



# 平成29年3月期 決算短信 (IFRS) (連結)

平成29年5月11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 (氏名) 上月 拓也  
 問合せ先責任者 (役職名) 財務・経理部長 (氏名) 本林 純一  
 定時株主総会開催予定日 平成29年6月28日 配当支払開始予定日  
 有価証券報告書提出予定日 平成29年6月29日

TEL 03-5771-0222  
 平成29年6月7日

決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満四捨五入)

## 1. 平成29年3月期の連結業績 (平成28年4月1日 ~ 平成29年3月31日)

### (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に帰属する当期利益		当期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年3月期	229,922	8.0	36,359	47.3	35,521	49.5	25,977	146.7	25,951	146.8	25,727	224.6
28年3月期	249,902	14.6	24,679	61.2	23,768	40.1	10,531	5.6	10,516	6.0	7,926	40.0

	基本的1株当たり当期利益	希薄化後1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分当期利益率	資産合計税引前利益率	売上高営業利益率
	円銭	円銭	%	%	%
29年3月期	191.89	189.08	11.6	10.7	15.8
28年3月期	76.44	76.13	4.9	7.4	9.9

(参考) 持分法による投資損益 29年3月期 268百万円 28年3月期 249百万円

### (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	1株当たり親会社所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円銭
29年3月期	337,144	235,192	234,441	69.5	1,733.57
28年3月期	328,187	213,475	212,750	64.8	1,573.11

### (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
29年3月期	43,759	13,615	9,420	134,743
28年3月期	71,336	18,746	1,877	113,907

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額(合計)	配当性向(連結)	親会社所有者帰属持分配当率(連結)
	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	百万円	%	%
28年3月期		10.50		12.50	23.00	3,146	30.1	1.5
29年3月期		17.00		41.00	58.00	7,844	30.2	3.5
30年3月期(予想)		30.00		30.00	60.00		30.1	

## 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

注記事項

(1) 期中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)	29年3月期	143,500,000 株	28年3月期	143,500,000 株
期末自己株式数	29年3月期	8,263,356 株	28年3月期	8,258,617 株
期中平均株式数	29年3月期	135,238,663 株	28年3月期	137,572,041 株

(参考)個別業績の概要

平成29年3月期の個別業績(平成28年4月1日～平成29年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年3月期	17,010	17.2	14,700	26.2	14,813	24.9	9,921	14.2
28年3月期	14,518	0.3	11,643	18.9	11,859	0.8	11,569	2.8

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
29年3月期	73.36	72.15
28年3月期	84.10	83.68

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
29年3月期	239,500	211,362	211,362	205,409	88.3	1,562.91	1,518.84	
28年3月期	238,836	205,409	205,409		86.0			

(参考) 自己資本 29年3月期 211,362百万円 28年3月期 205,409百万円

決算短信は監査の対象外です

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5月11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. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	8
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	8
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	9
(1) 連結財政状態計算書 .....	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	10
(3) 連結持分変動計算書 .....	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	13
(5) 継続企業の前提に関する注記 .....	13
(6) セグメント情報 .....	14
(7) 1 株当たり情報 .....	16
(8) 重要な後発事象 .....	16

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

#### ① 当期の経営成績

当社グループを取り巻く経済環境は、英国の欧州連合（EU）離脱や新興国経済の減速等を背景に急速な円高の進行が企業収益を圧迫し、米国大統領選挙後には一転して円安基調へと様相が変わるものの、米国新政権の経済政策の見通しや追加利上げを受け再び円高が進行するなど、大きく揺れ動く厳しい環境下でのビジネス展開となりました。

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、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。

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。日本国内では12月に「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律（IR推進法）」が成立し、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、1年以内を目途に運営事業者選定のあり方や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」の策定が開始される等、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。また、若者のスロット離れに対する対策として、スロットマシンにプレイヤーのスキル要素（プレイヤーの腕前）の導入が合法化される等、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。

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。

当社グループはこれまで、消費者嗜好の多様化や事業を取り巻く各種規制の改廃等、めまぐるしく変化する市場環境に的確に対応し、柔軟かつ継続的な事業体への進化を経営戦略の基本に、「デジタルエンタテインメント事業」、「健康サービス事業」、「ゲーミング&システム事業」、「遊技機事業」を事業領域とした事業運営を行ってまいりました。この市場環境への対応として、当第2四半期には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」と一体化する事業再編を行い、「アミューズメント事業」へと事業領域を変更いたしました。グループ創業時から培うアーケードゲームのビジネスノウハウの活用、またKONAMIブランドによるさらなる高付加価値製品及びサービスの提供、事業統合による合理化を追求するものであります。

当連結会計年度における変更後の事業領域による概況として、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「遊戯王 デュエルリンクス」が約150の国と地域で配信開始され、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、「実況パワフルプロ野球2016」や「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -Pro Evolution Soccer-」）が引き続き堅調に推移したほか、Nintendo Switch<sup>™</sup>用ソフト「スーパーボンバーマン R」（海外名「Super Bomberman R」）を発売いたしました。

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（ポディアム）」シリーズやカジノマネージメントシステム「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」タイトルが安定稼働を続け、中でも、ピアノをモチーフにした新規音楽ゲーム「ノスタルジア」の稼働が開始され、ご好評をいただいております。また、メダルゲームでは、最新作「マジカルシューター」、「トレジャーシューター」が本格稼働を開始いたしました。

遊技機におきましては、パチスロ機「セブンスビート」、「メタルギア ソリッド スネークシューター」、「麻雀格闘倶楽部 2」、「防空少女ラブキューレ」、「GI優駿倶楽部」を販売いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,299億2千2百万円（前連結会計年度比8.0%減）、営業利益は363億5千9百万円（前連結会計年度比47.3%増）、税引前利益は355億2千1百万円（前連結会計年度比49.5%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は259億5千1百万円（前連結会計年度比146.8%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

	前連結会計年度 (自 2015年 4 月 1 日 至 2016年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 2016年 4 月 1 日 至 2017年 3 月 31 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	115,037	105,573	△8.2
健康サービス事業	71,286	68,648	△3.7
ゲーミング&システム事業	34,284	31,251	△8.8
アミューズメント事業	29,779	25,342	△14.9
消去	△484	△892	—
連結合計	249,902	229,922	△8.0

(注) 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。前連結会計年度との比較においては、前連結会計年度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、当第4四半期において「遊戯王 デュエルリンクス」を約150の国と地域で配信開始し、引き続き好調に推移しております。そのほか国内市場では、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA (エース)」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、中でも12月に配信2周年を迎えた「実況パワフルプロ野球」においては、「春の熱血甲子園大会」を開催するなど、より多くのお客様にお楽しみいただける施策を展開いたしました。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、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。2017年夏に開催される世界大会に向けた予選が開始され、また米国を皮切りとした劇場版アニメの海外公開や、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推移いたしました。

家庭用ゲームでは、「実況パワフルプロ野球2016」や「ウイニングイレブン 2017 (海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer -」) を発売し、堅調に推移いたしました。また、3月にはNintendo Switch™用ソフト「スーパーボンバーマン R」(海外名「Super Bomberman R」) を発売し、多くのお客様にお楽しみいただいております。

なお、当連結会計年度におきましては、モバイルゲームが好調に推移し、その構成比率が高まったことから、前連結会計年度比で減収増益となりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は1,055億7千3百万円（前連結会計年度比8.2%減）となり、セグメント利益は337億5千9百万円（前連結会計年度比13.1%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等、サービスの拡充に努めました。当連結会計年度においては、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したほか、12月に飯田橋、恵比寿、自由が丘駅前の3施設をリニューアルオープンし、トレーニングマシンの刷新やパーソナルトレーニングスペースを拡充いたしました。また、1月には「コナミスポーツクラブユウカリが丘」を大型ショッピングセンター内に新生オープンし、マシンジムとスタジオに特化した新形態のフィットネスクラブとして生まれ変わり、お客様が今まで以上に運動に集中できる環境を整えると同時に、気軽に通いやすい施設づくりを行っております。お子様向けスクール「運動塾」では、近年、子供を取り巻く環境の変化等から、身体の基礎を作る体操スクールの需要の高まりを受け、コナミスポーツクラブ二子玉川の体育館をリニューアルし、体操スクールを増強するなど、多くのお子様運動の楽しさや魅力を伝え、健康づくりへのサポートに努めました。新たな取り組みとしては、2020年東京オリンピックの正式種目に決定したスポーツクライミングの「ボルダリング」施設を3月にコナミスポーツクラブ池袋内に開設いたしました。当該施設では、無料の「初心者クリニック」を随時開催するなど、初心者や未経験者のクライミングデビューを後押し、スポーツクライミングの普及、発展に貢献してまいります。また、経済産業省が官民連携で推進する「プレミアムフライデー」に賛同し、2月から全国のコナミスポーツクラブで会員と同伴来館で体験利用料無料の特別サービスを開始いたしました。

受託施設では、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし、新たに30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、コナミスポーツ体操競技部所属のリオデジャネイロオリンピック金メダリスト3選手(山室光史、田中佑典、加藤凌平)をイメージキャラクターに起用し、コナミスポーツクラブのインストラクター監修による本格的機能性スポーツアンダーウェア「パワフルギアスポーツ サポートアンダーウェア」を新たに開発し、発売いたしました。

なお、当連結会計年度におきましては、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、施設運営の品質改善及び効率化が進んだことから、前連結会計年度比で増益となりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は686億4千8百万円(前連結会計年度比3.7%減)となり、また、セグメント利益は42億2千4百万円(前連結会計年度比57.1%増)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が多様なニーズに対応した「Concerto」シリーズの拡充により、北米を中心に販売台数を伸ばしたほか、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」シリーズの販売が堅調に推移いたしました。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、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設へ導入したほか、北米各州及び豪州のカジノ施設への導入も堅調に推移いたしました。また、イギリス・ロンドンで開催されたヨーロッパ最大級のゲーミング業界の展示会「ICE Totally Gaming Show 2017」(アイス トータルリー ゲーミングショー 2017)において、マルチゲームの機能を持つ「SeleXion (セレクト ション)」を中心に、ビデオスロットマシン「Concerto」シリーズとして「Concerto Slant (コンチェルト スラント)」、「Concerto Stack (コンチェルト スタック)」、「Concerto Crescent (コンチェルト クレセント)」等、バラエティ豊かなラインアップの紹介により世界中の来場者から大きな注目を集めました。

なお、当連結会計年度におきましては、北米市場を中心に堅調に推移し、現地通貨ベースでは増収となったものの、新製品に向けた開発コストの上昇をはじめ、期中における急速な円高の進行に伴う為替影響等により減収減益となりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は312億5千1百万円(前連結会計年度比8.8%減)となり、セグメント利益は48億4千9百万円(前連結会計年度比13.0%減)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、「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、中でも、ピアノをモチーフにした新規音楽ゲーム「ノスタルジア」の稼働が開始され、ご好評をいただいております。メダルゲームでは、「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新作「TwinkleDrop JUKE!」、 「FROZEN TOWER」、及びメダルゲーム機の最新作として、自分でボールを発射しポケットを狙う新感覚メダルゲーム「マジカルシューター」、縦横無尽に飛び回るボール抽選で大人から子供までが楽しめる新しいゲーム性の「トレジャーシュート」が本格稼働を開始いたしました。また、2011年より毎年開催されているアーケードゲームプレイヤーの頂点を決める公式大会「The 6th KONAMI Arcade Championship」を12月より開始し、全国のアミューズメント施設及びアジア・北米地域で引き続き好調な稼働を維持しております。

遊技機におきましては、5月に「伊勢志摩サミット」開催による約1カ月の入替自粛や、遊技機の型式試験変更及び規則改正等、例年にない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、新基準の5.5号機の中でもトップクラスの高稼働を維持したパチスロ機「マジカルハロウィン5」の追加受注のほか、アーケードゲームの人気音楽ゲーム「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」、超大型家庭用ゲームタイトル「メタルギア」シリーズを32インチの新筐体でパチスロ化した「メタルギア ソリッド スネークイーター」、前作で人気を博した「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新作パチスロ「麻雀格闘倶楽部2」を販売いたしました。また、当第4四半期には、オリジナルタイトル「防空少女ラプキユーレ」のほか、GIレースで名を馳せた競走馬などが実名で登場する業界初の育成競馬パチスロ「GI優駿倶楽部」を発売し、現在も長期安定稼働を維持し市場より高い評価をいただいております。

なお、当連結会計年度におけるアミューズメント事業を取り巻く市場環境は引き続き厳しい状況が続いておりますが、事業再編による効率的な事業運営及び収益構造の改善を推進いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は253億4千2百万円（前連結会計年度比14.9%減）となり、セグメント利益は52億3千9百万円（前連結会計年度比11.4%増）となりました。

## ③ 今後の見通し

## (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、2017年4月に累計3,000万ダウンロードを突破した「実況パワフルプロ野球」や、累計4,000万ダウンロードを突破し、2017年4月より韓国での配信を開始した「遊戯王 デュエルリンクス」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、TVアニメ新シリーズに登場する新たなルールが追加された「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、積極的に展開してまいります。

家庭用ゲームでは、誰でも参加可能なe-Sports大会「PES LEAGUE」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。

エンタテインメント市場において「豊かな経験や体験」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。

## (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、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では、施設の統廃合を行い安定的な収益の確保を目指してまいりましたが、今後はお客様のニーズに適したサービス拡充への新たな取り組みを推進するとともに、直営施設の新規出店を加速してまいります。

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。

健康関連商品においては、既存商品の「エアロバイク」に加え、各種新商品を引き続き発売してまいります。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。

#### (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、アメリカ・ラスベガスのカジノ施設において、プレイヤーの技術介入を可能とするスキル要素を搭載したゲームコンテンツ「Frogger: Get Hoppin' (フロgger: ゲット ホッピン)」をテスト導入し、プレイヤーから大きな反響を得ることができました。また、KONAMIのアーケードゲームで培った経験や技術を生かし、一般的なビデオスロットマシンとは異なる音楽に合わせたパネルタッチによるスキルゲーム「Beat Square (ビート・スクエア)」をはじめ、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やマーケティングを行う最新機能を搭載した「SYNKROS Dashboards (シンクロス・ダッシュボード)」、「SYNKROS Offers Management (シンクロス・オファーズ・マネジメント)」が、「Casino Journal's Annual Top 20 Most Innovative Gaming Technology Awards (カジノジャーナル・アニュアルトップ20・モスト・イノベティブ・ゲーミング・テクノロジー・アワード)」を受賞し高い評価をいただいております。

今後も、好評を博しているビデオスロットマシン「Concerto」を中心に、「Podium」シリーズ等のバラエティ豊かな商品展開と販売強化を推進し、スキルゲーム等の新たなカテゴリ商品の市場投入や最新機能を搭載したカジノマネジメントシステムの導入拡大を積極的に展開してまいります。

#### (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。また、幅広い世代に楽しんでいただいているメダルゲームについても引き続き展開してまいります。

遊技機では、遊技人口の減少や規制変更の対応等、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、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。

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、当社グループ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、アーケードゲームと遊技機の販売部門を一体化する機能統合を行い、営業網の強化による販売の最大化、経営の効率化を追求してまいります。また、両ビジネスのノウハウを掛け合わせた相乗効果を通して、これまで以上にお客様に喜ばれる商品・サービスで、街角の様々な「場」から「面白い」や「楽しい」をお届けしてまいります。

次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ます。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して89億5千7百万円増加し、3,371億4千4百万円となりました。これは主として、有形固定資産やのれん及び無形資産が減少した一方で、現金及び現金同等物が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して127億6千万円減少し、1,019億5千2百万円となりました。これは主として、未払法人所得税や社債及び借入金が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して217億1千7百万円増加し、2,351億9千2百万円となりました。これは主として、当期利益の計上により利益剰余金が増加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4.7ポイント増加し、69.5%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31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	71,336	43,759	△27,577
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,746	△13,615	5,131
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,877	△9,420	△7,543
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,460	112	1,572
現金及び現金同等物の純増減額	49,253	20,836	△28,417
現金及び現金同等物の期末残高	113,907	134,743	20,836

当連結会計年度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208億3千6百万円増加し、当連結会計年度末には1,347億4千3百万円となりました。

また、当連結会計年度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)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、437億5千9百万円（前連結会計年度比38.7%減）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や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)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、136億1千5百万円（前連結会計年度比27.4%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)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、94億2千万円（前連結会計年度比401.9%増）となりました。これは主として、前連結会計年度において短期借入れによる収入があった一方で、当連結会計年度において短期借入れの返済を行ったこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していくと考えております。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき41円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり17円）と合わせ、1株当たり58円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり60円とする予定であります。

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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期（平成27年3月期）より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2017年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	113,907	134,743
営業債権及びその他の債権	23,401	25,951
棚卸資産	9,170	7,430
未収法人所得税	2,139	846
その他の流動資産	5,618	5,978
流動資産合計	154,235	174,948
非流動資産		
有形固定資産	80,264	75,598
のれん及び無形資産	39,470	34,774
持分法で会計処理されている投資	2,585	2,798
その他の投資	1,268	1,266
その他の金融資産	24,123	22,362
繰延税金資産	22,651	22,335
その他の非流動資産	3,591	3,063
非流動資産合計	173,952	162,196
資産合計	328,187	337,144
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	9,014	10,607
その他の金融負債	4,126	4,007
営業債務及びその他の債務	24,757	25,852
未払法人所得税	9,261	2,745
その他の流動負債	14,335	13,635
流動負債合計	61,493	56,846
非流動負債		
社債及び借入金	24,606	19,678
その他の金融負債	16,459	14,633
引当金	8,679	8,106
繰延税金負債	280	0
その他の非流動負債	3,195	2,689
非流動負債合計	53,219	45,106
負債合計	114,712	101,952
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,284	△21,304
その他の資本の構成要素	2,407	2,157
利益剰余金	109,802	131,763
親会社の所有者に帰属する持分合計	212,750	234,441
非支配持分	725	751
資本合計	213,475	235,192
負債及び資本合計	328,187	337,144

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	118,795	90,787
サービス及びその他の収入	131,107	139,135
売上高及び営業収入合計	249,902	229,922
売上原価		
製品売上原価	△70,974	△46,813
サービス及びその他の原価	△91,476	△94,378
売上原価合計	△162,450	△141,191
売上総利益	87,452	88,731
販売費及び一般管理費	△49,292	△45,107
その他の収益及びその他の費用	△13,481	△7,265
営業利益	24,679	36,359
金融収益	230	199
金融費用	△1,390	△1,305
持分法による投資利益	249	268
税引前利益	23,768	35,521
法人所得税	△13,237	△9,544
当期利益	10,531	25,977
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	10,516	25,951
非支配持分	15	26

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
1株当たり当期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	76.44円	191.89円
希薄化後	76.13円	189.08円

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
当期利益	10,531	25,977
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	△2,576	△253
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△29	3
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△2,605	△250
その他の包括利益合計	△2,605	△250
当期包括利益	7,926	25,727
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	7,911	25,701
非支配持分	15	26

(3) 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
当期利益					10,516	10,516	15	10,531
その他の包括利益				△2,605		△2,605		△2,605
当期包括利益合計	—	—	—	△2,605	10,516	7,911	15	7,926
転換社債型新株予約権付社債の 発行		251				251		251
自己株式の取得			△10,013			△10,013		△10,013
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,188	△3,188		△3,188
所有者との取引額合計	—	251	△10,013	—	△3,188	△12,950	—	△12,950
2016年 3 月31日残高	47,399	74,426	△21,284	2,407	109,802	212,750	725	213,475

	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
当期利益					25,951	25,951	26	25,977
その他の包括利益				△250		△250		△250
当期包括利益合計	—	—	—	△250	25,951	25,701	26	25,727
自己株式の取得			△20			△20		△20
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,990	△3,990		△3,990
所有者との取引額合計	—	0	△20	—	△3,990	△4,010	—	△4,010
2017年 3 月31日残高	47,399	74,426	△21,304	2,157	131,763	234,441	751	235,192

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	10,531	25,977
減価償却費及び償却費	29,087	16,286
減損損失	9,062	6,401
受取利息及び受取配当金	△217	△195
支払利息	946	940
固定資産除売却損益(△)	4,167	538
持分法による投資損益(△)	△249	△268
法人所得税	13,237	9,544
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	5,999	△2,355
棚卸資産の純増(△)減	3,453	1,954
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	93	1,521
前払費用の純増(△)減	△95	84
前受収益の純増減(△)	△1,981	388
その他	3,367	△1,475
利息及び配当金の受取額	190	166
利息の支払額	△995	△953
法人所得税の支払額	△5,259	△14,794
営業活動によるキャッシュ・フロー	71,336	43,759
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△19,079	△14,969
差入保証金の純増(△)減	262	1,192
定期預金の純増(△)減	△7	143
その他	78	19
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,746	△13,615
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(△)	△5,904	1,134
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	9,289	12,846
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	—	△17,386
社債の発行による収入	10,050	—
リース債務の元本返済による支出	△2,082	△2,011
配当金の支払額	△3,185	△3,984
自己株式の取得による支出	△10,013	△20
その他	△32	1
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,877	△9,420
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,460	112
現金及び現金同等物の純増減額	49,253	20,836
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期末残高	113,907	134,743

(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)

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31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	114,970	105,151
セグメント間の内部売上高	67	422
計	115,037	105,573
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	70,966	68,327
セグメント間の内部売上高	320	321
計	71,286	68,648
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	34,284	31,251
セグメント間の内部売上高	—	—
計	34,284	31,251
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	29,682	25,193
セグメント間の内部売上高	97	149
計	29,779	25,342
消去	△484	△892
連結計	249,902	229,922

セグメント損益

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
デジタルエンタテインメント事業	29,843	33,759
健康サービス事業	2,689	4,224
ゲーミング&システム事業	5,572	4,849
アミューズメント事業	4,705	5,239
計	42,809	48,071
全社及び消去	△4,649	△4,447
その他の収益及びその他の費用	△13,481	△7,265
金融収益及び金融費用	△1,160	△1,106
持分法による投資利益	249	268
税引前利益	23,768	35,521



(7) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2015年4月1日 至 2016年3月31日)	当連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	10,516百万円	25,951百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益調整額	9百万円	36百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益	10,525百万円	25,987百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	137,572,041株	135,238,663株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	675,801株	2,197,947株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する加重平均発行済普通株式数	138,247,842株	137,436,610株
基本的1株当たり当期利益	76.44円	191.89円
希薄化後1株当たり当期利益	76.13円	189.08円

(8) 重要な後発事象

該当事項はありません。