



平成23年3月期 第1四半期決算短信〔米国会計基準〕(連結)

平成22年8月5日

上場会社名 コナミ株式会社

上場取引所 東

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 景正

問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役執行役員副社長 (氏名) 山口 憲明 TEL (03) 5771-0222

四半期報告書提出予定日 平成22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 : 無

(百万円未満四捨五入)

1. 平成23年3月期第1四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第1四半期	53,183	△5.0	2,879	187.9	2,452	171.2	1,265	244.7
22年3月期第1四半期	55,975	△20.9	1,000	△91.4	904	△92.3	367	△93.5

	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
23年3月期第1四半期	9.48	9.48
22年3月期第1四半期	2.75	2.75

(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	1株当たり 株主資本
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第1四半期	285,847	184,989	180,144	63.0	1,349.79
22年3月期	298,198	189,231	184,465	61.9	1,382.16

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
22年3月期	—	27.00	—	27.00	54.00
23年3月期	—				
23年3月期(予想)		16.00	—	16.00	32.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)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	%	円 銭	
第2四半期(累計)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
通 期	285,000	8.7	24,500	31.3	22,500	31.4	13,500	1.4	101.15	

(注) 1. 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

2. 当社は、第2四半期(累計)の業績予想を開示しておりません。

4. その他（詳細は、添付資料6ページをご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動：無

新規 ― 社（社名 ― ）、除外 ― 社（社名 ― ）

（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用：無

（注）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更：無

② ①以外の変更：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）

23年3月期1Q	143,500,000株	22年3月期	143,500,000株
23年3月期1Q	10,039,513株	22年3月期	10,039,336株
23年3月期1Q	133,460,547株	22年3月期1Q	133,461,341株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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。

(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	6
(1) 重要な子会社の異動の概要	6
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	6
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	6
3. 連結財務諸表等	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(2) 四半期連結損益計算書	9
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 継続企業の前提に関する注記	11
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	11
(6) セグメント情報	12

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1四半期連結会計期間の概況

当社グループを取り巻く経営環境は、引き続き厳しい状況が続く中、一時の景気後退に持ち直しの兆しが見られるものの、個人消費の抑制及び低価格志向が依然として続き、厳しい状況となりました。

娯楽市場（エンタテインメント）におきましては、2010年6月に米国で開催されたゲーム見本市「Electronic Entertainment Expo 2010 (E3)」において、携帯型ゲーム機では「ニンテンドー3DS」、据置型ゲーム機では「プレイステーション3」及び「Xbox360」において従来の操作方法とは異なる新たな遊び方を付加した新商品が発表され、日本国内はもちろん、北米・欧州を中心とした海外市場でも高い注目を集めました。また、サッカーファンが一層熱を帯びるスポーツイヤーの四半期となり、家庭用ゲーム市場が盛り上がりを見せております。また、ラスベガス等の大手カジノオペレーターには厳しい環境が続いた一方で、米国の州財政立て直しの施策としてゲーミングの解禁を行う州も増加する傾向にあり、さらに全世界的な視点で見ますと、シンガポールでカジノがオープンする等、明るい兆しが見えてまいりました。

健康市場におきましては、高齢化社会の到来と生活習慣病に対する懸念から、健康維持・増進に対する需要と関心の高まりが今後も引き続き期待されます。

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いては、家庭用ゲームソフトでは、代表作である「メタルギア」シリーズの最新作を発売したほか、「ウイニングイレブン」シリーズをマルチプラットフォームで展開し、堅調な販売を記録いたしました。また、ゲーミング&システム事業におきましては、北米及び豪州市場において、ビデオスロットマシン「Podium」等の販売強化を引き続き進めました。

健康サービス事業におきましては、直営施設の新規出店及び受託施設の拡大とともに、健康関連商品の開発・販売強化や健康管理のIT化を推進し、施設内外での健康維持・増進を支援するサービスの拡充に努めました。

以上の結果、当第1四半期連結会計期間の売上高は531億8千3百万円（前年同期比5.0%減）となり、営業利益は28億7千9百万円（前年同期比187.9%増）、税引前四半期純利益は24億5千2百万円（前年同期比171.2%増）、当社株主に帰属する四半期純利益は12億6千5百万円（前年同期比244.7%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 連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)	当第1四半期 連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010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	24,601	25,016	1.7
ゲーミング&システム事業	3,907	4,346	11.2
健康サービス事業	21,438	21,428	△0.0
その他の事業又は全社・消去	6,029	2,393	△60.3
連結合計	55,975	53,183	△5.0

(デジタルエンタテインメント事業)

ゲームソフトでは、PSPでは初の「メタルギア」シリーズの続編となる「METAL GEAR SOLID PEACE WALKER (メタルギアソリッドピースウォーカー)」を国内で4月に、北米・欧州では6月に発売いたしました。同タイトルは業界誌の作品レビューでPSPタイトルとしては史上初の40点満点を獲得する等の高評価を受けたほか、携帯型ゲーム機の特徴を活かした協力プレイ等が熱狂的なメタルギアファンからの熱い支持を集め、販売が堅調に推移しております。また、サッカーファンが熱狂する4年に一度の祭典に合わせ、国内では5月に日本代表チームで世界の頂点を目指す「ジャパンチャレンジモード」を搭載した「ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦」をマルチプラットフォームで発売し、堅調な販売を記録するとともに、欧州や中南米を中心とする米州でも「PES 2010 - Pro Evolution Soccer」

のレポート販売が堅調に推移しました。

また、前作が「ラブプラス旋風」と呼ばれる社会現象を引き起こし、恋人同士となってからの彼女との日常生活を楽しむこれまでにないゲーム性と、様々なメディアに取り上げられた話題性が評価され「MM総研大賞2010」話題賞を受賞した、恋愛コミュニケーションゲームの新作「ラブプラス+ (ラブプラスプラス)」を6月に発売し、前作以上の初週販売本数を記録したほか、講談社のコミック5誌での同時連載や、フィギュア等の関連商品の発売といった多面展開により、ブームがますます白熱化しております。

さらに、国内では、シリーズで初めてPSP向けにも対応したリアル系プロ野球ゲーム「プロ野球スピリッツ2010」を4月にマルチプラットフォームで発売したほか、女性ユーザー向けの学園恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story」と、新規アニメタイトル「フェアリーテイル ポータブルギルド」をそれぞれ6月に発売し、堅調に推移しております。

アミューズメント機器では、前連結会計年度に発売した業務用メダルゲームの販売が引き続き堅調に推移いたしました。また、3月に「クイズマジックアカデミー7」より開始した電子マネー「PASELI (パセリ)」のサービスを、4月に「麻雀格闘倶楽部 我龍転生」へと拡大展開し、大きな反響をいただいております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが、引き続き堅調な売上で推移いたしました。

また、海外では、米国の肥満対策のひとつとして「DanceDanceRevolution」を活用した取り組みが拡大しており、シリーズタイトルの売上が堅調に推移いたしました。

なお、6月に米国で開催された「Electronic Entertainment Expo 2010 (E3)」において、「メタルギア」シリーズの小島プロダクションが監修する「悪魔城ドラキュラ」シリーズの最新作「Castlevania ~Lords of Shadow~ (キャッスルヴァニア~ローズオブシャドウ~)」や、南米No.1のクラブチームを決定する大会「コパ・リベルタドーレス」を世界で初めて搭載した「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「Pro Evolution Soccer 2011」等の話題作を出展し、当社コンテンツへの期待感と注目度が高まっております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は250億1千6百万円（前年同期比1.7%増）となりました。

(ゲーミング&システム事業)

北米市場におきましては、ビデオスロットマシン「Podium」等が引き続き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)による販売も増加し、順調に市場シェアを獲得しております。また、欧州、中南米市場についても代理店網整備を進め、拡販を進めております。

豪州市場におきましては、「Podium」の販売が順調に推移いたしました。また、アジア市場についても代理店網整備を進め、拡販を進めております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は43億4千6百万円（前年同期比11.2%増）となりました。

(健康サービス事業)

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、スポーツクラブ業界では、低価格化が進むとともに施設数の増加や会員獲得における厳しい環境が続いております。そのような状況の下、直営施設運営では、4月に新潟(新潟市)と上大岡(横浜市)の2施設をオープンいたしました。両施設共、駅に直結した複合施設内にあり、特色のあるスタジオプログラムや充実した温浴施設等が好評を博しております。また、それぞれの地域の特色にあわせた施設展開やサービスの拡充を行うとともに、好評をいただいているデジタルシミュレーションゴルフの導入によるゴルフスクールの指導内容の充実を推進いたしました。健康プログラムにおいては、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、健康意識の高まるお客様に向けたサービスの提供に努めました。

受託施設運営では、豊岡市総合健康ゾーン健康増進施設(兵庫県)や北九州市体育施設(福岡県)等の30施設を加え、当社グループのノウハウや実績を各地域の公共施設運営に役立てていただくことで、地域社会の皆さまの健康増進を推進いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は214億2千8百万円（前年同期比0.0%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123億5千1百万円減少し、2,858億4千7百万円となりました。これは主として、棚卸資産が増加した一方で、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81億9百万円減少し、1,008億5千8百万円となりました。これは主として、未払費用や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43億2千1百万円減少し、1,801億4千4百万円となりました。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1.1ポイント増加し、63.0%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結会計期間 (自2009年4月1日 至2009年6月30日)	当第1四半期 連結会計期間 (自2010年4月1日 至2010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	△6,952	3,550	10,502
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,161	△1,635	526
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,423	△4,321	102
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	304	△949	△1,253
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△13,232	△3,355	9,877
現金及び現金同等物の期末残高	40,336	47,385	7,049

当第1四半期連結会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33億5千5百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末には473億8千5百万円(前年同期比17.5%増)となりました。

また、当第1四半期連結会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1四半期連結会計期間において営業活動により獲得した資金は、35億5千万円(前第1四半期連結会計期間は69億5千2百万円の使用)となりました。これは主として、四半期純利益が増加したほか、売上債権に係る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1四半期連結会計期間において投資活動により使用した資金は、16億3千5百万円(前年同期比24.3%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増加した一方、事務所や施設に係る差入保証金の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1四半期連結会計期間において財務活動により使用した資金は、43億2千1百万円(前年同期比2.3%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)

デジタルエンタテインメントでは、市場の拡大する海外のゲームソフト市場に引き続き注力してまいります。「Electronic Entertainment Expo 2010 (E3)」に出展し反響の大きかった「Castlevania ～Lords of Shadow～」、「ウイニングイレブン」(欧米名「Pro Evolution Soccer」)シリーズの最新作を全世界に向けて発売してまいります。北米及び欧州において根強い人気を維持する音楽ゲームについては、フィットネス目的での需要も高まる「DanceDanceRevolution」の最新作や、米FOX系列の大ヒットミュージカルコメディドラマ「Glee(グリー)」を題材としたカラオケゲーム「Karaoke Revolution Glee(カラオケレボリューショングリー)」、著名アーティストが所属するレコードレーベルとコラボレーションした「Def Jam Rapstar(デフ・ジャム・ラップスター)」等、多彩なラインナップを発売する予定です。

また、ネットワーク接続比率が高まるゲーム機や、携帯電話・携帯端末に向けたダウンロード販売にも注力してまいります。

業務用ビデオゲームでは、待望の3Dテレビを搭載した対戦ガンアクションゲーム「METAL GEAR ARCADE(メタルギア アーケード)」を発売する予定です。また、「麻雀格闘倶楽部」、「BASEBALL HEROES」、「クイズマジックアカデミー」といったシリーズタイトルに加え、新規タイトルについても市場環境を見ながら発売していく予定です。メダルゲームでは、全国オンライン対戦メダル競馬ゲーム「GI-Turf TV(ジーワン・ターフ・ティーヴィー)」を発売する予定です。

さらに、新たな需要喚起に向けて今春よりサービスを開始いたしました電子マネー「PASELI」については、音楽ゲームを始めとして順次対応機種を拡大し、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。

人気コンテンツについては、ゲームソフトや業務用ビデオゲーム、カードゲームに留まらず、多面展開しながら、高いシナジーを追求してまいります。

(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、ステッパーでは、好評を博している「Advantage 5」シリーズの積極的な販売を引き続き推進するとともに、今後は欧州市場やアジア市場にもより積極的に参入してまいります。また、ビデオスロットマシンでは、前期より好評を博している「Podium」を中心に商品展開及び販売強化を行ってまいります。

「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。今後、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。さらに、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。

また、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、生産、販売の一層の強化を引き続き推進してまいります。

今後も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。

(健康サービス事業)

市場環境は、当面厳しい状況が続くと思われませんが、高齢化社会の到来と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・販売等の機会は今後も広がっていくと思われれます。そのような状況の下、当社グループでは、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。

最新のゴルフシミュレーターを活用したゴルフトレーニングプログラムをはじめ、音楽にあわせてバイク(固定式自転車)を漕ぐことで脂肪燃焼効果を得る「ボディバイク」など世界75カ国で展開されているグループエクササイズ「レスミルズプログラム」、「カラダ」と「アタマ」と「こころ」を鍛えることをコンセプトとした「運動塾」を拡充する等、

お客様から大人の方まで、様々な目的やニーズにあわせて、豊富なプログラムを用意してまいります。

300を超える国内最大規模のスポーツクラブを運営している強みを最大限に活用し、地域特性やお客様のニーズにあわせた施設展開や商品・サービスの拡大に努め、施設プログラムの充実・健康管理のIT化・商品拡充等による相乗効果を生み出して、事業を推進してまいります。

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2,850億円、営業利益245億円、税引前当期純利益225億円、当社株主に帰属する当期純利益135億円と予想しており、2010年5月13日付「平成22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。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

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概要

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

①会計基準等の改正に伴う変更

該当事項はありません。

② ①以外の変更

該当事項はありません。

3. 連結財務諸表等

(1) 四半期連結貸借対照表

区分	前第1四半期 連結会計期間末 (2009年6月30日)		当第1四半期 連結会計期間末 (2010年6月30日)		前連結会計年度末 (2010年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(資産の部)						
I 流動資産						
1. 現金及び現金同等物	40,336		47,385		50,740	
2. 受取手形及び売掛金(貸倒引当金控除後)－2009年6月30日、2010年6月30日及び2010年3月31日現在の貸倒引当金はそれぞれ482百万円、621百万円及び680百万円	22,868		17,523		30,164	
3. 棚卸資産	27,134		26,410		23,497	
4. 繰延税金資産	19,346		20,152		20,669	
5. 前払費用及びその他の流動資産	12,987		12,341		9,492	
流動資産合計	122,671	42.6	123,811	43.3	134,562	45.1
II 有形固定資産	61,093	21.2	61,684	21.6	62,434	20.9
III 投資及びその他の資産						
1. 市場性のある有価証券	494		210		226	
2. 関連会社に対する投資	2,066		2,079		2,146	
3. 識別可能な無形固定資産	35,832		35,166		35,246	
4. 営業権	21,914		21,877		21,899	
5. 差入保証金	28,364		27,485		27,685	
6. 繰延税金資産	3,578		3,640		3,531	
7. その他の資産	11,914		9,895		10,469	
投資及びその他の資産合計	104,162	36.2	100,352	35.1	101,202	34.0
資産合計	287,926	100.0	285,847	100.0	298,198	100.0

区分	前第1四半期 連結会計期間末 (2009年6月30日)		当第1四半期 連結会計期間末 (2010年6月30日)		前連結会計年度末 (2010年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(負債の部)						
I 流動負債						
1. 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	3,277		2,099		2,433	
2. 支払手形及び買掛金	14,260		15,997		16,138	
3. 未払税金	428		581		3,962	
4. 未払費用	15,165		13,345		18,568	
5. 前受収益	6,694		6,159		6,246	
6. その他の流動負債	11,582		7,438		6,118	
流動負債合計	51,406	17.8	45,619	16.0	53,465	17.9
II 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)	38,836		39,693		39,885	
2. 未払退職・年金費用	2,725		2,851		2,861	
3. 繰延税金負債	6,421		4,101		4,162	
4. その他の固定負債	8,144		8,594		8,594	
固定負債合計	56,126	19.5	55,239	19.3	55,502	18.6
負債合計	107,532	37.3	100,858	35.3	108,967	36.5
(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)						
I 株主資本						
1. 資本金	47,399	16.5	47,399	16.6	47,399	15.9
普通株式－無額面： 授權株式数 450,000,000株、 発行済株式数 2009年6月30日、2010年 6月30日及び2010年3月31日現在 143,500,000株						
2. 資本剰余金	77,090	26.8	77,089	27.0	77,089	25.9
3. 利益準備金	284	0.1	284	0.1	284	0.1
4. 利益剰余金	73,711	25.6	80,716	28.2	83,055	27.9
5. その他の包括利益(損失)累計額	318	0.1	△2,156	△0.8	△175	△0.1
6. 自己株式－取得原価 2009年6月30日現在 10,038,866株 2010年6月30日現在 10,039,513株 2010年3月31日現在 10,039,336株	△23,187	△8.1	△23,188	△8.1	△23,187	△7.8
株主資本合計	175,615	61.0	180,144	63.0	184,465	61.9
II 非支配持分	4,779	1.7	4,845	1.7	4,766	1.6
純資産合計	180,394	62.7	184,989	64.7	189,231	63.5
負債及び純資産合計	287,926	100.0	285,847	100.0	298,198	100.0

(2) 四半期連結損益計算書

区分	前第1四半期 連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)		当第1四半期 連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010年6月30日)		前連結会計年度 (自 2009年4月1日 至 2010年3月31日)	
	金額(百万円)	百分比 (%)	金額(百万円)	百分比 (%)	金額(百万円)	百分比 (%)
I 売上高及び営業収入						
1. 製品売上高	36,883		33,891		185,514	
2. サービス収入	19,092		19,292		76,630	
売上高及び営業収入合計	55,975	100.0	53,183	100.0	262,144	100.0
II 営業費用						
1. 製品売上原価	21,579		20,389		109,910	
2. サービス原価	19,102		18,941		75,824	
3. 販売費及び一般管理費	14,294		10,974		55,407	
4. 構造改革費用	—		—		2,339	
営業費用合計	54,975	98.2	50,304	94.6	243,480	92.9
営業利益	1,000	1.8	2,879	5.4	18,664	7.1
III その他の収益(費用)						
1. 受取利息	35		78		165	
2. 支払利息	△397		△390		△1,574	
3. 為替差損益—純額	269		△111		67	
4. その他—純額	△3		△4		△200	
その他の収益(費用)—純額	△96	△0.2	△427	△0.8	△1,542	△0.6
税引前四半期(当期)純利益	904	1.6	2,452	4.6	17,122	6.5
IV 法人税等	436	0.7	1,115	2.1	3,600	1.3
V 持分法投資利益(損失)—純額	20	0.0	13	0.0	56	0.0
非支配持分控除前四半期(当期)純利益	488	0.9	1,350	2.5	13,578	5.2
VI 非支配持分帰属利益	121	0.2	85	0.1	264	0.1
当社株主に帰属する四半期(当期)純利益	367	0.7	1,265	2.4	13,314	5.1

(1株当たり情報)

区分	前第1四半期 連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)		当第1四半期 連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010年6月30日)		前連結会計年度 (自 2009年4月1日 至 2010年3月31日)	
	金額	株数	金額	株数	金額	株数
1株当たり当社株主に帰属する四半期(当期)純利益	2.75円		9.48円		99.76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(当期)純利益	2.75円		9.48円		99.76円	
加重平均発行済株式数	133,461,341株		133,460,547株		133,461,138株	
潜在株式調整後発行済株式数	133,461,341株		133,460,547株		133,461,138株	

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前第1四半期 連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)	当第1四半期 連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010年6月30日)	前連結会計年度 (自 2009年4月1日 至 2010年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
I 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(当期)純利益	488	1,350	13,578
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	3,140	3,146	12,899
貸倒引当金の純増減(△)	15	△90	259
構造改革費用	—	—	2,339
持分法投資損益(△)	△20	△13	△56
繰延税額	△160	372	△3,577
資産及び負債の増減			
受取手形及び売掛金の純増(△)減	6,505	11,872	△261
棚卸資産の純増(△)減	△3,647	△3,729	△2,455
未収入金の純増(△)減	△110	△122	△406
前払費用の純増(△)減	△793	△1,341	△24
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△2,602	168	△949
未払税金及び未収税金の純増減(△)	△8,619	△5,043	△2,526
未払費用の純増減(△)	△3,017	△3,677	△262
前受収益の純増減(△)	△878	158	△1,294
前受金の純増減(△)	△27	17	△478
預り金の純増減(△)	2,326	△98	△396
その他—純額	447	580	△2,094
営業活動によるキャッシュ・フロー	△6,952	3,550	14,297

	前第1四半期 連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)	当第1四半期 連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010年6月30日)	前連結会計年度 (自 2009年4月1日 至 2010年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
II 投資活動によるキャッシュ・フロー			
資本的支出	△1,585	△1,699	△6,318
有形固定資産の売却による収入	—	5	10
差入保証金の純増(△)減	△590	55	△374
その他—純額	14	4	233
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,161	△1,635	△6,449
III 財務活動によるキャッシュ・フロー			
長期借入債務の返済による支出	△148	△204	△592
キャピタル・リース債務の元本返済による支出	△679	△707	△2,581
配当金の支払	△3,595	△3,409	△7,569
自己株式の取得による支出	△1	△1	△3
その他—純額	0	0	1
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,423	△4,321	△10,744
IV 為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	304	△949	68
V 現金及び現金同等物の純増減(△)額	△13,232	△3,355	△2,828
VI 現金及び現金同等物の期首残高	53,568	50,740	53,568
VII 現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高	40,336	47,385	50,740

(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1四半期連結会計期間 (自 2009年4月1日 至 2009年6月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	健康サービス 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	24,504	3,907	21,348	6,216	55,975
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	97	—	90	△187	—
計	24,601	3,907	21,438	6,029	55,975
営業費用	23,054	3,224	21,415	7,282	54,975
営業損益	1,547	683	23	△1,253	1,000

当第1四半期連結会計期間 (自 2010年4月1日 至 2010年6月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	健康サービス 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	24,854	4,346	21,319	2,664	53,183
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	162	—	109	△271	—
計	25,016	4,346	21,428	2,393	53,183
営業費用	22,669	3,195	21,279	3,161	50,304
営業損益	2,347	1,151	149	△768	2,879

前連結会計年度 (自 2009年4月1日 至 2010年3月31日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	健康サービス 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	142,239	19,996	85,480	14,429	262,144
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	411	—	285	△696	—
計	142,650	19,996	85,765	13,733	262,144
営業費用	121,167	15,323	87,687	19,303	243,480
営業損益	21,483	4,673	△1,922	△5,570	18,664

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 | ゲームソフト、アミューズメント、カードゲーム、オンライン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 |
| ③健康サービス事業 | スポーツクラブ施設運営、フィットネス機器及び健康関連商品の制作、製造及び販売 |

2. その他の項目は、報告セグメントの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。

②所在地別セグメント情報

前第1四半期連結会計期間（自 2009年4月1日 至 2009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	45,444	5,643	2,951	1,937	55,975	—	55,975
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,037	862	4	77	2,980	△2,980	—
計	47,481	6,505	2,955	2,014	58,955	△2,980	55,975
営業費用	46,478	6,550	3,190	1,712	57,930	△2,955	54,975
営業損益	1,003	△45	△235	302	1,025	△25	1,000

当第1四半期連結会計期間（自 2010年4月1日 至 2010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	42,899	6,339	2,226	1,719	53,183	—	53,183
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,345	325	16	154	2,840	△2,840	—
計	45,244	6,664	2,242	1,873	56,023	△2,840	53,183
営業費用	43,604	5,739	2,322	1,555	53,220	△2,916	50,304
営業損益	1,640	925	△80	318	2,803	76	2,879

前連結会計年度（自 2009年4月1日 至 2010年3月31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	198,500	33,743	23,682	6,219	262,144	—	262,144
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	14,272	3,805	89	669	18,835	△18,835	—
計	212,772	37,548	23,771	6,888	280,979	△18,835	262,144
営業費用	199,427	33,845	22,598	6,560	262,430	△18,950	243,480
営業損益	13,345	3,703	1,173	328	18,549	115	18,664

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。