



平成28年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成27年8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) 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 平成27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28年3月期第1四半期の連結業績(平成27年4月1日～平成27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		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	%
28年3月期第1四半期	51,202	5.3	6,484	86.7	6,862	135.1	4,288	157.0	4,282	159.9	4,909	304.0
27年3月期第1四半期	48,606	—	3,472	—	2,918	—	1,668	—	1,647	—	1,214	—

	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
28年3月期第1四半期	30.89	—
27年3月期第1四半期	11.88	—

(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	%
28年3月期第1四半期	312,568	—	221,673	—	220,957	—	70.7	—
27年3月期	311,592	—	218,499	—	217,789	—	69.9	—

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
27年3月期	—	8.50	—	12.50	21.00
28年3月期	—	—	—	—	—
28年3月期(予想)	—	10.50	—	10.50	21.00

(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28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日～平成28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	228,000	4.5	17,000	11.1	16,000	△5.7	9,500	△4.2	68.54	—

(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)

28年3月期1Q	143,500,000 株	27年3月期	143,500,000 株
28年3月期1Q	4,891,944 株	27年3月期	4,890,951 株
28年3月期1Q	138,608,645 株	27年3月期1Q	138,612,200 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5ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、平成27年8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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更	7
3. 要約四半期連結財務諸表等	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	8
(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	9
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	11
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	12
(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	12
(7) セグメント情報	13

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、国内においては、政府の経済対策や日銀による追加金融緩和策を背景に、企業収益や雇用情勢の改善等、景気は緩やかな回復基調にあります。また、世界経済を見ますと、米国経済が復調する一方で、中国を始めとする新興国経済の減速感や、ギリシャ債務問題の動向等、世界経済の成長見通しには不透明感が増す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・タブレットの急速な普及による世界的な利用者の増加と、端末の性能の進化や通信インフラの発達に伴って、ゲームコンテンツの多様化が進むとともに、家庭用ゲーム機の新型ハードが欧米を中心に記録的な速さで普及し、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、ゲーミングビジネスに関しては、引き続き観光資源の開発等によりゲーミング市場が国際的に広がりを見せているほか、国内での統合型リゾート施設（IR）整備推進法案の成立が待たれる等、日本国内のカジノ解禁に対する期待も高まっており、ゲーミング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、「実況パワフルプロ野球」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好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。

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（ポーディウム）」及びカジノマネジメントシステム「SYNKROS（シンクロス）」の販売が北米、豪州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、好調な稼働を背景にパチスロ「戦国コレクション2」の再販受注に加え、新商品として人気のアニメ作品を題材にしたパチスロ「ガン×ソード」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512億2百万円（前年同期比5.3%増）、営業利益は64億8千4百万円（前年同期比86.7%増）、税引前四半期利益は68億6千2百万円（前年同期比135.1%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は42億8千2百万円（前年同期比159.9%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1四半期 連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015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	20,420	23,829	16.7
健康サービス事業	18,042	17,584	△2.5
ゲーミング&システム事業	6,817	6,829	0.2
遊技機事業	3,474	3,061	△11.9
消去	△147	△101	△31.8
連結合計	48,606	51,202	5.3

(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」が家庭用ゲームのシリーズで培ったゲームシステムとモバイルコンテンツの運営ノウハウの融合により、昨年12月の配信開始以降、7ヶ月間で1,300万ダウンロードを達成し、順調に収益を伸ばさせております。新規タイトルといたしましては、家庭用ゲームで好評を博した「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」)のゲームエンジンをモバイルゲームに最適化させたクラブマネジメントゲーム「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(英語名「PES CLUB MANAGER」)を全世界に向けて配信いたしました。このほかにも「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、「プロ野球ドリームナイン」シリーズ等のタイトルが堅調に推移いたしました。また、海外市場向けには、映画「スター・ウォーズ」を題材にした「Star Wars™: Force Collection (スター・ウォーズ フォース コレクション)」や、「PES COLLECTION」及び「実況倶楽部」が、安定した収益を獲得しております。

家庭用ゲームでは、「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2015」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2015」)のゲームモード「myClub」におけるアイテム課金や、3月に発売した「プロ野球スピリッツ2015」のリピーター販売が堅調に推移いたしました。

アーケードゲームでは、「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、スマートフォン向けアプリをアーケードゲーム化した「ディズニー ツムツム」が好評を博しているほか、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根強い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1四半期連結累計期間の売上高は238億2千9百万円(前年同期比16.7%増)となり、セグメント利益は64億4千9百万円(前年同期比78.5%増)となりました。

(健康サービス事業)

施設運営では、多様化するお客様のニーズにお応えするため、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、近隣施設と距離のある一部の施設では利用回数に上限のないフリー会員プランを設けました。また、法人会員向けには、フリープランの増設や回数券を通年販売とする等、お客様のニーズに合わせてサービスを拡充しております。施設内では、ボディメイクプログラム「V-BODY (ブイ-ボディ)」やダイエットプログラム「BIOMETRICS (バイオメトリクス)」等をリニューアルし、トレーニングに食事・サプリメントを組み合わせたパーソナル・トレーニングが男女を問わず幅広い層のお客様にご好評をいただいております。60歳からの運動スクール0yZ (オイズ)では、全国で展開している「足腰強化コース」に加え、認知障害予防に効果的な「脳活性化コース」を新設いたしました。

ヘルスケア関連商品では、0yZスクールのお客様の声から生まれたアミノ酸飲料「ロコピン」を発売いたしました。また、施設以外のサービスとして、昨年発売した家庭用フィットネスバイク「S-BODY (エス-ボディ)」の販売が堅調に推移したほか、スマートフォン向けの「ヘルスケアアプリ」シリーズの第3弾として、睡眠の質を向上させる「快眠生活。」を配信する等、様々な場面での健康づくりをサポートしております。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、前期に実施した大型施設の退店や受託施設の減少等により売上高は減少いたしました。一方で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1四半期連結累計期間の売上高は175億8千4百万円(前年同期比2.5%減)となり、セグメント利益は4億5千3百万円(前年同期比124.9%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や、ニュージャージー州アトランティックシティのカジノ施設の閉鎖、また、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等の影響により、厳しい市場環境の中での事業運営となりましたが、ビデオスロットマシン「Podium」シリーズのカテゴリ拡大と市場のニーズに対応した商品を展開し、中南米や欧州市場における多種多様な商品の提供にも注力いたしました。パーティシペーションにつきましては、「Podium」を大型化した「Podium Goliath」を始め、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を順次進め、堅調に推移いたしました。

オセアニア市場では、「Podium」シリーズにおいて「Podium Stack」を中心としたバラエティ豊かな商品ラインアップ

ブを展開したほか、販売代理店網の整備によりアジア市場やアフリカ市場への拡販にも努めております。特に成長著しいフィリピン市場への商品販売が好調に推移いたしました。

なお、マカオで開催されたアジア最大級の展示会「Global Gaming Expo Asia (グローバル・ゲーミング・エキスポ・アジア)」において、「Podium」シリーズや、垂直に積み上げられたリールが特徴の「Rapid Revolver」等、豊富な商品と最新のラインアップを披露し、オペレーターから高い評価をいただきました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、北米市場を中心に商品ラインアップの拡充に伴う開発及びメンテナンス等のサービス強化に向けた人件費の増加や、商品許認可費用の先行投資により費用が増加し減益となりました。

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68億2千9百万円（前年同期比0.2%増）となり、セグメント利益は6億3千6百万円（前年同期比50.2%減）となりました。

（遊技機事業）

パチスロ機において、試験方法変更後の新基準にいち早く対応した最新作として、人気のアニメ作品を題材に、多彩な演出を特徴とする専用筐体「オリジナル7」に搭載したパチスロ「ガン×ソード」を発売いたしました。また、前期に発売した「戦国コレクション2」が、好調な稼働を背景として再販受注が堅調に推移いたしました。

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30億6千1百万円（前年同期比11.9%減）となり、セグメント利益は2億3千8百万円（前年同期は5億6千万円の損失）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9億7千6百万円増加し、3,125億6千8百万円となりました。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、現金及び現金同等物や無形資産が増加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21億9千8百万円減少し、908億9千5百万円となりました。これは主として、未払法人所得税が増加した一方で、営業債務及びその他の債務や、その他の金融負債が減少したこと等によるものであります。

（資本）

当第1四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31億7千4百万円増加し、2,216億7千3百万円となりました。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0.8ポイント増加し、70.7%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2014年4月1日 至2014年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2015年4月1日 至2015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	13,754	13,422	△332
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,935	△4,897	3,038
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,247	△2,257	4,990
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	△118	130	248
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△1,546	6,398	7,944
現金及び現金同等物の期末残高	48,478	71,052	22,574

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63億9千8百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末には710億5千2百万円(前年同期比46.6%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獲得した資金は、134億2千2百万円(前年同期比2.4%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が減少した一方で、前受収益が減少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、48億9千7百万円(前年同期比38.3%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、22億5千7百万円(前年同期比68.9%減)となりました。これは主として、配当金の支払額が減少したことや、前第1四半期連結累計期間において短期借入金の返済を行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、7月時点で1,400万ダウンロードを達成した「実況パワフルプロ野球」や、6月に全世界に向けて配信を開始した「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(英語名「PES CLUB MANAGER」)等のタイトルにおいて、さらなる利益貢献が期待されます。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。また、欧米のみならずアジア地域も含めた海外への展開を図るとともに、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、モバイルゲームにおける運営ノウハウを活かした継続運営型ゲームモードの搭載を進めており、「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」)から新たに搭載したゲームモード「myClub」のアイテム課金による

継続的な収益の獲得を目指してまいります。なお、当社グループの主力シリーズの最新作として、9月に発売を控える「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (メタルギア ソリッド V ファントムペイン)」及び「ウイニングイレブ ン2016」(欧米向け「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」)については、北米で開催された世界最大級のゲームショ ー「E3 2015」において、複数の有力ゲームメディアから最優秀賞を含む多数の賞を受賞する等、大きな期待が寄せら れております。

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、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 っています。

カードゲームでは、8月に京都で開催される世界大会に向けて気運が高まる中、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)

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で導入した「頻度別料金プラン」は2年を迎えましたが、多くのお客様から「続けられる」 という評価をいただいております。特に過去にスポーツクラブに通ったことがない初心者に好評で、初心者の新規入 会が増加しました。また、8月には那須高原で初心者用ゴルフコースをオープンいたします。本格ゴルフコースを初 心者向けに提供するというかつてない斬新な取り組みを通して、ゴルフの楽しさを伝え幅広い年齢層に対してスポー ツを広めてまいります。

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、さらなる事業の発展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、「Podium Monument」 や「Podium Stack」、「Rapid Revolver」等の商品展開並びに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へのニーズを的確に捉え、引き続き商品ラインアップの拡充を進めることで、定期入 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、現地のニーズに 適したカルチャライ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」につきましては、展示会や商談会等において、新たに搭載したカジノマネ ジメントツール「SYNKiosk (シンキオスク)」のデモンストレーションを始めとした多様な機能の紹介を行い、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、新機能の開発を進めながら 商品力の強化に努めてまいります。

(遊技機事業)

遊技機事業では、パチスロ機において、当社グループのオリジナルコンテンツ「スカイガールズ」のパチスロ化第 2弾として、ゲーム性をさらに進化させた「スカイガールズ～ゼロ、ふたたび～」の発売を予定しております。今後 もより高い稼働を目指し、ユーザーのニーズを先取りした新商品や、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。

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、今後も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、継続した高稼働商品の提供と共に、事業収益の向上を図ってまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高2,280億円、営業利益170億円、税引前利益160億円、親会社の所有者に 帰属する当期利益95億円と予想しており、2015年5月8日付「平成27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により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 (2015年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2015年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	64,654	71,052
営業債権及びその他の債権	30,869	21,658
棚卸資産	12,844	12,375
未収法人所得税	2,055	1,764
その他の流動資産	5,951	7,293
流動資産合計	116,373	114,142
非流動資産		
有形固定資産	79,261	79,844
のれん及び無形資産	61,037	62,492
持分法で会計処理されている投資	2,370	2,341
その他の投資	1,323	1,281
その他の金融資産	24,257	24,445
繰延税金資産	23,019	24,058
その他の非流動資産	3,952	3,965
非流動資産合計	195,219	198,426
資産合計	311,592	312,568
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	6,009	6,123
その他の金融負債	4,355	4,241
営業債務及びその他の債務	27,717	25,392
未払法人所得税	1,248	2,792
その他の流動負債	12,270	11,547
流動負債合計	51,599	50,095
非流動負債		
社債及び借入金	14,943	14,947
その他の金融負債	18,448	17,962
繰延税金負債	708	741
その他の非流動負債	7,395	7,150
非流動負債合計	41,494	40,800
負債合計	93,093	90,895
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,175	74,175
自己株式	△11,271	△11,273
その他の資本の構成要素	5,012	5,633
利益剰余金	102,474	105,023
親会社の所有者に帰属する持分合計	217,789	220,957
非支配持分	710	716
資本合計	218,499	221,673
負債及び資本合計	311,592	312,568

(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1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	18,694	19,512
サービス及びその他の収入	29,912	31,690
売上高及び営業収入合計	48,606	51,202
売上原価		
製品売上原価	△10,464	△11,020
サービス及びその他の原価	△22,554	△22,190
売上原価合計	△33,018	△33,210
売上総利益	15,588	17,992
販売費及び一般管理費	△11,897	△11,164
その他の収益及びその他の費用	△219	△344
営業利益	3,472	6,484
金融収益	102	617
金融費用	△669	△243
持分法による投資利益	13	4
税引前四半期利益	2,918	6,862
法人所得税	△1,250	△2,574
四半期利益	1,668	4,288
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	1,647	4,282
非支配持分	21	6

	前第1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6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	11.88円	30.89円
希薄化後	—	—

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)
四半期利益	1,668	4,288
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	△442	653
売却可能金融資産の公正価値の純変動	△12	△32
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△454	621
その他の包括利益合計	△454	621
四半期包括利益	1,214	4,909
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	1,193	4,903
非支配持分	21	6

(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		
2014年4月1日残高	47,399	74,175	△11,264	1,779	96,091	208,180	659	208,839
四半期利益					1,647	1,647	21	1,668
その他の包括利益				△454		△454		△454
四半期包括利益合計	—	—	—	△454	1,647	1,193	21	1,214
自己株式の取得			△0			△0		△0
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△2,356	△2,356		△2,356
所有者との取引額合計	—	0	0	—	△2,356	△2,356	—	△2,356
2014年6月30日残高	47,399	74,175	△11,264	1,325	95,382	207,017	680	207,697

	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					4,282	4,282	6	4,288
その他の包括利益				621		621		621
四半期包括利益合計	—	—	—	621	4,282	4,903	6	4,909
自己株式の取得			△2			△2		△2
自己株式の処分						—		—
配当金					△1,733	△1,733		△1,733
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△1,733	△1,735	—	△1,735
2015年6月30日残高	47,399	74,175	△11,273	5,633	105,023	220,957	716	221,673

(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1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	1,668	4,288
減価償却費及び償却費	4,825	3,307
減損損失	195	83
受取利息及び受取配当金	△98	△80
支払利息	283	244
固定資産除売却損益(△)	24	18
持分法による投資損益(△)	△13	△4
法人所得税	1,250	2,574
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	7,134	9,572
棚卸資産の純増(△)減	△1,375	652
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△1,047	△3,226
前払費用の純増(△)減	△19	△942
前受収益の純増減(△)	614	△1,661
その他	911	472
利息及び配当金の受取額	126	88
利息の支払額	△261	△239
法人所得税の支払額	△463	△1,724
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,754	13,422
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△7,683	△4,951
差入保証金の純増(△)減	138	61
定期預金の純増(△)減	△391	△5
その他	1	△2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,935	△4,897
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	△4,400	—
リース債務の元本返済による支出	△531	△544
配当金の支払額	△2,316	△1,711
その他	△0	△2
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,247	△2,257
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△118	130
現金及び現金同等物の純増減額	△1,546	6,398
現金及び現金同等物の期首残高	50,024	64,654
現金及び現金同等物の四半期末残高	48,478	71,052

(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1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6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	20,363	23,814
セグメント間の内部売上高	57	15
計	20,420	23,829
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	17,953	17,498
セグメント間の内部売上高	89	86
計	18,042	17,584
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	6,817	6,829
セグメント間の内部売上高	—	—
計	6,817	6,829
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	3,473	3,061
セグメント間の内部売上高	1	0
計	3,474	3,061
消去	△147	△101
連結計	48,606	51,202

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業	3,613	6,449
健康サービス事業	201	453
ゲーミング&システム事業	1,276	636
遊技機事業	△560	238
計	4,530	7,776
全社及び消去	△839	△948
その他の収益及びその他の費用	△219	△344
金融収益及び金融費用	△567	374
持分法による投資利益	13	4
税引前四半期利益	2,918	6,862

(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、家庭用ゲーム、アーケードゲーム、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
- 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開発、製造、販売及びサービス
- d) 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. セグメント損益は、売上高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

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2014年4月1日 至 2014年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)
日本	37,871	38,665
米国	7,739	8,104
欧州	1,318	2,437
アジア・オセアニア	1,678	1,996
連結計	48,606	51,202

(注) 上記外部顧客に対する売上高については、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。