



平成29年3月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年10月28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  
 問合せ先責任者 (役職名) 財務・経理部長  
 四半期報告書提出予定日 平成28年11月11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

(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28年11月18日

(百万円未満四捨五入)

1. 平成29年3月期第2四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
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
28年3月期第2四半期	107,718	9.1	12,444	92.1	12,186	78.5	7,847	99.7	7,847	101.6	7,243	38.1

	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
29年3月期第2四半期	90.33	89.02
28年3月期第2四半期	56.61	56.61

(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	%
29年3月期第2四半期	326,049		220,458		219,717		67.4	
28年3月期	328,187		213,475		212,750		64.8	

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
28年3月期	—	10.50	—	12.50	23.00
29年3月期	—	17.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	17.00	34.00

(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29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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	210,000	△16.0	25,000	1.3	24,000	1.0	15,000	42.6	110.91	

(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 : 無
- 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)

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

29年3月期2Q	143,500,000 株	28年3月期	143,500,000 株
29年3月期2Q	8,261,409 株	28年3月期	8,258,617 株
29年3月期2Q	135,239,654 株	28年3月期2Q	138,608,132 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成28年10月28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) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	6
2. その他の情報 .....	8
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	8
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更 .....	8
3. 要約四半期連結財務諸表等 .....	9
(1) 要約四半期連結財政状態計算書 .....	9
(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 .....	10
(3) 要約四半期連結持分変動計算書 .....	12
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	13
(5) 継続企業の前提に関する注記 .....	13
(6) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	13
(7) セグメント情報 .....	14

## 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

当社グループを取り巻く国内の経済環境は、年初来の急速な円高の進行が企業収益を圧迫し、設備投資や個人消費の先行きも懸念され、景気の足踏みが続く状況にあります。また、英国の欧州連合（EU）離脱問題の影響や新興国経済の減速など、世界経済は依然として先行きに不透明感を残す状況で推移しました。

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、また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。バーチャルリアリティ（VR）デバイス市場は更なる成長を遂げており、多種多様なコンテンツへの対応が進められ、ゲーム業界におけるビジネスチャンス拡大を続けております。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」への志向が高まる中で、ゲーム業界でも動画配信サービスやe-Sports等、経験の共有を提供することが重視されております。お客様とゲームのタッチポイントはますます拡大しており、ゲームコンテンツの盛り上がりにも寄与しております。

ゲーミングビジネスに関しましては、引き続き観光資源の開発やカジノ施設の新規オープン等により、ゲーミング市場は国際的な広がりを見せているほか、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、ボディメイクを目的に運動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。この度、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。

当第2四半期累計期間は、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、引き続き「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」）等のモバイルゲームが堅調に推移いたしました。カードゲームにつきましては、8月に「遊戯王トレーディングカードゲーム」の世界大会を実施する等、引き続き世界中の多くのお客様にご好評を頂いております。家庭用ゲームにつきましては、9月に「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -Pro Evolution Soccer-」）を発売いたしました。また、4月に発売した「実況パワフルプロ野球2016」も引き続き堅調に推移しており、多くのお客様に楽しんで頂いております。

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の新筐体「Concerto（コンチェルト）」を中心に、「Podium（ポディウム）」シリーズ筐体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 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ております。遊技機におきましては、当社グループの音楽ゲーム「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」を販売いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,014億1百万円（前年同期比5.9%減）、営業利益は170億4千万円（前年同期比36.9%増）、税引前四半期利益は162億4千8百万円（前年同期比33.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は122億1千7百万円（前年同期比55.7%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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)	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	43,718	44,894	2.7
健康サービス事業	35,889	35,023	△2.4
ゲーミング&システム事業	14,979	13,789	△7.9
アミューズメント事業	13,376	7,938	△40.7
消去	△244	△243	—
連結合計	107,718	101,401	△5.9

(注) 当第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。前第2四半期連結累計期間との比較においては、前第2四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に読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、「実況パワフルプロ野球」が2,600万ダウンロードを達成し、8月26日の「パワプロの日」制定キャンペーン、「パワプロフェスティバル2016」を開催するなど盛り上がりを見せ、引き続き多くのご支持をいただいております。そのほか国内市場では、最高峰の映像クオリティでプロ野球の臨場感を再現した「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ご好評を頂いております。また、グローバル市場向けタイトルとしては、「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「Star Wars™:Force Collection（スター・ウォーズ フォース コレクション）」が堅調に推移しております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」を引き続きグローバルに展開いたしました。8月にはアメリカで世界大会「Yu-Gi-Oh! World Championship 2016」を開催し、白熱したデュエルが繰り広げられ、大いに盛り上がりを見せました。

家庭用ゲームでは、4月に「実況パワフルプロ野球」シリーズの最新作「実況パワフルプロ野球2016」及び「UEFA EURO 2016 /ウイニングイレブン 2016」を発売したことに続き、シリーズ最新作「ウイニングイレブン 2017（海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer -）」を9月に発売いたしました。“コントロールリアリティ”をコンセプトとした今作では、評価されている「対人戦の面白さ」をさらに追及しております。また、欧州の名門サッカーチームとパートナー契約を締結し、よりゲーム内での再現性を高めております。今後もサッカーゲームの魅力を最大限に体感していただけるような、さまざまな施策を予定しております。

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448億9千4百万円（前年同期比2.7%増）となり、セグメント利益は154億6千9百万円（前年同期比52.1%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、個人・法人に関わらず、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を行い、お客様のニーズに合わせたサービスを拡充しております。

8月に開催されたリオデジャネイロオリンピックにおきましては、日本代表選手としてコナミスポーツクラブ体操競技部及び水泳競技部より6名の選手が出場し、多くのメダルを獲得することができました。選手の活躍がKONAMIブランド並びにコナミスポーツクラブの認知拡大に寄与し、お子様向けの体操・水泳等のスクールや、テニススクール等への入会増加に繋がりました。

スポーツクラブ施設で提供しているスタジオプログラムにつきましては、お客様の“続けられる”をサポートするため、9月より全面刷新致しました。スポーツクラブ初心者でも無理なく体幹トレーニングを楽しむことができる自社開発プログラム「コアクロス」をはじめ、リラクゼーションやシェイプアップなど、お客様の目的に合わせた多彩なスタジオプログラムを展開いたしました。

施設運営におきましては、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、また、熊本地震の影響により臨時休業していた「コナミスポーツクラブ熊本」については、8月より営業再開することができました。地域の復旧と発展に貢献するとともに、心をこめたサービスを提供することで、皆様に元気と笑顔をお届けしてまいります。

受託施設におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし、第1四半期より新たに29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。

健康関連商品におきましては、家庭用エアロバイク「S-BODY」のECサイトによる販売のほか、コナミスポーツクラブ各施設での展示販売を行うことにより、認知向上と拡販を進めております。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、前期に実施した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、施設運営の効率化により費用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350億2千3百万円（前年同期比2.4%減）となり、セグメント利益は26億4千1百万円（前年同期比75.4%増）となりました。

#### （ゲーミング&システム事業）

北米市場では、近年のヨーロッパメーカーの市場参入による競争の激化に加え、カジノオペレーターの機器購入に対する慎重な投資姿勢が続き、厳しい市場環境下での事業運営となりました。この状況の中で、ビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」をはじめ、「Podium」シリーズの販売が堅調に推移したほか、中南米や欧州市場においても多種多様な商品の提供と拡販に注力いたしました。パーティシペーションにつきましては、プレイヤーの期待感とプレイ意欲を一層高めるプレミアム商品のラインアップやゲームコンテンツを拡充し、安定した収益獲得に寄与いたしました。また、カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、カリフォルニア州サンディエゴ近郊にあるトライバルカジノ大手のパローナカジノへの導入等が堅調に推移したほか、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順調に進んでおります。

アジア・オセアニア市場では、新筐体「Concerto」や「Podium」シリーズを中心としたバラエティ豊かな商品ラインアップの展開に注力いたしました。

なお、オーストラリア・シドニーで開催されたオセアニア最大級の展示会「Australasian Gaming Expo 2016（オーストラレーシアン・ゲーミング・エキスポ）」や、アメリカ・ラスベガスで開催された世界最大級の展示会「Global Gaming Expo 2016（グローバル・ゲーミング・エキスポ）」（通称G2E）において、デジタルエンタテインメント事業の知的財産を有効活用した「Frogger（フログガー）」シリーズに続くKONAMIの人気コンテンツ第2弾タイトルとして、「Castlevania（キャッスルヴァニア）」シリーズを公開いたしました。また、G2Eにおいては、フィールド付競馬マルチステーション「Fortune Cup（フォーチュン・カップ）」や、ボール抽選型の「Crystal Cyclone（クリスタル・サイクロン）」をはじめ、BEMANI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を盛り込んだスロットマシン「Beat Square（ビート・スクエア）」等を初出展いたしました。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を通じて、ゲーミング業界に新たなジャンルとコンセプトを示し、訪れた来場者から大きな注目を集めました。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、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増益となったものの、急速な円高の進行に伴う為替影響により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137億8千9百万円（前年同期比7.9%減）となり、セグメント利益は15億8千9百万円（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ております。また、オンライン対戦クイズゲーム「クイズマジックアカデミー トーキョーグリモワール」におきましては、公式大会として認定を行い6月より開始している「QMA JAPAN TOUR（キューエムエー ジ

ャパンツアー)」が引き続き好評を博しており、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」開催による影響から、約1カ月にわたる遊技機の入替自粛を全国規模で実施する等、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、試験方法変更後の新基準のパチスロ機の中でもトップクラスの高稼働を維持した前期の発売商品である「マジカルハロウィン5」の追加受注のほか、当社グループの音楽ゲーム「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」を販売いたしました。

なお、当期における遊技機の新商品は第3四半期以降に発売が集中している関係から、当第2四半期は限定的な売上となりました。

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79億3千8百万円（前年同期比40.7%減）となり、セグメント利益は17億9千9百万円（前年同期比35.1%減）となりました。

また、当第2四半期連結会計期間において、遊技機の規制強化等、市場構造の急激な変化が進む中で、遊技機ビジネスの事業計画の見直し等による無形資産の減損損失を連結損益計算書のその他の費用に21億2百万円計上いたしました。

## (2) 連結財政状態に関する定性的情報

### ① 資産、負債及び資本の状況

#### (資産)

当第2四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して21億3千8百万円減少し、3,260億4千9百万円となりました。これは主として、棚卸資産が増加した一方で、営業債権及びその他の債権や有形固定資産が減少したこと等によるものであります。

#### (負債)

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して91億2千1百万円減少し、1,055億9千1百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務や、未払法人所得税が減少したこと等によるものであります。

#### (資本)

当第2四半期連結会計期間末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して69億8千3百万円増加し、2,204億5千8百万円となりました。これは主として、四半期利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、為替換算調整勘定を含むその他の資本の構成要素が減少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2.6ポイント増加し、67.4%となりました。

### ② キャッシュ・フローの状況

	前第2四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2016年4月1日 至2016年9月30日)	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	30,584	12,278	△18,306
投資活動によるキャッシュ・フロー	△11,391	△6,791	4,600
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,406	△2,724	△318
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△426	△1,958	△1,532
現金及び現金同等物の純増減額	16,361	805	△15,556
現金及び現金同等物の四半期末残高	81,015	114,712	33,697

当第2四半期連結累計期間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8億5百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末には1,147億1千2百万円となりました。

また、当第2四半期連結累計期間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）

当第2四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、122億7千8百万円（前年同期比59.9%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が減少した一方で、前受収益の増加額が縮小したことや、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）

当第2四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、67億9千1百万円（前年同期比40.4%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）

当第2四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、27億2千4百万円（前年同期比13.2%増）となりました。これは主として、前第2四半期連結累計期間において、短期借入金（3ヵ月以内）による収入があったこと等によるものであります。

(3) 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）

スマートフォンやタブレット端末が世界的に普及する中、ゲームの提供手段は多様化しております。今まで以上に多くの方々にゲームに親しんでいただける機会も増加する中で、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、累計2,600万ダウンロードを突破した「実況パワフルプロ野球」や、全世界に向けて配信中の「ウイニングイレブン クラブマネージャー」（海外名「PES CLUB MANAGER」）等のタイトルにおいて、継続的な収益の獲得に努めてまいります。今後も拡大が見込まれる市場に経営資源をより一層集中し、特にネイティブアプリ市場でさらなるヒットコンテンツを産み出すべく、制作・運営ノウハウや豊富な資産を活かしてラインアップの拡大を進めてまいります。なお、ネイティブアプリの新規タイトルとして、「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルサッカー」、「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -Pro Evolution Soccer-」）を制作中です。「遊戯王 デュエルリンクス」におきましては、事前登録者数が70万人を突破し、サービス開始に向けて期待が高まっております。

カードゲームでは、原作マンガの連載開始から20周年というメモリアルイヤーを迎えた「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、様々な施策を積極的に展開してまいります。

家庭用ゲームでは、9月にシリーズ最新作「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 -Pro Evolution Soccer-」）をグローバル向けに発売いたしました。「ウイニングイレブン」シリーズでは、搭載したゲームモード「myClub」により、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。さらに、「実況パワフルプロ野球」シリーズ最新作「実況パワフルプロ野球 ヒーローズ」を12月に発売いたします。

その他、バーチャルリアリティ（VR）に対応した新しいゲームの制作や、e-Sportsへの本格参入等、常に時代の波頭を捉えながら、お客様に向けた価値ある時間の創造と提供を目指してまいります。

（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、都度利用会員についても豊富なプログラムラインアップを訴求することによって活性化を図り、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においては、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て、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。また、直営施設においては、12月に自由が丘、飯田橋、恵比寿の3施設にてリニューアルを行い、トレーニングマシンの入替え、パーソナルトレーニング専用のスペースを設置する等、ボディメイクに対する意識の高い、都会ならではの環境を整えて参ります。

健康関連商品においては、家庭用エアロバイクのほか、各種新商品を発売してまいります。ECサイトや新たな販売チャネルを通じてスポーツ施設の会員や一般のおお客様への訴求を拡大し、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)

スロットマシン販売につきましては、好評を博しているビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」を中心に、「Podium Monument (ポーディウム・モニュメント)」や「Podium Stack (ポーディウム・スタック)」、「Rapid Revolver (ラピッド・リボルバー)」等の「Podium」シリーズのバラエティ豊かな商品展開と販売強化を推進するとともに、パーティシペーションにつきましては、カジノオペレーターニーズを的確に捉え、引き続きゲームコンテンツの強化と商品ラインアップの拡充を進めることで定期収入を増加させ、経営の安定化を図ってまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、各展示会や商談会等において、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最新機能を搭載した「SYNKROS Dashboards (シンクロス・ダッシュボード)」や、カジノからプレイヤーに対する特典の提供をはじめとした様々なアプローチを行うためのマーケティング機能「SYNKROS Offers Management (シンクロス・オファーズ・マネジメント)」をはじめとする多様な機能を紹介し、大手カジノオペレーターより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、対応機種やサービスの拡充を順次推進し、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、「PASELI」や交通系電子マネー等が、ひとつのシステム及び決済機器で運用できる「アミューズメント向けマルチ電子サービス」も全国のアミューズメント施設へ展開していく予定です。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、シングルメダル「FEATURE Premium (フィーチャープレミアム)」シリーズの追加ラインアップ「TwinkleDrop JUKE! (トゥインクルドロップ ジューク)」や「Frozen Tower (フロズンタワー)」、メダルRPGゲームとして、モンスターゲートシリーズの最新作「ELDORA CROWN (エルドラ クラウン)」を発売する予定です。海外市場においては、アジアを中心にアーケードゲームのビジネス拡大に向けた各種の施策を展開してまいります。

遊技機におきましては、業界初の32インチフルHD全面液晶と124Gb大容量液晶ROMを搭載した次世代筐体「BIGBOSS」の第一弾商品として、全世界でシリーズ累計販売本数4,920万本(2016年3月末現在)を超える、超大型家庭用ゲームタイトル「メタルギア」シリーズをパチスロ化した「メタルギア ソリッド スネークイーター」を10月より稼働開始いたしました。また、パチスロファン・麻雀ファンからご支持を頂き、前作で人気を博した主カタイトル「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」の発売を予定しております。

遊技人口の減少やメーカー組合の自主規制の強化等、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、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2,100億円、営業利益250億円、税引前利益240億円、親会社の所有者に帰属する当期利益150億円と予想しており、2016年5月10日付「平成28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. その他の情報

### (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

### (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

該当事項はありません。

3. 要約四半期連結財務諸表等

(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 (2016年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2016年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	113,907	114,712
営業債権及びその他の債権	23,401	20,975
棚卸資産	9,170	11,698
未収法人所得税	2,139	3,442
その他の流動資産	5,618	6,162
流動資産合計	154,235	156,989
非流動資産		
有形固定資産	80,264	77,487
のれん及び無形資産	39,470	40,278
持分法で会計処理されている投資	2,585	2,678
その他の投資	1,268	1,207
その他の金融資産	24,123	22,836
繰延税金資産	22,651	21,237
その他の非流動資産	3,591	3,337
非流動資産合計	173,952	169,060
資産合計	328,187	326,049
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	9,014	13,084
その他の金融負債	4,126	4,024
営業債務及びその他の債務	24,757	22,210
未払法人所得税	9,261	1,684
その他の流動負債	14,335	17,486
流動負債合計	61,493	58,488
非流動負債		
社債及び借入金	24,606	19,647
その他の金融負債	16,459	15,557
引当金	8,679	8,687
繰延税金負債	280	155
その他の非流動負債	3,195	3,057
非流動負債合計	53,219	47,103
負債合計	114,712	105,591
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,284	△21,295
その他の資本の構成要素	2,407	△1,141
利益剰余金	109,802	120,328
親会社の所有者に帰属する持分合計	212,750	219,717
非支配持分	725	741
資本合計	213,475	220,458
負債及び資本合計	328,187	326,049

(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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	43,988	37,093
サービス及びその他の収入	63,730	64,308
売上高及び営業収入合計	107,718	101,401
売上原価		
製品売上原価	△24,767	△16,928
サービス及びその他の原価	△44,136	△44,057
売上原価合計	△68,903	△60,985
売上総利益	38,815	40,416
販売費及び一般管理費	△24,491	△20,768
その他の収益及びその他の費用	△1,880	△2,608
営業利益	12,444	17,040
金融収益	132	92
金融費用	△548	△1,032
持分法による投資利益	158	148
税引前四半期利益	12,186	16,248
法人所得税	△4,339	△4,015
四半期利益	7,847	12,233
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	7,847	12,217
非支配持分	0	16

	前第2四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	56.61円	90.33円
希薄化後	56.61円	89.02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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
四半期利益	7,847	12,233
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	△574	△3,510
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△30	△38
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△604	△3,548
その他の包括利益合計	△604	△3,548
四半期包括利益	7,243	8,685
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	7,243	8,669
非支配持分	0	16

(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		
2015年4月1日残高	47,399	74,175	△11,271	5,012	102,474	217,789	710	218,499
四半期利益					7,847	7,847	0	7,847
その他の包括利益				△604		△604		△604
四半期包括利益合計	—	—	—	△604	7,847	7,243	0	7,243
自己株式の取得			△5			△5		△5
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△1,733	△1,733		△1,733
所有者との取引額合計	—	0	△5	—	△1,733	△1,738	—	△1,738
2015年9月30日残高	47,399	74,175	△11,276	4,408	108,588	223,294	710	224,004

	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

(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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	7,847	12,233
減価償却費及び償却費	8,736	5,365
減損損失	1,500	2,219
受取利息及び受取配当金	△127	△90
支払利息	480	478
固定資産除売却損益(△)	128	59
持分法による投資損益(△)	△158	△148
法人所得税	4,339	4,015
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△9,812	1,635
棚卸資産の純増(△)減	△6,957	△2,979
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	1,798	△956
前払費用の純増(△)減	△701	△1,459
前受収益の純増減(△)	23,577	4,699
その他	1,763	△1,046
利息及び配当金の受取額	120	69
利息の支払額	△512	△484
法人所得税の支払額	△1,437	△11,332
営業活動によるキャッシュ・フロー	30,584	12,278
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△11,466	△7,340
差入保証金の純増(△)減	79	403
定期預金の純増(△)減	△5	143
その他	1	3
投資活動によるキャッシュ・フロー	△11,391	△6,791
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(△)	405	—
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	—	8,229
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	—	△8,229
リース債務の元本返済による支出	△1,075	△1,025
配当金の支払額	△1,732	△1,688
その他	△4	△11
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,406	△2,724
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△426	△1,958
現金及び現金同等物の純増減額	16,361	805
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四半期末残高	81,015	114,712

(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) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

(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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
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	43,696	44,869
セグメント間の内部売上高	22	25
計	43,718	44,894
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	35,724	34,859
セグメント間の内部売上高	165	164
計	35,889	35,023
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	14,979	13,789
セグメント間の内部売上高	—	—
計	14,979	13,789
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	13,319	7,884
セグメント間の内部売上高	57	54
計	13,376	7,938
消去	△244	△243
連結計	107,718	101,401

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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
デジタルエンタテインメント事業	10,171	15,469
健康サービス事業	1,506	2,641
ゲーミング&システム事業	1,732	1,589
アミューズメント事業	2,771	1,799
計	16,180	21,498
全社及び消去	△1,856	△1,850
その他の収益及びその他の費用	△1,880	△2,608
金融収益及び金融費用	△416	△940
持分法による投資利益	158	148
税引前四半期利益	12,186	16,248

(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。
- 6. 当第2四半期連結会計期間より、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」と一体化し、「アミューズメント事業」へとセグメントの区分を変更しております。これに伴い、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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 2015年4月1日 至 2015年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年9月30日)
日本	78,520	76,487
米国	19,715	17,151
欧州	5,564	4,404
アジア・オセアニア	3,919	3,359
連結計	107,718	101,401

(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。