



2019年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

2018年7月31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
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務経理部長

(氏名) 上月 拓也
 (氏名) 本林 純一

TEL 03-5771-0222

四半期報告書提出予定日 2018年8月13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. 2019年3月期第1四半期の連結業績(2018年4月1日～2018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	%
2019年3月期第1四半期	58,457	4.9	11,814	△3.1	11,838	△1.9	8,275	△2.8	8,274	△2.8	9,430	8.8
2018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

	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
2019年3月期第1四半期	61.18	60.25
2018年3月期第1四半期	62.94	61.99

(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	%	比率	
2019年3月期第1四半期	360,156		258,828		258,070		71.7	
2018年3月期	363,108		254,539		253,782		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
2018年3月期	—	30.00	—	38.00	68.00
2019年3月期	—				
2019年3月期(予想)					
普通配当		35.50	—	35.50	71.00
記念配当(注)		25.00	—	25.00	50.00
合計		60.50	—	60.50	121.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2019年3月21日に創業50周年(同年10月上場35周年)を迎えるにあたり、2019年3月期は普通配当に加え、記念配当を実施いたします。詳細は、2018年5月10日発表の「創業50周年記念配当に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 2019年3月期の連結業績予想(2018年4月1日～2019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	250,000	4.4	50,000	10.7	49,000	9.6	32,000	4.9	236.63

(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

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更 : 有
- 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)

2019年3月期1Q	143,500,000 株	2018年3月期	143,500,000 株
2019年3月期1Q	8,266,609 株	2018年3月期	8,266,259 株
2019年3月期1Q	135,233,542 株	2018年3月期1Q	135,236,131 株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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4ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2018年7月31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	4
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) 会計方針の変更	12
(7) セグメント情報	13

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わが国の経済は、企業収益や雇用環境の改善が進み、個人消費は緩やかに回復しているものの力強さに欠ける状況が続いております。世界経済は、米中の通商摩擦や中東情勢の不安定化による世界的な経済の減退が懸念されるなど、先行き不透明感はさらに増す状況となりました。

このような状況のもと、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」、「アミューズメント事業」、「ゲーミング&システム事業」、「健康サービス事業」を取り巻く市場環境においても、各国の景気動向から生じる消費意欲や消費行動の変化、各種規制の改廃等、市場動向の変化に対応した製品・サービスの提供に努めてまいりました。

当第1四半期連結累計期間における当社グループの売上高は、既存主力ゲーム機およびゲームタイトルの安定的な売上をベースに、「実況パワフルプロ野球」シリーズの家庭用ゲーム最新作や、「ウイニングイレブン」シリーズのモバイルゲームが伸長したほか、アミューズメントマシン新製品の市場投入により堅調に推移いたしました。営業利益につきましては、ユーザー数拡大に向けたプロモーション施策や研究開発等の先行投資により減益ながら前年とほぼ同水準となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は584億5千7百万円（前年同期比4.9%増）、営業利益は118億1千4百万円（前年同期比3.1%減）、税引前四半期利益は118億3千8百万円（前年同期比1.9%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は82億7千4百万円（前年同期比2.8%減）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2017年4月1日 至2017年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018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	28,914	30,066	4.0
アミューズメント事業	4,609	6,597	43.1
ゲーミング&システム事業	6,479	6,360	△1.9
健康サービス事業	16,079	15,818	△1.6
消去	△338	△384	—
連結合計	55,743	58,457	4.9

(デジタルエンタテインメント事業)

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ます。ゲーム業界ではゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツが注目されるなど、コンテンツの新しい楽しみ方を提供するための取り組みが加速しております。

このような状況のもと、当事業のモバイルゲームでは、当第1四半期において、世界的にサッカー熱が高まったことにより「ウイニングイレブン 2018」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」）が盛り上がりを見せ、好調に推移いたしました。また、中国市場向けに「ウイニングイレブン 2018」（中国名「実況足球」）、「ウイニングイレブン カードコレクション」（中国名「実況：王者集結」）を現地企業との協業で配信開始に向けて取り組みました。そのほか、国内市場では「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA（エース）」が牽引し、グローバル市場では「遊戯王 デュエルリンクス」などの各タイトルが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。日本市場では、2019年2月で20周年を迎える『遊戯王オフィシャルカードゲーム』の20周年記念プロジェクトを開始しており、

各種施策が注目を集めております。

家庭用ゲームでは、VR対応などの新要素を追加した「実況パワフルプロ野球2018」を発売し、順調な出足となっております。また、2017年にNintendo Switch向けに発売した「スーパーボンバーマン R」をPlayStation®4、Xbox One、Steam(PC)向けに発売いたしました。さらに、世界的なサッカーの盛り上がりも背景に、「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)では、オンラインモード「myClub」が引き続き好調に推移いたしました。

なお、セグメント利益につきましては、より多くのお客様にコンテンツと触れていただく為のプロモーション施策の実施や将来を見据えた研究開発等の先行投資により減益となりました。

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300億6千6百万円(前年同期比4.0%増)となり、セグメント利益は90億9千6百万円(前年同期比13.0%減)となりました。

(アミューズメント事業)

アミューズメント市場におきましては、業界全体の様々な取り組みにより、家族連れによるショッピングセンター内のゲームコーナーの利用やシニア世代によるメダルゲームの利用など、幅広いユーザー層が受け入れられる場所としてアミューズメント施設の認知が進み、上昇基調にあると見ております。また、近年のeスポーツの普及・発展に伴い、国内のみならず世界各地で多くの大会が開催されるなど、遊び方の幅も広がっております。

このような状況のもと、当事業のビデオゲームでは、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 豪華絢爛」のハイグレードモデルや、音楽・映像のクオリティアップに加え、新たにプレイヤーの手元・顔を写すことができる撮影機能を搭載した音楽ゲーム「beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS」などが堅調な稼働で推移しているほか、多彩なミニゲームを搭載した対戦型ビデオゲーム「ビシバシCHANNEL」が稼働を開始いたしました。メダルゲームでは、きらびやかに筐体内を駆け巡るガラス玉で多種多様なルーレット抽選を楽しむ新感覚プッシャーゲーム「MARBLE FEVER」や、全国のプレイヤーが1つの抽選機を共有してジャックポット獲得を競う「ツナガロッタ」シリーズの最新作「ツナガロッタ アニマと虹色の秘境」が稼働を開始し、初心者の方からゲームファンのお客様まで幅広くご好評をいただいております。また、「マジカルハロウィン」シリーズにおいて、遊びやすさと性能のバランスを迫及した最新作「マジカルハロウィン6」が稼働を開始しました。

さらに、アミューズメント施設を利用されるお客様が電子マネーでゲームを楽しめる環境作りに向け、マルチ電子マネー決済システム「シンカターミナル」のサービスを順次展開しております。

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65億9千7百万円(前年同期比43.1%増)となり、セグメント利益は18億6千1百万円(前年同期比15.6%増)となりました。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミングビジネスでは、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、また、オンラインゲーミング市場も成長を続ける中で、プレイヤーの技術次第で勝利機会が増すスロットマシンの導入やeスポーツベッティングなど、若者をターゲットにゲーミングビジネスの活性化に向けた取り組みが進んでおります。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、KONAMI初の湾曲画面が特徴の「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・アジア・オセアニア市場を中心に展開したほか、ロングセラー商品「Podium®」シリーズの中南米地域向け販売が堅調に推移いたしました。また、当社グループのアミューズメントマシンで培った経験や技術を活用した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)」の設置を北米及びアジア市場で進め、新たなエンタテインメントの提供による市場の活性化を図りました。パーティシペーションでは、「Concerto™」シリーズを主力商品に、プレイヤーの期待感とプレー意欲を一層高めたプレミアム商品や、高額な追加ベットでジャックポットの当たる確率が高まる新タイプゲーム「Smash Smash Festival™(スマッシュスマッシュフェスティバル)」など、ゲームラインアップの拡充に努めました。カジノマネジメントシステム「SYNKROS®」では、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が前期に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、主にアジア・オセアニア市場におけるスロットマシンの新規設置の減少に加え、米ドル為替が円高に振れた影響により売上高が減少いたしました。

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63億6千万円（前年同期比1.9%減）となり、セグメント利益は8億6千8百万円（前年同期比7.9%増）となりました。

（健康サービス事業）

健康市場におきましては、超高齢化社会の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るなど、社会全体における健康意識の高まりを背景に、引き続き市場規模の拡大が見込まれております。

このような状況のもと、当事業のスポーツクラブ施設運営では、お客様の利用頻度に応じて選択いただける頻度別料金プランにより施設の利用促進を図ったほか、長年にわたって培ってきたスポーツクラブ運営のノウハウを生かし、「ヒップクロス」や「ボルダフィット」などの自社開発プログラムの更なる充実や、施設リニューアルによる施設環境の整備を推進し、快適なフィットネスライフを提供するためのサービス向上に取り組みました。スポーツクラブ施設開発では、マシンジムとスタジオに特化し短時間でも集中できる充実した空間づくりと、居心地の良い地域のスポーツスポットを目指したスポーツクラブブランド「エグザス」として、「エグザス 赤羽」（東京都北区）、「エグザス 志木」（埼玉県志木市）、「エグザス なかもず」（大阪府堺市）の3施設をオープンし、会員獲得に取り組みました。このほか、4月から名古屋市中之スポーツセンター（愛知県名古屋市）、さいたま市記念総合体育館（埼玉県さいたま市）、久留米アリーナ（福岡県久留米市）の業務受託運営を開始いたしました。

健康関連商品では、コナミスポーツクラブブランドで展開する「コナミスポーツクラブ オリジナル」商品のほか、「コナミスポーツクラブ セレクション」として展開するコナミスポーツクラブ選りすぐりのブランド商品のラインアップを拡充させるとともに、オンラインショップのデザインを刷新し、使いやすさ、サービスの向上に努めました。

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・受託施設の退店などによる影響で売上高は減少したものの、新店オープン及び施設のリニューアルを進めながらも、業務効率化及び省エネの推進など、コストの適正化によりセグメント損益は増益となりました。

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158億1千8百万円（前年同期比1.6%減）となり、セグメント利益は9億6千7百万円（前年同期比67.3%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、ラブプラスシリーズの最新作「ラブプラス EVERY」の配信が予定され、先日公開したPVは多くのファンにご好評をいただき、事前登録者数も順調に増加しております。また、新規タイトルとして「週刊少年ジャンプ 実況ジャンジャンスタジアム」の配信も予定されております。

カードゲームでは、日本市場で「遊戯王トレーディングカードゲーム」が2019年2月に発売から20周年を迎えます。この節目に向けて、2018年2月からの20周年イヤーと位置づけ、各種施策を展開しご好評をいただいております。今後も20周年記念にふさわしい施策を通じてコンテンツの活性化を図ってまいります。また、2018年もeスポーツとしての取り組みを積極的に進め、遊戯王シリーズの世界No.1を決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2018」を開催いたします。

2018年は世界中でサッカーが盛り上がりを見せており、このような状況の下で家庭用ゲームでは、「ウイニングイレブン 2018」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」）において、eスポーツ世界選手権「PES LEAGUE WORLD TOUR 2018」の決勝大会を開催いたしました。また、その盛り上がりが続く形で、最新作「ウイニングイレブン 2019」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」）をご提供します。さらに、2003年に発売した「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」のリマスター版である「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS：M∀RS」も発売予定です。本作は全編4K及びVRに対応して

おり、これまでにない臨場感と爽快感を提供できるよう鋭意制作中です。加えて、野球コンテンツでは、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同で、4月に発売した「実況パワフルプロ野球2018」などを競技タイトルに使用したプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ」を開催いたします。

エンタテインメント市場において「豊かな経験や体験による日々の充実」への志向が高まる中で、ゲームコンテンツを通じて、よりお客様にとって価値ある時間の創造と提供に努めてまいります。

(アミューズメント事業)

「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するとともに、eスポーツ大会の展開を広げることで市場のさらなる活性化に取り組んでまいります。また、お客様の利便性向上を目的として、アーケードゲーム用ICカードの仕様統一を推進するなど、業界の発展に寄与するインフラ環境の整備に努めてまいります。

ビデオゲームにおいては、32インチの大型モニターで采配や選手育成など様々な楽しみ方ができる本格プロ野球カードゲーム「BASEBALL COLLECTION」の稼働を予定しております。メダルゲームでは、家庭用ゲームで大好評をいただいている「ボンバーマン」をテーマに、最大8人で同時プレーが可能で老若男女問わず幅広い年齢層と一緒に楽しめる「ボンバーマン・ザ・メダル」が稼働開始いたしました。なお、「麻雀格闘倶楽部」ブランドで展開しております麻雀コンテンツでは、2018年10月に開幕するプロ麻雀リーグへの参戦を通じて、さらに多くのゲームファン、麻雀ファンへ「面白い」や「楽しい」をお届けしてまいります。

また、経済成長の著しい東南アジア地域における現地販売体制の構築を目的に設立したタイ王国の現地法人は、当事業年度より本格的に営業を開始いたしました。アミューズメントマシンをはじめとしたコナミグループ製品の販売及びサービスの提供を拡充することで、海外事業展開を強化してまいります。

(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、ビデオスロットマシンの主力商品「Concerto™」シリーズを中心に販売の拡大を図るとともに、65インチ大型ディスプレイが特徴の最新筐体「Concerto Opus™ (コンチェルト オーパス)」の市場投入など、商品レンジの拡充を推進してまいります。また、新たなエンタテインメント要素を提供するフィールド付競馬ゲーム「Fortune Cup™ (フォーチュン カップ)」や、ボール抽選型の「Crystal Cyclone™ (クリスタル サイクロン)」などのマルチステーション機の投入による差別化を図るとともに、音楽ゲーム「BEMANI (ビーemani)」シリーズの「jubeat (ユビート)」をベースに、スキル要素(プレイヤーの技術次第で勝利機会が増す)を搭載した「Beat Square™ (ビート スクエア)」など、当社グループのアミューズメントマシンで培った経験や技術を生かした新たな商品やサービスの提供にも注力し、市場におけるKONAMIのプレゼンスを高めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS®」では、カジノオペレーターが経営に必要な情報分析を行うための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など、多彩な機能の特徴とする「SYNKROS Offers Management (シンクロス オファーズ マネジメント)」の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。

(健康サービス事業)

スポーツクラブ施設運営では、ベビーからシニアの方までを対象に、長年にわたり培ってきた指導ノウハウや上達を可視化する仕組みなどの強みを生かしてさまざまな種目のスクールを提供しており、7月から新たに総合型スポーツクラブとしては国内初の「卓球スクール」「トランポリンスクール」を展開し、今後、取り扱い施設の拡大を図ってまいります。

スポーツクラブ施設開発では、スタジオプログラムに特化した新感覚フィットネススペース「エグザス 梅田 X-STUDIO」(大阪府大阪市北区)を7月にオープンするなど「エグザス」ブランドの展開を中心に直営施設の新規出店を行ってまいります。また、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。

健康関連商品では、ECサイトやフィットネス施設を通じてお客様の訴求を強化し、シェアの拡大を目指してまいります。コナミスポーツクラブブランドを活かした既存商品の「エアロバイク」や「パワフルギア」に加え各種商品を開発いたします。

なお、大阪北部地震の影響で大きな被害を受けた一部の施設では、営業再開に向けた復旧に努めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高2,500億円、営業利益500億円、税引前利益490億円、親会社の所有者に帰属する当期利益320億円と予想しており、2018年5月10日付「2018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で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 (2018年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	154,485	149,175
営業債権及びその他の債権	26,092	25,421
棚卸資産	6,840	8,384
未収法人所得税	714	679
その他の流動資産	7,541	8,629
流動資産合計	195,672	192,288
非流動資産		
有形固定資産	79,077	78,886
のれん及び無形資産	36,870	38,095
持分法で会計処理されている投資	3,034	3,024
その他の投資	1,313	1,371
その他の金融資産	22,578	22,485
繰延税金資産	21,951	21,518
その他の非流動資産	2,613	2,489
非流動資産合計	167,436	167,868
資産合計	363,108	360,156
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	11,903	12,184
その他の金融負債	3,876	3,827
営業債務及びその他の債務	31,252	25,292
未払法人所得税	7,599	749
その他の流動負債	14,660	20,192
流動負債合計	69,290	62,244
非流動負債		
社債及び借入金	14,744	14,758
その他の金融負債	13,105	12,677
引当金	9,109	9,136
その他の非流動負債	2,321	2,513
非流動負債合計	39,279	39,084
負債合計	108,569	101,328
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,321	△21,323
その他の資本の構成要素	610	1,765
利益剰余金	152,668	155,803
親会社の所有者に帰属する持分合計	253,782	258,070
非支配持分	757	758
資本合計	254,539	258,828
負債及び資本合計	363,108	360,156

(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 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	18,142	15,268
サービス及びその他の収入	37,601	43,189
売上高及び営業収入合計	55,743	58,457
売上原価		
製品売上原価	△7,375	△7,117
サービス及びその他の原価	△24,711	△27,235
売上原価合計	△32,086	△34,352
売上総利益	23,657	24,105
販売費及び一般管理費	△11,045	△12,279
その他の収益及びその他の費用	△416	△12
営業利益	12,196	11,814
金融収益	80	163
金融費用	△216	△208
持分法による投資利益	8	69
税引前四半期利益	12,068	11,838
法人所得税	△3,554	△3,563
四半期利益	8,514	8,275
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	8,511	8,274
非支配持分	3	1

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018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	62.94円	61.18円
希薄化後	61.99円	60.25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 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
四半期利益	8,514	8,275
その他の包括利益		
純損益に振り替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で測定 する金融資産	—	36
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
純損益に振り替えられることのない項目合 計	—	36
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	145	1,119
売却可能金融資産の公正価値の純変動	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	—
純損益に振り替えられる可能性のある項目 合計	150	1,119
その他の包括利益合計	150	1,155
四半期包括利益	8,664	9,430
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	8,661	9,429
非支配持分	3	1

(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		
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

	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		
2018年4月1日残高	47,399	74,426	△21,321	610	152,668	253,782	757	254,539
四半期利益					8,274	8,274	1	8,275
その他の包括利益				1,155		1,155	0	1,155
四半期包括利益合計	—	—	—	1,155	8,274	9,429	1	9,430
自己株式の取得			△2			△2		△2
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△5,139	△5,139		△5,139
所有者との取引額合計	—	0	△2	—	△5,139	△5,141	—	△5,141
2018年6月30日残高	47,399	74,426	△21,323	1,765	155,803	258,070	758	258,828

(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 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018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	8,514	8,275
減価償却費及び償却費	2,334	3,358
減損損失	325	—
受取利息及び受取配当金	△49	△63
支払利息	211	203
固定資産除売却損益(△)	8	8
持分法による投資損益(△)	△8	△69
法人所得税	3,554	3,563
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	4,068	1,239
棚卸資産の純増(△)減	△482	△1,328
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△4,087	△3,341
前払費用の純増(△)減	△702	△956
前受収益の純増減(△)	572	1,614
その他	1,031	4,071
利息及び配当金の受取額	47	63
利息の支払額	△194	△158
法人所得税の支払額	△5,305	△9,937
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,837	6,542
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△5,141	△7,129
差入保証金の純増(△)減	747	148
定期預金の純増(△)減	△224	△1
その他	4	△6
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,614	△6,988
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	1,099
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	—	△1,099
リース債務の元本返済による支出	△470	△473
配当金の支払額	△5,500	△5,103
その他	△7	△1
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,977	△5,577
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	236	713
現金及び現金同等物の純増減額	△518	△5,310
現金及び現金同等物の期首残高	134,743	154,485
現金及び現金同等物の四半期末残高	134,225	149,175

(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) 会計方針の変更

当社グループが当要約四半期連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、以下の会計方針の変更を除き、前連結会計年度に係る連結財務諸表において適用した重要な会計方針と同一であります。

IFRS		新設・改訂の概要
IFRS第9号	金融商品	金融資産の分類及び測定、減損及びヘッジ会計に関する改訂
IFRS第15号	顧客との契約から生じる利益	収益に関する会計処理の改訂

① IFRS 第9号「金融商品」

当社グループは当第1四半期連結会計期間よりIFRS第9号「金融商品」を適用しております。この新しい基準は従来のIAS第39号「金融商品：認識及び測定」を置き換え、金融商品の分類、認識及び測定（減損を含む）に対応したものです。分類及び測定の変更に関しては、過年度の連結財務諸表を修正再表示しないことを認める経過措置を適用しております。

IFRS第9号の適用による当社グループの要約四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

② IFRS 第15号「顧客との契約から生じる収益」

当社グループは当第1四半期連結会計期間よりIFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」（2014年5月公表）及び「IFRS第15号の明確化」（2016年4月公表）（合わせて以下、「IFRS第15号」）を適用しております。IFRS第15号の適用にあたり、当社グループは経過措置として認められている累積的影響を適用開始日に認識する方法を採用しております。

顧客との契約について、以下のステップを適用することにより収益を認識しております（IFRS第9号に基づく利息・配当収益やIFRS第4号に基づく保険料収入等を除く）。

- ステップ1：顧客との契約を識別する
- ステップ2：契約における履行義務を識別する
- ステップ3：取引価格を算定する
- ステップ4：取引価格を契約における履行義務に配分する
- ステップ5：履行義務の充足時に（又は充足するにつれて）収益を認識する

また、収益は、顧客との契約において約束された対価から、返品、値引き及び割戻しを控除した純額で測定しております。

IFRS第15号の適用による当社グループの要約四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(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1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018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	28,717	29,889
セグメント間の内部売上高	197	177
計	28,914	30,066
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	4,472	6,468
セグメント間の内部売上高	137	129
計	4,609	6,597
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	6,479	6,360
セグメント間の内部売上高	—	—
計	6,479	6,360
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	16,075	15,740
セグメント間の内部売上高	4	78
計	16,079	15,818
消去	△338	△384
連結計	55,743	58,457

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 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業	10,449	9,096
アミューズメント事業	1,610	1,861
ゲーミング&システム事業	804	868
健康サービス事業	578	967
計	13,441	12,792
全社及び消去	△829	△966
その他の収益及びその他の費用	△416	△12
金融収益及び金融費用	△136	△45
持分法による投資利益	8	69
税引前四半期利益	12,068	11,838

(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) アミューズメント事業 アミューズメントマシンの制作、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) 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
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1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
日本	44,121	46,601
米国	8,148	8,354
欧州	1,806	2,379
アジア・オセアニア	1,668	1,123
連結計	55,743	58,457

(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。