



平成30年3月期 第1四半期決算短信(IFRS)(連結)

平成29年7月28日

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>

上場取引所 東

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) 執行役員財務・経理部長

(氏名) 本林 純一

TEL 03-5771-0222

四半期報告書提出予定日 平成29年8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

(百万円未満四捨五入)

1. 平成30年3月期第1四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29年6月30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	%
30年3月期第1四半期	55,743	12.8	12,196	34.2	12,068	43.3	8,514	46.2	8,511	46.4	8,664	208.5
29年3月期第1四半期	49,417	3.5	9,089	40.2	8,419	22.7	5,822	35.8	5,814	35.8	2,808	42.8

	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
30年3月期第1四半期	62.94	61.99
29年3月期第1四半期	42.99	42.37

(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	%
30年3月期第1四半期	336,067	238,304	237,550	70.7
29年3月期	337,144	235,192	234,441	69.5

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
29年3月期		17.00		41.00	58.00
30年3月期					
30年3月期(予想)		30.00		30.00	60.00

(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30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	245,000	6.6	40,000	10.0	39,000	9.8	27,000	4.0	199.65

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

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

IFRSにより要求される会計方針の変更 : 無

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

30年3月期1Q	143,500,000 株	29年3月期	143,500,000 株
----------	---------------	--------	---------------

期末自己株式数

30年3月期1Q	8,264,720 株	29年3月期	8,263,356 株
----------	-------------	--------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

30年3月期1Q	135,236,131 株	29年3月期1Q	135,240,272 株
----------	---------------	----------	---------------

四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

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29年7月28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) 連結業績予想に関する定性的情報	5
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	7
(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	8
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	10
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 継続企業の前提に関する注記	11
(6) セグメント情報	12

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1四半期連結累計期間の概況

当第1四半期連結累計期間における世界経済は、米国の良好な雇用・所得環境の改善、ユーロ圏の輸出環境の改善を背景とした景気回復に加え、日本経済も堅調な雇用・所得情勢を受け、個人消費も緩やかに回復しているものの、欧米の政治・政策動向や中国経済の先行き懸念など、不透明な材料を残す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、モバイル端末や家庭用ゲーム機器等の各種デバイスは高性能化を続け、通信インフラ環境の発達に伴い、ゲームコンテンツの多様化が進んでおります。また、時代の変化に伴い、個人消費において「豊かな経験や体験による日々の充実」への志向が高まっており、ゲーム業界でもお客様とのタッチポイントとして、ゲームコンテンツによる新しい体験などを通じて様々な場面で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、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。また、ボディメイクに取り組まれるお客様も着実に増加するとともに、対応商品（ダイエット・シェイプアップ・パーソナルトレーニング・スタジオプログラムなど）へのニーズは多様化しております。また、家庭用の健康機器市場は多種多様な製品が発売され、新たな市場が広がりつつあります。

ゲーミングビジネスに関しましては、世界各地で新規カジノ施設やカジノを含むIR（統合型リゾート）施設の開業や開発が進み、ゲーミング市場はさらなる成長を続けております。また、若者のスロット離れに対する対策として、スロットマシンへのスキル要素（プレイヤーの腕前）の導入が北米の一部の州で合法化されるなど、今後さら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。日本国内では2016年12月のIR推進法の成立に続き、3月には「特定複合観光施設区域整備推進本部」が設置され、運営事業者選定のあり方やギャンブル依存症対策、反社会的勢力を排除する仕組み等の詳細を規定する「IR実施法案」制定に向けた取り組みが本格化しており、日本国内のカジノ解禁に対する期待が高まってきております。

アーケードゲーム市場におきましては、これまで厳しい市場環境が続いておりましたが、2016年6月施行の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」（風適法）の一部改正に伴う都道府県施行条例改正により、青少年に対する入場時間の規制緩和から、ショッピングセンター内のゲームコーナーに家族連れの利用者が増加し、また業界全体の市場活性化に向けた取り組みにより、新しいユーザー層の開拓に繋がったことなどを背景に、市場は回復の兆しが見えております。

遊技機市場におきましては、業界団体の自主規制に伴う射幸性を抑制した新基準機への移行が進む中で、変化に対し迅速に適応し、今後の市場活性化に向けて、幅広いお客様に支持される新しいゲーム性の機械を供給していくことが期待されております。

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、モバイルゲーム「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-」）が約150の国と地域で配信され、多くのお客様にご好評いただいております。また、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA（エース）」、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」（海外名「PES CLUB MANAGER」）等のタイトルも引き続き堅調に推移いたしました。カードゲームでは、グローバルに展開する「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが安定した人気に支えられ堅調に推移いたしました。家庭用ゲームでは、「スーパーボンバーマン R」（海外名「Super Bomberman R」）や「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」）が引き続き堅調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球2016」において2017年度の選手データを追加するアップデートを行い、多くのお客様にご好評いただくとともに、継続してお楽しみいただける施策を展開いたしました。

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を展開するとともに、“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。健康関連商品では、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に取り組んでおります。

ゲーミング&システム事業におきましては、主力商品であるビデオスロットマシン「Concerto（コンチェルト）」シリーズを中心に、ロングセラー商品の「Podium（ポディウム）」シリーズ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、アジア・オセアニア市場を中心に展開いたしました。

アミューズメント事業におきましては、アーケードゲームの「麻雀格闘倶楽部 ZERO」や音楽ゲームを中心とした「e-AMUSEMENT Participation（パーティシペーション）」タイトルが安定稼働を続けております。メダルゲームでは、「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」が本格稼働を開始いたしました。遊技機におきま

しては、パチスロ最新機種「ラッキーベガス」の発売に加え、前期に発売したパチスロ機「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追加受注により堅調に推移いたしました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は557億4千3百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益は121億9千6百万円（前年同期比34.2%増）、税引前四半期利益は120億6千8百万円（前年同期比43.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は85億1千1百万円（前年同期比46.4%増）となりました。

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1四半期 連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30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	21,653	28,914	33.5
健康サービス事業	17,230	16,079	△6.7
ゲーミング&システム事業	6,774	6,479	△4.4
アミューズメント事業	3,882	4,609	18.7
消去	△122	△338	—
連結合計	49,417	55,743	12.8

(注) 前第2四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しております。前第1四半期連結累計期間との比較においては、前第1四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に組み替えて比較をしております。

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-」）を約150の国と地域で、また「遊戯王 デュエルリンクス」を韓国で配信開始し、好調に推移しております。その他国内市場では、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA」をはじめとした各タイトルも引き続きご好評をいただいております。また、グローバル市場向けタイトルとして、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」（海外名「PES CLUB MANAGER」）や「StarWars™:Force Collection（スター・ウォーズ フォース コレクション）」などが引き続き堅調に推移いたしました。

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。8月に開催される世界大会に向けた予選が開始され、また、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したほか、モバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」のグローバル配信により、コンテンツとしての盛り上がりの中で順調に推移いたしました。

家庭用ゲームでは、「スーパーボンバーマン R」（海外名「Super Bomberman R」）や「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」）、「実況パワフルプロ野球2016」をはじめとした各タイトルが引き続き堅調に推移いたしました。また、8月から全国各地で開催されるeスポーツ大会「パワプロチャンピオンシップス2017」に対応したダウンロード専用ソフト「実況パワフルプロ野球 チャンピオンシップ2017」を5月より配信開始し、多くのお客様よりご好評をいただいております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は289億1千4百万円（前年同期比33.5%増）となり、セグメント利益は104億4千9百万円（前年同期比37.8%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応えるため、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、定期的に施設に通えないお客様に向けた都度利用プランの促進のほか、施設環境の整備及びスタジオプログラムやトレーニングマシンの刷新を行うなど、サービスの拡充に努めました。フィットネスプログラムにお

いては、人気ダイエットプログラム「バイオメトリクス」を食事と運動のサポートを充実させ、より効果的なダイエットプログラムとしてリニューアルし、コナミスポーツクラブの会員以外のお客様にもご利用いただけるようになりました。また、スタジオプログラムにおいては、初めての方や時間に制約のある方が気軽に参加できる15分クラスを新設し、より多くの方に参加いただけるサービスを展開いたしました。お子様向けスクール「運動塾」では、スイミングスクールと体操スクールの「夏の短期・体験教室」でweb申込みを開始し、施設での申込みだけでなく、webでの申込みによりお客様の利便性が向上いたしました。

健康関連商品では、コナミスポーツクラブ選りすぐりのブランド商品を、新たに「コナミスポーツクラブ セレクション」商品として、コナミスポーツクラブ店頭に加え、「コナミスポーツクラブ オンラインショップ」で新たに販売を開始いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、直営施設の退店等による影響で売上高は減少する中、新規会員獲得に向けた新店オープン及び施設のリニューアル、また、春の入会キャンペーン施策等の先行投資により、前年同期比減益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は160億7千9百万円（前年同期比6.7%減）となり、セグメント利益は5億7千8百万円（前年同期比42.5%減）となりました。

（ゲーミング&システム事業）

スロットマシンでは、プレイヤーやカジノオペレーターの多様なニーズに対応し、KONAMI初の湾曲画面を用いた新筐体「Concerto Crescent（コンチェルト クレセント）」や大型縦型画面を用いた「Concerto Stack（コンチェルト スタック）」をはじめとした「Concerto」シリーズの拡充を北米を中心に展開したほか、豊富なラインアップを擁し、中南米やアフリカ、アジア地域でも依然高い人気を誇るロングセラー商品「Podium」シリーズの販売に注力いたしました。パーティシペーションでは、「Concerto」シリーズをはじめ、プレイヤーの期待感とプレイ意欲を一層高めたプレミアム商品や、ゲームコンテンツのラインアップ拡充に努めました。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いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、北米市場を中心にスロット販売が堅調に推移したものの、カジノマネジメントシステムの新規設置が中・小型カジノ施設向けが中心であったことから売上高は減少いたしました。既存商品の原価低減等が進んだことにより増益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は64億7千9百万円（前年同期比4.4%減）となり、セグメント利益は8億4百万円（前年同期比8.7%増）となりました。

（アミューズメント事業）

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 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を続けております。メダルゲームでは、2011年の誕生以来、分かりやすいゲーム性で海外をはじめ多くのお客様より高い評価をいただいている、ルーレットとボールを使った抽選型メダルゲーム「アニメシリーズ」の最新作「アニマロッタ おとぎの国のアニメ」が本格稼働を開始し、好調な稼働を維持しております。また、アミューズメント施設向けマルチ電子マネー決済システム「シンカターミナル」のサービスを順次開始し、アミューズメント施設を利用されるお客様が、お手元の電子マネーでゲームを楽しめる環境作りを推進しております。

遊技機におきましては、オリジナルタイトルのパチスロ最新機種「ラッキーベガス」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」は、豊富なゲーム性が多くのお客様の支持を獲得するなど、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追加受注により堅調に推移いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は46億9百万円（前年同期比18.7%増）となり、セグメント利益は16億1千万円（前年同期比95.5%増）となりました。

なお、財政状態及びキャッシュフローの状況については、「2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記 (1) 要約四半期連結財政状態計算書、(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書」をご覧ください。

(2) 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)

ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及し、今まで以上に多くの方々に、あらゆるデバイスでゲームに親しんでいただける機会が増加しております。その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、4月より韓国でも配信を開始した「遊戯王 デュエルリンクス」が累計4,500万ダウンロードを突破したほか、7月に累計3,200万ダウンロードを突破した「実況パワフルプロ野球」、5月にグローバル配信を開始し、累計3,000万ダウンロードを突破した「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PES 2017 -PRO EVOLUTION SOCCER-」)などを中心として、今後も各世代・各地域のお客様にお楽しみいただけるようなコンテンツ提供に努めてまいります。

カードゲームでは、8月に開催の「Yu-Gi-Oh! World Championship 2017」において、今年度より「遊戯王 デュエルリンクス」部門を併催することにより、更に「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズを盛り上げてまいります。

家庭用ゲームでは、7月にニンテンドー3DS™用ソフト「100%パスカ先生 完璧ペイントボンバーズ」を国内向けに、9月に「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 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)をグローバル向けに発売いたします。また、誰でも参加可能なeスポーツ大会「PES LEAGUE」や「パワプロチャンピオンシップス2017」の開催等、お客様に継続的に楽しんでいただけ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。近年のフィットネス市場は、小規模施設やマシンとスタジオに限定した施設など多様化する中で、コナミスポーツクラブでは「その時代に求められるフィットネスクラブ」として、かつてスポーツクラブの先駆けとなり、常に時代をリードしてきたスポーツクラブブランド「エグザス」をリ・ブランドし、現代に合わせた形で復活させた第1号施設「エグザス 西九条」(大阪市此花区)を7月にオープンいたしました。『その街に、こころとカラダの快適空間』をブランドコンセプトに、地域やお客様の特性に合わせ展開してまいります。今後もスポーツクラブブランド「コナミスポーツクラブ」、「グランサイズ」、「エグザス」では、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。

健康関連商品においては、お客様の“やせたい”をサポートする家庭用エアロバイクシリーズの新機種「エアロバイク TYPEeGG (タイプエッグ)」や同商品と連動が可能なダイエットサポートアプリ「カロリーDiet (ダイエット)」のiOS、アンドロイドに向けた配信のほか、「コナミスポーツクラブ セレクション」のラインアップ拡充など各種新商品を引き続き販売してまいります。ECサイトやコナミスポーツクラブを通じてお客様への訴求を強化し、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ともに、施設と連動した商品開発で差別化を図ってまいります。

高齢化社会の本格的な到来と生活習慣病への対策を背景に、社会全体における健康意識は益々高まりを見せる中で、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。

(ゲーミング&システム事業)

スロットマシンにつきましては、主力商品であるビデオスロットマシン「Concerto」シリーズを中心に、依然人気の高いロングセラー商品「Podium」シリーズの商品展開と販売強化を推進してまいります。また、昨年アメリカ・ラスベガスで開催された「Global Gaming Expo, G2E 2016 (グローバルゲーミングエキスポ、ジー ツー イー 2016)」では、当社グループのアーケード音楽ゲーム「BEMANI (ビーマニ)」シリーズの「jubeat (ユビート)」をベースに誕生した「Beat Square (ビート スクエア)」を出展し好評を博したほか、5月に中国・マカオで開催された「G2E Asia 2017 (ジー ツー イー アジア 2017)」においては、フィールド付競馬マルチステーション機「Fortune Cup (フォーチュンカップ)」を出展し大きな注目を集め、ゲーミング業界より高い評価を得ております。今後もKONAMIのアーケードゲームで培った経験や技術を生かした商品の拡充にも注力してまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」では、ビジネスインテリジェンス機能「SYNKROS Dashboards (シンクロスダッシュボード)」や、お客様への特典や耳寄りな情報をお届けする機能「SYNKROS Offers Management (シンクロス

オファーズ マネジメント)」をはじめとする多彩な機能に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。

(アミューズメント事業)

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の提供とともに、eスポーツ大会の展開を広げることで業界のさらなる活性化に取り組んでまいります。7月にはオンライン対戦クイズゲーム「クイズマジックアカデミーTHE WORLD EVOLVE」で行う学生向けeスポーツ大会「ヤングウィザーズカップ-QMA最強学生決定戦-」を開催し、ゲームプレイと観戦の楽しさをサポートしております。また、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HG (ハイグレード) 筐体」を今秋より稼働開始いたします。モニターの大型化やUSB充電端子の装備、足元を広く開放した新デザインで、お客様により楽しんでいただける快適なプレー環境を提供することで、コンテンツの継続的な発展を目指してまいります。メダルゲームにおきましても幅広い世代に楽しんでいただける商品を引き続き展開してまいります。

遊技機では、家庭用ゲームでご好評いただいた「キャッスルヴァニア ロードオブシャドウ」の世界観をテーマに、32インチFullHD液晶搭載でゲーム性を再現したパチスロ最新機種「悪魔城ドラキュラLords of Shadow」が7月より稼働を開始しております。今後も、遊技業界における更なる健全化を目的に、ギャンブル等依存症対策の強化や規則改正等、市場における変化が予測されますが、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、市場でご好評いただいているシリーズ機を中心に継続した事業収益の確保を目指してまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高2,450億円、営業利益400億円、税引前利益390億円、親会社の所有者に帰属する当期利益270億円と予想しており、2017年5月11日付「平成29年3月期 決算短信」において公表いたしました業績予想から変更ございません。

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. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(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 (2017年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2017年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	134,743	134,225
営業債権及びその他の債権	25,951	21,997
棚卸資産	7,430	7,939
未収法人所得税	846	1,489
その他の流動資産	5,978	6,736
流動資産合計	174,948	172,386
非流動資産		
有形固定資産	75,598	76,286
のれん及び無形資産	34,774	36,422
持分法で会計処理されている投資	2,798	2,750
その他の投資	1,266	1,259
その他の金融資産	22,362	22,146
繰延税金資産	22,335	21,854
その他の非流動資産	3,063	2,964
非流動資産合計	162,196	163,681
資産合計	337,144	336,067
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	10,607	10,599
その他の金融負債	4,007	3,903
営業債務及びその他の債務	25,852	21,844
未払法人所得税	2,745	1,156
その他の流動負債	13,635	15,553
流動負債合計	56,846	53,055
非流動負債		
社債及び借入金	19,678	19,694
その他の金融負債	14,633	14,170
引当金	8,106	8,108
繰延税金負債	0	0
その他の非流動負債	2,689	2,736
非流動負債合計	45,106	44,708
負債合計	101,952	97,763
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,304	△21,311
その他の資本の構成要素	2,157	2,307
利益剰余金	131,763	134,729
親会社の所有者に帰属する持分合計	234,441	237,550
非支配持分	751	754
資本合計	235,192	238,304
負債及び資本合計	337,144	336,067

(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1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	17,187	18,142
サービス及びその他の収入	32,230	37,601
売上高及び営業収入合計	49,417	55,743
売上原価		
製品売上原価	△7,656	△7,375
サービス及びその他の原価	△22,195	△24,711
売上原価合計	△29,851	△32,086
売上総利益	19,566	23,657
販売費及び一般管理費	△10,357	△11,045
その他の収益及びその他の費用	△120	△416
営業利益	9,089	12,196
金融収益	60	80
金融費用	△740	△216
持分法による投資利益	10	8
税引前四半期利益	8,419	12,068
法人所得税	△2,597	△3,554
四半期利益	5,822	8,514
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	5,814	8,511
非支配持分	8	3

	前第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	42.99円	62.94円
希薄化後	42.37円	61.99円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
四半期利益	5,822	8,514
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	△2,963	145
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△51	5
持分法適用会社におけるその他の包括利益 に対する持分	0	△0
純損益に振り替えられる可能性のある項目合 計	△3,014	150
その他の包括利益合計	△3,014	150
四半期包括利益	2,808	8,664
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	2,800	8,661
非支配持分	8	3

(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		
2016年4月1日残高	47,399	74,426	△21,284	2,407	109,802	212,750	725	213,475
四半期利益					5,814	5,814	8	5,822
その他の包括利益				△3,014		△3,014		△3,014
四半期包括利益合計	—	—	—	△3,014	5,814	2,800	8	2,808
自己株式の取得			△7			△7		△7
配当金					△1,691	△1,691		△1,691
所有者との取引額合計	—	—	△7	—	△1,691	△1,698	—	△1,698
2016年6月30日残高	47,399	74,426	△21,291	△607	113,925	213,852	733	214,585

	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		
2017年4月1日残高	47,399	74,426	△21,304	2,157	131,763	234,441	751	235,192
四半期利益					8,511	8,511	3	8,514
その他の包括利益				150		150		150
四半期包括利益合計	—	—	—	150	8,511	8,661	3	8,664
自己株式の取得			△7			△7		△7
配当金					△5,545	△5,545		△5,545
所有者との取引額合計	—	—	△7	—	△5,545	△5,552	—	△5,552
2017年6月30日残高	47,399	74,426	△21,311	2,307	134,729	237,550	754	238,304

(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1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	5,822	8,514
減価償却費及び償却費	2,665	2,334
減損損失	115	325
受取利息及び受取配当金	△59	△49
支払利息	242	211
固定資産除売却損益(△)	5	8
持分法による投資損益(△)	△10	△8
法人所得税	2,597	3,554
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	5,801	4,068
棚卸資産の純増(△)減	274	△482
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△4,505	△4,087
前払費用の純増(△)減	△992	△702
前受収益の純増減(△)	1,762	572
その他	△40	1,031
利息及び配当金の受取額	37	47
利息の支払額	△225	△194
法人所得税の支払額	△11,403	△5,305
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,086	9,837
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△3,455	△5,141
差入保証金の純増(△)減	38	747
定期預金の純増(△)減	143	△224
その他	1	4
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,273	△4,614
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(△)	—	△1,121
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	—	1,121
リース債務の元本返済による支出	△496	△470
配当金の支払額	△1,674	△5,500
その他	△8	△7
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,178	△5,977
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,700	236
現金及び現金同等物の純増減額	△5,065	△518
現金及び現金同等物の期首残高	113,907	134,743
現金及び現金同等物の四半期末残高	108,842	134,225

(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)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30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	21,640	28,717
セグメント間の内部売上高	13	197
計	21,653	28,914
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	17,149	16,075
セグメント間の内部売上高	81	4
計	17,230	16,079
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	6,774	6,479
セグメント間の内部売上高	—	—
計	6,774	6,479
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	3,854	4,472
セグメント間の内部売上高	28	137
計	3,882	4,609
消去	△122	△338
連結計	49,417	55,743

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業	7,579	10,449
健康サービス事業	1,006	578
ゲーミング&システム事業	740	804
アミューズメント事業	824	1,610
計	10,149	13,441
全社及び消去	△940	△829
その他の収益及びその他の費用	△120	△416
金融収益及び金融費用	△680	△136
持分法による投資利益	10	8
税引前四半期利益	8,419	12,068

(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、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) アミューズメント事業 アーケードゲーム及び遊技機の制作、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。
- 6. 前第2四半期連結会計期間より、さらなる事業運営体制の強化に向け、「デジタルエンタテインメント事業」を構成するアーケードゲーム事業部門について、同じ「BtoB」ビジネスである「遊技機事業」と一体化し、「アミューズメント事業」へとセグメントの区分を変更しております。これに伴い、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四半期連結累計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)
日本	37,520	44,121
米国	8,181	8,148
欧州	2,023	1,806
アジア・オセアニア	1,693	1,668
連結計	49,417	55,743

(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。