

**KONAMI**

**2017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**  
**2016年7月29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1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	512	494	△3.5%	2,100
営業利益	65	91	40.2%	250
税引前利益	69	84	22.7%	240
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	43	58	35.8%	150
1株当たり当期利益(円)	30.89	42.99		110.91
1株当たり配当金(円)	—	—		34.00

## セグメント別売上高・損益

(単位：億円)

	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	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	238	252	5.6%	950
健康サービス事業	176	172	△2.0%	700
ゲーミング&システム事業	68	68	△0.8%	330
遊技機事業	31	4	△88.2%	120
消去	-1	-1	-	-
売上高合計	512	494	△3.5%	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	64	87	34.3%	200
健康サービス事業	5	10	122.0%	30
ゲーミング&システム事業	6	7	16.3%	60
遊技機事業	2	-3	-	0
全社及び消去	-9	-9	△0.8%	-40
その他の収益及びその他の費用	-3	-1	△65.2%	-
営業利益合計	65	91	40.2%	250

## デジタルエンタテインメント事業(1)

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	238	252	5.6%	950
セグメント損益	64	87	34.3%	200
利益率	27.1%	34.4%		21.1%

セグメント損益には、その他の費用1億円(2016年3月期)、0億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第1四半期のポイント

- 「実況パワフルプロ野球」や「ワールドサッカーコレクション」シリーズ、「プロ野球スピリッツA」をはじめとするモバイルゲームが堅調に推移
- 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
- カードゲームでは劇場版『遊☆戯☆王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』の公開を記念して関連商品の制作・販売および劇場版の施策協力を実施
- 家庭用ゲームでは、4月に「実況パワフルプロ野球2016」および「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を発売

## デジタルエンタテインメント事業(2)

### ■ 第1四半期貢献タイトルと第2四半期以降のラインナップ

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期
実況パワフルプロ野球	App Store Google Play	日本	2014年12月
UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016	PS4 / PS3	グローバル	2016年4月
実況パワフルプロ野球 2016	PS4 / PS3 PS Vita	日本	2016年4月
実況パワフルプロ野球 サクセススペシャル	PS4 / PS3 PS Vita	日本	2016年4月
遊戯王デュエルモンスターズ 最強カードバトル!	3DS	日本	2016年7月
ウイニングイレブン 2017 / PES 2017 - Pro Evolution Soccer	PS4 / PS3 XboxOne / Xbox360 PC(※)	グローバル	2016年9月
遊戯王 デュエルリンクス	App Store Google Play	グローバル (日本先行)	2016年
FEATURE Premium TwinkleDrop JUKE! & Frozen Tower	アーケード (メダル)	日本	2016年
実況パワフルサッカー	App Store Google Play	日本	未定

※地域によって発売プラットフォームは異なります。

"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。  
 阪神甲子園球場公認  
 © 高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS  
 ©Konami Digital Entertainment



実況パワフルプロ野球



遊戯王 デュエルモンスターズ  
最強カードバトル!



遊戯王 デュエルリンクス



ウイニングイレブン 2017  
(海外名: PES 2017 -Pro Evolution Soccer-)



実況パワフルサッカー



FEATURE Premium  
TwinkleDrop JUKE!  
& Frozen Tower

## 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1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	176	172	△2.0%	700
セグメント損益	5	10	122.0%	30
利益率	2.6%	5.8%		4.3%

セグメント損益には、その他の費用2億円(2016年3月期)、0億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第1四半期のポイント

- 水泳・体育スクールの新規オープンや需要の高い週末のクラスの増設などを通じてお客様の裾野拡大を図る
- 受託施設においては第1四半期より新たに29施設の運営を開始
- 家庭用を中心として広がりを見せる健康機器市場での認知向上、シェア拡大を目的に新たな健康関連商品の開発を開始
- 2016年3月期に実施した直営施設の退店等により売上高は減少した一方で、施設運営の効率化により費用は減少し、収益性が改善。

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	68	68	△0.8%	330
セグメント損益	6	7	16.3%	60
利益率	9.3%	10.9%		18.2%

### 第1四半期のポイント

- ▶ ビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」をはじめ、「Podium」シリーズ筐体などの販売を北米、豪州市場を中心に展開
- ▶ カジノマネジメントシステム「SYNKROS」は陸上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順調に進む
- ▶ マカオで開催された展示会「Global Gaming Expo Asia」において、フィールド付競馬マルチステーション「Fortune Cup」を参考出展として初披露するなど、アジア市場向けのラインアップが来場者の多くの注目を集める



### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2016年3月期 第1四半期 (’15/4-6)	2017年3月期 第1四半期 (’16/4-6)	前年比 増減率	2017年3月期 通期予想 (’16/4-’17/3)
売上高	31	4	△88.2%	120
セグメント損益	2	-3	-	0
利益率	7.8%	-		-

セグメント損益には、その他の費用0億円(2016年3月期)、1億円(2017年3月期)を含んでおりません。

### 第1四半期のポイント

- ▶ 前期に発売したパチスロ機「マジカルハロウィン5」の市場における高稼働を背景とした追加受注による販売を実施

KONAMI



以上