

**KONAMI**

**2018年3月期第2四半期 決算発表資料**

**コナミホールディングス株式会社**  
**2017年10月31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
➤ 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2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインナップ(1)	10
➤ 第2四半期リリースタイトルと第3四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2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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	1,014	1,154	140	+13.8%	2,450
営業利益	170	250	79	+46.4%	400
税引前利益	162	248	86	+52.9%	390
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	122	172	50	+40.6%	270
1株当たり当期利益(円)	90.33	127.04	36.70		199.65
1株当たり配当金(円)	17.00	30.00	13.00		60.00

## セグメント別売上高・損益

(単位：億円)

	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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)
<b>売上高</b>					
デジタルエンタテインメント事業	449	578	129	+28.7%	1,180
健康サービス事業	350	330	△ 20	△5.7%	690
ゲーミング & システム事業	138	126	△ 11	△8.3%	320
アミューズメント事業	79	126	46	+58.1%	270
消去	△ 2	△ 6	△ 4	-	△ 10
売上高合計	1,014	1,154	140	+13.8%	2,450
<b>セグメント損益</b>					
デジタルエンタテインメント事業	155	193	38	+24.5%	310
健康サービス事業	26	18	△ 8	△31.3%	45
ゲーミング & システム事業	16	12	△ 4	△22.2%	55
アミューズメント事業	18	46	28	+156.3%	52
全社及び消去	△ 19	△ 15	3	△16.7%	△ 45
その他の収益及びその他の費用	△ 26	△ 4	22	-	△ 17
営業利益合計	170	250	79	+46.4%	400

## 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 第2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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	449	578	129	+28.7%	1,180
セグメント損益	155	193	38	+24.5%	310
利益率	34.5%	33.3%			26.3%

### 第2四半期のポイント

- モバイルゲームでは「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA(エース)」などの各タイトルが引き続き好評。新規タイトルとして「ウイニングイレブン カードコレクション」(10月配信、海外名「PES CARD COLLECTION」)や「ラブプラス EVERY」、「ときめきアイドル」などのラインナップを発表
- 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。欧米でも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、「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)を発売
- 8月からは日本野球機構公認eスポーツ大会「パワプロチャンピオンシップス 2017」の予選を各地で開催、「遊戯王オフィシャルカードゲーム」及びモバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」の世界選手権を8月に日本で開催

## 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 第2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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	350	330	△ 20	△5.7%	690
セグメント損益	26	18	△ 8	△31.3%	45
利益率	7.5%	5.5%			6.5%

### 第2四半期のポイント

- ▶ スポーツクラブブランド「エグザス」をリ・ブランドし、マシンジムとスタジオに特化したコンパクトな施設「エグザス 西九条」(大阪市)を7月7日にオープンしたほか、第2号施設「エグザス 奏の杜」(習志野市)の10月5日のオープンを発表
- ▶ スポーツライミングが東京五輪の正式種目に採用されるなど関心が高まる中、「コナミスポーツクラブ川越」にプロジェクションマッピングでゲームとクライミングを融合するエンタテインメントシステムを導入したクライミング施設を新設

### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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	138	126	△ 11	△ 8.3%	320
セグメント損益	16	12	△ 4	△ 22.2%	55
利益率	11.5%	9.8%			17.2%

円安による前年比為替影響は、売上+7億円、営業利益+1億円

### 第2四半期のポイント

- ▶ 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
- ▶ 10月にラスベガスで開催の展示会「Global Gaming Expo 2017」に向け、スキル要素を盛り込んだスロットマシン「Beat Square」、マルチステーション筐体「Crystal Cyclone」、大型スロットマシン「Concerto Opus」などのラインナップを発表



### 売上高・セグメント損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第2四半期 (’16/4-9)	2018年3月期 第2四半期 (’17/4-9)	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	79	126	46	+58.1%	270
セグメント損益	18	46	28	+156.3%	52
利益率	22.7%	36.7%			19.3%

### 第2四半期のポイント

- アーケードゲームではオンライン対戦麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」の稼働15周年を記念した新筐体「麻雀格闘倶楽部 ハイグレードモデル」が稼働を開始したほか、「アニマシリーズ」の最新作「アニマロッタ おとぎの国のアニマ」が引続き好調な稼働を維持
- 遊技機では「悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow」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好調な追加受注を獲得

## 第2四半期リリースタイトルと第3四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(※)
100%パスカル先生 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
ウイニングイレブン カードコレクション (海外名: PES CARD COLLECTION)	App Store Google Play	グローバル	2017年10月	DE
プリプリちいちゃん!! プリプリデコるーむ!	ニンテンドー 3DS™	日本	2017年11月	DE
フィーチャープレミアム Tower de パティシエッタ(第5弾) PIRATES A GOGO!(第6弾)	アーケード (メダル)	日本	2017年	AM
ときめきアイドル	App Store Google Play	日本	今冬	DE
ラブプラス EVERY	App Store Google Play	日本	今冬	DE
マーブルフィーバー	アーケード (メダル)	日本	2018年	AM
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年2月	DE
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: M∇RS	PS4 / PS VR PC / Steam VR	グローバル	2018年春	DE



Winning Eleven  
CARD COLLECTION

ウイニングイレブン カードコレクション  
(海外名: PES CARD COLLECTION)



METAL GEAR SURVIVE



ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: M∇RS



ラブプラス EVERY



フィーチャープレミアム  
Tower de パティシエッタ (第5弾)  
PIRATES A GOGO! (第6弾)



マーブルフィーバー

※ 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 permission.

©Konami Digital Entertainment

"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。

©永井ゆうじ・小学館/100%パスカルプロジェクト

©篠塚ひろむ・小学館/ちいちゃんプロジェクト

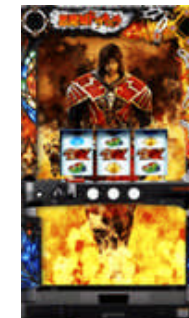
## 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインナップ(2)

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(※)
悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow	パチスロ	日本	2017年7月	AM
戦国コレクション3	パチスロ	日本	2017年11月	AM
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	北米	2017年度 下期	GS
Concerto Opus	ゲーミング機器	北米	2018年度 上期	GS
Crystal Cyclone	ゲーミング機器	未定	未定	GS

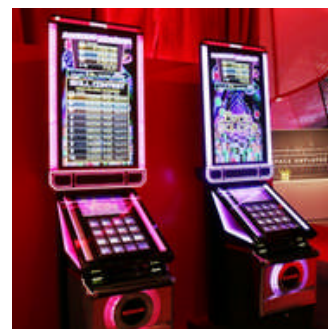
※ AM: アミューズメント事業、GS: ゲーミング & システム事業



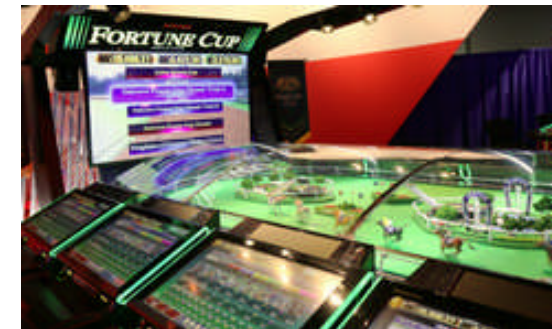
戦国コレクション3



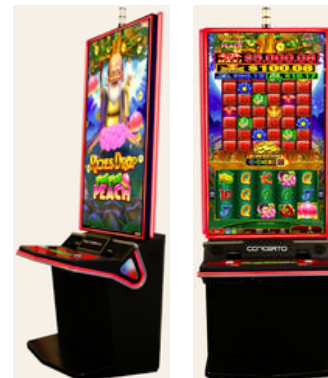
悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow



Beat Square



Fortune Cup



Concerto Opus



Crystal Cyclone

## 連結経営成績

(単位: 億円)

	第2四半期 2017年3月期	百分比 (%)	第2四半期 2018年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,014	100.0%	1,154	100.0%	140	+13.8%
売上原価	△ 610	60.1%	△ 667	57.8%	△ 57	
販売費及び一般管理費	△ 208	20.5%	△ 233	20.2%	△ 25	
その他の収益及び費用	△ 26	2.6%	△ 4	0.4%	22	
営業利益	170	16.8%	250	21.6%	79	+46.4%
金融収益	1		2		1	
金融費用	△ 10		△ 4		6	
持分法による投資利益	1		1		△ 0	
税引前利益	162	16.0%	248	21.5%	86	+52.9%
法人所得税	△ 40	4.0%	△ 77	6.6%	△ 36	
当期利益	122	12.1%	172	14.9%	50	+40.5%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	122	12.0%	172	14.9%	50	+40.6%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

## 連結財政状態

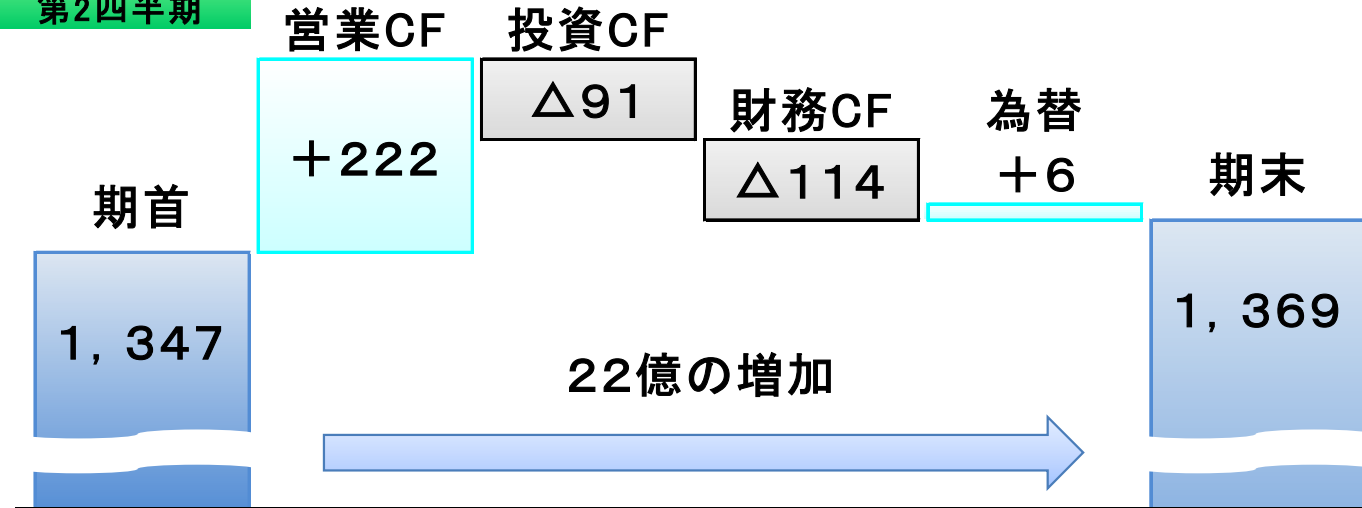
(単位：億円)

	2017年 3月末	2017年 9月末	増減		2017年 3月末	2017年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,347	1,369	22	社債及び借入金	106	106	0
営業債権及びその他の債権	260	297	37	営業債務及びその他の債務	259	262	4
棚卸資産	74	98	24	その他の流動負債	204	261	57
その他の流動資産	68	87	18	流動負債計	568	629	61
流動資産計	1,749 (51.9%)	1,851 (52.9%)	102	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	197	147	△ 50
有形固定資産	756	762	6	その他の非流動負債	254	245	△ 9
のれん及び無形資産	348	379	31	非流動負債計	451	392	△ 59
持分法で会計処理されている投資	28	29	1	負債合計	1,020	1,021	2
繰延税金資産	223	215	△ 9	親会社の所有者帰属持分合計	2,344 (69.5%)	2,467 (70.6%)	123
その他の非流動資産	267	260	△ 7	(1株当たり持分：円)	(1,624.66)	(1,824.21)	(199.55)
非流動資産	1,622 (48.1%)	1,645 (47.1%)	23	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,371	3,496	124	資本合計	2,352	2,475	123
				負債及び資本合計	3,371	3,496	124

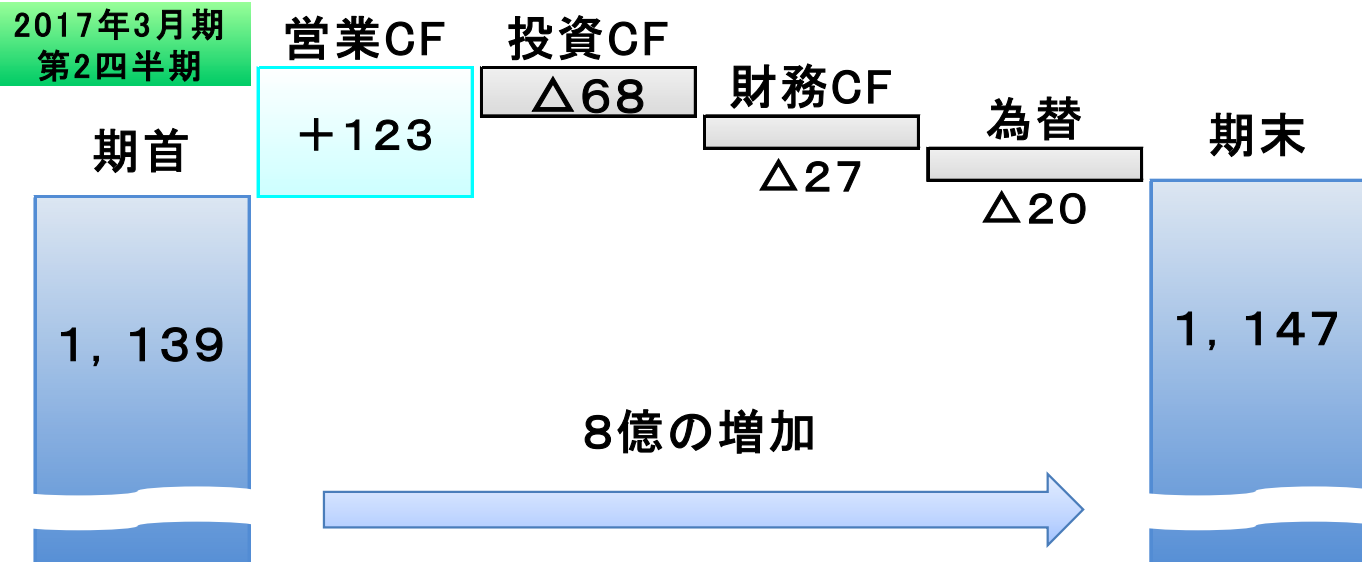
## 連結キャッシュフロー

2018年3月期  
第2四半期

(単位:億円)



2017年3月期  
第2四半期



KONAMI



以上