



# 平成25年3月期 第1四半期決算短信〔米国基準〕(連結)

平成24年8月2日

上場取引所 東

上場会社名 コナミ株式会社

コード番号 9766 URL <http://www.konami.co.jp>

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) 執行役員経営企画部長 (氏名) 山地 康之

TEL 03-5771-0222

四半期報告書提出予定日 平成24年8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. 平成25年3月期第1四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年6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)

	売上高及び営業収入		営業利益		税引前四半期純利益		当社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期第1四半期	49,128	△10.5	5,380	△23.4	4,645	△30.7	2,715	△32.9
24年3月期第1四半期	54,915	3.3	7,024	144.0	6,706	173.5	4,043	219.7

(注)四半期包括利益 25年3月期第1四半期 1,490百万円 (△56.3%) 24年3月期第1四半期 3,405百万円 (—%)

	1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益
	円 銭	円 銭
25年3月期第1四半期	19.59	19.59
24年3月期第1四半期	29.30	29.30

### (2) 連結財政状態

	総資産	資本合計(純資産)	株主資本	株主資本比率
	百万円	百万円	百万円	%
25年3月期第1四半期	310,807	213,781	213,480	68.7
24年3月期	328,006	215,720	215,458	65.7

## 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
24年3月期	—	25.00	—	25.00	50.00
25年3月期	—	—	—	—	—
25年3月期(予想)	—	25.00	—	25.00	50.00

(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25年3月期の連結業績予想(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高及び営業収入		営業利益		税引前当期純利益		当社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当社株主に帰属する当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
第2四半期(累計)	—	—	—	—	—	—	—	—	円 銭
通期	270,000	1.6	41,100	0.4	40,100	0.2	23,100	0.4	166.64

(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  
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)
- (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
  - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- (注)詳細は添付資料7ページをご覧ください

(4) 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)	25年3月期1Q	143,500,000 株	24年3月期	143,500,000 株
② 期末自己株式数	25年3月期1Q	4,880,702 株	24年3月期	4,879,848 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	25年3月期1Q	138,619,708 株	24年3月期1Q	138,008,408 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、本資料の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記載の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、平成24年8月2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 .....	4
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	5
2. その他の情報 .....	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	7
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 .....	7
(3) 会計方針の変更 .....	7
3. 四半期連結財務諸表等 .....	8
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	8
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	13
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	13
(6) 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1四半期連結累計期間の概況

当社グループを取り巻く経営環境は、一部では個人消費に回復の兆しが見られたものの、欧州の通貨危機等による世界経済の減速や円高の長期化等により、景気の先行きは依然として不透明な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、モバイル端末の普及を背景としたソーシャルネットワーキングサービス(SNS)の成長に伴い、ゲーム業界におけるビジネスチャンスは拡大しております。また、海外では、景気停滞の影響が顕著であったラスベガス等の観光客市場も回復基調の兆しを見せておりますが、大手カジノオペレーターの多くは投資に対し慎重かつ選別的な姿勢を継続しており、今後の市場動向を一層注視してまいります。

健康市場におきましては、景気の先行き不透明感から個人消費の抑制傾向が継続し、厳しい環境が続いておりますが、シニア世代を中心とした健康志向や高齢化に伴う介護予防への関心は高まっております。

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きましては、「ドラゴンコレクション」、「戦国コレクション」、「プロ野球ドリームナイン」、「クローズ×WORST～最強伝説～」を中心とするソーシャルコンテンツの登録者数が引き続き伸張し、収益に貢献いたしました。また、ゲームソフトでは、「プロ野球スピリッツ」や、「ウイニングイレブン」(欧米名「Pro Evolution Soccer」)等の主力タイトルが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、多様化するお客様のニーズに合わせ、当社グループの強みである運動指導・栄養指導・健康管理のIT化を活かしたプログラムの開発・導入を進める等、サービスの拡充に努めました。

ゲーミング&システム事業におきましては、ビデオスロットマシン「Podium」や、5リールメカニカルスロットマシン「Advantage 5」シリーズ等の販売が米国市場を中心に堅調に推移いたしました。

遊技機事業におきましては、パチスロ機の新商品「スパイガール2」や「セブンバー30」を発売いたしました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は491億2千8百万円(前年同期比10.5%減)となり、営業利益は53億8千万円(前年同期比23.4%減)、税引前四半期純利益は46億4千5百万円(前年同期比30.7%減)、当社株主に帰属する四半期純利益は27億1千5百万円(前年同期比32.9%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1四半期 連結累計期間 (自2011年4月1日 至2011年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2012年4月1日 至2012年6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	26,102	22,820	△12.6
健康サービス事業	20,258	19,717	△2.7
ゲーミング&システム事業	5,098	5,205	2.1
遊技機事業	3,722	1,553	△58.3
消去	△265	△167	△36.8
連結合計	54,915	49,128	△10.5

## (デジタルエンタテインメント事業)

ソーシャルコンテンツでは、「ドラゴンコレクション」の累計登録者数が650万人を突破したほか、「戦国コレクション」、「プロ野球ドリームナイン」や、人気漫画を素材にした「クローズ×WORST～最強伝説～」等を始めとする主力コンテンツの登録者数も堅調に推移し、収益に貢献いたしました。また、「戦国コレクション」は、優れたコンテンツを表彰する「Mobage Award 2011」にて「Platinum Prize」を受賞する等、多くの皆様からご支持をいただくとともに、小学館のコミック誌「週刊少年サンデー」にて漫画連載を開始し、コンテンツの多面的展開も進めております。なお、5月以降はソーシャルコンテンツに対する規制の動きがある中で若干の業績影響はあったものの、前年同期比で増収を

確保いたしました。

ゲームソフトでは、「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2012」が堅調に推移したほか、前年度に発売した「ワールドサッカー ウイニングイレブン2012」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2012」)が、北米・南米を中心に引き続き伸張し、収益に貢献いたしました。また、6月に米国にて開催された「Electronic Entertainment Expo 2012 (E3)」では、「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」や「Pro Evolution Soccer 2013」等グローバルで展開する最新作5タイトルが、複数の有力ゲームメディアより「最優秀賞」を受賞する等、好評を博しました。

アミューズメント機器では、当第1四半期に新規のメダル・ビデオ機器の発売はなかったものの、「麻雀格闘倶楽部 ultimate version」を始めとする「e-AMUSEMENT Participation」(ユーザーのプレー代金をオペレーターとシェアする方式)に対応したタイトルの稼働により、継続的な収益獲得に貢献いたしました。また、前年度に稼働を開始したカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」が好評を博しました。同タイトルは小学館「別冊コロコロコミック」にて漫画連載を開始しており、7月からはiPhone/iPod touch向けスマートフォンアプリの配信を開始する等、今後もスマートフォンと連動した新しい遊びを提供してまいります。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが引き続き堅調に推移いたしました。また、6月には「Facebook」にて初のソーシャルコンテンツ「Yu-Gi-Oh! BAM」の配信を米国やアジア及びスペイン語圏にて開始しております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は228億2千万円(前年同期比12.6%減)となりました。

#### (健康サービス事業)

市場環境は引き続き厳しい状況が続いておりますが、健康志向や高齢化に伴う介護予防への関心は高まっております。そのような状況の下、コナミスポーツクラブでは、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、単なる運動するための場所としてではなく、より大きな視点で子どもからお年寄りまで全てのお客様の健康に向き合うことを目指し、新たなサービスを展開しております。4月からは、超音波測定と筋力測定等のデータを独自の基準で分析することで、より正確に体力レベルを評価し、お客様個人に合わせた適切なトレーニング方法の提案を行う業界初の新サービス「アクティブチェック」を開始し、自らの健康状態の把握と改善に向けたサポートを行っております。

また、受託施設運営では、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を役立て、「日進市スポーツセンター」(愛知県日進市)、「兵庫県立総合体育館トレーニングルーム」(兵庫県西宮市)、「赤穂市民総合体育館」(兵庫県赤穂市)、「総社市スポーツセンター」(岡山県総社市)、「うきは市総合体育館」(福岡県うきは市)等の運営受託を新たに開始し、各地域の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。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は197億1千7百万円(前年同期比2.7%減)となりました。

#### (ゲーミング&システム事業)

北米市場では、定番となったビデオスロットマシン「Podium」や、メカニカルスロットマシン「Advantage 5」及び「Advantage Revolution」等が好評を博しているほか、パーティシペーション(オペレーターとのプロフィットシェア方式)による収入も増加し、順調に市場シェアを獲得しております。また、オセアニア市場では引き続き「Podium」の販売を進めるとともに、欧州、中南米、アジア及びアフリカ市場でも代理店網を整備し、拡販を進めております。

なお、中国・マカオで開催されました「グローバルゲーミングエキシビジョンアジア」や、カナダで開催されました「カナディアンゲーミングサミット」等の展示会に、新コンテンツを「Podium」に搭載して出展したほか、演出面が好評の「Advantage 5」や「Advantage Revolution」、ソフト制御されるリアルタイム高解像度の3Dグラフィックに対応した次世代プラットフォーム「KP3」、新機能を追加して商品力を強化した「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」等、各市場に対応した幅広い商品ラインナップを披露し、高い評価を得ました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は52億5百万円(前年同期比2.1%増)となりました。

(遊技機事業)

パチスロ機の新商品として5月にKPE株式会社よりオリジナルコンテンツの続編となる「スパイガール2」を、6月に高砂電器産業株式会社より過去のヒット作のリメイクタイトルである「セブンバー30」の2機種を発売し、市場の評価をいただいております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は15億5千3百万円（前年同期比58.3%減）となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①資産、負債及び株主資本の状況

(資産)

当第1四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171億9千9百万円減少し、3,108億7百万円となりました。これは主として、現預金や売掛金が減少したこと等によるものであります。

(負債)

当第1四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152億6千万円減少し、970億2千6百万円となりました。これは主として、買掛金及び未払費用の減少や、法人税等の納税に伴う未払税金の減少等によるものであります。

(株主資本)

当第1四半期連結会計期間末における株主資本合計は、前連結会計年度末に比較して19億7千8百万円減少し、2,134億8千万円となりました。これは主として、前連結会計年度に係る配当を実施したほか、為替換算調整額を含むその他の包括利益（損失）累計額が減少したこと等によるものであります。

なお、株主資本比率は、前連結会計年度末に比較して3.0ポイント増加し、68.7%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結累計期間 (自2011年4月1日 至2011年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2012年4月1日 至2012年6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	△946	△1,429	△483
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,495	△4,436	△2,941
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,290	△2,976	314
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	△255	△362	△107
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△5,986	△9,203	△3,217
現金及び現金同等物の期末残高	53,555	67,248	13,693

当第1四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92億3百万円減少し、当第1四半期連結累計期間末には672億4千8百万円（前年同期比25.6%増）となりました。

また、当第1四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1四半期連結累計期間において営業活動により使用した資金は、14億2千9百万円（前年同期比51.1%増）となりました。これは主として、売上債権及び仕入債務に係る資金収支が増加した一方、四半期純利益の減少や法人税等の

納税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1四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、44億3千6百万円（前年同期比196.7%増）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増加したこと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1四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、29億7千6百万円（前年同期比9.5%減）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一方、短期借入金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PCの世界的な普及とSNSサイトに人気が高まる中、ゲームの提供手段はますます多様化しており、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が増えつつあります。そのような状況の下で当社グループは、コンテンツを軸にビジネスを展開することで、新しいデバイスの登場によって一つのコンテンツに対する出口が増えると捉え、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。

ソーシャルコンテンツでは、当社グループが展開するソーシャルコンテンツ全体の累計登録者が2,300万人を突破し、その後も着実に登録者数が増加しております。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、「ドラゴンコレクション」、「戦国コレクション」、「プロ野球ドリームナイン」に続くヒットコンテンツを産み出すべく、これまでに培った制作・運営ノウハウや豊富なコンテンツを活かしてラインナップの拡大を進めていくとともに、多様なデバイスへの対応と、新たなプラットフォームへの展開を図ってまいります。

ゲームソフトでは、選択と集中により厳選されたトリプルAタイトルを、当社グループの制作ノウハウを活かしながらグローバル展開していくことに注力する一方、既存コンテンツを活かした制作も進め、ヒットタイトル創出を目指してまいります。

アミューズメント機器では、「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。既にサービスを開始しているコミュニティサイト「e-AMUSEMENT GATE」、電子マネー「PASELI」や、「e-AMUSEMENT Participation」についても、順次対応機種やサービスの拡充を推進する等、業界を牽引する革新的なサービス提案を行ってまいります。

カードゲームでは、引き続き「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズをグローバルに展開するほか、「Digital Game Card」シリーズも順次新規ラインナップを発売していく予定です。

(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の提案による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。市場環境は引き続き厳しい状況が続くと思われませんが、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を背景に、社会全体における健康意識は高まっており、スポーツクラブ運営や健康機器開発・販売等にとどまらず、幅広い年代の様々なタイプの方々に対して健康増進を提案する機会は今後も広がっていくと思われまます。

コナミスポーツクラブでは新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、幅広い年代のお客様にとって、運動だけでなく、食事や睡眠、あるいは心の健康までを含めた健康に関係するあらゆるシーンにおけるコンシェルジュとして頼れる存在を目指してまいります。また、300を超えるスポーツクラブ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、施設プログラムの充実、健康管理のIT化推進や、各種商品の拡充等を通じ、施設内外を問わず様々な場面で、健康維持・増進を支援するサービスの更なる拡充を進めてまいります。

なお、7月下旬から開催されるロンドンオリンピックの日本代表選手として、KONAMI体操競技部、KONAMI水泳競技部から4名が選出されました。オリンピック関連報道の盛り上がりとともに、コナミスポーツクラブではテレビCMの放映、全国の直営施設会員が参加する応援イベント等を通じて、KONAMIブランド並びにコナミスポーツクラブの認知拡大を図りつつ、運動・健康に関する意識の高まりと合わせ、新たなお客様との関係を構築してまいります。

## (ゲーミング&amp;システム事業)

スロットマシン販売については、好評を博しているビデオスロットマシン「Podium」や5リールメカニカルスロットマシン「Advantage 5」シリーズを中心に商品展開並びに販売強化を推進してまいります。また、ソフト制御されるリアルタイム高解像度の3Dグラフィックに対応した次世代プラットフォーム「KP3」の販売にも注力するとともに、ゲーミング市場を的確に捉えた販売形式であるパーティシペーションの拡大により定期収入を増加させ、経営の安定化を図ってまいります。さらに今後は、欧州、中南米、アジア及びアフリカ市場についてもより積極的に参入してまいります。

その他、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」については、北米及び豪州市場において大手オペレーターを中心に導入が進んでおりますが、今後も積極的に他市場へ向けて販売を行うとともに、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。

なお、当社グループは、米国・豪州・日本の3拠点の連携をさらに強化し、経営の効率化や生産、販売の一層の強化を引き続き推進するとともに、当社グループの強みであるエンタテインメント性をベースに、社会の変化や需要に対応した新商品開発や既存商品の付加価値向上に努め、お客様により一層楽しんでいただける新商品を提案してまいります。

## (遊技機事業)

第2四半期には魅力的なスペックを搭載したパチスロ機「戦人〜上杉謙信〜」の発売を予定しているほか、第3四半期以降も人気シリーズの最新作を始め、引き続き当社グループのオリジナルコンテンツを活用したパチスロ機の制作・販売に注力してまいります。

なお、販売面においては、KPE・高砂販売株式会社が当期より本格的に営業活動を開始しております。また、生産面においても昨年度から準備を進めてまいりました愛知県一宮市に新設した工場の稼働が始まっており、商品ラインナップの拡充と併せて制作・販売・生産体制の更なる強化に努めてまいります。

当社グループにおきましては、国内における生産・物流体制の拡充並びに事業拠点の分散化によるリスク軽減の観点から取得いたしました一宮事業所(愛知県一宮市)が、2012年4月より一部稼働を開始いたしました。今後も各事業の環境変化に即した生産体制の拡充を随時実施し、よりタイムリーかつ安定的な商品の供給やサービスの提供に努めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高及び営業収入2,700億円、営業利益411億円、税引前当期純利益401億円、当社株主に帰属する当期純利益231億円と予想しており、2012年5月10日付「平成24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。

なお、第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきましては、当社の事業はヒットビジネスであり、機動的に商品投入を行っていく必要があることから、期中を通じ売上の変動があるため、開示しておりません。

四半期の業績開示につきましては、今後も一層の充実を図ってまいります。

## 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) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更

2012年4月1日より、米国財務会計基準審議会会計基準編纂書(ASC)の改正(ASU)2011-05「包括利益の表示」及びASU2011-12「ASU2011-05におけるその他の包括利益累計額から振り替える項目の表示に関する改訂の適用日の延期」により更新されたASC220「包括利益」を適用しております。ASU2011-05は、資本勘定計算書にその他の包括利益の構成要素を表示する選択肢を削除し、当期純利益及びその他の包括利益について、単一の計算書、あるいは分離されているが連続した2つの計算書のいずれかで表示することを要求しております。また、ASU2011-12は、ASU2011-05の規定のうち、その他の包括利益累計額から当期純利益へ振り替えた項目の表示に関する規定の適用日を延期しております。なお、ASU2011-05及びASU2011-12の適用による当社及び子会社の財政状態及び経営成績に対する重要な影響はありません。

3. 四半期連結財務諸表等

(1) 四半期連結貸借対照表

区 分	前連結会計年度 (2012年3月31日)		当第1四半期連結会計期間 (2012年6月30日)	
	金額 (百万円)	構成比 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)
(資産の部)				
流動資産				
現金及び現金同等物	76,451		67,248	
受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後) - 2012年3月31日及び2012年6月30日現在の貸倒引当金はそれぞれ380百万円及び373百万円	33,647		20,683	
棚卸資産	22,121		23,527	
繰延税金資産	20,503		19,098	
前払費用及びその他の流動資産	9,243		13,337	
流動資産合計	161,965	49.4	143,893	46.3
有形固定資産	62,251	19.0	63,253	20.4
投資及びその他の資産				
市場性のある有価証券	429		384	
関連会社に対する投資	2,184		2,160	
識別可能な無形固定資産	41,283		41,193	
営業権	21,875		21,861	
差入保証金	26,827		26,983	
繰延税金資産	976		931	
その他の資産	10,216		10,149	
投資及びその他の資産合計	103,790	31.6	103,661	33.3
資産合計	328,006	100.0	310,807	100.0

区 分	前連結会計年度 (2012年3月31日)		当第1四半期連結会計期間 (2012年6月30日)	
	金額 (百万円)	構成比 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)
(負債の部)				
流動負債				
短期借入金	2,300		3,286	
1年内返済予定の長期借入債務	5,000		5,000	
リース債務	2,458		2,412	
支払手形及び買掛金	16,290		12,171	
未払税金	10,449		2,828	
未払費用	19,993		15,721	
前受収益	5,595		5,884	
その他の流動負債	5,805		5,919	
流動負債合計	67,890	20.7	53,221	17.1
固定負債				
長期借入債務 (1年内返済予定分を除く)	5,000		5,000	
リース債務	24,803		24,220	
未払退職・年金費用	1,641		1,623	
繰延税金負債	4,024		4,180	
その他の固定負債	8,928		8,782	
固定負債合計	44,396	13.5	43,805	14.1
負債合計	112,286	34.2	97,026	31.2
(契約債務及び偶発債務)				
契約債務及び偶発債務				
(純資産の部)				
株主資本				
資本金	47,399	14.4	47,399	15.3
普通株式—無額面：授権株式数 450,000,000株 発行済株式数 2012年3月31日現在及び2012年6月 30日現在：143,500,000株				
資本剰余金	74,175	22.6	74,175	23.9
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	107,565	32.8	106,814	34.3
その他の包括利益(損失)累計額	△2,719	△0.8	△3,944	△1.3
自己株式—取得原価 2012年3月31日現在：4,879,848株 2012年6月30日現在：4,880,702株	△11,246	△3.4	△11,248	△3.6
株主資本合計	215,458	65.7	213,480	68.7
非支配持分	262	0.1	301	0.1
純資産合計	215,720	65.8	213,781	68.8
負債及び純資産合計	328,006	100.0	310,807	100.0

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
(四半期連結損益計算書)

区 分	前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)		当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)	
	金額 (百万円)	百分比 (%)	金額 (百万円)	百分比 (%)
売上高及び営業収入				
製品売上高	25,436		19,266	
サービス及びその他の収入	29,479		29,862	
売上高及び営業収入合計	54,915	100.0	49,128	100.0
営業費用				
製品売上原価	16,202		10,967	
サービス及びその他の原価	20,579		21,420	
販売費及び一般管理費	10,829		11,361	
震災関連損失	281		—	
営業費用合計	47,891	87.2	43,748	89.0
営業利益	7,024	12.8	5,380	11.0
その他の収益(費用)				
受取利息	40		54	
支払利息	△358		△345	
為替差損益—純額	4		△329	
その他—純額	△4		△115	
その他の収益(費用)—純額	△318	△0.6	△735	△1.5
税引前四半期純利益	6,706	12.2	4,645	9.5
法人税等	2,621	4.8	1,894	3.9
持分法投資利益(損失)—純額	△11	△0.0	3	0.0
非支配持分控除前四半期純利益	4,074	7.4	2,754	5.6
非支配持分帰属利益	31	0.0	39	0.1
当社株主に帰属する四半期純利益	4,043	7.4	2,715	5.5

(四半期連結包括利益計算書)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)
非支配持分控除前四半期純利益	4,074	2,754
その他の包括利益(損失)－税効果調整後 為替換算調整額	△645	△1,268
売却可能な有価証券の未実現評価損益	△7	42
年金債務調整額	14	1
その他の包括利益(損失)合計	△638	△1,225
四半期包括利益	3,436	1,529
非支配持分帰属四半期包括利益	31	39
当社株主に帰属する四半期包括利益	3,405	1,490

(1株当たり情報)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)
1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益	29.30円	19.59円
潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益	29.30円	19.59円
加重平均発行済株式数	138,008,408株	138,619,708株
潜在株式調整後発行済株式数	138,008,408株	138,619,708株

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)
区 分	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		
非支配持分控除前四半期純利益	4,074	2,754
営業活動によるキャッシュ・フローへの調整項目		
減価償却費	2,382	2,317
貸倒引当金の純増減(△)	△42	△2
有形固定資産除売却損益(△)	62	22
持分法投資損益(△)	11	△3
繰延税額	1,670	1,544
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増(△)減	5,804	12,342
棚卸資産の純増(△)減	△3,254	△1,923
未収入金の純増(△)減	382	150
前払費用の純増(△)減	△118	△905
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△5,721	△3,937
未払税金及び未収税金の純増減(△)	△5,967	△11,212
未払費用の純増減(△)	△1,785	△2,667
前受収益の純増減(△)	1,066	420
前受金の純増減(△)	△179	△174
預り金の純増減(△)	△58	255
その他—純額	727	△410
営業活動によるキャッシュ・フロー	△946	△1,429

	前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△1,572	△4,402
有形固定資産の売却による収入	4	1
差入保証金の純増(△)減	63	△33
その他—純額	10	△2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,495	△4,436
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	△600	986
リース債務の元本返済による支出	△579	△646
配当金の支払	△2,106	△3,314
自己株式の取得による支出	△6	△2
その他—純額	1	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,290	△2,976
為替変動の現金及び現金同等物に対する 影響額	△255	△362
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△5,986	△9,203
現金及び現金同等物の期首残高	59,541	76,451
現金及び現金同等物の四半期末残高	53,555	67,248

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) 株主資本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。

(6) セグメント情報

①事業別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間 (自 2011年4月1日 至 2011年6月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	健康サービス 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	25,940	20,155	5,098	3,722	—	54,915
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	162	103	—	0	△265	—
計	26,102	20,258	5,098	3,722	△265	54,915
営業費用	20,043	19,975	3,863	2,987	1,023	47,891
営業損益	6,059	283	1,235	735	△1,288	7,024

当第1四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年6月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	健康サービス 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	22,662	19,708	5,205	1,553	—	49,128
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	158	9	—	0	△167	—
計	22,820	19,717	5,205	1,553	△167	49,128
営業費用	17,628	19,035	4,176	1,149	1,760	43,748
営業損益	5,192	682	1,029	404	△1,927	5,380

1. 各事業別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。

- ①デジタルエンタテインメント事業      ソーシャルコンテンツ、オンラインゲーム、ゲームソフト、アミューズメント、カード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
- ②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
- ③ゲーミング&システム事業                      カジノ施設向けゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの開発、製造、販売及びサービス
- ④遊技機事業    パチスロ機及びぱちんこ機用液晶ユニット等の制作、製造及び販売

2. 全社の項目は、主に本社費用から構成されております。

3. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去及び棚卸資産の未実現利益消去等から構成されております。



②所在地別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間（自 2011年4月1日 至 2011年6月30日）

	日本 (百万円)	米国 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・ オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	44,640	6,737	1,926	1,612	54,915	—	54,915
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,913	279	25	83	2,300	△2,300	—
計	46,553	7,016	1,951	1,695	57,215	△2,300	54,915
営業費用	40,997	5,814	1,903	1,559	50,273	△2,382	47,891
営業損益	5,556	1,202	48	136	6,942	82	7,024

当第1四半期連結累計期間（自 2012年4月1日 至 2012年6月30日）

	日本 (百万円)	米国 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・ オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	39,198	7,287	1,469	1,174	49,128	—	49,128
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,682	425	51	21	2,179	△2,179	—
計	40,880	7,712	1,520	1,195	51,307	△2,179	49,128
営業費用	36,159	6,787	1,788	1,199	45,933	△2,185	43,748
営業損益	4,721	925	△268	△4	5,374	6	5,380

外部顧客に対する売上高については、当社及び子会社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。

(注記)

この連結財務諸表は、米国において一般に公正妥当と認められた会計原則に基づいて作成しております。