



平成25年3月期 決算短信〔米国基準〕(連結)

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

定時株主総会開催予定日 平成25年6月27日

配当支払開始予定日

TEL 03-5771-0222

平成25年6月6日

有価証券報告書提出予定日 平成25年6月28日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満四捨五入)

1. 平成25年3月期の連結業績(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	225,995	△15.0	21,875	△46.6	21,915	△45.2	13,174	△42.8
24年3月期	265,758	3.0	40,950	97.0	40,026	109.8	23,012	77.9

(注) 包括利益 25年3月期 16,902百万円 (△26.0%) 24年3月期 22,840百万円 (116.2%)

	1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	株主資本当社株主に帰属する当期純利益率	総資産税引前当期純利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
25年3月期	95.04	95.04	6.0	6.7	9.7
24年3月期	166.23	166.23	11.2	12.5	15.4

(参考) 持分法投資損益 25年3月期 44百万円 24年3月期 52百万円

(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
25年3月期	322,948	225,999	225,425	69.8	1,626.23
24年3月期	328,006	215,720	215,458	65.7	1,554.31

(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
25年3月期	10,236	△11,575	△12,377	63,669
24年3月期	37,915	△7,646	△13,254	76,451

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	株主資本配 当率(連結)
	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	百万円	%	%
24年3月期	—	25.00	—	25.00	50.00	6,932	30.1	3.4
25年3月期	—	25.00	—	25.00	50.00	6,930	52.6	3.1
26年3月期(予想)	—	17.00	—	17.00	34.00		30.4	

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、通期は対前期、四半期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	232,000	2.7	27,000	23.4	26,000	18.6	15,500	17.7	111.82

※ 注記事項

(1) 期中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
新規 ― 社 (社名) 、 除外 ― 社 (社名)

(2) 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 : 無

(注)詳細は添付資料21ページをご覧ください。

(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

25年3月期	143,500,000 株	24年3月期	143,500,000 株
25年3月期	4,881,940 株	24年3月期	4,879,848 株
25年3月期	138,619,128 株	24年3月期	138,433,751 株

(参考)個別業績の概要

平成25年3月期の個別業績(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	28,469	55.2	22,471	64.9	23,959	72.7	23,900	77.2
24年3月期	18,348	11.7	13,623	13.4	13,869	16.1	13,488	8.6

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
25年3月期	172.42	—
24年3月期	97.44	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
25年3月期	218,170	192,906	88.4	1,391.64
24年3月期	220,601	175,870	79.7	1,268.72

(参考) 自己資本 25年3月期 192,906百万円 24年3月期 175,870百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査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25年5月9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. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	11
(1) 会社の経営の基本方針	11
(2) 目標とする経営指標	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題	11
4. 連結財務諸表等	13
(1) 連結貸借対照表	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	15
(3) 連結資本勘定計算書	17
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	18
(5) 継続企業の前提に関する注記	19
(6) セグメント情報	20

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

① 当連結会計年度の概況

当社グループを取り巻く経営環境は、依然として景気の先行きに不透明感があるものの、昨年末以降の景気対策に対する期待感から円安、株高が進行し、個人消費にも明るい兆し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み、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、海外では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」をはじめとするソーシャルコンテンツの登録者数が引き続き伸張したほか、ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」（欧米名「Pro Evolution Soccer」）シリーズ及び「メタルギア」シリーズの最新作を発売し、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、新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入し、お客様の目的に沿った健康づくりをサポートする活動を進め、評価をいただいております。

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」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、当社グループの人気ソーシャルコンテンツを用いたパチスロ機「戦国コレクション」及びオリジナルコンテンツとして今なお根強い人気の「スカイガールズ」をパチスロ化した「スカイガールズ～よろしく！ゼロ～」を発売し、好評価をいただいております。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,259億9千5百万円（前連結会計年度比15.0%減）、営業利益は218億7千5百万円（前連結会計年度比46.6%減）、税引前当期純利益は219億1千5百万円（前連結会計年度比45.2%減）、当社株主に帰属する当期純利益は131億7千4百万円（前連結会計年度比42.8%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

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 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	140,400	116,366	△17.1
健康サービス事業	82,555	79,896	△3.2
ゲーミング&システム事業	25,212	24,984	△0.9
遊技機事業	18,430	5,398	△70.7
消去	△839	△649	△22.6
連結合計	265,758	225,995	△15.0

(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では、グリー株式会社主催の「GREE Platform Award 2012」にて、「ドラゴンコレクション」が「殿堂入り特別表彰 Master of GREE Partner's Game」、「クローズ×WORST～最強伝説～」が「殿堂入り」を受賞したほか、当社グループが展開するソーシャルコンテンツ全体の累計登録者数が3,500万人を突破する等、多くの皆様から支持をいただき、安定した収益を確保しております。また、「ドラゴンコレクション」がiOS搭載端末向けネイティブアプリの配信を開始し、より多くのお客様に充実したサービスを提供するとともに、「戦国コレクション」、「クローズ×WORST」シリーズ、「プロ野球ドリームナイン」等の主力コンテンツも引き続き堅調に推移いたしました。

新規タイトルとしては、昨年で25周年を迎えた「メタルギア」シリーズ初のソーシャルコンテンツ「メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス」や、スマートフォンの普及により注目が集まるiOS、Android市場向けに「ドラコレ&ポーカー」、「ときめきレストラン☆☆☆」の配信を開始し、高い評価を獲得しております。

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2013」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2013」)や、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」を発売いたしました。また、「プロ野球スピリッツ」シリーズの最新作「プロ野球スピリッツ2013」が好評を博し、収益に貢献いたしました。

アミューズメント機器では、「BEMANI (ビーマニ)」シリーズの「e-AMUSEMENT Participation」タイトルの拡充を図ったほか、「フォーチュントリニティ2」、「GI-GranDesire」等の大型マスメダルゲームの安定した稼働により、継続的な収益の獲得に貢献いたしました。また、前年度に稼働を開始したカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」においては、自分だけのオリジナルカードを入手できることや、スマートフォンアプリとの連動等、今までにないゲーム性が小学生の男児を中心に人気を集め、好調に推移いたしました。同様に、当社グループの人気ソーシャルコンテンツ「ドラゴンコレクション」を題材としたカードゲーム機「ドラゴンコレクション シントウ団の野望」の稼働を開始し、堅調に推移しております。なお、当社グループのアーケードゲーム14タイトルのチャンピオンを決定する「KONAMI Arcade Championship 2012」の開催により、コンテンツ価値の最大化にも努めるとともに、「クイズマジックアカデミー 賢者の扉」が、世界で一番問題数が多いトリビアビデオゲームとして、ギネスワールドレコーズから世界記録認定を受ける等、当社グループのタイトルは市場における存在感を高めております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズがグローバルで堅調に推移いたしました。また、米国カリフォルニア州で開催した「遊戯王チャンピオンシップシリーズ」は、参加人数が最も多いトレーディングカードゲームトーナメントとして、ギネスワールドレコーズから世界記録認定を受けました。

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2012」や、「2013 WORLD BASEBALL CLASSIC」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」をはじめとする野球をテーマにしたソーシャルコンテンツや、ゲームソフト、アミューズメント機器との連動展開を強化いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は1,163億6千6百万円(前連結会計年度比17.1%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、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、単なる運動のための場所としてではなく、子どもからお年寄りまですべてのお客様にとって健康やカラダについて一番頼りになる存在を目指し、新たなサービスを展開しております。

60歳以上の方を主な対象とした新ブランド「OyZ (オイズ)」を立ち上げ、サービス第一弾として、よりスムーズに動けるカラダづくりをサポートする「体幹強化クラス」と、脚力を中心に全身の持久力を高め、疲れにくいカラダづくりを目指す「脚力向上クラス」の2クラスをコナミスポーツクラブ船橋(千葉県船橋市)ほか9施設にてスタートし、新たな顧客層の方々にも好評をいただいております。また、お客様毎に最適なトレーニング方法と継続的なフィットネスライフを提案する新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入いたしました。長年の会員指導経験で蓄積したデータベースと独自のカウンセリング手法、そして懇切丁寧なマンツーマン指導を融合することで、およそ285種類の中からお客様に最適な運動メニューの提案が可能となり、運動を継続的に行っていただけるよう、お客様の健康づくりをサポートしてまいります。

新たなプログラムとしては、株式会社コナミスポーツ＆ライフが日本総代理店を務める「レスミルズ」の新たなプログラム「グリットシリーズ」を導入し、短時間の高強度インターバルトレーニングにより脂肪燃焼を加速させ、健康状態のバランスを整える世界的にも注目を集めるプログラムであり、チームトレーニングシステムで少人数制のため、これまでレスミルズプログラムを導入できなかった小規模施設でも展開しております。また、3月には最適のボディメイクプランを提供する人気プログラム「BIOMETRICS (バイオメトリクス)」をリニューアルし、ライフスタイルや嗜好の多様化を背景に、より短期間で確実に効果を感じたいといったニーズに対応した結果、これまで仕事や家事が忙しいために自由な時間が少なく、あまりスポーツクラブに通えなかった方も、時間を有効に活用し、結果も出すことが可能なプログラムとなりました。

当社グループでは、加齢による身体機能低下や避難生活等によって、日常生活行為の低下といった症状が現れる「生活不活発病」を重要な社会問題と認識しております。東日本大震災の被災地支援活動の一環として宮城県気仙沼市本吉町に、「生活不活発病」の予防に効果が期待できる「スローステップ運動」が室内で簡単にできる「ステップウェル・2」を100台寄贈するとともに、体力づくり講演会とスローステップ運動の体験会を開催し、地域の皆様に体を動かす機会を提供すると共に、健康を増進するための活動に取り組んでおります。

以上の結果、当事業の連結売上高は798億9千6百万円（前連結会計年度比3.2%減）となりました。

（ゲーミング&システム事業）

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 (ポードィアムゴライアス)」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 (シンクロス)」の展開を開始しました。

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。その他、シンガポール支店を設立して販売代理店網を整備する等、アジア、欧州、中南米市場での拡販を進めております。

以上の結果、当事業の連結売上高は249億8千4百万円（前連結会計年度比0.9%減）となりました。

（遊技機事業）

パチスロ機の新商品として、人気ソーシャルコンテンツをはじめてパチスロ化した「戦国コレクション」を発売したほか、クリスタルフルカラーLEDが全面に輝く新筐体「メビウスター」の第1弾機種として市場投入した「スカイガールズ〜よろしく！ゼロ〜」が堅調な稼働を続けており、高い評価をいただいております。

以上の結果、当事業の連結売上高は53億9千8百万円（前連結会計年度比70.7%減）となりました。

③ 次期の見通し

(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PC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、当社グループが展開するソーシャ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。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。

ゲームソフトでは、選択と集中により厳選されたトリプルA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。また、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。当社グループの主力商品である「メタルギア」シリーズについては、6月に米国ロサンゼルスで開催される「E3 2013」等を効果的に活用してプロモーションを行ってまいります。さらに、「ウイニングイレブン」シリーズでは、よりリアルなサッカーゲームを楽しんでもらうために、独自の新しい“サッカー専用ゲームエンジン”（ゲームの基本プログラム）の開発にも取り組んでおります。

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。既にサービスを開始しているコミュニティサイト「eAMUSEMENT」、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、「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、市場での盛り上がりが期待されます。

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するほか、「Digital Game Card」シリーズも既存タイトルの拡充を図ってまいります。

(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・販売等にとどまらず、幅広い年代の様々なタイプの方々に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。

コナミスポーツクラブでは新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、子どもからお年寄りまですべてのお客様の日々の生活において、運動だけでなく、食事や睡眠、あるいは心の健康まで含めた健康に関係するあらゆるシーンにおけるコンシェルジュとして頼れる存在を目指してまいります。また、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、施設プログラムの充実、健康管理のIT化推進や、各種商品の拡充等を通じ、施設内外を問わず様々な場面で、健康維持・増進を支援するサービスの更なる拡充を目指してまいります。

こうした健康へのニーズが高まる中、当期に導入した新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」の機能を拡充し、より一層お客様のニーズに合致したきめ細やかな提案を行っていくことで、お客様の継続的なフィットネスライフをサポートしてまいります。

(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、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」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、好評を博している5リールメカニカルスロットマシン「Advantage 5」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、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、欧州、中南米市場等についても、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。

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（シンクロス）」につきましては、ラスベガスで開催されましたゲーミング業界最大級の展示会である「グローバルゲーミングエキスポ 2012」での初披露以来、大手オペレーターより高い評価をいただいております。今後、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)

遊技機事業では、生産拠点の整備を進め、市場需要に即して生産台数を拡充できる体制を引き続き進めてまいります。また、販売体制の強化を目的に営業開始いたしましたKPE・高砂販売株式会社の営業活動を通じ、より強固な販売基盤を構築し、販売数量の最大化を図ってまいります。制作面では、より高い稼働を目指し、ブラッシュアップした主力タイトルを市場投入することに加えて、デジタルエンタテインメント事業で培ったノウハウを生かし、当社グループならではの付加価値とともに、お客様に愛され喜ばれるパチスロ・ぱちんこ遊技機を提供していくことで、市場におけるプレゼンスを高めてまいります。

当社グループにおきましては、国内における制作・生産・物流体制の拡充並びに事業拠点の分散化によるリスク軽減の観点から取得いたしました一宮事業所（愛知県一宮市）が、稼働を開始いたしました。今後も各事業の環境変化に即した生産体制の拡充を随時実施し、よりタイムリーかつ安定的な商品の供給やサービスの提供に努めてまいります。

次期の通期連結業績につきましては、売上高及び営業収入2,320億円、営業利益270億円、税引前当期純利益260億円、当社株主に帰属する当期純利益155億円と予想しております。

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。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び株主資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して50億5千8百万円減少し、3,229億4千8百万円となりました。これは主として、現預金が減少したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して153億3千7百万円減少し、969億4千9百万円となりました。これは主として、法人税の納税に伴う未払税金の減少や、社債の償還等によるものであります。

(株主資本)

当連結会計年度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99億6千7百万円増加し、2,254億2千5百万円となりました。これは主として、当期純利益の計上や、為替換算調整額を含むその他の包括利益（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4.1ポイント増加し、69.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)	当連結会計年度 (自 2012年4月1日 至 2013年3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	37,915	10,236	△27,679
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,646	△11,575	△3,929
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,254	△12,377	877
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	△105	934	1,039
現金及び現金同等物の純増減(△)額	16,910	△12,782	△29,692
現金及び現金同等物の期末残高	76,451	63,669	△12,782

当連結会計年度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127億8千2百万円減少し、当連結会計年度末には636億6千9百万円（前連結会計年度比16.7%減）となりました。

また、当連結会計年度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)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、102億3千6百万円（前連結会計年度比73.0%減）となりました。

これは主として、売上債権に係る資金収支が増加した一方、当期純利益の減少や法人税等の納税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)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、115億7千5百万円（前連結会計年度比51.4%増）となりました。

これは主として、定期預金の増加や営業譲受による支出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)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、123億7千7百万円（前連結会計年度比6.6%減）となりました。

これは主として、配当金の支払額が増加したことや、セール・アンド・リースバック取引による収入が当連結会計年度にはなかった一方で、借入による収入があったこと等によるものであります。

(キャッシュ・フロー関連指標の推移)

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月31日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 月31日)
株主資本比率 (%)	65.7	69.8
時価ベースの株主資本比率 (%)	99.1	81.3
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	1.0	3.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	26.6	7.9

株主資本比率：株主資本/総資産

時価ベースの株主資本比率：株式時価総額/総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債/営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー/利払い

- (注) 1. 各指標は、いずれも連結ベースの数値により算出しております。
2. 営業キャッシュ・フローは、連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
3. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っている全ての負債を対象としております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、2013年 5 月 9 日開催の取締役会において、1 株につき25 円とする旨の決議をいたしました。すでに実施済みの中間配当金（1 株当たり25円）とあわせまして、年間配当金は1 株当たり50円となります。

また、次期の配当金につきましては、1 株当たり34円とする予定であります。

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. 企業集団の状況

当社グループは当社、連結子会社25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「4. 連結財務諸表 (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、 コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社、他
	海外	Konami Digital Entertainment, Inc.、 Konami Digital Entertainment GmbH、 Konami Digital Entertainment Limited、 Konami Software Shanghai, Inc.、他(※2)
健康サービス事業	国内	株式会社コナミスポーツ&ライフ(※1)、 コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社、 リゾートソリューション株式会社(注3)、他
ゲーミング&システム事業	海外	Konami Gaming, Inc.、 Konami Australia Pty Ltd、他
遊技機事業	国内	K P E株式会社、 高砂電器産業株式会社、他

(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。

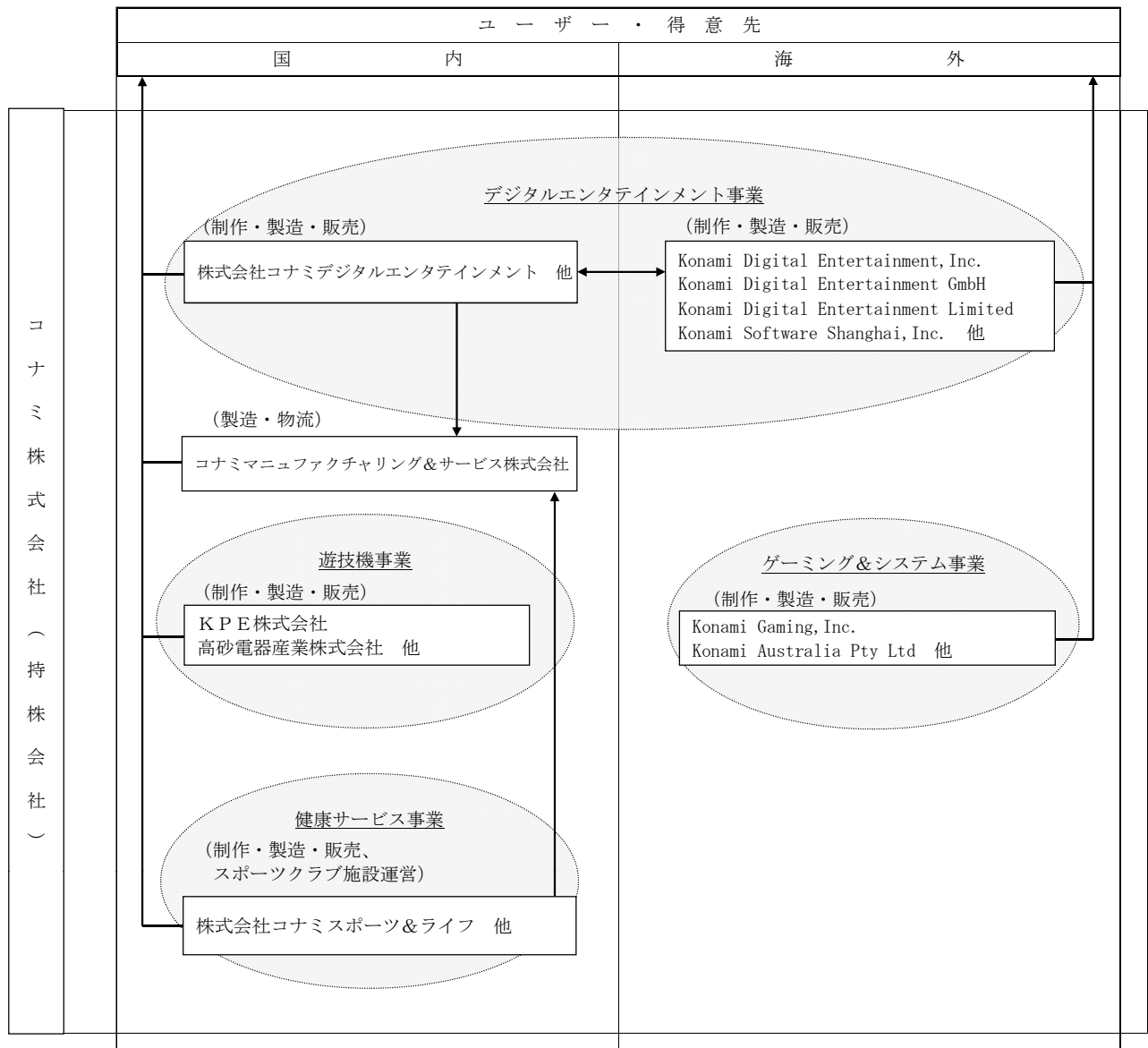
2. 当連結会計年度における主要な会社の主な変更点は、以下のとおりであります。

(※1) 株式会社コナミスポーツ&ライフは、2012年6月にコンビウエルネス株式会社と合併いたしました。

(※2) 株式会社コナミデジタルエンタテインメントは、2012年8月にシンガポールにおいてKonami Digital Entertainment Pte. Ltd. を設立いたしました。

3. 関連会社であり、持分法適用会社であります。

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、企業理念として「『価値ある時間』の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指す」ことを掲げ、「株主重視の基本姿勢」及び「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民としての持続可能な社会の発展に貢献すること」を経営の基本方針としております。「国際基準」、「公正な競争」、「高収益の追求」を経営の具体的な指針として、グループ経営資源の最適活用を目指しております。

「株主重視の基本姿勢」に関しましては、株主への利益還元として、連結配当性向30%以上を基本方針としております。配当後の内部留保につきましても、将来における企業価値の増大と配当原資の拡大のために、将来性の高い分野に重点投資する方針です。

「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民としての持続可能な社会の発展に貢献すること」に関しましては、株主、投資家、顧客、取引先、従業員、社会全般との良好な関係の維持を常に念頭におくとともに、教育、スポーツ、文化等幅広い分野への支援活動を展開しております。当社グループは、こうした基本方針に則り、「価値ある時間」の創造と提供を通して、世界中の人々に夢と感動をお届けしてまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、常に経営効率向上による収益性の向上を目標としており、経営指標として、売上高営業利益率、売上高当期純利益率及びROEを重視しております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題

(世界経済の急速な変化に対応する強固な組織の構築)

世界経済は景気の低速感が強まった一方で、欧州における債務問題の再燃をはじめとする様々なリスクを抱えながらも緩やかな回復基調にある状況といえます。当社グループが事業展開しております「デジタルエンタテインメント事業」、「健康サービス事業」、「ゲーミング&システム事業」、「遊技機事業」を取り巻く環境においても、景気の先行き不透明感から来る影響が続くものと懸念されます。また、一方で当社グループが展開する事業環境において、ネットワーク環境整備が進む中で、ユーザーの様々な情報が共有されるようになり、嗜好の多様化とともにコミュニティの形成が進んでおります。めまぐるしく変化する市場環境に適切に対応し、柔軟かつ継続的な事業体へと進化するため、当社グループは持株会社体制に移行しグループの経営と各事業の業務執行を明確に分離しております。各事業における市場のニーズやユーザーの変化に的確に対応するとともに、機動的な展開を促進するための体制を構築しております。これによりグループ全体の競争力ある持続的な成長と企業価値向上を目指すグループ運営形態を推進いたします。

(収益性の向上と成長分野への経営資源投入)

デジタルエンタテインメント事業においては、ソーシャルネットワーキングサービス (SNS) 向けのゲームの普及と世界的なオンライン環境の整備により、ネットワークによる繋がりを重視した新たな遊び方を求めるユーザーが増加し、そのニーズもより一層多様化するものと考えております。これらの「多様性」、「グローバル化」が求められる中、より選択と集中を行い最適な経営資源の投入を図ってまいります。

健康サービス事業においては、健康志向がますます高まる一方で、団塊世代の退職による余暇時間の拡大を背景に、その嗜好性やライフスタイルは多様化を見せることが想定されます。当社グループでは、更なる成長を図っていくために、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おり、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、単なる運動のための場所としてではなく、子どもからお年寄りまですべてのお客様にとって健康やカラダについて一番頼りになる存在を目指し、新たなサービスを展開してまいります。

ゲーミング&システム事業がビジネス展開しておりますカジノ市場は、世界各国、地域で法制化が進み、年々その数は増加しており、今後も安定的な成長が見込まれます。これにより、スロットマシンの製造、販売に加えて、安定的な収益が確保できるパーティシペーション、カジノマネジメントシステムを展開する当社グループにとって、

ビジネスチャンスが継続的に拡大しております。今後は、他社との戦略的提携等も視野に入れ、業績拡大を図ってまいります。

遊技機事業においては、遊び方やユーザー嗜好の変化といった市場の変化に応じて、当社グループが長年培ってきたエンタテインメントのノウハウを活かした商品を提供し、市場シェアの拡大に努めてまいります。

当社グループは、既存のデジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機事業に加えて、中長期的に成長が見込まれる新たな分野も視野に入れながら、最適な経営資源の投入を図ってまいります。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

区 分	前連結会計年度 (2012年 3 月 31 日)		当連結会計年度 (2013年 3 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	76,451		63,669	
受取手形及び売掛金（貸倒引当金控除 後）－2012年 3 月 31 日及び2013年 3 月 31 日現在の貸倒引当金はそれぞれ380 百万円及び683百万円	33,647		33,066	
棚卸資産	22,121		26,349	
繰延税金資産	20,503		20,749	
前払費用及びその他の流動資産	9,243		9,650	
流動資産合計	161,965	49.4	153,483	47.5
有形固定資産	62,251	19.0	62,651	19.4
投資及びその他の資産				
市場性のある有価証券	429		440	
関連会社に対する投資	2,184		2,247	
識別可能な無形固定資産	41,283		42,225	
営業権	21,875		21,934	
差入保証金	26,827		26,625	
繰延税金資産	976		1,875	
その他の資産	10,216		11,468	
投資及びその他の資産合計	103,790	31.6	106,814	33.1
資産合計	328,006	100.0	322,948	100.0

	前連結会計年度 (2012年 3 月 31 日)		当連結会計年度 (2013年 3 月 31 日)	
区 分	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	2,300		4,681	
1 年内返済予定の長期借入債務	5,000		5,000	
リース債務	2,458		2,166	
支払手形及び買掛金	16,290		14,443	
未払税金	10,449		4,104	
未払費用	19,993		19,971	
前受収益	5,595		5,464	
その他の流動負債	5,805		3,683	
流動負債合計	67,890	20.7	59,512	18.4
固定負債				
長期借入債務 (1 年内返済予定分を除く)	5,000		—	
リース債務	24,803		22,588	
未払退職・年金費用	1,641		1,531	
繰延税金負債	4,024		4,424	
その他の固定負債	8,928		8,894	
固定負債合計	44,396	13.5	37,437	11.6
負債合計	112,286	34.2	96,949	30.0
(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	14.4	47,399	14.7
普通株式－無額面：授権株式数 450,000,000株 発行済株式数 2012年 3 月 31 日現在及び2013年 3 月 31 日現在：143,500,000株				
資本剰余金	74,175	22.6	74,175	23.0
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	107,565	32.8	113,808	35.2
その他の包括利益(損失)累計額	△2,719	△0.8	1,009	0.3
自己株式－取得原価 2012年 3 月 31 日現在：4,879,848株 2013年 3 月 31 日現在：4,881,940株	△11,246	△3.4	△11,250	△3.5
株主資本合計	215,458	65.7	225,425	69.8
非支配持分	262	0.1	574	0.2
純資産合計	215,720	65.8	225,999	70.0
負債及び純資産合計	328,006	100.0	322,948	100.0

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

(連結損益計算書)

区 分	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月31日)		当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 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	140,159		103,928	
サービス及びその他の収入	125,599		122,067	
売上高及び営業収入合計	265,758	100.0	225,995	100.0
営業費用				
製品売上原価	89,924		64,152	
サービス及びその他の原価	84,491		88,661	
販売費及び一般管理費	50,051		51,307	
震災関連損失	342		—	
営業費用合計	224,808	84.6	204,120	90.3
営業利益	40,950	15.4	21,875	9.7
その他の収益(費用)				
受取利息	215		182	
支払利息	△1,427		△1,300	
為替差損益－純額	331		1,285	
その他－純額	△43		△127	
その他の収益(費用)－純額	△924	△0.3	40	0.0
税引前当期純利益	40,026	15.1	21,915	9.7
法人税等	16,941	6.4	8,473	3.8
持分法投資利益－純額	52	0.0	44	0.0
非支配持分控除前当期純利益	23,137	8.7	13,486	5.9
非支配持分帰属利益	125	0.0	312	0.1
当社株主に帰属する当期純利益	23,012	8.7	13,174	5.8

(連結包括利益計算書)

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 月 31 日)
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)
非支配持分控除前当期純利益	23, 137	13, 486
その他の包括利益(損失)－税効果調整後 為替換算調整額	△455	3, 646
売却可能な有価証券の未実現評価損益	△0	79
年金債務調整額	283	3
その他の包括利益(損失)合計	△172	3, 728
当期包括利益	22, 965	17, 214
非支配持分帰属当期包括利益	125	312
当社株主に帰属する当期包括利益	22, 840	16, 902

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 月 31 日)
1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	166. 23円	95. 04円
潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	166. 23円	95. 04円
加重平均発行済株式数	138, 433, 751株	138, 619, 128株
潜在株式調整後発行済株式数	138, 433, 751株	138, 619, 128株

(3) 連結資本勘定計算書

前連結会計年度（自 2011年4月1日 至 2012年3月31日）

（単位：百万円）

	株主資本						株主資本 合計	非支配 持分	純資産 合計
	資本金	資本剰余金	利益準備金	利益剰余金	その他の包 括利益(損 失)累計額	自己株式			
期首残高	47,399	75,490	284	90,250	△2,547	△16,962	193,914	4,493	198,407
当社株主への配当金				△5,697			△5,697		△5,697
自己株式の取得						△29	△29		△29
自己株式の処分		△0				5,745	5,745		5,745
非支配持分との資本取引及び その他		△1,315					△1,315	△4,356	△5,671
包括利益									
当期純利益				23,012			23,012	125	23,137
為替換算調整額					△455		△455		△455
売却可能な有価証券の未実現 評価損益					△0		△0		△0
年金債務調整額					283		283		283
当期包括利益合計							22,840	125	22,965
期末残高	47,399	74,175	284	107,565	△2,719	△11,246	215,458	262	215,720

当連結会計年度（自 2012年4月1日 至 2013年3月31日）

（単位：百万円）

	株主資本						株主資本 合計	非支配 持分	純資産 合計
	資本金	資本剰余金	利益準備金	利益剰余金	その他の包 括利益(損 失)累計額	自己株式			
期首残高	47,399	74,175	284	107,565	△2,719	△11,246	215,458	262	215,720
当社株主への配当金				△6,931			△6,931		△6,931
自己株式の取得						△6	△6		△6
自己株式の処分		△0				2	2		2
包括利益									
当期純利益				13,174			13,174	312	13,486
為替換算調整額					3,646		3,646		3,646
売却可能な有価証券の未実現 評価損益					79		79		79
年金債務調整額					3		3		3
当期包括利益合計							16,902	312	17,214
期末残高	47,399	74,175	284	113,808	1,009	△11,250	225,425	574	225,999

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月31日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 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		
非支配持分控除前当期純利益	23,137	13,486
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	9,798	10,513
貸倒引当金の純増減(△)	44	266
有形固定資産除売却損益(△)	311	176
持分法投資損益(△)	△52	△44
繰延税額	2,824	△626
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増(△)減	△5,406	2,427
棚卸資産の純増(△)減	2,201	△5,484
前払費用の純増(△)減	790	623
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△2,458	△3,066
未払税金及び未収税金の純増減(△)	4,396	△6,343
未払費用の純増減(△)	1,947	70
前受収益の純増減(△)	830	△386
前受金の純増減(△)	△256	△847
その他ー純額	△191	△529
営業活動によるキャッシュ・フロー	37,915	10,236

	前連結会計年度 (自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月31日)	当連結会計年度 (自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 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	△9,260	△9,927
有形固定資産の売却による収入	11	79
差入保証金の純増(△)減	466	189
定期預金の純増(△)減	1,412	△569
営業譲受による支出	—	△1,245
その他—純額	△275	△102
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,646	△11,575
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減(△)	△1,700	2,124
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	△2,385	△2,578
配当金の支払	△5,689	△6,919
自己株式の取得による支出	△29	△6
セール・アンド・リースバック取引による収入	1,547	—
その他—純額	2	2
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,254	△12,377
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	△105	934
現金及び現金同等物の純増減(△)額	16,910	△12,782
現金及び現金同等物の期首残高	59,541	76,451
現金及び現金同等物の期末残高	76,451	63,669

(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) セグメント情報

①事業別セグメント情報

前連結会計年度（自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 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)	ゲーミング& システム事業 (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	139,710	82,429	25,212	18,407	—	265,758
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	690	126	—	23	△839	—
計	140,400	82,555	25,212	18,430	△839	265,758
営業費用	107,379	79,726	18,556	14,251	4,896	224,808
営業損益	33,021	2,829	6,656	4,179	△5,735	40,950

当連結会計年度（自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 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)	ゲーミング& システム事業 (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	115,750	79,866	24,984	5,395	—	225,995
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	616	30	—	3	△649	—
計	116,366	79,896	24,984	5,398	△649	225,995
営業費用	95,203	76,882	19,378	6,564	6,093	204,120
営業損益	21,163	3,014	5,606	△1,166	△6,742	21,875

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
- ④遊技機事業 パチスロ機及びぱちんこ機用液晶ユニット等の制作、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。

②所在地別セグメント情報

前連結会計年度（自 2011年 4 月 1 日 至 2012年 3 月31日）

	日本 (百万円)	北米 (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	208,641	35,955	14,561	6,601	265,758	—	265,758
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,557	3,706	512	234	17,009	△17,009	—
計	221,198	39,661	15,073	6,835	282,767	△17,009	265,758
営業費用	189,256	32,277	14,149	6,234	241,916	△17,108	224,808
営業損益	31,942	7,384	924	601	40,851	99	40,950

当連結会計年度（自 2012年 4 月 1 日 至 2013年 3 月31日）

	日本 (百万円)	北米 (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	171,057	36,631	12,703	5,604	225,995	—	225,995
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,713	3,097	608	607	17,025	△17,025	—
計	183,770	39,728	13,311	6,211	243,020	△17,025	225,995
営業費用	165,640	35,650	14,057	5,952	221,299	△17,179	204,120
営業損益	18,130	4,078	△746	259	21,721	154	21,875

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。

なお、前連結会計年度の連結財務諸表の一部は、当連結会計年度の表示に合わせて組替再表示しております。

(会計方針の変更)

2012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）2011-05「包括利益の表示」及びASU2011-12「ASU2011-05におけるその他の包括利益累計額から振り替える項目の表示に関する改訂の適用日の延期」により更新されたASC220「包括利益」を適用しております。ASU2011-05は、資本勘定計算書にその他の包括利益の構成要素を表示する選択肢を削除し、当期純利益及びその他の包括利益について、単一の計算書、あるいは分離されているが連続した 2 つの計算書のいずれかで表示することを要求しております。また、ASU2011-12は、ASU2011-05の規定のうち、その他の包括利益累計額から当期純利益へ振り替えた項目の表示に関する規定の適用日を延期しております。なお、ASU2011-05及びASU2011-12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重要な影響はありません。

(後発事象)

該当事項はありません。