

KONAMI

2017年3月期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2017年5月11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	4
➤ セグメント別売上高・損益	5
➤ 業績予想	6
➤ セグメント別業績予想	7
➤ 期末配当予定と2018年3月期配当予想	8
➤ デジタルエンタテインメント事業	9
➤ 健康サービス事業	10
➤ ゲーミング&システム事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインナップ(1)	13
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインナップ(2)	14
➤ 連結経営成績	15
➤ 連結財政状態	16

連結業績(実績)

(単位: 億円)

	2016年3月期 通期実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	17/1/31公表 2017年3月期 修正通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	2,499	2,299	-200	-8.0%	2,250
営業利益	247	364	117	47.3%	360
税引前利益	238	355	118	49.5%	350
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	105	260	154	146.8%	240
1株当たり当期利益(円)	76.44	191.89	115.45		177.46

セグメント別売上高・損益(実績)

(単位: 億円)

	2016年3月期 通期実績	2017年3月期 通期実績	前年比 増減額	17/1/31公表 2017年3月期 修正通期予想
	('15/4-'16/3)	('16/4-'17/3)		('16/4-'17/3)
売上高				
デジタルエンタテインメント事業	1,150	1,056	-95	1,010
健康サービス事業	713	686	-26	690
ゲーミング&システム事業	343	313	-30	310
アミューズメント事業	298	253	-44	245
消去	-5	-9	-4	-5
売上高合計	2,499	2,299	-200	2,250
セグメント損益				
デジタルエンタテインメント事業	298	338	39	300
健康サービス事業	27	42	15	45
ゲーミング&システム事業	56	48	-7	50
アミューズメント事業	47	52	5	45
全社及び消去	-46	-44	2	-40
その他の収益及びその他の費用	-135	-73	62	-40
営業利益合計	247	364	117	360

業績予想

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,299	2,450	151	6.6%
営業利益	364	400	36	10.0%
税引前利益	355	390	35	9.8%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	260	270	10	4.0%
1株当たり当期利益(円)	191.89	199.65	7.76	

セグメント別業績予想

(単位：億円)

	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)	前年比 増減額
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	1,056	1,180	124
健康サービス事業	686	690	4
ゲーミング & システム事業	313	320	7
アミューズメント事業	253	270	17
消去	-9	-10	-1
売上高合計	2,299	2,450	151
セグメント損益			
デジタルエンタテインメント事業	338	310	-28
健康サービス事業	42	45	3
ゲーミング & システム事業	48	55	7
アミューズメント事業	52	52	0
全社及び消去	-44	-45	-1
その他の収益及びその他の費用	-73	-17	56
営業利益合計	364	400	36

期末配当予定と2018年3月期配当予想

(単位:円)

	2016年3月期 実績 (’15/4-’16/3)	17/1/31公表 2017年3月期 修正予想 (’16/4-’17/3)	2017年3月期 予定 (’16/4-’17/3)	前年比 増減額	2018年3月期 予想 (’17/4-’18/3)
中間配当金	10.50	17.00	17.00	6.50	30.00 (予想)
期末配当金	12.50	37.00 (予想)	41.00 (予定)	28.50	30.00 (予想)
年間配当金	23.00	54.00 (予想)	58.00 (予定)	35.00	60.00 (予想)

売上高・セグメント損益

	2016年3月期 通期実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	増減率	(単位：億円) 2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	1,150	1,056	-8.2%	1,180
セグメント損益	298	338	13.1%	310
利益率	25.9%	32.0%		26.3%

セグメント損益には、その他の費用15億円(2016年3月期)、28億円(2017年3月期)を含んでおりません。

第4四半期のポイント

- モバイルゲームでは、「遊戯王 デュエルリンクス」を約150の国と地域で配信開始し、全世界累計で4,000万ダウンロード(2017年4月時点)を突破したほか、「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
- 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し、海外での劇場版アニメの公開や「遊戯王 デュエルリンクス」のグローバル配信により、コンテンツとしての盛り上がりを見せる
- 家庭用ゲームでは3月にNintendo Switch™用ソフト「スーパーボンバーマン R」を発売し、多くのお客様にお楽しみいただく

健康サービス事業

売上高・セグメント損益

	2016年3月期 通期実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	713	686	-3.7%	690
セグメント損益	27	42	57.1%	45
利益率	3.8%	6.2%		6.5%

(単位：億円)

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4四半期のポイント

- 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
- 2020年東京オリンピックの正式種目として追加決定したスポーツライミングの「ボルダリング」施設をコナミスポーツクラブ 池袋内に開設
- コナミスポーツクラブ ユーカリが丘を、マシンジムとスタジオに特化した新形態のフィットネスクラブとして移転オープン
- 健康関連商品においては、コナミスポーツクラブのインストラクター監修による本格的機能性スポーツアンダーウェア「パワフルギアスポーツ サポートアンダーウェア」を新たに開発し発売を開始

売上高・セグメント損益

	2016年3月期 通期実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	343	313	-8.8%	320
セグメント損益	56	48	-13.0%	55
利益率	16.3%	15.5%		17.2%

(単位：億円)

円高による前年比為替影響は、売上△30億円、営業利益△4億円

第4四半期のポイント

- ▶ プレイヤーやカジノオペレーターの多様なニーズに対応した「Concerto」シリーズの拡充により北米を中心に販売台数を伸ばしたほか、南米やアフリカ、アジア地域でも依然高い人気を誇るロングセラー商品「Podium」シリーズの販売が堅調に推移
- ▶ カジノマネジメントシステム「SYNKROS」では、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設へ導入したほか、北米各州及び豪州のカジノ施設への導入も堅調に推移
- ▶ アメリカ・ラスベガスのカジノ施設において、プレイヤーの技術介入を可能とするスキル要素を搭載したゲームコンテンツ「Frogger: Get Hoppin'」をテスト導入し、プレイヤーから大きな反響を得る

売上高・セグメント損益

	2016年3月期 通期実績 (’15/4-’16/3)	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	298	253	-14.9%	270
セグメント損益	47	52	11.4%	52
利益率	15.8%	20.7%		19.3%

(単位：億円)

セグメント損益には、その他の費用110億円(2016年3月期)、40億円(2017年3月期)を含んでおりません。

第4四半期のポイント

- 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」タイトルが引き続き安定的に稼働。また、ピアノをモチーフにした新規音楽ゲーム「ノスタルジア」のほか、メダルゲーム機の最新作としては、ボールを発射しポケットを狙う新感覚メダルゲーム「マジカルシューター」や、飛び回るボール抽選で大人から子供までが楽しめる新しいゲーム性の「トレジャーシュート」が本格稼働を開始
- 遊技機では競走馬等が実名で登場する業界初の育成競馬パチスロ「GI優駿倶楽部」のほか、オリジナルタイトル「防空少女ラブキューレ」を発売し、安定稼働を維持し市場より高い評価を獲得

第4四半期リリースタイトルと第1四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
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
防空少女ラブキューレ	パチスロ	日本	2017年3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
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
Winning Eleven 2017 (海外名:PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-)	App Store Google Play	グローバル	2017年5月	DE

※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

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



遊戯王 デュエルリンクス



Winning Eleven 2017
(海外名:PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-)



スーパーボンバーマン R



FORTUNE TRINITY3
三神獣の秘宝



ノスタルジア



トレジャーシュート

第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
ラッキーベガス	パチスロ	日本	2017年5月	AM
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7月	DE
悪魔城ドラキュラ ~Lords of Shadow~	パチスロ	日本	2017年7月	AM
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XboxOne / PC	グローバル	2017年	DE
ボンバーガール	アーケード (ビデオ)	日本	2017年	AM
Concerto Crescent	ゲーミング機器	グローバル	2017年度上期 (北米先行)	GS
Concerto Stack	ゲーミング機器	グローバル	2017年度上期 (北米先行)	GS
Beat Square	ゲーミング機器	北米	2017年度上期	GS
Frogger: Get Hoppin'	ゲーミング機器	北米	2017年度上期	GS
Fortune Cup	ゲーミング機器	未定	未定	GS

※ 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



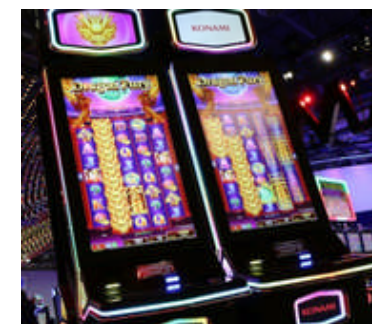
GI 優駿倶楽部



防空少女ラブキューレ



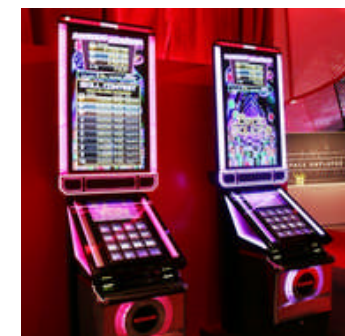
Concerto Crescent



Concerto Stack



Fortune Cup



Beat Square

連結経営成績

(単位：億円)

	2016年3月期 通期	百分比 (%)	2017年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,499	100.0%	2,299	100.0%	-200	-8.0%
売上原価	△ 1,625	65.0%	△ 1,412	61.4%	213	
販売費及び一般管理費	△ 493	19.7%	△ 451	19.6%	42	
その他の収益及び費用	△ 135	5.4%	△ 73	3.2%	62	
営業利益	247	9.9%	364	15.8%	117	47.3%
金融収益	2		2		-1	
金融費用	△ 14		△ 13		1	
持分法による投資利益	2		3		0	
税引前利益	238	9.5%	355	15.4%	118	49.5%
法人所得税	△ 132	5.3%	△ 95	4.2%	37	
当期利益	105	4.2%	260	11.3%	154	146.7%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	105	4.2%	260	11.3%	154	146.8%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

連結財政状態

(単位: 億円)

	2016年 3月末	2017年 3月末	前年比 増減額		2016年 3月末	2017年 3月末	前年比 増減額
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,139	1,347	208	社債及び借入金	90	106	16
営業債権及びその他の債権	234	260	26	営業債務及びその他の債務	248	259	11
棚卸資産	92	74	△ 17	その他の流動負債	277	204	△ 73
その他の流動資産	78	68	△ 9	流動負債計	615	568	△ 46
流動資産計	1,542	1,749	207	非流動負債			
	47.0%	51.9%		社債及び借入金	246	197	△ 49
非流動資産				その他の非流動負債	286	254	△ 32
有形固定資産	803	756	△ 47	非流動負債計	532	451	△ 81
のれん及び無形資産	395	348	△ 47	負債合計	1,147	1,020	△ 128
持分法で会計処理されている投資	26	28	2	親会社所有者帰属持分合計	2,128	2,344	217
繰延税金資産	227	223	△ 3		64.8%	69.5%	
その他の非流動資産	290	267	△ 23	(1株当たり持分:円)	(1,573.11)	(1,733.57)	(160.46)
非流動資産	1,740	1,622	△ 118	非支配持分	7	8	0
	53.0%	48.1%		資本合計	2,135	2,352	217
資産合計	3,282	3,371	90	負債及び資本合計	3,282	3,371	90

KONAMI



以上