



平成29年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成29年1月31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 (氏名) 上月 拓也

問合せ先責任者 (役職名) 財務・経理部長 (氏名) 本林 純一

四半期報告書提出予定日 平成29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

TEL 03-5771-0222

(百万円未満四捨五入)

1. 平成29年3月期第3四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
29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
28年3月期第3四半期	179,251	15.0	17,423	62.3	17,142	33.6	6,275	△19.5	6,262	△19.1	5,948	△49.2

	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3四半期	152.70	150.45
28年3月期第3四半期	45.28	45.22

(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	%
29年3月期第3四半期	339,435		230,947		230,199	67.8
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)				37.00	54.00

(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. 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	225,000	△10.0	36,000	45.9	35,000	47.3	24,000	128.2	177.46

(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

- 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3Q	143,500,000 株	28年3月期	143,500,000 株
29年3月期3Q	8,262,343 株	28年3月期	8,258,617 株
29年3月期3Q	135,239,156 株	28年3月期3Q	138,271,153 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29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3四半期連結累計期間の概況

当社グループを取り巻く経済環境は、英国の欧州連合（EU）離脱問題の影響や新興国経済の減速等、世界経済の先行きが不透明な状況が続く中で、11月の米国大統領選挙がこの様相を一変させ、ドル高、株高、金利上昇の流れが進展いたしました。国内においても一転して急速な円安・株高が進行する等、2016年は大きく揺れ動く金融市場下でのビジネス展開となりました。

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）デバイス市場はさら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や寄与しております。

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、ゲーミング市場がさらに成長を続けている中で、12月には日本国内における「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律（IR推進法）」が成立し、日本国内のカジノ解禁に対する期待も高まっております。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3四半期連結累計期間は、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、モバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルサッカー」の2タイトルの配信を開始し、多くのお客様からご好評いただいております。また、「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も引き続き堅調に推移いたしました。カードゲームにつきましては、引き続き世界中の多くのお客様にご好評いただいております。家庭用ゲームにつきましては、9月に発売した「ウイニングイレブン 2017」（海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer」）や、4月に発売した「実況パワフルプロ野球2016」が引き続き堅調に推移しており、多くのお客様に楽しんでいただいております。

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）」シリーズを中心に、「Podium（ポディアム）」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。また、シングルメダルゲーム機「FEATURE

PREMIUM (フィーチャープレミアム) シリーズの最新作「TwinkleDrop JUKE! (トゥインクルドロップジューク)」、 「FROZEN TOWER (フロズンタワー)」が本格稼働を開始いたしました。遊技機におきましては、パチスロ機「セブンスビート」、「メタルギア ソリッド スネーククイーター」、「麻雀格闘倶楽部2」を販売いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,639億4千1百万円(前年同期比8.5%減)、営業利益は295億8千7百万円(前年同期比69.8%増)、税引前四半期利益は288億6千1百万円(前年同期比68.4%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は206億5千1百万円(前年同期比229.8%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2015年4月1日 至2015年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2016年4月1日 至2016年12月31日)	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	80,944	73,666	△9.0
健康サービス事業	53,603	51,917	△3.1
ゲーミング&システム事業	24,357	21,734	△10.8
アミューズメント事業	20,715	17,123	△17.3
消去	△368	△499	—
連結合計	179,251	163,941	△8.5

(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3四半期連結累計期間との比較においては、前第3四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に組み替えて比較しております。

(デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、当第3四半期において「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルサッカー」の新規2タイトルを国内向けに配信開始し、ダウンロード数がこれまでにないスピードで増加する等、好調な出足となっております。そのほか国内市場では、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA(エース)」をはじめとした各タイトルも引き続きご好評をいただいております。中でも、12月に配信2周年を迎えた「実況パワフルプロ野球」では、e-Sports大会「パワプロフェスティバル2016」を開催する等、お客様の裾野拡大に向けた活動を推進いたしました。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「StarWars™:Force Collection(スター・ウォーズ フォース コレクション)」が堅調に推移しているほか、「PES 2017 - PRO EVOLUTION SOCCER -」(国内名「ウイニングイレブン 2017」)を海外の一部地域で配信開始いたしました。

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。2017年8月に開催される世界大会に向けた予選を開始し、多くの遊戯王ファンが白熱したデュエルを繰り広げ、大いに盛り上がりを見せております。

家庭用ゲームでは、12月にニンテンドー3DS™用ソフト「実況パワフルプロ野球 ヒーローズ」を発売し、多くのお客様にお楽しみいただいております。また、9月に発売したシリーズ最新作「ウイニングイレブン 2017」(海外名「PES 2017 - Pro Evolution Soccer -」)も引き続きご好評をいただいております。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、モバイルゲームが好調に推移し、その構成比率が高まったことから、前年同期比で減収増益となりました。

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736億6千6百万円(前年同期比9.0%減)となり、セグメント利益は244億9百万円(前年同期比14.6%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。

当第3四半期連結累計期間における施設運営におきましては、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たほか、飯田橋、恵比寿、自由が丘駅前の3施設をリニューアルオープンし、トレーニングマシンの刷新や、パーソナルトレーニングスペースの拡充等、お客様が充実した時間を過ごせるような環境を整えました。また、お客様の“続けられる”をサポートするために、スタジオプログラムを全面刷新し、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等、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しております。お子様向けスクール「運動塾」においては、コナミスポーツクラブ体操競技部の選手による体操のレッスンやトークショー等、選手とお子様楽しくふれあうイベントを開催いたしました。今後もこのような取り組みを通じて体操の楽しさや魅力をお伝えし、お客様の健康づくりをサポートいたします。

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、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、カスタム機能を搭載した「エアロバイク」シリーズの最上級モデル「POWER MAX V3 Pro」を発売し、お客様に満足いただける商品開発を進めております。

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り売上高は減少いたしました。一方で施設運営の品質改善及び効率化が進んだことから、前年同期比で増益となりました。

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519億1千7百万円（前年同期比3.1%減）となり、セグメント利益は40億7千9百万円（前年同期比44.4%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が厳しさを増している一方で、市場は徐々に回復傾向にあります。この状況の中で、ビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」シリーズをはじめ、豊富なラインアップを擁する「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、北米各州のカジノ施設への導入のほか、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。

また、マカオで開催されたアジア最大級のゲーミング業界の展示会「MGS Entertainment Show」（エムジーエス エンタテインメントショー）において、アジア市場では初披露となる新筐体「Concerto」を出展いたしました。「Podium」シリーズからは「Rapid Revolver（ラピッド・リボルバー）」をはじめ、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）」シリーズ等、バラエティ豊かなラインアップを紹介し、訪れた世界中の来場者から大きな注目を集めました。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、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となったものの、新製品に向けた開発コストの上昇に伴う減益に加え、期中における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3四半期連結累計期間の売上高は217億3千4百万円（前年同期比10.8%減）となり、セグメント利益は29億1千3百万円（前年同期比18.8%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、シングルメダルゲーム機「FEATURE PREMIUM」シリーズの最新作「TwinkleDrop JUKE!」、「FROZEN TOWER」が本格稼働を開始いたしました。なお、2011年より毎年開催されているアーケードゲームプレイヤーの頂点を決める公式大会「The 6th KONAMI Arcade Championship」を12月より開始し、全国のアミューズメント施設及びアジア・北米地域で引き続き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、例年になく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」、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」、パチスロファン・麻雀ファンからご支持をいただき、前作で人気を博した主力タイトル「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」を販売いたしました。

なお、当期におけるアミューズメント事業を取り巻く市場環境は引き続き厳しい状況が続いておりますが、事業再編による効率的な事業運営及び収益構造の改善を推進いたしました。

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171億2千3百万円（前年同期比17.3%減）となり、セグメント利益は38億7千6百万円（前年同期比11.2%増）となりました。

また、当第3四半期連結累計期間において、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22億4百万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3四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112億4千8百万円増加し、3,394億3千5百万円となりました。これは主として、有形固定資産が減少した一方で、現金及び現金同等物や営業債権及びその他の債権が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第3四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62億2千4百万円減少し、1,084億8千8百万円となりました。これは主として、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3四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174億7千2百万円増加し、2,309億4千7百万円となりました。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3.0ポイント増加し、67.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第3四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2016年4月1日 至2016年12月31日)	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	56,507	25,771	△30,736
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,287	△7,968	6,319
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,725	△5,495	△770
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△337	838	1,175
現金及び現金同等物の純増減額	37,158	13,146	△24,012
現金及び現金同等物の四半期末残高	101,812	127,053	25,241

当第3四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131億4千6百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末には1,270億5千3百万円となりました。

また、当第3四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3四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、257億7千1百万円（前年同期比54.4%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や法人所得税の支払額が増加したことや、前受収益の増加額が縮小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3四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、79億6千8百万円（前年同期比44.2%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3四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、54億9千5百万円（前年同期比16.3%増）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加し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2,900万ダウンロードを突破した「実況パワフルプロ野球」や、全世界累計2,500万ダウンロードを突破した「遊戯王 デュエルリンクス」等のタイトルを、今後もさらに多くのお客様にお楽しみいただくことで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。

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。また、海外での劇場版公開に合わせた施策を展開してまいります。

家庭用ゲームでは、「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月に発売し、ご好評をいただいております。その他、パ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。

スポーツクラブ施設運営においては、1月に「コナミスポーツクラブ ユーカリが丘」を大型ショッピングセンター内に新生オープンいたしました。マシンジムとスタジオに特化した新形態のフィットネスクラブとして生まれ変わり、引き続き地域の皆さまの健康づくりをサポートしてまいります。また、「コナミスポーツクラブ 二子玉川」において、一部リニューアルを行い新しくなった体育館で運動塾を増強し、より多くのお子様運動の楽しさを体験いただく等、今後もお客様のニーズに合わせた施設の刷新・新設を進めてまいります。

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 Upright (コンチェルト・アップライト)」をはじめ、「Concerto SeleXion (コンチェルト・セレクション)」や「Concerto Slant (コンチェルト・スラント)」等の「Concerto」シリーズを中心に、「Podium Monument (ポードィウム・モニュメント)」や「Podium Stack (ポードィウム・スタック)」、「Rapid Revolver」等の「Podium」シリーズを含めたバラエティ豊かな商品の展開と販売強化を推進してまいります。また、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とプレイヤーの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」も引き続き、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るメダルゲームについても、自動メダル投入機能を搭載し、遊びやすくなったフォーチュンシリーズの最新作「FORTUNE TRINITY3 三神獣の秘宝」や、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)」が稼動開始いたしました。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、倶楽部シリーズ第2弾である実名競走馬育成パチスロ「GI優駿倶楽部 (ジーワンダービークラブ)」及び、オリジナルタイトル「防空少女ラブキューレ」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。

当第3四半期連結累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、当初の通期連結業績予想を上回る実績となりました。

デジタルエンタテインメント事業においては、当第3四半期に配信を開始したモバイルゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」、「実況パワフルサッカー」が好調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球」や「プロ野球スピリッツA (エース)」をはじめとするモバイルゲーム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いては、施設運営の品質改善とともに効率化を進め、業績が堅調に推移いたしました。

以上の業績動向を踏まえ、当初の通期連結業績予想を上回る見通しとなりましたので、下記のとおり上方修正いたします。

詳細につきましては、本日(2017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。

<2017年3月期通期連結業績見通し>

(金額単位：百万円)

	2017年3月期見通し		2016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	210,000	225,000	249,902	△10.0%
営業利益	25,000	36,000	24,679	45.9%
税引前利益	24,000	35,000	23,768	47.3%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	15,000	24,000	10,516	128.2%

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3四半期連結会計期間 (2016年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	113,907	127,053
営業債権及びその他の債権	23,401	25,682
棚卸資産	9,170	9,675
未収法人所得税	2,139	3,499
その他の流動資産	5,618	6,151
流動資産合計	154,235	172,060
非流動資産		
有形固定資産	80,264	77,453
のれん及び無形資産	39,470	39,189
持分法で会計処理されている投資	2,585	2,642
その他の投資	1,268	1,228
その他の金融資産	24,123	22,597
繰延税金資産	22,651	21,081
その他の非流動資産	3,591	3,185
非流動資産合計	173,952	167,375
資産合計	328,187	339,435
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	9,014	14,315
その他の金融負債	4,126	4,054
営業債務及びその他の債務	24,757	26,183
未払法人所得税	9,261	3,086
その他の流動負債	14,335	14,962
流動負債合計	61,493	62,600
非流動負債		
社債及び借入金	24,606	19,663
その他の金融負債	16,459	15,092
引当金	8,679	8,457
繰延税金負債	280	3
その他の非流動負債	3,195	2,673
非流動負債合計	53,219	45,888
負債合計	114,712	108,488
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,426
自己株式	△21,284	△21,298
その他の資本の構成要素	2,407	3,209
利益剰余金	109,802	126,463
親会社の所有者に帰属する持分合計	212,750	230,199
非支配持分	725	748
資本合計	213,475	230,947
負債及び資本合計	328,187	339,435

(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 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	82,553	64,232
サービス及びその他の収入	96,698	99,709
売上高及び営業収入合計	179,251	163,941
売上原価		
製品売上原価	△48,072	△32,241
サービス及びその他の原価	△66,868	△67,634
売上原価合計	△114,940	△99,875
売上総利益	64,311	64,066
販売費及び一般管理費	△35,945	△31,667
その他の収益及びその他の費用	△10,943	△2,812
営業利益	17,423	29,587
金融収益	262	125
金融費用	△712	△963
持分法による投資利益	169	112
税引前四半期利益	17,142	28,861
法人所得税	△10,867	△8,187
四半期利益	6,275	20,674
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	6,262	20,651
非支配持分	13	23

	前第3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	45.28円	152.70円
希薄化後	45.22円	150.45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 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
四半期利益	6,275	20,674
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	△320	825
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△7	△23
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△327	802
その他の包括利益合計	△327	802
四半期包括利益	5,948	21,476
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	5,935	21,453
非支配持分	13	23

(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					6,262	6,262	13	6,275
その他の包括利益				△327		△327		△327
四半期包括利益合計	—	—	—	△327	6,262	5,935	13	5,948
転換社債型新株予約権付社債の発行		251				251		251
自己株式の取得			△10,011			△10,011		△10,011
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,188	△3,188		△3,188
所有者との取引額合計	—	251	△10,011	—	△3,188	△12,948	—	△12,948
2015年12月31日残高	47,399	74,426	△21,282	4,685	105,548	210,776	723	211,499

	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

(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 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	6,275	20,674
減価償却費及び償却費	19,755	10,704
減損損失	7,620	2,322
受取利息及び受取配当金	△178	△122
支払利息	712	711
固定資産除売却損益(△)	3,071	122
持分法による投資損益(△)	△169	△112
法人所得税	10,867	8,187
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	6,509	△1,566
棚卸資産の純増(△)減	△2,809	△219
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△1,182	66
前払費用の純増(△)減	△886	△155
前受収益の純増減(△)	10,623	2,238
その他	1,685	△1,856
利息及び配当金の受取額	158	91
利息の支払額	△738	△700
法人所得税の支払額	△4,806	△14,614
営業活動によるキャッシュ・フロー	56,507	25,771
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△14,480	△9,268
差入保証金の純増(△)減	203	1,147
定期預金の純増(△)減	△10	143
その他	0	10
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,287	△7,968
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	—	8,229
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	—	△8,229
社債の発行による収入	10,050	—
リース債務の元本返済による支出	△1,551	△1,501
配当金の支払額	△3,181	△3,980
自己株式の取得による支出	△10,011	△14
その他	△32	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,725	△5,495
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△337	838
現金及び現金同等物の純増減額	37,158	13,146
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	101,812	127,053

(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3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
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	80,901	73,507
セグメント間の内部売上高	43	159
計	80,944	73,666
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	53,361	51,676
セグメント間の内部売上高	242	241
計	53,603	51,917
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	24,357	21,734
セグメント間の内部売上高	—	—
計	24,357	21,734
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	20,632	17,024
セグメント間の内部売上高	83	99
計	20,715	17,123
消去	△368	△499
連結計	179,251	163,941

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 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	21,294	24,409
健康サービス事業	2,824	4,079
ゲーミング&システム事業	3,587	2,913
アミューズメント事業	3,486	3,876
計	31,191	35,277
全社及び消去	△2,825	△2,878
その他の収益及びその他の費用	△10,943	△2,812
金融収益及び金融費用	△450	△838
持分法による投資利益	169	112
税引前四半期利益	17,142	28,861

(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3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四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3四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年12月31日)
日本	122,315	123,844
米国	36,976	27,233
欧州	13,419	7,474
アジア・オセアニア	6,541	5,390
連結計	179,251	163,941

(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。