

KONAMI

2013年3月期 第3四半期決算発表資料

コナミ株式会社
2013年2月7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)米国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)

	2012年3月期 第3四半期 (’11/4-12)	2013年3月期 第3四半期 (’12/4-12)	2013年3月期 通期予想 (’12/4-’13/3)
売上高	1,945	1,602	2,280
営業利益	309	149	230
税引前当期利益	300	147	225
当期純利益	170	88	135
1株当たり当期純利益(円)	123.19	63.63	97.39
1株当たり年間配当金(円)	—	—	50.00

セグメント別売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2012年3月期 第3四半期	2013年3月期 第3四半期	2013年3月期 通期予想
	('11/4-12)	('12/4-12)	('12/4-'13/3)
売上高			
デジタルエンタテインメント事業	995	806	1,200
健康サービス事業	621	600	800
ゲーミング & システム事業	181	166	240
遊技機事業	155	35	50
その他/消去	-6	-5	-10
売上高合計	1,945	1,602	2,280
営業利益			
デジタルエンタテインメント事業	243	156	230
健康サービス事業	21	21	25
ゲーミング & システム事業	51	36	60
遊技機事業	38	-9	-15
全社/消去	-43	-55	-70
営業利益合計	309	149	230

デジタルエンタテインメント事業(1)

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2012年3月期 第3四半期 ('11/4-12)	2013年3月期 第3四半期 ('12/4-12)
コンシューマゲーム	354	235
SNS	265	244
eアミューズメント	167	159
カードゲーム	199	163
その他	11	5
売上高合計	995	806
営業利益	243	156
営業利益率	24.4%	19.3%

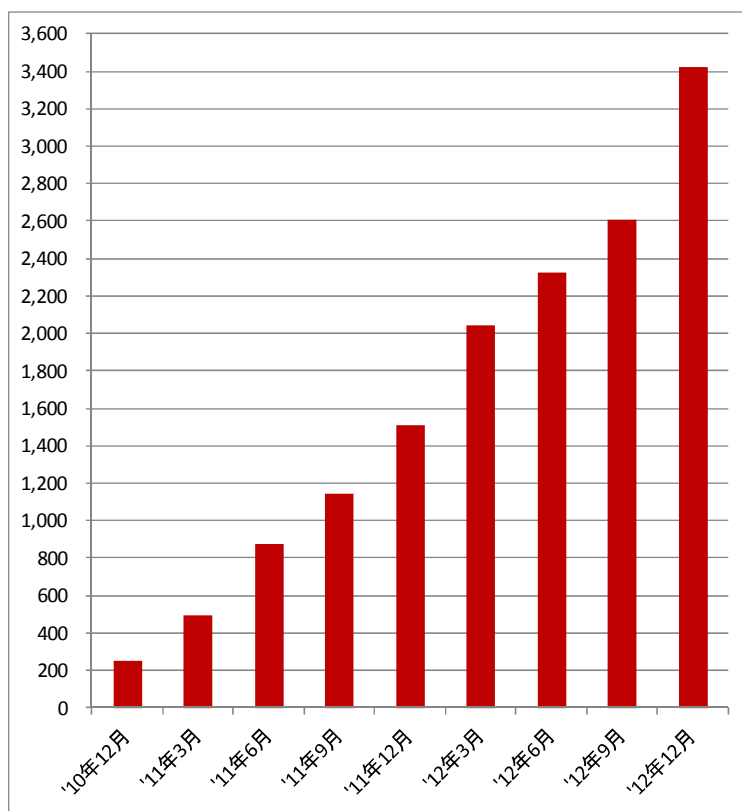
第3四半期のポイント

- サッカーゲームを中心としたゲームソフトの販売が堅調
- 「ドラゴンコレクション」を始めとするソーシャルコンテンツの累計登録者数が3,400万人を突破(2012年12月末時点)
- 「モンスター烈伝 オレカバトル」が人気を集め好調に推移
- 「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが堅調

デジタルエンタテインメント事業(2)

ソーシャルコンテンツ累計登録者数

※当該月末時における当社サービス提供全タイトルの延べ累計登録者数 (単位:万人)



■サービス提供タイトル

タイトル	リリース時期	プラットフォーム	備考
ドラゴンコレクション	2010年9月	GREE	フィーチャーフォン/スマートフォン向け 2012年10月よりiOSアプリ版を配信開始
戦国コレクション	2010年12月	Mobage	スマートフォン/フィーチャーフォン向け 2012年12月よりAndroidアプリ版を配信開始
プロ野球ドリームナイン	2011年4月	GREE Mobage mixi dゲーム	スマートフォン/フィーチャーフォン向け 2011年10月にMobage版配信開始 2012年3月にmixi版配信開始 2012年12月よりdゲーム版配信開始
クローズ×WORST～最強伝説～	2011年5月	GREE	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
ワールドサッカーコレクション	2011年8月	GREE Mobage dゲーム	スマートフォン/フィーチャーフォン向け 2012年6月にMobage版配信開始 2012年12月よりdゲーム版配信開始
秘書コレクション	2011年8月	GREE	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
スター・ウォーズ コレクション	2012年2月	GREE	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
Yu-Gi-Oh! BAM	2012年6月	Facebook	海外向け
パワフルプロ野球 ～毎日がクライマックス!!～	2012年8月	GREE Mobage	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
プロ野球ドリームナイン	2012年8月	T store カカオトーク	韓国向け 2012年9月にカカオトーク版配信開始
MLB ドリームナイン	2012年9月	Facebook	北米向け
新テニスの王子様 ベストオーダー	2012年10月	Mobage	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
クローズ×WORST～喧嘩烈伝～	2012年10月	Mobage	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
Jリーグドリームレジェンズ	2012年10月	Mobage mobicast Ameba	スマートフォン/フィーチャーフォン向け 2012年11月にmobicast版配信開始 2013年1月にAmeba版配信開始
KPEドリームマスター	2012年11月	GREE	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS	2012年12月	GREE	スマートフォン向け
大富豪モンスタース	2013年1月	dゲーム	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
ドラコレ&ポーカー	2013年1月	App store	スマートフォン向け
KARA☆コレ	2013年1月	Mobage	スマートフォン/フィーチャーフォン向け
GTグランプリ	2013年1月	mixi	スマートフォン/フィーチャーフォン向け

デジタルエンタテインメント事業(3)

ゲームソフト販売本数

■地域別/ジャンル別販売本数

(単位:万本)

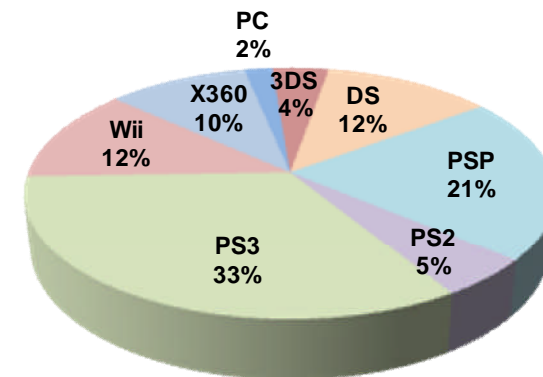
地域	前年同期	当第3四半期
	('11/4-12)	('12/4-12)
日本	533	264
米州	376	299
欧州	489	369
アジア	23	18
合計	1,421	950

(単位:万本)

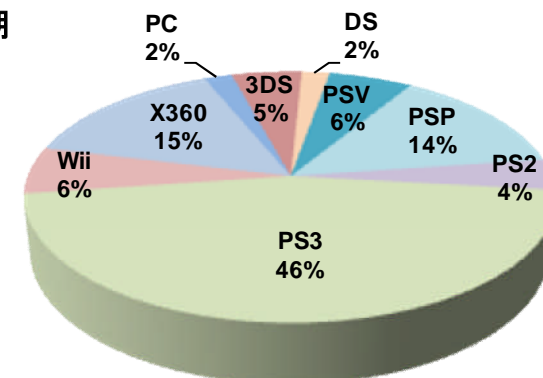
ジャンル	前年同期	当第3四半期
	('11/4-12)	('12/4-12)
サッカー	573	552
野球	116	50
アニメ	48	4
音楽	114	16
メタルギア	121	93
その他	449	235
合計	1,421	950

■プラットフォーム別販売本数比率

前年同期
('11/4-12)



当第3四半期
('12/4-12)



デジタルエンタテインメント事業(4)

商品ラインナップ

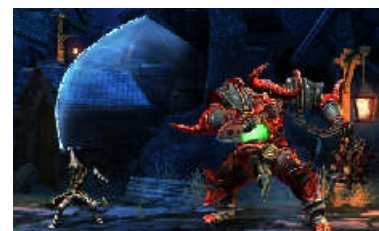
タイトル	プラットフォーム	地域	発売時期
METAL GEAR RISING REVENGEANCE	PS3 / X360	グローバル	2013年2月
プロ野球スピリッツ2013	PS3 / PSV / PSP	日本	2013年3月
Castlevania - Lords of Shadow - 宿命の魔鏡	3DS	グローバル	2013年3月
DRAGON COLLECTION シントウ団の野望	アーケード	日本	2013年3月期 4Q
GI-GranDesire	アーケード	日本	2013年3月期 4Q
GITADORA GuitarFreaks	アーケード	日本/アジア	2013年3月期 4Q
GITADORA DrumMania	アーケード	日本/アジア	2013年3月期 4Q



METAL GEAR RISING
REVENGEANCE



プロ野球スピリッツ2013



Castlevania:
- Lords of Shadow -
宿命の魔鏡



DRAGON COLLECTION
シントウ団の野望



GI-GranDesire



GITADORA GuitarFreaks
GITADORA DrumMania

売上高・営業利益

(単位：億円)

	2012年3月期 第3四半期 ('11/4-12)	2013年3月期 第3四半期 ('12/4-12)
直営事業	510	491
受託事業(※)	54	60
その他	57	49
売上高合計	621	600
営業利益	21	21
営業利益率	3.3%	3.4%

(※)受託事業：地方公共団体や民間などから運動施設の運営等を請け負う事業

第3四半期のポイント

- 直営施設のオペレーションの効率化と、シニア層向けのサービス展開を推進

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2012年3月期 第3四半期 ('11/4-12)	2013年3月期 第3四半期 ('12/4-12)
売上高	181	166
営業利益	51	36
営業利益率	28.0%	21.7%

第3四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシン「Podium」などが好評を博しているほか、パーティシペーションによる収入が堅調に推移

売上高・営業利益

(単位: 億円)

	2012年3月期 第3四半期 ('11/4-12)	2013年3月期 第3四半期 ('12/4-12)
売上高	155	35
営業利益	38	-9
営業利益率	24.6%	-

第3四半期のポイント

- ▶ パチスロ機「ランブルローズ3D」を発売

KONAMI



以 上