



平成27年3月期 第2四半期決算短信〔米国基準〕(連結)

平成26年11月6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) 経営企画部長

(氏名) 山地 康之

四半期報告書提出予定日 平成26年11月13日

配当支払開始予定日

TEL 03-5771-0222

平成26年11月28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27年3月期第2四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26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	%
27年3月期第2四半期	98,719	0.8	5,858	55.3	6,163	46.2	3,276	62.5
26年3月期第2四半期	97,928	△8.2	3,771	△70.0	4,217	△63.3	2,016	△71.0

(注)当社株主に帰属する四半期包括利益 27年3月期第2四半期 4,592百万円 (74.6%) 26年3月期第2四半期 2,630百万円 (△51.7%)

	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
27年3月期第2四半期	23.64	23.64
26年3月期第2四半期	14.54	14.54

(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	%
27年3月期第2四半期	316,358	228,064	227,366	71.9
26年3月期	320,251	225,792	225,133	70.3

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
26年3月期	—	17.00	—	17.00	34.00
27年3月期	—	8.50	—	—	—
27年3月期(予想)	—	—	—	8.50	17.00

(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27年3月期の連結業績予想(平成26年4月1日～平成27年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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	%	円 銭
通期	220,000	1.1	12,000	55.9	11,000	19.2	7,000	82.6	50.50

(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) 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 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

(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)

27年3月期2Q	143,500,000 株	26年3月期	143,500,000 株
----------	---------------	--------	---------------

② 期末自己株式数

27年3月期2Q	4,888,947 株	26年3月期	4,887,679 株
----------	-------------	--------	-------------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年3月期2Q	138,611,811 株	26年3月期2Q	138,616,238 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26年11月6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2四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、国内においては、政府及び日銀による経済政策や金融政策を背景に、緩やかな景気回復基調で推移いたしました。世界経済は、中国を始めとする新興国経済の減速感や、欧州情勢による主要国経済全般に鈍化傾向が見られる等、先行きについては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、スマートフォン・タブレット端末の急速な普及によるモバイル端末の性能の進化や通信インフラの発達に伴い、ゲームプラットフォームはさらに多様化が進むとともに、新型ハードも発売される等、ゲーム業界におけるビジネスチャンスは拡大を続けております。また、カジノビジネスに関しては、引き続き観光資源の開発等によりカジノ市場が国際的に広がりを見せているほか、日本でもカジノを含む統合型リゾート（IR）推進法案の議論が活発化する等、カジノビジネスの成長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、特に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。

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」や「ワールドサッカーコレクション」シリーズを始めとするモバイルゲーム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、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の展開を推進するとともに、“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。

カジノ事業におきましては、ビデオスロットマシン「Podium」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「麻雀格闘倶楽部」を発売し、ホールでの高稼働を背景とした追加受注が好調に推移いたしました。また、当社グループのぱちんこ第一弾商品として、人気オリジナルタイトル「マジカルハロウィン」シリーズのぱちんこ版「CRぱちんこマジカルハロウィン」を発売いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は987億1千9百万円（前年同期比0.8%増）、営業利益は58億5千8百万円（前年同期比55.3%増）、税引前四半期純利益は61億6千3百万円（前年同期比46.2%増）、当社株主に帰属する四半期純利益は32億7千6百万円（前年同期比62.5%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 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014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	44,620	43,993	△1.4
健康サービス事業	38,583	36,959	△4.2
カジノ事業	13,623	13,640	0.1
遊技機事業	1,445	4,473	209.6
消去	△343	△346	0.9
連結合計	97,928	98,719	0.8

(デジタルエンタテインメント事業)

「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」シリーズ、「ワールドサッカーコレクション」シリーズ、「クローズ×WORST」シリーズ等を始めとするモバイルゲームが引き続き堅調に推移し、収益に貢献いたしました。また、これらのシリーズは、スマートデバイス向けネイティブアプリ対応を進めており、同じくネイティブアプリとして海外市場向けに配信しております「Star Wars™: Force Collection (スター・ウォーズ フォース コレクション)」や、「PES MANAGER」及び「実況倶楽部」(ともに日本名「ワールドサッカーコレクションS」)とともに順調に登録者数を伸ばしております。

家庭用ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ワールドサッカー ウイニングイレブン2014 蒼き侍の挑戦」を国内で発売したほか、2014年3月に発売しました「METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES」のリピーター販売がグローバルで好調に推移いたしました。

業務用アミューズメント機器では、「麻雀格闘倶楽部」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、キッズカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」は、引き続き小学生の男児を中心に人気を集めております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズを引き続きグローバルに展開いたしました。

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439億9千3百万円(前年同期比1.4%減)となりました。

(健康サービス事業)

コナミスポーツクラブでは、「通いやすく」、「続けやすく」、「自分に合ったメニュープランを」というお客様からのご要望に応えるために、週毎の利用回数をお客様の目的やペースによって選択できる料金プランと複数の施設を手軽に利用できる施設利用制度の展開を推進しております。また、脳科学者による監修のもと、運動を続けるための科学的な研究成果と運動や健康づくりに関する当社グループのノウハウを凝縮した「コナミメソッド」に基づき、様々なライフスタイルに最適な「続けられる運動」を提案し、お客様の目的達成をサポートする取り組みは、退会率の改善にもつながっております。

子供向けスクールの「運動塾」では、学校授業でのダンス必修化によるダンススクール需要の高まりを背景に、心と体を育むダンスレッスンをコンセプトにした「ダンシングスターズ」が好評を博しております。8月には「ダンシングスターズ」から選抜されたトップチーム「J.B. STAR」が、アメリカ・ラスベガスで開催された「WORLD HIPHOP CHAMPIONSHIP 2014」バーシティ部門で優勝し、世界トップレベルのパフォーマンスを披露することに加えて、各国の同年代ダンサー達とのコミュニケーションを通じて国際感覚を養う貴重な体験をいたしました。引き続き様々な活動を通じて、お客様の技術向上と健全な成長をサポートしてまいります。

また、高齢者向けには、60歳からの運動スクール「0yZ (オイズ)」とロコモティブシンドロームの予防に主眼を置いた低強度のスタジオプログラムの導入施設拡大に努めました。

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、茨城県龍ヶ崎市や岡山県赤磐市の公共スポーツ施設を始め32施設の受託運営を新たに開始し、各施設の受託運営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2四半期連結累計期間の売上高は369億5千9百万円(前年同期比4.2%減)となりました。

(カジノ事業)

北米市場では、定番となったビデオスロットマシン「Podium」の販売が堅調に推移いたしました。また、パーティションにつきましては、「Podium」を大型化した「Podium Goliath」等を投入し、プレイヤーの期待感を一層高めるプレミアム商品ラインアップを拡充しております。

オセアニア市場においては、引き続き「Podium」の販売を進めております。また、アジア、中南米、欧州市場におきましては、販売代理店網の整備を進め拡販に努めております。

なお、オーストラリアで開催されました展示会「Australasian Gaming Expo 2014 (オーストラレーシアン・ゲーミング・エキスポ2014)」において、豪州市場向けの最新作「SeleXion - Snow Legends (セレクション・スノー・レジェンズ)」や、中華圏向けのテーマを採用した「King of the World (キング・オブ・ザ・ワールド)」、大型筐体「Podium

Goliath」を出展しました。さらに、最新のカジノマネジメントシステム「SYNKROS」のプロモーションを行い、その機能と能力にオペレーターから高い評価をいただきました。

一方、北米では、ラスベガスで開催された「Global Gaming Expo 2014（グローバル・ゲーミング・エキスポ2014）」において、当社グループの人気アクションゲームをテーマにした「Neo Contra（ネオ・コントラ）」を初公開したほか、垂直に積み上げられたリールが特徴の「Rapid Revolver（ラピッド・リボルバー）」では新たなコンテンツを出展、また、世界的に高い人気を誇るRPGをモチーフとした「Dungeons & Dragons（ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ）」が注目を集めました。

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136億4千万円（前年同期比0.1%増）となりました。

（遊技機事業）

パチスロ機の新商品として、新感覚のボーナスゲームを搭載した「喧嘩祭」を発売したほか、ゲームセンターで好評稼働中のオンライン麻雀ゲームとパチスロの遊技性を融合した「麻雀格闘倶楽部」を発売し、ホールでの高稼働を背景とした追加受注が好調に推移いたしました。

また、当社グループのぱちんこ機第一弾商品として、パチスロ版「マジカルハロウィン」シリーズの世界観を踏襲しつつ、ぱちんこ独自の演出やオリジナル曲を搭載した「CRぱちんこマジカルハロウィン」を発売し、全国のホールで稼働しております。

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44億7千3百万円（前年同期比209.6%増）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38億9千3百万円減少し、3,163億5千8百万円となりました。これは主として、棚卸資産が増加した一方で、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61億6千5百万円減少し、882億9千4百万円となりました。これは主として、短期借入金が増加したこと等によるものであります。

（株主資本）

当第2四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22億3千3百万円増加し、2,273億6千6百万円となりました。これは主として、為替換算調整額を含むその他包括利益（損失）累計額が増加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1.6ポイント増加し、71.9%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2013年4月1日 至2013年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2014年4月1日 至2014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	3,511	14,314	10,803
投資活動によるキャッシュ・フロー	△21,724	△5,112	16,612
財務活動によるキャッシュ・フロー	6,068	△7,825	△13,893
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	105	219	114
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△12,040	1,596	13,636
現金及び現金同等物の期末残高	51,629	51,620	△9

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15億9千6百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末には516億2千万円（前年同期比0.0%減）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、143億1千4百万円（前年同期比307.7%増）となりました。これは主として、法人税の納税額が減少したことや、仕入債務の資金収支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、51億1千2百万円（前年同期比76.5%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、78億2千5百万円（前第2四半期連結累計期間は60億6千8百万円の獲得）となりました。これは主として、短期借入金が返済により減少したことや、前第2四半期連結累計期間に社債を発行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、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を一つのコンテンツに対する出口の増加と捉え、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。

モバイルゲームでは、当社グループが展開するモバイルコンテンツ全体の登録者数が着実に伸長しております。中でも「ドラゴンダイス」では、事前登録版アプリを配信するなど新しい取り組みを行い、話題を創出いたしました。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。また、欧米のみならずアジア地域も含めた海外の新たなプラットフォームへの展開を積極的に図るとともに、有力コンテンツとのシナジーによる魅力的なコンテンツの配信も進めてまいります。

家庭用ゲームソフトでは、選択と集中により厳選されたタイトルをグローバルに展開するとともに、海外ゲームユーザーのニーズをいち早く取り入れたゲーム制作を進めるため、現地でのゲーム制作体制の強化も積極的に進めてまいります。なお、当社グループの主力タイトルである「メタルギア」シリーズについては、各国の国際ゲーム見本市にてプ

ロモーション活動を行い、好評を博しております。また、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ワールドサッカー ウイニングイレブン2015」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2015」)においても欧州最大級の国際ゲーム見本市「gamescom 2014」で、「ベストスポーツゲーム・アワード」を受賞し、現地メディアやゲーム関係者から高く評価されております。

業務用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。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、アニメ放送も開始された「モンスター烈伝オレカバトル」や「ドラゴンコレクション」では、コンテンツ価値のさらなる向上を図るため、有力コンテンツと連動した商品やサービスの提供を進めており、市場での盛り上がり期待されます。

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してまいります。

(健康サービス事業)

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。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。民間サービスの品質確保や基盤整備について官民一体で具体的に検討を進める機関として「次世代ヘルスケア産業協議会」が設置・スタートする等、社会全体における健康意識は高まっております。

また、2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、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ライフスタイル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します。コナミスポーツクラブ体操・水泳競技部に所属する選手のオリンピック出場と活躍を目指すとともに、アスリートの育成を目的とした運動塾の選手コース拡大や、より多くの方々々がスポーツに参加していただける環境作りにも取り組んでまいります。

直営施設運営では、10月にコナミスポーツクラブ津田沼奏の杜(千葉県習志野市)をオープンし、新たなフィットネスライフの提案を開始いたしました。今後も400を超える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、地域特性やお客様のニーズに合わせた施設展開を進めてまいります。また、健康を実現する上で最も重要な“続けられる”をコンセプトに引き続きサービス改革を進め、トータル健康パートナーとして施設内外を問わず様々な場面で健康維持・増進を支援することで、健康や体について一番頼りになる存在を目指してまいります。

(カジノ事業)

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」を中心に商品展開並びに販売強化を推進するとともに、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最新プラットフォーム「KP3」の販売にも注力いたします。また、カジノ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につきましましては、さらなる対象商品の拡大により、カジノオペレーターのニーズへの対応強化を推進し、定期収入を増加させ経営の安定化を図ってまいります。さらにアジア、中南米、欧州市場等についても、現地ニーズに適したローカリゼーションによる販売拡大を進めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましましては、各展示会や商談会等において、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、積極的に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。

(遊技機事業)

パチスロ機におきましては、「麻雀格闘倶楽部」の好調な稼働に続き、10月より当社グループのオリジナルコンテンツを新たにパチスロとして進化させた「戦律のストラタス」を発売するほか、圧倒的な演出ボリュームを誇る「Dororon えん魔くん メ〜ラめら」等、順次新商品の発売を予定しております。

また、当社グループの第一弾ぱちんこ機「CRぱちんこマジカルハロウィン」に次ぐ新商品の市場投入を予定しており、開発強化への取り組みに加え、より強固な販売基盤を構築し、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、事業の収益化を図ってまいります。

遊技機市場は、メーカー組合の自主規制等により、大きな変化が想定されておりますが、これら市場の変化にも揺らぐことなく、常にお客様に求められる商品を提供してまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高及び営業収入2,200億円、営業利益120億円、税引前当期純利益110億円、当社株主に帰属する当期純利益70億円と予想しており、2014年5月8日付「平成26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) 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

該当事項はありません。

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 (2014年3月31日)		当第2四半期連結会計期間 (2014年9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	50,024		51,620	
受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後) - 2014年3月31日及び2014年9月30日現在の貸倒引当金はそれぞれ469百万円及び236百万円	29,069		19,295	
棚卸資産	30,229		35,191	
繰延税金資産	18,773		17,798	
前払費用及びその他の流動資産	11,563		10,072	
流動資産合計	139,658	43.6	133,976	42.3
有形固定資産	80,213	25.1	81,798	25.9
投資及びその他の資産				
市場性のある有価証券	518		572	
関連会社に対する投資	2,249		2,258	
識別可能な無形固定資産	39,279		39,080	
営業権	19,947		19,979	
差入保証金	26,381		26,328	
繰延税金資産	1,913		2,291	
その他の資産	10,093		10,076	
投資及びその他の資産合計	100,380	31.3	100,584	31.8
資産合計	320,251	100.0	316,358	100.0

区 分	前連結会計年度 (2014年3月31日)		当第2四半期連結会計期間 (2014年9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	6,458		2,189	
リース債務	2,078		2,098	
支払手形及び買掛金	10,480		11,268	
未払税金	686		1,121	
未払費用	17,522		15,836	
前受収益	5,693		5,055	
その他の流動負債	2,411		3,046	
流動負債合計	45,328	14.2	40,613	12.8
固定負債				
長期借入債務	15,000		15,000	
リース債務	20,487		19,426	
未払退職・年金費用	1,424		1,385	
繰延税金負債	3,052		2,756	
その他の固定負債	9,168		9,114	
固定負債合計	49,131	15.3	47,681	15.1
負債合計	94,459	29.5	88,294	27.9
(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	14.8	47,399	15.0
普通株式—無額面：授権株式数 450,000,000株 発行済株式数 2014年3月31日現在及び2014年9月 30日現在：143,500,000株				
資本剰余金	74,175	23.2	74,175	23.5
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	111,820	34.9	112,740	35.6
その他の包括利益(損失)累計額	2,719	0.8	4,035	1.3
自己株式—取得原価 2014年3月31日現在：4,887,679株 2014年9月30日現在：4,888,947株	△11,264	△3.5	△11,267	△3.6
株主資本合計	225,133	70.3	227,366	71.9
非支配持分	659	0.2	698	0.2
純資産合計	225,792	70.5	228,064	72.1
負債及び純資産合計	320,251	100.0	316,358	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2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)		当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9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	37,635		37,429	
サービス及びその他の収入	60,293		61,290	
売上高及び営業収入合計	97,928	100.0	98,719	100.0
営業費用				
製品売上原価	21,995		22,869	
サービス及びその他の原価	46,025		46,045	
販売費及び一般管理費	26,137		23,947	
営業費用合計	94,157	96.2	92,861	94.1
営業利益	3,771	3.8	5,858	5.9
その他の収益(費用)				
受取利息	107		155	
支払利息	△599		△555	
為替差損益－純額	947		715	
その他－純額	△9		△10	
その他の収益(費用)－純額	446	0.5	305	0.3
税引前四半期純利益	4,217	4.3	6,163	6.2
法人税等	2,184	2.2	2,890	2.9
持分法投資利益－純額	28	0.0	42	0.0
非支配持分控除前四半期純利益	2,061	2.1	3,315	3.3
非支配持分帰属利益	45	0.0	39	0.0
当社株主に帰属する四半期純利益	2,016	2.1	3,276	3.3

(四半期連結包括利益計算書)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9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	2,061	3,315
その他の包括利益－税効果調整後		
為替換算調整額	558	1,280
売却可能な有価証券の未実現評価損益	55	35
年金債務調整額	1	1
その他の包括利益合計	614	1,316
四半期包括利益	2,675	4,631
非支配持分帰属四半期包括利益	45	39
当社株主に帰属する四半期包括利益	2,630	4,592

(1株当たり情報)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9月30日)
1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益	14.54円	23.64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	14.54円	23.64円
加重平均発行済株式数	138,616,238株	138,611,811株
潜在株式調整後発行済株式数	138,616,238株	138,611,811株

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前第2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9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	2,061	3,315
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	5,100	6,217
貸倒引当金の純増減(△)	△90	△133
有形固定資産除売却損益(△)	33	41
持分法投資損益(△)	△28	△42
繰延税額	△384	491
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増(△)減	9,252	10,115
棚卸資産の純増(△)減	△10,340	△6,166
前払費用の純増(△)減	△1,779	△553
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△2,417	720
未払税金及び未収税金の純増減(△)	△2,357	2,655
未払費用の純増減(△)	△1,656	△1,974
前受収益の純増減(△)	5,115	△692
その他—純額	1,001	320
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,511	14,314

	前第2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9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	△21,997	△5,722
差入保証金の純増(△)減	171	144
定期預金の純増(△)減	—	564
その他—純額	102	△98
投資活動によるキャッシュ・フロー	△21,724	△5,112
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	808	△4,400
社債の発行による収入	15,000	—
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	△1,190	△1,069
配当金の支払	△3,460	△2,354
その他—純額	△90	△2
財務活動によるキャッシュ・フロー	6,068	△7,825
為替変動の現金及び現金同等物に対する 影響額	105	219
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△12,040	1,596
現金及び現金同等物の期首残高	63,669	50,024
現金及び現金同等物の四半期末残高	51,629	51,620

(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2四半期連結累計期間(自 2013年4月1日 至 2013年9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)	カジノ事業 (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	44,296	38,565	13,623	1,444	—	97,928
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	324	18	—	1	△343	—
計	44,620	38,583	13,623	1,445	△343	97,928
営業費用	40,916	37,896	10,584	2,505	2,256	94,157
営業損益	3,704	687	3,039	△1,060	△2,599	3,771

当第2四半期連結累計期間(自 2014年4月1日 至 2014年9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)	カジノ事業 (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	43,828	36,781	13,640	4,470	—	98,719
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	165	178	—	3	△346	—
計	43,993	36,959	13,640	4,473	△346	98,719
営業費用	37,786	36,684	11,634	5,083	1,674	92,861
営業損益	6,207	275	2,006	△610	△2,020	5,858

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 モバイルゲーム、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カジノ事業 カジノ施設向け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等の制作、製造及び販売

2. 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。

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地域別情報

外部顧客に対する売上高

	前第2四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年9月30日)
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)
日本	73,449	76,916
米国	16,900	15,589
欧州	4,093	2,777
アジア・オセアニア	3,486	3,437
連結計	97,928	98,719

上記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。