



平成28年3月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成27年10月30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 <http://www.konami.co.jp>
 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
 四半期報告書提出予定日 平成27年11月12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

(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27年11月20日

(百万円未満四捨五入)

1. 平成28年3月期第2四半期の連結業績(平成27年4月1日～平成27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	%
28年3月期第2四半期	107,718	9.1	12,444	92.1	12,186	78.5	7,847	99.7	7,847	101.6	7,243	38.1
27年3月期第2四半期	98,719	—	6,478	—	6,827	—	3,931	—	3,892	—	5,246	—

	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2四半期	56.61	—
27年3月期第2四半期	28.08	—

(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	%
28年3月期第2四半期	346,932	224,004	223,294	64.4
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	228,000	4.5	17,000	11.1	16,000	△5.7	9,500	△4.2	68.54

(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 : 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2Q	143,500,000 株	27年3月期	143,500,000 株
28年3月期2Q	4,892,880 株	27年3月期	4,890,951 株
28年3月期2Q	138,608,132 株	27年3月期2Q	138,611,811 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5ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成27年10月30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	4
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	5
2. その他の情報	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	7
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更	7
3. 要約四半期連結財務諸表等	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	8
(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	9
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	11
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	12
(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	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

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・所得環境の改善等、景気は緩やかな回復基調にあります。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いるほか、国内での統合型リゾート施設（IR）整備推進法案の成立が待たれる等、日本国内のカジノ解禁によるビジネスチャンスの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、「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するとともに、「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」シリーズの欧米向け最新作「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（ポディアム）」及びカジノマネジメントシステム「SYNKROS（シンクロス）」の販売が北米、豪州市場を中心に堅調に推移いたしました。

遊技機事業におきましては、人気のアニメ作品を題材にしたパチスロ「ガン×ソード」や、当社グループオリジナルコンテンツ「スカイガールズ」のシリーズ最新作、パチスロ「スカイガールズ～ゼロ、ふたたび～」を発売いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,077億1千8百万円（前年同期比9.1%増）、営業利益は124億4千4百万円（前年同期比92.1%増）、税引前四半期利益は121億8千6百万円（前年同期比78.5%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は78億4千7百万円（前年同期比101.6%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2四半期 連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015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	43,993	51,702	17.5
健康サービス事業	36,959	35,889	△2.9
ゲーミング&システム事業	13,640	14,979	9.8
遊技機事業	4,473	5,354	19.7
消去	△346	△206	—
連結合計	98,719	107,718	9.1

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームにおいては、「実況パワフルプロ野球」が配信開始以降10ヶ月間で累計1,600万ダウンロードに到達し、事業業績に貢献いたしました。このほかにも「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や、家庭用ゲーム「ワールドサッカー ウイニングイレブン2015」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2015」)のゲームエンジンをモバイルゲームに最適化させたクラブマネジメントゲーム「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(英語名「PES CLUB MANAGER」)等のタイトルも堅調に推移いたしました。また、海外市場向けには、映画「スター・ウォーズ」を題材にした「Star Wars™: Force Collection (スター・ウォーズ フォース コレクション)」や、「PES COLLECTION」及び「実況倶楽部」が安定した運営を継続しております。

家庭用ゲームでは、9月に全世界に向けて「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」を発売いたしました。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「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」を北米・中南米・欧州・アジア向けに発売いたしました。

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。また、ファミリー向けに「祭デフィーバー!!」をリリースしたほか、キッズカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」は、引き続き小学生の男児を中心に根強い人気を集めております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」の世界大会を8月に京都で開催する等、引き続きグローバルに展開いたしました。

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517億2百万円(前年同期比17.5%増)となり、セグメント利益は126億9千5百万円(前年同期比72.3%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。新規施設として、8月に「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」をオープンいたしました。ゴルフスクール施設での20年にわたる運営経験を活かして、新しい運営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」を新たにリニューアルオープンいたしました。これにより、グランサイズは大手町・青山・恵比寿の3店舗となり、上質な価値ある時間と空間を提供してまいります。

コナミスポーツクラブでは、長年培った運動指導と効果の蓄積をもとにプログラムの開発を行っております。ボディメイクプログラム「V-BODY (ブイボディ)」やダイエットプログラム「BIOMETRICS (バイオメトリクス)」等をリニューアルし、トレーニングに食事・サプリメントを組み合わせたパーソナル・トレーニングが男女を問わず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、全国で展開している「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」を新設いたしました。また、0yZスクールのお客様の声から生まれたアミノ酸飲料「ロコピン」や、女性向けにトレーニング直後のたんぱく質補給により効果的なカラダ作りをサポートする「プロテインプロ10 (テン)」を発売する等、プログラム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」を制作いたしました。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を好きになってもらうことや、親子のコミュニケーションを促進すると共に、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2四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、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2四半期連結累計期間の売上高は358億8千9百万円(前年同期比2.9%減)となり、セグメント利益は15億6百万円(前年同期比80.8%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。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を展開する等、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、特に成長著しいフィリピン市場を始め、マレーシア市場への商品販売が好調に推移いたしました。

なお、オーストラリア・シドニーで開催されたオセアニア最大級の展示会「Australasian Gaming Expo (オーストラレーシアン・ゲーミング・エキスポ)」や、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、初めての展示となる次世代機の「Concerto (コンチェルト)」に加え、「Podium」シリーズの「Podium Monument (ポードィウム・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 (フロッガー)」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2四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、またメンテナンス等のサービス強化に向けた人材の拡充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2四半期連結累計期間の売上高は149億7千9百万円（前年同期比9.8%増）となり、セグメント利益は17億3千2百万円（前年同期比13.9%減）となりました。

(遊技機事業)

パチスロ機において、試験方法変更後の新基準にいち早く対応した最新作として、人気のアニメ作品を題材にしたパチスロ「ガン×ソード」の発売に続き、2機種を発売いたしました。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、8月に市場投入したパチスロ「スカイガールズ〜ゼロ、ふたたび〜」は、斬新なゲーム性を特徴に市場での稼働は好調に推移しております。

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53億5千4百万円（前年同期比19.7%増）となり、セグメント利益は2億4千7百万円（前年同期は8億2千9百万円の損失）となりました。

(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2四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353億4千万円増加し、3,469億3千2百万円となりました。これは主として、現金及び現金同等物や営業債権及びその他の債権、並びに棚卸資産が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第2四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298億3千5百万円増加し、1,229億2千8百万円となりました。これは主として、その他の流動負債や未払法人所得税が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当第2四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55億5百万円増加し、2,240億4百万円となりました。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5.5ポイント減少し、64.4%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第2四半期 連結累計期間 (自2014年4月1日 至2014年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015年9月30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	22,291	30,584	8,293
投資活動によるキャッシュ・フロー	△13,089	△11,391	1,698
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,825	△2,406	5,419
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	219	△426	△645
現金及び現金同等物の純増減額	1,596	16,361	14,765
現金及び現金同等物の四半期末残高	51,620	81,015	29,395

当第2四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163億6千1百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末には810億1千5百万円となりました。

また、当第2四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2四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、305億8千4百万円(前年同期比37.2%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が増加した一方で、前受収益や営業債務及びその他の債務が増加したこと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2四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、113億9千1百万円(前年同期比13.0%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2四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、24億6百万円(前年同期比69.3%減)となりました。これは主として、配当金の支払額が減少したことや、前第2四半期連結累計期間において短期借入金の返済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1,600万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」)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、欧米のみならずアジア地域も含めた海外への展開を図るとともに、有力コンテンツとのシナジーによる魅力的なコンテンツの配信も進めてまいります。

家庭用ゲームでは、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」(欧米向け「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いただけるゲーム性を追求してまいります。国内では当社グループの主力シリーズの最新作として、10月に発売し

た「ウイニングイレブン2016」、及び「実況パワフルプロ野球」シリーズの最新作については、大きな期待が寄せられております。

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。

カードゲームでは、引き続き「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズをグローバルに展開してまいります。

(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で導入した「頻度別料金プラン」は2年を迎えましたが、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ことがない初心者に好評で、初心者の新規入会が増加いたしました。また、10月よりフランチャイズ施設であった4施設において、全国のコナミスポーツクラブと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、長年培った運営施設ノウハウを広め、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。

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、パーティシペーションにつきまちはカジノオペレーターへ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進めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきまちは、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、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、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の発売に加え、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、ぱちんこ機におきましては、当社ぱちんこ機の第二弾商品として、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」の市場投入を予定しております。

今後も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につきましては、売上高2,280億円、営業利益170億円、税引前利益160億円、親会社の所有者に帰属する当期利益95億円と予想しており、2015年5月8日付「平成27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. 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2四半期連結会計期間 (2015年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	64,654	81,015
営業債権及びその他の債権	30,869	40,533
棚卸資産	12,844	19,701
未収法人所得税	2,055	377
その他の流動資産	5,951	6,926
流動資産合計	116,373	148,552
非流動資産		
有形固定資産	79,261	79,706
のれん及び無形資産	61,037	60,449
持分法で会計処理されている投資	2,370	2,494
その他の投資	1,323	1,287
その他の金融資産	24,257	24,155
繰延税金資産	23,019	26,438
その他の非流動資産	3,952	3,851
非流動資産合計	195,219	198,380
資産合計	311,592	346,932
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	6,009	6,403
その他の金融負債	4,355	3,996
営業債務及びその他の債務	27,717	28,429
未払法人所得税	1,248	5,909
その他の流動負債	12,270	37,713
流動負債合計	51,599	82,450
非流動負債		
社債及び借入金	14,943	14,951
その他の金融負債	18,448	17,612
繰延税金負債	708	740
その他の非流動負債	7,395	7,175
非流動負債合計	41,494	40,478
負債合計	93,093	122,928
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,175	74,175
自己株式	△11,271	△11,276
その他の資本の構成要素	5,012	4,408
利益剰余金	102,474	108,588
親会社の所有者に帰属する持分合計	217,789	223,294
非支配持分	710	710
資本合計	218,499	224,004
負債及び資本合計	311,592	346,932

(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 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	37,429	43,988
サービス及びその他の収入	61,290	63,730
売上高及び営業収入合計	98,719	107,718
売上原価		
製品売上原価	△22,588	△24,767
サービス及びその他の原価	△44,950	△44,136
売上原価合計	△67,538	△68,903
売上総利益	31,181	38,815
販売費及び一般管理費	△23,583	△24,491
その他の収益及びその他の費用	△1,120	△1,880
営業利益	6,478	12,444
金融収益	871	132
金融費用	△564	△548
持分法による投資利益	42	158
税引前四半期利益	6,827	12,186
法人所得税	△2,896	△4,339
四半期利益	3,931	7,847
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	3,892	7,847
非支配持分	39	0

	前第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015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	28.08円	56.61円
希薄化後	—	—

(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 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年9月30日)
四半期利益	3,931	7,847
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	1,280	△574
売却可能金融資産の公正価値の純変動	35	△30
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	1,315	△604
その他の包括利益合計	1,315	△604
四半期包括利益	5,246	7,243
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	5,207	7,243
非支配持分	39	0

(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					3,892	3,892	39	3,931
その他の包括利益				1,315		1,315		1,315
四半期包括利益合計	—	—	—	1,315	3,892	5,207	39	5,246
自己株式の取得			△4			△4		△4
自己株式の処分		0	1			1		1
配当金					△2,356	△2,356		△2,356
所有者との取引額合計	—	0	△3	—	△2,356	△2,359	—	△2,359
2014年9月30日残高	47,399	74,175	△11,267	3,094	97,627	211,028	698	211,726

	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					7,847	7,847	0	7,847
その他の包括利益				△604		△604		△604
四半期包括利益合計	—	—	—	△604	7,847	7,243	0	7,243
自己株式の取得			△5			△5		△5
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△1,733	△1,733		△1,733
所有者との取引額合計	—	0	△5	—	△1,733	△1,738	—	△1,738
2015年9月30日残高	47,399	74,175	△11,276	4,408	108,588	223,294	710	224,004

(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 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015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	3,931	7,847
減価償却費及び償却費	8,450	8,736
減損損失	1,036	1,500
受取利息及び受取配当金	△149	△127
支払利息	564	480
固定資産除売却損益(△)	84	128
持分法による投資損益(△)	△42	△158
法人所得税	2,896	4,339
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	10,326	△9,812
棚卸資産の純増(△)減	△1,226	△6,957
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△2,364	1,798
前払費用の純増(△)減	△546	△701
前受収益の純増減(△)	△711	23,577
その他	269	1,763
利息及び配当金の受取額	168	120
利息の支払額	△555	△512
法人所得税の支払額	160	△1,437
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,291	30,584
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△13,698	△11,466
差入保証金の純増(△)減	144	79
定期預金の純増(△)減	564	△5
その他	△99	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△13,089	△11,391
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	△4,400	405
リース債務の元本返済による支出	△1,069	△1,075
配当金の支払額	△2,354	△1,732
その他	△2	△4
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,825	△2,406
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	219	△426
現金及び現金同等物の純増減額	1,596	16,361
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	51,620	81,015

(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

該当事項はありません。

(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 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015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	43,828	51,661
セグメント間の内部売上高	165	41
計	43,993	51,702
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	36,781	35,724
セグメント間の内部売上高	178	165
計	36,959	35,889
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	13,640	14,979
セグメント間の内部売上高	—	—
計	13,640	14,979
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	4,470	5,354
セグメント間の内部売上高	3	0
計	4,473	5,354
消去	△346	△206
連結計	98,719	107,718

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 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	7,366	12,695
健康サービス事業	833	1,506
ゲーミング&システム事業	2,011	1,732
遊技機事業	△829	247
計	9,381	16,180
全社及び消去	△1,783	△1,856
その他の収益及びその他の費用	△1,120	△1,880
金融収益及び金融費用	307	△416
持分法による投資利益	42	158
税引前四半期利益	6,827	12,186

(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、家庭用ゲーム、アーケードゲーム、カード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2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年9月30日)
日本	76,916	78,520
米国	15,589	19,715
欧州	2,777	5,564
アジア・オセアニア	3,437	3,919
連結計	98,719	107,718

(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。