

**KONAMI**

**2017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**  
**2017年1月31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)

	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	1,793	1,639	-153	-8.5%	2,100
営業利益	174	296	122	69.8%	250
税引前利益	171	289	117	68.4%	240
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	63	207	144	229.8%	150
1株当たり当期利益(円)	45.28	152.70	107.42		110.91

## セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	前年比 増減額	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	809	737	-73	810
健康サービス事業	536	519	-17	700
ゲーミング&システム事業	244	217	-26	330
アミューズメント事業	207	171	-36	260
消去	-4	-5	-1	—
売上高合計	1,793	1,639	-153	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	213	244	31	165
健康サービス事業	28	41	13	30
ゲーミング&システム事業	36	29	-7	60
アミューズメント事業	35	39	4	35
全社及び消去	-28	-29	-1	-40
その他の収益及びその他の費用	-109	-28	81	—
営業利益合計	174	296	122	250

## 業績予想

(単位: 億円)

	2016年3月期 通期実績 ( '15/4-'16/3)	2017年3月期 通期期初予想 ( '16/4-'17/3)	2017年3月期 通期修正予想 ( '16/4-'17/3)	対期初 予想	対前年
売上高	2,499	2,100	2,250	150 7.1%	-249 -10.0%
営業利益	247	250	360	110 44.0%	113 45.9%
税引前利益	238	240	350	110 45.8%	112 47.3%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	105	150	240	90 60.0%	135 128.2%
1株当たり当期利益(円)	76.44	110.91	177.46	66.55	101.02

## セグメント別業績予想

(単位：億円)

	2016年3月期 通期実績	2017年3月期 通期期初予想	2017年3月期 通期修正予想	対期初 予想	対前年
	('15/4-'16/3)	('16/4-'17/3)	('16/4-'17/3)		
<b>売上高</b>					
デジタルエンタテインメント事業	1,150	810	1,010	200	-140
健康サービス事業	713	700	690	-10	-23
ゲーミング & システム事業	343	330	310	-20	-33
アミューズメント事業	298	260	245	-15	-53
消去	-5	—	-5	-5	0
売上高合計	2,499	2,100	2,250	150	-249
<b>セグメント損益</b>					
デジタルエンタテインメント事業	298	165	300	135	2
健康サービス事業	27	30	45	15	18
ゲーミング & システム事業	56	60	50	-10	-6
アミューズメント事業	47	35	45	10	-2
全社及び消去	-46	-40	-40	0	6
その他の収益及びその他の費用	-135	—	-40	-40	95
営業利益合計	247	250	360	110	113

## 配当予想

(単位:円)

	2016年3月期 実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 期初予想 (’16/4-’17/3)	2017年3月期 修正予想 (’16/4-’17/3)	対期初 予想	対前年
中間配当金	10.50	17.00	17.00	0.00	6.50
期末配当金	12.50	17.00	37.00 (予想)	20.00	24.50
年間配当金	23.00	34.00	54.00 (予想)	20.00	31.00

## デジタルエンタテインメント事業

### 売上高・セグメント損益

	2016年3月期 第3四半期	2017年3月期 第3四半期	増減率	2017年3月期 通期期初予想	2017年3月期 通期修正予想
	('15/4-12)	('16/4-12)		('16/4-'17/3)	('16/4-'17/3)
売上高	809	737	-9.0%	810	1,010
セグメント損益	213	244	14.6%	165	300
利益率	26.3%	33.1%		20.4%	29.7%

(単位: 億円)

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

### 第3四半期のポイント

- モバイルゲームでは「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルサッカー」を配信開始し両タイトル共に当社最速のスピードでダウンロード数を記録したほか、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA」をはじめとした各タイトルも引き続き好調に推移（2017年1月時点 - 遊戯王 デュエルリンクス: 2,500万ダウンロード(全世界)、実況パワフルサッカー: 500万ダウンロード、実況パワフルプロ野球: 2,900万ダウンロード、プロ野球スピリッツA: 700万ダウンロード）
- 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
- 家庭用ゲームではニンテンドー3DS用ソフト「実況パワフルプロ野球 ヒーローズ」を発売したほか、「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PES2017 - Pro Evolution Soccer -」)も引き続き堅調に推移



## 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3四半期 (’15/4-12)	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	増減率	2017年3月期 通期期初予想 (’16/4-’17/3)	2017年3月期 通期修正予想 (’16/4-’17/3)
売上高	536	519	-3.1%	700	690
セグメント損益	28	41	44.4%	30	45
利益率	5.3%	7.9%		4.3%	6.5%

セグメント損益には、その他の費用10億円(2016年3月期)、5億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第3四半期のポイント

- 直営施設の退店等により売上高は減少した一方で、施設運営の品質改善とともに効率化を進め、費用は減少
- コナミスポーツクラブ所属選手の活躍により、子供向けスクールの入会が増加
- 飯田橋、恵比寿、自由が丘駅前の3施設をリニューアルオープンし、トレーニングマシンの刷新や、パーソナルトレーニングルームの拡充を図る
- 健康関連商品においては、カスタム機能を搭載したエアロバイクシリーズの最上級モデル「POWER MAX V3 Pro」を発売

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	増減率	2017年3月期 通期期初予想 (’16/4-’17/3)	2017年3月期 通期修正予想 (’16/4-’17/3)
売上高	244	217	-10.8%	330	310
セグメント損益	36	29	-18.8%	60	50
利益率	14.7%	13.4%		18.2%	16.1%

円高による前年比為替影響は、売上-29億円、営業利益-4億円

### 第3四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」シリーズや、豊富なラインアップを擁する「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」においては北米各州のカジノ施設への導入のほか、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
- ▶ マカオで開催された展示会MGS Entertainment Showにおいて、アジア市場では初披露となる新筐体「Concerto」を出展したほか、デジタルエンタテインメント事業のIPを有効活用した「Frogger」シリーズなど、バラエティ豊かなラインアップを紹介

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第3四半期 (’15/4-12)	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	増減率	2017年3月期 通期期初予想 (’16/4-’17/3)	2017年3月期 通期修正予想 (’16/4-’17/3)
売上高	207	171	-17.3%	260	245
セグメント損益	35	39	11.2%	35	45
利益率	16.8%	22.7%		13.5%	18.4%

セグメント損益には、その他の費用96億円(2016年3月期)、23億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第3四半期のポイント

- 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を続けたほか、シングルメダルゲーム機「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新作「TwinkleDrop JUKE!」、「FROZEN TOWER」が本格稼働を開始
- 遊技機では家庭用ゲームタイトル「メタルギア」シリーズをパチスロ化した「メタルギア ソリッド スネーク イーター」のほか、前作で人気を博した「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新作となるパチスロ「麻雀格闘倶楽部2」を販売

## 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(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)
メタルギア ソリッド スネークワイター	パチスロ	日本	2016年10月	AM
遊戯王 デュエルリンクス	App Store Google Play	グローバル	日本:2016年11月 グローバル:2017年1月	DE
TRACK & FIELD 100M	Instant Games	グローバル	2016年11月	DE
実況パワフルサッカー	App Store Google Play	日本	2016年12月	DE
PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-	App Store Google Play	海外の 一部地域 (※2)	2016年12月	DE
実況パワフルプロ野球 ヒーローズ	ニンテンドー 3DS™	日本	2016年12月	DE
麻雀格闘倶楽部2	パチスロ	日本	2016年12月	AM
100%パスカル先生 完璧クイズバトル	Google Play	日本	2016年12月	DE
FORTUNE TRINITY3 三神獣の秘宝	アーケード (メダル)	日本	2017年1月	AM
ELDORA CROWN	アーケード (メダル)	日本	2017年1月	AM
GI優駿倶楽部	パチスロ	日本	2017年2月	AM
スーパーボンバーマン R	Nintendo Switch™	グローバル	2017年3月	DE



遊戯王 デュエルリンクス



実況パワフルサッカー



スーパーボンバーマン R



PES 2017  
- PRO EVOLUTION SOCCER-



FORTUNE TRINITY3  
三神獣の秘宝



ノスタルジア

※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 オーストラリア・ポーランド・マレーシア・ルーマニアの4ヶ国

"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。

Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switch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

©Konami Amusement

## 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(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(※)
防空少女ラブキューレ	パチスロ	日本	2017年3月	AM
ノスタルジア	アーケード (ビデオ)	日本	2017年3月	AM
MAGICAL SHOOTER	アーケード (メダル)	日本	2017年3月	AM
トレジャーシュート	アーケード (メダル)	日本	2017年3月	AM
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XboxOne / PC	グローバル	2017年	DE
100%パスカ先生 完璧ペイントボンバーズ	ニンテンドー 3DS™	日本	2017年	DE
Concerto SeleXion	ゲーミング機器	北米	2016年10月	GS
Concerto Slant	ゲーミング機器	北米	2016年12月	GS
Concerto Crescent	ゲーミング機器	未定	2017年	GS
Concerto Stack	ゲーミング機器	未定	2017年	GS
Beat Square	ゲーミング機器	未定	2017年	GS
Frogger: Get Hoppin'	ゲーミング機器	未定	2017年	GS
Fortune Cup	ゲーミング機器	未定	未定	GS



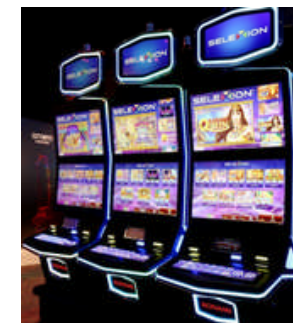
麻雀格闘倶楽部2



GI 優駿倶楽部



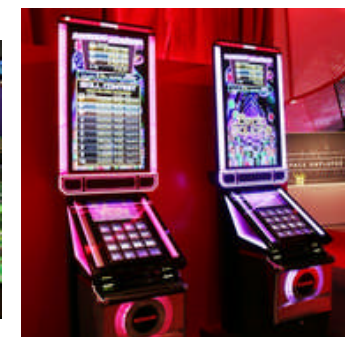
Concerto Crescent



Concerto SeleXion



Fortune Cup



Beat Square

※ 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。  
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。

©Konami Digital Entertainment  
©Konami Amusement

KONAMI



以上