



平成28年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年1月29日

上場取引所 東

上場会社名 コナミホールディングス株式会社  
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 上月 拓也  
 問合せ先責任者 (役職名) 財務・経理部長 (氏名) 本林 純一  
 四半期報告書提出予定日 平成28年2月10日  
 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有

TEL 03-5771-0222

(百万円未満四捨五入)

1. 平成28年3月期第3四半期の連結業績(平成27年4月1日～平成27年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		四半期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期第3四半期	179,251	15.0	17,423	62.3	17,142	33.6	6,275	△19.5	6,262	△19.1	5,948	△49.2
27年3月期第3四半期	155,889	—	10,732	—	12,831	—	7,792	—	7,740	—	11,705	—

	基本的1株当たり四半期利益	希薄化後1株当たり四半期利益
	円 銭	円 銭
28年3月期第3四半期	45.28	45.22
27年3月期第3四半期	55.84	55.84

(2) 連結財政状態

	資産合計		資本合計		親会社の所有者に帰属する持分		親会社所有者帰属持分比率	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期第3四半期	329,444	—	211,499	—	210,776	—	64.0	—
27年3月期	311,592	—	218,499	—	217,789	—	69.9	—

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
27年3月期	—	8.50	—	12.50	21.00
28年3月期	—	10.50	—	—	—
28年3月期(予想)	—	—	—	10.50	21.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日～平成28年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		税引前利益		親会社の所有者に帰属する当期利益		基本的1株当たり当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	%
通期	243,000	11.4	24,000	56.8	23,500	38.6	9,500	△4.2	68.71	—

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

28年3月期3Q	143,500,000 株	27年3月期	143,500,000 株
28年3月期3Q	8,257,947 株	27年3月期	4,890,951 株
28年3月期3Q	138,271,153 株	27年3月期3Q	138,611,422 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の予測には、発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により、実際の業績が予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成28年1月29日に当社ホームページに掲載する予定です。

(添付資料)

【目次】

	頁
1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	6
2. その他の情報 .....	8
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	8
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更 .....	8
3. 要約四半期連結財務諸表等 .....	9
(1) 要約四半期連結財政状態計算書 .....	9
(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書 .....	10
(3) 要約四半期連結持分変動計算書 .....	12
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	13
(5) 継続企業の前提に関する注記 .....	13
(6) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	13
(7) セグメント情報 .....	14

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

#### ① 当第3四半期連結累計期間の概況

当社グループを取り巻く経営環境は、国内においては、堅調な企業収益並びに雇用・所得環境の改善が進むものの、設備投資は慎重姿勢が維持され、個人消費も勢いを欠く状況にあります。また、世界経済を見ますと、米国経済は雇用状況の改善が続き、個人消費が主導する底堅い回復が続く一方で、中国経済の急減速は新興国を含む他国経済への波及が警戒される等、世界経済の成長見通しには不透明な状況が続いております。

エンタテインメント市場におきましては、スマートフォン・タブレットの急速な普及による世界的な利用者の増加と、端末の性能の進化や通信インフラの発達に伴って、ゲームコンテンツの多様化が進むとともに、家庭用ゲーム機の新型ハードが欧米を中心に記録的な速さで普及し、ゲーム業界におけるビジネスチャンスは拡大を続けております。また、ゲーミングビジネスに関しては、引き続き観光資源の開発等によりゲーミング市場が国際的に広がりを見せており、更なるゲーミングビジネスのチャンス拡大が期待されております。

健康市場におきましては、社会全体における健康意識が高まる中で、特にシニア世代や女性層を中心に、健康や体力の向上を余暇の目的とする割合が年々上昇する傾向にあり、スポーツ志向、健康志向、そして高齢化に伴う介護予防への需要がさらに高まりをみせております。

このような状況のもと、当社グループのデジタルエンタテインメント事業におきましては、新たに「プロ野球スピリッツA (エース)」を配信したほか、「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」シリーズを始めとするモバイルゲームが好調に推移いたしました。また、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (メタルギア ソリッド V ファントムペイン)」や、「ウイニングイレブン2016 (海外名「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -)」)」を発売し、好評を博しております。

健康サービス事業におきましては、お客様の利用頻度に応じて選択できる料金プランや複数の施設を手軽に利用できる施設利用制度の展開を推進するとともに、“続けられる”をコンセプトにコナミスポーツクラブのサービスの拡充と浸透に努めました。

ゲーミング&システム事業におきましては、ビデオスロットマシン「Podium (ポードィアム)」やカジノマネジメントシステム「SYNKROS (シンクロス)」の販売を北米、豪州市場を中心に展開いたしました。

遊技機事業におきましては、パチスロ機「ガン×ソード」、「スカイガールズ〜ゼロ、ふたたび〜」に続き、「サイレントヒル」及び「ハイスクールD×D」を発売いたしました。また、ぱちんこ機におきましては、当社グループのオリジナルコンテンツ「CRぱちんこ悪魔城ドラキュラ」を発売いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,792億5千1百万円（前年同期比15.0%増）、営業利益は174億2千3百万円（前年同期比62.3%増）、税引前四半期利益は171億4千2百万円（前年同期比33.6%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は62億6千2百万円（前年同期比19.1%減）となりました。

なお、当第3四半期連結会計期間において、遊技機事業を取り巻く市場環境が急激に変化する中、ぱちんこビジネスの再構築に向けた有形固定資産及び無形資産の減損損失等を連結損益計算書のその他の費用に83億2千万円計上いたしました。

また、今後の業績見通し等を踏まえ、繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討を行った結果、その一部を取崩すこととし、当第3四半期連結会計期間において法人税等調整額を41億1千7百万円計上いたしました。

② 事業の種類別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前第3四半期 連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	増減率
	金額(百万円)	金額(百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	67,943	93,392	37.5
健康サービス事業	55,147	53,603	△2.8
ゲーミング&システム事業	23,231	24,357	4.8
遊技機事業	10,055	8,219	△18.3
消去	△487	△320	—
連結合計	155,889	179,251	15.0

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、配信開始から1年を経過した「実況パワフルプロ野球」が累計1,900万ダウンロードに到達したほか、最高峰の映像クオリティでプロ野球の臨場感を再現した野球ゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」を10月に配信し、好調に推移しております。また、「ワールドサッカーコレクション」、「クローズ×WORST」、「プロ野球ドリムナイン」の各シリーズタイトルが、引き続きお客様からのご支持をいただいております。グローバル市場向けには、「Star Wars™: Force Collection (スター・ウォーズ フォース コレクション)」や、各国でベストゲーム賞を受賞した「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(海外名「PES CLUB MANAGER」)が安定した運営を継続しております。

アーケードゲームでは、「麻雀格闘倶楽部」や音楽ゲームを中心とした「e-AMUSEMENT Participation」タイトルが安定稼働を続けており、12月には音楽ゲームの最新作「MUSECA (ミュゼカ)」を発売いたしました。また、アーケードゲームプレイヤーの頂点を決めるKONAMI公式大会「The 5th KONAMI Arcade Championship」を開催し、2016年1月から始まる決勝ラウンドに向けて各ゲームで盛り上がりを見せております。

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いたしました。特に国内では、毎年開催しております世界大会を京都で開催する等、引き続き多くのお客様にご好評をいただいております。

家庭用ゲームでは、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」が、多くのユーザーから高い評価をいただいております。また、発売から20周年を迎え、操作性とリアリティをさらに向上させた「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ウイニングイレブン2016 (海外名「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -)」を、欧米に続き日本でも10月に発売いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は933億9千2百万円(前年同期比37.5%増)となり、セグメント利益は254億5千9百万円(前年同期比138.7%増)となりました。

(健康サービス事業)

施設運営では、多様化するお客様のニーズにお応えするため、お客様の利用頻度に応じて選択できる料金プランに加え、フリープランの増設や回数券を通年販売とする等、サービスを拡充いたしました。10月にはフランチャイズ施設4施設が全国のコナミスポーツクラブとの共通利用ができるようになりました。コナミスポーツクラブと同様の頻度別料金プランの導入やさらなるサービスの充実を図ることで、お客様の利便性を高めるとともに、長年培った運営ノウハウを広め、コナミスポーツクラブのブランド力強化と認知拡大に努めてまいります。

8月にオープンした「那須ハイランドゴルフクラブ コナミスポーツクラブ 初心者用ゴルフコース」は、20年余のゴルフスクール運営経験を活かし、初心者を対象とした新しいスタイルでプレイ人口の裾野拡大に努めてまいります。また、9月には「グランサイズ恵比寿ガーデン」が新たにオープンし、最上位ブランドのグランサイズが3店舗に増えました。

コナミスポーツクラブでは、ダイエット効果が高い「BIOMETRICS (バイオメトリクス)」や人気のボディメイクプログラム「V-BODY (ブイ-ボディ)」をリニューアルし、運動に食事・サプリメントを組み合わせたプログラムが幅広

い層のお客様にご好評をいただいております。60歳からの運動スクール0yZ(オイズ)では「足腰強化コース」に加え、認知障害予防に効果的な「脳活性化コース」を新設。また、お客様の声から生まれたアミノ酸飲料「ロコピン」や、女性向けの「プロテインプロ10(テン)」、水分とたんぱく質をすばやく補給する「エクサチャージプロテイン」を発売する等、運動との相乗効果を得られるサプリメントの展開を推進いたしました。

正しい運動方法や練習方法を「コナミメソッド」として体系化し、動画コンテンツ「コナミメソッドまとめ」を公開いたしました。コナミスポーツクラブの体操・水泳競技部所属の選手による運動方法や親子でできる練習方法のノウハウ等を紹介し、より多くの方に運動の楽しさを紹介しながらコナミスポーツクラブのブランド力強化に努めてまいります。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、前期に実施した大型施設の退店や受託施設の減少等により売上高は減少いたしました。一方で施設運営の効率化により費用は減少いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は536億3百万円(前年同期比2.8%減)となり、セグメント利益は28億2千4百万円(前年同期比108.0%増)となりました。

#### (ゲーミング&システム事業)

北米市場では、近年のヨーロッパメーカーの市場参入による競争の激化や、カジノオペレーターの機器購入に対する慎重な投資姿勢等の影響により、厳しい市場環境の中での事業運営となりましたが、ビデオスロットマシン「Podium」シリーズのカテゴリ拡大と市場のニーズに対応した商品展開を始め、中南米や欧州市場における多種多様な商品の提供と拡販に注力したほか、当第3四半期後半より新筐体「Concerto(コンチェルト)」の出荷販売を開始いたしました。パーティシペーションにつきましては、「Podium」を大型化した「Podium Goliath」を始め、プレイヤーの期待感とプレイ意欲を一層高めるプレミアム商品のラインアップやゲームコンテンツを拡充し、安定した収益獲得に寄与いたしました。また、カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、北米各州のカジノ施設への導入を順次進め、堅調に推移いたしました。

アジア・オセアニア市場では、「Podium」シリーズにおいて「Podium Stack」を中心としたバラエティ豊かな商品ラインアップを展開したほか、南アフリカ市場においても積極的な営業活動を展開し、世界各国の市場へ向け拡販に努めました。

なお、アメリカ・ラスベガスで開催された世界最大級の展示会「Global Gaming Expo(グローバル・ゲーミング・エキスポ)」において、次世代機の「Concerto」を初出展したことに加え、「Podium」シリーズの「Podium Monument(ポディアム・モニュメント)」や当社グループのオリジナルコンテンツ「Frogger(フログガー)」を使用した商品の出展等、豊富な商品群と最新のラインアップを披露し、オペレーターから高い評価をいただきました。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、北米・豪州市場を中心とした商品ラインアップの拡充に伴う開発コスト及び商品許認可費用の増加等の先行投資により営業費用が増加いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は243億5千7百万円(前年同期比4.8%増)となり、セグメント利益は35億8千7百万円(前年同期比12.3%減)となりました。

#### (遊技機事業)

パチスロ機の新商品として、人気のアニメ作品を題材にしたパチスロ「ガン×ソード」及び当社グループのオリジナルコンテンツ「スカイガールズ」のパチスロ化第二弾商品として、パチスロ「スカイガールズ〜ゼロ、ふたたび〜」の発売に続き、当第3四半期においては、当社グループの人気ホラーアドベンチャーゲーム「サイレントヒル」のパチスロ化新商品に加え、累計発行部数300万部を超える人気ライトノベルを原作としたアニメシリーズ「ハイスクールD×D」とのタイアップ機を発売いたしました。

ぱちんこ機におきましては、当社グループのぱちんこ機第二弾商品として、当社グループのオリジナルコンテンツ「悪魔城ドラキュラ」シリーズの「悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜」をモチーフにした「CRぱちんこ悪魔城ドラキュラ」を発売いたしました。しかしながら、自主規制による新基準への移行を前にした旧基準機の厳しい商戦を背景に、販売台数は低調に推移いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は82億1千9百万円(前年同期比18.3%減)となり、セグメント損失は6億7千9百万円(前年同期は4千万円の損失)となりました。

なお、当第3四半期連結会計期間においては、縮小傾向にあるぱちんこ市場に加え、遊技機の規制強化等、市場構造の急激な変化が進む中で、ぱちんこビジネスの再構築に向けたタイトルの選択と集中による有形固定資産及び無形資産の減損損失等を連結損益計算書のその他の費用に83億2千万円計上いたしました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して178億5千2百万円増加し、3,294億4千4百万円となりました。これは主として、無形資産や営業債権及びその他の債権が減少した一方で、現金及び現金同等物が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して248億5千2百万円増加し、1,179億4千5百万円となりました。これは主として、その他の流動負債や社債及び借入金が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当第3四半期連結会計期間末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して70億円減少し、2,114億9千9百万円となりました。これは主として、四半期利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、自己株式が取得により増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、前連結会計年度末に比較して5.9ポイント減少し、64.0%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第3四半期 連結累計期間 (自2014年4月1日 至2014年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015年12月31日)	増減
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	35,946	56,507	20,561
投資活動によるキャッシュ・フロー	△20,409	△14,287	6,122
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,217	△4,725	1,492
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	978	△337	△1,315
現金及び現金同等物の純増減額	10,298	37,158	26,860
現金及び現金同等物の四半期末残高	60,322	101,812	41,490

当第3四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して371億5千8百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末には1,018億1千2百万円となりました。

また、当第3四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第3四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、565億7百万円（前年同期比57.2%増）となりました。これは主として、営業債権及びその他の債権の減少や前受収益の増加、減価償却費及び償却費の計上等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第3四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、142億8千7百万円（前年同期比30.0%減）と

なりました。これは主として、設備投資等の資本的支出が減少したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第3四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、47億2千5百万円（前年同期比24.0%減）となりました。これは主として、社債の発行による収入があった一方で、自己株式の取得を行ったこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当期の見通し

(デジタルエンタテインメント事業)

スマートフォンやタブレット端末が世界的に普及する中、ゲームの提供手段は多様化しております。今まで以上に多くの方々にゲームに親しんでいただける機会も増加する中で、当社グループは、それぞれのデバイスの特徴に合わせた遊び方を提案してまいります。

モバイルゲームでは、当社グループが展開するコンテンツ全体の登録者数が着実に伸長しており、累計1,900万ダウンロードを突破した「実況パワフルプロ野球」や、全世界に向けて配信中の「ウイニングイレブン クラブマネージャー」（英語名「PES CLUB MANAGER」）、新たに配信した「プロ野球スピリッツA(エース)」等のタイトルにおいて、継続的な収益の獲得に努めてまいります。今後も拡大が見込まれる市場に経営資源をより一層集中し、特にネイティブアプリ市場でさらなるヒットコンテンツを産み出すべく、制作・運営ノウハウや豊富な資産を活かしてラインアップの拡大を進めてまいります。また、今後より一層の海外展開の拡張を計り、各地域のお客様の嗜好に合わせた魅力的なコンテンツの配信を進めてまいります。

アーケードゲームでは、「e-AMUSEMENT」を使った“人と人とのコミュニケーション”を通じてアミューズメント施設ならではの遊びを提供し、業界のさらなる活性化に取り組んでまいります。電子マネー「PASSELI」や、「e-AMUSEMENT Participation」についても、順次対応機種やサービスの拡充を推進し、業界を牽引する革新的なサービスの提案を行ってまいります。また、幅広い世代に楽しんでもらっているメダルゲームについても引き続き展開してまいります。

カードゲームでは、ご好評いただいている「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズを、日本のみならず各地域のお客様に楽しんでもらえるよう、引き続き様々な施策を通じて積極的に展開してまいります。

家庭用ゲームでは、シリーズ最新作として「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」や「ウイニングイレブン2016（海外名「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -）」を発売し、お客様から高い評価をいただいております。今後も選択と集中により厳選されたタイトルをグローバルに展開するとともに、「ウイニングイレブン」（海外名「PES - Pro Evolution Soccer -）」シリーズに搭載したゲームモード「myClub」により、お客様に継続的に楽しんでもらえるゲーム性を追求してまいります。

(健康サービス事業)

健康サービス事業では、多様化するお客様のニーズを的確に捉え、新たなライフスタイルを提案し、コナミスポーツクラブの付加価値向上を目指してまいります。

2013年に導入した「頻度別料金プラン」も定着し、多くのお客様から「続けられる」という評価をいただいております。特に過去にスポーツクラブに通った経験がない初心者に好評で、初心者の新規入会が増加しております。

コナミスポーツクラブは、アスリートの雇用や体操と水泳の競技部の運営、競技部所属選手たちの指導教室実施によるスポーツの振興といった活動が高く評価され、「平成27年度東京都スポーツ推進企業」に認定されました。スポーツや体を動かすことの楽しさと大切さをより多くの皆様にお伝えするとともに、世界に誇れる選手の育成や日本のスポーツの普及と発展に引き続き貢献してまいります。

高齢化社会の本格的な到来と国家レベルでの生活習慣病対策等に加え、政府の成長戦略においてもスポーツクラブを含む健康寿命延伸産業の拡大に向けた新たな仕組みの整備が推し進められております。官民一体となり、幅広い年代の様々なライフスタイルの方々にご満足いただけるよう、スポーツクラブ運営や健康関連商品の開発・販売を進め、健康サービス事業のリーディングカンパニーとして、さらなる事業の発展に努めてまいります。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング&システム事業では、好評を博しているビデオスロットマシン「Podium」を中心に、「Podium Monument」



や「Podium Stack」、「Rapid Revolver」等の商品展開並びに販売強化を推進するとともに、新筐体「Concerto」の営業展開を重点的に進めていくほか、パーティシペーションにおいてはカジノオペレーターのニーズを的確に捉え、引き続き商品ラインアップの拡充を進めることで、定期収入を増加させ経営の安定化を図ってまいります。さらに、アジア、中南米、欧州、アフリカ市場等につきましても、現地のニーズに適したカルチャライゼーションによる販売拡大を引き続き展開してまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、展示会や商談会等において、新たに搭載したカジノマネジメントツール「SYNKiosk（シンキオスク）」のデモンストレーションを始めとした多様な機能の紹介を行い、多くのカジノオペレーターより高い評価をいただいております。

なお、9月には米国ネバダ州ラスベガスにゲーミング機器の第2工場が完成し、開発及び生産能力の増強や物流機能の向上により、世界各地で拡大するゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの需要に迅速に対応してまいります。

（遊技機事業）

遊技機事業では、パチスロ機において、オリジナルコンテンツとして高い支持をいただいている「マジカルハロウィン」シリーズの最新作「マジカルハロウィン5」の発売を予定しております。

今後もより高い稼働を目指し、ユーザーのニーズを先取りした新商品や、当社グループのオリジナルコンテンツを活用したパチスロ機制作・販売に注力してまいります。また、開発強化への取り組みに加え、より強固な販売基盤を構築し、制作・製造・販売一体となって市場におけるプレゼンスを高め、継続した高稼働商品の提供と共に、事業収益の向上を図ってまいります。

当期の通期連結業績予想につきましては、デジタルエンタテインメント事業において、「実況パワフルプロ野球」及び「ワールドサッカーコレクション」シリーズを始めとするモバイルゲームや、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」等の家庭用ゲームが好調に推移したこと等の要因により、以下のとおり修正いたしました。なお、親会社の所有者に帰属する当期利益については、上述の繰延税金資産の取崩し等の影響もあり、前回予想から変更はございません。

詳細につきましては、本日（2016年1月29日）公表しました「業績予想の修正並びに固定資産の減損損失等の計上及び繰延税金資産の取崩しに関するお知らせ」をご参照ください。

<2016年3月期通期連結業績見通し>

（金額単位：百万円）

	2016年3月期見通し		2015年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高及び営業収入	228,000	243,000	218,157	11.4%
営業利益	17,000	24,000	15,305	56.8%
税引前利益	16,000	23,500	16,960	38.6%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	9,500	9,500	9,918	△4.2%

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見通しにのみ全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

## 2. その他の情報

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動  
該当事項はありません。
  
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更  
該当事項はありません。

3. 要約四半期連結財務諸表等

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2015年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2015年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	64,654	101,812
営業債権及びその他の債権	30,869	24,289
棚卸資産	12,844	15,731
未収法人所得税	2,055	1,463
その他の流動資産	5,951	7,333
流動資産合計	116,373	150,628
非流動資産		
有形固定資産	79,261	77,970
のれん及び無形資産	61,037	45,639
持分法で会計処理されている投資	2,370	2,505
その他の投資	1,323	1,319
その他の金融資産	24,257	24,077
繰延税金資産	23,019	23,539
その他の非流動資産	3,952	3,767
非流動資産合計	195,219	178,816
資産合計	311,592	329,444
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	6,009	6,031
その他の金融負債	4,355	4,178
営業債務及びその他の債務	27,717	25,498
未払法人所得税	1,248	7,514
その他の流動負債	12,270	25,542
流動負債合計	51,599	68,763
非流動負債		
社債及び借入金	14,943	24,589
その他の金融負債	18,448	16,960
繰延税金負債	708	555
その他の非流動負債	7,395	7,078
非流動負債合計	41,494	49,182
負債合計	93,093	117,945
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,175	74,426
自己株式	△11,271	△21,282
その他の資本の構成要素	5,012	4,685
利益剰余金	102,474	105,548
親会社の所有者に帰属する持分合計	217,789	210,776
非支配持分	710	723
資本合計	218,499	211,499
負債及び資本合計	311,592	329,444

(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書

(要約四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	63,990	82,553
サービス及びその他の収入	91,899	96,698
売上高及び営業収入合計	155,889	179,251
売上原価		
製品売上原価	△38,385	△48,072
サービス及びその他の原価	△67,252	△66,868
売上原価合計	△105,637	△114,940
売上総利益	50,252	64,311
販売費及び一般管理費	△37,007	△35,945
その他の収益及びその他の費用	△2,513	△10,943
営業利益	10,732	17,423
金融収益	2,826	262
金融費用	△839	△712
持分法による投資利益	112	169
税引前四半期利益	12,831	17,142
法人所得税	△5,039	△10,867
四半期利益	7,792	6,275
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	7,740	6,262
非支配持分	52	13

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	55.84円	45.28円
希薄化後	55.84円	45.22円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
四半期利益	7,792	6,275
その他の包括利益		
純損益に振り替えられる可能性のある項目		
在外営業活動体の換算差額	3,829	△320
売却可能金融資産の公正価値の純変動	84	△7
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	3,913	△327
その他の包括利益合計	3,913	△327
四半期包括利益	11,705	5,948
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	11,653	5,935
非支配持分	52	13

(3) 要約四半期連結持分変動計算書

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2014年4月1日残高	47,399	74,175	△11,264	1,779	96,091	208,180	659	208,839
四半期利益					7,740	7,740	52	7,792
その他の包括利益				3,913		3,913		3,913
四半期包括利益合計	—	—	—	3,913	7,740	11,653	52	11,705
自己株式の取得			△6			△6		△6
自己株式の処分		0	1			1		1
配当金					△3,535	△3,535		△3,535
所有者との取引額合計	—	0	△5	—	△3,535	△3,540	—	△3,540
2014年12月31日残高	47,399	74,175	△11,269	5,692	100,296	216,293	711	217,004

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2015年4月1日残高	47,399	74,175	△11,271	5,012	102,474	217,789	710	218,499
四半期利益					6,262	6,262	13	6,275
その他の包括利益				△327		△327		△327
四半期包括利益合計	—	—	—	△327	6,262	5,935	13	5,948
転換社債型新株予約権付社債の発行		251				251		251
自己株式の取得			△10,011			△10,011		△10,011
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,188	△3,188		△3,188
所有者との取引額合計	—	251	△10,011	—	△3,188	△12,948	—	△12,948
2015年12月31日残高	47,399	74,426	△21,282	4,685	105,548	210,776	723	211,499

(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	7,792	6,275
減価償却費及び償却費	14,485	19,755
減損損失	2,046	7,620
受取利息及び受取配当金	△208	△178
支払利息	839	712
固定資産除売却損益(△)	467	3,071
持分法による投資損益(△)	△112	△169
法人所得税	5,039	10,867
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	2,709	6,509
棚卸資産の純増(△)減	△2,942	△2,809
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	767	△1,182
前払費用の純増(△)減	806	△886
前受収益の純増減(△)	5,299	10,623
その他	420	1,685
利息及び配当金の受取額	222	158
利息の支払額	△805	△738
法人所得税の支払額	△878	△4,806
営業活動によるキャッシュ・フロー	35,946	56,507
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△21,435	△14,480
差入保証金の純増(△)減	342	203
定期預金の純増(△)減	886	△10
その他	△202	0
投資活動によるキャッシュ・フロー	△20,409	△14,287
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	△1,095	—
社債の発行による収入	—	10,050
リース債務の元本返済による支出	△1,590	△1,551
配当金の支払額	△3,527	△3,181
自己株式の取得による支出	△6	△10,011
その他	1	△32
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,217	△4,725
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	978	△337
現金及び現金同等物の純増減額	10,298	37,158
現金及び現金同等物の期首残高	50,024	64,654
現金及び現金同等物の四半期末残高	60,322	101,812

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記

当社は、2015年12月3日開催の取締役会決議に基づき、自己株式3,362,800株の取得を行いました。この結果、当第3四半期連結累計期間において自己株式が10,011百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が21,282百万円となっております。

(7) セグメント情報

① 事業セグメント

売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業：		
外部顧客に対する売上高	67,728	93,320
セグメント間の内部売上高	215	72
計	67,943	93,392
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	54,880	53,361
セグメント間の内部売上高	267	242
計	55,147	53,603
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	23,231	24,357
セグメント間の内部売上高	—	—
計	23,231	24,357
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	10,050	8,213
セグメント間の内部売上高	5	6
計	10,055	8,219
消去	△487	△320
連結計	155,889	179,251

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	10,664	25,459
健康サービス事業	1,357	2,824
ゲーミング&システム事業	4,088	3,587
遊技機事業	△40	△679
計	16,069	31,191
全社及び消去	△2,824	△2,825
その他の収益及びその他の費用	△2,513	△10,943
金融収益及び金融費用	1,987	△450
持分法による投資利益	112	169
税引前四半期利益	12,831	17,142



(注) 1. 各事業セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりであります。

- a) デジタルエンタテインメント事業    モバイルゲーム、アーケードゲーム、カードゲーム、家庭用ゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
- b) 健康サービス事業                        スポーツクラブ施設運営、健康関連商品の制作、製造及び販売
- c) ゲーミング&システム事業            ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの開発、製造、販売及びサービス
- d) 遊技機事業                                パチスロ機及びぱちんこ機等の制作、製造及び販売

- 2. セグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。
- 3. 全社の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用等により構成されております。
- 4. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去等から構成されております。
- 5. その他の収益及びその他の費用には、有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失、固定資産除売却損益等を含んでおります。

② 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)
日本	118,462	122,315
米国	26,609	36,976
欧州	5,242	13,419
アジア・オセアニア	5,576	6,541
連結計	155,889	179,251

(注) 上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループが製品の販売もしくはサービスを行っている場所に基づいてそれぞれの地域を決定しております。