

平成19年3月期
(2007年3月期)

第1四半期財務・業績の概況(連結)〔米国会計基準〕



平成18年7月27日

上場会社名 コナミ株式会社

(コード番号: 9766 東証 第1部)

(URL <http://www.konami.co.jp>)

ニューヨーク証券取引所

ロンドン証券取引所

シンガポール証券取引所

代表者 役職名 代表取締役社長

氏名 上月 景正

本社所在都道府県 東京都

問合せ先責任者 役職名 代表取締役CFO

氏名 山口 憲明

TEL (03) 5220 - 0163

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

連結財務諸表の作成に際して準拠した基準 : 米国会計基準
 会計処理方法における簡便な方法の採用の有無 : 無
 最近連結会計年度からの会計処理方法の変更の有無 : 無
 連結および持分法の適用範囲の異動の有無 : 有
 連結(新規)1社 (除外)0社 持分法(新規)0社 (除外)0社

2. 平成19年3月期第1四半期財務・業績の概況(平成18年4月1日~平成18年6月30日)

(1) 経営成績(連結)の進捗状況

(注) 金額は百万円未満を四捨五入で表示しております。

	売上高及び営業収入		営業利益		税引前四半期 (当期)利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
19年3月期第1四半期	57,628	20.0	6,003	95.3	5,801	-41.6
18年3月期第1四半期	48,029	1.5	3,074	4.3	9,927	245.9
18年3月期	262,137		2,481		8,438	

	四半期(当期)純利益		1株当たり四半期 (当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益
	百万円	%	円 銭	円 銭
19年3月期第1四半期	2,120	-61.0	15.46	15.45
18年3月期第1四半期	5,439	1,960.2	41.75	41.75
18年3月期	23,008		175.86	175.80

(注) パーセント表示は対前年同四半期増減率を示しております。

持分法投資損益 19年3月期第1四半期 3百万円 18年3月期第1四半期 百万円
 18年3月期 33百万円
 期中平均株式数(連結) 19年3月期第1四半期 137,154,887株 18年3月期第1四半期 130,287,026株
 18年3月期 130,835,422株

(2) 財政状態(連結)の変動状況

	総 資 産	株 主 資 本	株 主 資 本 比 率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
19年3月期第1四半期	294,659	162,361	55.1	1,183.77
18年3月期第1四半期	314,002	131,160	41.8	1,006.48
18年3月期	302,637	163,815	54.1	1,194.41

(注) 期末発行済株式数(連結) 19年3月期第1四半期 137,155,932株 18年3月期第1四半期 130,315,456株
 18年3月期 137,152,347株

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
19年3月期第1四半期	3,029	-2,409	-4,934	64,518
18年3月期第1四半期	-4,462	8,874	-4,357	89,278
18年3月期	23,879	-7,266	-38,330	68,694

3. 平成19年3月期の連結業績予想(平成18年4月1日~平成19年3月31日)

	売上高及び営業収入	営業利益	税引前当期利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
通期	275,000	29,000	28,500	16,000

業績につきましては概ね予想どおりに推移しており、現時点においては前回公表(平成18年5月17日)の業績予想に変更はありません。なお、業績予想には、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、為替の変動等に係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。

1. 企業集団の状況

当社グループは当社(コナミ株式会社)、連結子会社24社及び持分法適用会社1社により構成される、娯楽産業と健康産業を通じて、お客さまに「価値ある時間(=「High Quality Life」)」を提供する企業集団であります。

事業の内容と当社、連結子会社及び持分法適用会社の各事業における位置付け並びに事業別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

なお、次の4事業は「6.セグメント情報」に掲げる事業別セグメント情報の区分と同一であります。

事業の種類	主要な会社	
デジタルエンタテインメント事業	国内	株式会社コナミデジタルエンタテインメント、 株式会社ハドソン、 株式会社インターネットレポリューション、 コナミロジスティクス&サービス株式会社(注3)
	海外	Konami Digital Entertainment, Inc.、 Konami Digital Entertainment GmbH、 Konami Digital Entertainment B.V.、 Konami Digital Entertainment Limited、 Konami Software Shanghai, Inc.、その他1社
健康サービス事業(注4)	国内	株式会社コナミスポーツ&ライフ、 コンピウエルネス株式会社(注2)、 コナミロジスティクス&サービス株式会社(注3)、 リゾートソリューション株式会社(注5)、その他2社
ゲーミング&システム事業(注4)	海外	Konami Gaming, Inc.、 Konami Australia Pty Ltd、その他1社
その他の事業	国内	コナミロジスティクス&サービス株式会社(注3)、 K P E株式会社、コナミリアルエステート株式会社、 株式会社コナミスクール、その他2社
	海外	Konami Corporation of America、 Konami Digital Entertainment B.V.、その他1社

(注)1. 各事業毎の主要な会社は、複数事業を営んでいる場合にはそれぞれに含めております。

2. 当社は、2006年5月31日付で、コンピウエルネス株式会社の発行済株式全てを取得し、同社を連結子会社といたしました。

3. 2006年7月1日付で、コナミロジスティクス&サービス株式会社は、コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社に商号変更しております。

4. 2005年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。

5. 関連会社であり、持分法適用会社であります。

2. 経営成績及び財政状態

1. 経営成績

(1) 当第1四半期の概況

当社グループに関連する娯楽産業（エンタテインメント）におきましては、2006年5月に米国で開催された世界最大のデジタルエンタテインメント見本市「E3 2006」（Electronic Entertainment Expo 2006）において、家庭用ゲーム機の任天堂「Wii（ウィー）」及びソニー・コンピュータエンタテインメント「プレイステーション3」が出展され高い注目を集めました。すでに発売されているマイクロソフト「Xbox 360」とあわせ、今期中に各社の家庭用次世代ゲーム機が出揃うことから、需要の拡大に期待が高まっております。

健康産業におきましては、2006年6月に医療制度改革法が成立し、予防重視の方向性が明確となったことから、運動習慣の定着と食生活の改善を中心とした健康維持に対する取り組みが本格化してきました。

このような状況のもと、デジタルエンタテインメント事業におきまして、世界規模のサッカー人気を背景に、家庭用サッカーゲームソフトの販売が好調で、特に国内では2006年4月に発売したプレイステーション2版「ワールドサッカーウィニングイレブン10」が出荷本数100万本を超えるミリオンセラーとなりました。また、野球コンテンツについては、ユーザー嗜好の多様化に対応し、リアル系やメジャーリーグを題材としたゲームソフト、携帯型ゲーム機向けのタイトルなどを発売しました。また、アミューズメント施設向けビデオゲーム機の販売も依然好調で、今後はカードゲームやエポック社との共同開発による「実況パワフル野球盤」の発売など、野球コンテンツの更なる多面展開を推進してまいります。

健康サービス事業におきましては、健康増進や介護予防の観点からスポーツクラブへの需要が高まっており、コナミスポーツクラブの会員増加傾向が続いております。これに加えて、有料プログラムの見直しや数年来実施してきました施設のスクラップ&ビルドなどにより、直営施設の収益構造は大きく改善されました。また、国家レベルでの健康支援プログラムが着々と整備されており、健康サービス事業に関連する市場は、さらに大きな伸びが見込まれております。

ゲーミング&システム事業におきましては、これまで実施してきた北米での基盤強化を元に強力に事業を推進しており、特に前期より本格的な販売を開始しているコナミ・カジノ・マネジメント・システムは着実に販売を増やしております。このシステムの販売は設置台数が増加することで、保守・サービスなどによる定期収入が確保できることから、安定収益源として期待しております。

以上の結果、当第1四半期連結会計期間の業績は、売上高576億2千8百万円（前年同期比120.0%）、営業利益60億3百万円（前年同期比195.3%）、税引前当期利益58億1百万円（前年同期比58.4%）、当期純利益21億2千万円（前年同期比39.0%）となりました。なお、当第1四半期の税引前当期利益及び当期純利益が、前年同期比で減少しているのは、前年同期にタカラ株式の売却（売却益は約69億円）を行ったことによるものです。

(2) 事業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 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18年6月30日)	前年同期比
	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	25,573	32,038	125.3
健康サービス事業	19,662	21,313	108.4
ゲーミング&システム事業	2,683	3,501	130.5
その他事業又は全社・消去	111	776	699.1
連結合計	48,029	57,628	120.0

(注) 平成17年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。

(デジタルエンタテインメント事業)

デジタルエンタテインメント事業におきまして、ゲームソフトでは、国内市場でプレイステーション2版「ワールドサッカーウイニングイレブン10」がミリオンセールスを記録し、また、野球に対する関心が高まる中、プレイステーション2版「実況パワフルメジャーリーグ」と「プロ野球スピリッツ3」等の野球タイトルが好調な売上を記録しました。海外においては、2005年10月発売の欧州向け「PRO EVOLUTION SOCCER 5」が引き続き好調な売上を持続しております。その他、欧州向けプレイステーションポータブル版「METAL GEAR ACID 2」も好評を博しました。

トイ&ホビーでは、ワールドワイドで定番化した「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズの売上が、引き続き堅調に推移いたしました。また、人気漫画「DEATH NOTE」のトレーディングカードを発売開始するなど、カードゲーム・幼児玩具・フィギュア・キャラクターグッズ分野で多彩なラインアップを構築しております。

アミューズメントでは、全国のアミューズメント施設をネットワークで結ぶ“e-AMUSEMENT”サービスを利用した商品として、「麻雀格闘倶楽部」シリーズ、プロ野球選手カードを使用した「ベースボールヒーローズ」が引き続き好調に売上を伸ばしました。また、「ワールドサッカーウイニングイレブン」シリーズのアーケード版最新作「WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP」を発売しました。メダルゲームでは、リアルタイムオンラインピンゴゲーム「プレシャスパティー」が市場で高い評価を得ております。

オンラインでは、すでにオンラインゲームのサービスを開始している「遊戯王ONLINE」、「ときめきメモリアルONLINE」に続き、2006年9月にはオリジナルコンテンツ「武装神姫」のオンラインサービスの提供開始を予定しており、今後成長が予想されるオンラインゲーム事業を積極的に推進してまいります。また、国内および世界各国の有力キャリアを通じてグローバルに展開を進めるモバイルコンテンツの配信事業も堅調に推移しております。

マルチメディアでは、音楽ゲームシリーズと連動した音楽CD及びDVD、人気ゲームソフトの攻略本などが堅調に推移いたしました。また、初めての隔月刊サッカーカルチャー雑誌「WE-ELe(ウイイレ)」を発刊いたしました。2006年7月からはオリジナルTVアニメ「おとぎ銃士 赤ずきん」を放映開始するなど、新たなジャンル・マーケットへ挑戦し、デジタルエンタテインメント事業の各領域とのシナジー効果向上を図りながら、オリジナルコンテンツを創出してまいります。

以上の結果、当事業の当第1四半期の連結売上高は、320億3千8百万円(前年同期比125.3%)となりました。

(健康サービス事業)

健康サービス事業におきましては、直営施設運営事業では、2006年6月に横浜(神奈川)を新設、三田(兵庫)を移転統合し、施設の拡充を進め、会員数も前期から引き続き順調に増加いたしました。また、有料プログラムやウェルネス等の利用も好調に推移いたしました。

受託施設運営事業では、一宮市(愛知)、大阪市(大阪)など新たに34施設が加わりました。この結果、2006年6月末時点で全国101施設となりました。当社のノウハウを公共施設の運営に活かし、地域社会の皆様の健康増進に積極的に取り組んでおります。

施設での新たな取り組みといたしまして、高齢者に最適な健康増進プログラム「はつらつ健康塾」の募集を開始いたしました。「はつらつ健康塾」は、高齢者の方や運動習慣がなく最近外出が少なくなってきたと感じる方など、どなたでもご参加頂けます。スポーツクラブ施設を利用したことがない方も安心・安全にご利用頂けるような特徴があり、新しいライフスタイルの提案をしております。

商品開発の取り組みでは、フィットネス商品において「まっすぐ背筋」など「介護予防機能付きトレーニングマシン」5機種を2006年6月に東京ビッグサイトで開催された「ヘルス&フィットネスジャパン2006」に出展し、好評を博しました。今秋より同マシンを各地方自治体・医療機関・民間デイサービス・介護施設等に向けて販売する予定です。その他「ヘルス&フィットネスジャパン2006」では、B.T.S.新プログラム「BODYJAM(ボディジャム)」を日本初公開し、来場者を魅了いたしました。また、2006年5月に完全子会社化したコンピュウェルネス株式会社からも多数の商品を出展し、高い関心を集めました。

以上の結果、当事業の当第1四半期の連結売上高は、213億1千3百万円(前年同期比108.4%)となりました。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング&システム事業におきましては、北米での「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の販売が好調です。昨年販売契約を締結した、ケベック州の最初のカジノにカジノ・マネジメント・システムの設置を完

了するなど、マシンの接続台数も増加し、毎月の保守・サービス売上也順調に推移しております。また、プロフィットシェア形式の契約によるマシンの設置も進め、定期収入の増加による経営の安定化を図っております。さらに、昨年より発売した「K2V」プラットフォームも市場で好評を博しており、ゲーミング機器の売上也順調に推移しております。なお、多くの需要が期待できるペンシルバニア州でのゲーミング合法化に備え、当社のライセンス取得も進んでおります。

豪州では、市場は依然として横ばいにある中、コンテンツの付加価値を高めるゲーミング機器同士を結ぶリンクプロダクティビティの販売や、欧州・アジア・南米などの海外市場での新規開拓と顧客確保により収益を確保しております。

以上の結果、当事業の当第1四半期の連結売上高は、35億1百万円（前年同期比130.5%）となりました。

2. 連結キャッシュ・フローの状況

当第1四半期の概況

	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18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	- 4,462	3,029
投資活動によるキャッシュ・フロー	8,874	- 2,409
財務活動によるキャッシュ・フロー	- 4,357	- 4,934
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	- 360	138
現金及び現金同等物の純増減()額	- 305	- 4,176
現金及び現金同等物の第1四半期末残高	89,278	64,518

当第1四半期における現金及び現金同等物は、前連結会計年度末に比較して41億7千6百万円減少し、当第1四半期末には645億1千8百万円（前年同期比72.3%）となりました。

また、当第1四半期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）

営業活動によるキャッシュ・フローは、主として当期純利益が、関連会社株式売却益が含まれていた前年同期に比べて減少したものの、税金の支払額が減少したこと等により、前年同期の44億6千2百万円の支出から30億2千9百万円の収入となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動によるキャッシュ・フローは、主として前年同期には関連会社株式の売却収入が含まれていたことに加え、当期は設備投資が増加したこと等により、前年同期の88億7千4百万円の収入から24億9百万円の支出となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動によるキャッシュ・フローは、主として発行済株式数の増加に伴う配当金の支払額が増加したこと等により、前年同期比5億7千7百万円支出が増加し、49億3千4百万円の支出となりました。

3 . 連結貸借対照表

区分	前連結会計年度 (平成18年3月31日)		当第1四半期 (平成18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				
1. 現金及び現金同等物	68,694		64,518	
2. 受取手形及び売掛金(貸倒引当金控除後) - 平成18年3月31日及び平成18年6月30日現在の貸倒引当金はそれぞれ541百万円及び526百万円	32,294		24,163	
3. 棚卸資産	20,109		24,496	
4. 繰延税金資産	16,510		16,416	
5. 前払費用及びその他の流動資産	6,720		8,021	
流動資産合計	144,327	47.7	137,614	46.7
有形固定資産	42,452	14.0	41,188	14.0
投資及びその他の資産				
1. 市場性のある有価証券	572		442	
2. 関連会社に対する投資	6,050		5,996	
3. 識別可能な無形固定資産	38,575		38,414	
4. 営業権	22,102		22,606	
5. 差入保証金	25,277		25,531	
6. その他の資産	20,103		19,173	
7. 繰延税金資産	3,179		3,695	
投資及びその他の資産合計	115,858	38.3	115,857	39.3
資産合計	302,637	100.0	294,659	100.0

区分	前連結会計年度 (平成18年3月31日)		当第1四半期 (平成18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				
1. 短期借入金	958		601	
2. 1年内返済予定の長期借入債務及び キャピタル・リース債務	24,492		24,158	
3. 支払手形及び買掛金	19,357		19,700	
4. 未払税金	7,487		1,879	
5. 未払費用	16,323		15,512	
6. 前受収益	5,353		5,618	
7. その他の流動負債	7,254		7,410	
流動負債合計	81,224	26.9	74,878	25.4
固定負債				
1. 長期借入債務及びキャピタル・リース 債務(1年内返済予定分を除く)	35,631		34,747	
2. 退職給付引当金	2,658		2,577	
3. 繰延税金負債	11,924		12,575	
4. その他の固定負債	5,264		5,191	
固定負債合計	55,477	18.3	55,090	18.7
負債合計	136,701	45.2	129,968	44.1
(少数株主持分)				
少数株主持分	2,121	0.7	2,330	0.8
(契約債務及び偶発債務)				
契約債務及び偶発債務	-	-	-	-
(資本の部)				
資本金				
普通株式 - 無額面：授權株式数 450,000,000株	47,399	15.7	47,399	16.1
発行済株式数：143,555,786株 - 平成18年3 月31日及び平成18年6月30日現在 自己株式を除く発行済株式数 平成18年3月31日現在：137,152,347株 平成18年6月30日現在：137,155,932株				
資本剰余金	77,110	25.5	77,218	26.2
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	53,756	17.7	52,174	17.7
その他包括利益累計額	3,957	1.3	3,966	1.3
	182,506	60.3	181,041	61.4
自己株式 - 取得原価 平成18年3月31日現在：6,403,439株 平成18年6月30日現在：6,399,854株	- 18,691	- 6.2	- 18,680	- 6.3
株主資本合計	163,815	54.1	162,361	55.1
負債、少数株主持分及び資本合計	302,637	100.0	294,659	100.0

4 . 連結損益計算書

区分	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)		当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18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				
(1)製品売上高	30,409		38,062	
(2)サービス収入	17,620		19,566	
売上高及び営業収入合計	48,029	100.0	57,628	100.0
営業費用				
(1)製品売上原価	17,153		21,007	
(2)サービス原価	16,707		18,525	
(3)販売費及び一般管理費	11,095		12,093	
営業費用合計	44,955	93.6	51,625	89.6
営業利益	3,074	6.4	6,003	10.4
その他の収益(費用)				
(1)受取利息	141		226	
(2)関連会社株式売却益	6,917		-	
(3)支払利息	- 232		- 273	
(4)その他 - 純額	27		- 155	
その他の収益(費用) - 純額	6,853	14.3	- 202	- 0.4
税引前当期利益	9,927	20.7	5,801	10.0
法人税等	4,380	9.2	3,470	6.0
少数株主利益及び持分法投資損益調整前 当期利益	5,547	11.5	2,331	4.0
少数株主利益	108	0.2	214	0.3
持分法投資損益 - 純額	-	-	3	0.0
当期純利益	5,439	11.3	2,120	3.7

(1株当たり情報)

区分	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18年6月30日)
1株当たり当期純利益	41.75円	15.46円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	41.75円	15.45円
加重平均発行済株式数	130,287,026株	137,154,887株
潜在株式調整後発行済株式数	130,287,026株	137,218,238株

5 . 連結キャッシュ・フロー計算書

	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18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		
当期純利益	5,439	2,120
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	2,157	2,625
貸倒引当金の純増減()	- 148	- 9
関連会社株式売却益()	- 6,917	-
持分法投資損益()	-	- 3
少数株主損()益	108	214
繰延税額	3,932	801
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増()減	11,587	8,533
棚卸資産の純増()減	- 5,309	- 4,375
支払手形及び買掛金の純増減()	- 592	- 38
未払税金の純増減()	- 10,956	- 5,745
未払費用の純増減()	- 2,544	30
前受収益の純増減()	177	- 265
その他 - 純額	- 1,396	- 859
営業活動によるキャッシュ・フロー	- 4,462	3,029

	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18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	- 1,061	- 2,125
関連会社株式の売却収入	11,016	-
新規子会社の取得による支出	-	- 227
定期預金の純増()減	- 623	-
合併に伴う取得支出	- 504	-
差入保証金の純増()減	91	- 20
その他 - 純額	- 45	- 37
投資活動によるキャッシュ・フロー	8,874	- 2,409
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減()	- 775	- 352
長期借入債務の返済支出	- 246	- 228
キャピタル・リース債務の元本返済支出	- 301	- 654
配当金の支払	- 3,039	- 3,673
自己株式の取得支出	- 16	- 49
その他 - 純額	20	22
財務活動によるキャッシュ・フロー	- 4,357	- 4,934
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	- 360	138
現金及び現金同等物の純増減()額	- 305	- 4,176
現金及び現金同等物の期首残高	89,583	68,694
現金及び現金同等物の期末残高	89,278	64,518

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(自 平成17年4月1日 至 平成17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)	その他又は 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	25,277	19,641	2,683	428	48,029
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	296	21	-	(317)	-
計	25,573	19,662	2,683	111	48,029
営業費用	20,263	19,483	2,372	2,837	44,955
営業利益(損失)	5,310	179	311	(2,726)	3,074

当第1四半期(自 平成18年4月1日 至 平成18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)	その他又は 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	31,678	21,295	3,501	1,154	57,628
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	360	18	-	(378)	-
計	32,038	21,313	3,501	776	57,628
営業費用	25,469	19,545	3,094	3,517	51,625
営業利益(損失)	6,569	1,768	407	(2,741)	6,003

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。

デジタルエンタテインメント事業

「ゲームソフト」「トイ&ホビー」「アミューズメント」「オンライン」「マルチメディア」の5つの領域

ゲームソフト

家庭用ゲームソフトの制作・製造・販売、
家庭用ゲームソフトの買い付け及び配給

トイ&ホビー

カードゲーム、電子玩具、男児向け玩具、玩具菓子、フィギュア、キャラクタ
ーグッズ等の企画・制作・製造・販売

アミューズメント

ビデオゲーム及びメダルゲーム等のアミューズメント施設向けコンテンツの制
作・製造・販売

オンライン

オンラインゲームの制作、オンラインゲームに関わるシステムの構築、オンラ
インサーバーの管理運営、携帯電話向けコンテンツの制作・配信

マルチメディア

音楽・映像パッケージ商品の企画・制作・販売、
書籍・雑誌の企画・制作・販売

健康サービス事業

スポーツクラブ施設運営、フィットネス機器から健康関連商品の制作・製造・
販売

ゲーミング&システム事業

カジノ施設向けゲーミング機の制作・製造・販売

2. その他の項目は、米国財務会計基準書(SFAS)第131号「企業のセグメント及び関連情報に関する開示」における
量的基準を満たさない事業から構成されております。

3. 全社の項目は、主に本社費用から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。
5. 「セグメント間の内部売上高又は振替高」は、主に、デジタルエンタテインメント事業から健康サービス事業へのハードウェア製品及び部品の販売から構成されております。
6. 平成17年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。

(2) 所在地別セグメント情報

前第1四半期(自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)

	日本 (百万円)	米州 (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	38,332	5,245	2,338	2,114	48,029	-	48,029
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	5,886	183	-	45	6,114	(6,114)	-
計	44,218	5,428	2,338	2,159	54,143	(6,114)	48,029
営業費用	40,907	5,605	2,962	1,591	51,065	(6,110)	44,955
営業利益(損失)	3,311	(177)	(624)	568	3,078	(4)	3,074

当第1四半期(自 平成18年4月1日 至 平成18年6月30日)

	日本 (百万円)	米州 (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	47,753	5,148	2,958	1,769	57,628	-	57,628
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	3,752	200	122	35	4,109	(4,109)	-
計	51,505	5,348	3,080	1,804	61,737	(4,109)	57,628
営業費用	45,358	5,686	3,234	1,575	55,853	(4,228)	51,625
営業利益(損失)	6,147	(338)	(154)	229	5,884	119	6,003

外部顧客に対する売上高につきましては、製品が販売されサービスが提供され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)

1. 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（米国会計基準）に基づいて作成しております。

2. 当第1四半期および前第1四半期における包括利益の内訳は以下のとおりであります。

区分	前第1四半期 (自 平成17年4月1日 至 平成17年6月30日)	当第1四半期 (自 平成18年4月1日 至 平成18年6月30日)
当期純利益	5,439	2,120
その他の包括利益：		
為替換算調整額	- 66	86
売却可能な有価証券の未実現 評価損益 - 純額	212	-77
	146	9
包括利益	5,585	2,129