



平成28年3月期 決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年5月10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
問合せ先責任者 (役職名) 財務・経理部長
定時株主総会開催予定日 平成28年6月24日
有価証券報告書提出予定日 平成28年6月27日
決算補足説明資料作成の有無 : 有
決算説明会開催の有無 : 有

(氏名) 上月 拓也
(氏名) 本林 純一
配当支払開始予定日

TEL 03-5771-0222
平成28年6月3日

(百万円未満四捨五入)

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

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に帰属する当期利益		当期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	249,902	14.6	24,679	61.2	23,768	40.1	10,531	5.6	10,516	6.0	7,926	△40.0
27年3月期	218,157	0.3	15,305	95.7	16,960	80.9	9,969	119.1	9,918	122.1	13,202	109.4

	基本的1株当たり当期利益	希薄化後1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計税引前利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年3月期	76.44	76.13	4.9	7.4	9.9
27年3月期	71.55	71.55	4.7	5.5	7.0

(参考) 持分法による投資損益 28年3月期 249百万円 27年3月期 154百万円

(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	1株当たり親会社所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
28年3月期	328,187	213,475	212,750	64.8	1,573.11
27年3月期	311,592	218,499	217,789	69.9	1,571.25

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年3月期	71,336	△18,746	△1,877	113,907
27年3月期	45,254	△24,495	△6,807	64,654

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額(合計)	配当性向(連結)	親会社所有者帰属持分 配当率(連結)
	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	百万円	%	%
27年3月期	—	8.50	—	12.50	21.00	2,912	29.3	1.4
28年3月期	—	10.50	—	12.50	23.00	3,146	30.1	1.5
29年3月期(予想)	—	17.00	—	17.00	34.00		30.7	

3. 平成29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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	210,000	△16.0	25,000	1.3	24,000	1.0	15,000	42.6	110.91

※ 注記事項

(1) 期中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)

	28年3月期	143,500,000 株	27年3月期	143,500,000 株
① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	28年3月期	8,258,617 株	27年3月期	4,890,951 株
② 期末自己株式数	28年3月期	137,572,041 株	27年3月期	138,610,956 株
③ 期中平均株式数				

(参考) 個別業績の概要

平成28年3月期の個別業績(平成27年4月1日～平成28年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	14,518	△0.3	11,643	18.9	11,859	△0.8	11,569	2.8
27年3月期	14,560	△9.0	9,792	△10.2	11,951	△4.6	11,259	△7.5

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
28年3月期	84.10	83.68
27年3月期	81.23	—

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	
28年3月期	238,836		205,409	86.0			1,518.84	
27年3月期	242,053		207,051	85.5			1,493.78	

(参考) 自己資本 28年3月期 205,409百万円 27年3月期 207,051百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了しておりません。

※ 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5ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成28年5月10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. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	11
(1) 会社の経営の基本方針	11
(2) 目標とする経営指標	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題	11
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	12
5. 連結財務諸表等	13
(1) 連結財政状態計算書	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	14
(3) 連結持分変動計算書	16
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	17
(5) 継続企業の前提に関する注記	17
(6) セグメント情報	18
(7) 1株当たり情報	20

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

① 当連結会計年度の概況

当社グループを取り巻く経営環境は、国内においては、円安・株高を背景に企業収益や雇用・所得環境の改善が進むものの、個人消費は勢いを欠く状況にあります。また、新興国経済の減速懸念や金融市場の不安定感を受け、年明け以降の円高・株安の進行による企業収益及び消費動向への影響が懸念される等、日本経済は未だ踊り場の局面が続いております。世界経済においては、中国を始めとするアジア新興国経済の減速による他国経済への波及が警戒される等、先行き不透明な状況で推移いたしました。

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んでおります。また、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するとともに、バーチャルリアリティ（VR）に対応したゲーム制作が本格化する等、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。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やカジノ施設の新規オープン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更に高まりをみせております。また、海外メーカーを中心として、家庭でも利用できる健康機器の低価格化が進み、多種多様な製品が発売され、新たな家庭用トレーニング器具の市場も広がりつつあります。

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、「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（エース）」を始めとするモバイルゲームが堅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 -）」」がお客様から高い評価をいただき、継続運営により長く楽しんでいただいております。

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。また、10月に設立した株式会社コナミスポーツライフでは、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いたしました。

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の新筐体「Concerto（コンチェルト）」を始め、「Podium」シリーズ筐体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～」、「SILENT HILL」に続き、「マジカルハロウィン5」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、当連結会計年度の売上高は2,499億2百万円（前連結会計年度比14.6%増）、営業利益は246億7千9百万円（前連結会計年度比61.2%増）、税引前利益は237億6千8百万円（前連結会計年度比40.1%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は105億1千6百万円（前連結会計年度比6.0%増）となりました。

なお、当連結会計年度において、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84億4千3百万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、当連結会計年度において法人税等調整額を38億9千5百万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

	前連結会計年度 (自 2014年 4 月 1 日 至 2015年 3 月31日)	当連結会計年度 (自 2015年 4 月 1 日 至 2016年 3 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	96,975	132,682	36.8
健康サービス事業	73,340	71,286	△2.8
ゲーミング&システム事業	33,825	34,284	1.4
遊技機事業	14,691	12,083	△17.8
消去	△674	△433	—
連結合計	218,157	249,902	14.6

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、「実況パワフルプロ野球」が累計2,200万ダウンロードに到達し、3月には「App Store」の売上ランキング（ゲームカテゴリー）において、配信開始以来、初めて首位を獲得いたしました。また、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月に配信したほか、「ワールドサッカーコレクション」、「クローズ×WORST」、「プロ野球ドリームナイン」の各シリーズタイトルが堅調に推移しております。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「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ます。2月には全国同時抽選を実現した次世代ボール抽選メダルゲーム「ツナガロッパ」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、前回以上の盛り上がりを見せました。

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、世界中の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 -）」においては、オンラインモード「myClub」や、欧州各国の代表チームによって争われるサッカー最高峰の大会「UEFA EURO 2016」に対応した大型アップデート等、お客様に継続的に楽しんでいただけるよう運営に努めております。

以上の結果、当事業の連結売上高は1,326億8千2百万円（前連結会計年度比36.8%増）となり、セグメント利益は356億6千9百万円（前連結会計年度比110.0%増）となりました。

(健康サービス事業)

スポーツクラブ施設運営では、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施設において、コナミスポーツクラブと同様の頻度別料金プランを導入したほか、全国のコナミスポーツクラブとの共通利用が可能となりました。長年培った運営ノウハウを活用してさらなるサービスの充実を図り、お客様の利便性の向上や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ました。

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」においては、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ま

した。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は3店舗へ増加いたしました。

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を展開したほか、60歳からの運動スクールOyZ (オイズ) において「足腰強化コース」や「脳活性化コース」を新設し、認知症の予防や認知機能改善への取組を拡充いたしました。また、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訴求し、お客様の裾野を広げてまいります。

健康関連商品においては、家庭用エアロバイク「S-BODY」の一部デザイン・仕様をリニューアルした商品の発売を開始いたしました。

なお、当連結会計年度におきましては、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、当事業の連結売上高は712億8千6百万円（前連結会計年度比2.8%減）となり、また、セグメント利益は26億8千9百万円（前連結会計年度比41.6%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、大手メーカーの大型水平統合、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が継続していることにより、厳しい市場環境の中での事業運営となりましたが、当第3四半期後半より市場に投入したビデオスロットマシンの新筐体「Concerto (コンチェルト)」の販売が順調に推移しているほか、「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いて多種多様な商品の提供と拡販に注力いたしました。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、当第4四半期より新筐体「Concerto (コンチェルト)」の販売を開始し、「Podium」シリーズにおいても「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た拡販に努めました。

なお、イギリス・ロンドンで開催されたヨーロッパ最大の展示会「ICE Totally Gaming Show (アイス・トータル・ゲーミングショー)」において、ヨーロッパ市場では初披露となった新筐体「Concerto」を出展したことに加え、アメリカ・アリゾナで開催された「National Indian Gaming Association Tradeshow & Convention (ナショナル・インディアン・ゲーミング・アソシエーション・トレードショー・アンド・コンベンション)」においても「Concerto」を出展したほか、当社グループのオリジナルコンテンツ「Frogger (フログガー)」を搭載した「Podium」シリーズの「Podium Monument (ポードィアム・モニュメント)」を披露し、来場者の多くの注目を集めました。

なお、当連結会計年度におきましては、北米市場が踊り場にあるほか、競争激化による厳しい市場環境の影響から収益が伸び悩んだことに加え、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研究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、当事業の連結売上高は342億8千4百万円（前連結会計年度比1.4%増）となり、セグメント利益は55億7千2百万円（前連結会計年度比12.2%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」、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～」、当社グループの人気ホラーアドベンチャーゲーム「SILENT HILL」のパチスロ化新商品に加え、当第4四半期においては、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」を発売いたしました。新基準のパチスロ機の中でもトップクラスの市場稼働を見せており、ユーザーやホールの皆様よりご好評いただいております。

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、当事業の連結売上高は120億8千3百万円（前連結会計年度比17.8%減）となり、セグメント損失は11億2千1百万円（前連結会計年度は5億6千4百万円の利益）となりました。

なお、当連結会計年度においては、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84億4千3百万円計上いたしました。

③ 次期の見通し

（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2,200万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」（海外名「PES CLUB MANAGER」）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、より一層の海外展開の拡張を図り、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。グローバル展開タイトルとして、「遊戯王 デュエルリンクス」を日本で先行配信し、その後、グローバルに展開する予定であります。モバイルとしての手軽さと、「遊戯王トレーディングカードゲーム」としての面白さを両立できるよう努めてまいります。

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「PASELI」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。アミューズメント施設における電子マネーの導入については、大手他社と2016年夏に共同インフラを提供できるよう協業検討で合意いたしました。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、様々な施策を積極的に展開してまいります。

家庭用ゲームでは、ファン待望のシリーズ最新作「実況パワフルプロ野球2016」を4月に発売し、同時に基本無料のオンライン専用タイトル「実況パワフルプロ野球サクセススペシャル」を配信いたします。「実況パワフルプロ野球サクセススペシャル」で育成した選手は「実況パワフルプロ野球2016」でも使用することが可能で、シリーズの新しい楽しみ方を提供してまいります。また、今後も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。その他、バーチャルリアリティ（VR）に対応した新しいゲームの制作や、e-Sportsへの本格参入等、常に時代の波頭を捉えながら、お客様に向けた価値ある時間の創造と提供を目指してまいります。

（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。コナミスポーツクラブに通う頻度を選択いただける「頻度別料金

プラン」だけでなく、運動する目的にあったプログラムの提供や、お客様の”続けられる”をサポートするサービスの提供を引き続き行ってまいります。

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、さらなる事業拡大に努めてまいります。

スポーツクラブの施設運営においては、2016年4月より受託施設で新たに28施設、2016年7月よりフランチャイズ施設で1施設の開始を予定しております。直営施設だけではなく、フランチャイズ施設や受託施設等の形態を問わず運営・指導ノウハウを生かし、今後も数多くのスポーツ施設を運営する国内最大規模の企業としての強みを最大限に活用してまいります。

健康関連商品においては、10月に設立した株式会社コナミスポーツライフより、既存商品のエアロバイクに加え、各種新商品を発売してまいります。ECサイト等を通じてスポーツ施設の会員や一般のお客様への訴求も拡大し、市場におけるブランド価値の向上やシェア拡大を目指すと共に、施設と連動した商品開発で差別化を図ってまいります。

(ゲーミング&システム事業)

スロットマシン販売については、好評を博しているビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」を中心に、「Podium」シリーズのバラエティ豊かな商品展開と販売強化を推進してまいります。また、今後は発売したばかりの「Concerto」のさらなるコスト削減を行い、利益率の向上に努めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、各展示会や商談会等において、複数のカジノトーナメントの同期運営が可能な「True-Time Tournaments (トゥルータイムトーナメント)」や「SYNKiosk (シンキオスク)」を始めとする多様な機能を紹介し、大手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。今後も、積極的な販売拡大とともに、新機能の開発等を行いながら、商品力の強化に努めてまいります。

(遊技機事業)

遊技機事業では、遊技人口の減少やメーカー組合の自主規制の強化等、市場環境は引き続き厳しい状況が予測されている中で、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、継続した事業収益の確保を目指してまいります。

商品開発においては、より高い稼働を目指して、デジタルエンタテインメント事業で培ったノウハウの活用やユーザーのニーズを先取りした商品開発等、当社グループならではの付加価値を提供するとともに、身近で長く愛され、喜ばれるパチスロ・ぱちんこ遊技機を引き続き提供してまいります。また、製造においては、市場需要に即して生産台数を拡充できる生産体制整備を引き続き進めつつ、コスト削減及び品質強化についても取り組んでまいります。

販売においては、KPE・高砂販売株式会社の営業活動を通じ、販売代行店とさらなる連携を深めて、より強固な販売基盤を構築し、販売数量の最大化を図ってまいります。

次期の通期連結業績につきましては、売上高2,100億円、営業利益250億円、税引前利益240億円、親会社の所有者に帰属する当期利益150億円と予想しております。

なお、第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきましては、当社の事業はヒットビジネスであり、機動的に商品投入を行っていく必要があることから、期中を通じ売上変動があるため、開示しておりません。

四半期の業績開示につきましては、今後も一層の充実を図ってまいります。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び株主資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して165億9千5百万円増加し、3,281億8千7百万円となりました。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)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して216億1千9百万円増加し、1,147億1千2百万円となりました。これは主として、未払法人所得税や社債及び借入金、並びに引当金が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して50億2千4百万円減少し、2,134億7千5百万円となりました。これは主として、当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5.1ポイント減少し、64.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3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	45,254	71,336	26,082
投資活動によるキャッシュ・フロー	△24,495	△18,746	5,749
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,807	△1,877	4,930
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	678	△1,460	△2,138
現金及び現金同等物の純増減額	14,630	49,253	34,623
現金及び現金同等物の期末残高	64,654	113,907	49,253

当連結会計年度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492億5千3百万円増加し、当連結会計年度末には1,139億7百万円となりました。

また、当連結会計年度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)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、713億3千6百万円（前連結会計年度比57.6%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や棚卸資産の減少、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)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、187億4千6百万円（前連結会計年度比23.5%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)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、18億7千7百万円（前連結会計年度は比72.4%減）となりました。これは主として、社債の発行や短期借入れ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。

(キャッシュ・フロー関連指標の推移)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
親会社所有者帰属持分比率 (%)	69.9	64.8
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率 (%)	100.1	137.2
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	0.9	0.7
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	44.0	75.4

親会社所有者帰属持分比率：親会社所有者帰属持分/資産合計

時価ベースの親会社所有者帰属持分比率：株式時価総額/資産合計

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債/営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー/利払い

- (注) 1. 各指標は、いずれも連結ベースの数値により算出しております。
2. 営業キャッシュ・フローは、連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
3. 有利子負債は、連結財政状態計算書に計上されている負債のうち、利子を支払っている全ての負債を対象としております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えでおります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき12.50円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり10.50円）と合わせ、1株当たり23円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり34円とする予定であります。

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のみにも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. 企業集団の状況

当社グループは当社、連結子会社21社及び持分法適用会社1社により構成される、娯楽産業と健康産業を通じて、お客様に「価値ある時間(=「High Quality Life」)」を提供する企業集団であります。

事業の内容と当社、連結子会社及び持分法適用会社の各事業における位置付け並びに事業別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

なお、次の4事業は「5. 連結財務諸表等 (6) セグメント情報」に掲げる事業別セグメント情報の区分と同一であります。

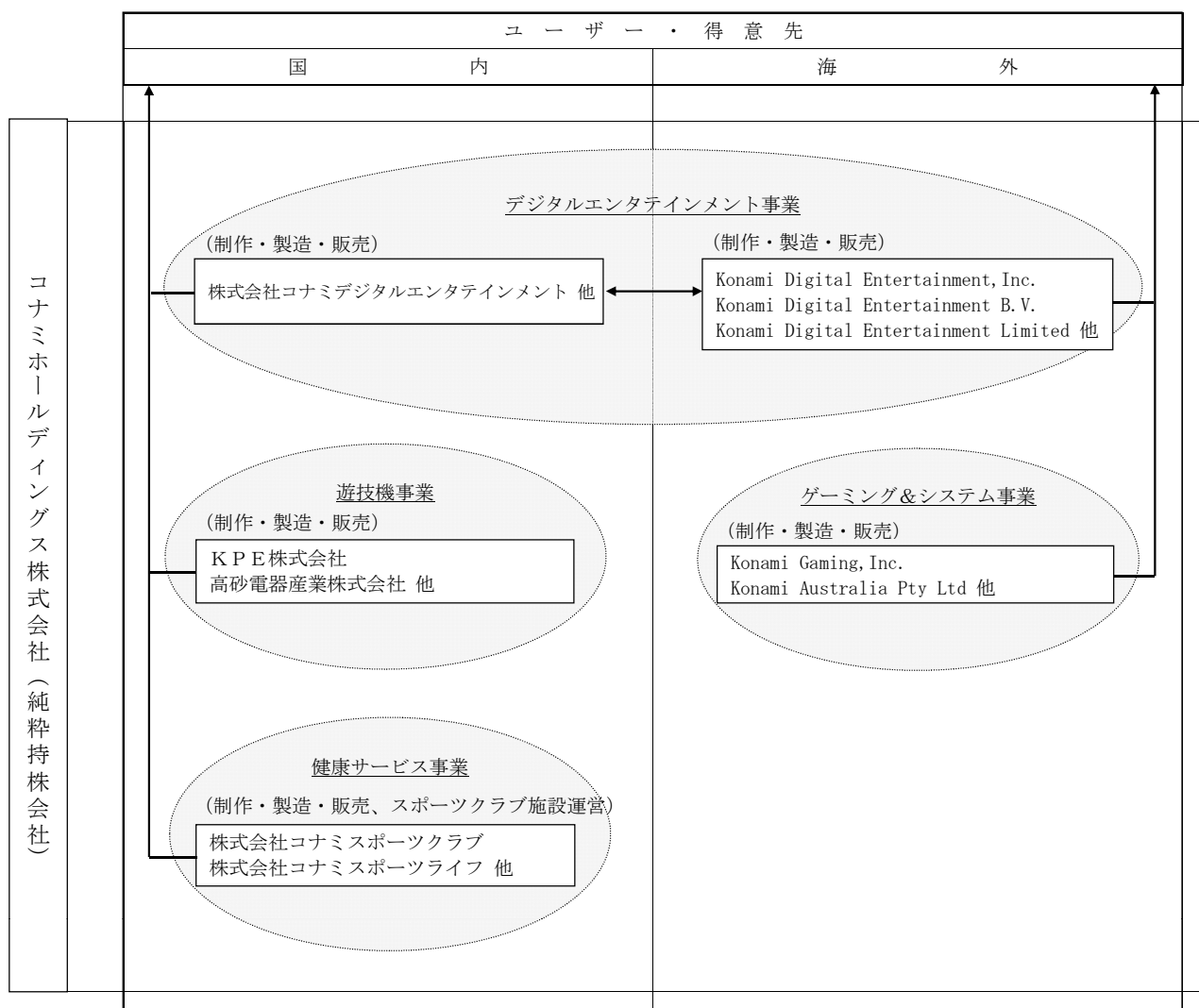
事業の種類	主要な会社	
	国内	海外
デジタルエンタテインメント事業	国内	株式会社コナミデジタルエンタテインメント、他
	海外	Konami Digital Entertainment, Inc.、 Konami Digital Entertainment B.V.、 Konami Digital Entertainment Limited、他
健康サービス事業	国内	株式会社コナミスポーツクラブ(注2)、 株式会社コナミスポーツライフ(注2)、 リゾートソリューション株式会社(注3)、他
ゲーミング&システム事業	海外	Konami Gaming, Inc.、 Konami Australia Pty Ltd、他
遊技機事業	国内	K P E株式会社、 高砂電器産業株式会社、他

(注) 1. 各事業ごとの主要な会社は、複数事業を営んでいる場合にはそれぞれに含めております。

2. 株式会社コナミスポーツ&ライフは、2015年10月1日付で新設分割により株式会社コナミスポーツライフを設立し、同日付で株式会社コナミスポーツクラブに商号変更いたしました。

3. 関連会社であり、持分法適用会社であります。

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、企業理念として、「『価値ある時間』の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指す」ことを掲げ、「株主重視の基本姿勢」及び「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民としての持続可能な社会の発展に貢献すること」を経営の基本方針としており、当該経営の基本方針を具体化するため、「国際基準」、「公正な競争」、「高収益の追求」を経営の具体的な指針として、グループ経営資源の最適活用を目指しております。

「株主重視の基本姿勢」に関しましては、株主への利益還元として、連結配当性向30%以上を基本方針としております。配当後の内部留保につきましても、将来における企業価値の増大と配当原資の拡大のために、将来性の高い分野に重点投資する方針です。

「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民としての持続可能な社会の発展に貢献すること」に関しましては、株主、投資家、顧客、取引先、従業員、社会全般との良好な関係の維持を常に念頭におくとともに、教育、スポーツ、文化等幅広い分野への支援活動を展開しております。当社グループは、こうした基本方針に則り、「価値ある時間」の創造と提供を通して、世界中の人々に夢と感動をお届けしてまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、常に経営効率向上による収益性の向上を目標としており、経営指標として、売上高営業利益率、売上高当期利益率及びROEを重視しております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題

(世界経済の急速な変化に対応する強固な組織の構築)

世界経済は、アメリカ及びヨーロッパ経済の回復に支えられ世界経済は全体としては緩やかに回復しているものの、中国を始めアジア新興国等の経済の先行きは依然として世界経済のリスク要因となっております。当社グループが事業展開しております「デジタルエンタテインメント事業」、「健康サービス事業」、「ゲーミング&システム事業」、「遊技機事業」を取り巻く環境においても、各国の景気動向から生じる消費意欲や消費行動の変化に対する対応力が求められます。また、一方で当社グループが展開する事業環境において、ネットワーク環境整備が進む中で、ユーザーの様々な情報が共有されるようになり、嗜好の多様化とともにコミュニティの形成が進んでおります。めまぐるしく変化する市場環境に適切に対応し、柔軟かつ継続的な事業体へと進化するため、当社グループは持株会社体制の下、グループの経営と各事業の業務執行を明確に分離しております。各事業における市場のニーズやユーザーの変化に的確に対応するとともに、機動的な事業展開を促進するための体制を構築しております。これによりグループ全体の競争力ある持続的な成長と企業価値向上を目指すグループ運営形態を推進いたします。

(収益性の向上と成長分野への経営資源投入)

デジタルエンタテインメント事業においては、スマートフォン・タブレット端末の世界的な普及とオンライン環境の整備により、ネットワークによる人と人との繋がりを重視した新たな遊び方を求めるユーザーが増加し、そのニーズもより一層多様化するものと考えております。これらの「多様性」、「グローバル化」が求められる中、より選択と集中を行い最適な経営資源の投入を図ってまいります。

健康サービス事業においては、健康志向がますます高まる一方で、団塊世代の退職による余暇時間の拡大を背景に、その嗜好性やライフスタイルは多様化を見せることが想定されます。当社グループでは、更なる成長を図っていくために、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の提案による「コナミスポーツクラブ」の付加価値向上を目指しております。また、お客様の「トータル健康パートナー」として、単なる運動のための場所としてではなく、子供からお年寄りまですべてのお客様にとって健康や体について一番頼りになる存在を目指し、新たなサービスを展開してまいります。

ゲーミング&システム事業においては、世界の市場は、各国、地域で法制化が進み、年々その数は増加しており、今後も安定的な成長が見込まれます。これにより、スロットマシンの製造、販売に加えて、安定的な収益が確保できるパーティシペーション、カジノマネジメントシステムを展開する当社グループにとって、ビジネスチャンスが継続的に拡大しております。今後は、他社との戦略的提携等も視野に入れ、業績拡大を図ってまいります。

遊技機事業においては、遊び方やユーザー嗜好の変化といった市場の変化に応じて、当社グループが長年培ってきたエンタテインメントのノウハウを活かした商品を提供し、市場シェアの拡大に努めてまいります。

当社グループは、既存のデジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機事業に加えて、中長期的に成長が見込まれる新たな分野も視野に入れながら、最適な経営資源の投入を図ってまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期（平成27年3月期）より、国際会計基準を任意適用しております。

5. 連結財務諸表等

(1) 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)	当連結会計年度 (2016年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	64,654	113,907
営業債権及びその他の債権	30,869	23,401
棚卸資産	12,844	9,170
未収法人所得税	2,055	2,139
その他の流動資産	5,951	5,618
流動資産合計	116,373	154,235
非流動資産		
有形固定資産	79,261	80,264
のれん及び無形資産	61,037	39,470
持分法で会計処理されている投資	2,370	2,585
その他の投資	1,323	1,268
その他の金融資産	24,257	24,123
繰延税金資産	23,019	22,651
その他の非流動資産	3,952	3,591
非流動資産合計	195,219	173,952
資産合計	311,592	328,187
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	6,009	9,014
その他の金融負債	4,355	4,126
営業債務及びその他の債務	27,717	24,757
未払法人所得税	1,248	9,261
その他の流動負債	12,270	14,335
流動負債合計	51,599	61,493
非流動負債		
社債及び借入金	14,943	24,606
その他の金融負債	18,448	16,459
引当金	3,610	8,679
繰延税金負債	708	280
その他の非流動負債	3,785	3,195
非流動負債合計	41,494	53,219
負債合計	93,093	114,712
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,175	74,426
自己株式	△11,271	△21,284
その他の資本の構成要素	5,012	2,407
利益剰余金	102,474	109,802
親会社の所有者に帰属する持分合計	217,789	212,750
非支配持分	710	725
資本合計	218,499	213,475
負債及び資本合計	311,592	328,187

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	95,298	118,795
サービス及びその他の収入	122,859	131,107
売上高及び営業収入合計	218,157	249,902
売上原価		
製品売上原価	△56,237	△70,974
サービス及びその他の原価	△90,466	△91,476
売上原価合計	△146,703	△162,450
売上総利益	71,454	87,452
販売費及び一般管理費	△50,207	△49,292
その他の収益及びその他の費用	△5,942	△13,481
営業利益	15,305	24,679
金融収益	2,596	230
金融費用	△1,095	△1,390
持分法による投資利益	154	249
税引前利益	16,960	23,768
法人所得税	△6,991	△13,237
当期利益	9,969	10,531
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	9,918	10,516
非支配持分	51	15

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
1株当たり当期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	71.55円	76.44円
希薄化後	71.55円	76.13円

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
当期利益	9,969	10,531
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	3,169	△2,576
売却可能金融資産の公正価値の純変動	64	△29
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	3,233	△2,605
その他の包括利益合計	3,233	△2,605
当期包括利益	13,202	7,926
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	13,151	7,911
非支配持分	51	15

(3) 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
当期利益					9,918	9,918	51	9,969
その他の包括利益				3,233		3,233		3,233
当期包括利益合計	—	—	—	3,233	9,918	13,151	51	13,202
自己株式の取得			△8			△8		△8
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	△7	—	△3,535	△3,542	—	△3,542
2015年3月31日残高	47,399	74,175	△11,271	5,012	102,474	217,789	710	218,499

	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
当期利益					10,516	10,516	15	10,531
その他の包括利益				△2,605		△2,605		△2,605
当期包括利益合計	—	—	—	△2,605	10,516	7,911	15	7,926
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			△10,013			△10,013		△10,013
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	△10,013	—	△3,188	△12,950	—	△12,950
2016年3月31日残高	47,399	74,426	△21,284	2,407	109,802	212,750	725	213,475

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	9,969	10,531
減価償却費及び償却費	20,631	29,087
減損損失	5,361	9,062
受取利息及び受取配当金	△262	△217
支払利息	1,029	946
固定資産除売却損益(△)	581	4,167
持分法による投資損益(△)	△154	△249
法人所得税	6,991	13,237
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△49	5,999
棚卸資産の純増(△)減	340	3,453
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△867	93
前払費用の純増(△)減	1,889	△95
前受収益の純増減(△)	2,216	△1,981
その他	320	3,367
利息及び配当金の受取額	279	190
利息の支払額	△1,090	△995
法人所得税の支払額	△1,930	△5,259
営業活動によるキャッシュ・フロー	45,254	71,336
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△25,769	△19,079
差入保証金の純増(△)減	523	262
定期預金の純増(△)減	886	△7
その他	△135	78
投資活動によるキャッシュ・フロー	△24,495	△18,746
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金(3ヵ月以内)の純増減(△)	△1,095	△5,904
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	—	9,289
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	△2,173	△2,082
配当金の支払額	△3,532	△3,185
自己株式の取得による支出	△8	△10,013
その他	1	△32
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,807	△1,877
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	678	△1,460
現金及び現金同等物の純増減額	14,630	49,253
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期末残高	64,654	113,907

(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) 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)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3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	96,673	132,578
セグメント間の内部売上高	302	104
計	96,975	132,682
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	72,974	70,966
セグメント間の内部売上高	366	320
計	73,340	71,286
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	33,825	34,284
セグメント間の内部売上高	—	—
計	33,825	34,284
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	14,685	12,074
セグメント間の内部売上高	6	9
計	14,691	12,083
消去	△674	△433
連結計	218,157	249,902

セグメント損益

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
デジタルエンタテインメント事業	16,983	35,669
健康サービス事業	1,899	2,689
ゲーミング&システム事業	6,343	5,572
遊技機事業	564	△1,121
計	25,789	42,809
全社及び消去	△4,542	△4,649
その他の収益及びその他の費用	△5,942	△13,481
金融収益及び金融費用	1,501	△1,160
持分法による投資利益	154	249
税引前利益	16,960	23,768

(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制作、製造、販売及びサービス
- d) 遊技機事業 遊技機の制作、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)

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
日本	161,976	167,858
米国	39,844	53,284
欧州	9,427	20,447
アジア・オセアニア	6,910	8,313
連結計	218,157	249,902

(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。

(7) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2014年4月1日 至 2015年3月31日)	当連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	9,918百万円	10,516百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益調整額	－百万円	9百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益	9,918百万円	10,525百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	138,610,956株	137,572,041株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	－株	675,801株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する加重平均発行済普通株式数	138,610,956株	138,247,842株
基本的1株当たり当期利益	71.55円	76.44円
希薄化後1株当たり当期利益	71.55円	76.13円

(後発事象)

該当事項はありません。