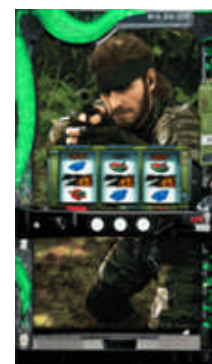
ウイニングイレブン 2017  
(海外名: PES 2017 -Pro Evolution Soccer-)



実況パワフルプロ野球 ヒーローズ



飛び出せ! コビット海賊弾



メタルギア ソリッド スネークウィーター



麻雀格闘倶楽部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(2)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※1)
ノスタルジア	アーケード (ビデオ)	日本	2017年	AM
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XboxOne / PC	グローバル	2017年	DE
実況パワフルサッカー	App Store Google Play	日本	未定	DE
ウイニングイレブン 2017	App Store Google Play	未定	未定	DE
Concerto Crescent	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Concerto SeleXion	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Concerto Stack	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Concerto Slant	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Fortune Cup	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Beat Square	ゲーミング機器	未定	未定	GS
Frogger: Get Hoppin'	ゲーミング機器	未定	未定	GS

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業、 AM: アミューズメント事業  
GS: ゲーミング & システム事業

"PlayStation"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。  
©Konami Digital Entertainment



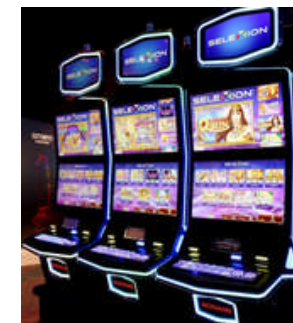
実況パワフルサッカー



ノスタルジア



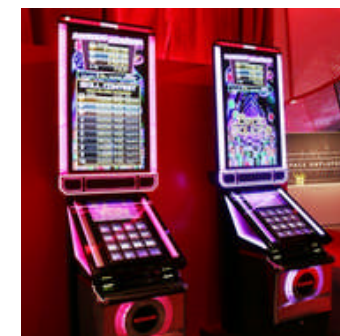
Concerto Crescent



Concerto SeleXion



Fortune Cup



Beat Square

KONAMI



以上