

2019年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

2019年1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

TEL 03-5771-0222

四半期報告書提出予定日 2019年2月13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

(百万円未満四捨五入)

1. 2019年3月期第3四半期の連結業績(2018年4月1日～2018年12月31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3四半期	192,631	7.8	39,440	2.4	39,186	2.8	27,222	4.5	27,215	4.5	28,136	4.9
2018年3月期第3四半期	178,668	9.0	38,532	30.2	38,133	32.1	26,043	26.0	26,034	26.1	26,814	24.9

	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
2019年3月期第3四半期	201.25	198.17
2018年3月期第3四半期	192.50	189.60

(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3四半期	363,308	269,352	268,588	73.9
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)直近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 : 有
- 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)	2019年3月期3Q	143,500,000 株	2018年3月期	143,500,000 株
② 期末自己株式数	2019年3月期3Q	8,266,784 株	2018年3月期	8,266,259 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2019年3月期3Q	135,233,376 株	2018年3月期3Q	135,235,259 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4ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2019年1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3四半期連結累計期間の概況

第3四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並びに英国のEU離脱問題の混迷等、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3四半期連結累計期間における経営成績は、デジタルエンタテインメント事業におけるサッカー及び野球コンテンツの各シリーズタイトルが堅調に推移したことから、前年同期に主力タイトルの販売が好調であったアミューズメント事業の反動があったものの、売上高・営業利益ともに前年同期を上回る実績となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,926億3千1百万円（前年同期比7.8%増）、営業利益は394億4千万円（前年同期比2.4%増）、税引前四半期利益は391億8千6百万円（前年同期比2.8%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は272億1千5百万円（前年同期比4.5%増）となりました。

なお、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3四半期 連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12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	89,655	105,806	18.0
アミューズメント事業	19,800	18,179	△8.2
ゲーミング&システム事業	20,658	21,946	6.2
スポーツ事業	49,708	47,912	△3.6
消去	△1,153	△1,212	—
連結合計	178,668	192,631	7.8

(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、大型アップデートを行った「ウイニングイレブン 2019」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2019」)がご好評いただいているほか、「遊戯王 デュエルリンクス」においては、第2四半期のアップデート以降、多くのお客様に楽しんでいただいております。国内市場では、配信開始から3周年を迎えた「プロ野球スピリッツA (エース)」の売上が伸びました。また「実況パワフルプロ野球」、「実況パワフルサッカー」も配信開始からそれぞれ4周年、2周年を迎え、各種施策により好調に推移いたしました。

カードゲームでは、2019年2月で発売から20周年を迎える『遊戯王オフィシャルカードゲーム』の記念プロジェクトとして、20周年にふさわしい商品展開などの施策により、節目に向けてさらなる活性化を図っております。

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」)のオンラインモード「myClub」が、発売直後から好調な推移を続けております。eスポーツの取り組みとしては、「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」のオンライン予選を開始し、欧州と南米では最初のシーズンの地域決勝が開催されました。野球コンテンツでは、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」のeペナントレース、eリーグ代表決定戦を開催いたしました。選手と会場が一体となって盛り上がる熱戦の様子が、ライブ配信により多くの視聴者にも届けられました。また、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、「実況パワフルプロ野球」シリーズを使用したeスポーツ大会が開催されました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は1,058億6百万円(前年同期比18.0%増)となり、セグメント利益は322億8千6百万円(前年同期比8.5%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」シリーズの最新作「麻雀格闘倶楽部 GRAND MASTER」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、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な「ボンバーマン・ザ・メダル」が稼働を開始いたしました。また、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」やビデオシングルメダルマシン「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新ゲーム「OLYMPUS GATE」、「TwinkleDrop DINNER」も稼働を開始いたしました。「戦国コレクション」シリーズでは、最新作「戦コレ! [泰平女君]徳川家康」を販売いたしました。

なお、当第3四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3四半期連結累計期間の売上高は181億7千9百万円(前年同期比8.2%減)となり、セグメント利益は51億8千6百万円(前年同期比20.3%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、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™」シリーズにおいて、65インチの4KウルトラHD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)」を市場に投入いたしました。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3四半期連結累計期間の売上高は219億4千6百万円(前年同期比6.2%増)となり、セグメント利益は30億5千1百万円(前年同期比14.6%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関心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、フィットネスでは、“自分史上最高の後ろ姿”がコンセプトの自社開発プログラム「BeautyHip」の展開や、新しく利用を開始されるお客様向けにトレーニングのサポート、カウンセリング、効果測定を通して、お客様への最適な利用方法を提案することにより、長く続けることの大切さを訴求するプランとして「スタート応援会員」を新設いたしました。併せて、昨年リニューアルオープンをした「コナミスポーツクラブ 栄」をはじめ、施設リニューアルによる施設環境の整備やトレーニングプログラムの展開を引き続き推進し、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」を新たに15施設で開講したほか、「コナミスポーツクラブ 府中」でのスイミングスクールの新規開講や、世界陸上メダリスト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「走り方を学ぼう！かけっこ教室」を開催するなど、スクールの更なる充実に向けた展開を進めてまいりました。

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3四半期連結累計期間におきましては、旧施設の退店による影響のほか、度重なる自然災害の影響、フィットネスマシンリニューアルを含む既存施設の環境整備や新規スクール展開のための先行投資などにより売上高・セグメント利益は減少いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は479億1千2百万円（前年同期比3.6%減）となり、セグメント利益は25億4千3百万円（前年同期比15.8%減）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、ラブプラスシリーズ最新作の「ラブプラス EVERY」、新作タイトルの「ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! -」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、2019年にパワフルプロ野球シリーズが25周年、プロ野球スピリッツシリーズが15周年を迎えるにあたり、毎月のキャンペーンや記念施策の実施を予定しております。

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周年の節目に記念施策を展開しておりますが、今後もお客様に満足いただけるような施策を通じて、コンテンツの活性化を図ってまいります。また、2019年もeスポーツとしての取り組みを積極的に進め、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 2019」の予選を各地で開催いたします。

家庭用ゲームでは、プロ野球スピリッツシリーズの最新作「プロ野球スピリッツ2019」を、お客様の熱い期待に応えるべく制作しております。また、「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」の予選大会を引き続き各地で開催し、ワールドファイナルに向けて気運を高めてまいります。同タイトルは第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も競技タイトルとして正式決定されるなど、ウイニングイレブンシリーズをeスポーツの競技種目として採用する大会が増え注目を集めております。野球コンテンツでは、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同で開催している「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ」において、初代日本一を決定する「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018-19 SMBC e日本シリ

ーズ」を開催いたしました。

(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、アーケードゲームプレーヤーの頂点を決める公式eスポーツ大会「The 8th KONAMI Arcade Championship」を全国のアミューズメント施設及びアジア・北米地域で開催す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、アミューズメント施設でネットワークゲームを継続的に遊ぶことのできるユーザー認証ICカードの規格を統一した「アミューズメントICカード」の運用を開始するなど、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。「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、昨年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。メダルゲームにおいては、演出も遊びも大きく進化した超大型プッシュメダルゲーム「GRANDCROSS LEGEND」、抽選型メダルゲーム「アニマロッタ アニマと雲の大樹」の発売を予定しております。また、「GI優駿倶楽部」の最新機種「GI優駿倶楽部2」の発売を予定しております。

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、経済成長の著しい東南アジア地域における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)

スロットマシンにおきましては、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、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。パーティシペーションでは、「Concerto™」シリーズを主力商品に、リンクドプログレッシブの「Treasure Ball™ (トレジャーボール)」や、「Golden Blocks™ (ゴールドンブロックス)」など多様なタイトルを投入してまいります。

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機能「SYNKROS Offers Management (シンクロス オファーズ マネジメント)」に加えて、新たにモバイルデバイスで自分のアカウントの表示・管理ができる機能「SynkConnect™ (シンクコネクト)」など、多彩な機能の搭載により、商品力の強化に努めてまいります。

(スポーツ事業)

フィットネスでは、新しく利用を開始されるお客様向けに最適な利用方法を提案する「スタート応援会員」や、10代から30代を対象に平日17時以降と土日祝日であれば回数制限なしに施設利用ができる月会費プラン「U-39 (アンダー39) プラン」など新たなプランを提供し、ひとりでも多くのお客様にフィットネスライフをより長く続けていただくサポートを充実させるなど、サービスの拡充に取り組んでまいります。スクールでは、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等、強みを生かした様々な種目のスクールを提供しており、昨年より開講した「卓球スクール」では新たな施設で順次開講を進めるなど、今後も取扱施設の拡大を図ってまいります。さらに、2019年にコナミグループ創業50周年を迎えるにあたり、様々なキャンペーンや商品・サービスの展開を予定しており、その最初のキャンペーンとして、「コナミグループ創業50周年記念特別優待コース」の募集を期間限定で行っております。このコースによって、運動習慣を継続したいというお客様をより一層サポートしてまいります。そのほか、自治体と連携し、地域の健康増進や活性化を図る取り組みへの参画に加え、フランチャイズ施設・受託施設等の形態を問わず施設運営・指導ノウハウを生かし、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、スポーツ分野の発展に努めてまいります。

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への訴求を強化し、シェアの拡大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2,500億円、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により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3四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	154,485	149,451
営業債権及びその他の債権	26,092	29,912
棚卸資産	6,840	8,845
未収法人所得税	714	285
その他の流動資産	7,541	7,590
流動資産合計	195,672	196,083
非流動資産		
有形固定資産	79,077	78,670
のれん及び無形資産	36,870	39,274
持分法で会計処理されている投資	3,034	2,991
その他の投資	1,313	1,222
その他の金融資産	22,578	22,240
繰延税金資産	21,951	20,516
その他の非流動資産	2,613	2,312
非流動資産合計	167,436	167,225
資産合計	363,108	363,308
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	11,903	11,657
その他の金融負債	3,876	3,822
営業債務及びその他の債務	31,252	27,514
未払法人所得税	7,599	371
その他の流動負債	14,660	18,117
流動負債合計	69,290	61,481
非流動負債		
社債及び借入金	14,744	9,790
その他の金融負債	13,105	11,162
引当金	9,109	9,182
その他の非流動負債	2,321	2,341
非流動負債合計	39,279	32,475
負債合計	108,569	93,956
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,321	△21,324
その他の資本の構成要素	610	1,524
利益剰余金	152,668	166,563
親会社の所有者に帰属する持分合計	253,782	268,588
非支配持分	757	764
資本合計	254,539	269,352
負債及び資本合計	363,108	363,308

(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3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	65,450	52,434
サービス及びその他の収入	113,218	140,197
売上高及び営業収入合計	178,668	192,631
売上原価		
製品売上原価	△30,258	△25,288
サービス及びその他の原価	△74,306	△88,516
売上原価合計	△104,564	△113,804
売上総利益	74,104	78,827
販売費及び一般管理費	△34,691	△38,538
その他の収益及びその他の費用	△881	△849
営業利益	38,532	39,440
金融収益	177	332
金融費用	△635	△622
持分法による投資利益	59	36
税引前四半期利益	38,133	39,186
法人所得税	△12,090	△11,964
四半期利益	26,043	27,222
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	26,034	27,215
非支配持分	9	7

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	192.50円	201.25円
希薄化後	189.60円	198.17円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
四半期利益	26,043	27,222
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	—	△66
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	—	△66
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	759	980
売却可能金融資産の公正価値の純変動	12	—
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	771	980
その他の包括利益合計	771	914
四半期包括利益	26,814	28,136
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	26,805	28,129
非支配持分	9	7

(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					26,034	26,034	9	26,043
その他の包括利益				771		771		771
四半期包括利益合計	—	—	—	771	26,034	26,805	9	26,814
自己株式の取得			△15			△15		△15
自己株式の処分		0	1			1		1
配当金					△9,602	△9,602		△9,602
所有者との取引額合計	—	0	△14	—	△9,602	△9,616	—	△9,616
2017年12月31日残高	47,399	74,426	△21,318	2,928	148,195	251,630	760	252,390

	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					27,215	27,215	7	27,222
その他の包括利益				914		914	△0	914
四半期包括利益合計	—	—	—	914	27,215	28,129	7	28,136
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△13,320	△13,320		△13,320
所有者との取引額合計	—	0	△3	—	△13,320	△13,323	—	△13,323
2018年12月31日残高	47,399	74,426	△21,324	1,524	166,563	268,588	764	269,352

(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3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	26,043	27,222
減価償却費及び償却費	9,216	10,693
減損損失	758	384
受取利息及び受取配当金	△92	△209
支払利息	618	606
固定資産除売却損益(△)	40	413
持分法による投資損益(△)	△59	△36
法人所得税	12,090	11,964
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△1,200	△3,259
棚卸資産の純増(△)減	△370	△1,594
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△277	△1,741
前払費用の純増(△)減	△575	△878
前受収益の純増減(△)	2,873	—
契約負債の純増減(△)	—	4,417
その他	△1,335	△1,113
利息及び配当金の受取額	97	210
利息の支払額	△587	△545
法人所得税の支払額	△8,624	△17,317
営業活動によるキャッシュ・フロー	38,616	29,217
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△13,871	△15,794
差入保証金の純増(△)減	414	488
定期預金の純増(△)減	△981	1,281
その他	15	△7
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,423	△14,032
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	6,755	7,814
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△5,634	△8,372
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	△1,399	△2,025
配当金の支払額	△9,583	△13,293
その他	△15	△3
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,997	△20,879
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	694	660
現金及び現金同等物の純増減額	8,890	△5,034
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	143,633	149,451

(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3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12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	89,136	105,274
セグメント間の内部売上高	519	532
計	89,655	105,806
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	19,401	17,731
セグメント間の内部売上高	399	448
計	19,800	18,179
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	20,658	21,946
セグメント間の内部売上高	—	—
計	20,658	21,946
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	49,473	47,680
セグメント間の内部売上高	235	232
計	49,708	47,912
消去	△1,153	△1,212
連結計	178,668	192,631

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	29,747	32,286
アミューズメント事業	6,507	5,186
ゲーミング&システム事業	2,663	3,051
スポーツ事業	3,019	2,543
計	41,936	43,066
全社及び消去	△2,523	△2,777
その他の収益及びその他の費用	△881	△849
金融収益及び金融費用	△458	△290
持分法による投資利益	59	36
税引前四半期利益	38,133	39,186

(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、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. 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3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
日本	138,829	147,760
米国	26,708	29,440
欧州	7,682	10,072
アジア・オセアニア	5,449	5,359
連結計	178,668	192,631

(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。