



2018年3月期 第3四半期決算短信(IFRS)(連結)

2018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 (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 2018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. 2018年3月期第3四半期の連結業績(2017年4月1日～2017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	%
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
2017年3月期第3四半期	163,941	8.5	29,587	69.8	28,861	68.4	20,674	229.5	20,651	229.8	21,476	261.1

	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	
2018年3月期第3四半期	192.50		189.60	
2017年3月期第3四半期	152.70		150.45	

(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	%
2018年3月期第3四半期	352,108		252,390		251,630		71.5	
2017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
2017年3月期		17.00		41.00	58.00
2018年3月期		30.00			
2018年3月期(予想)				35.00	65.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

3. 2018年3月期の連結業績予想(2017年4月1日～2018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	240,000	4.4	45,000	23.8	44,000	23.9	29,000	11.7	214.44	

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

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)

2018年3月期3Q	143,500,000 株	2017年3月期	143,500,000 株
------------	---------------	----------	---------------

期末自己株式数

2018年3月期3Q	8,265,874 株	2017年3月期	8,263,356 株
------------	-------------	----------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

2018年3月期3Q	135,235,259 株	2017年3月期3Q	135,239,156 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、2018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	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3四半期連結累計期間の概況

当第3四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、輸出主導の景気拡大と企業業績の改善が進み、個人消費は回復の兆しをみせるなど堅調に推移いたしました。また、欧米経済は緩やかな回復傾向を維持する中でも、一方では政治・政策動向や地政学リスクの高まりなど、先行き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を提供するための取り組みが加速しております。

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、ゲーミングビジネスの更なる活性化に向けた施策が具体化されています。

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、2017年9月に風適法施行規則等の改正規則が公布され、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を生み出すことが求められています。

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けるモバイルゲームでは、「ウイニングイレブン カードコレクション」（海外名「PES CARD COLLECTION」）を約150の国と地域で配信開始し、多くのお客様にご好評をいただいております。また、「ウイニングイレブン 2018」（海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」）で大幅なアップデートを行いました。その他、「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）」等のタイトルも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。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追加し、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」）や「スーパーボンバーマン R」（海外名「Super Bomberman R」）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」が引き続き堅調な稼働で推移しているほか、音楽ゲームでは「beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS」が稼働を開始いたしました。また、メダルゲームでは「アニマロッタ おとぎの国のアニマ」の新筐体や「GI-WorldClassic」、「Tower de パティシエッタ」、「PIRATES A GOGO!」が稼働を開始しております。遊技機におきましては、前期に発売した「GI優駿倶楽部」が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。また、最新機種「戦国コレクション3」が稼働を開始いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,786億6千8百万円（前年同期比9.0%増）、営業利益は385億3千2百万円（前年同期比30.2%増）、税引前四半期利益は381億3千3百万円（前年同期比32.1%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は260億3千4百万円（前年同期比26.1%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3四半期 連結累計期間 (自2016年4月1日 至2016年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年12月31日)	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	73,666	89,655	21.7
健康サービス事業	51,917	49,708	△4.3
ゲーミング&システム事業	21,734	20,658	△4.9
アミューズメント事業	17,123	19,800	15.6
消去	△499	△1,153	—
連結合計	163,941	178,668	9.0

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、ウイニングイレブンシリーズの最新作「ウイニングイレブン カードコレクション」(海外名「PES CARD COLLECTION」)および、大型アップデートを実施した「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)を約150の国と地域にて配信開始いたしました。国内市場では「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA(エース)」、グローバル市場では「遊戯王 デュエルリンクス」、「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(海外名「PES CLUB MANAGER」)をはじめとした各タイトルも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。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追加するなど、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」)が引き続き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」をはじめとしたタイトルも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)公認のeスポーツ日本選手権「パワプロチャンピオンシップス 2017」の地区大会を各地で開催し、状況を呈しております。

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896億5千5百万円（前年同期比21.7%増）となり、セグメント利益は297億4千7百万円（前年同期比21.9%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、施設リニューアルの推進による施設環境の整備や、自社開発プログラムの「カーディオクロス」、レスミルズプログラムの「ボディアタック」「ボディジャム」を10月より導入するなどスタジオプログラムの更なる充実を図り、お客様への快適なフィットネスライフ提供のため、サービスの向上に取り組みました。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)に続き、関東初出店となる「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。

健康関連商品では、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、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

による使い方講座を動画配信いたしました。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、直営施設の退店等による影響で売上高は減少する中、原油価格高騰による光熱費の増加や、新店オープン及び施設のリニューアル、入会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3四半期連結累計期間の売上高は497億8百万円（前年同期比4.3%減）となり、セグメント利益は30億1千9百万円（前年同期比26.0%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、プレーヤーやカジノオペレーターの多様なニーズに対応し、KONAMI初となるカーブを描いた画面が特徴の新筐体「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、プレーヤーの期待感とプレー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3四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第4四半期以降に変更となった影響により売上高が減少いたしました。

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206億5千8百万円（前年同期比4.9%減）となり、セグメント利益は26億6千3百万円（前年同期比8.6%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」が引き続き好調な稼働を維持しております。音楽ゲームでは、音楽・映像のクオリティアップに加え、新たにプレーヤーの手元・顔を写すことができる撮影機能を搭載した「beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS」の稼働を開始しております。メダルゲームでは、競馬メダルゲーム「GIシリーズ」の最新作である「GI-WorldClassic」の稼働を開始し、「GIシリーズ」タイトルを統合し、プレーアシスト機能を搭載したことなどにより初心者から「GIシリーズ」ファンまで幅広いお客様にご好評いただいております。また、メダルゲームの人気商品である抽選型メダルゲーム「アニマロッタ おとぎの国のアニマ」の機能をコンパクトにまとめた新筐体や、市場で好評稼働中のシングルメダル機「フィーチャープレミアムシリーズ」の新タイトル「Tower de パティシエッタ」、「PIRATES A GOGO!」の稼働を開始するなど、多様なラインアップを市場投入いたしました。さらに、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、前期に発売した「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、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。また、前作で高稼働実績を挙げた「戦国コレクション」シリーズの最新作「戦国コレクション3」が稼働を開始いたしました。

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198億円（前年同期比15.6%増）となり、セグメント利益は65億7百万円（前年同期比67.9%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、ウイニングイレブンシリーズの最新作「ウイニングイレブン カードコレクション」(海外名「PES CARD COLLECTION」)を配信開始いたしました。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、大型アップデートを実施した「ウイニングイレブン 2018」(海外名「PRO EVOLUTION SOCCER 2018」)が世界累計8,000万ダウンロードを突破したほか、「遊戯王 デュエルリンクス」が世界累計6,000万ダウンロードを突破いたしました。「遊戯王 デュエルリンクス」は、さらにPC版サービスのグローバル展開を開始し、ご好評いただいております。また、今後の新規配信予定タイトルとして、「クイズマジックアカデミー ロストファンタリウム」、「ラブプラス EVERY」、「ときめきアイドル」など、お客様のご期待にそうべく制作に注力しております。これらのタイトルを中心に、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、「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周年を迎えます。この節目に向けて、2018年2月から20周年イヤーと位置づけ、各種の施策を通じてコンテンツの活性化を図ってまいります。

家庭用ゲームでは、2月に「METAL GEAR SURVIVE」の発売のほか、eスポーツへの取り組みとして、1月に一般社団法人日本野球機構(NPB)公認のeスポーツ日本選手権「パワプロチャンピオンシップス 2017」の全国決勝大会や、「PES LEAGUE WORLD TOUR」のアジア予選を行い、お客様に継続的に楽しんでいただける機会創出に努めてまいります。そのほか、VR対応などの新要素を追加した「実況パワフルプロ野球2018」や、東京ゲームショウ2017に出展した「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: M∀RS」を2018年春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、関東初出店となる、「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として展開する「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、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™」シリーズを中心に販売強化を推進してまいります。また、当社グループのアーケードゲームのノウハウを活用し、制作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)」および、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、プレイヤーの技術介入を可能とするスキル要素(プレイヤーの腕前)を搭載した「Beat Square (ビート・スクエア)」など、当社グループ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

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、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)」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、引き続き、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を提供するとともに、eスポーツ大会の展開を広げることで市場の更なる活性化に取り組んでまいります。音楽ゲームでは、発売から20年を迎えた「DanceDanceRevolution」の新世代ダンスゲーム「DANCERUSH STARDOM」に加え、メダルゲームでは、コナミフィーバーシリーズの最新作として、煌びやかな筐体内を駆け巡るガラス玉で多種多様な物理ルーレット抽選を楽しむ新感覚のプッシャーゲーム「MARBLE FEVER」の稼働を3月に予定しております。

遊技機では、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・販売が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的な事業収益の確保を目指してまいります。

また、1月に、経済成長の著しい東南アジア地域における現地販売体制の構築を目的として、タイ王国に現地法人を設立いたしました。今後は、アーケードゲームを始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。

当第3四半期連結結果計期間におきまして、営業利益、税引前利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益は、ともに通期連結業績予想を上回るペースで進捗しております。

デジタルエンタテインメント事業においては、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA (エース)」等のモバイルゲームが堅調に推移しております。

アミューズメント事業では、前期に発売した遊技機タイトルが、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。

以上の業績動向を踏まえ、下記の通り業績予想を修正いたします。

詳細につきましては、本日(2018年1月31日)公表しました「業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

<2018年3月期通期連結業績見通し>

(金額単位：百万円)

	2018年3月期見通し		2017年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高及び営業収入	245,000	240,000	229,922	4.4%
営業利益	40,000	45,000	36,359	23.8%
税引前利益	39,000	44,000	35,521	23.9%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	27,000	29,000	25,951	11.7%

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にのみ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3四半期連結会計期間 (2017年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	134,743	143,633
営業債権及びその他の債権	25,951	27,525
棚卸資産	7,430	8,065
未収法人所得税	846	1,074
その他の流動資産	5,978	7,608
流動資産合計	174,948	187,905
非流動資産		
有形固定資産	75,598	76,768
のれん及び無形資産	34,774	37,997
持分法で会計処理されている投資	2,798	2,801
その他の投資	1,266	1,286
その他の金融資産	22,362	22,435
繰延税金資産	22,335	20,165
その他の非流動資産	3,063	2,751
非流動資産合計	162,196	164,203
資産合計	337,144	352,108
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	10,607	10,646
その他の金融負債	4,007	3,881
営業債務及びその他の債務	25,852	26,782
未払法人所得税	2,745	4,327
その他の流動負債	13,635	15,354
流動負債合計	56,846	60,990
非流動負債		
社債及び借入金	19,678	14,729
その他の金融負債	14,633	13,266
引当金	8,106	8,107
繰延税金負債	0	0
その他の非流動負債	2,689	2,626
非流動負債合計	45,106	38,728
負債合計	101,952	99,718
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,304	△21,318
その他の資本の構成要素	2,157	2,928
利益剰余金	131,763	148,195
親会社の所有者に帰属する持分合計	234,441	251,630
非支配持分	751	760
資本合計	235,192	252,390
負債及び資本合計	337,144	352,108

(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 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	64,232	65,450
サービス及びその他の収入	99,709	113,218
売上高及び営業収入合計	163,941	178,668
売上原価		
製品売上原価	△32,241	△30,258
サービス及びその他の原価	△67,634	△74,306
売上原価合計	△99,875	△104,564
売上総利益	64,066	74,104
販売費及び一般管理費	△31,667	△34,691
その他の収益及びその他の費用	△2,812	△881
営業利益	29,587	38,532
金融収益	125	177
金融費用	△963	△635
持分法による投資利益	112	59
税引前四半期利益	28,861	38,133
法人所得税	△8,187	△12,090
四半期利益	20,674	26,043
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	20,651	26,034
非支配持分	23	9

	前第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	152.70円	192.50円
希薄化後	150.45円	189.60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 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
四半期利益	20,674	26,043
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	825	759
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△24	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	1	△0
純損益に振り替えられる可能性のある項目合 計	802	771
その他の包括利益合計	802	771
四半期包括利益	21,476	26,814
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	21,453	26,805
非支配持分	23	9

(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					20,651	20,651	23	20,674
その他の包括利益				802		802		802
四半期包括利益合計	—	—	—	802	20,651	21,453	23	21,476
自己株式の取得			△14			△14		△14
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	△14	—	△3,990	△4,004	—	△4,004
2016年12月31日残高	47,399	74,426	△21,298	3,209	126,463	230,199	748	230,947

	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

(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 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	20,674	26,043
減価償却費及び償却費	10,704	9,216
減損損失	2,322	758
受取利息及び受取配当金	△122	△92
支払利息	711	618
固定資産除売却損益(△)	122	40
持分法による投資損益(△)	△112	△59
法人所得税	8,187	12,090
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△1,566	△1,200
棚卸資産の純増(△)減	△219	△370
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	66	△277
前払費用の純増(△)減	△155	△575
前受収益の純増減(△)	2,238	2,873
その他	△1,856	△1,335
利息及び配当金の受取額	91	97
利息の支払額	△700	△587
法人所得税の支払額	△14,614	△8,624
営業活動によるキャッシュ・フロー	25,771	38,616
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△9,268	△13,871
差入保証金の純増(△)減	1,147	414
定期預金の純増(△)減	143	△981
その他	10	15
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,968	△14,423
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	6,755
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△8,229	△5,634
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	△1,501	△1,399
配当金の支払額	△3,980	△9,583
その他	△14	△15
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,495	△15,997
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	838	694
現金及び現金同等物の純増減額	13,146	8,890
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	127,053	143,633

(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3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
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	73,507	89,136
セグメント間の内部売上高	159	519
計	73,666	89,655
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	51,676	49,473
セグメント間の内部売上高	241	235
計	51,917	49,708
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	21,734	20,658
セグメント間の内部売上高	—	—
計	21,734	20,658
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	17,024	19,401
セグメント間の内部売上高	99	399
計	17,123	19,800
消去	△499	△1,153
連結計	163,941	178,668

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 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	24,409	29,747
健康サービス事業	4,079	3,019
ゲーミング&システム事業	2,913	2,663
アミューズメント事業	3,876	6,507
計	35,277	41,936
全社及び消去	△2,878	△2,523
その他の収益及びその他の費用	△2,812	△881
金融収益及び金融費用	△838	△458
持分法による投資利益	112	59
税引前四半期利益	28,861	38,133

(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3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)
日本	123,844	138,829
米国	27,233	26,708
欧州	7,474	7,682
アジア・オセアニア	5,390	5,449
連結計	163,941	178,668

(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。