

KONAMI

2018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
2018年5月10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、アミューズメント事業において、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

目次

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高・損益	5
➤ 業績予想	6
➤ 営業利益の推移	7
➤ セグメント別業績予想	8
➤ 期末配当予定	9
➤ 2019年3月期配当予想	10
➤ デジタルエンタテインメント事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ ゲーミング&システム事業	13
➤ 健康サービス事業	14
➤ 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	15,16
➤ 連結経営成績	17
➤ 連結財政状態	18
➤ 連結キャッシュフロー	19

連結業績

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 ('16/4-'17/3)	2018年3月期 通期実績 ('17/4-'18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	18/1/31公表 2018年3月期 修正通期予想 ('17/4-'18/3)
売上高	2,299	2,395	96	+4.2%	2,400
営業利益	364	452	88	+24.3%	450
税引前利益	355	447	92	+25.9%	440
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	260	305	46	+17.6%	290
1株当たり当期利益(円)	191.89	225.59	33.70		214.44

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 (^{'16/4-} '17/3)	2018年3月期 通期実績 (^{'17/4-} '18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	18/1/31公表 2018年3月期 修正通期予想 (^{'17/4-} '18/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	1,056	1,203	147	+13.9%	1,200
アミューズメント事業	253	252	△ 2	△0.6%	250
ゲーミング & システム事業	313	296	△ 16	△5.2%	305
健康サービス事業	686	660	△ 26	△3.9%	660
消去	△ 9	△ 16	△ 7	-	△ 15
売上高合計	2,299	2,395	96	+4.2%	2,400
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	338	374	36	+10.8%	370
アミューズメント事業	52	75	23	+43.0%	75
ゲーミング & システム事業	48	44	△ 5	△10.0%	45
健康サービス事業	42	33	△ 10	△23.0%	30
全社及び消去	△ 44	△ 43	2	-	△ 45
セグメント損益 計	436	482	46	+10.6%	475
その他の収益及びその他の費用	△ 73	△ 31	42	-	△ 25
営業利益合計	364	452	88	+24.3%	450

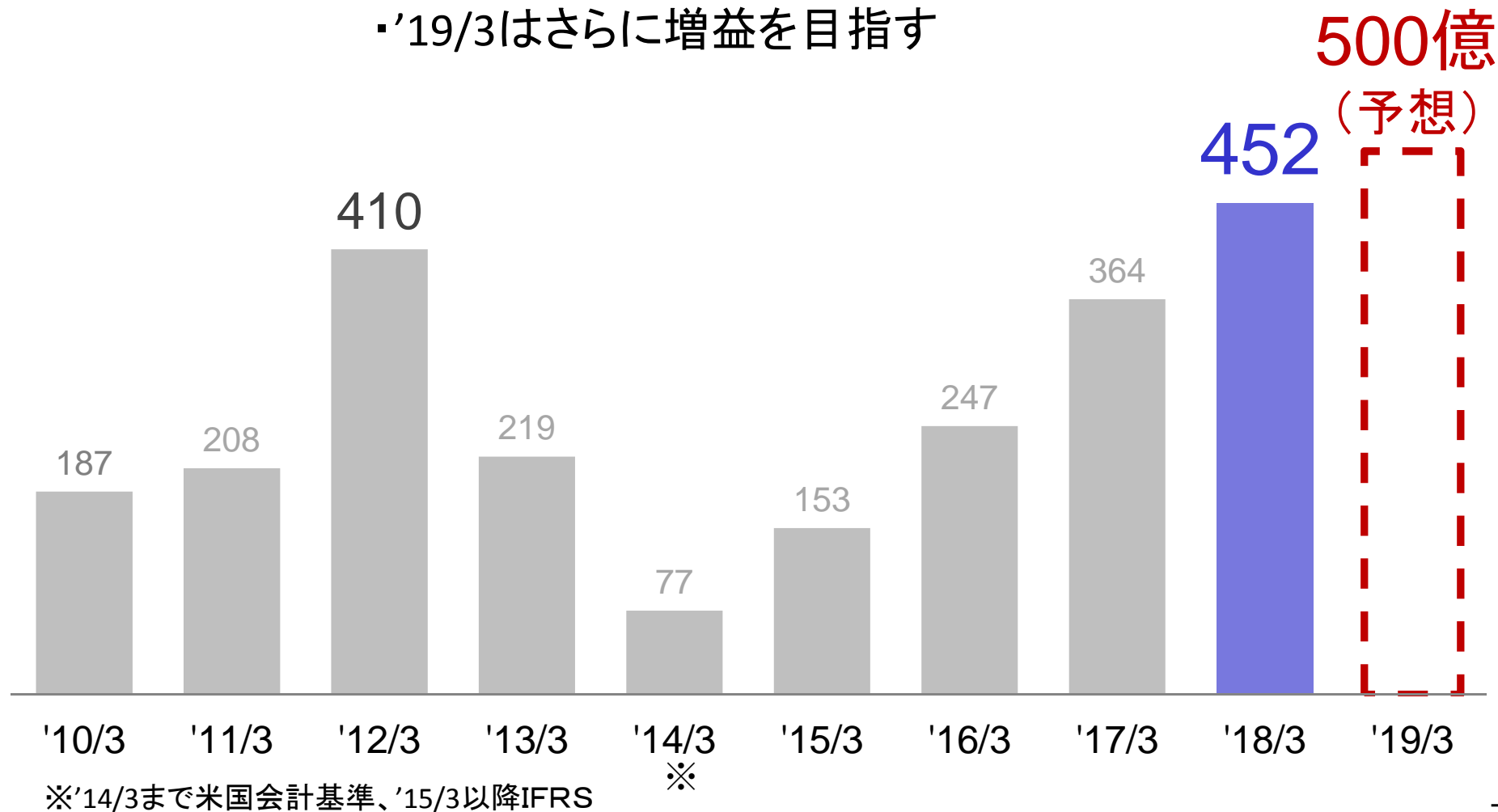
業績予想

(単位：億円)

	2018年3月期 通期実績 ('17/4-'18/3)	2019年3月期 通期予想 ('18/4-'19/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,395	2,500	105	+4.4%
営業利益	452	500	48	+10.7%
税引前利益	447	490	43	+9.6%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	305	320	15	+4.9%
1株当たり当期利益(円)	225.59	236.63	11.04	

営業利益の推移

- ・4期連続増益を達成
- ・'18/3営業最高益('12/3 410億)を更新
- ・'19/3はさらに増益を目指す



セグメント別業績予想

(単位: 億円)

	2018年3月期 通期実績 (’17/4-’18/3)	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高				
デジタルエンタテインメント事業	1,203	1,250	48	+4.0%
アミューズメント事業	252	280	28	+11.2%
ゲーミング&システム事業	296	315	19	+6.3%
健康サービス事業	660	670	10	+1.5%
消去	△ 16	△ 15	1	-
売上高合計	2,395	2,500	105	+4.4%
セグメント損益				
デジタルエンタテインメント事業	374	375	1	+0.3%
アミューズメント事業	75	80	5	+6.8%
ゲーミング&システム事業	44	55	11	+26.0%
健康サービス事業	33	35	2	+7.6%
全社及び消去	△ 43	△ 45	△ 2	-
セグメント損益 計	482	500	18	+3.6%
その他の収益及びその他の費用	△ 31	0	31	-
営業利益合計	452	500	48	+10.7%

期末配当予定

(単位：円)

	2017年3月期 実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 修正予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 予定 (’17/4-’18/3)	前年比 増減額
中間配当金	17.00	30.00	30.00	13.00
期末配当金	41.00	35.00 (予想)	38.00 (予定)	△ 3.00
年間配当金	58.00	65.00 (予想)	68.00 (予定)	10.00

2019年3月期配当予想

(単位: 円)

	2018年3月期 予定 ('17/4-'18/3)	2019年3月期 普通配当 ('18/4-'19/3)	2019年3月期 記念配当 ('18/4-'19/3)	2019年3月期 合計 ('18/4-'19/3)	前年比 増減額
中間配当金	30.00	35.50 (予想)	25.00 (予想)	60.50 (予想)	30.50
期末配当金	38.00 (予定)	35.50 (予想)	25.00 (予想)	60.50 (予想)	22.50
年間配当金	68.00 (予定)	71.00 (予想)	50.00 (予想)	121.00 (予想)	53.00

2019年3月21日に創業50周年(同年10月上場35周年)を迎えるにあたり、2019年3月期は普通配当に加え、記念配当を実施いたします。

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

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 通期実績 (’17/4-’18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	1,056	1,203	147	+13.9%	1,250
セグメント損益	338	374	36	+10.8%	375
利益率	32.0%	31.1%			30.0%

セグメント損益には、その他の費用28億円(17年3月期)、18億円(18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「ときめきアイドル」(2018年3月配信)と「クイズマジックアカデミー ロストファンタリウム」(2018年2月配信)の2タイトルを配信開始。また、国内市場では「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA(エース)」、グローバル市場では「遊戯王 デュエルリンクス」、「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)などのタイトルが牽引
- 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、2019年で20周年を迎える同カードゲームの記念プロジェクトを開始しコンテンツの活性化を推進
- 家庭用ゲームではメタルギアシリーズのスピノフタイトル「METAL GEAR SURVIVE」を2018年2月に発売
- eスポーツの取り組みとして「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)の世界選手権「PES LEAGUE WORLD TOUR 2018」の予選を開催し、盛り上がりを見せる

アミューズメント事業

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 通期実績 (’17/4-’18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 (’18/4-’19/3)
売上高	253	252	△ 2	△0.6%	280
セグメント損益	52	75	23	+43.0%	80
利益率	20.7%	29.8%			28.6%

セグメント損益には、その他の費用40億円(17年3月期)、13億円(18年3月期)を含んでおりません。

第4四半期のポイント

- ▶ ビデオゲームでは「麻雀格闘倶楽部」が引き続き堅調に稼働。また、シャッフルダンスを誰でも簡単に楽しめる新世代ダンスゲーム「DANCERUSH STARDOM」ときらびやかな筐体内を駆け巡るガラス玉で多種多様なルーレット抽選を楽しむ新感覚プッシャーゲーム「MARBLE FEVER」が2018年3月に稼働を開始
- ▶ 経済成長の著しい東南アジア地域における現地販売体制の構築を目的にタイにおいて現地法人を2018年1月に設立。今後は、アミューズメントマシンを始めとしたコナミグループ製品の販売及びサービスの提供を拡充することで海外事業展開を強化

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)

	2017年3月期 通期実績 ('16/4-'17/3)	2018年3月期 通期実績 ('17/4-'18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 ('18/4-'19/3)
売上高	313	296	△ 16	△5.2%	315
セグメント損益	48	44	△ 5	△10.0%	55
利益率	15.5%	14.7%			17.5%

前年比為替影響は、売上+4億円、営業利益△0.4億円

第4四半期のポイント

- カーブを描いた画面が特徴の新筐体「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
- 当社グループのアミューズメントマシンで培った経験や技術を活用したフィールド付競馬マルチステーション機「Fortune Cup」の設置を2018年1月より開始
- 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

健康サービス事業

売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 ('16/4-'17/3)	2018年3月期 通期実績 ('17/4-'18/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2019年3月期 通期予想 ('18/4-'19/3)
売上高	686	660	△ 26	△3.9%	670
セグメント損益	42	33	△ 10	△23.0%	35
利益率	6.2%	4.9%			5.2%

セグメント損益には、その他の費用5億円(17年3月期)、その他の収益1億円(18年3月期)を含んでおりません。

第4四半期のポイント

- マシンジムとスタジオに特化したコンパクトな施設の「エグザス 赤羽」(4月1日オープン)、「エグザス 志木」(5月6日オープン)、「エグザス なかもず」(5月6日オープン)、「エグザス 梅田 X-STUDIO」(7月オープン)のエグザスブランドの新規出店を発表
- 長崎県佐世保市にコナミスポーツクラブのフランチャイズ施設「コナミスポーツクラブ 佐世保早岐」を3月4日にオープン
- スタジオプログラムでは主に骨盤と股関節周辺のストレッチを行う新たな自社開発プログラム「骨盤フレックス」を3月から提供を開始

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(※)
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年2月	DE
クイズマジックアカデミー ロストファンタリウム	App Store Google Play	日本	2018年2月	DE
ときめきアイドル	App Store Google Play	日本	2018年3月	DE
MARBLE FEVER	アミューズメント マシン	日本	2018年3月	AM
DANCERUSH STARDOM	アミューズメント マシン	日本	2018年3月	AM
実況パワフルプロ野球 2018	PS4 / PS Vita	日本	2018年4月	DE
スーパーボンバーマン R	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年6月	DE
ウイニングイレブン 2018 中国名: 実況足球	App Store Google Play	中国	2018年	DE
ウイニングイレブン カードコレクション 中国名: 実況: 王者集結	App Store Google Play	中国	2018年	DE
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	2018年	DE
ウイニングイレブン 2019 海外名: PRO EVOLUTION SOCCER 2019	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年8月	DE
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∨RS	PS4 / PS VR PC / Steam VR	グローバル	2018年9月	DE
悪魔城ドラキュラ Grimoire of Souls 海外名: Castlevania Grimoire of Souls	App Store Google Play	グローバル	未定	DE

※ 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

"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。
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



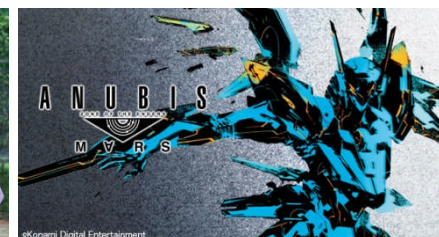
実況パワフルプロ野球 2018



ラブプラス EVERY



ときめきアイドル



ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∨RS



MARBLE FEVER



DANCERUSH STARDOM

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(※)
マジカルハロウィン6	アミューズメントマシン	日本	2018年5月	AM
BOMBERGIRL	アミューズメントマシン	日本	2018年上期	AM
BASEBALL COLLECTION	アミューズメントマシン	日本	2018年上期	AM
Fortune Cup	ゲーミングマシン	北米	2018年1月	GS
SYNKROS 3.24.6	カジノマネジメントシステム(ソフトウェア)	北米	2018年度上期	GS
SYNKROS 3.24.7	カジノマネジメントシステム(ソフトウェア)	北米	2018年度上期	GS
Beat Square	ゲーミングマシン	北米	2018年度下期	GS
Concerto Opus	ゲーミングマシン	北米	2018年度下期	GS
Crystal Cyclone	ゲーミングマシン	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

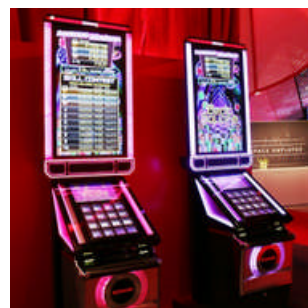


BOMBERGIRL



BASEBALL COLLECTION

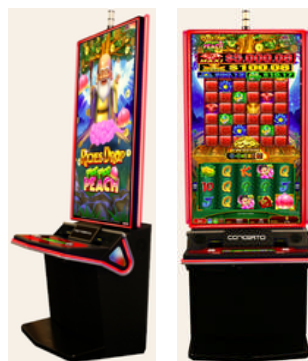
※筐体デザインは制作中のものです



Beat Square



Fortune Cup



Concerto Opus



Crystal Cyclone

連結経営成績

(単位: 億円)

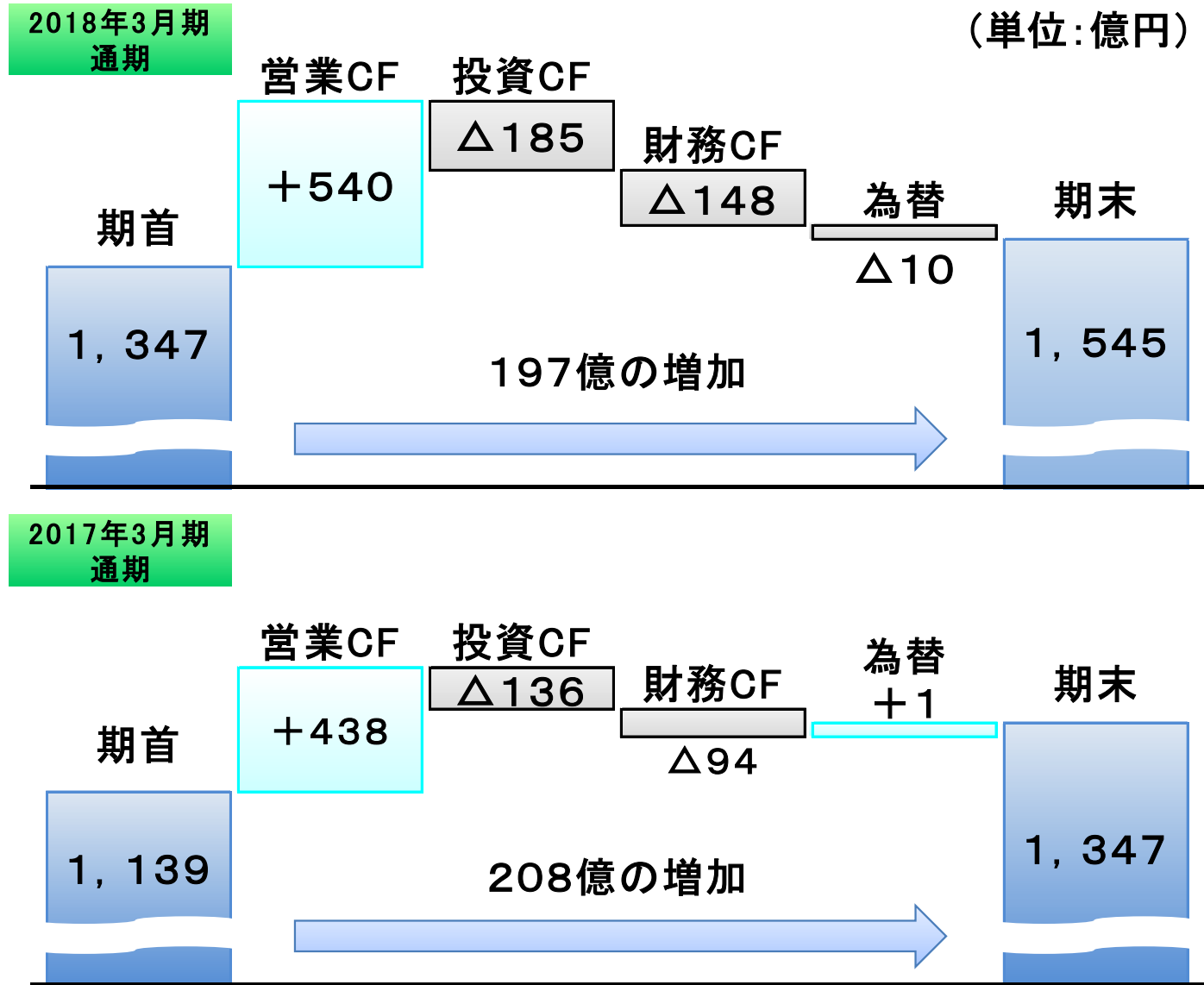
	2017年3月期 通期	百分比 (%)	2018年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,299	100.0%	2,395	100.0%	96	+4.2%
売上原価	△ 1,412	61.4%	△ 1,422	59.4%	△ 10	
販売費及び一般管理費	△ 451	19.6%	△ 490	20.5%	△ 39	
その他の収益及び費用	△ 73	3.2%	△ 31	1.3%	42	
営業利益	364	15.8%	452	18.9%	88	+24.3%
金融収益	2		2		△ 0	
金融費用	△ 13		△ 9		4	
持分法による投資利益	3		3		0	
税引前利益	355	15.4%	447	18.7%	92	+25.9%
法人所得税	△ 95	4.2%	△ 142	5.9%	△ 47	
当期利益	260	11.3%	305	12.7%	45	+17.4%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	260	11.3%	305	12.7%	46	+17.6%
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	2018年 3月末	増減		2017年 3月末	2018年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,347	1,545	197	社債及び借入金	106	119	13
営業債権及びその他の債権	260	261	1	営業債務及びその他の債務	259	313	54
棚卸資産	74	68	△ 6	その他の流動負債	204	261	57
その他の流動資産	68	83	14	流動負債計	568	693	124
流動資産計	1,749 (51.9%)	1,957 (53.9%)	207	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	197	147	△ 49
有形固定資産	756	791	35	その他の非流動負債	254	245	△ 9
のれん及び無形資産	348	369	21	非流動負債計	451	393	△ 58
持分法で会計処理されている投資	28	30	2	負債合計	1,020	1,086	66
繰延税金資産	223	220	△ 4	親会社の所有者帰属持分合計	2,344 (69.5%)	2,538 (69.9%)	193
その他の非流動資産	267	265	△ 2	(1株当たり持分：円)	(1,733.57)	(1,876.62)	(143.05)
非流動資産	1,622 (48.1%)	1,674 (46.1%)	52	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,371	3,631	260	資本合計	2,352	2,545	193
				負債及び資本合計	3,371	3,631	260

連結キャッシュフロー



KONAMI



以上