



平成30年3月期 第2四半期決算短信(IFRS)(連結)

平成29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
 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
 配当支払開始予定日

TEL 03-5771-0222
 平成29年11月21日

四半期報告書提出予定日 平成29年11月13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. 平成30年3月期第2四半期の連結業績(平成29年4月1日 ~ 平成29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	%
30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
29年3月期第2四半期	101,401	5.9	17,040	36.9	16,248	33.3	12,233	55.9	12,217	55.7	8,685	19.9

	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
30年3月期第2四半期	127.04	125.12
29年3月期第2四半期	90.33	89.02

(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	百万円	百万円	%
30年3月期第2四半期	349,593	247,453	246,696	70.6		
29年3月期	337,144	235,192	234,441	69.5		

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
29年3月期		17.00		41.00	58.00
30年3月期		30.00			
30年3月期(予想)				30.00	60.00

(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) 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

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)

30年3月期2Q	143,500,000 株	29年3月期	143,500,000 株
----------	---------------	--------	---------------

期末自己株式数

30年3月期2Q	8,265,166 株	29年3月期	8,263,356 株
----------	-------------	--------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

30年3月期2Q	135,235,621 株	29年3月期2Q	135,239,654 株
----------	---------------	----------	---------------

四半期決算短信は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	5
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) セグメント情報	12

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

当第2四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、長期にわたる景気回復が続き、企業収益、雇用環境は改善に向かう一方で、依然として個人消費は力強さを欠く状況にあります。また、欧米経済は緩やかな回復傾向を維持する中でも、政治・政策動向や北朝鮮情勢など、不透明感は払拭されない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、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、ボディメイクに取り組まれるお客様も着実に増加するとともに、対応商品（ダイエット・シェイプアップ・パーソナルトレーニング・スタジオプログラムなど）へのニーズは多様化しております。そのほか家庭用の健康機器市場は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。

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、ゲーミング市場は更なる成長を続けております。また、若者のスロット離れに対する対策として、スロットマシンへのスキル要素（プレイヤーの腕前）の導入が北米の一部の州で合法化されるなど、今後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。

アーケードゲーム市場におきましては、これまで厳しい市場環境が続いておりましたが、2016年6月施行の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」（風適法）の一部改正に伴う都道府県施行条例改正により、青少年に対する入場時間の規制緩和から、ショッピングセンター内のゲームコーナーに家族連れの利用者が増加し、また業界全体の市場活性化に向けた取り組みにより、新しいユーザー層の開拓に繋がったことなどを背景に、市場は回復の兆しが見えております。

遊技機市場におきましては、9月に風適法施行規則等の改正規則が交付され、2018年2月1日に施行されることとなりましたが、市場の活性化につながる新しいゲーム性を搭載した遊技機が生まれることが期待されております。

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」、「遊戯王 デュエルリンクス」、「プロ野球スピリッツA（エース）」、「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」）等のモバイルゲームが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」シリーズをグローバルに展開し、世界選手権を日本で開催いたしました。モバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」の選手権も併催し、eスポーツとしても楽しんでいただきました。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」）を発売し、ご好評をいただいております。また、「スーパーボンバーマン R」（海外名「Super Bomberman R」）や「実況パワフルプロ野球2016」が引き続き堅調に推移いたしました。

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 ハイグレードモデル」や音楽ゲーム「ノスタルジア FORTE（フォルテ）」が稼働を開始し、安定稼働を続けております。メダルゲームでは、「アニマロット おとぎの国のアニマ」が引き続き堅調な稼働で推移しております。遊技機におきましては、パチスロ最新機種「ラッキーバガス」、「悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow」の発売に加え、前期に発売したパチスロ機「GI優駿倶楽部」において、新基準の5.5号機の中でもトップクラスの長期安定稼働を維持し、市場からの高い評価を背景とした追加受注により順調に推移いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,153億5千6百万円（前年同期比13.8%増）、営業利益は249億5千1百万円（前年同期比46.4%増）、税引前四半期利益は248億3千6百万円（前年同期比52.9%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は171億8千万円（前年同期比40.6%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 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	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	44,894	57,765	28.7
健康サービス事業	35,023	33,017	△5.7
ゲーミング&システム事業	13,789	12,641	△8.3
アミューズメント事業	7,938	12,553	58.1
消去	△243	△620	—
連結合計	101,401	115,356	13.8

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA (エース)」をはじめとした各タイトルが引き続きご好評をいただいております。グローバル市場向けタイトルとして、「遊戯王 デュエルリンクス」、「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」)、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(海外名「PES CLUB MANAGER」)なども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。8月にはモバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」とともに世界選手権を日本で開催し、会場の様子を全世界へ動画配信する事により、多くのお客様に楽しんでいただきました。また、欧米でもTVアニメ新シリーズに登場する新たなルールに対応したカードをリリースするなど、コンテンツの活性化を推進いたしました。

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」)を発売し、ご好評いただいております。また、「スーパーボンバーマン R」(海外名「Super Bomberman R」)や「実況パワフルプロ野球2016」が引き続き堅調に推移いたしました。8月からは一般社団法人日本野球機構(NPB)公認eスポーツ大会「パワプロチャンピオンシップス 2017」の予選を各地で開催し活況を呈しております。

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577億6千5百万円（前年同期比28.7%増）となり、セグメント利益は192億5千2百万円（前年同期比24.5%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、近年多様化するフィットネス市場において、お客様のニーズに応えるため、利用頻度に応じて選択できる料金プランと、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により利用促進を図るとともに、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などサービスの拡充に努めました。また、かつてスポーツクラブの先駆けとなり、常に時代をリードしてきたスポーツクラブブランド「エグザス」をリ・ブランドし、マシンジムとスタジオに特化したコンパクトな施設「エグザス 西九条」(大阪市此花区)をオープンいたしました。さらに、2020年に向けて人々のスポーツへの関心が高まる中、今春よりクライミング事業をスタートさせ、「コナミスポーツクラブ池袋」に続き、「コナミスポーツクラブ川越」にクライミング施設を新設いたしました。フィットネスプログラムでは、人気ダイエットプログラム「バイオメトリクス」のより効果的なプログラムへのリニューアルや、コナミスポーツクラブ会員外のお客様への提供を開始したほか、気軽に参加できる15分クラスのスタジオプログラムを新設し、より多くの方に参加いただけるサービスを展開いたしました。その他、お客様へのスマートで快適なフィットネスライフの提供を目的に、スマートフォンアプリ「コナミスポーツクラブ公式アプリ」の配信を開始しました。

健康関連商品では、「コナミスポーツクラブオリジナル」の新商品として、「コナミスポーツクラブ ヨガマット」、「コナミスポーツクラブ フィットネスボール」、「コナミスポーツクラブ ボディボール」の販売を開始するとともに、お客様がより効果的にご使用いただけるようコナミスポーツクラブインストラクターによる使い方講座動画を配信いたしました。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、直営施設の退店等による影響で売上高は減少する中、新規会員獲得に向けた新店オープン及び施設のリニューアル、また、入会キャンペーン施策等の先行投資により、会員数は回復基調にあるものの、前年同期比減益となりました。

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330億1千7百万円（前年同期比5.7%減）となり、セグメント利益は18億1千4百万円（前年同期比31.3%減）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の多様なニーズに対応し、KONAMI初の湾曲画面を用いた新筐体「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中心に展開したほか、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」シリーズの販売に注力いたしました。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、北米のカジノ施設に加え、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引き続き順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、新規カジノ施設の開業が限定的であったことからスロットマシンの新規設置が減少したほか、カジノマネジメントシステムの導入が一部下期に変更となった影響により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126億4千1百万円（前年同期比8.3%減）となり、セグメント利益は12億3千6百万円（前年同期比22.2%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、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 ハイグレードモデル」が稼働を開始いたしました。モニターの大型化やUSB充電端子の装備、足元を広く開放した新デザインの筐体に、新規モードを搭載しコンテンツがより一層充実し、お客様よりご好評いただいております。音楽ゲームではピアノをモチーフとした「ノスタルジア FORTE（フォルテ）」が稼働を開始し、楽曲を奏でる楽しさ、演奏感を追求し、幅広いお客様に楽しんでいただける内容にバージョンアップしております。メダルゲームでは2011年の誕生以来、分かりやすいゲーム性で海外をはじめ多くのお客様より高い評価をいただいている、ルーレットとボールを使った抽選型メダルゲーム「アニマシリーズ」の最新作「アニマロッタ おとぎの国のアニマ」が引き続き好調な稼働を維持しております。また、アミューズメント施設向けマルチ電子マネー決済システム「シンカターミナル」のサービスを順次開始し、アミューズメント施設を利用されるお客様が、お手元の電子マネーでゲームを楽しめる環境作りを推進しております。

遊技機では、オリジナルタイトルのパチスロ最新機種「ラッキーベガス」、「悪魔城ドラキュラ Lords of Shadow」の発売に加え、前期に発売した実名競走馬育成パチスロ「GI優駿倶楽部」は、豊富なゲーム性が多くのお客様の支持を獲得するなど、新基準の5.5号機の中でもトップクラスの長期安定稼働を維持し、市場からの高い評価を背景とした追加受注により好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125億5千3百万円（前年同期比58.1%増）となり、セグメント利益は46億1千3百万円（前年同期比156.3%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、新規タイトルとして「ウイニングイレブン カードコレクション」(海外名「PES CARD COLLECTION」)を配信いたします。これに加え、「東京ゲームショウ2017」で話題となった「ラブプラス EVERY」、「ときめきアイドル」の配信を予定しております。既存タイトルでは、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、「遊戯王 デュエルリンクス」が累計5,500万ダウンロードを突破したほか、「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2017」)が累計5,000万ダウンロードを突破いたしました。なお、今後、「遊戯王 デュエルリンクス」はPC版の展開も予定しております。これらのタイトルを中心として、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、引き続きグローバル展開を強化していくとともに、eスポーツとしての取り組みも積極的に進めてまいります。

家庭用ゲームでは、11月にニンテンドー3DS™用ソフト「プリプリちいちゃん!! プリプリ デコる一む!」を国内向けに発売いたします。また、eスポーツへの取り組みとしてUEFA(欧州サッカー連盟)のUEFA Champions League公式大会となった「PES LEAGUE」や、一般社団法人日本野球機構(NPB)の公認大会となった「パワプロチャンピオンシップス」を開催し、お客様に継続的に楽しんでいただけるよう努めてまいります。その他、「東京ゲームショウ2017」に出展した「METAL GEAR SURVIVE」は2018年2月に発売を予定しており、「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: M∀RS」に関しては、2018年の発売に向けて鋭意制作中です。

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。

(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。近年のフィットネス市場は、小規模施設やマシンとスタジオに限定した施設など多様化する中で、コナミスポーツクラブは「その時代に求められるフィットネスクラブ」として、かつてスポーツクラブの先駆けとなり、常に時代をリードしてきたスポーツクラブブランド「エグザス」をリ・ブランドし、現代に合わせた形で復活させた第1号施設「エグザス 西九条」(大阪市此花区)に続き、第2号施設「エグザス 奏の杜」(千葉県習志野市)を10月にオープンいたしました。今後もスポーツクラブブランド「コナミスポーツクラブ」、「グランサイズ」、「エグザス」では、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。

健康関連商品では、コナミスポーツクラブブランド商品である「コナミスポーツクラブ オリジナル」のほか、コナミスポーツクラブ選りすぐりのブランド商品である「コナミスポーツクラブ セレクション」のラインアップを拡充させ、各種新商品を引き続き販売してまいります。また、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。

高齢化社会の本格的な到来と生活習慣病への対策を背景に、社会全体における健康意識は益々高まりを見せる中で、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、更なる事業拡大に努めてまいります。

(ゲーミング&システム事業)

スロットマシンでは、主力商品であるビデオスロットマシン「Concerto」シリーズを中心に、依然人気の高いロングセラー商品「Podium」シリーズの商品展開と販売強化を推進してまいります。また、8月にオーストラリア・シドニーで開催された「Australasian Gaming Expo 2017(オーストラレーシアン・ゲーミング・エキスポ 2017)」では、当社グループのアーケード音楽ゲーム「BEMANI(ビーマニ)」シリーズの「jubeat(ユビート)」をベースに誕生した「Beat Square(ビート・スクエア)」を出展したほか、スキル要素(プレイヤーの腕前)を盛り込んだ「Frogger Get

Hoppin' (フロッガー・ゲット・ホッピン)」、競馬マルチステーション「Fortune Cup (フォーチュン・カップ)」を出版し、ゲーミング業界関係者より高い評価を得ております。今後も、市場のニーズをとらえ、KONAMIのアーケードゲームで培った経験や技術を生かした商品の拡充にも注力してまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」では、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機能「SYNKROS Offers Management (シンクロスオファーズ マネジメント)」をはじめとする多彩な機能に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。

(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の提供とともに、eスポーツ大会の展開を広げることで業界の更なる活性化に取り組んでまいります。ビデオゲームでは、「beatmania」発売から20年を迎えた「beatmania IIDX」シリーズにおいて、音楽・映像のクオリティアップに加え、新たに動画撮影できるカメラ機能を搭載するハードウェアへと刷新した「beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS」の稼動が12月に予定しており、eスポーツ大会に向けた展開も行ってまいります。メダルゲームでは、メダルコーナーの定番商品として、抽選型メダルゲーム「アニマロッタ」のすべての機能をコンパクトにまとめた新筐体の稼動を12月に予定しております。より多くの店舗でアニメの世界を楽しんでいただけるよう、広く展開してまいります。

遊技機では、前作で高稼働実績を挙げた「戦国コレクション」シリーズ最新作パチスロ「戦国コレクション3」の発売を11月下旬に予定しております。今後も、遊技業界における更なる健全化を目的に、ギャンブル等依存症対策の強化や規則改正等、市場における変化が予測されますが、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。

当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、2017年5月11日付「平成29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 (2017年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2017年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	134,743	136,947
営業債権及びその他の債権	25,951	29,679
棚卸資産	7,430	9,807
未収法人所得税	846	893
その他の流動資産	5,978	7,780
流動資産合計	174,948	185,106
非流動資産		
有形固定資産	75,598	76,194
のれん及び無形資産	34,774	37,920
持分法で会計処理されている投資	2,798	2,859
その他の投資	1,266	1,254
その他の金融資産	22,362	21,954
繰延税金資産	22,335	21,478
その他の非流動資産	3,063	2,828
非流動資産合計	162,196	164,487
資産合計	337,144	349,593
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	10,607	10,631
その他の金融負債	4,007	3,899
営業債務及びその他の債務	25,852	26,204
未払法人所得税	2,745	3,198
その他の流動負債	13,635	18,968
流動負債合計	56,846	62,900
非流動負債		
社債及び借入金	19,678	14,715
その他の金融負債	14,633	13,702
引当金	8,106	8,115
繰延税金負債	0	31
その他の非流動負債	2,689	2,677
非流動負債合計	45,106	39,240
負債合計	101,952	102,140
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,304	△21,314
その他の資本の構成要素	2,157	2,787
利益剰余金	131,763	143,398
親会社の所有者に帰属する持分合計	234,441	246,696
非支配持分	751	757
資本合計	235,192	247,453
負債及び資本合計	337,144	349,593

(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 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	37,093	40,606
サービス及びその他の収入	64,308	74,750
売上高及び営業収入合計	101,401	115,356
売上原価		
製品売上原価	△16,928	△17,598
サービス及びその他の原価	△44,057	△49,095
売上原価合計	△60,985	△66,693
売上総利益	40,416	48,663
販売費及び一般管理費	△20,768	△23,288
その他の収益及びその他の費用	△2,608	△424
営業利益	17,040	24,951
金融収益	92	196
金融費用	△1,032	△428
持分法による投資利益	148	117
税引前四半期利益	16,248	24,836
法人所得税	△4,015	△7,650
四半期利益	12,233	17,186
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	12,217	17,180
非支配持分	16	6

	前第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	90.33円	127.04
希薄化後	89.02円	125.12

(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 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
四半期利益	12,233	17,186
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	△3,510	638
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△39	△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	1	△0
純損益に振り替えられる可能性のある項目合 計	△3,548	630
その他の包括利益合計	△3,548	630
四半期包括利益	8,685	17,816
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	8,669	17,810
非支配持分	16	6

(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		
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					12,217	12,217	16	12,233
その他の包括利益				△3,548		△3,548		△3,548
四半期包括利益合計	—	—	—	△3,548	12,217	8,669	16	8,685
自己株式の取得			△11			△11		△11
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△1,691	△1,691		△1,691
所有者との取引額合計	—	0	△11	—	△1,691	△1,702	—	△1,702
2016年9月30日残高	47,399	74,426	△21,295	△1,141	120,328	219,717	741	220,458

	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

(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 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	12,233	17,186
減価償却費及び償却費	5,365	5,341
減損損失	2,219	325
受取利息及び受取配当金	△90	△90
支払利息	478	418
固定資産除売却損益(△)	59	16
持分法による投資損益(△)	△148	△117
法人所得税	4,015	7,650
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	1,635	△3,399
棚卸資産の純増(△)減	△2,979	△2,245
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△956	△812
前払費用の純増(△)減	△1,459	△542
前受収益の純増減(△)	4,699	5,325
その他	△1,046	△190
利息及び配当金の受取額	69	100
利息の支払額	△484	△418
法人所得税の支払額	△11,332	△6,377
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,278	22,171
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△7,340	△8,493
差入保証金の純増(△)減	403	607
定期預金の純増(△)減	143	△1,205
その他	3	7
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,791	△9,084
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	8,229	5,623
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△8,229	△4,502
社債の償還による支出	—	△5,000
リース債務の元本返済による支出	△1,025	△901
配当金の支払額	△1,688	△5,536
その他	△11	△10
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,724	△11,447
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,958	564
現金及び現金同等物の純増減額	805	2,204
現金及び現金同等物の期首残高	113,907	134,743
現金及び現金同等物の四半期末残高	114,712	136,947

(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)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
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	44,869	57,373
セグメント間の内部売上高	25	392
計	44,894	57,765
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	34,859	33,009
セグメント間の内部売上高	164	8
計	35,023	33,017
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	13,789	12,641
セグメント間の内部売上高	—	—
計	13,789	12,641
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	7,884	12,333
セグメント間の内部売上高	54	220
計	7,938	12,553
消去	△243	△620
連結計	101,401	115,356

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 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	15,469	19,252
健康サービス事業	2,641	1,814
ゲーミング&システム事業	1,589	1,236
アミューズメント事業	1,799	4,613
計	21,498	26,915
全社及び消去	△1,850	△1,540
その他の収益及びその他の費用	△2,608	△424
金融収益及び金融費用	△940	△232
持分法による投資利益	148	117
税引前四半期利益	16,248	24,836

(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) 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) アミューズメント事業 アーケードゲーム及び遊技機の制作、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2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)
日本	76,487	90,902
米国	17,151	16,474
欧州	4,404	4,419
アジア・オセアニア	3,359	3,561
連結計	101,401	115,356

(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。