



平成29年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年7月29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  
 四半期報告書提出予定日 平成28年8月12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

(氏名) 上月 拓也  
 (氏名) 本林 純一

TEL 03-5771-0222

(百万円未満四捨五入)

1. 平成29年3月期第1四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
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
28年3月期第1四半期	51,202	5.3	6,484	86.7	6,862	135.1	4,288	157.0	4,282	159.9	4,909	304.0

	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
29年3月期第1四半期	42.99	42.37
28年3月期第1四半期	30.89	30.89

(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	%
29年3月期第1四半期	315,588		214,585		213,852	67.8
28年3月期	328,187		213,475		212,750	64.8

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
28年3月期	—	10.50	—	12.50	23.00
29年3月期	—				
29年3月期(予想)		17.00	—	17.00	34.00

(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)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)

29年3月期1Q	143,500,000 株	28年3月期	143,500,000 株
29年3月期1Q	8,260,539 株	28年3月期	8,258,617 株
29年3月期1Q	135,240,272 株	28年3月期1Q	138,608,645 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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成28年7月29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 .....	5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	6
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1四半期連結累計期間の概況

当社グループを取り巻く国内の経営環境は、雇用・所得情勢は堅調に推移したものの、個人消費は弱含みの状況が続いております。また、年初より新興国経済の減速懸念や金融市場の不安定感を背景とした円高・株安基調の中で、6月には米国景気の先行きや英国の欧州連合（EU）離脱問題から更にその進行を急速に強めた展開となりました。世界経済は英国のEU離脱の決定により、長期的な不安定化と世界的な不確実性の高まりが強く懸念される状況となりました。

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、また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。更に、今後のバーチャルリアリティ（VR）デバイス市場の成長とその普及は、ゲーム業界における活性化とビジネスチャンス拡大への期待が高まっております。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」への志向が高まる中で、ゲーム業界でも動画配信サービスやe-Sports等、経験の共有を提供することが重視されております。お客様とゲームのタッチポイントはますます拡大しており、ゲームコンテンツの盛り上がりにも寄与しております。

ゲーミングビジネスに関しましては、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は国際的な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、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、ボディメイクを目的に運動に取り組まれるお客様も着実に増加し、ニーズは多様化しております。家庭用の健康機器市場は海外メーカーを中心として低価格化が進み、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。

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）」をはじめとするモバイルゲームが堅調に推移いたしました。カードゲームでは、劇場版『遊☆戯☆王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』の公開を記念して関連商品の制作・販売および劇場版の施策協力をを行い、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、4月に「実況パワフルプロ野球2016」および「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を発売し、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。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）」をはじめ、「Podium（ポディウム）」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、「伊勢志摩サミット」開催による影響から、遊技機の入替自粛が全国規模で実施される等、例年になく環境下での事業運営となりましたが、前期に発売したパチスロ機「マジカルハロウィン5」の市場における高稼働を背景とした追加受注による販売を行いました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は494億1千7百万円（前年同期比3.5%減）、営業利益は90億8千9百万円（前年同期比40.2%増）、税引前四半期利益は84億1千9百万円（前年同期比22.7%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は58億1千4百万円（前年同期比35.8%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 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)	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	23,829	25,162	5.6
健康サービス事業	17,584	17,230	△2.0
ゲーミング&システム事業	6,829	6,774	△0.8
遊技機事業	3,061	360	△88.2
消去	△101	△109	—
連結合計	51,202	49,417	△3.5

## (デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、累計2,500万ダウンロードに到達した「実況パワフルプロ野球」や、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)」が、引き続きお客様に長く楽しんでいただいております。また、「ワールドサッカーコレクション」、「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 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。また、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 トーキョーグリモワール」におきましては、日本一を決める大会「QMA JAPAN TOUR(キューエムエー ジャパンツアー) 2016」が6月に開幕いたしました。これまで全国のアミューズメント施設で独自に開催されていた様々な大会を公式大会として認定し、積極的にサポートすることで、お客様のプレイ意欲向上に繋げてまいります。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」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、劇場版『遊☆戯☆王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』の公開を記念して関連商品の制作・販売および劇場版の施策協力を行い、多くのお客様にご好評をいただいております。また、8月にアメリカで開催される世界大会「Yu-Gi-Oh! World Championship 2016」出場に向けて、各国で白熱した代表決定戦が繰り広げられております。

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」を配信いたしました。また、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「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を4月に発売いたしました。

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251億6千2百万円(前年同期比5.6%増)となり、セグメント利益は86億6千1百万円(前年同期比34.3%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、個人・法人に関わらず、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を行い、お客様のニーズに合わせたサービスを拡充いたしました。また、一部の施設において水泳・体育スクールの新規オープンや需要の高い週末にクラスを増設したほか、前期より公開中のコナミスポーツクラブ競技部所属選手やインストラクターによる正しい運動方法を紹介した動画コンテンツ「コナミメソッドまとめ」が好評を博し、水泳・体育スクールの入会者や体験申込者が増加する等、より多くの方に運動の楽しさを訴求し、お客様の裾野の拡大に努めました。さらに、6月より体操競技部の内村選手・加藤選手を起用したWEB CMをホームページやトレインチャンネル等で公開し、新規会員の獲得やKONAMIブランドの価値向上とコナミスポーツクラブの認知拡大を推進いたしました。

受託施設におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし、当第1四半期より新たに29施設

の運営を開始し、各施設の運営受託を通じて地域社会の皆様の健康増進に取り組んでおります。

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を発売いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、前期に実施した直営施設の退店等により売上高は減少いたしました。一方、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、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は172億3千万円（前年同期比2.0%減）となり、セグメント利益は10億6百万円（前年同期比122.0%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に加え、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が続く、厳しい市場環境下での事業運営となりました。この状況の中でビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」をはじめ、「Podium」シリーズの販売が堅調に推移したほか、中南米や欧州市場においても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（ポードィアム・ゴライアス）」をはじめ、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が堅調に推移したほか、陸上のカジノ施設だけでなく、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順調に進んでおります。

アジア・オセアニア市場では、新筐体「Concerto」や「Podium」シリーズ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、特にフィリピンを中心としたアジア市場への商品販売は好調に推移いたしました。

なお、マカオで開催されたアジア最大級の展示会「Global Gaming Expo Asia（グローバル・ゲーミング・エキスポ・アジア）」において、フィールド付競馬マルチステーション「Fortune Cup（フォーチュン・カップ）」を参考出展として初披露したほか、「Brothers of Fortune（ブラザーズ・オブ・フォーチュン）」や、垂直に積み上げられたリールが特徴の「Rapid Revolver（ラピッド・リボルバー）」等、アジア市場向けのバラエティ豊富なラインアップを出展し、来場者の多くの注目を集めました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、北米市場を中心に堅調に推移したものの、円高に伴う為替影響により減収となりました。

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67億7千4百万円（前年同期比0.8%減）となり、セグメント利益は7億4千万円（前年同期比16.3%増）となりました。

#### （遊技機事業）

遊技機業界における当第1四半期は、「伊勢志摩サミット」開催による影響から、5月に約1カ月にわたる遊技機の入替自粛を全国規模で実施するなど、例年になく環境下での事業運営となりました。このような状況のもと、試験方法変更後の新基準のパチスロ機の中でもトップクラスの高稼働を維持した前期の発売商品である「マジカルハロウィン5」の追加受注による販売を行いました。

なお、当期における新商品は主に第3四半期以降に市場投入を予定している関係から、当第1四半期は限定的な売上となりました。

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3億6千万円（前年同期比88.2%減）となり、セグメント損失は2億5千8百万円（前第1四半期連結累計期間は2億3千8百万円の利益）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1四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125億9千9百万円減少し、3,155億8千8百万円となりました。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が減少したこと等によるものであります。

(負債)

当第1四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137億9百万円減少し、1,010億3百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務や未払法人所得税が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当第1四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11億1千万円増加し、2,145億8千5百万円となりました。これは主として、四半期利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、為替換算調整勘定を含むその他の資本の構成要素が減少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3.0ポイント増加し、67.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2016年4月1日 至2016年6月30日)	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	13,422	2,086	△11,336
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,897	△3,273	1,624
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,257	△2,178	79
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	130	△1,700	△1,830
現金及び現金同等物の純増減額	6,398	△5,065	△11,463
現金及び現金同等物の四半期末残高	71,052	108,842	37,790

当第1四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50億6千5百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末には1,088億4千2百万円となりました。

また、当第1四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1四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、20億8千6百万円(前年同期比84.5%減)となりました。これは主として、前受収益が増加した一方で、法人所得税の支払額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1四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、32億7千3百万円(前年同期比33.2%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1四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、21億7千8百万円(前年同期比3.5%減)となりました。これは主として、リース債務の元本返済や配当金の支払額が減少し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2,500万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。なお、新規タイトルとして「実況パワフルサッカー」や「遊戯王 デュエルリンクス」を制作中です。

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、対応機種やサービスの拡充を順次推進し、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。また、幅広い世代に楽しんでもいただいているメダルゲームについても、シングルメダル「FEATURE Premium (フィーチャープレミアム)」シリーズに追加ラインナップ「TwinkleDrop JUKE! (トゥインクルドロップ ジューク)」と「Frozen Tower (フロズンタワー)」を発売する予定です。

カードゲームでは、原作マンガの連載開始から20周年というメモリアルイヤーを迎えた「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いただけるよう、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、7月に「遊戯王デュエルモンスターズ 最強カードバトル!」を無料配信し、初心者に向けて「遊戯王トレーディングカードゲーム」の面白さを体験する機会を提供することで、お客様の裾野を広げてまいります。また、9月に「ウイニングイレブン」(海外名「PES - Pro Evolution Soccer -」)シリーズの最新作「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer -」)をグローバル向けに発売いたします。「ウイニングイレブン」シリーズでは、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。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、都度利用会員についても豊富なプログラムラインアップを訴求することによって活性化を図り、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、7月に熊本県天草市に新しくフランチャイズ施設をオープンいたしました。直営施設だけでなく、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て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。

なお、8月に開催されるリオデジャネイロオリンピックの日本代表選手として、コナミスポーツクラブ体操競技部及び水泳競技部より6名の選手が出場し、その活躍が期待される中で、KONAMIブランド並びにコナミスポーツクラブの認知拡大を図ってまいります。

健康関連商品においては、家庭用エアロバイクのほか、各種新商品を発売してまいります。ECサイトや新たな販売チャネル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。

(ゲーミング&システム事業)

スロットマシン販売につきましては、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 Monument (ポードIAM・モニュメント)」や「Podium Stack (ポードIAM・スタック)」、「Rapid Revolver」等の「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するとともに、パーティシペーションにつきましては、カジノオペレーター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。

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)」をはじ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、パチスロ機において、当社グループの音楽ゲーム「beatmania (ビートマニア)」とコラボレーションしたパチスロ機「セブンスビート」や、業界初32インチフルHD全面液晶、124Gb大容量液晶ROMを搭載した次世代筐体「BIGBOSS」の第一弾商品として、全世界でシリーズ累計販売本数4,920万本(2016年3月末現在)を超える、超大型家庭用ゲームタイトル「メタルギア」シリーズをパチスロ化した「メタルギア ソリッド スネークイーター」の発売を予定しております。

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。

当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、2016年5月10日付「平成28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。

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。

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 (2016年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2016年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	113,907	108,842
営業債権及びその他の債権	23,401	16,996
棚卸資産	9,170	8,420
未収法人所得税	2,139	3,870
その他の流動資産	5,618	5,853
流動資産合計	154,235	143,981
非流動資産		
有形固定資産	80,264	78,501
のれん及び無形資産	39,470	40,756
持分法で会計処理されている投資	2,585	2,540
その他の投資	1,268	1,191
その他の金融資産	24,123	23,836
繰延税金資産	22,651	21,348
その他の非流動資産	3,591	3,435
非流動資産合計	173,952	171,607
資産合計	328,187	315,588
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	9,014	8,233
その他の金融負債	4,126	4,041
営業債務及びその他の債務	24,757	19,212
未払法人所得税	9,261	637
その他の流動負債	14,335	16,141
流動負債合計	61,493	48,264
非流動負債		
社債及び借入金	24,606	24,624
その他の金融負債	16,459	16,049
引当金	8,679	8,682
繰延税金負債	280	272
その他の非流動負債	3,195	3,112
非流動負債合計	53,219	52,739
負債合計	114,712	101,003
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,284	△21,291
その他の資本の構成要素	2,407	△607
利益剰余金	109,802	113,925
親会社の所有者に帰属する持分合計	212,750	213,852
非支配持分	725	733
資本合計	213,475	214,585
負債及び資本合計	328,187	315,588

(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 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	19,512	17,187
サービス及びその他の収入	31,690	32,230
売上高及び営業収入合計	51,202	49,417
売上原価		
製品売上原価	△11,020	△7,656
サービス及びその他の原価	△22,190	△22,195
売上原価合計	△33,210	△29,851
売上総利益	17,992	19,566
販売費及び一般管理費	△11,164	△10,357
その他の収益及びその他の費用	△344	△120
営業利益	6,484	9,089
金融収益	617	60
金融費用	△243	△740
持分法による投資利益	4	10
税引前四半期利益	6,862	8,419
法人所得税	△2,574	△2,597
四半期利益	4,288	5,822
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	4,282	5,814
非支配持分	6	8

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	30.89円	42.99円
希薄化後	30.89円	42.37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 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
四半期利益	4,288	5,822
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	653	△2,963
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△32	△51
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	621	△3,014
その他の包括利益合計	621	△3,014
四半期包括利益	4,909	2,808
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	4,903	2,800
非支配持分	6	8

(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		
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					4,282	4,282	6	4,288
その他の包括利益				621		621		621
四半期包括利益合計	—	—	—	621	4,282	4,903	6	4,909
自己株式の取得			△2			△2		△2
配当金					△1,733	△1,733		△1,733
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△1,733	△1,735	—	△1,735
2015年6月30日残高	47,399	74,175	△11,273	5,633	105,023	220,957	716	221,673

	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

(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 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	4,288	5,822
減価償却費及び償却費	3,307	2,665
減損損失	83	115
受取利息及び受取配当金	△80	△59
支払利息	244	242
固定資産除売却損益(△)	18	5
持分法による投資損益(△)	△4	△10
法人所得税	2,574	2,597
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	9,572	5,801
棚卸資産の純増(△)減	652	274
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,226	△4,505
前払費用の純増(△)減	△942	△992
前受収益の純増減(△)	△1,661	1,762
その他	472	△40
利息及び配当金の受取額	88	37
利息の支払額	△239	△225
法人所得税の支払額	△1,724	△11,403
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,422	2,086
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△4,951	△3,455
差入保証金の純増(△)減	61	38
定期預金の純増(△)減	△5	143
その他	△2	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,897	△3,273
財務活動によるキャッシュ・フロー		
リース債務の元本返済による支出	△544	△496
配当金の支払額	△1,711	△1,674
その他	△2	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,257	△2,178
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	130	△1,700
現金及び現金同等物の純増減額	6,398	△5,065
現金及び現金同等物の期首残高	64,654	113,907
現金及び現金同等物の四半期末残高	71,052	108,842

(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1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
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	23,814	25,140
セグメント間の内部売上高	15	22
計	23,829	25,162
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	17,498	17,149
セグメント間の内部売上高	86	81
計	17,584	17,230
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	6,829	6,774
セグメント間の内部売上高	—	—
計	6,829	6,774
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	3,061	354
セグメント間の内部売上高	0	6
計	3,061	360
消去	△101	△109
連結計	51,202	49,417

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 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業	6,449	8,661
健康サービス事業	453	1,006
ゲーミング&システム事業	636	740
遊技機事業	238	△258
計	7,776	10,149
全社及び消去	△948	△940
その他の収益及びその他の費用	△344	△120
金融収益及び金融費用	374	△680
持分法による投資利益	4	10
税引前四半期利益	6,862	8,419

(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)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
日本	38,665	37,520
米国	8,104	8,181
欧州	2,437	2,023
アジア・オセアニア	1,996	1,693
連結計	51,202	49,417

(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。