

2020年3月期 第2四半期決算短信(IFRS)(連結)

2019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

(氏名) 上月 拓也

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務経理部長

(氏名) 本林 純一

TEL 03-5771-0222

四半期報告書提出予定日 2019年11月13日

配当支払開始予定日

2019年11月21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. 2020年3月期第2四半期の連結業績(2019年4月1日～2019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	%
2020年3月期第2四半期	121,089	0.9	20,922	16.4	20,404	18.2	15,200	11.6	15,201	11.6	13,671	29.4
2019年3月期第2四半期	122,168	5.9	25,027	0.3	24,948	0.5	17,197	0.1	17,196	0.1	19,363	8.7

	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
2020年3月期第2四半期	112.41	110.67
2019年3月期第2四半期	127.16	125.22

(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	%
2020年3月期第2四半期	404,084	276,029	275,233	68.1
2019年3月期	378,037	276,404	275,627	72.9

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
2019年3月期					
普通配当		35.50		40.50	76.00
記念配当		25.00		25.00	50.00
合計		60.50		65.50	126.00
2020年3月期		38.00			
2020年3月期(予想)				38.00	76.00

(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. 2020年3月期の連結業績予想(2019年4月1日～2020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	270,000	2.8	47,000	7.0	46,000	8.6	30,000	12.3	221.84

(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 : 有

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)

2020年3月期2Q	143,500,000 株	2019年3月期	143,500,000 株
------------	---------------	----------	---------------

期末自己株式数

2020年3月期2Q	8,267,284 株	2019年3月期	8,266,959 株
------------	-------------	----------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

2020年3月期2Q	135,232,923 株	2019年3月期2Q	135,233,431 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	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	12
(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、企業収益や雇用・所得環境の改善が続き、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2四半期連結累計期間における経営成績は、主にアミューズメント事業における前年同期との製品投入時期の違い等から、減収減益となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,210億8千9百万円（前年同期比0.9%減）、営業利益は209億2千2百万円（前年同期比16.4%減）、税引前四半期利益は204億4百万円（前年同期比18.2%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は152億1百万円（前年同期比11.6%減）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2018年4月1日 至2018年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019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	66,816	66,982	0.2
アミューズメント事業	11,342	9,009	△20.6
ゲーミング&システム事業	12,798	14,865	16.2
スポーツ事業	32,024	31,061	△3.0
消去	△812	△828	—
連結合計	122,168	121,089	△0.9

(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などの各種デバイスの高性能化、次世代通信システムの規格化により、ゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。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スポーツが認知され、ファン層を拡大するなど、コンテンツの新しい楽しみ方が広がっております。

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、「遊戯王 デュエルリンクス」が牽引いたしました。また、「Frogger」(フログガー) シリーズ最新作「Frogger in Toy Town」(フログガー イン トイタウン) をApple Arcadeにて配信開始いたしました。国内市場では、「プロ野球スピリッツA (エース)」が好調を維持しているほか、「実況パワフルプロ野球」等のタイトルも引き続きお客様にお楽しみいただいております。eスポーツの取り組みとしては、モバイルゲーム「ウイニングイレブン 2019」を競技タイトルにした「eJリーグ ウイニングイレブン 2019シーズン」の決勝大会を「公益社団法人 日本プロサッカーリーグ」(Jリーグ) と共同で開催いたしました。

カードゲームでは、「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」の決勝大会をドイツで開催し、活況を呈しました。

家庭用ゲームでは、対戦型カードゲーム「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ レガシー・オブ・ザ・デュエリスト：リンク・エボリューション」を欧米・アジア地域向けに発売いたしました。野球タイトルについては、シリーズ15周年を迎えた「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」を発売いたしました。また、9月に発売したウイニングイレブンシリーズの最新作「eFootball ウイニングイレブン 2020」(海外名「eFootball PES 2020」) では、ご好評をいただいている「myClub」モードに加え、参加したお客様が2つの勢力に分かれて対戦を行う新しいオンラインイベント「Matchday」を毎週開催し、新たな楽しみ方に触れていただいております。加えて、「魂斗羅 (コントラ)」シリーズの最新作「CONTRA ROGUE CORPS」(魂斗羅 ローグ コーパス) を発売いたしました。eスポーツの取り

組みとしては、「eBASEBALL プロリーグ」では、プロテストを通過した候補者の中から各球団が選手を選択するeドラフト会議が行われ、各球団の代表選手が決定いたしました。昨年大会で活躍した選手に加え、今大会が初参加となる選手も多数おり、開幕に向けてますます注目を集めております。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、家庭用ゲームの製品投入時期が異なることにより減益となりましたが、第3四半期以降に利益貢献いたします。

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669億8千2百万円（前年同期比0.2%増）となり、セグメント利益は187億3千2百万円（前年同期比8.3%減）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「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「ボンバーガール」が好調な稼働で推移しているほか、「DanceDanceRevolution」誕生20周年を記念したアニバーサリーモデルが順次稼働しております。メダルゲームにおいては、「FEATURE PREMIUM」（フィーチャープレミアム）シリーズの最新作『G I 優駿倶楽部』（ジーワンダービークラブ）や、剣と魔法の世界を舞台にしたダンジョンメダルRPG「エルドラクラウン」シリーズの最新作「エルドラクラウン 紅蓮の覇者」の稼働を開始いたしました。プライズゲームにおいては、ベルトコンベアを使用した遊びが新しい「トレジャーロード」の稼働を開始いたしました。また、「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新機種「麻雀格闘倶楽部参」を発売いたしました。

なお、回復基調にあるものの当第2四半期連結累計期間におきましては、製品の投入時期の違いから減収減益となりました。

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90億9百万円（前年同期比20.6%減）となり、セグメント利益は15億6千万円（前年同期比49.3%減）となりました。

（ゲーミング&システム事業）

ゲーミング市場では、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、オンラインゲーミングも欧州を中心に成長を続けているほか、若者をターゲットにした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、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）」の販売が堅調に推移いたしました。また、「Concerto™（コンチェルト）」シリーズでは「Concerto Opus™（コンチェルト オーパス）」をはじめ、「Concerto Crescent™（コンチェルト クレセント）」、「Concerto Stack™（コンチェルト スタック）」を北米市場を中心に販売したほか、オセアニア・中南米・欧州市場へ展開いたしました。特にオセアニア市場においては、昨年度に市場投入した「All Aboard（オール アボード）」や「Money Trails（マネー トレイルズ）」などのゲームが高稼働を維持したことにより、好調に推移いたしました。

パーティシペーションでは、「Concerto Opus™」を主力商品に、各種ベースゲームに付け加えられるミステリートリガーリンクドプログレッシブの「Treasure Ball™（トレジャーボール）」や、「Triple Sparkle（トリプルスパークル）」など、ゲームのラインアップを拡充させることで収益が安定いたしました。カジノマネジメントシステムでは、世界各地を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設をはじめ、大手オペレーターへの「SYNKROS®（シンクロス）」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2四半期連結累計期間の売上高は148億6千5百万円（前年同期比16.2%増）となり、セグメント利益は16億5千2百万円（前年同期比4.1%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、スポーツ参画人口を拡大するための「1億総スポーツ社会」の実現に向けた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います。

このような状況のもと、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、お客様へ最適な利用方法を提案する「スタート応援会員」をはじめ、お客様に長く続けていただくための各種サポート、サービスを強化いたしました。また、インストラクターがマンツーマンで指導しトレーニングを行うパーソナルプログラムを刷新するなど、充実した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、よりきめ細やかな指導により、スイミングの上達を目指したいというお客様向けのニーズにお応えし、元競泳日本代表の当社社員がコーチとして直接指導する「少人数制スイミングスクール」を都内2施設で開講いたしました。

また、内閣官房東京オリンピック・パラリンピック推進本部が推進する認証制度「beyond2020マイベストプログラム」の認証を、「コナミスポーツクラブ・マイベストチャレンジ応援プログラム」に加え、協業先との共同プログラム「コナミスポーツクラブ×FiNCマイベスト宣言応援プロジェクト」にて追加取得し、“マイベスト”を目指す一人ひとりの方の取り組みを、長年のスポーツクラブ運営で培ったノウハウと豊富な知識を持つインストラクターによる指導を通じて支援してまいります。

受託事業では、新規に町田市立総合体育館（東京都町田市）、大分県立武道スポーツセンター（大分県大分市）、くさつシティアリーナ（滋賀県草津市）の業務受託運営を開始いたしました。

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拡充に努めました。

なお、直営施設の退店や自然災害の影響などにより当第2四半期連結累計期間には減収減益となりました。

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310億6千1百万円(前年同期比3.0%減)となり、セグメント利益は14億7千4百万円(前年同期比21.0%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、10月末からラブプラスシリーズ最新作「ラブプラス EVERY」を配信開始しております。お客様のご期待に応えられるよう運営を進めてまいります。そのほか継続配信タイトルの多くで、アニバーサリーイベントやプロモーション施策などを展開し、これからも長くお客様にお楽しみいただけるよう取り組んでまいります。

カードゲームでは、「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」シリーズのカードの種類が10,000種を超えたことを記念し、キャンペーンを実施するなど、今後も引き続き、コンテンツを活性化していきます。

家庭用ゲームでは、1987年に発売された家庭用ゲーム機「PCエンジン」をコンパクトなサイズに復刻し、当時「PCエンジン」向けに発売されたタイトルを複数収録した「PCエンジン mini」の発売を予定しております。eスポーツの取り組みとして第74回国民体育大会「いきいき茨城ゆめ国体」の文化プログラムとして「ウイニングイレブン」シリーズが採用され、本大会が開催されました。また、「ウイニングイレブン」シリーズの新eスポーツ構想「eFootball」のもと開催される大会「eFootball.Pro」においては、各国の実際のクラブにプロ選手が所属し、最高の名誉をかけてリーグ戦を行ってまいります。加えて、一般社団法人日本野球機構（NPB）と共催する「eBASEBALL プロリーグ」の2019シーズ

ンがいよいよ開幕を迎えます。今後もeスポーツを通して新しい野球の楽しみ方を提供することで野球ファンの拡大を図ってまいります。

(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してまいります。音楽ゲームにおいては、「KONAMI Arcade Championship」をはじめとしたeスポーツ大会をグローバルに展開することで市場のさらなる拡大と「BEMANI」ブランドの価値向上に取り組んでおり、eスポーツ大会における「beatmania IIDX」シリーズの世界標準となる最新筐体「beatmania IIDX LIGHTNING MODEL」の稼働を予定しております。また、新ターミナル筐体として、人気コンテンツと連動するコレクション性の高いハイクオリティカードを集め、仲間との交換を通じてゲームをさらに楽しく遊ぶことができる「カードコネクト」の発売を予定しております。「麻雀格闘倶楽部」ブランドの展開としては、10月より2019シーズンが開幕したプロ麻雀リーグ「Mリーグ」におけるクラブチーム「KONAMI麻雀格闘倶楽部」の熱い戦いを通じて、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、ピンボールの躍動感をテーマにしたプッシャー型メダルゲーム「スマッシュスタジアム」の稼働を予定しております。さらに、「マジカルハロウィン」シリーズの最新機種「マジカルハロウィン7」の発売を予定しております。海外市場においては、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・サービスの提供を拡充することで、事業拡大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、主力筐体「Concerto™ (コンチェルト)」シリーズや「KX 43™ (ケイエックス フォーティスリー)」を中心に販売拡大を図るとともに、商品レンジのさらなる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)」などの展開により差別化を図るとともに、新技術を活用した製品を提案することで、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、高稼働を維持している「Treasure Ball™ (トレジャーボール)」や「Golden Blocks™ (ゴールデンブロックス)」など、多彩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では、「SYNKROS® (シンクロス)」に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、多彩な機能を充実させることで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、お客様の多種多様なニーズに対応し、フィットネスライフをより長く続けていただくためのサポート強化やお客様の目的に合ったパーソナルプログラムを提供するなど、協業先との提携も含め、引き続きサービス向上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を提供しており、「少人数制スイミングスクール」「卓球スクール」「トランポリンスクール」の拡大や既存スクールにおける開講数のさらなる拡大を図ってまいります。

また、自治体や学校が抱える設備維持、働き方改革等の課題解決への貢献を目的に、幼稚園や小中学校で行ってきた水泳指導授業受託事業を本格的に展開してまいります。

その他、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、法人企業様の健康経営に関する取り組みへのサポートなど、形態を問わずスポーツ分野の普及と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2,700億円、営業利益470億円、税引前利益460億円、親会社の所有者に帰属する当期利益300億円と予想しており、2019年5月9日付「2019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 (2019年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2019年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	159,242	139,385
営業債権及びその他の債権	32,475	31,600
棚卸資産	8,315	12,482
未収法人所得税	339	2,022
その他の流動資産	7,350	7,858
流動資産合計	207,721	193,347
非流動資産		
有形固定資産	82,241	119,487
のれん及び無形資産	38,080	40,097
持分法で会計処理されている投資	3,233	3,089
その他の投資	1,220	1,578
その他の金融資産	22,038	22,504
繰延税金資産	21,143	21,937
その他の非流動資産	2,361	2,045
非流動資産合計	170,316	210,737
資産合計	378,037	404,084
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	10,547	5,396
その他の金融負債	4,323	14,151
営業債務及びその他の債務	31,530	22,700
未払法人所得税	4,771	1,501
その他の流動負債	19,660	25,763
流動負債合計	70,831	69,511
非流動負債		
社債及び借入金	9,803	9,829
その他の金融負債	9,922	37,977
引当金	9,182	9,222
その他の非流動負債	1,895	1,516
非流動負債合計	30,802	58,544
負債合計	101,633	128,055
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,399
自己株式	△21,325	△21,326
その他の資本の構成要素	1,583	45
利益剰余金	173,544	174,716
親会社の所有者に帰属する持分合計	275,627	275,233
非支配持分	777	796
資本合計	276,404	276,029
負債及び資本合計	378,037	404,084

(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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	31,071	30,839
サービス及びその他の収入	91,097	90,250
売上高及び営業収入合計	122,168	121,089
売上原価		
製品売上原価	△15,179	△16,400
サービス及びその他の原価	△57,249	△57,216
売上原価合計	△72,428	△73,616
売上総利益	49,740	47,473
販売費及び一般管理費	△24,667	△26,659
その他の収益及びその他の費用	△46	108
営業利益	25,027	20,922
金融収益	313	176
金融費用	△417	△628
持分法による投資利益又は損失(△)	25	△66
税引前四半期利益	24,948	20,404
法人所得税	△7,751	△5,204
四半期利益	17,197	15,200
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	17,196	15,201
非支配持分	1	△1
1 株当たり四半期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	127.16円	112.41円
希薄化後	125.22円	110.67円

(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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
四半期利益	17,197	15,200
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資 本性金融資産の公正価値の純変動	△14	△13
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	△0
純損益に振り替えられることのない項目合計	△14	△13
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	2,180	△1,516
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	2,180	△1,516
その他の包括利益合計	2,166	△1,529
四半期包括利益	19,363	13,671
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	19,362	13,672
非支配持分	1	△1

(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		
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					17,196	17,196	1	17,197
その他の包括利益				2,166		2,166	0	2,166
四半期包括利益合計	—	—	—	2,166	17,196	19,362	1	19,363
自己株式の取得			△2			△2		△2
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△5,139	△5,139		△5,139
所有者との取引額合計	—	0	△2	—	△5,139	△5,141	—	△5,141
2018年9月30日残高	47,399	74,426	△21,323	2,776	164,725	268,003	758	268,761

	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		
2019年4月1日残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	173,544	275,627	777	276,404
会計方針の変更					△5,180	△5,180		△5,180
修正再表示後の残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	168,364	270,447	777	271,224
四半期利益					15,201	15,201	△1	15,200
その他の包括利益				△1,529		△1,529	0	△1,529
四半期包括利益合計	—	—	—	△1,529	15,201	13,672	△1	13,671
自己株式の取得			△1			△1		△1
配当金					△8,858	△8,858		△8,858
支配継続子会社に対する持分変動		△27				△27	20	△7
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				△9	9	—		—
所有者との取引額合計	—	△27	△1	△9	△8,849	△8,886	20	△8,866
2019年9月30日残高	47,399	74,399	△21,326	45	174,716	275,233	796	276,029

(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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019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	17,197	15,200
減価償却費及び償却費	6,905	12,593
減損損失	—	134
受取利息及び受取配当金	△134	△170
支払利息	407	463
固定資産除売却損益(△)	22	12
持分法による投資損益(△)	△25	66
法人所得税	7,751	5,204
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△2,909	415
棚卸資産の純増(△)減	△3,215	△4,259
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△2,343	△6,442
前払費用の純増(△)減	△823	△2,017
契約負債の純増減(△)	4,011	3,828
その他	2,792	△552
利息及び配当金の受取額	136	187
利息の支払額	△393	△457
法人所得税の支払額	△12,662	△7,540
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,717	16,665
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△10,724	△14,621
差入保証金の差入による支出	△34	△643
差入保証金の回収による収入	461	799
定期預金の預入による支出	△1	—
定期預金の払戻による収入	1,281	—
その他	△7	△375
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,024	△14,840
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	6,680	5,429
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△7,239	△5,429
社債の償還による支出	△5,000	△5,000
リース負債の返済による支出	△1,264	△6,797
配当金の支払額	△5,133	△8,848
その他	△2	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,958	△20,653
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	1,426	△1,029
現金及び現金同等物の純増減額	△2,839	△19,857
現金及び現金同等物の期首残高	154,485	159,242
現金及び現金同等物の四半期末残高	151,646	139,385

(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16号	リース	リース会計に関する改訂

当社グループは、IFRS第16号「リース」（以下、「IFRS第16号」）の適用にあたっては、本基準の適用によ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。

IFRS第16号の適用に際し、契約にリースが含まれているか否かについては、IFRS第16号C3項の実務上の便法を選択し、IAS第17号「リース」（以下、「IAS第17号」）及びIFRIC第4号「契約にリースが含まれているか否かの判断」のもとでの判断を引き継いでおります。当社グループは、過去にIAS第17号を適用してオペレーティング・リースに分類した借手としてのリースについては、適用開始日に使用権資産及びリース負債を認識しております。リース負債は、残存リース料を適用開始日における借手の追加借入利率を用いて割り引いた現在価値で測定しております。

前連結会計年度末時点でIAS第17号を適用して開示したオペレーティング・リース契約と、適用開始日において連結財政状態計算書に認識したリース負債の調整表は以下のとおりであります。

(単位：百万円)

	金額
2019年3月31日現在で開示したオペレーティング・リース契約	49,451
当社グループの追加借入利率0.34%を用いた割引	△1,068
追加 2019年3月31日現在で認識されているファイナンス・リース負債 (控除) 費用として定額法で認識される短期リース	12,060 △2,632
2019年4月1日現在で認識されているリース負債	57,811

IFRS第16号の適用により、従前の会計基準を適用した場合と比べて、第1四半期連結会計期間の期首への主な影響として、使用権資産が40,067百万円、リース負債が45,751百万円、それぞれ増加しております。要約四半期連結財政状態計算書においては、使用権資産を「有形固定資産」に、リース負債を「その他の金融負債」に含めて表示しております。

なお、当社グループは、IFRS第16号の適用に際し、以下の実務上の便法を使用しております。

- ・特性が合理的に類似したリース契約につき単一の割引率を適用
- ・適用開始日から12ヵ月以内にリース期間が終了するリースについて、短期リースと同じ方法で会計処理
- ・当初直接コストを適用開始日現在の使用権資産の測定から除外
- ・延長又は解約オプションが含まれている契約について、リース期間を算定する際などに事後的判断を使用

(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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019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	66,458	66,680
セグメント間の内部売上高	358	302
計	66,816	66,982
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	11,042	8,639
セグメント間の内部売上高	300	370
計	11,342	9,009
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	12,798	14,865
セグメント間の内部売上高	—	—
計	12,798	14,865
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	31,870	30,905
セグメント間の内部売上高	154	156
計	32,024	31,061
消去	△812	△828
連結計	122,168	121,089

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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	20,423	18,732
アミューズメント事業	3,075	1,560
ゲーミング&システム事業	1,587	1,652
スポーツ事業	1,865	1,474
計	26,950	23,418
全社及び消去	△1,877	△2,604
その他の収益及びその他の費用	△46	108
金融収益及び金融費用	△104	△452
持分法による投資利益又は損失(△)	25	△66
税引前四半期利益	24,948	20,404

(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。

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 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
日本	95,611	94,229
米国	17,670	18,040
欧州	5,911	4,866
アジア・オセアニア	2,976	3,954
連結計	122,168	121,089

(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。