



## 2019年3月期 第2四半期決算短信(IFRS) (連結)

2018年10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

(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 2018年11月13日

配当支払開始予定日

2018年11月20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2四半期の連結業績(2018年4月1日～2018年9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2四半期	122,168	5.9	25,027	0.3	24,948	0.5	17,197	0.1	17,196	0.1	19,363	8.7
2018年3月期第2四半期	115,356	13.8	24,951	46.4	24,836	52.9	17,186	40.5	17,180	40.6	17,816	105.1

	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2四半期	127.16	125.22
2018年3月期第2四半期	127.04	125.12

#### (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	%
2019年3月期第2四半期	368,494	268,761	268,003	72.7
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					
普通配当		35.50			
記念配当(注)		25.00			
合計		60.50			
2019年3月期(予想)					
普通配当				35.50	71.00
記念配当(注)				25.00	50.00
合計				60.50	121.00

(注) 直前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) 直前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 : 有

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)

2019年3月期2Q	143,500,000 株	2018年3月期	143,500,000 株
------------	---------------	----------	---------------

期末自己株式数

2019年3月期2Q	8,266,718 株	2018年3月期	8,266,259 株
------------	-------------	----------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

2019年3月期2Q	135,233,431 株	2018年3月期2Q	135,235,621 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、競争状況、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10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2四半期連結累計期間の概況

第2四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続く中で、個人消費は緩やかな回復基調で推移いたしました。一方で、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、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような状況のもと、当社グループの当第2四半期連結累計期間における経営成績は、前年同期に販売が好調であったアミューズメント事業の反動がありましたが、eスポーツの取り組みを推進する中で、デジタルエンタテインメント事業の「実況パワフルプロ野球」シリーズ、「ウイニングイレブン」シリーズ等の主力タイトルが堅調に推移し、売上高・営業利益ともに前年を上回る実績となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,221億6千8百万円（前年同期比5.9%増）、営業利益は250億2千7百万円（前年同期比0.3%増）、税引前四半期利益は249億4千8百万円（前年同期比0.5%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は171億9千6百万円（前年同期比0.1%増）となりました。

なお、当第2四半期連結会計期間より、従来「健康サービス事業」としていた報告セグメントの名称を「スポーツ事業」へ変更しております。当該変更は、名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

#### 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2四半期 連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9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	57,765	66,816	15.7
アミューズメント事業	12,553	11,342	△9.6
ゲーミング&システム事業	12,641	12,798	1.2
スポーツ事業	33,017	32,024	△3.0
消去	△620	△812	—
連結合計	115,356	122,168	5.9

#### (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、グローバル市場において、世界的なサッカー熱の高まりに後押しされた「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)が、第1四半期に続き好調に推移いたしました。「遊戯王 デュエルリンクス」においては、大型アップデートを行いユーザー数を伸ばしております。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)」を中心とした各タイトルが、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」の開催に加え、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推進するなど、引き続き各種施策の展開により、節目に向けてさらなる活性化を図ってまいります。

家庭用ゲームでは、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作となる「ウイニングイレブン 2019」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」)を発売し、世界的なサッカーの盛り上がりも背景に、オンラインモード「myClub」を含め

てご好評をいただいております。eスポーツの取組みとしては、「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)が「第18回アジア競技大会 ジャカルタ・パレンバン」の公開競技として採用され、盛り上がりを見せました。また、「ウイニングイレブン 2019」は、第74回国民体育大会「いきいき茨城ゆめ国体」の文化プログラムにて競技タイトルとして使用されることが発表され、開催1年前記念イベント「茨城プレ大会」でも使用されました。加えて、野球コンテンツでは「実況パワフルプロ野球」シリーズが第73回国民体育大会「福井しあわせ元気国体」の文化プログラムにて使用されたほか、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同で、「実況パワフルプロ野球2018」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」を開催することが決定し、eドラフト会議によってプロ野球eスポーツ選手36名の所属球団も決定しております。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は668億1千6百万円(前年同期比15.7%増)となり、セグメント利益は204億2千3百万円(前年同期比6.1%増)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、家庭用ゲームでご好評をいただいている、「ボンバーマン」のシンプルなゲーム性をベースに、チームバトルの要素を加えたオンライン型陣取り合戦が楽しい「ボンバーガール」が好調な稼働で推移しているほか、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」が順次稼働しております。メダルゲームでは、「ボンバーマン」をテーマに、最大8人同時プレーが可能で老若男女問わず幅広い年齢層が一緒に楽しめる「ボンバーマン・ザ・メダル」が稼働を開始しております。また、カラールーレットと複数のボールを使った抽選型メダルゲーム「カラコロッタ」シリーズの最新作「カラコロッタ 太陽とひみつの島」も稼働を開始し、シリーズファンのみならず、初めてメダルゲームをプレーされるお客様にも楽しんでいただいております。また、「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6」の稼働も堅調に推移いたしました。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、好評を博した「GI優駿倶楽部」の前年同期におけるリピート販売の反動減の影響が生じております。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は113億4千2百万円(前年同期比9.6%減)となり、セグメント利益は30億7千5百万円(前年同期比33.3%減)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、プレー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スポーツトーナメントなど、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、「Concerto Crescent™(コンチェルト クレセント)」や「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)」の設置が進み、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推進いたしました。パーティシペーションでは、「Concerto™」シリーズを主力商品に、プレミアム商品となるリンクドプログレッシブの「Smash Smash Festival™(スマッシュスマッシュフェスティバル)」や、追加ベットでクレジットボーナス、ホイールボーナス、または、ジャックポット抽選への当選確率が高まる新しいゲームルール「Strike Zone(ストライクゾーン)」向けのゲームタイトルなど、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引き続き順調に推移いたしました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は127億9千8百万円（前年同期比1.2%増）となり、セグメント利益は15億8千7百万円（前年同期比28.4%増）となりました。

（スポーツ事業）

スポーツ市場におきましては、政府が第2期「スポーツ基本計画」を策定し、「一億総スポーツ社会」の実現に向け、スポーツ参画人口を拡大するための取り組みが行われており、社会全体のスポーツに対する意識が高まっております。また、世界最大のスポーツイベントの開催を契機にスポーツ市場のさらなる活性化と成長が期待されております。

このような状況のもと、当事業では、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りました。また、新たに「臀部から太ももの裏側にかけてのヒップラインを美しくしたい」という女性のニーズに応えるプログラム「BeautyHip」の自社開発や、施設リニューアルによる施設環境の整備を引き続き推進し、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。スクールでは、「卓球スクール」「トランポリンスクール」を新たに導入したほか、オリンピック出場経験者の為末大氏がプロデュースするランニングメソッドを取り入れた走り方教室「走り方を学ぼう！かけっこ教室」を開催するなど、運動スクールの充実に向けて展開を進めてまいりました。また、スポーツクラブブランド「エグザス」の新業態として、新感覚フィットネススペース「エグザス 梅田 X-STUDIO」（大阪市北区）を7月にオープンし、健康のその先にある“充実創り”を強力にサポートする特徴ある施設としてサービス提供を開始し会員獲得に努めてまいりました。

スポーツ関連商品では、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2四半期連結累計期間におきましては、新店オープン及び施設のリニューアルを進めておりますが、旧施設の退店などによる影響で売上高は減少いたしました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は320億2千4百万円（前年同期比3.0%減）となり、セグメント利益は18億6千5百万円（前年同期比2.8%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 EVERY」の配信に向け、お客様の期待に応えられるように鋭意制作中です。また、新規タイトル「ダンキラ!!! - Boys, Be DANCING! -」を発表し、「東京ゲームショウ2018」においてご好評をいただきました。

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。既にこの節目に向けて20周年記念施策を展開しており、今後もお客様に満足いただけるような施策を用意し、コンテンツの活性化を図ってまいります。

家庭用ゲームでは、「ウイニングイレブン 2019」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」）のeスポーツ世界選手権「PES LEAGUE WORLD TOUR 2019」の予選大会を、各地で開催いたします。近年eスポーツが注目される中で、アジア競技大会や国体など、ウイニングイレブンシリーズを競技種目として採用する大会が増えております。今後もeスポーツの取組みを加速させてまいります。また、野球コンテンツでは、第73回国民体育大会「福井しあわせ元気国体」にて「実況パワフルプロ野球」シリーズを用いた文化プログラムが開催されたほか、一般社団法人日本野球機構（NPB）と共同で、「実況パワフルプロ野球2018」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 2018」を開催いたします。さらに、「プロ野球スピリッツ」シリーズの最新作を、お客様の熱い期待に応

えるべく制作しております。

(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。

音楽ゲームにおいては、「DanceDanceRevolution」(ダンスダンスレボリューション)の稼働20周年を記念し、「DanceDanceRevolution A」(ダンスダンスレボリューションエース)のゲーム内イベントを皮切りに、20周年を記念する施策を続々と展開してまいります。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、10月より開幕したプロ麻雀リーグ(M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。前作で高い市場評価を獲得した「戦国コレクション」シリーズでは、「戦コレ! [泰平女君] 徳川家康」を新規則に適合した6号機第1弾として発売を予定しております。

また、経済成長の著しい東南アジア地域において、当事業年度より本格的に営業を開始したタイ王国の現地法人では、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)」や、新規のアップライト筐体「KX 43™ (ケイエックス フォーティスリー)」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 (ビーマニ)」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。

(スポーツ事業)

スクール運営では、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。

また、既存施設の「コナミスポーツクラブ 栄」(名古屋市中区)を9月にリニューアルオープンし、さらに充実したサービスの提供に努めるなど、既存施設の品質改善とサービス拡充に取り組んでまいります。そのほか、ランチチャイプ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。

スポーツ関連商品では、ECサイトやスポーツ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、大阪北部地震や台風21号をはじめとする災害の影響により、一部の施設では、営業中止や建物の損傷などの被害を受けましたが、現在は全ての施設で営業を再開しております。

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2四半期連結会計期間 (2018年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	154,485	151,646
営業債権及びその他の債権	26,092	30,116
棚卸資産	6,840	10,454
未収法人所得税	714	641
その他の流動資産	7,541	7,543
流動資産合計	195,672	200,400
非流動資産		
有形固定資産	79,077	78,759
のれん及び無形資産	36,870	39,387
持分法で会計処理されている投資	3,034	2,980
その他の投資	1,313	1,298
その他の金融資産	22,578	22,063
繰延税金資産	21,951	21,184
その他の非流動資産	2,613	2,423
非流動資産合計	167,436	168,094
資産合計	363,108	368,494
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	11,903	11,810
その他の金融負債	3,876	3,764
営業債務及びその他の債務	31,252	27,576
未払法人所得税	7,599	1,809
その他の流動負債	14,660	21,415
流動負債合計	69,290	66,374
非流動負債		
社債及び借入金	14,744	9,777
その他の金融負債	13,105	11,907
引当金	9,109	9,250
その他の非流動負債	2,321	2,425
非流動負債合計	39,279	33,359
負債合計	108,569	99,733
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	2,776
利益剰余金	152,668	164,725
親会社の所有者に帰属する持分合計	253,782	268,003
非支配持分	757	758
資本合計	254,539	268,761
負債及び資本合計	363,108	368,494

(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2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	40,606	31,071
サービス及びその他の収入	74,750	91,097
売上高及び営業収入合計	115,356	122,168
売上原価		
製品売上原価	△17,598	△15,179
サービス及びその他の原価	△49,095	△57,249
売上原価合計	△66,693	△72,428
売上総利益	48,663	49,740
販売費及び一般管理費	△23,288	△24,667
その他の収益及びその他の費用	△424	△46
営業利益	24,951	25,027
金融収益	196	313
金融費用	△428	△417
持分法による投資利益	117	25
税引前四半期利益	24,836	24,948
法人所得税	△7,650	△7,751
四半期利益	17,186	17,197
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	17,180	17,196
非支配持分	6	1

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9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	127.04円	127.16円
希薄化後	125.12円	125.22円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
四半期利益	17,186	17,197
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	—	△14
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	—	△14
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	638	2,180
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△8	—
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	630	2,180
その他の包括利益合計	630	2,166
四半期包括利益	17,816	19,363
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	17,810	19,362
非支配持分	6	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					17,180	17,180	6	17,186
その他の包括利益				630		630		630
四半期包括利益合計	—	—	—	630	17,180	17,810	6	17,816
自己株式の取得			△10			△10		△10
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△5,545	△5,545		△5,545
所有者との取引額合計	—	0	△10	—	△5,545	△5,555	—	△5,555
2017年9月30日残高	47,399	74,426	△21,314	2,787	143,398	246,696	757	247,453

	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					17,196	17,196	1	17,197
その他の包括利益				2,166		2,166	0	2,166
四半期包括利益合計	—	—	—	2,166	17,196	19,362	1	19,363
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9月30日残高	47,399	74,426	△21,323	2,776	164,725	268,003	758	268,761

(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2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	17,186	17,197
減価償却費及び償却費	5,341	6,905
減損損失	325	—
受取利息及び受取配当金	△90	△134
支払利息	418	407
固定資産除売却損益(△)	16	22
持分法による投資損益(△)	△117	△25
法人所得税	7,650	7,751
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△3,399	△2,909
棚卸資産の純増(△)減	△2,245	△3,215
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△812	△2,343
前払費用の純増(△)減	△542	△823
前受収益の純増減(△)	5,325	—
契約負債の純増減(△)	—	4,011
その他	△190	2,792
利息及び配当金の受取額	100	136
利息の支払額	△418	△393
法人所得税の支払額	△6,377	△12,662
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,171	16,717
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△8,493	△10,724
差入保証金の純増(△)減	607	427
定期預金の純増(△)減	△1,205	1,280
その他	7	△7
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,084	△9,024
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	5,623	6,680
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△4,502	△7,239
社債の償還による支出	△5,000	△5,000
リース債務の元本返済による支出	△901	△1,264
配当金の支払額	△5,536	△5,133
その他	△10	△2
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,447	△11,958
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	564	1,426
現金及び現金同等物の純増減額	2,204	△2,839
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	136,947	151,646

(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収益	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2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9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	57,373	66,458
セグメント間の内部売上高	392	358
計	57,765	66,816
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	12,333	11,042
セグメント間の内部売上高	220	300
計	12,553	11,342
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	12,641	12,798
セグメント間の内部売上高	—	—
計	12,641	12,798
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	33,009	31,870
セグメント間の内部売上高	8	154
計	33,017	32,024
消去	△620	△812
連結計	115,356	122,168

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	19,252	20,423
アミューズメント事業	4,613	3,075
ゲーミング&システム事業	1,236	1,587
スポーツ事業	1,814	1,865
計	26,915	26,950
全社及び消去	△1,540	△1,877
その他の収益及びその他の費用	△424	△46
金融収益及び金融費用	△232	△104
持分法による投資利益	117	25
税引前四半期利益	24,836	24,948

(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) スポーツ事業                                  フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、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. 当第2四半期連結会計期間より、従来「健康サービス事業」としていた報告セグメントの名称を、「スポーツ事業」へ変更しております。当該変更は、名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

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2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
日本	90,902	95,611
米国	16,474	17,670
欧州	4,419	5,911
アジア・オセアニア	3,561	2,976
連結計	115,356	122,168

(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。