



# 平成26年3月期 第3四半期決算短信〔米国基準〕(連結)

平成26年2月6日

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  
 四半期報告書提出予定日 平成26年2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

上場取引所 東

TEL 03-5771-0222

(百万円未満四捨五入)

## 1. 平成26年3月期第3四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25年12月31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	%
26年3月期第3四半期	155,946	△2.6	7,388	△50.5	9,174	△37.5	5,055	△42.7
25年3月期第3四半期	160,151	△17.7	14,920	△51.7	14,672	△51.1	8,821	△48.3

(注) 当社株主に帰属する四半期包括利益 26年3月期第3四半期 7,728百万円 (△24.6%) 25年3月期第3四半期 10,248百万円 (△33.3%)

	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
26年3月期第3四半期	36.47	36.47
25年3月期第3四半期	63.63	63.63

### (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	%
26年3月期第3四半期	329,903	227,961	227,319	68.9
25年3月期	322,948	225,999	225,425	69.8

## 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
25年3月期	—	25.00	—	25.00	50.00
26年3月期	—	17.00	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	17.00	34.00

(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26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26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	%	
通期	210,000	△7.1	10,000	△54.3	11,500	△47.5	6,500	△50.7	円 銭 46.89

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 : 有
  - ② ①以外の会計方針の変更 : 有
- (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)	26年3月期3Q	143,500,000 株	25年3月期	143,500,000 株
② 期末自己株式数	26年3月期3Q	4,886,832 株	25年3月期	4,881,940 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年3月期3Q	138,615,575 株	25年3月期3Q	138,619,373 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おける前提、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2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 .....	9
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	9
(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 .....	11
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	13
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	14
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	14
(6) セグメント情報 .....	15

## 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3四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、消費税の増税決定という新たな景気変動要因が生じたこともあり、景気の先行きに不透明感はあるものの、円安基調の継続による輸出環境の改善、経済・金融政策の効果に対する期待感に加え、東京でのオリンピック開催決定による高揚感等から、個人消費にも明るい兆しが見えつつあります。海外においても、中国の経済成長率の伸びの鈍化等、新興国経済に関する不透明感がある一方、米国では緩やかな景気回復基調が続き、欧州の財政問題も一服する等、欧米経済では景気回復基調が見えつつあります。

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更に多様化が進むと共に、次世代ゲーム機も発売され、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。カジノビジネスに関しては、海外で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ってきているのみならず、東京でのオリンピック開催決定に伴う国内カジノ解禁に対する期待も高まっており、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更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」を始めとするソーシャルコンテンツが堅調を維持するとともに、「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」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2014」)や「実況パワフルプロ野球2013」を発売し、家庭用ゲームソフトも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、“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を一新し、お客様の利用頻度に応じて選択いただける適正な価格に設定した新料金プランや複数の施設を手軽に利用できる新施設利用制度を開始し、お客様の“続けられる”をサポートする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」やメカニカルスロットマシン「Advantage」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、人気シリーズ最新作となるパチスロ機「マジカルハロウィン4」を発売し、堅調に推移いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,559億4千6百万円(前年同期比2.6%減)、営業利益は73億8千8百万円(前年同期比50.5%減)、税引前四半期純利益は91億7千4百万円(前年同期比37.5%減)、当社株主に帰属する四半期純利益は50億5千5百万円(前年同期比42.7%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3四半期 連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	80,568	71,601	△11.1
健康サービス事業	60,022	57,496	△4.2
カジノ事業	16,599	22,297	34.3
遊技機事業	3,454	5,038	45.9
消去	△492	△486	△1.2
連結合計	160,151	155,946	△2.6

(注) 当第2四半期連結会計期間より、ゲーミング&システム事業をカジノ事業に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)

「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ソーシャルコンテンツ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)」と共に順調に会員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」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2014」)を欧米に引き続き国内で発売したほか、「実況パワフルプロ野球2013」がダウンロードコンテンツも含め好評を博しました。

業務用アミューズメント機器では、「e-AMUSEMENT Participation」タイトルの安定した稼働や大型マスメダルゲームの堅調な出荷により、継続的な収益の獲得に貢献いたしました。「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新作「麻雀格闘倶楽部 頂の陣」や自社開発したゲーム用エンジン(ゲームの基本プログラム)「FOX ENGINE」をベースとした新ゲームシステムを搭載する「WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2014」が稼働を開始したほか、キッズカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」においては、2013年12月に累計カード出荷枚数が5,000万枚を突破し、新バージョン「第7章 雷盟の城門」も好評を博しております。当商品は、月刊少年誌での連載漫画やスマートデバイス向けアプリの連動等、多面的な展開でコンテンツ価値の最大化に努めております。また、KONAMIのアミューズメントゲームのチャンピオンを決める「KONAMI Arcade Championship 2013」を開催し、20の部門に全国から約17万人が参加、コンテンツ価値の向上に貢献いたしました。

グローバルに展開する「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズは、各地域で安定した人気に支えられ、引き続き堅調に推移し、収益に貢献しております。

なお、当社が協賛し、熱戦が繰り広げられたプロ野球「コナミ日本シリーズ2013」では、実際の試合と連動するゲームイベントをファンの皆様に向けて実施したほか、「プロ野球ドリームナイン」や「実況パワフルプロ野球2013」を始めとする野球をテーマにしたソーシャルコンテンツ、ゲームソフトやアミューズメント機器での連動展開を実施いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は716億1百万円(前年同期比11.1%減)となりました。

## (健康サービス事業)

健康志向や高齢化に伴う介護予防への関心が高まる中、コナミスポーツクラブでは、「トータル健康パートナー」をビジョンに掲げ、単なる運動のための場所としてではなく、子供からお年寄りまですべてのお客様にとって健康や体についていちばん頼りになる存在を目指しております。また、健康を実現する上で重要なこととして、「全ては“続けられる”ために」をコンセプトにサービス改革を推進いたしました。

「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新料金プランと、複数の施設を手軽に利用できる新施設利用制度を導入いたしました。これに合わせて、お客様毎に最適なトレーニングメニューと継続的なフィットネスライフを提案する「MY Fit Planner」においても、カウンセリングにトレーニングの頻度を確認する項目を追加し、施設の利用頻度の少ないお客様にも無理なく継続し、効果を感じていただける運動メニューを提案しております。また、施設での運動メニュー以外にも、自宅でできるトレーニングや、食事の摂り方に関するアドバイスを追加し、お客様の健康づくりをトータルにサポートするサービスを提供するとともに、一部の施設においては、コナミスポーツクラブ会員専用のWebサイトを通じて「MY Fit Planner」の受講予約を可能にする等、お客様の利便性向上にも努めております。

新たなプログラムとしては、心身のリラックス効果やストレス解消を求める方に向けて、柔軟性の向上で血行を促進し、疲労回復や肩こり予防にも効果的な「パートナーストレッチ」と、年齢や性別を問わず、すべての方の体の中心部(体幹)を鍛えることで、日々快適で機能的な体づくりをサポートする「コアトレーニング」等のパーソナルプログラムを導入し、より幅広いお客様のニーズに応えるプログラムの提供を開始しております。

子供向けスクールの「運動塾」では、ジュニア向けダンスプログラム「ジュニアファンク」を、心と体を育むダンスをコンセプトに新たに「ダンシングスターズ」としてリニューアルいたしました。学校の授業でダンスが必修科目となり、ダンススクールの需要が高まる中、初めて習うお子様からスキルを磨きたいお子様まで、お子様の目的に合わせたステップアップ式のダンスプログラムを提供するほか、練習の成果を発揮する場であるダンス発表会も「ダンシングス

ターズ ダンスチャレンジ」として一新し、お子様の技術の向上と共に、健全な成長をサポートしております。

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、神奈川県鎌倉市や大分県大分市の公共スポーツ施設を始め17施設の受託運営を新たに開始し、各地域の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3四半期連結累計期間の売上高は574億9千6百万円（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」やメカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズが引き続き好評を博しており、販売が堅調に推移いたしました。また、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」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ナップを拡充しております。さらに、従来の「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」を進化させ、機能を拡充した新しいカジノマネジメントシステムである「SYNKROS」が、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。

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、アルゼンチンのブエノスアイレスで開催された南米最大級の展示会「SAGSE 2013」において、「Podium Goliath」を南米で初めて披露したほか、マルチゲーム機「SeleXion（セレクション）」や、リアルタイム3Dグラフィックに対応した最新プラットフォーム「KP3」向け新ゲーム「Mystical Merrow（ミスティカル・メロー）」等、エンタテインメント性の高いカジノ機器を出展し、好評を得ております。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は222億9千7百万円（前年同期比34.3%増）となりました。

#### （遊技機事業）

パチスロ機の新商品として、市場より高い支持をいただいておりますオリジナルコンテンツ「マジカルハロウィン」シリーズの最新作「マジカルハロウィン4」を発売し、ユーザーの皆様に高い評価をいただいております。当商品は、市場での稼働も堅調に推移しており、オペレーターより再販受注をいただいております。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は50億3千8百万円（前年同期比45.9%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3四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69億5千5百万円増加し、3,299億3百万円となりました。これは主として、現預金や売掛金が減少した一方で、棚卸資産や有形固定資産が増加したこと等によるものであります。

#### （負債）

当第3四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49億9千3百万円増加し、1,019億4千2百万円となりました。これは主として、社債の満期償還や法人税の納税に伴う未払税金の減少があった一方で、社債の新規発行を行ったこと等によるものであります。

#### （株主資本）

当第3四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18億9千4百万円増加し、2,273

億1千9百万円となりました。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0.9ポイント減少し、68.9%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

	前第3四半期 連結累計期間 (自2012年4月1日 至2012年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2013年4月1日 至2013年12月31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	2,761	4,180	1,419
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,474	△23,504	△14,030
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,928	2,621	14,549
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	336	768	432
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△18,305	△15,935	2,370
現金及び現金同等物の期末残高	58,146	47,734	△10,412

当第3四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159億3千5百万円減少し、当第3四半期連結会計期間末には477億3千4百万円（前年同期比17.9%減）となりました。

また、当第3四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3四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、41億8千万円（前年同期比51.3%増）となりました。これは主として、棚卸資産の増加や四半期純利益の減少があった一方で、法人税等の納税額の減少や前受収益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3四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、235億4百万円（前年同期比148.1%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3四半期連結累計期間において財務活動により獲得した資金は、26億2千1百万円（前第3四半期連結累計期間には119億2千8百万円の使用）となりました。これは主として、社債の新規発行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益々多様化しており、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、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、さらなる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資産を活かしてラインナップの拡充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、当社グループの制作ノウハウを活かしながら

グローバルに展開していくとともに、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。これらの戦略のもと、全世界に向けて「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES」を次世代ゲーム機を含むマルチプラットフォームにて発売するほか、「Castlevania: Lords of Shadow 2」の発売を予定しております。また、国内向けとして、人気シリーズの「プロ野球スピリッツ2014」及び「NEWラブプラス+」を発売する予定であります。

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”を通じたアミューズメント施設ならではの新たな遊びを提供してまいります。ユーザーコミュニティ活性化の施策として、コミュニティサイト「eAMUSEMENT」に加え、新たなコミュニティサービス「eAMUSEMENTアプリ」を展開すると共に、各ゲーム機器と近年急速に普及しているスマートデバイスとを連携した遊びの提案も進めてまいります。また、アミューズメント施設の収益多様化の施策として、電子マネー「PASELI」や「e-AMUSEMENT Participation」について順次対応機種やサービスの拡充を推進しております。さらに、「モンスター烈伝オレカバトル」や「ドラゴンコレクション シシトウ団の野望」では、コンテンツ価値の更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、また、これらコンテンツのアニメ化決定がさらに市場の盛り上がりにも貢献することが期待されます。

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)

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。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、政府による成長戦略においても健康寿命延伸産業の拡大に向けた新たな仕組みの整備を推し進めることが発表される等、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

す。このような幅広いお客様のニーズに応えるべく、コナミスポーツクラブではスタジオプログラムの改変を進めてまいります。まずは、近年注目されている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として、ゆっくりとした昇降運動を行いながら足腰を鍛え、脂肪を燃焼させる「ステップアップ」、大腿部を中心に全身を鍛え、若々しい体となめらかな動きを実現する「ロコモ・フィット」、体幹運動を通じて正しい姿勢と動きの土台を作る「ロコモ・コア」の3つのスタジオプログラムの展開を予定しております。

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これまで当社グループが蓄積してきた運動や健康づくりに関するノウハウを凝縮した「コナミメソッド」を開発するとともに、スポーツクラブで最も多い5つの運動目的と利用頻度を組み合わせた15種類の「アドバイスシート」により、お客様のライフスタイルに最適な「続けられる運動」を提案し、お客様の利用頻度に応じた目的達成をサポートしてまいります。

今後も、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、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、お客様の日々の生活において健康や体についていちばん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次世代プラットフォーム「KP3」を搭載したスロットマシンの販売にも注力いたします。メカニカルスロットマシンでは、「Advantage」シリーズの積極的な販売を引き続き推進してまいります。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へのニーズへの対応を強化し、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。

併せて、当社グループが長年アミューズメント業界で培ったノウハウを活かし、カジノ部門とアミューズメント部門の技術を融合させ誕生したマルチステーション大型機「Titan 360 (タイタン・スリー・シックスティー)」は、ニュージャージー州の認可を取得し、アトランティックシティを皮切りに稼働を開始いたしました。当商品は他社との差別化を実現させたエンタテインメント性の高さが評価され、今後も各州の許認可を得て順次導入を促進してまいります。

その他、従来の「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」に多様な機能を追加して新たに生まれ変わった新世代のカジノマネジメントシステムである「SYNKROS」につきましては、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)

パチスロ機において、「マジカルハロウィン4」の再販受注に加え、初の可動役物を搭載した「激闘！西遊記」が2014年1月より稼働し、ユーザーの皆様やオペレーターより好評をいただいております。

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・ぱちんこ機の制作・販売に注力してまいります。

当期の通期連結業績予想につきましては、デジタルエンタテインメント事業におけるソーシャルコンテンツのネイティブアプリ展開が遅れたことや、健康サービス事業での新たな会員制度への移行や新サービス導入等により先行投資が続いたこと、及び遊技機事業において第4四半期に予定していたぱちんこ機・パチスロ機の各タイトルの投入を来期に延期したこと等の要因により、以下のとおり修正いたしました。

なお、カジノ事業においては、北米を中心にスロットマシンやカジノマネジメントシステムの販売が堅調に推移しており、前期比増収増益を見込んでおります。

詳細につきましては、本日(2014年2月6日)公表しました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

<2014年3月期通期連結業績見通し>

(金額単位：百万円)

	2014年3月期見通し		2013年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高及び営業収入	232,000	210,000	225,995	△7.1%
営業利益	27,000	10,000	21,875	△54.3%
税引前当期純利益	26,000	11,500	21,915	△47.5%
当社株主に帰属する当期純利益	15,500	6,500	13,174	△50.7%

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

新会計基準の適用

2013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)2013-02「その他の包括利益累計額からの組替金額の報告」を適用しております。ASU2013-02は、その他の包括利益累計額から組み替えられた

重要な金額を、当期純利益が表示されている計算書または注記のいずれかにおいて、当該計算書の科目ごとに開示することを要求しております。なお、ASU2013-02 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影響はありません。

#### 減価償却方法の変更

従来、当社及び国内子会社は、有形固定資産の減価償却方法として、主として定率法を採用しておりましたが、2013年4月1日から、定額法に変更しております。近年の事業環境の変化に伴い、健康サービス事業における施設戦略が新規設備投資を抑制し、既存施設等の長期安定的な使用にシフトしていること、また、その他の事業において、安定的に収益に貢献する製品・サービスが増加していること及び制作・製造体制の集約・整備を図った結果、有形固定資産の安定的な稼働・利用が見込まれております。このため、減価償却方法を定額法とすることは、有形固定資産の今後の使用形態を適切に反映し、また、費用を適切に収益に対応させるため、より望ましい方法であると考えております。この変更は、ASC250「会計上の変更及び誤謬の修正」に基づき、会計上の見積りの変更として将来にわたって認識されます。

この変更に伴い、従来の方法と比較して、当第3四半期連結累計期間の減価償却費は590百万円減少しております。また、当社株主に帰属する四半期純利益及び1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益は、それぞれ366百万円及び2.64円増加しております。

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 (2013年3月31日)		当第3四半期連結会計期間 (2013年12月31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	63,669		47,734	
受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後) - 2013年3月31日及び2013年12月31日現在の貸倒引当金はそれぞれ683百万円及び446百万円	33,066		25,090	
棚卸資産	26,349		37,449	
繰延税金資産	20,749		19,791	
前払費用及びその他の流動資産	9,650		13,057	
流動資産合計	153,483	47.5	143,121	43.4
有形固定資産	62,651	19.4	81,392	24.6
投資及びその他の資産				
市場性のある有価証券	440		526	
関連会社に対する投資	2,247		2,258	
識別可能な無形固定資産	42,225		41,990	
営業権	21,934		21,990	
差入保証金	26,625		26,512	
繰延税金資産	1,875		1,369	
その他の資産	11,468		10,745	
投資及びその他の資産合計	106,814	33.1	105,390	32.0
資産合計	322,948	100.0	329,903	100.0

区 分	前連結会計年度 (2013年3月31日)		当第3四半期連結会計期間 (2013年12月31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	4,681		5,108	
1年内返済予定の長期借入債務	5,000		—	
リース債務	2,166		2,089	
支払手形及び買掛金	14,443		11,150	
未払税金	4,104		527	
未払費用	19,971		18,564	
前受収益	5,464		8,373	
その他の流動負債	3,683		5,030	
流動負債合計	59,512	18.4	50,841	15.4
固定負債				
長期借入債務 (1年内返済予定分を除く)	—		15,000	
リース債務	22,588		21,024	
未払退職・年金費用	1,531		1,429	
繰延税金負債	4,424		4,294	
その他の固定負債	8,894		9,354	
固定負債合計	37,437	11.6	51,101	15.5
負債合計	96,949	30.0	101,942	30.9
(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				
普通株式—無額面：授権株式数 450,000,000株 発行済株式数 2013年3月31日現在及び2013年12月 31日現在：143,500,000株	47,399	14.7	47,399	14.4
資本剰余金	74,175	23.0	74,175	22.5
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	113,808	35.2	113,041	34.2
その他の包括利益(損失)累計額	1,009	0.3	3,682	1.1
自己株式—取得原価 2013年3月31日現在：4,881,940株 2013年12月31日現在：4,886,832株	△11,250	△3.5	△11,262	△3.4
株主資本合計	225,425	69.8	227,319	68.9
非支配持分	574	0.2	642	0.2
純資産合計	225,999	70.0	227,961	69.1
負債及び純資産合計	322,948	100.0	329,903	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3四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)		当第3四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	68,399		65,931	
サービス及びその他の収入	91,752		90,015	
売上高及び営業収入合計	160,151	100.0	155,946	100.0
営業費用				
製品売上原価	40,625		39,982	
サービス及びその他の原価	66,782		68,044	
販売費及び一般管理費	37,824		40,532	
営業費用合計	145,231	90.7	148,558	95.3
営業利益	14,920	9.3	7,388	4.7
その他の収益(費用)				
受取利息	141		234	
支払利息	△991		△891	
為替差損益－純額	725		2,457	
その他－純額	△123		△14	
その他の収益(費用)－純額	△248	△0.1	1,786	1.2
税引前四半期純利益	14,672	9.2	9,174	5.9
法人税等	5,735	3.6	4,082	2.6
持分法投資利益－純額	7	0.0	31	0.0
非支配持分控除前四半期純利益	8,944	5.6	5,123	3.3
非支配持分帰属利益	123	0.1	68	0.1
当社株主に帰属する四半期純利益	8,821	5.5	5,055	3.2

(四半期連結包括利益計算書)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	8,944	5,123
その他の包括利益(損失)－税効果調整後 為替換算調整額	1,375	2,617
売却可能な有価証券の未実現評価損益	50	55
年金債務調整額	2	1
その他の包括利益(損失)合計	1,427	2,673
四半期包括利益	10,371	7,796
非支配持分帰属四半期包括利益	123	68
当社株主に帰属する四半期包括利益	10,248	7,728

(1株当たり情報)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31日)
1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益	63.63円	36.47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	63.63円	36.47円
加重平均発行済株式数	138,619,373株	138,615,575株
潜在株式調整後発行済株式数	138,619,373株	138,615,575株

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前第3四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	8,944	5,123
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	7,732	8,035
貸倒引当金の純増減(△)	△183	△128
有形固定資産除売却損益(△)	108	52
持分法投資損益(△)	△7	△31
繰延税額	622	1,431
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増(△)減	9,791	9,615
棚卸資産の純増(△)減	△7,611	△11,358
前払費用の純増(△)減	△571	△313
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△4,539	△4,239
未払税金及び未収税金の純増減(△)	△9,934	△6,237
未払費用の純増減(△)	△1,578	△1,985
前受収益の純増減(△)	638	2,515
その他—純額	△651	1,700
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,761	4,180

	前第3四半期連結累計期間 (自 2012年4月1日 至 2012年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	△8,283	△23,774
差入保証金の純増(△)減	△10	171
営業譲受による支出	△1,245	—
その他—純額	64	99
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,474	△23,504
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	1,782	200
社債の発行による収入	—	15,000
社債の償還による支出	△5,000	△5,000
リース債務の元本返済による支出	△1,933	△1,678
配当金の支払	△6,774	△5,804
その他—純額	△3	△97
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,928	2,621
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	336	768
現金及び現金同等物の純増減(△)額	△18,305	△15,935
現金及び現金同等物の期首残高	76,451	63,669
現金及び現金同等物の四半期末残高	58,146	47,734

(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3四半期連結累計期間(自 2012年4月1日 至 2012年12月31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	80,102	59,998	16,599	3,452	—	160,151
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	466	24	—	2	△492	—
計	80,568	60,022	16,599	3,454	△492	160,151
営業費用	64,984	57,956	13,002	4,307	4,982	145,231
営業損益	15,584	2,066	3,597	△853	△5,474	14,920

当第3四半期連結累計期間(自 2013年4月1日 至 2013年12月31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	71,141	57,472	22,297	5,036	—	155,946
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	460	24	—	2	△486	—
計	71,601	57,496	22,297	5,038	△486	155,946
営業費用	65,678	56,579	16,772	5,648	3,881	148,558
営業損益	5,923	917	5,525	△610	△4,367	7,388

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、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。

4. 当第2四半期連結会計期間より、ゲーミング&システム事業をカジノ事業に名称変更しております。

②所在地別セグメント情報

前第3四半期連結累計期間（自 2012年4月1日 至 2012年12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	123,639	24,164	8,485	3,863	160,151	—	160,151
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,088	2,061	103	462	10,714	△10,714	—
計	131,727	26,225	8,588	4,325	170,865	△10,714	160,151
営業費用	120,298	22,588	8,853	4,330	156,069	△10,838	145,231
営業損益	11,429	3,637	△265	△5	14,796	124	14,920

当第3四半期連結累計期間（自 2013年4月1日 至 2013年12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	114,308	28,137	8,139	5,362	155,946	—	155,946
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	7,597	3,246	160	635	11,638	△11,638	—
計	121,905	31,383	8,299	5,997	167,584	△11,638	155,946
営業費用	119,265	26,772	8,802	5,460	160,299	△11,741	148,558
営業損益	2,640	4,611	△503	537	7,285	103	7,388

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。