

KONAMI

2018年3月期第1四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2017年7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
➤ デジタルエンタテインメント事業	6
➤ 健康サービス事業	7
➤ ゲーミング & システム事業	8
➤ アミューズメント事業	9
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインナップ(1)	10
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインナップ(2)	11
➤ 連結経営成績	12
➤ 連結財政状態	13
➤ 連結キャッシュフロー	14

連結業績

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	494	557	63	+12.8%	2,450
営業利益	91	122	31	+34.2%	400
税引前利益	84	121	36	+43.3%	390
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	58	85	27	+46.4%	270
1株当たり当期利益(円)	42.99	62.94	19.95		199.65
1株当たり配当金(円)	—	—	—		60.00

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期	2018年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想
	('16/4-6)	('17/4-6)			('17/4-'18/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	217	289	73	+33.5%	1,180
健康サービス事業	172	161	△ 12	△ 6.7%	690
ゲーミング & システム事業	68	65	△ 3	△ 4.4%	320
アミューズメント事業	39	46	7	+18.7%	270
消去	△ 1	△ 3	△ 2	-	△ 10
売上高合計	494	557	63	+12.8%	2,450
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	76	104	29	+37.8%	310
健康サービス事業	10	6	△ 4	△ 42.5%	45
ゲーミング & システム事業	7	8	1	+8.7%	55
アミューズメント事業	8	16	8	+95.5%	52
全社及び消去	△ 9	△ 8	1	△ 11.8%	△ 45
その他の収益及びその他の費用	△ 1	△ 4	△ 3	-	△ 17
営業利益合計	91	122	31	+34.2%	400

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	217	289	73	+33.5%	1,180
セグメント損益	76	104	29	+37.8%	310
利益率	35.0%	36.1%			26.3%

第1四半期のポイント

- モバイルゲームでは、「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-」)を約150の国と地域で、また「遊戯王 デュエルリンクス」を韓国で配信開始したほか、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA」なども好調に推移
- 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、TVアニメ新シリーズに登場する新たなルールに対応したカードをリリース
- 家庭用ゲームでは、「スーパーボンバーマン R」や「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」)をはじめとした各タイトルが引き続き堅調に推移

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	172	161	△ 12	△ 6.7%	690
セグメント損益	10	6	△ 4	△ 42.5%	45
利益率	5.8%	3.6%			6.5%

セグメント損益には、その他の費用0億円(2017年3月期)、1億円(2018年3月期)を含んでおりません。

第1四半期のポイント

- マシンジムとスタジオに特化したフィットネスクラブとして「エグザス」ブランドを復活させ、7月7日に 1号店を西九条(大阪市)にオープンすることを発表
- 人気ダイエットプログラム「バイオメトリクス」を食事と運動のサポートを充実させ、より効果的なダイエットプログラムとしてリニューアル
- 健康関連商品では、コナミスポーツクラブ選りすぐりのブランド商品を、新たに「コナミスポーツクラブ セレクション」商品として、店頭に加え「コナミスポーツクラブ オンラインショップ」で新たに販売を開始

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	68	65	△ 3	△ 4.4%	320
セグメント損益	7	8	1	+8.7%	55
利益率	10.9%	12.4%			17.2%

円安による前年比為替影響は、売上+2億円、営業利益+0.5億円

第1四半期のポイント

- KONAMI初の湾曲画面を用いた新筐体「Concerto Crescent」や大型縦型画面を用いた「Concerto Stack」をはじめとした「Concerto」シリーズの拡充を北米中心に展開
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」では、北米のカジノ施設に加え、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引き続き順調に推移
- 5月にマカオで開催された「G2E Asia 2017」においてフィールド付競馬マルチステーション機「Fortune Cup」を出展し大きな注目を集め、ゲーミング業界より高い評価を獲得

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	2018年3月期 第1四半期 (’17/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想 (’17/4-’18/3)
売上高	39	46	7	+18.7%	270
セグメント損益	8	16	8	+95.5%	52
利益率	21.2%	34.9%			19.3%

セグメント損益には、その他の費用1億円(2017年3月期)、3億円(2018年3月期)を含んでおりません。

第1四半期のポイント

- 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、ルーレットとボールを使った抽選型メダルゲーム「アニマシリーズ」の最新作「アニマロット おとぎの国のアニマ」が本格稼働を開始したほか、アミューズメント施設向けマルチ電子マネー決済システム「シンカターミナル」のサービスを順次開始
- 遊技機ではオリジナルタイトルのパチスロ最新機種「ラッキーベガス」の発売に加え、前期に発売した実名競走馬育成パチスロ「GI優駿倶楽部」において、新基準の5.5号機の中でもトップクラスの長期安定稼働を維持し、市場からの高い評価を背景とした追加受注を獲得

第1四半期リリースタイトルと第2四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(※)
実況パワフルプロ野球 チャンピオンシップ2017	PS4 / PS3 / PSVita	日本	2017年5月	DE
ウイニングイレブン 2017 (海外名: PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-)	App Store Google Play	グローバル	2017年5月	DE
アニマロッタ おとぎの国のアニマ	アーケード (メダル)	日本	2017年6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
ウイニングイレブン 2018 (海外名: PRO EVOLUTION SOCCER 2018)	PS4 / PS3 XOne / X360 PC	グローバル	2017年9月	DE
フィーチャープレミアム タワー・ド・パティシエッタ(第5弾) パイレーツ・ア・ゴゴ(第6弾)	アーケード (メダル)	日本	2017年	AM
ボンバーガール	アーケード (ビデオ)	日本	2017年	AM
プリプリちいちゃん!!(仮)	ニンテンドー 3DS™	日本	今冬	DE
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年	DE



実況パワフルプロ野球
チャンピオンシップ2017



ウイニングイレブン 2018
(海外名: PRO EVOLUTION SOCCER 2018)



METAL GEAR SURVIVE



アニマロッタ
おとぎの国のアニマ



フィーチャープレミアム
タワー・ド・パティシエッタ(第5弾)
パイレーツ・ア・ゴゴ(第6弾)



ボンバーガール

※ 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

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

©Konami Digital Entertainment

©Konami Amusement

"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。

一般社団法人 日本野球機構承認 データ提供: 共同通信デジタル

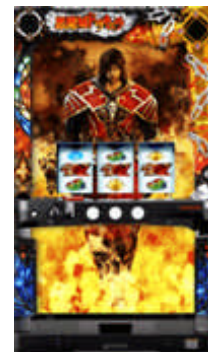
©永井ゆうじ・小学館/100%パスカプロジェクト

©篠塚ひろむ・小学館/ちいちゃんプロジェクト

第1四半期リリースタイトルと第2四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
悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow	パチスロ	日本	2017年7月	AM
Concerto Crescent	ゲーミング機器	グローバル	2017年5月	GS
Concerto Stack	ゲーミング機器	グローバル	2017年5月	GS
Frogger: Get Hoppin'	ゲーミング機器	北米	2017年度上期	GS
Beat Square	ゲーミング機器	北米	2017年度下期	GS
Fortune Cup	ゲーミング機器	未定	未定	GS

※ AM: アミューズメント事業、GS: ゲーミング & システム事業



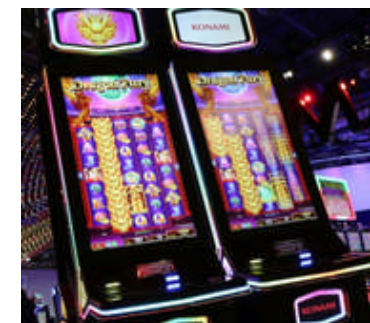
悪魔城ドラキュラ
Lords of Shadow



ラッキーベガス



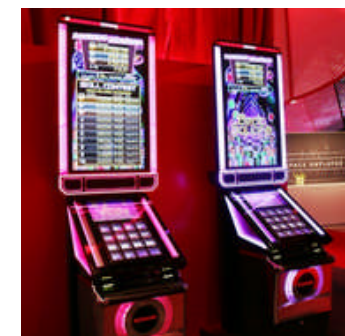
Concerto Crescent



Concerto Stack



Fortune Cup



Beat Square

連結経営成績

(単位: 億円)

	第1四半期 2017年3月期	百分比 (%)	第1四半期 2018年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	494	100.0%	557	100.0%	63	+12.8%
売上原価	△ 299	60.4%	△ 321	57.6%	△ 22	
販売費及び一般管理費	△ 104	21.0%	△ 110	19.8%	△ 7	
その他の収益及び費用	△ 1	0.2%	△ 4	0.7%	△ 3	
営業利益	91	18.4%	122	21.9%	31	+34.2%
金融収益	1		1		0	
金融費用	△ 7		△ 2		5	
持分法による投資利益	0		0		△ 0	
税引前利益	84	17.0%	121	21.6%	36	+43.3%
法人所得税	△ 26	5.3%	△ 36	6.4%	△ 10	
当期利益	58	11.8%	85	15.3%	27	+46.2%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	58	11.8%	85	15.3%	27	+46.4%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

連結財政状態

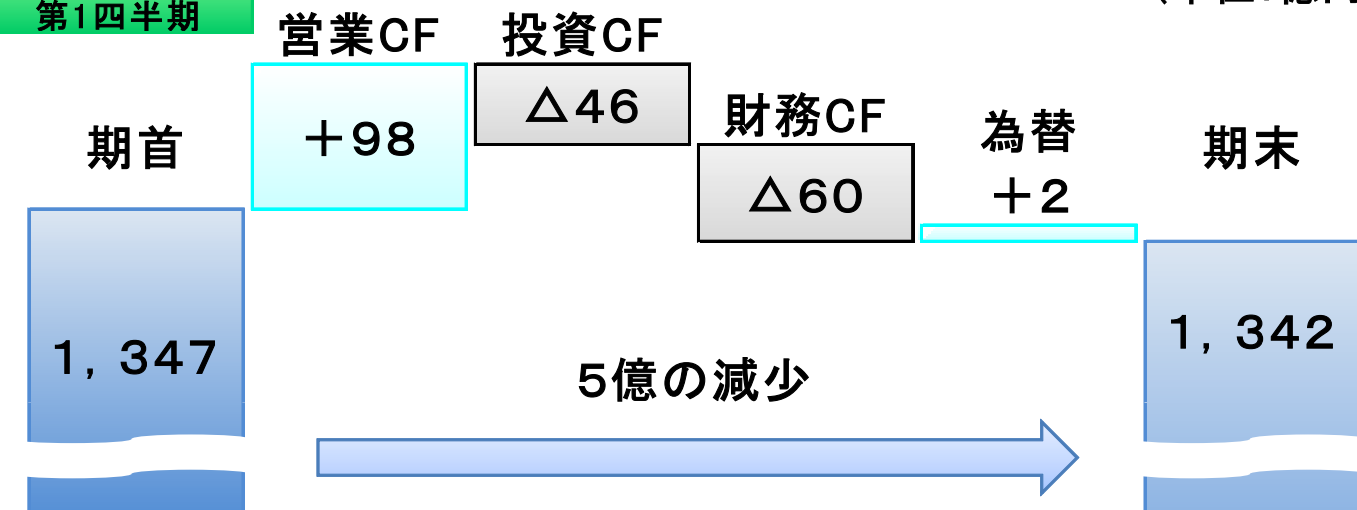
(単位：億円)

	2017年 3月末	2017年 6月末	増減		2017年 3月末	2017年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,347	1,342	△ 5	社債及び借入金	106	106	△ 0
営業債権及びその他の債権	260	220	△ 40	営業債務及びその他の債務	259	218	△ 40
棚卸資産	74	79	5	その他の流動負債	204	206	2
その他の流動資産	68	82	14	流動負債計	568	531	△ 38
流動資産計	1,749 (51.9%)	1,724 (51.3%)	△ 26	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	197	197	0
有形固定資産	756	763	7	その他の非流動負債	254	250	△ 4
のれん及び無形資産	348	364	16	非流動負債計	451	447	△ 4
持分法で会計処理されている投資	28	28	△ 0	負債合計	1,020	978	△ 42
繰延税金資産	223	219	△ 5	親会社の所有者帰属持分合計	2,344 (69.5%)	2,376 (70.7%)	31
その他の非流動資産	267	264	△ 3	(1株当たり持分：円)	(1,733.57)	(1,756.57)	(23.00)
非流動資産	1,622 (48.1%)	1,637 (48.7%)	15	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,371	3,361	△ 11	資本合計	2,352	2,383	31
				負債及び資本合計	3,371	3,361	△ 11

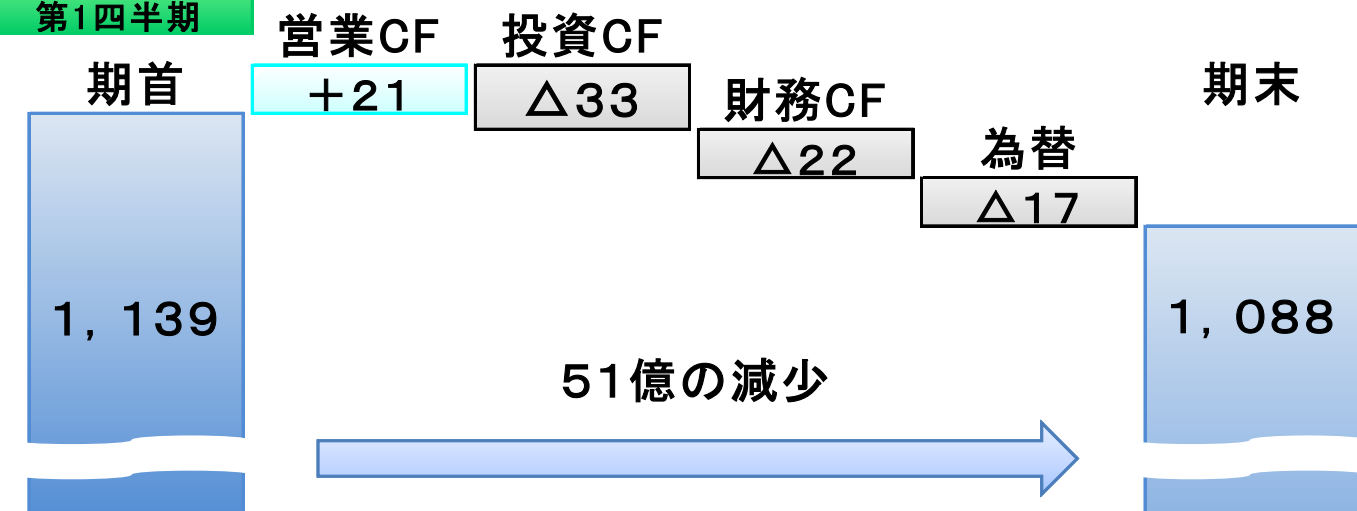
連結キャッシュフロー

2018年3月期
第1四半期

(単位:億円)



2017年3月期
第1四半期



KONAMI



以上