

KONAMI

2018年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミホールディングス株式会社
2018年1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、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
➤ 業績予想の修正	6
➤ セグメント別予想の修正	7
➤ 配当予想の修正	8
➤ デジタルエンタテインメント事業	9
➤ 健康サービス事業	10
➤ ゲーミング&システム事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ 第3四半期リリースタイトルと第4四半期以降のラインナップ(1)	13
➤ 第3四半期リリースタイトルと第4四半期以降のラインナップ(2)	14
➤ 連結経営成績	15
➤ 連結財政状態	16
➤ 連結キャッシュフロー	17

連結業績

(単位: 億円)

	2017年3月期 第3四半期 (’16/4-12)	2018年3月期 第3四半期 (’17/4-12)	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	1,639	1,787	147	+9.0%	2,450
営業利益	296	385	89	+30.2%	400
税引前利益	289	381	93	+32.1%	390
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	207	260	54	+26.1%	270
1株当たり当期利益(円)	152.70	192.50	39.80		199.65

セグメント別売上高・損益

(単位: 億円)

	2017年3月期 第3四半期	2018年3月期 第3四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2018年3月期 通期予想
	('16/4-12)	('17/4-12)			('17/4-'18/3)
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	737	897	160	+21.7%	1,180
健康サービス事業	519	497	△ 22	△4.3%	690
ゲーミング&システム事業	217	207	△ 11	△4.9%	320
アミューズメント事業	171	198	27	+15.6%	270
消去	△ 5	△ 12	△ 7	-	△ 10
売上高合計	1,639	1,787	147	+9.0%	2,450
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	244	297	53	+21.9%	310
健康サービス事業	41	30	△ 11	△26.0%	45
ゲーミング&システム事業	29	27	△ 3	△8.6%	55
アミューズメント事業	39	65	26	+67.9%	52
全社及び消去	△ 29	△ 25	4	△12.4%	△ 45
セグメント損益 計	324	394	70	+21.6%	417
その他の収益及びその他の費用	△ 28	△ 9	19	-	△ 17
営業利益合計	296	385	89	+30.2%	400

業績予想の修正

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績 (^{'16/4-} '17/3)	2018年3月期 通期期初予想 (^{'17/4-} '18/3)	2018年3月期 通期修正予想 (^{'17/4-} '18/3)	対期初 予想	対前年
売上高	2,299	2,450	2,400	△ 50 △2.0%	101 +4.4%
営業利益	364	400	450	50 +12.5%	86 +23.8%
税引前利益	355	390	440	50 +12.8%	85 +23.9%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	260	270	290	20 +7.4%	30 +11.7%
1株当たり当期利益(円)	191.89	199.65	214.44	14.79	22.55

セグメント別業績予想の修正

(単位: 億円)

	2017年3月期 通期実績	2018年3月期 通期期初予想	2018年3月期 通期修正予想	対期初 予想	対前年
	('16/4-'17/3)	('17/4-'18/3)	('17/4-'18/3)		
売上高					
デジタルエンタテインメント事業	1,056	1,180	1,200	20	144
健康サービス事業	686	690	660	△ 30	△ 26
ゲーミング&システム事業	313	320	305	△ 15	△ 8
アミューズメント事業	253	270	250	△ 20	△ 3
消去	△ 9	△ 10	△ 15	△ 5	△ 6
売上高合計	2,299	2,450	2,400	△ 50	101
セグメント損益					
デジタルエンタテインメント事業	338	310	370	60	32
健康サービス事業	42	45	30	△ 15	△ 12
ゲーミング&システム事業	48	55	45	△ 10	△ 3
アミューズメント事業	52	52	75	23	23
全社及び消去	△ 44	△ 45	△ 45	0	△ 1
セグメント損益 計	436	417	475	58	39
その他の収益及びその他の費用	△ 73	△ 17	△ 25	△ 8	48
営業利益合計	364	400	450	50	86

配当予想の修正

(単位：円)

	2017年3月期 実績 (’16/4-’17/3)	2018年3月期 期初予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 修正予想 (’17/4-’18/3)	対期初 予想	対前年
中間配当金	17.00	30.00	30.00	0.00	13.00
期末配当金	41.00	30.00	35.00 (予想)	5.00	△ 6.00
年間配当金	58.00	60.00	65.00 (予想)	5.00	7.00

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3四半期 (’16/4-12)	2018年3月期 第3四半期 (’17/4-12)	前年比 増減率	2018年3月期 通期期初予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 通期修正予想 (’17/4-’18/3)
売上高	737	897	+21.7%	1,180	1,200
セグメント損益	244	297	+21.9%	310	370
利益率	33.1%	33.2%		26.3%	30.8%

第3四半期のポイント

- 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堅調に推移。また「ウイニングイレブン カードコレクション」(海外名「PES CARD COLLECTION」)を10月に配信開始したほか、「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)の大型アップデートを実施し1月に世界累計8,000万ダウンロードを突破。「遊戯王 デュエルリンクス」は12月に世界累計6,000万ダウンロードを突破し、PC版サービスのグローバル展開を開始
- 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
- 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」)や「スーパーボンバーマン R」が引き続き堅調に推移
- 一般社団法人日本野球機構(NPB)公認eスポーツ日本選手権「パワプロチャンピオンシップス 2017」の地区大会を各地で開催し、1月には全国決勝大会を開催

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3四半期 (’16/4-12)	2018年3月期 第3四半期 (’17/4-12)	前年比 増減率	2018年3月期 通期期初予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 通期修正予想 (’17/4-’18/3)
売上高	519	497	△4.3%	690	660
セグメント損益	41	30	△26.0%	45	30
利益率	7.9%	6.1%		6.5%	4.5%

セグメント損益には、その他の費用5億円(2017年3月期)、1億円(2018年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- ▶ 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第2号施設の「エグザス 奏の杜」(習志野市)を10月5日にオープン
- ▶ 自社開発プログラムの「カーディオクロス」、レスミルズプログラムの「ボディアタック」「ボディジャム」を10月より導入するなどスタジオプログラムの更なる充実を図る
- ▶ アスリートのキャリア形成、様々な種目のトップアスリートによるスポーツイベントの開催、新商品(スタジオプログラム)の共同開発などに向け、日本体育大学との体育・スポーツ・健康分野における活動全般での協力・連携を発表

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 第3四半期 (’16/4-12)	2018年3月期 第3四半期 (’17/4-12)	前年比 増減率	2018年3月期 通期期初予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 通期修正予想 (’17/4-’18/3)
売上高	217	207	△4.9%	320	305
セグメント損益	29	27	△8.6%	55	45
利益率	13.4%	12.9%		17.2%	14.8%

円安による前年比為替影響は、売上+9億円、営業利益+1億円

第3四半期のポイント

- ▶ 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
- ▶ 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」にて、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

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 第3四半期 (’16/4-12)	2018年3月期 第3四半期 (’17/4-12)	前年比 増減率	2018年3月期 通期期初予想 (’17/4-’18/3)	2018年3月期 通期修正予想 (’17/4-’18/3)
売上高	171	198	+15.6%	270	250
セグメント損益	39	65	+67.9%	52	75
利益率	22.6%	32.9%		19.3%	30.0%

セグメント損益には、その他の費用23億円(2017年3月期)、8億円(2018年3月期)を含んでおりません。

第3四半期のポイント

- アーケードゲームでは「麻雀格闘倶楽部 ハイグレードモデル」が引き続き堅調な稼働で推移。また音楽ゲームの「beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS」のほか、メダルゲームの「アニマロッタ おとぎの国のアニマ」の新筐体や「GI-WorldClassic」、フィーチャープレミアムシリーズの「Tower de パティシエッタ」と「PIRATES A GOGO!」が稼働を開始
- 遊技機では前作で高稼働実績を挙げた「戦国コレクション」シリーズの最新作「戦国コレクション3」が稼働を開始

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
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 パティンエッタ(第5弾) PIRATES A GOGO!(第6弾)	アーケード (メダル)	日本	2017年12月	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
METAL GEAR SURVIVE	PS4 XOne / PC	グローバル	2018年2月	DE
DANCERUSH STARDOM	アーケード (ビデオ)	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
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∨RS	PS4 / PS VR PC / Steam VR	グローバル	2018年春	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年春	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

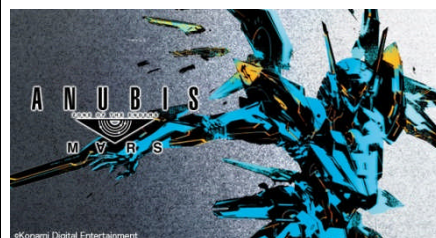
"PlayStation"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
一般社団法人日本野球機構承認
©篠塚ひろむ・小学館/ちいちゃんプロジェクト



実況パワフルプロ野球 2018



METAL GEAR SURVIVE



ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : M∨RS



ラブプラス EVERY



クイズマジックアカデミー
ロストファンタリウム



DANCERUSH STARDOM

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
戦国コレクション3	パチスロ	日本	2017年11月	AM
MARBLE FEVER	アーケード (メダル)	日本	2018年3月	AM
Fortune Cup	ゲーミング機器	北米	2017年度 下期	GS
Beat Square	ゲーミング機器	北米	2018年度 上期	GS
Concerto Opus	ゲーミング機器	北米	2018年度 下期	GS
Crystal Cyclone	ゲーミング機器	未定	未定	GS

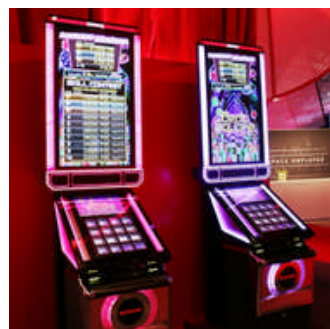
※ AM: アミューズメント事業、GS: ゲーミング&システム事業



戦国コレクション3



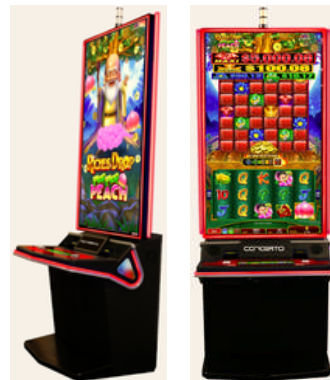
MARBLE FEVER



Beat Square



Fortune Cup



Concerto Opus



Crystal Cyclone

連結経営成績

(単位：億円)

	第3四半期 2017年3月期	百分比 (%)	第3四半期 2018年3月期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,639	100.0%	1,787	100.0%	147	+9.0%
売上原価	△ 999	60.9%	△ 1,046	58.5%	△ 47	
販売費及び一般管理費	△ 317	19.3%	△ 347	19.4%	△ 30	
その他の収益及び費用	△ 28	1.7%	△ 9	0.5%	19	
営業利益	296	18.0%	385	21.6%	89	+30.2%
金融収益	1		2		1	
金融費用	△ 10		△ 6		3	
持分法による投資利益	1		1		△ 1	
税引前利益	289	17.6%	381	21.3%	93	+32.1%
法人所得税	△ 82	5.0%	△ 121	6.8%	△ 39	
当期利益	207	12.6%	260	14.6%	54	+26.0%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	207	12.6%	260	14.6%	54	+26.1%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	△ 0	

連結財政状態

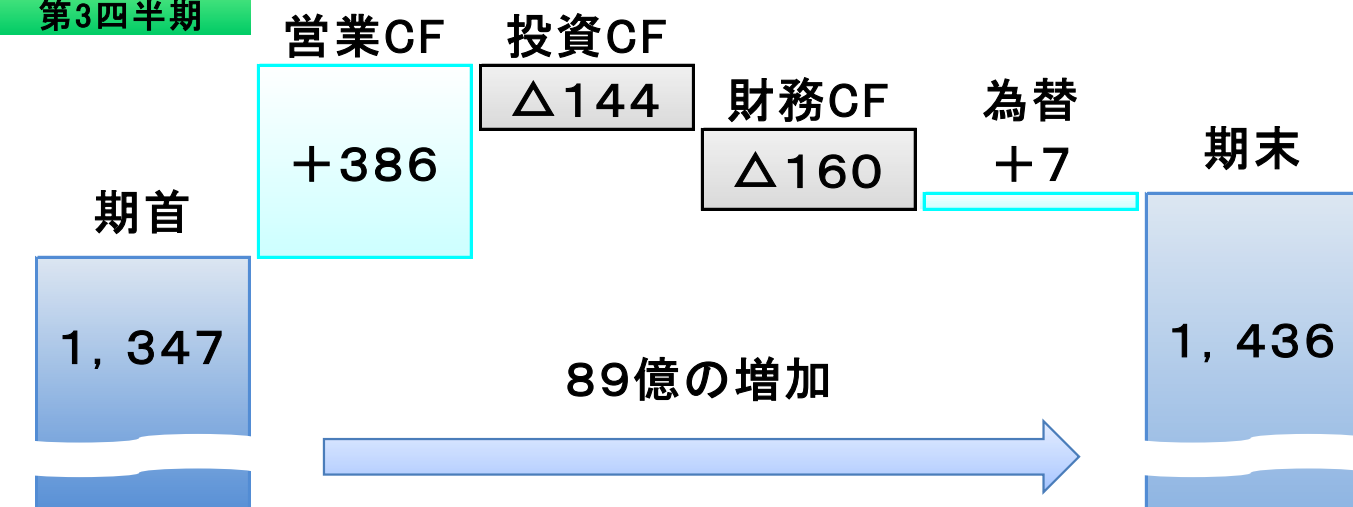
(単位：億円)

	2017年 3月末	2017年 12月末	増減		2017年 3月末	2017年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	1,347	1,436	89	社債及び借入金	106	106	0
営業債権及びその他の債権	260	275	16	営業債務及びその他の債務	259	268	9
棚卸資産	74	81	6	その他の流動負債	204	236	32
その他の流動資産	68	87	19	流動負債計	568	610	41
流動資産計	1,749 (51.9%)	1,879 (53.4%)	130	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	768	12	その他の非流動負債	254	240	△ 14
のれん及び無形資産	348	380	32	非流動負債計	451	387	△ 64
持分法で会計処理されている投資	28	28	0	負債合計	1,020	997	△ 22
繰延税金資産	223	202	△ 22	親会社の所有者帰属持分合計	2,344 (69.5%)	2,516 (71.5%)	172
その他の非流動資産	267	265	△ 2	(1株当たり持分：円)	(1,733.57)	(1,860.70)	(127.13)
非流動資産	1,622 (48.1%)	1,642 (46.6%)	20	非支配持分	8	8	0
資産合計	3,371	3,521	150	資本合計	2,352	2,524	172
				負債及び資本合計	3,371	3,521	150

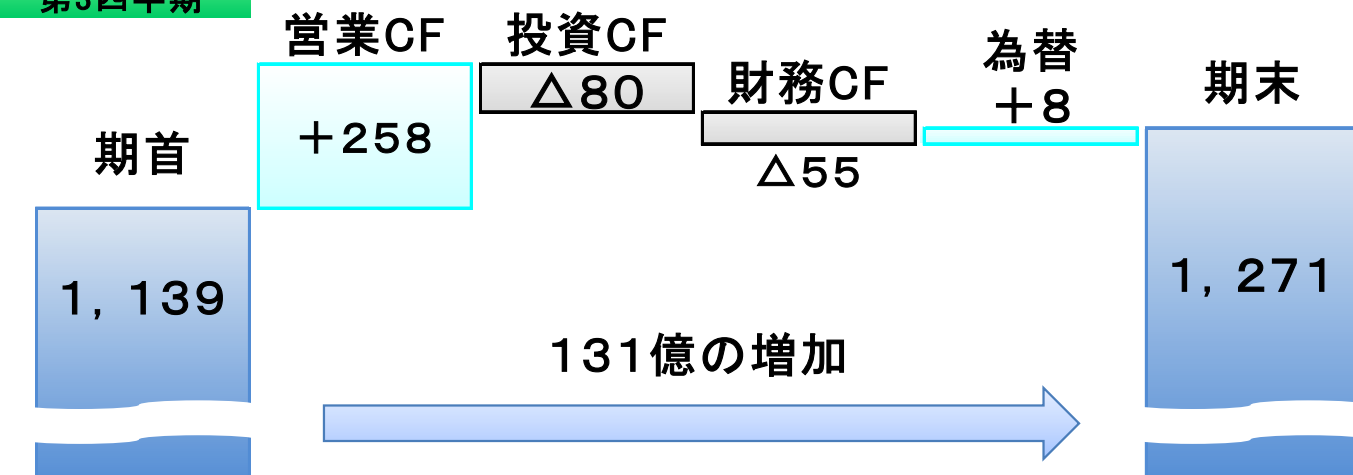
連結キャッシュフロー

2018年3月期
第3四半期

(単位:億円)



2017年3月期
第3四半期



KONAMI



以上