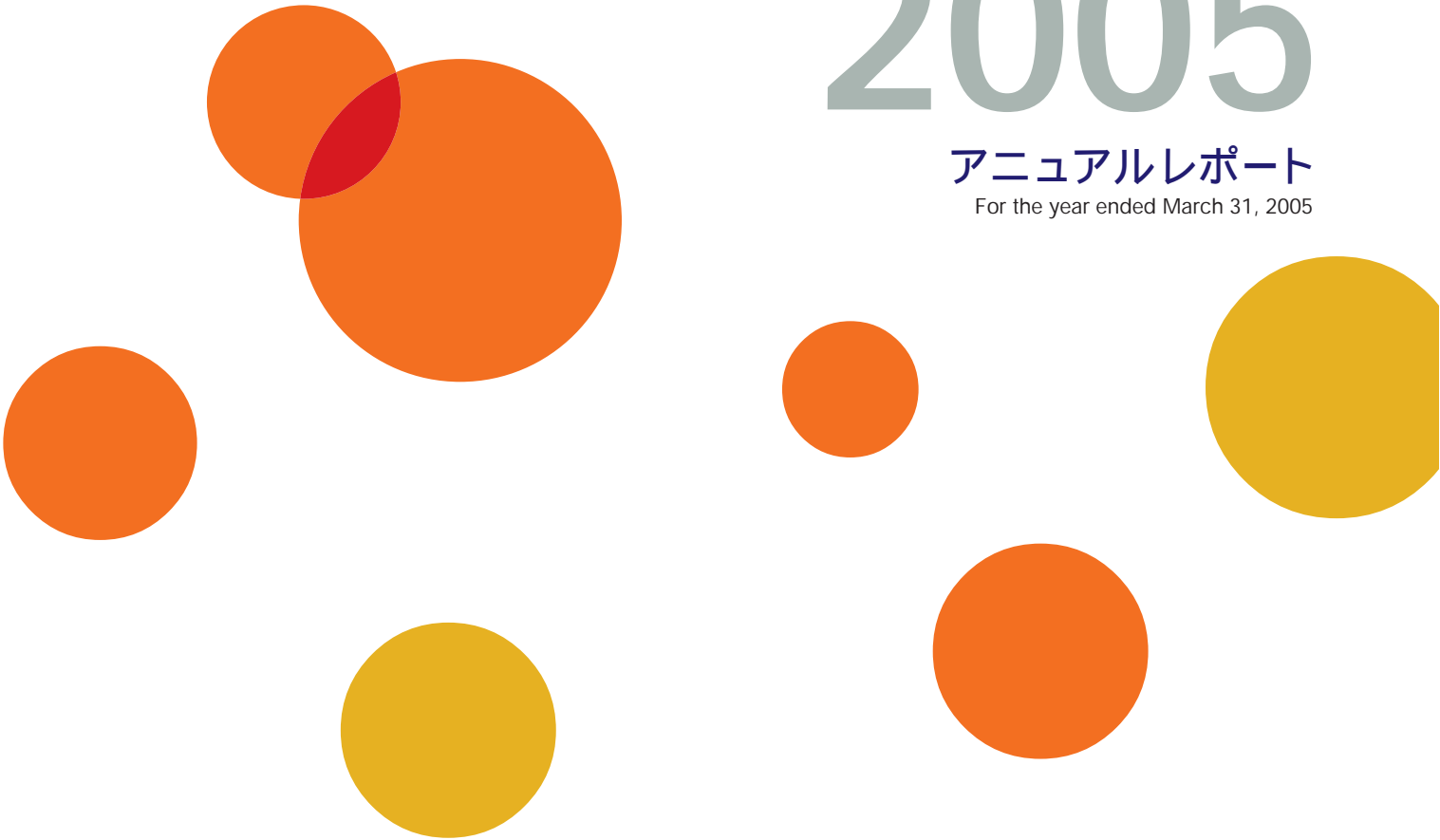


KONAMI

2005

アニュアルレポート

For the year ended March 31, 2005



Profile

コナミは、1969年に現在の代表取締役社長・上月景正が大阪で創業し、1973年からアミューズメントゲームの製造販売を開始しました。その後、最先端に行く新しい事業を加え、2002年9月にはニューヨーク証券取引所へ上場を果たしました。

また、本年4月には家庭用ゲーム制作を担当するグループ会社3社およびオンライン、音楽・出版などを担当するグループ会社2社を合併しました。これにより、ゲームソフト、アミューズメント、トイ&ホビーに加え、オンライン、マルチメディアの5つの領域を、「デジタルエンタテインメント事業」と位置付け、より相乗効果を発揮していく体制を確立しました。

コナミグループは、「娯楽」と「健康」という2つの大きなビジネス領域を展開していき、さらなる企業成長をめざします。

Contents

連結財務ハイライト(米国会計基準)	1
連結業績の推移	2
株主の皆さまへ	4
特集	10
「市場責任体制」の導入について	16
事業別報告	18
デジタルエンタテインメント事業	18
ゲームソフト	18
トイ&ホビー	20
アミューズメント	22
オンライン	24
マルチメディア	25
カジノ事業	26
ヘルス&フィットネス事業	28
コーポレートガバナンスとコンプライアンスへの取り組みについて	30
役員および執行役員	32
コナミグループの社会貢献活動	34
財務セクション	36
沿革	106
グループ会社	108
株主情報	109
会社概要	110

将来予測に関する注意事項:

この報告書に記載されている当社の現在の計画、見通し、戦略、確信は、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。従って、これら業績見通しに全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。様々な重要な要素により、実際の業績はこれら業績見通しとは大きく異なる可能性があり、そしてもちろん見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる重要な要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。(1)当社の事業に影響を与える経済情勢の変化、(2)特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動、(3)継続的な新製品の導入、急速な技術革新、主観的で変わりやすい顧客嗜好等の特徴とする、競争の激しい市場において、顧客に受け入れられる製品を提供し続けていく当社の能力、(4)家庭用ゲームソフト、カードゲーム、カジノ機器に関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5)ヘルス&フィットネス事業において、事業領域と会員数の拡大を成功させる当社の能力、(6)法規制の改正とそれに対応する当社の能力、(7)今後のM&Aについての当社の予想、(8)偶発事象の結果。

連結財務ハイライト(米国会計基準)

コナミ株式会社及び連結子会社

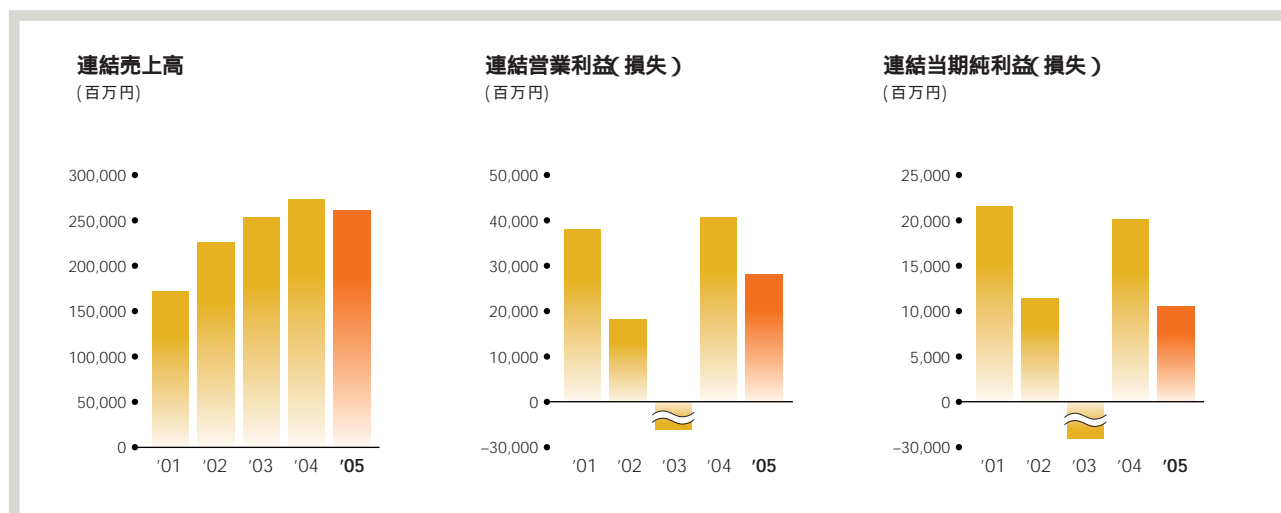
2003年、2004年及び2005年3月31日終了事業年度

	単位:百万円 (1株当たり情報を除く)			単位:千米ドル (1株当たり情報を除く)
	2003	2004	2005	2005 ^(注3)
損益計算書データ:				
売上高及び営業収入	¥253,657	¥273,412	¥260,691	\$2,427,517
売上原価	174,879	179,182	180,363	1,679,514
営業権及びその他無形固定資産減損費用	47,599	-	-	-
販売費及び一般管理費	53,049	53,517	52,192	486,005
営業利益(損失)	(21,870)	40,713	28,136	261,998
その他の収益(費用)-純額	(226)	(606)	(694)	(6,462)
税引前当期利益(損失) ^(注1)	(22,096)	40,107	27,442	255,536
法人税等	6,186	18,035	7,902	73,582
少数株主利益(損失)	(1,051)	2,220	2,761	25,710
持分法投資利益(損失)-純額	(1,288)	252	(6,293)	(58,600)
当期純利益(損失)	¥(28,519)	¥20,104	¥10,486	\$97,644
1株当たり当期純利益(損失)(基本的および希薄化後)	¥(234.58)	¥166.86	¥87.41	\$0.81
1株当たり配当金 ^(注2)	¥54.00	¥54.00	¥54.00	\$0.50
貸借対照表データ:				
流動資産	¥136,705	¥152,766	¥161,938	\$1,507,943
総資産	278,250	294,497	304,321	2,833,793
流動負債	71,774	72,799	99,827	929,574
固定負債	87,215	92,160	73,150	681,163
資本合計	90,406	102,129	105,857	985,725

注:(1) 米国で一般に公正妥当と認められた会計原則(米国会計基準)において、税引前当期利益は持分法投資利益(損失)を含んでいません。

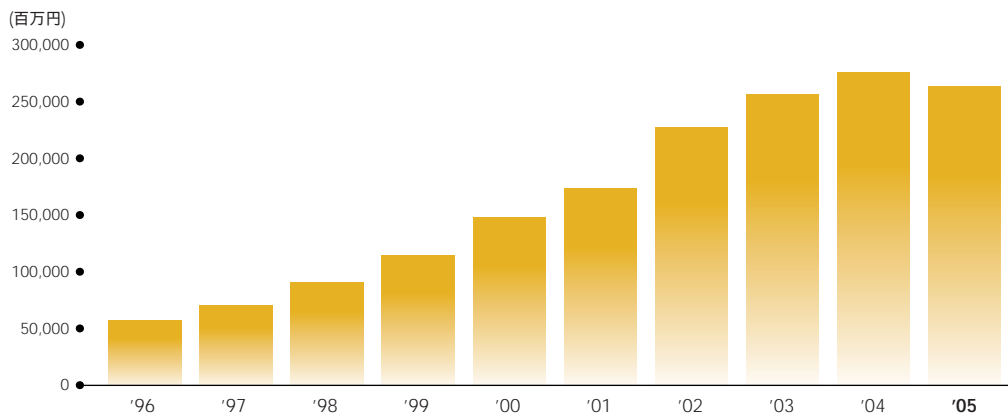
(2) 1株当たり配当金は、当期中に支払われた中間配当金と、決算日後に支払われる期末配当金で構成されております。

(3) 米ドル金額は、便宜上2005年3月31日現在の東京外国為替市場の実勢為替相場の1米ドル=107.39円で換算しています。



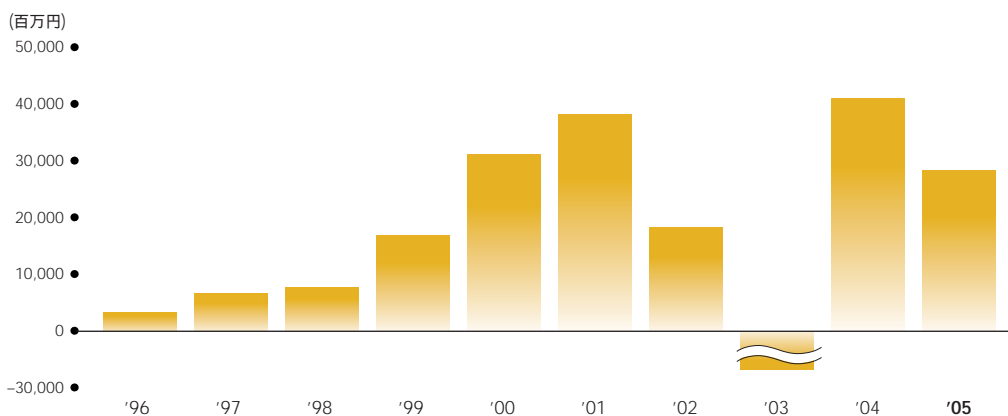
連結業績の推移

売上高(10年間の推移)



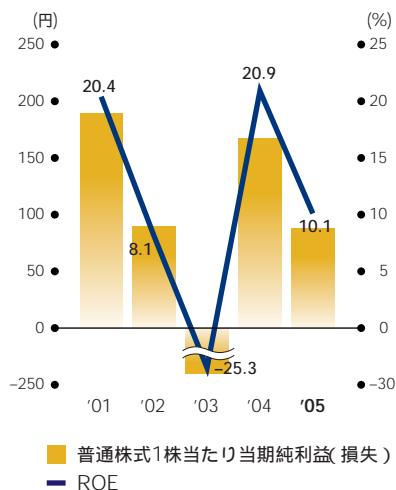
00年3月期以前の数値は日本会計基準、01年3月期以降の数値は米国会計基準に基づいて作成しております。

営業利益(10年間の推移)

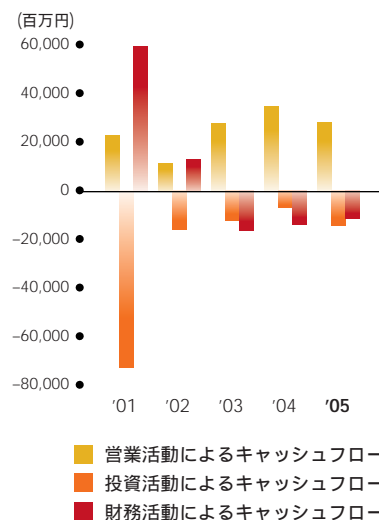


00年3月期以前の数値は日本会計基準、01年3月期以降の数値は米国会計基準に基づいて作成しております。

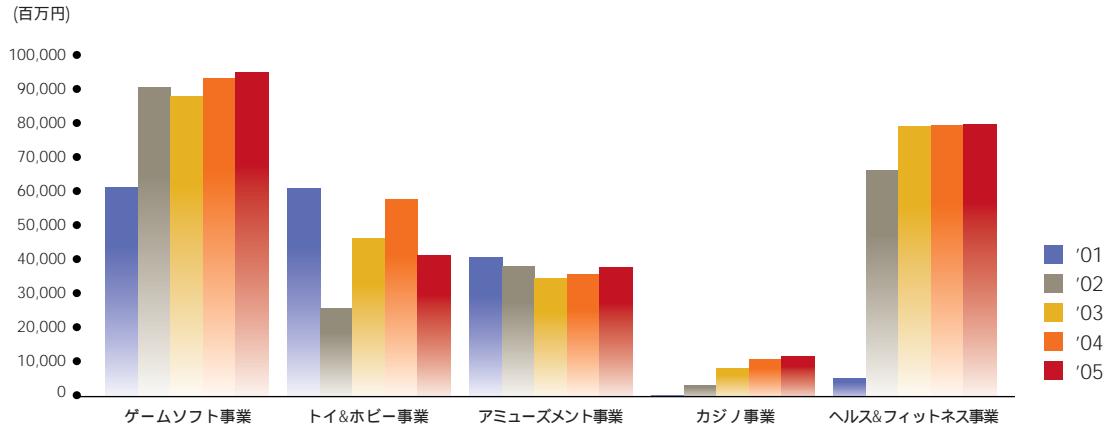
普通株式1株当たり当期純利益(損失)とROE



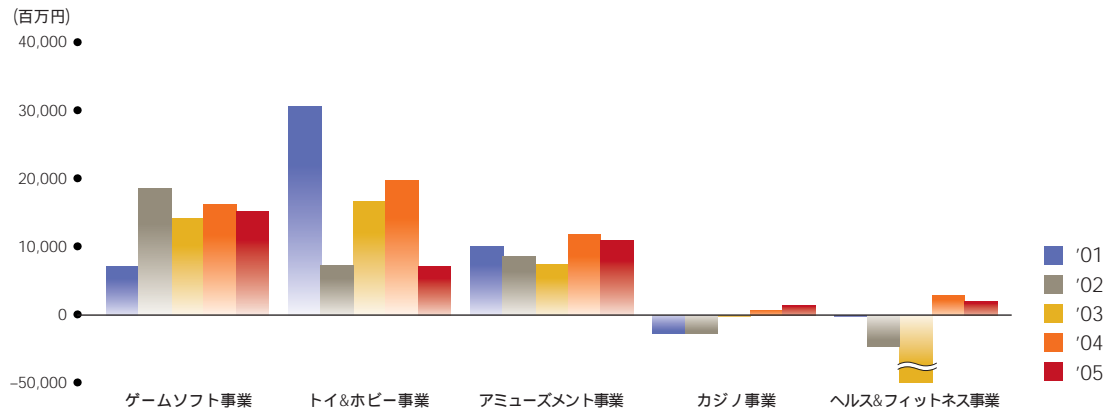
キャッシュフロー



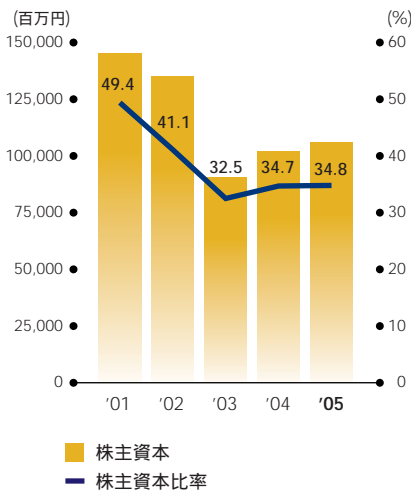
セグメント別売上高



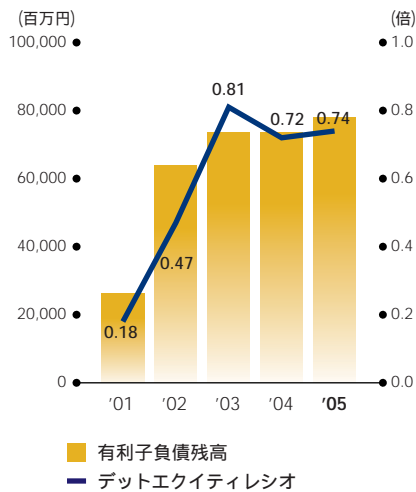
セグメント別営業利益(損失)



株主資本と株主資本比率



有利子負債残高とデットエクイティレシオ



株主の皆さまへ

コナミは2005年4月、今後の10年を見据えた独自の経営戦略を展開するために、グループ内の制作子会社の合併や関連会社の子会社化を実施しました。この4月1日より、事業セグメントの変更と市場責任体制の構築による新しい時代のコナミグループの経営がスタートしています。



2005年3月期を振り返って

計画に対して順調に推移

コナミの2005年3月期の連結業績は、売上高が前期比95.3%の260,691百万円、営業利益が前期比69.1%の28,136百万円、当期純利益が前期比52.2%の10,486百万円となりました。しかし、2005年3月期の期初の会社計画と比較しますと、当期純利益については、持分法適用の関連会社の業績悪化の影響により計画を下回りましたが、営業利益につきましては、ほぼ計画通りと順調に推移しました。グループ全体としての2005年3月期は、特定のヒット商品に依存しないバランスの良いポートフォリオの構築により、精度の高い経営戦略の立案と進捗管理の実現という観点において、また一歩、理想の経営形態に近づけることができたと考えています。

関連会社の影響と整理

2005年3月期の業績悪化の最大要因は、持分法適用の関連会社の収益悪化です。その1社である株式会社タカラについて、当社は2000年7月、タカラからの要請により第三者割当増資を受け、同社の発行済株式の22.2%を所有する筆頭株主としてタカラを支援してきました。しかしながら、その後の約5年の間に両社を取り巻く事業環境が大きく変化してきたため、2005年4月に当社が所有するタカラの株式を全て売却しました。

また、もう1社の株式会社ハドソンについては、ハドソンからの要請により2005年4月に出資比率を45.47%から53.99%へと引き上げ連結子会社としました。ハドソンは2005年3月期に大きな損失を計上することになりましたが、当社の支援により経営再建が順調に進んでいくことになると思います。

このように、持分法適用の関連会社の整理を完了しましたので、2006年3月期以降の持分法投資損益に与える影響はなくなってくるものと考えています。

次の10年を見据えた 新しい経営戦略の構築

新たな3つの事業セグメントへ事業再編

コナミは、1973年の会社設立時のビジネスは、アミューズメントゲームの製造販売からスタートしています。その当時は、まさにエンタテインメント業界の黎明期であり、時代を先取りした形ではありましたが、まだ産業として認知されていたわけではなく、株式上場を果たしている同業他社も見当たりませんでした。その後、私たちが株式上場を実現させたことにより、世間の見る目も大きく変化してきました。このように、私たちは時代の変化を確実にとらえ、事業拡大を着実に行ってきました。近年では、インターネットや携帯電話の普及に伴い、ユビキタス情報社会におけるデジタル技術の発展が目覚ましく、デジタル技術がエンタテインメントの業界にもどんどん浸透してきています。特に、オンラインゲーム市場が活況を見せる昨

今、デジタルエンタテインメントと呼ばれるマーケットは、今後の成長が見込める有望な市場として無視できない存在です。

そこで、コナミとしても今後の10年を見据え、多様化するユーザーニーズに的確に対応できる組織体制を整えるため、2005年4月に事業セグメントの見直しを行いました。具体的には、従来の5つの事業セグメントを改め、「デジタルエンタテインメント事業」「カジノ事業」「ヘルス&フィットネス事業」の3つに再編することとしました。

デジタルエンタテインメント事業

今回の事業再編の中心となる「デジタルエンタテインメント事業」は、「ゲームソフト」「玩具&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つの領域を束ねます。当事業の立ち上げに伴い、ゲームソフト制作を行う「株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京」「株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン」「株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ」の3社に加えて、オンライン事業全般の「株式会社コナミオンライン」そして、音楽・出版事業を行う「株式会社コナミメディアエンタテインメント」の全5社を2005年4月1日付で吸収合併しました。さらに、2005年6月1日付で玩具・生活雑貨の企画・制作をビジネスとしている「株式会社コナミトイマー」とも合併しています。これにより、従来子会社としてグループ経営に参画していた各社の経営資源が、コナミの「デジタルエンタテインメント事業」という一つの枠に集約されたことになり、今後の市場成長が見込まれるオンライン分野などに対して、経営資源を重点的に配分していくことが可能となりました。

いくつもの子会社をコナミ本体に集約した一番の狙いとしては、それぞれが持つ各分野における優位性を存分に発揮させたシナジー効果の最大化であり、それが早晩表れてくるものと期待しています。コナミ本体にまとまることで、コンテンツの相互利用の促進を図るなどのマーケティング上のメリットだけでなく、以前のように各社が分散している状態に比して契約関係の手続きの簡素化や事務管理コストの低減などにおいて、かなり貢献してくるものと考えています。

「デジタルエンタテインメント事業」の立ち上げ効果として最初に期待されるものは、「遊戯王ONLINE」です。カードゲーム・ゲームソフトともに世界的な大ヒットを記録した「遊戯王」のオンラインゲームへのビジネス展開として、あるいは、コナミとして初めて、家庭用オンラインゲームへ参入するという観点からも、ぜひとも成功させたいと考えています。

カジノ事業

2004年3月期に初めて黒字化を達成した「カジノ事業」ですが、2005年3月期も順調に業績を伸ばしました。2005年6月には米国ラスベガスに新工場が竣工し、マシンの生産能力が倍増す

ることもあり、2006年3月期の業績が今から楽しみです。私たちがこれまで北米市場で成長を遂げてくることができた要因の一つには、マーケット自体が成長しているというフォローの風が吹いていたことが挙げられます。このトレンドは未だ継続しており、北米各州の税収確保や雇用促進によるさらなる市場の成長が見込まれる中、新工場の竣工による生産能力の倍増だけでなく、ライセンス取得州の増加による販売エリアの拡大を実現させるなど、好条件が整いつつあります。さらに、私たちが独自で開発したカジノマネジメントシステムが高い評価を得ており、コナミの「カジノ事業」の成長は、これから本格化してくるものと期待しています。

ヘルス&フィットネス事業

現代社会において、豊かで健康な暮らしを過ごすことは、誰もが望む最大の関心事の一つに挙げられるようになってきました。この「健康」をテーマにしたマーケットは、きわめて裾野が広く、巨大な市場として今後も成長の可能性を秘めています。私たちは、従来スポーツクラブ施設を中心に事業展開をしてきましたが、2005年3月期に初めて、サプリメントや本格的な家庭用フィットネスマシン市場に参入を果たしました。得意とするIT技術を駆使し、差別化されたサービスを展開することで十分な手ごたえを感じています。今年3月、米国最大のフィットネスマシンの展示会にコナミのオリジナルマシンを多数出展し、その機能や斬新さが大変な注目を集めました。今後のコナミブランドのフィットネスマシンの世界展開への足がかりとして大きな成果です。この「ヘルス&フィットネス事業」は、コナミグループの安定的成長を支える重要な位置付けを担っており、国内最大級のスポーツクラブとしてのブランドの確立と先進的でユーザーニーズを的確にとらえる事業戦略の実行により、今後も確実な成長が期待できるビジネスです。

市場責任体制の導入について

インターネットの普及によるグローバル化、情報のボーダーレス化が進行する現代社会においては、ビジネスにおいても世界的に拡大する市場の特性を意識し、事業セグメントを越えた柔軟で迅速な対応が要求されます。私たちコナミでは、事業再編に伴いプロダクトアウトではなく、新たにマーケットインの発想でのビジネスを実現するために、市場責任体制を導入することとしました。

この考え方は、全世界を日本・米州・欧州・アジアの4地域に区分けし、それぞれのマーケットで事業間のシナジー効果を最大限に発揮できる組織体制の構築をめざしています。各地域の担当役員は、各事業をマーケットごとに横断的に担当し、その地域における最終責任者として、事業セグメントを超越して開発・生産・販売までの責任を負うことで、コナミのさらなるグローバル展開を推進する役割を担います。今回、任命した3名の地域担当役員は、これまで



コナミを支えてきた中心的人物です。地域担当総責任者として、従来の事業責任だけでなく、一つ上の視点で経営に携わってもらうことで、コナミがグローバル企業として認識されるよう彼らが努力してくれることを期待しています。また、各事業には若い責任者を新たに選任したことにより、コナミの組織の活性化に繋がるものと信じています。

その他の経営戦略について

リーダーの育成

コナミの今日までの企業成長は、私を支えるリーダーと社員全員の頑張りがあったからこそであるとつくづく思います。私はこれまで、コナミの急拡大に備えて積極的に若い人材を登用し、彼らは現場において走りながら経験を積み重ね、私の期待に応えられる真のリーダーへと成長してきました。しかし、コナミの成長を加速させるためには、これからの10年を見据えた、さらに進化させた経営戦略が必要となります。そのためには、責任を任せられるリーダーとなれる人材を確実に増やしていかなければなりません。私は、ビジネスを拡大し、収益を確保していく上では良いリーダーの存在はとても重要であると考えます。例えば、新規事業の立ち上げやM&Aなど、ビジネスに直面したときに組織を正しい方向に導くリーダーが不在では、即断即決という、今後求められる企業経営のスピードにはついていけず第一線を狙うことはできません。私は、次の10年を新たなリーダーを育成する期間として位置付け、コナミの将来を担える優秀なリーダーの育成に力を注いでいく考えです。

CSR(企業の社会的責任)について

コンプライアンス(法令順守)重視の経営

近頃、「不正が発生しない内部管理体制」構築が企業に強く求められるようになりました。企業の社会的責任という観点からも、一旦不祥事が発生すれば、全ての信頼が失われてしまいます。コンプライアンスを徹底していくために、さまざまな規則や組織を設置することはできますが、私はそれが正しく機能しなければ意味がないと思います。コナミでは、「機能する仕組みづ

くり」に重点を置いたコンプライアンス体制の構築をめざしています。例えば、内部通報制度一つをとっても、通報者の人権が守られ、かつどんな些細なことでも通報に対処できる仕組みがなければ機能しません。確実に実践される仕組みを構築することにより、社員一人ひとりの高い倫理観の醸成と不正が生まれにくい組織風土を育てていきたいと考えます。

株主重視の経営と社会貢献

コナミが掲げる経営の基本方針は、「株主重視の経営」と「株主を含む全てのステークホルダーの皆さまとの良好な関係維持、ならびに良き企業市民としての社会貢献」です。コナミのIR活動として重要視していることは、積極的な情報発信と株主の皆さまとのコミュニケーションの機会の充実が大切なことと認識しています。現在、もっとも注力していることは、ホームページをより積極的に活用して情報発信の量と質を高めることです。これに関しては、皆さまからも高いご支持をいただいております、さらに今後力を注いでいく考えです。

また、私たちは従来「安定的な高配当の実現」を株主の皆さまにお約束しています。これまで連結当期純利益に対する配当性向30%以上を実現することを私から皆さまへのお約束としており、一株当たり54円の配当を実施し続けています。これは、私の経営におけるこだわりでもあり、多少の業績変動が生じたとしても、配当原資が続く限り継続したいと考えています。

さらに、皆さまに私たちの株式を長期にわたり保有していただくためには、「社会に貢献する企業」であることが必須条件になってきています。現在は、環境保全活動や学術・文化支援活動などをサポートさせていただいておりますが、今後もさらに充実させていきたいと存じます。また、私個人としても古くより、教育やスポーツを支援する財団を設立し、社会の一員として何らかの貢献をさせていただいております。

おりしも今日では、CSR(企業の社会的責任)という観点での、企業姿勢が問われる時代となっています。私は、グループ丸となって取り組んでいくとともに、社員一人ひとりが、こうした考えをはっきりと発言できる企業グループへと導いていきたいと考えます。それが、株主の皆さまから信頼とご支援をいただけるこれからの企業姿勢ではないでしょうか。私は、コナミグループの長としてそれを実現していく所存です。

2005年7月

コナミグループCEO
上 月 景 正

特集

コナミでは、デジタルエンタテインメント市場の変化に伴い、従来の「ゲームソフト」「玩具&ホビー」「アミューズメント」の3つの領域に加え、「オンライン」「マルチメディア」という2つの領域を新設し、新たに「デジタルエンタテインメント事業」がこれら5つの領域を束ねることいたしました。

また、「カジノ事業」「ヘルス&フィットネス事業」に関しては、安定収益構造基盤として、順調な成長を遂げています。

旧体制

ゲームソフト事業

玩具&ホビー事業

アミューズメント事業

カジノ事業

ヘルス&フィットネス事業

新体制

デジタルエンタテインメント事業

ゲームソフト

玩具&ホビー

アミューズメント

オンライン

マルチメディア

カジノ事業

ヘルス&フィットネス事業



**Target Greater
Synergies**

**Grow Stable
Earners**

Target Greater Synergies

人気コンテンツの効果的な活用によって、より強力なシナジー効果の実現をめざします。

ゲームソフト

- 家庭用ゲームソフトの制作・製造・販売
- 携帯電話向けソフトウェアの制作
- 家庭用ゲームソフトの買い付けおよび配給
- オンラインゲームの制作



近年、インターネット社会の到来やデジタル技術の発展に伴い、デジタルエンタテインメントに関わる産業において、既存業種の境界がなくなりつつあります。この急速な変化に対応し、これからの10年、新たな成長を実現していくため、コナミでは、ゲームソフト、トイ&ホビー、アミューズメント、オンライン、マルチメディアの領域を「デジタルエンタテインメント事業」と位置付け、成長分野への経営資源の再配分を実行しました。これにより、「遊戯王ONLINE」など人気コンテンツの一層の有効活用が図られ、より強力なシナジー効果が期待できます。

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などの企画・制作・製造・販売



アミューズメント

- ビデオゲームおよびメダルゲームなど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配信



デジタル エンタテインメント 事業



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

Grow Stable Earners

長期的なビジョンで、安定収益事業としての「カジノ事業」「ヘルス&フィットネス事業」を積極的に展開していきます。

安定収益基盤としての「カジノ事業」「ヘルス&フィットネス事業」は、順調な成長を遂げています。この2つの事業に関しては、安定収益事業であるにも拘わらず、将来的な市場成長が大いに期待できるビジネスであるため、長期的なビジョンを持った事業展開を行っていきます。

「カジノ事業」は、コナミの事業領域の中で最も高い市場成長が続いているビジネスであり、事業環境は大変良好です。

「ヘルス&フィットネス事業」は、スポーツクラブ中心の経営から、裾野の広い健康産業全体を視野に入れた事業展開に着手しました。



カジノ事業

- カジノ施設向けゲーミング機およびカジノマネジメントシステムの制作・製造・販売



ヘルス&フィットネス事業

- スポーツクラブ施設運営
- フィットネス機器および健康関連商品の制作・製造・販売

Target Greater Synergies + Grow Stable Earners = Adapt Flexibly to Change

アミューズメントゲームの製造販売から出発したコナミは、時代の変化にあわせ、順調に事業を拡大してきました。

ヒット商品に依存しない、安定収益基盤の確立については、「カジノ事業」「ヘルス&フィットネス事業」の成長により、達成されつつあります。

また、近年のインターネットやデジタル技術の発達は、ドラスティックな変革を求めるものでありますが、コナミは、既存の経営資源を有効活用することによって、新しい事業領域を切り拓いてきました。

このような、時代の波頭をとらえた事業展開がコナミグループの成長の源泉といえます。

「市場責任体制」の導入について

世界的に広がるマーケットの特性を意識し、事業セグメントを越えた柔軟かつ迅速な対応を可能にするため、2005年4月、コナミは事業再編に加えて、「市場責任体制」を導入しました。これにより、コナミのさらなるグローバル展開が推進されていきます。



田中 富美明
日本担当役員

「価値ある時間」の創造へ向けた製品・サービスの提供をさらに進めていきます。

日本

健康産業・娯楽産業とコナミが今まで培ってきた感動創造のコアコンピタンスをさらに高め、よりステークホルダーの皆さまにご満足いただける製品・サービスの提供を行っていきます。

物の時代から、事の時代といわれる中、楽しくわくわくする毎日を過ごしていただける製品サービスの提供を行っていきます。

コナミのブランドを米州・欧州でも存在感のあるグローバルブランドに育てていきます。



北上 一三
米州担当役員兼欧州担当役員

アメリカ & ヨーロッパ

コナミが担うエンタテインメント産業(ゲームソフト、玩具&ホビー、アミューズメント、オンライン、マルチメディア)は、グローバルな市場で大きく成長しており、特に米州・欧州市場は、日本をはるかに凌ぐ規模が存在します。コナミが今まで培ってきた各事業のコンテンツの相乗効果を最大化し、事業拡大を行っていきます。

健康産業においても、非常に大きな市場が、米州・欧州に存在します。コナミは未参入ですが、地域特性を理解し、コナミの存在をアピールできるチャンスを模索していきます。

それら市場に対して、日本からの市場攻略ではなく、地域のニーズを把握し、その市場に対して、最大限に受け入れられ、楽しさ・喜び・感動を与えられるような商品・ビジネスを展開していきたいと考えています。そして、コナミのブランドを米州・欧州でも存在感のあるグローバルブランドに育てていきます。

大きな可能性を秘める巨大マーケット「アジア」に、多彩な商品群でアプローチしていきます。



永田 昭彦
アジア担当役員

アジア

世界経済の発展を担う、巨大マーケットの一つがアジア地域です。これまで、世界の工場としての役割を担って発展してきたアジアを、今後は巨大なマーケットとしてとらえ、これらの地域にコナミの持つ多彩な商品群を携えて、アプローチしていきます。

とりわけ、中国、韓国、インドは、マーケットとして大きな可能性を秘めていると考えられます。需要と顧客を的確にとらえ、コナミの世界戦略の一翼を担えるビジネス展開を行っていきます。

デジタルエンタテインメント事業

ゲームソフト



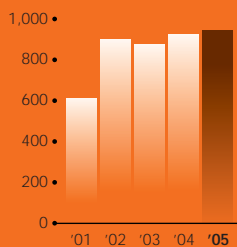
石塚 通弘
ゲームソフト統括

ゲームソフトにおきましては、家庭用・携帯用ゲーム機およびPC向けのゲームソフトの制作・製造・販売を手がけています。

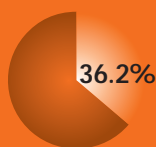
「ワールドサッカーウイングイレブン」シリーズ、「実況パワフルプロ野球」シリーズなどのスポーツタイトル、「メタルギアソリッド」シリーズ、「サイレントヒル」シリーズをはじめとするオリジナルタイトル、「遊戯王」シリーズを中心としたアニメタイトル、「ダンスダンスレボリューション」を中心とした音楽シミュレーションタイトルなどの多数のヒットコンテンツを有し、国内外において確固たる地位を築いています。

当期、ゲームソフトの連結売上高は944億4千4百万円(前期比102.1%)、連結営業利益は150億6千8百万円(前期比93.7%)、連結営業利益率は16.0%(前期実績17.4%)となりました。

売上高推移
(億円)



売上高比率



<市場環境>

当期の世界の家庭用ゲーム機市場におきましては、既存ハードの売上は一巡したものの、ニンテンドーDS(NDS)、プレイステーションポータブル(PSP)といった新型携帯ハードが相次いで発売され、好調なスタートを切りました。

一方、家庭用ゲームソフト市場は、市場全体としては引き続き拡大を見せました。人気シリーズの続編や有力なコンテンツを使用したゲームは好調な売上を記録する一方で、新規タイトルは販売本数が伸び悩む傾向を見せ、売れるタイトルと売れないタイトルの差がより明確になりつつあります。

また、既存のプラットフォームのみでなく、オンラインゲーム、携帯電話向けコンテンツの提供などへの関心も高まってきています。

このような環境下、グローバルでユーザーのニーズを的確にとらえた魅力あるグローバルコンテンツを多く持つことが非常に重要になってきています。

<業績>

当期、当社は、国内外を含めて多様なジャンルの優良コンテンツを市場投入し、自社タイトル合計で2,210万本(前期実績は2,160万本)他社タイトルの流通で230万本(前期実績は310万本)合計で2,440万本(前期実績は2,470万本)を出荷しました。

自社タイトルの出荷本数2,210万本は、コナミにとって過去最高の出荷本数となりました。

当期の売上高に大きく貢献したタイトルとしては、「ワールドサッカーウイングイレブン」シリーズ、「メタルギアソリッド」シリーズ、「遊戯王」シリーズ、「ダンスダンスレボリューション」シリーズなどが挙げられます。

「ワールドサッカーウイングイレブン」シリーズにおきましては、2004年8月に日本で市場投入されたシリーズ最新作、プレイステーション(PS2)版「ワールドサッカーウイングイレブン8」が好評を博し、シリーズとして3年連続のミリオンヒットを記録、日本でのナンバーワンサッカーゲームとしての地位を確固たるものにしていきます。また、2004年10月にはPS2版「Pro Evolution Soccer 4」を、また2004年11月には同タイトルをXbox(オンラインゲーム対応可能)とPC向けに欧州で市場投入し、日本市場と同じく3年連続ミリオンヒットとなるとともに、前期比で大きく売上を伸ばしました。さらに、2005年3月には、初のPS2向けオンラインバージョン「ワールドサッカーウイングイレブン8 ライヴウエアエヴォリューション」を日本で市場投入し、好調な売上を記録しました。その結果、当期のウイングイレブンシリーズ全体での出荷本数は、580万本と、前期比で大きく増加しました。



「メタルギアソリッド3 スネークイーター」



「Dance Dance Revolution EXTREME」



「ワールドサッカーウイニングイレブン8
ライヴウェアエヴォリューション」

©1996 JFA ©2002 JFA.MAX ©2001 Korea Football Association
Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data
adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
Officially licensed by Eredivisie NV
Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI
Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o/Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



「メタルギアソリッド」シリーズにおきましては、2004年11月に北米市場、2004年12月に日本市場、そして2005年3月には欧州市場で、シリーズ最新作「メタルギアソリッド3 スネークイーター」を市場投入、シリーズ最高のクオリティとの評価をいただきました。また、新型携帯ハードであるPSP向けには「メタルギアアシッド」を日米で発売、これら新タイトルに既存商品のリピート出荷を加えた「メタルギアソリッド」シリーズ全体の総出荷本数は420万本を記録しました。

また、「ダンスダンスレボリューション」シリーズにおきましては、ダイエットに効果的との観点から北米市場での人気の高まりにより、前期比で売上を伸ばしました。「ダンスダンスレボリューション」シリーズを含む音楽シミュレーションゲーム全体での総出荷本数は210万本となりました。

これらのタイトル以外にも、「遊戯王」シリーズ、「実況パワフルプロ野球」シリーズ、「サイレントヒル」シリーズなどの既存の人気コンテンツが好調な売上を記録しました。

その一方で、新規コンテンツの創出にも取り組んでいます。当期におきましては、本格的なゲーム性と美しいグラフィックを備えた女子プロレスリングゲーム「ランブルローズ」を日米で発売し、好調な売上を記録しました。

以上の結果、ゲームソフトの連結売上高は944億4千4百万円(前期比102.1%)、連結営業利益は150億6千8百万円(前期比

93.7%)、連結営業利益率は16.0%(前期実績17.4%)となりました。

<展望>

当社は、2005年4月1日、JASDAQに上場していました制作子会社3社(コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京、コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン、コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ)および当社の100%子会社であるコナミオンライン、コナミメディアエンタテインメントと合併しました。

ヒットコンテンツの重要性がますます大きくなってきているゲームソフト市場におきまして、この合併は、既存のヒットコンテンツの強化と新規タイトルへの投資という経営資源の配分の最適化とともに、制作ノウハウの共有の徹底、業務の効率化を可能にします。

ゲーム機を見ますと、2004年年末に発売された新型携帯ハードPSPおよびNDSに続き、2005年年末以降には、次世代据え置きハードの登場が予想されています。これらの新しいプラットフォームに、当社の持つ豊富なヒットコンテンツ、新規コンテンツを提供することで、さらなる成長をめざしていきます。

売上高および営業利益に関する数値は、2005年3月期までの事業セグメントに基づき算出しています。

トイ & ホビー



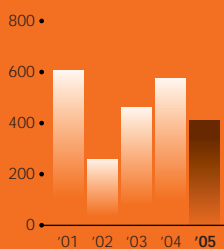
工藤 陽二郎
トイ&ホビー統括

トイ&ホビーでは、カードゲーム・電子玩具・男児玩具・玩具菓子などのオリジナル商品や有力なコンテンツを活用した商品、さらには知育玩具やバス・トイレタリー商品などの制作・製造・販売を手がけています。

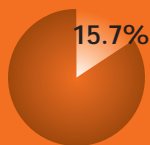
子供から大人まで全ての年代の方に楽しんでいただけるカテゴリーの拡充はもちろん、コナミの強みであるソフトウェアやIT、豊富なコンテンツを活かし、他のデジタルエンタテインメント分野とのシナジーを図りながらグローバル展開を進めていきます。

当期、トイ&ホビーの連結売上高は410億8百万円(前期比71.4%)、連結営業利益は71億4千8百万円(前期比36.5%)、連結営業利益率は17.4%(前期実績34.1%)となりました。

売上高推移 (億円)



売上高比率



< 市場環境 >

現在国内の玩具市場は、少子化の進行や子供の早熟化による“おもちゃ離れ”の低年齢化、景気低迷による可処分所得の減少、その他の娯楽への消費額増加といったマイナス要素が指摘される一方で、少子化の影響として子供一人当たりによりやす費用の増加や、大人をターゲットにした玩具が需要を増やしつつあるといったプラス要素も表れてきています。子供を主体とした玩具市場は厳しさを増しつつも、大人向けの商品など、従来の玩具の枠を越えた商品が活発化していることから、玩具産業はその裾野を広げながら成長しているという見方もでき、少子化の影響が指摘されながらも、市場規模の大きな減少には至っていません。

しかしながら、従来型の玩具に対する玩具大手メーカーの危機感は強く、ゲームソフトや他のデジタルコンテンツ産業を巻き込んだ再編が進んでいます。

< 業績 >

当期のトイ&ホビーは、「遊戯王カードゲーム」を中心に、男児向けキャラクター玩具、電子玩具、玩具菓子、幼児・知育玩具、バス・トイレタリー商品など、幅広いラインナップを展開しました。主力商品である「遊戯王カードゲーム」については、国内市場は根強いユーザーの支持と新規ユーザーの参入に支えられ、前

期比で微増に転じました。当期は国内の新規ユーザー獲得のため、日本各地の小売店の協力を得ながらティーチングイベントを継続的に行いましたが、このような地道な活動が販売増加に結びつきました。また、初心者向けの「ビギナーズパック」の販売による新規ユーザーの獲得施策も実施しました。「遊戯王カードゲーム」は国内の販売開始から既に6年以上が経過していますが、数多くの新規ユーザー獲得施策により、ユーザーの世代交代がうまく進み、息の長い定番商品となってきています。

「遊戯王カードゲーム」は、北米・欧州の海外市場においては、人気の過熱が一服し、当期の売上高が減少しましたが、今後、国内同様安定期に入っていくものと見ています。

2004年12月からは「遊戯王カードゲーム」を題材としたオンラインゲーム「遊戯王ONLINE」のテスト運用を開始し、2005年4月から有料による本格稼働がスタートしました。「遊戯王ONLINE」は既に世界各国のユーザーが参加しており、今後カードゲームへの好影響が期待できます。当期、「遊戯王カードゲーム」の全世界での売上高は325億円(前期実績495億円)となりました。

新たなジャンルへの商品展開も積極的に進めています。玩具事業では、体感玩具市場へ参入すべく、高性能半導体チップ「POEMS」を搭載した体感ゲーム「PLAY-POEMS」シリーズとして「熱血パワプロチャンプ」と「爽快ゴルフチャンプ」を投入



遊戯王OCGデュエルモンスターズ
THE LOST MILLENNIUM

©高橋和希 スタジオ・ダイス / 集英社 企画・制作 / KONAMI



幻星神ジャスティライザー

©2004 ジャスティライザープロジェクト・テレビ東京



熱血 パワプロチャンプ



し、人気を集めました。昨年より本格参入した男児キャラクター玩具では、特撮ヒーロー番組「超星神グランセイザー」に続く第2弾として「幻星神ジャスティライザー」の玩具シリーズを発売しました。また、精巧なフィギュアで評価の高い玩具菓子の売上も堅調に推移しました。

当社のゲームソフトの人気により、出版事業におけるゲーム攻略本も安定した売上を記録しました。

以上の結果、玩具＆ホビーの当期の連結売上高は410億8百万円(前期比71.4%)、連結営業利益は71億4千8百万円(前期比36.5%)、連結営業利益率は17.4%(前期実績34.1%)となりました。

< 展望 >

「遊戯王カードゲーム」は、長期的な定番商品として育てていく施策を強化していきます。ティーチングイベントやトーナメントなどのユーザーサービスをさらに強化していくとともに、過去2年連続開催し、世界中の「遊戯王カードゲーム」ファンの関心を引きつけた「遊戯王世界大会」を2006年3月期も開催する予定です。これらの取り組みにより、コアユーザーの満足度向上と新規ユーザーの獲得に努めていきます。また、「遊戯王ONLINE」の本格稼働によるカードゲームとの相乗効果施策にも取り組んでいきます。

「遊戯王カードゲーム」以外の玩具・ホビー商品については、商品数の絞り込みによる利益率の向上をめざすとともに、質の高い新規商品の開発を強化していきます。

なお、2005年3月期まで玩具＆ホビーに属していた「出版・音楽・映像」に関する事業は、2006年3月期より新たにマルチメディアとして展開し、他のデジタルコンテンツとの融合による事業展開を行っていきます。

売上高および営業利益に関する数値は、2005年3月期までの事業セグメントに基づき算出しています。

アミューズメント



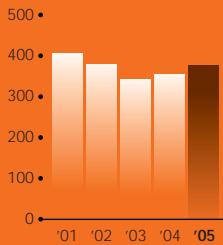
沖田 勝典
アミューズメント統括

アミューズメントにおきましては、国内外のアミューズメント施設向けビデオゲームおよびメダルゲームの制作・製造・販売を行っています。

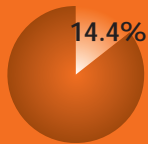
コナミ創業の原点であるアミューズメントは、業界屈指の獨創性により、斬新で魅力的なゲームを次々と生み出しています。1990年代後半に発売した「ビートマニア」シリーズ、「ダンスダンスレボリューション」シリーズに代表される音楽シミュレーションゲームは社会現象にまでなる大ヒットを記録し、家庭用ゲームとしても空前のヒットとなり、コナミの成長の原動力となりました。最近では、全国のアミューズメント施設とコナミをネットワークで結び「e-AMUSEMENT」サービスを提案し、アミューズメント市場に新しいマーケットを創造しました。

当期、アミューズメントの連結売上高は375億8千2百万円(前期比106.1%)、連結営業利益は108億3千2百万円(前期比91.8%)、連結営業利益率は28.8%(前期実績33.3%)となりました。

売上高推移 (億円)



売上高比率



<市場環境>

国内におけるアミューズメント市場は、製品販売高とオペレーション売上高の合計額で1998年度から2002年度まで5年連続で対前年割れが続いていましたが、2003年度から2年続けて対前年でプラスとなり、底入れから上昇に転じました。この要因としては、不採算店舗の閉鎖が続く一方で、ショッピングセンターなどの大型商業施設へのアミューズメント施設の新規出店が高水準で推移し、ファミリー層や女性層といったライトユーザーが気軽に遊べる場として定着してきたことが寄与していると推測されます。

商品ジャンル別では、オンラインやカード類を使用した多人数型筐体のビデオゲームが前年比で大きな伸びを示しました。また、施設の大型化や複合化が進む中で、女性客やファミリー層の支持を集めたメダルゲームやクレーン型プライズ機が販売高を伸ばしました。特にメダルゲームは製品販売高・設置台数ともに過去最高の更新が続いています。

一方、全身タイプの登場により第二次ブームが続いていた写真シール機の販売高は前年比で微減に転じました。

<業績>

アミューズメントにおきましては、ビデオゲームにおいて、コナミが創出し、2003年3月期から本格展開しました、全国のアミューズメント施設とコナミをネットワークで結び「e-AMUSEMENT」サービスが「業務用のネットワークゲーム」という新たな商品ジャンルを形成するまでに成長し、アミューズメント市場におけるネットワークゲームの先駆者として確固たる地位を築きました。“e-AMUSEMENT”は「いつでも、どこでも、誰とでも」継続的に「遊べる環境を提案したオンラインゲームであり、全国のオペレーターやユーザーから引き続き高い支持を獲得しています。特に「e-AMUSEMENT」商品第1弾として2003年3月期からのヒット商品である本格麻雀対戦ゲーム「麻雀格闘倶楽部(マージャンファイトクラブ)」のシリーズ最新作「麻雀格闘倶楽部4」が売上に大きく貢献しました。また、頭脳対戦型クイズゲームの最新版「クイズマジックアカデミー2」も前作に続き好評を博しました。“e-AMUSEMENT”商品は2002年6月より出荷を開始しましたが、その累計出荷台数は2005年3月末時点で32,000台を超えています。定番の音楽シミュレーションゲーム「ポップンミュージック」「ギターフリークス」「ドラムマニア」シリーズもユーザーの根強い人気に支えられ堅調に推移しました。



麻雀格闘倶楽部4



ファンタジックフィーバー2



ウイングファンタジア



メダルゲームでは、当社が得意とする大型マスメダルゲームがアミューズメント施設の大型化の流れに合致し、引き続き高い評価を得ています。当社のメダルゲームは、豊富な商品ラインナップに加え、従来のメダルゲームにはない演出とエンタテインメント性により、アミューズメント施設のメダルゲームコーナーには欠かせない存在となってきています。今期は、スゴロクを題材にした、今までのマスメダルでは味わえなかったパーティーゲーム感覚の楽しさを実現した新商品「ウイングファンタジア」や、空中を流れるメダルやパレードのような電飾によりアミューズメント施設を華やかに演出する新型マスメダルプッシュャー機「ファンタジックフィーバー」のバージョンアップ版「ファンタジックフィーバー2」が好評を博しました。また、メダルゲームとして「e-AMUSEMENT」に対応した競馬マスメダルゲーム「GI-TURFWILD」も売上に貢献しました。

以上の結果、アミューズメントの当期の連結売上高は375億8千2百万円(前期比106.1%)、連結営業利益は108億3千2百万円(前期比91.8%)、連結営業利益率は28.8%(前期実績33.3%)となりました。

< 展望 >

アミューズメント市場は、当社が創造しましたアミューズメント施設におけるオンラインゲームサービス“e-AMUSEMENT”

が市場を活性化し、製品販売高、オペレーション売上高ともに回復基調を一層強めてきました。アミューズメント市場は、当社の“e-AMUSEMENT”が示したように、業界初の要素を持った新機軸のゲームで、アミューズメント施設ならではの面白さを提供できる商品を生み出すことができれば、市場の受け入れ余地は常に用意されているとともに、ゲームソフトや家庭用オンラインへの展開による相乗効果も大いに期待できる事業です。

“e-AMUSEMENT”サービスは、日本のデジタル通信網の発達により追い風を受けており、全国規模での一層の普及と商品のラインナップ拡充に取り組んでいきます。また、ショッピングセンター内のアミューズメント施設の増加に伴い、ファミリー層や女性層などのライトユーザー向け商品の開発も強化していきます。

メダルゲームは、大型化の進むアミューズメント施設におけるメダル機コーナーの需要に応えるべく、大型メダル機においては、さらに大型で施設のフラッグシップとなるような他社の追随を許さない商品の開発を行い、また、シングルメダル機においてもラインナップの充実を図っていきます。

売上高および営業利益に関する数値は、2005年3月期までの事業セグメントに基づき算出しています。

オンライン



高橋 一也
オンライン統括

オンラインは、モバイル・オンラインゲームを中心に、ネットを活用したエンタテインメントコンテンツの企画・制作・運営・配信をしています。特にモバイルコンテンツは、世界各国の有力キャリアを通じて配信を展開しています。また、ネットを利用した販売チャネルを展開し、コナミグループの商品を直接お客さまに販売しています。さらにコナミグループのアミューズメント施設向けオンラインネットワークシステム“e-AMUSEMENT”の運営を担当し、このインフラを利用したコンテンツ配信を行っています。今後も、コナミグループの生み出したコンテンツを、「有形」の商品とともに、ネットを活用した「無形」のサービスという新しい価値を付加した商品を継続的に提供していきます。

<展望>

急速に進むネットワーク環境の充実により、インターネットなどを通じて、より多くの情報や映像・音楽などのサービスが気軽に楽しめるようになった結果、オンラインの重要性は近年ますます高まってきています。デジタルエンタテインメントの分野においても、モバイルコンテンツやオンラインゲームなどを中心に、ユーザー数が世界中で増加してきています。

このような動きの中、コナミグループでは世界各国の有力キャリアを通じたモバイルコンテンツの配信、公式インターネットショッピングサイト「konamistyle」の展開、アミューズメント施設向けオンラインネットワークシステム“e-AMUSEMENT”の運営に加え、「遊戯王ONLINE」などのオンラインゲームの運営を実施してきました。2005年4月からは、これらのネットを活用したエンタテインメントコンテンツの企画・制作・運営・配信に関わるビジネスをとりまとめ、デジタルエンタテインメント事業の中の一つとして統括し、より一層の展開を進めています。

特にオンラインゲームの分野では、2005年4月には「遊戯王ONLINE」の本格稼働が開始するとともに、2005年3月に発売したウイングイレブンシリーズの最新作「ワールドサッカーウイングイレブン8 ライヴウエアエヴォリューション」におい

て、ついにオンライン対戦機能が搭載されました。さらに、家庭用ゲームソフトに「恋愛シミュレーションゲーム」という全く新しいジャンルを築いた「ときめきメモリアル」のオンラインゲームを、2006年3月期中の本格稼働に向けて制作を進めています。今後も拡大を続けるオンライン市場で、優れたコンテンツとさまざまなアイデアとサービスを提供していきます。



ときめきメモリアルONLINE(開発中画像)

遊戯王ONLINE
©1996 KAZUKI TAKAHASHI

オンラインは、「デジタルエンタテインメント事業」を構成する5つの領域の一つとして、2005年4月より新設されました。

マルチメディア



樹下 國昭
マルチメディア統括

マルチメディアは、2005年3月期までトイ&ホビーに属していた、「ゲーム攻略本を中心とした出版事業」「ゲーム音楽・音楽CDなどの音楽事業」「DVDの企画・制作などの映像事業」を新たに独立したものです。コナミは多くのデジタルコンテンツを有しているとともに、テレビメディアやモバイル・オンライン業界とも密接な関わり合いを持っています。コナミの持つ優良コンテンツを、書籍やテレビメディアを通じた展開や、音楽・映像配信も視野に入れ、事業展開を行っていきます。

< 展望 >

国内の書籍・雑誌市場は販売額が横ばいで推移しています。また、オーディオ・レコード市場は6年連続で出荷額の減少が続いており、インターネットや携帯電話を通じた音楽配信への移行が進みつつあります。その一方で、映像ソフトの市場は5年連続で拡大しており、特にDVDプレーヤーの普及もあり、DVDソフトの販売とレンタルが高い伸びを示しています。

このように、書籍・音楽・映像に関する市場はデジタル化とインターネットや携帯電話による配信の流れにあります。これらはコナミの得意とする分野であり、独立したマルチメディアという領域で取り組むに値する環境となってきました。

具体的には、安定した売上を確保することのできるゲーム攻略本をさらに強化していきます。また、スポーツや健康関連の書籍出版にも取り組んでいきます。

音楽事業においては、新規アーティストの発掘・育成を強化していくとともに、音楽配信事業にも積極的に取り組んでいきます。

映像分野においては、2005年3月期から開始したオリジナルアニメとハイクオリティフィギュアとのコラボレーションブランドである「フィギュアアニメ」の積極展開や、2005年4月よりテレビ放映が開始された「極上生徒会」をはじめとするコナミのオリジナルテレビアニメの企画制作にも注力していきます。

IT化の加速により、マルチメディアには無限の可能性が広がっていますので、デジタルコンテンツの事業の確固たる一領域として確立していきます。



極上生徒会

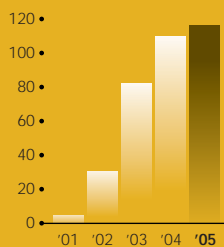


書籍出版(ゲーム攻略本)

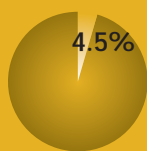
マルチメディアは、「デジタルエンタテインメント事業」を構成する5つの領域の一つとして、2005年4月より新設されました。

カジノ事業

売上高推移
(億円)



売上高比率



坂本 哲
カジノ事業統括

カジノ事業におきましては、北米および豪州市場を中心として、カジノ機器およびカジノマネジメントシステムの制作・製造・販売を手がけています。

1998年の市場参入以来、当社のビデオスロット機は豪州市場におきまして非常に高い評価を受けています。また、世界最大の北米市場におきましても、2000年の市場参入以来、商品ラインナップの質的・量的充実、カジノマネジメントシステム事業への進出、ライセンス取得州の拡大による販売エリアの拡大、新社屋の建設など、取り組みを強化し、売上を伸ばしてきています。

当期、当事業の連結売上高は116億4千3百万円(前期比106.4%)、連結営業利益は14億4千2百万円(前期比208.4%)、連結営業利益率は12.4%(前期実績6.3%)となりました。

< 市場環境 >

世界におけるカジノが合法化されている国と地域は130カ国を超え、現在その数は、税収・雇用の確保という観点から年々増加してきています。全世界のカジノ機器の売上高は、年間3,000億円以上と推計され、現在も成長を続けています。

世界第2位の市場である豪州におきましては、主要州での設置台数に上限が設けられていること、また税制改正の動きがあることなどにより、市場規模は横ばいで推移しています。その一方で、世界最大の市場である北米におきましては、機器の入れ替えサイクルの短縮化、既存カジノの規模拡大、カジノ公認州の増加などにより、引き続き力強い成長を見せています。

カジノ機器におきましては、ハイテク化の進展により、エンタテインメント性・ゲーム性を取り入れた機種が求められるようになってきています。また、カジノ施設の長い営業時間に耐えうる、故障の少ない機器であることも求められています。今後、商品の耐久性およびエンタテインメント性の高い商品制作力における当社の優位性が大いに発揮されてくるものと考えています。

一方で、顧客満足度向上のため、各カジノオペレーターは、カジノマネジメントシステムの導入を積極的に進めており、同市場は拡大を見せています。

< 業績 >

1998年の市場参入以来、当社の手がけるビデオスロット機は、豪州市場において非常に高い評価を得ています。当期、当社の子会社であるKonami Australia Pty Ltdの売上高は、豪州国内では市場が横ばいにある中で、「Egyptagon」などのビデオスロットタイトルを中心に売上を確保するとともに、ロシアなどの海外市場への展開も積極的に進めています。全体としてはほぼ前期比横ばいの56億円(前期実績は54億円)となりました。

一方、世界最大のカジノ機器市場である北米におきましては、2000年1月のネバダ州でのカジノライセンスの取得以来、着実に事業基盤を固めてきています。

北米市場へは、当社はまずはビデオスロット機の提供から参入し、年々売上を伸ばしてきました。このビデオスロット機に加え、2003年12月には北米で最大の市場といわれるメカニカルスロット機市場において「Advantage Series」の提供を開始しました。当期は特にネバダ州、カリフォルニア州、ミシガン州、ウィスコンシン州において売上を伸ばすとともに、カナダにおきましても、ブリティッシュコロンビア州やケベック州で販売を開始しました。



Lotus Warrior



Blue Ice Deluxe



Magical Nights



米国ラスベガスのカジノ新工場



これらのビデオスロット機、メカニカルスロット機は既に市場で高い評価を獲得していますが、さらに当期におきましては、カジノマネジメントシステム事業への本格的参入を果たしました。

2004年10月にラスベガスで開催された世界最大のゲーミングショー「グローバルゲーミングエキスポ」におきましては、多数のビデオスロット機、メカニカルスロット機とともに、カジノマネジメントシステム「フォーサイス」を初めて出展し、高い評価を獲得するとともに、売上が増加してきています。

このように、当社の商品ラインナップは質・量ともに向上を見せる一方で、カジノライセンス取得州の拡大、新工場の建設など、本格展開を加速させています。当期、当社の子会社である Konami Gaming, Inc. の売上高は、引き続き成長を見せ、60億円(前期は55億円)となりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は116億4千3百万円(前期比106.4%)、連結営業利益は14億4千2百万円(前期比208.4%)、連結営業利益率は12.4%(前期実績6.3%)となりました。

< 展望 >

当社は、エンタテインメント業界で培ったノウハウを最大限に活かしたユニークな商品を市場に提供し、さらなる市場シェアの維持・拡大をめざしていきます。

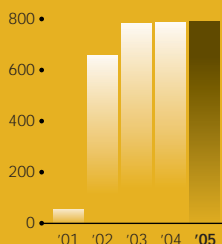
世界最大の市場である北米市場におきましては、この6月にラスベガスの新工場が竣工しました。これにより、カジノ機器の生産能力が大幅に増強されるのみならず、商品ラインナップのさらなる増強、ライセンス取得州の拡大による販売エリアの拡大などあわせ、北米市場でのプレゼンスをますます高いものにしていきます。当期より本格的に立ち上げましたカジノマネジメントシステム事業は、非常に付加価値が高く、利益率の高い事業であり、この事業をスロット機事業とともに2本柱に育て、安定した成長を見せてきています。

豪州市場におきましても、ゲームコンテンツをさらに充実させることで、引き続き市場シェアの維持・拡大をめざしていきます。

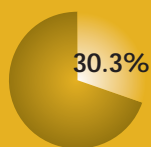
また、北米・豪州以外の地域についても、規制緩和が予定されている英国や、さらにはカジノ実現に向けた動きが活発化している日本などの新たな市場の出現が期待されますが、当社はこれらの地域も視野に入れた事業展開を行っていきます。

ヘルス&フィットネス事業

売上高推移
(億円)



売上高比率



大石 利光
ヘルス&フィットネス事業統括

ヘルス&フィットネス事業におきましては、スポーツクラブ施設の運営および健康関連商品の制作・製造・販売を行っています。

当社のヘルス&フィットネス事業は、単なるスポーツクラブの運営から、心の健康や食生活をも含む健康をテーマとした幅広い事業展開へと事業領域を広げることにより、健康創造事業へ変革を遂げつつあります。今後も当社は、オリジナリティあふれる商品・サービスを提案し、「コナミスポーツクラブを体験していただくことを通じて『新しいライフスタイル』を認知していただけるよう、新たな健康増進の在り方を提唱していきます。

当期、当事業の連結売上高は791億5百万円(前期比100.3%)、連結営業利益は20億4千7百万円(前期比73.8%)、連結営業利益率は2.6%(前期実績3.5%)となりました。

<市場環境>

日本のスポーツクラブ施設のマーケットは、ここ数年は年間3,000億円程度の市場規模で推移しています。昨今は国内経済の景気低迷の影響もあって、合併や提携といった合従連衡が目立ち、特に数店規模の比較的小規模なスポーツクラブの中には他社への事業継承を行う企業もあります。その一方で、少子高齢化社会の到来とともに健康への関心が高まりつつあり、特に中高年層の間でスポーツクラブへの興味が増大している傾向にあります。しかし、国民のスポーツクラブへの参加割合を欧米と比較すると、日本の参加割合はまだ低い水準にあり、今後も高い成長余力を秘めている市場であるといえます。

これまでのスポーツクラブのサービスは画一的であり、独自性に欠けている点も指摘されています。お客さまのニーズの多様化に伴いマーケットも変化してきており、従来の総合型の施設だけではなく、最近では都市型・コンビニ型・低価格・女性専用といったさまざまな形態の施設も登場し、競争が激しくなっています。年代ごとのニーズに対応したサービスの提供や、新たなスポーツクラブの在り方への提案が求められてきているため、このような要望に応えることのできるスポーツクラブが評価される時代になりつつあります。

<業績>

当期、コナミスポーツにおいては、積極的なスクラップ&ビルドにより「コナミスポーツクラブ」の施設ネットワークの拡充を推進しました。「コナミスポーツクラブ」標準に基づく効率で質の高い施設の積極展開により、北は北海道から南は沖縄までの施設ネットワークがさらに拡充しました。

また、全国205施設(2005年3月末現在)のどの店舗においても、「安全」「清潔」「快適」を提供できるよう、自動体外式除細動器(AED)をいち早く全施設に導入するなど、施設の安全性の向上やアメニティの強化にも努めました。

また、当期は、一昨年導入した新会員制度のさらなる浸透を図るとともに、家族会員制度などを導入し、当社のチェーンメリットを活かした施設運営に注力するとともに、直営施設運営のノウハウを活用し、地方自治体などからの受託運営事業にも積極的に取り組みました。

当期は、業務用フィットネス機器制作で培ったノウハウを活用し、家庭用フィットネスマシン「Refreshment bike」を発売するとともに、今後の本格展開に向けオリジナルサプリメント「フラバンジェノール」の販売も開始しました。

「ヘルス&フィットネスジャパン」から「からだ博」ならびに2005年3月米国サンフランシスコで開催された世界最大級のフィッ



コナミスポーツクラブ沖縄



トネストレードショー「IHRSA2005」に出展したオリジナルエクサティンメントマシンとこれらのマシンをネットワーク化した「健康管理システム「e-エグザス」」は高い注目をあび、コナミスポーツクラブブランドの向上にも大きく寄与しました。

一方、コスト面においては、効率的な販売促進手法の推進や施設賃料の見直しなどにより効率性を追求する一方、施設のさらなる安全性の向上や品質向上に向けた各種施策を実施しました。

このほか、新潟県中越地震の復興支援活動として、被災者の方々へのマッサージの提供や被災地の小中学生を長野県白馬村に招待するなどの社会貢献活動も実施しました。

以上の結果、当事業の連結売上高は791億5百万円(前期比100.3%)、連結営業利益は20億4千7百万円(前期比73.8%)、連結営業利益率は2.6%(前期実績3.5%)となりました。

< 展望 >

日本のスポーツクラブへの参加人口は欧米と比較してまだまだ低い水準にあるといわれていますが、健康への関心が高まりつつある中高年層を中心に、スポーツクラブへの入会者数が増加しています。その一方で、さまざまなスポーツクラブがある中で、付加価値が高く、独自性のあるサービス提供が非常に重要になりつつあります。

このような環境の中、コナミスポーツは、2005年度からの中期経営計画の中で、スポーツクラブ運営中心の事業から健康事業へパラダイムチェンジを行っていきます。既存事業の強化はもちろん、健康産業に向けての成長戦略として、第2ブランドの立ち上げや健康増進事業・介護予防事業・家庭健康商品事業・通販事業などを順次立ち上げていきます。また、デジタルプログラムの導入や支店事務業務の集中化などのコスト構造改革を行い、原価の低減と利益率の向上を図ります。

これらの施策を実行することにより、中期経営計画の最終年度である2007年度には、売上高1,000億円、会員数100万人、営業利益率10%の達成をめざします。

コナミスポーツは施設を中心とした事業展開にとどまらず、「健康・福祉・機器・サービス」など、お客さまの健康に関するトータルサポートを提供できる企業にチェンジバリューしていきます。

コーポレートガバナンスとコンプライアンスへの取り組みについて

コーポレートガバナンス

コナミの経営の基本方針は、「株主重視」および「株主を含む全てのステークホルダーとの良好な関係の維持、ならびに良き企業市民としての社会貢献」です。これらを維持、発展させるためには、有効なコーポレートガバナンスが不可欠であり、当社は最重要課題として取締役会の改革に早くから取り組んできました。

1992年5月から社外役員を迎え、取締役会の活性化と機能の充実に着手しています。さらに1999年6月から執行役員制度を導入するとともに、2001年6月には取締役を15名から9名に減員しました。そして現在は、8名の取締役のうち3名を社外取締役が担う体制とし、4名の監査役とあわせた取締役会では毎回数多くの意見交換がなされています。当社はこうした改革を通して、経営の意思決定の迅速化、監督と執行の分離および経営監視体制の強化、経営の透明性の確保に努めています。

コンプライアンス

コンプライアンスについては、社員一人ひとりへの取り組みとして、コナミグループ全体で共有する「コナミグループ企業行動規範」および「コナミグループ役職員活動指針」を制定し、コンプライアンスの周知と認識の統一を図っています。

コナミの企業行動規範と倫理規範は、当社スタッフがその任務を果たす際に人権を尊重し、全ての関連法を順守することを定めています。また、企業を取り巻く環境の複雑化に的確に対応するため、各種委員会の設置とその活性化にも努めています。2000年4月には「リスクマネジメント委員会」を設置し、社内外のさまざまなリスクへの迅速・的確な対応と、予防措置の充実に取り組んでいます。2001年9月には「コンプライアンス委員会」を設置し、会社全体としての法令順守体制の強化と、社員一人ひとりへの周知徹底を図っています。

米国企業改革法への対応

コナミはニューヨーク証券取引所上場企業として、米国企業改革法(サーベンス・オクスリー法)の適用会社となっています。このため、同法が要求する内容のうち、開示関係につきましては、主に同法302条と404条の対応を推進しています。

同法302条「財務報告に関する会社の責任」については、2003年3月期より適用を受けています。302条では、米国証券取引委員会(SEC)に対して提出される年次報告書(様式20F)に関して、最高経営責任者(CEO)および最高財務責任者(CFO)が、SECに提出する年次報告書の正確性・妥当性について宣誓書を提出することを要求しており、2005年7月時点で既に2度宣誓書を提出しています。当社は宣誓書の提出にあたり、グループ各社に対して「開示統制手続き」の実施を求め、自らの実施結果を「ディスクロージャー委員会」に提出し、同委員会がその妥当性・正確性を評価しています。

また、同法404条「経営者による内部統制の評価」については、2007年3月期から適用を受ける予定です。この内部統制構築のため、COSQ(The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission)のフレームワークを活用しています。当社では、COSOフレームワークは全社の制度開示と適時開示の双方に有効に機能するものと考えています。404条では、SECに提出する年次報告書(様式20F)を提出する際、経営者に対し、自社の財務報告に係る重要な内部統制プロセスについて文書化し、その有効性を評価することを要求し、重大な欠陥があれば開示することを義務付けています。また、経営者の評価に対して、外部監査人による内部統制の監査を受けることを求めています。これらの要求を満たすため、当社では、財務報告に係る重要な内部プロセスについて、文書化、評価方法、監視体制について、全社を挙げて仕組みを構築中です。

情報開示手続き

コナミは2002年9月に米国証券取引委員会(SEC)の登録企業となり、ニューヨーク証券取引所へ上場しました。このため、米国企業改革法の適用を受けることとなり、同法の成立にあわせて「ディスクロージャー委員会」を2003年4月に設置しました。これらを通じて、グループの内部管理体制、公正かつ迅速なディスクロージャー体制の強化にも努めています。

「ディスクロージャー委員会」は、適時適切な情報を開示するため、副社長を委員長とし、経理部門、企画部門、法務部門、管理部門、人事部門を統括する責任者を各委員としています。適時開示に該当すると想定される重要な会社情報に関しては、当該情報の管轄部門から「ディスクロージャー委員会」の各委員に適宜報告され、適時開示の要否を判断する体制を構築しています。適時開示に該当すると判断された会社情報は、その開示時期、開示内容、開示方法などについて、社内の決裁規程に基づく決裁手続きを経た後、速やかに情報開示を行う体制となっています。

役員および執行役員

コナミグループ業務責任体制

(2005年6月22日現在)

グループ業務	氏名	主要職務
コナミグループCEO	上月景正	
コナミグループCFO・IR担当役員	山口憲明	
日本担当役員	田中富美明	
米州担当役員兼欧州担当役員	北上一三	
アジア担当役員	永田昭彦	
ゲームソフト統括	石塚通弘	ゲームソフトカンパニープレジデント
トイ&ホビー統括	工藤陽二郎	トイ&ホビーカンパニープレジデント
アミューズメント統括	沖田勝典	アミューズメントカンパニープレジデント
オンライン統括	高橋一也	オンラインカンパニープレジデント
マルチメディア統括	樹下國昭	マルチメディアカンパニープレジデント
ヘルス&フィットネス事業統括	大石利光	コナミスポーツライフ株式会社 社長、コナミスポーツ株式会社 社長
カジノ事業統括	坂本哲	Konami Gaming, Inc. 社長
新規事業統括	木戸秀二	KPE株式会社 社長
日本販売統括	秋山弘	コナミマーケティング株式会社 社長
米州販売統括	郷坪智史	Konami Digital Entertainment, Inc. 米国担当社長
欧州販売統括	根尾邦男	Konami of Europe GmbH 社長
アジア販売統括	馬場政文	Konami Marketing (Asia) Ltd. 社長
グループ知的財産統括	丹羽繁夫	知的財産本部長
グループ人事統括	東尾公彦	人事本部長
グループ管理統括兼広報担当役員	野津直之	管理本部長
グループIT統括	田中富美明	兼 IT統括本部長
グループ財務統括	玉井昭	財務本部長
グループ経営統括	金子新吾	連結経営本部長

カジノ事業は米州・欧州担当役員の担当外です。

コナミ株式会社 第34期取締役・監査役

(2005年6月23日現在)

地位	氏名	
代表取締役	上月景正	
代表取締役	上月景彦	
代表取締役	山口憲明	
取締役	東尾公彦(新任)	
取締役(社外)	五代友和	株式会社マヤテック代表取締役社長
取締役(社外)	水野博之	高知工科大学総合研究所所長(元 松下電器産業株式会社副社長)
取締役	多氣田力	コナミスポーツ株式会社代表取締役会長 (前 株式会社アサツー ディ・ケイ代表取締役社長)
取締役(社外)	弦間明	株式会社資生堂相談役(前 株式会社資生堂代表取締役社長)
常勤監査役	大沼昇	(元 株式会社三井住友銀行理事)
常勤監査役	山本哲郎	(元 株式会社東京三菱銀行理事)
監査役	長岡實	財団法人資本市場研究会理事長(元 東京証券取引所理事長)
監査役	今泉正隆	財団法人警察協会会長(元 警視總監)

(注) 監査役大沼昇氏、山本哲郎氏、長岡實氏および今泉正隆氏は、株式会社の監査等に関する商法の特例に関する法律第18条第1項に定める社外監査役であります。

コナミ株式会社 業務執行役員体制

(2005年5月10日現在)

地位	氏名	地位	氏名
執行役員社長	上月景正	執行役員	丹羽繁夫
執行役員副社長	山口憲明	執行役員	野津直之
専務執行役員	北上一三	執行役員	石塚通弘
専務執行役員	田中富美明	執行役員	吉岡基行
専務執行役員	永田昭彦	執行役員	樹下國昭
		執行役員	玉井昭
		執行役員	小島秀夫

コナミグループの社会貢献活動

コナミは、良き企業市民として社会に貢献することを経営理念の一つに掲げ、スポーツ・教育関連財団や各スポーツ団体、文化団体の活動を支援しています。



環境保全活動

クリーンキャンペーンの実施

コナミスポーツでは、美しい海岸を未来に残すため、ダイビング事業部が運営するエグザスダイブカレッジの会員の方々や、アルゴノーツ・マリクラブに所属するダイバーの方々による湾岸クリーンキャンペーンを、定期的実施しています。

学術・文化支援活動

デジタルメディア教育・研究の支援(大阪電気通信大学)

コナミは、大阪電気通信大学のIT分野の教育・研究の発展、拡充を支援し、21世紀のデジタルメディア文化の発展に寄与してまいります。

2001年9月、同大学の四條畷学舎に、最新鋭のIT・ビジュアル機器を完備し、950名の収容が可能な多目的ホール「コナミホール」を竣工し、産学協同で、次代の情報化社会を担う人材の育成に貢献してまいります。



早稲田大学との産学連携アライアンス

コナミと学校法人早稲田大学は、2004年2月、エンタテインメント分野のさらなる発展をめざして、先端技術の共同研究の実施とオープン科目を開講することで合意しました。2004年4月より開講した講座には多数の学生からの申し込みがあり、エンタテインメント産業への関心の高さが窺えます。

デジタルゲームに代表されるエンタテインメント産業は、3DCGや音響技術、ネットワーク技術の進化とともに、今日、国際競争力を有する日本の重要な産業の一つに成長してまいりました。今般、早稲田大学の持つ科学技術分野における基礎研究力とコナミの応用力を融合し、同産業のさらなる優位性を図り、社会貢献に寄与してまいります。

地域支援活動

阪神・淡路大震災で被災経験のあるコナミは、スマトラ沖地震で被害に遭われた方々に少しでもお役に立てればと考え、コナミグループ国内外役員から集まった募金を義援金として、2005年3月1日、日本ユニセフ協会と日本赤十字社、日本経団連の3団体を通じて寄付いたしました。

一日も早い復興を心よりお祈り申し上げます。



関連財団の社会貢献活動

財団法人上月スポーツ・教育財団

財団法人上月教育財団と財団法人上月情報教育財団は、2005年3月、財団法人上月スポーツ財団へ統合し、名称を新たに財団法人上月スポーツ・教育財団としてスタートすることとなりました。この統合により、組織を一元化して全国規模での発展的な事業展開を図り、我が国のスポーツ・教育・文化の振興と発展に寄与する財団法人として、より一層の社会貢献を果たしてまいります。

上記財団法人は、当社の創業者であり現社長の上月景正により設立されました。
財団法人上月スポーツ・教育財団は、当社の大株主であり、コナミ株式配当金によって運営されています。



事業内容

1. スポーツ選手・指導者支援事業

日本を代表するスポーツ選手及び指導者に対して助成金を給付し、選手が更に競技能力を向上させ、あるいは記録を更新する環境を整えるための支援を行います。

2. スポーツ選手・指導者顕彰事業

オリンピック競技大会・世界選手権大会、あるいはそれに相当する競技大会において、日本を代表して出場し優秀な成績をおさめた選手、あるいは指導者を表彰します。

3. スポーツ研究助成事業

日本を代表する優秀な選手の育成に寄与するために、スポーツ医学、スポーツ科学分野の研究に対して助成金を給付します。

4. スポーツトレーニング調査・研究事業

我が国のトップレベルの選手を育成するために、スポーツトレーニングに関する調査・研究を、優れた施設・設備と指導者を持つスポーツセンターや競技施設等に委託します。

5. スポーツ団体・競技大会助成事業

本財団法人が定めるスポーツ競技統括団体が実施する、国際的又は全国的な規模の大会や競技会を後援、助成します。

6. 上月情報教育研究助成事業

情報教育に関する成果が期待できる優れた研究、教材の開発、並びに学習指導における実践等に対して助成を行います。

7. 上月情報教育賞

情報教育に関する実践を継続的にを行い、受賞後も発展できると期待される優れた研究成果、教材の開発成果、並びに学習指導における実践の成果等に対して顕彰します。

8. 漫画家育成事業

漫画家・イラストレーター・アニメーター等をめざしている15歳から25歳位までを対象として、作品・実技審査・面接により選考し、育成のための助成金を給付します。

9. デジタルゲームクリエイター育成事業

デジタルゲームに係る教育を行っている大学・専修学校・各種学校等に在学し、学業・人物ともに優れた生徒・学生に対して奨学金を給付します。

10. 学生ベンチャー支援事業

大学院・大学・短期大学・高等専門学校・専修学校・各種学校等に在学し、起業家を志す学生に対して助成金の給付、及び研修会を実施します。

11. エデュテインメント開発研究助成事業

高度情報化社会に対応し、児童・生徒の能力育成のため実用的でかつ楽しく遊びながら学べるエデュテインメントソフトの開発研究に対して助成します。

12. 遺児奨学事業

幼稚園・小学校・中学校に在籍する幼児・児童・生徒で、生計を支えていた保護者が死亡した等の理由により生活が困窮し、修学が著しく困難な遺児に対して奨学金を給付します。

13. 教育・文化振興助成事業

教育・文化の振興のため、教育・文化関係の機関、団体、個人を助成します。

14. セミナールーム運営事業

スポーツ・教育・文化の振興のため、研修会・研究発表会・会合・式典等の会場として、無償にてセミナールームを提供します。

また、その他スポーツ・教育・文化振興のための講座・講演会・研修会等の開催及び出版物の刊行を行います。

Contents

連結財務6年間サマリー	37
営業及び財務状況の検討と見通し	38
連結貸借対照表	64
連結損益計算書	66
連結資本勘定計算書	67
連結キャッシュ・フロー計算書	68
連結財務諸表注記	69
独立登録監査人の監査報告書	105

連結財務6年間サマリー

コナミ株式会社及び連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	単位:百万円 (1株当たり情報を除く)						単位:千米ドル (1株当たり情報を除く)
	2000年 ^{注1)}	2001年 ^{注2)}	2002年	2003年	2004年	2005年	2005年 ^{注6)}
損益計算書データ:							
売上高及び営業収入	¥146,667	¥171,481	¥225,580	¥253,657	¥273,412	¥260,691	\$2,427,517
売上原価	90,755	103,068	154,651	174,879	179,182	180,363	1,679,514
営業権及びその他無形固定資産減損費用	—	—	—	47,599	—	—	—
販売費及び一般管理費	24,973	30,502	52,842	53,049	53,517	52,192	486,005
営業利益(損失)	30,939	37,911	18,087	(21,870)	40,713	28,136	261,998
その他の収益(費用)—純額	3,471	2,924	4,591	(226)	(606)	(694)	(6,462)
税引前当期利益(損失) ^{注3)}	34,410	40,835	22,678	(22,096)	40,107	27,442	255,536
法人税等	15,650	19,203	11,667	6,186	18,035	7,902	73,582
少数株主利益(損失)	415	420	364	(1,051)	2,220	2,761	25,710
持分法投資利益(損失)—純額	—	356	755	(1,288)	252	(6,293)	(58,600)
当期純利益(損失)	¥ 18,345	¥ 21,568	¥ 11,402	¥ (28,519)	¥ 20,104	¥ 10,486	\$ 97,644
1株当たり当期純利益(損失)(基本的) ^{注4)}	¥ 164.26	¥ 189.04	¥ 89.32	¥ (234.58)	¥ 166.86	¥ 87.41	\$ 0.81
1株当たり当期純利益(損失)(希薄化後) ^{注4)}	¥ 163.33	¥ 189.04	¥ 89.32	¥ (234.58)	¥ 166.86	¥ 87.41	\$ 0.81
1株当たり配当金 ^{注4,5)}	¥ 97.00	¥ 54.00	¥ 54.00	¥ 54.00	¥ 54.00	¥ 54.00	\$ 0.50
貸借対照表データ:							
流動資産	¥102,953	¥124,852	¥142,055	¥136,705	¥152,766	¥161,938	\$1,507,943
総資産	136,081	293,830	328,091	278,250	294,497	304,321	2,833,793
流動負債	46,647	80,350	79,548	71,774	72,799	99,827	929,574
固定負債	16,348	36,754	77,637	87,215	92,160	73,150	681,163
資本合計	70,844	145,151	134,990	90,406	102,129	105,857	985,725

00年3月期の数値は日本会計基準、01年3月期以降の数値は米国会計基準に基づいて作成しております。

注1)1999年4月1日付で、当社は日本における新会計基準である税効果会計を適用しました。当基準は、財務諸表上の資産及び負債の金額とそれら税務上の簿価との間に生じる一時差異に関連する見積税効果に基づいて、繰延税金を認識することを要求しています。

この結果、2000年3月31日終了事業年度の当期純利益は、税効果会計を適用しない場合と比較し783百万円増加しました。

(2)2001年2月に当社は、日本でスポーツクラブを運営する(株)ビーブルの発行済株式の54.64%を69,415百万円で取得しました。その後、(株)ビーブルはコナミスポーツ(株)へ社名変更しました。コナミスポーツ(株)の資産、負債、経営成績は、その取得日から当社の連結財務諸表に含まれています。

(3)00年3月期以前の数値は、日本で一般に公正妥当と認められた会計原則(日本会計基準)において、税引前利益は持分法投資損益を含んでいます。01年3月期以降の数値は、米国で一般に公正妥当と認められた会計原則(米国会計基準)において、税引前利益は持分法投資損益を含んでいません。

(4)1株当たりの当期純利益及び1株当たり配当金の金額は、各事業年度における発行済株式数の加重平均において算出され、1999年5月20日及び2000年5月19日に実施した株式分割による無償新株式の発行を考慮し調整されています。

(5)1株当たり配当金は、当期中に支払われた中間配当金と、決算日後に支払われる期末配当金で構成されています。

(6)米ドル金額は、便宜上2005年3月31日現在の東京外国為替市場の実勢為替の1米ドル = 107.39円で換算しています。

営業及び財務状況の検討と見直し

以下で用いられる、「2005年度」及び「2004年度」は、それぞれ2005年及び2004年3月31日に終了した事業年度を意味しています。

A. 業績

当社の財務状況と営業成績に関する以下の記述は、本アニュアルレポートに含まれる連結財務諸表やその他の情報とともに読みいただく必要があります。本アニュアルレポートにおいて2005年3月期は、2005年3月31日に終了した事業年度を指し、その他の事業年度もこれに準じています。

本書での記述及び分析は、リスク、不確実性及び仮定を伴う将来の見直しに関する言明を含んでいます。実際の業績は、本アニュアルレポートの他の箇所でも述べたものなど一定の要因の結果として、将来の見直しに関するこれらの言明で予想したものと大きく異なる可能性があります。

概観

当社は、エンタテインメント商品並びにヘルス関連商品及びサービスのグローバルな供給会社です。当社は、主にソニーや任天堂が製造する家庭用ゲーム機や携帯ゲーム機用のソフトウェアの制作・販売、及びインターネットを活用したエンタテインメント・コンテンツの制作・配信をしています。また、当社は、カードゲーム等の玩具の制作、アミューズメント施設向けのゲーム、メダルゲームの制作・製造・販売を行い、様々な種類のデジタルエンタテインメント製品を提供しています。これらの製品には、家庭用ゲームソフトその他関連商品のキャラクターを使用したものや、これらのキャラクターからヒントを得たものも含まれています。2001年2月以降は、日本最大のスポーツクラブチェーンも運営しています。また、当社はパチンコ機用液晶ユニット、カジノ機器及びフィットネスマシンなど、様々なエンタテインメント及びエクササイズ機器や部品の制作・製造・販売を行っています。当社は、これらの商品やサービスの販売から収益や利益を上げ、キャッシュを生み出しています。

当社は、財務報告上2005年3月期まで、世界全域における事業を主に5つの事業セグメント（ゲームソフト事業、トイ&ホビー事業、アミューズメント事業、カジノ事業及びヘルス&フィットネス事業）に分類しています。これらのセグメントの売上高（セグメント間売上高を含む）はそれぞれ、2005年3月期において連結売上高合計の36.2%、15.7%、14.4%、4.5%及び30.3%を占めました。2005年3月期の連結売上高は2,606億9千1百万円となりました。

インターネットの利用率が高まり、デジタル技術が発展するとともに、デジタルエンタテインメントに関わる産業はビジネスの垣根がなくなってきました。昨今のオンラインゲーム市場の出現がこの傾向に拍車をかけています。このような環境において顧客の多様化するニーズに対応するために2005年4月、当社は、ゲームソフトの制作子会社3社、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、モバイル向け及びオンラインゲームの企画・制作・運営・配信に従事する株式会社コナミオンライン、並びに音楽や出版事業を担当する株式会社コナミメディアエンタテインメントをコナミ株式会社に吸収合併しました。更に、2005年4月、「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つの領域を「デジタルエンタテインメント事業」と位置づけ、これらの領域間の相乗効果を最大限に発揮できる体制を確立しました。この新たな視点をもって、当社の事業領域を「デジタルエンタテインメント事業」、「カジノ事業」、「ヘルス&フィットネス事業」の3つのセグメントに再編成しました。

エンタテインメント産業という性質上、当社の営業成績はカードゲームやゲームソフト等、単体商品もしくはシリーズ商品としてヒットを放った商品に大きく左右されており、今後も引き続きこれらにかなり影響を受けるものと思われます（下記、「業績に影響を与える要因 - ヒット商品」をご覧ください）。当社は、複数の事業セグメントでバランスのとれた堅固な事業ポートフォリオを作り上げ、商品及びサービスの数・種類を拡大していくことによって、営業成績の大きな変動を抑えようと努力してきました。当社はまた、海外での事業を拡大することによって収益源を多様化させています。ゲームソフト及びトイ&ホビー領域では、北米及び欧州市場で積極的に活動を行ってきており、カジノ事業では、世界最大のカジノ市場である北米市場で活発な事業展開を行ってきています。

知的財産を開発することの重要性を以前にも増して社会が認識するようになったことや、急速な技術の進歩を反映して、日本のエンタテインメント産業は拡大してきました。

日本のエンタテインメント業界のうち、ゲームソフト産業は競争が激化し、ますますヒット商品志向となっており、市場の規模は年間に制作・販売されるヒット商品の数によって変動するようになってきています。日本の玩具業界は、出生率の低下、子供の早熟傾向のため低年齢での玩具離れ、経済の停滞による可処分所得の減少、他の娯楽への支出額の増加等の問題に直面しています。しかし、子供一人に対する支出額の増加、及び社会の高齢化に伴い大人を対象とする玩具の需要が高まっているため、玩具業界は急激な売上の減少をみることなく堅調に推移しています。アミューズメント施設産業は、他のエンタテインメントの選択肢が増加したことによる競争の激化を反映して停滞していましたが、主に新規の顧客を呼び込む大規模なアミューズメント施設の開発により、最近持ち直してきています。また、インターネット利用率の増加及びデジタル技術の発展に伴い、新たなエンタテインメント・ビジネスとしてモバイル・オンラインゲーム市場が広がってきています。

当社のヘルス&フィットネス事業が活動する日本の健康産業は、健康関連サービスに対する中高年消費者の需要の高まりとともに徐々に伸びてきています。

当社の事業セグメントには国内市場が停滞しているものも幾つかあるため、当社は北米や欧州等の海外市場での成長の機会を利用して、海外で積極的に事業を拡大しており、海外事業への依存度を高めています。たとえば、スポーツゲーム部門では、「ワールドサッカーウイニングイレブン8」と「Pro Evolution Soccer 4」を含む「ウイニングイレブン」シリーズをはじめとするサッカータイトルが主に国内及び欧州で人気を博し、全世界で2004年3月期には460万本、2005年3月期では580万本の売上を記録しました。当社は、国内市場でヒットした商品を海外の市場に投入するとともに、各市場ごとの消費者の嗜好や競争環境に合わせた商品を開発、市場投入し、引き続き事業の拡大を図っていきます。

各事業セグメントにおける当社の主要な事業戦略は以下の通りです。

デジタルエンタテインメント事業

- ゲームソフトでは、各市場の特性に対応した製品を開発し、これまで色々な子会社に分散していた技術やノウハウを結集融合して、国内のみならず北米、欧州、アジアの世界中の顧客にとって魅力のある商品となるよう、グループのコンテンツ・ラインナップの強化を図ります。
- トイ&ホビーでは、これまでにない独創的な商品で時代の最先端をめざし、新たな市場を創り、コナミの強みであるソフトウェア、IT、コンテンツを活かし、グローバルな展開を進めていきます。
- アミューズメントでは、既存のコンテンツを強化することにより、日本中のアミューズメント施設をリンクさせる“e-AMUSEMENT”サービスを更に拡充する予定です。
- オンラインでは、インターネットを活用したエンタテインメント・コンテンツ、特にモバイル・オンラインゲームを企画・制作・運営・配信することにより、インターネットを活用した「無形」のサービスという新しい価値を継続して提供していく予定です。
- マルチメディアでは、主にゲームに関する書籍を出版し、ゲーム関連の音楽CDやDVDを企画・制作・製造・販売しています。出版、音楽、映像分野における幅広い顧客に喜んでいただけるような、コナミ独自の商品を提供していきます。
- カジノ事業
カジノ事業では、新工場（ネバダ州ラスベガス）竣工による生産能力の増強と、スロットマシン及びカジノマネジメントシステムの販売により、北米での市場シェアの拡大を目指します。
- ヘルス&フィットネス事業
ヘルス&フィットネス事業ではヘルス関連の付加価値サービスを幅広く提供することにより、価格競争ではなくむしろサービスの質を向上することに焦点を置き、効率的に事業を展開していきます。

業績に影響を与える要因

業績全体に影響を与える要因

様々な要因が当社の複数の事業にわたって売上高や費用に影響を与え、その結果当社の業績全体に重大な影響を及ぼします。これらの要因として、大衆文化の動向に対応した「ヒット商品」の価値、知的財産のライセンス取得、季節変動、投資及び企業買収などが挙げられます。

ヒット商品

フィットネス関連以外の売上高は、そのほとんどがエンタテインメントソフトウェア及び機器の販売から得るものであり、いかに消費者の喜ぶゲームと商品の種類を予想し、人気のある商品にするかにかかっています。デジタルエンタテインメント事業及びカジノ事業のそれぞれの売上高は、個々の商品または商品シリーズが「ヒット」するかどうかにより大きく左右されます。ヒット商品が1つ出れば非常に大きな収益を生むだけでなく、後続商品を発売したり、人気ゲームから取ったコンセプトやキャラクターを展開・拡大することによって、その後長期にわたり継続して収益を得ることができます。

例えば、2004年3月期、トイ&ホビー事業において、北米及び欧州における「遊戯王カードゲーム」の売上は好調で、400億円を記録しましたが、2005年3月期には同市場で225億円に減少しました。しかし、この売上の減少は、ゲームソフト事業におけるヒット商品である「メタルギアソリッド」シリーズの最新作、「メタルギアソリッド3 スネークイーター」の売上が好調であったこと並びにサッカーゲーム「ウイニングイレブン」シリーズの売上が引き続き増加したことによって相殺されました。

以前の当社の戦略は様々なプラットフォーム向けに、数多くの新タイトルを開発することによって売上高の変動を軽減しようとしていました。しかしながら、オンラインゲームの普及や当社の海外市場における拡大などの近年の事業環境の変化により、当社コンテンツの用途を広げることによって各タイトルの収入を増やしていく方針に転換いたしました。したがって、当社は「選択と集中」の過程を通じてタイトル数を絞っており、それぞれのヒットタイトルから、より継続的な収益を得られることを期待しています。当社はまた、売上高の変動は、売上高をより一層安定的にする基盤と当社が信ずるスポーツクラブ運営事業への参入によっても軽減しています。

知的財産のライセンス取得

当社は、商品を成功させる可能性を高めるための手段の1つとして、コミック書籍のキャラクター、スポーツやエンタテインメント分野の著名人、知名度の高いイベントなど、大衆文化におけるアイデアやコンセプトの使用権のライセンス取得を行っています。したがって、売上高はある程度、人気のあるアイデアやイメージの権利の特定や獲得の成否に依存します。当社が保有する知的財産のライセンス数は着実に増加しており、1999年3月期には26の商品で13件のライセンスだったものが、2005年3月期には228の商品で146件のライセンスとなりました。

一般にこれらのライセンスの取得は、将来におけるミニマムロイヤリティの保証を必要とします。使用許諾を受けた知的財産にもとづく販売によってロイヤリティ費用を賄うに足るだけの売上高が確保できなかった場合、損失が生じるおそれがあります。また、使用許諾を受けたアイデアにもとづくゲームの利益率は、当社が独自に開発したゲームより低くなります。

近年エンタテインメント業界では、玩具、映画、音楽、コミック、出版、通信など他の業界との融合が加速しています。多数のセグメントで知的財産のライセンスを利用することができれば、より多くの収益を上げることが可能です。例えば、「遊戯王カードゲーム」は、日本の有名な週刊漫画雑誌に掲載された人気漫画「遊戯王」をヒントにして生まれました。当社は、「メディアミックス戦略」にしたがってゲームのライセンスを活用し、トイ&ホビー事業では「遊戯王カードゲーム」によって、またゲームソフト事業では家庭用ゲームソフトによって大きな売上を上げました。

季節変動

当社の多くの商品の需要が最大となるのは12月と1月、特に年末年始で、8月(夏季休暇)と3月(春季休暇)がそれに続きます。これらの月は学校の休暇期間に当たり、日本では12月と1月にクリスマスプレゼントやお年玉として玩具を買うことが慣習的に行われています。しかしながら、各種スポーツイベントの開催や「ヒット」タイトルの発売時期により、売上が増加する結果、当社の収益は業界全般の季節変動パターンを必ずしも反映していません。

投資及び企業買収

当社は、売上高の安定性と伸び率の上昇が期待できる部門での投資と企業買収を通じて、成長と多様化を追求してきました。これらの投資と企業買収は当社の資産、負債の構成、営業成績を部分的に大きく変えました。連結貸借対照表においてこれらの企業買収に関連して、営業権及び無形固定資産の計上額を増やしました。これらの営業権及び無形固定資産に減損が生じていないかを最低年に1回、判定します(「重要な会計方針 - 無形固定資産及び営業権の評価」をご参照ください)。

当社は、当社を取り巻く事業環境の変化に伴い、関連会社との資本関係の見直しを行い、2005年3月期において、持分法適用関連会社である元気株式会社の株式を売却、2005年4月に持分法適用関連会社である株式会社タカラの株式を売却しました。

当社は、特に以下の取引を実施しました。

- 元気株式会社の普通株式を2002年3月期に37.2%取得、2005年3月期に売却。この売却により、2005年3月期に5億6千3百万円の売却益が生じています。
- 株式会社タカラの普通株式を2001年3月期、及び2002年3月期に合計23.0%取得、2005年4月に売却し、2006年第1四半期に69億1千7百万円の売却益が生じる予定です。
- 当社は、2002年3月期に普通株式45.5%を取得後、持分法適用関連会社となった株式会社ハドソンに14億3千4百万円を投じ、持分を54.0%に増やし、連結子会社としました。
- 2004年3月期に株式会社コナミトロイマーの普通株式77.8%を取得し、2005年6月にコナミ株式会社と合併いたしました。
- 当社は2005年4月に株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオの株式を34.8%、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京の株式を36.9%、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパンの株式を37.6%取得し、これらの会社と合併いたしました。当社は2006年3月期におけるこの処理の結果として、これらの会社の少数株主持分の取得に伴い、営業権を認識することになると予測しております。

為替変動

当社が国外で販売を拡大するにつれて、その事業のうち円以外の通貨 最も重要なものは米ドル及びユーロで行う部分が増えています。したがって当社の事業は、外国為替レート 特に円と米ドル、円とユーロの為替レート の変動に左右されやすくなっています。当社の連結財務諸表は次第に、通貨換算リスクと取引リスクの両方を負うようになりつつあります。通貨換算リスクは、海外子会社が当社とは異なる種々の機能通貨を用いるために生じます。これら子会社の機能通貨に対する日本円の価値の変動は、海外子会社への持分投資における換算差損益を生み、当社が当該子会社を処分するか清算するか、あるいはそれに関する減損分を負担するまで、当社の連結資本勘定計算書における為替換算調整額及びその他の包括利益累計額として計上されます。

取引リスクは、費用及び負債の通貨が売上収入及び資産の通貨と異なるときに生じます。当社の国外販売の相当部分は米ドルとユーロで行われます。米ドル及びユーロ建ての売上高は、かなりの程度米ドル及びユーロ建ての原価で相殺されます。外貨で販売される製品に関し、日本から円建てで購入しなければならない部品については為替リスクが残ることになります。

当社は、外貨建債権債務に適用される為替レートの短期的な変動に伴う損益への影響を管理するために、先物為替予約を利用しています。先物為替予約の公正価値の変動は、損益計算書においてデリバティブの損益として認識されます。これに関する詳細な説明は、本アニュアルレポートに含まれる連結財務諸表注記をお読みください。

事業の業績に影響を与える要因

複数の事業を通じて当社の業績全体に影響を与える要因と、単独の事業業績のみに影響を与える要因があります。各事業の業績に影響を与える要因は以下の通りです。

ゲームソフト事業

売上高 ゲームソフト事業では、家庭用ゲーム機及び携帯ゲーム機用のゲームソフトコンテンツ、携帯電話用のゲームコンテンツ、パソコンゲーム及びオンラインゲーム用のゲームソフト並びにコンテンツを制作・販売しています。当社のゲームソフトはソニー プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ、マイクロソフトXboxといった家庭用ゲームプラットフォーム用の独自開発ディスクもしくはDVDと、ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーDS、プレイステーションポータブルなど携帯ゲームプラットフォーム用のROMカートリッジ等の形で販売されます。

2005年3月期におけるゲームソフト事業の売上高(セグメント間売上高を含む)は944億4千4百万円で、連結売上高の36.2%を占めました。これは主に、「メタルギアソリッド3 スネークイーター」が北米、欧州、日本で好調な売上となったことによります。また、人気サッカータイトル「ワールドサッカーウイングイレブン8」及び「ワールドサッカーウイングイレブン8 ライヴウエアエヴォリューション」(プレイステーション2向け)が日本で、また「Pro Evolution Soccer4」(プレイステーション2、Xbox、PC向け)が欧州で好調な売上を記録したことによるものです。北米においては「Dance Dance Revolution」シリーズが好調で、プレイステーション2版「Dance Dance Revolution Extreme」を含むシリーズ全体の売上が約140万本に上りました。北米及び欧州では、「Yu-Gi-Oh!」シリーズが引き続き人気を博しており、プレイステーション2版「Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum」やゲームボーイアドバンス版「Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler」等、シリーズ合計での売上は北米で150万本、欧州で120万本をそれぞれ超えました。この結果、ゲームソフト事業のセグメント間売上高を含めた営業利益率は16.0%でした。

ゲームソフトの売上は、当社が人気ゲームコンテンツを開発または取得する能力に大いに依存しています(「業績に影響を与える要因」「業績全体に影響を与える要因」「ヒット商品、知的財産のライセンス取得」をご参照ください)。ゲームソフトの売上は、ゲーム機の販売数の影響を強く受けます。特定のゲーム機用ソフトウェア商品の潜在的市場は、消費者が購入するゲーム機の総数によって決まります。新しいゲーム機が市場に投入されるとき、そのゲーム機の高まった能力を活用する1つまたは複数のヒット商品を生み出すことができるまで、ゲームソフトの売上高が一時的に落ち込むことがあります。

家庭用ゲーム業界は急速な技術変化を特徴とし、したがって次第に進化するゲーム機が継続的に市場に投入されてきました。急速な技術の移行のため、家庭用ゲーム及びコンピュータゲーム市場において長期にわたる独占を達成したゲーム機はありませんでした。このような家庭用ゲームハードウェア技術の急速な移行に対応するためには、当社はゲーム機のサイクルを継続的に予測し、人気のなくなったゲーム機向けのゲームを発売することのないよう商品流通のタイミングをはかり、新たなゲーム機に必要なソフトウェアプログラミングツールを開発していく必要があります。

費用 新しい家庭用ゲームソフト・タイトルの制作で当社に生じる原価及び費用は、そのゲームが技術的に実現可能な段階に至るまで研究開発費として計上し、その段階に至った時点で経費を資産計上しています。当社のコンシューマーソフトウェアは商業的耐用年数が短いため、最終的なゲームの発売時に資産化した費用を売上原価に算入します。

ゲーム機の急速な技術的進歩は、ソフトウェアの制作プロセスを大きく変えました。新しい128ビット機向けのソフトウェアを制作するプロセスはきわめて複雑であり、当社は、更に強力なゲーム機が将来出現すればこの制作プロセスは一層複雑かつ費用のかさむものになると予想しています。当社の見積りでは、現在新タイトルの制作に要する期間は6ヶ月から24ヶ月であり、1タイトル当たりの制作費は一般に1億円から7億円ですが、技術的に最も複雑な当社のタイトルの費用は10億円を超えることもあり得ます。

ゲームソフトの売上原価には、コンテンツライセンサーからのライセンスの費用も含まれます。コンテンツライセンスの一部には前払ロイヤリティまたは保証ロイヤリティも含まれますが、当社が支払うロイヤリティのほとんどは売上ベースによって計算されます。前払ロイヤリティの費用は、販売された関連する製品の個数にもとづき

償却しています。前払ロイヤリティやソフトウェアの資産化した制作費用の将来の回収可能性は、タイトルの実績にもとづき定期的に評価します。回収不能とみなした資産化した費用は製品制作費の一部として計上しています。

トイ&ホビー事業

売上高 2005年3月期におけるトイ&ホビー事業からの売上高(セグメント間売上高を含む)は410億8百万円で、連結売上高の15.7%を占めました。これは主として、北米、欧州及び日本における人気商品「遊戯王カードゲーム」シリーズの堅調な売上によるものです。2005年3月期におけるトイ&ホビー事業のセグメント間売上高を含めた営業利益率は17.4%でした。

同事業の売上高は主として、人気のあるコミック書籍やテレビのキャラクターに対する権利を特定・取得し、独自のゲームにそれらを活用する当社の能力と、子供の人口、製品の市場投入のタイミング、市場内での競争、製品のライフサイクル及び全般的な経済動向の影響を受けます。

トイ&ホビー事業は、主にカードゲームの販売から収益を得ています。2005年3月期の当社のトイ&ホビー事業の売上の約80%は北米、欧州及び日本における「遊戯王カードゲーム」の売上から得ました。これらの市場でのカードゲームの売上は、主に漫画やテレビアニメのコンテンツの人気、テレビの放映スケジュール等を反映した商品投入のタイミング、そしてその他の競合製品等の影響を受けると当社は考えます。カードゲーム市場が既に存在していた米国に対して、欧州市場ではカードゲームが比較的目的新しいものだったため、玩具市場でカードゲームが認知されたことも売上に影響します。「遊戯王カードゲーム」の国際的認知度を高め、販売促進をするために、「遊戯王世界大会」などのイベントを通して全世界でカードの標準化を行っています。

当社のトイ&ホビー事業が活動する日本の玩具業界は、出生率の低下、子供の早熟傾向による低年齢での玩具離れ、経済の停滞による可処分所得の減少、他の娯楽への支出額の増加等の問題に直面しています。しかし、子供一人に対する支出額の増加に加え、社会の高齢化に伴い大人を対象とする玩具の需要が高まっているため、玩具業界は急激な売上の減少をみることなく堅調に推移しています。したがって事業ポートフォリオの均衡を保ち、商品ラインナップをより魅力的なものにするために、当社は日本市場向けの商品、特に男児用玩具商品の多様化を図っています。たとえば、テレビの人気特撮ヒーロー番組「幻星神ジャスティライザー」に登場するキャラクターを用いた男児用の様々なアクションフィギュアやその他の玩具を投入し、市場で好評を得ました。また、初めての試みとして、新しい口ロボットヒーローを主人公とするテレビのアニメ番組「Get Ride! アムドライバー」の制作に参加し、同時にこのコンテンツにもとづく男児用の玩具商品を開発しました。

費用 トイ&ホビー事業は、扱う商品の一部の製造原価が比較的安いこと、比較的利益率の高いセグメントです。特にカードゲームは、製造費が比較的小さいため、これまで他の玩具商品より高い利益率を示してきました。原価には、原料費、製造外注費、ライセンス費用、研究開発費及び管理費が含まれます。更に、トイ&ホビー事業で扱う商品は一般に過去に開発された知的財産を基盤とするため、トイ&ホビー事業の研究開発費は比較的小さくなっています。

アミューズメント事業

売上高 2005年3月期におけるアミューズメント事業の売上高(セグメント間売上高を含む)は375億8千2百万円で、連結売上高の14.4%を占めました。この事業セグメントの売上は主に、「麻雀格闘倶楽部」や「クイズマジックアカデミー」などの人気のあるアミューズメントゲーム、「ウイングファンタジア」や「GI-TURFWILD」などのメダルゲーム機並びにパチンコ機の液晶ユニット用ソフトウェアの売上によるものです。2005年3月期のアミューズメント事業のセグメント間売上高を含めた営業利益率は28.8%でした。

アミューズメント施設向けゲームの売上は、20年程前まではアミューズメント施設でしか遊ぶことができなかったような競争力の高い娯楽選択肢を提供する洗練されたゲーム機の登場や、携帯電話等の高度な双方向型エンタテインメント商品の出現以来、低減を続けていましたが、2003年度には国内のアミューズメント施設産業の売上が増加に転じました。これはシネマコンプレックス、ショッピングセンター等を抱える多目的商業施設や、特に家族や女性を集める力のあるその他の商業施設内の大規模アミューズメント施設の数が増加したことによります。

アミューズメント事業の売上高の大部分は、アミューズメント施設向けゲーム及びメダルゲーム機の販売によ

るものです。特に、プレーヤーが他のアミューズメント施設のプレーヤーとオンライン接続によって直接対戦ができるアミューズメントゲーム「麻雀格闘倶楽部」シリーズのようなアミューズメント施設向け「e-AMUSEMENT」商品が市場で好評を博したことの恩恵を引き続き享受しました。同事業の売上高は、市場の支持、ヒットタイトルの市場投入及び全般的な経済動向の影響を受けます。当社は、新しいゲームを生み出すことに加え、既存のアミューズメントゲーム用の新しいソフトウェアを生み出すことによって、アミューズメントゲームのライフサイクルを延長し、アミューズメント事業の利益率を高めることができると考えています。

当社は日本でのメダルゲーム機から持続的な売上を上げています。2005年3月期に当社はメダルゲーム機から109億円の売上を記録しましたが、これは主に「ウイングファンタジア」や「GI-TURFWILD」シリーズの売上が好調であったためです。当社は日本のメダルゲーム機産業におけるリーディング・カンパニーの1つであると自負しています。日本におけるアミューズメント施設業界は整理統合が進んでいるため、アミューズメント施設の数が増減するとともに、各施設の平均的規模は拡大しており、「ウイングファンタジア」のような集客力の高い大型メダルゲーム機が大規模なアミューズメント施設にマッチして人気を集めています。

アミューズメント事業は、パチンコ機の液晶ユニット用ソフトウェアの販売でも売上を得ています。パチンコ機の液晶ユニットの売上高は、市場の成熟度、消費者の好み、規制による基準、液晶ユニットの需給バランス、市場内での競争、製品ライフサイクル及び全般的な経済動向の影響を受けます。パチンコ店はすべてのソフトウェアが一定のライフサイクルを有することを認識し、一般に2ヶ月から1年ごとに定期的な置き換えを行っており、収入水準が低下した旧型機器を、エンタテインメント性が高く、プレーヤーがより魅力を感じる新しい機器に置き換えています。2005年3月期における液晶ユニットの売上高の増加は、主に商品タイトル数の増加によるものです。2006年3月期から、パチンコ機の液晶ユニットの売上高をその他セグメントにて計上いたします。

また、パチンコ機市場は、パチンコ店の店舗数は減少しているものの、1店舗当たりの設置台数は増加しており、パチンコ機器販売市場は拡大傾向にあります。また、2004年7月にパチンコ機に対する規制が緩和され、新規機種の販売も好調となっはいるものの、パチンコ業界が依然として規制のもとにあることには変わりなく、そのことが当社の営業活動の迅速な展開を制約しています。日本のパチンコ機メーカーはすべて、販売活動に従事するための許可を警察庁の外郭団体である保安電子通信技術協会から得る必要があります。パチンコ機メーカーは、全国防犯協会連合会にも登録しなければなりません。許認可の要件が、新しいパチンコ機製品の開発・発売を遅らせる場合もあります。パチンコ機に適用される規則または規定の変更が、当社の液晶ユニット用ソフトウェアの売上に影響を与えるおそれがあります。

費用 アミューズメント事業の費用は、主に部品及び原料の原価、製造原価並びに研究開発費に関係するものです。特にパチンコ機用液晶ユニットについては、時として原料が不足し、それが価格に影響を与える場合があります。アミューズメント施設向けゲーム及びメダルゲームに関しては、部品や原料のコスト負担がより少なくて済むため、新しい機械を販売するよりも既存の機械に新しいゲームソフトのコンテンツを供給する方がより高いマージンを得ることができます。当社は現在、費用のかさまないインターネットにリンクさせたアミューズメント施設向け「e-AMUSEMENT」ゲームの市場投入や、製造原価を小さくするその他の方策によって、アミューズメント事業の利益率の更なる改善に取り組んでいます。

カジノ事業

売上高 2005年3月期におけるカジノ事業の売上高(セグメント間売上高を含む)は116億4千3百万円で、連結売上高の4.5%を占めました。カジノ事業の主な収入源は、オーストラリアや北米でのビデオスロット機やソフトウェアコンテンツの販売によるものです。カジノ事業の売上高は、製品の市場投入のタイミング、種々の市場における規制に係る認可のタイミング、他国のカジノ市場に浸透できるかどうか、カジノ利用者の数、各市場のカジノに関する規制、当社の生産能力、市場内での競争、通常の製品ライフサイクル及び全般的な経済動向の影響を受けます。

当社は、カジノ機器の販売を海外、特に北米とオーストラリアで行っています。東京都産業労働局によれば、カジノは130を超える諸国でその営業が公認されており、カジノを公認する国の数は毎年増加しています。2005年

のカジノ機器の世界的な推定売上高(リース、その他を含む)は3千億円を超え、市場は継続的に成長するだろうと当社はとらえています。

オーストラリア全州においてカジノ機器の販売・製造に関するライセンスを有するKonami Australia Pty Ltdは、当社の主力製品「Egyptagon」を含むカジノ機器を販売しました。最大手企業による寡占状態にあるオーストラリアのカジノ機器市場では当社がすぐに市場のリーダーの地位に立つことは困難ですが、その他の主要なカジノ機器製造販売業者の1つとして、当社はオーストラリア市場で安定的なポジションを確保しています。しかし、オーストラリアのカジノ市場は、各州におけるカジノ機器の台数の上限を規制していることもあり、市場として成熟しており、横這い状態であると当社は考えています。このため、市場の性質や規制の大幅な変更がない限り、オーストラリアで当社のカジノ機器の売上が将来大きく伸びると予測することはできません。

世界最大のカジノ機器市場である北米では、当社は現在主要州及び主要ネイティブアメリカンのカジノにおいてカジノ機器を製造販売するライセンスを取得しています。当社は2004年10月にラスベガスで開催された世界最大のゲーミングショーに参加し、22タイトルに及び当社製品を展示することにより、カジノ機器のラインナップを質・量ともに向上させたことを示しました。また、カジノマネジメントシステム「フォーサイズ」シリーズを展覧したことで、当社の製品領域の拡大をアピールしました。

オーストラリアと比べ、北米におけるカジノ機器に対する需要は伸びていると当社はとらえています。また、当社は北米における最大カジノ市場の1つであるニュージャージー州のライセンスを2004年8月に取得しており、今後、商品認可が順調に承認されれば、北米市場でのシェアを更に拡大することができると期待しています。増大する需要に対応するために当社はラスベガスにカジノ機器の製造工場を建設しました。新工場では大幅に生産能力が増加し、2005年6月から操業を開始しています。

費用 カジノ事業の費用は、大部分が部品と原料の原価、製造原価及び研究開発費に係るものです。近年当社は、海外で販売される当社の機器について、販売される市場で部品を調達し製品を製造することにより、輸送費や為替リスクを軽減してカジノ事業の売上原価を引き下げよう努めてきました。

ヘルス&フィットネス事業

売上高 当社は(財)社会経済生産性本部発行のレジャー白書によると日本最大のスポーツクラブ運営事業者であります。当社はまた、フィットネス関連ゲーム及びフィットネスマシンの設計、製造及び販売も行っています。2005年3月31日現在、当社は205のスポーツクラブを運営し、合計で約82万9千人の会員にサービスを提供しています。当社のヘルス&フィットネス事業の2005年3月期の売上高(セグメント間売上高を含む)は791億5百万円で、連結売上高の30.3%を占めました。

当社のヘルス&フィットネス事業の収益の大部分は会員からの会費収入によるものです。当社の会費システムは事実上入会金を含んでいません。また、当社には新会員のための融資制度がありません。融資制度がないこと、及び会員の大部分がクレジットカードで会費を支払っているという事実は、当社が受取債権を回収できずに損失を被るリスクが比較的低いことを意味しています。

当社のスポーツクラブは更に、付帯的な販売やサービス、クラブ内レストランでの食事を含む消耗品及びクラブ内ショップでの栄養食品の販売、並びにジャザサイズ、その他のフィットネス教室、マッサージ、健康相談、ダイエット・プログラム及び個人トレーナー等のサービス料金からも追加的に収入を得ています。

市場の好ましくない状況のため、当社は予想した成長を遂げられませんでした。施設や会員の数を増やすことで、当社は今後も引き続き売上高を伸ばそうとしています。当社は現在、日本の主要都市の全てではないものの、多くの主要都市に進出しており、日本全域を網羅するまで新たな地域へサービス範囲を広げていく予定です。

当社は、より強力なブランドを創造するための措置を講じました。日本のスポーツクラブ業界におけるナンバーワンブランドとしての地位を強固なものにするために「エグザス」「ピープル」といった数々のブランドを「コナミススポーツクラブ」という1つのブランドに統合し、これにより、当社は、ブランド認知を強化し、より洗練された施設

サービスを提供することで、会員の継続率の改善を図ろうとしています。既存施設の売上の増加は新規オープンの施設に比べて小さいため、既存施設の顧客の継続率を上げることが当社の主要な目的の1つです。顧客への利便性を改善する活動の中で、当社は、専門的な知識を持つインストラクターが各顧客に個別レッスンを提供するパーソナルトレーナーシステム等の新たなサービスと商品を導入しました。また、当社は様々なクラブ施設情報と健康関連情報を提供する公式i-mode(インターネット携帯電話)サイトをフィットネス産業で初めて開始しました。今後はITを活用し、クラブ、家庭、外出先の3つの日常シーンをつなぎ、生活の中での包括的な健康管理を可能とするIT健康管理システムを提供できるよう提案していきます。

また、効率的に競争を行うために、当社は価格のディスカウントよりもサービスの質の向上に焦点を置いています。たとえば、スポーツクラブではスパやマッサージといった付加価値サービスを追加料金で用意しています。更に、会員が参加できるホノルルマラソンツアーやスキーツアー等のイベントやツアーを提供しています。これらの努力の結果、2005年3月期における顧客1人当たりの平均支出額が増加しました。

当社のヘルス&フィットネス事業は、消費者用にフィットネス志向のゲームと家庭用のフィットネスマシンを、主にコナミのスポーツクラブ用にエンタテインメントの要素を持つフィットネス機器を開発しています。2005年3月31日現在において、当社は「EZシリーズ」等の自社製のフィットネス機器のフルラインナップを完成しており、これらの機器は現在コナミスポーツ株式会社のスポーツクラブに導入されています。更に当社のいくつかの新しい機器が様々な開発段階にあります。

また、当社は2005年3月期には高濃度酸素やマイナスイオン発生機能を内蔵した家庭用フィットネスマシン「Refreshment bike」、多機能歩数計「e-walkylife」に保存された運動データを表示、管理するソフト「健身計画」や当社オリジナルのサプリメント、「フラバンジェノールアップ50」や「フラバンジェノールMSMプラス」を導入しました。

2004年3月期に当社のフィットネス志向のゲーム及びフィットネス機器事業は、家庭でエクササイズを楽しみながらダイエットを行うことができるフィットネス・ゲームソフト、「ダイエット・チャンネル」を発売しました。

2003年3月期においては、家庭用ゲームソフトを用いて体力測定ができる武道フィットネスアクションゲームとして人気のある「マーシャルビート2」や、家庭でリアルなエアロビクスを楽しめる「エアロビクスレボリューション」などの家庭用フィットネス製品を発売しました。

費用 当社のヘルス&フィットネス事業の営業費用には、スポーツクラブ事業に関する施設リース、トレーナー及び従業員の給料、フィットネス機器及びその他の機器の経費、水道光熱費、マーケティング費用、施設維持及び減価償却の費用を含みます。新たなスポーツクラブを開設すると、最初の12ヶ月間は営業損失を生じることがしばしばありますが、この最初の12ヶ月間の運営実績は個々のクラブにより大きく異なります。新規に開設したスポーツクラブの場合、新規会員数水準では営業1年目に利益を上げるだけの十分な売上を生み出すことは難しい傾向にあります。また営業2年目についても会員数水準が安定した店舗と比較した場合、利益率が低い傾向があります。しかしながら、当社の費用の大部分は固定費であるため、営業利益率は会員数の増加に伴って各クラブごとに改善する傾向があります。当社のフィットネス関連ゲーム及びフィットネス機器事業の費用は、部品及び原材料の費用、製造費並びに研究開発費が主なものになっています。

2003年3月期に当社はコナミスポーツ株式会社への投資に関し475億9千9百万円の減損を認識したため、ヘルス&フィットネス事業において多額の追加営業費用を生じました。この減損は米国会計基準にもとづき、営業費用として取り扱われます。この減損のうち約367億1千7百万円は営業権の減損処理に関連するものであり、残りの108億8千2百万円は商標・フランチャイズ契約等の識別可能な無形固定資産に関連するものでした。減損によるこれらの損失は、日本における全般的経済状況の悪化傾向の結果、このセグメントの成長が当社の予想を下回ったという事実に起因するものです。2004年3月期及び2005年3月期に当社が計上した減損はありませんでした。

業績

下表は、対象期間の連結損益計算書から抜粋した科目を示したものです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
売上高及び営業収入:				
製品売上高	¥178,766	¥196,136	¥183,030	\$1,704,349
サービス収入	74,891	77,276	77,661	723,168
売上高及び営業収入合計	253,657	273,412	260,691	2,427,517
営業費用:				
製品売上原価	112,364	115,229	114,547	1,066,645
サービス原価	62,515	63,953	65,816	612,869
営業権及びその他無形固定資産減損費用	47,599	—	—	—
販売費及び一般管理費	53,049	53,517	52,192	486,005
営業費用合計	275,527	232,699	232,555	2,165,519
営業利益(損失)	(21,870)	40,713	28,136	261,998
その他の収益(費用):				
受取利息	373	488	518	4,824
支払利息	(938)	(865)	(971)	(9,042)
子会社株式売却益	904	—	—	—
関連会社株式売却益	—	—	563	5,243
その他—純額	(565)	(229)	(804)	(7,487)
その他の収益(費用)—純額	(226)	(606)	(694)	(6,462)
税引前当期利益(損失)	(22,096)	40,107	27,442	255,536
法人税等:				
当期税額	14,912	18,686	15,517	144,492
繰延税額	(8,726)	(651)	(7,615)	(70,910)
法人税等合計	6,186	18,035	7,902	73,582
少数株主利益(損失)及び 持分法投資利益(損失)調整前当期利益(損失)	(28,282)	22,072	19,540	181,954
少数株主利益(損失)	(1,051)	2,220	2,761	25,710
持分法投資利益(損失)—純額	(1,288)	252	(6,293)	(58,600)
当期純利益(損失)	¥(28,519)	¥ 20,104	¥ 10,486	\$ 97,644

2005年3月期と2004年3月期との比較

売上高

2005年3月期の売上高は、前年度(2,734億1千2百万円)に比べて127億2千1百万円(4.7%)減少し、2,606億9千1百万円となりました。この減少は主に、ゲームソフト事業、アミューズメント事業、カジノ事業等における合計売上高の増加を、「遊戯王カードゲーム」の売上高が495億円から325億円に減少したトイ&ホビー事業の売上高の減少が上回ったことによるものです。各事業セグメントにおける売上増減に関する、より詳しい情報については「セグメント情報」をご参照ください。

売上原価

2005年3月期の売上原価(製品売上の原価と提供したサービスの原価の合計)は、2004年3月期(1,791億8千2百万円)に比べて11億8千1百万円(0.7%)増加し、1,803億6千3百万円となりました。これは主に、比較的原価率の低い「遊戯王カードゲーム」の売上高が減少し、それ以外の商品の売上高が増加したことに伴う売上原価の増加、及びヘルス&フィットネス事業における人件費等の増加によるサービス原価の増加によるものです。

販売費及び一般管理費

2005年3月期の販売費及び一般管理費は、2004年3月期(535億1千7百万円)に比べて13億2千5百万円(2.5%)減少し、521億9千2百万円となりました。この減少は主に、広告宣伝費が7億1千万円減少したことによるものです。

営業利益

上記の結果、2005年3月期の営業利益は、2004年3月期の営業利益407億1千3百万円から125億7千7百万円減少し、281億3千6百万円の営業利益となりました。2005年3月期の売上高営業利益率は2004年3月期の14.9%から4.1%低下し、10.8%となりました。

その他の収益(費用)―純額

2005年3月期のその他の費用の純額は、2004年3月期の費用6億6百万円に比べて8千8百万円増加し、6億9千4百万円の費用となりました。これは、関係会社株式売却による売却益の増加を、支払利息および為替差損の増加が上回ったためです。

税引前当期利益

上記の結果、2005年3月期の税引前当期利益は、2004年3月期の401億7百万円に比べて126億6千5百万円減少し、274億4千2百万円となりました。

法人税等

2005年3月期の法人税等は、2004年3月期の法人税等180億3千5百万円に比べて101億3千3百万円減少し、79億2百万円となりました。法人税等のこの減少は、課税所得が減少したこと、及び制作子会社との合併にともない、制作子会社の第三者割当実施時に計上した子会社売却益に係わる一時差異の解消の可能性がなくなったため繰延税金負債を取り崩したことなどによるものです。その結果、2005年3月期の実効税率は2004年3月期の45.0%から16.2%低下し、28.8%となりました。我々の実効税率と法定実効税率の差異は、主に上述の子会社株式の売却益によるものです。これに関する詳細な説明は、本アニュアルレポートに含まれる連結財務諸表注記12をお読み下さい。

少数株主利益

2005年3月期の少数株主利益は、2004年3月期の22億2千万円に比べて5億4千1百万円増加し、27億6千1百万円となりました。これは主に、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパンの当期純利益が、ゲームソフトの販売の好調により増加したことによるものです。

持分法投資利益(損失)

2005年3月期の持分法投資利益(損失)は、2004年3月期の利益2億5千2百万円に比べて65億4千5百万円減少し、62億9千3百万円の損失となりました。これは主に、株式会社タカラと株式会社ハドソンの業績が悪化したことによるものです。

当期純利益

以上の結果、2005年3月期の当期純利益は、2004年3月期の201億4百万円に比べて96億1千8百万円減少し、104億8千6百万円の利益となりました。

2004年3月期と2003年3月期との比較

売上高

2004年3月期の売上高は、2003年3月期(2,536億5千7百万円)に比べて197億5千5百万円(7.8%)増加し、2,734億1千2百万円となりました。この増加の主因は、トイ&ホビー事業において、特に495億円の売上を記録した「遊戯王カードゲーム」の売上が欧州及び北米で好調だったこと、ゲームソフト事業において、サッカータイトル及び「遊戯王」ゲームタイトルがそれぞれ全世界で460万本及び501万本の売上を記録し、人気が続いたこと、並びに北米における当社の主力カジノ機器の売上が堅調だったこと等により各事業セグメントで売上が増加したことによりま。各事業セグメントにおける売上増加に関する、より詳しい情報については「セグメント情報」をご参照ください。

売上原価

2004年3月期の売上原価(製品売上の原価と提供したサービスの原価の合計)は、2003年3月期(1,748億7千9百万円)に比べて43億3百万円(2.5%)増加し、1,791億8千2百万円となりました。これは主に、アミューズメントゲームの生産増により単位原価が低下したためアミューズメント事業セグメントの売上原価が減少したにも拘らず、ゲームソフト事業、トイ&ホビー事業及びカジノ事業の総売上数量が増加したことによるものです。

営業権及びその他無形固定資産の減損費用

2003年3月期に営業権及びその他無形固定資産に関する475億9千9百万円の減損費用が生じましたが、2004年3月期には減損費用は生じませんでした。

販売費及び一般管理費

2004年3月期の販売費及び一般管理費は、2003年3月期(530億4千9百万円)に比べて4億6千8百万円(0.9%)増加し、535億1千7百万円となりました。この費用増加は主に、16億7千3百万円の広告費の増加によるものでした。

営業利益(損失)

上記の結果、2004年3月期の営業利益(損失)は、2003年3月期の営業損失218億7千万円から625億8千3百万円増加し、407億1千3百万円の営業利益となりました。2004年3月期の売上高営業利益率は2003年3月期の-8.6%から23.5%上昇し、14.9%となりました。

その他の収益(費用)―純額

2004年3月期のその他の費用の純額は、2003年3月期の費用2億2千6百万円に比べて3億8千万円増加し、6億6百万円の費用となりました。これは主に、2003年3月期に9億4百万円の子会社の株式売却益を計上しましたが、2004年3月期には子会社の株式売却益がまったくなかったという事実によりま。

税引前当期利益(損失)

上記の結果、2004年3月期の税引前当期利益(損失)は、2003年3月期の220億9千6百万円の損失に比べて622億3百万円増加し、401億7百万円の利益となりました。

法人税等

2004年3月期の法人税等は、2003年3月期の法人税等61億8千6百万円に比べて118億4千9百万円(191.5%)増加し、180億3千5百万円となりました。法人税等のこの増加は、2003年3月期の営業権の減損費用の認識により税引前当期利益が増加したことによるものです。その結果、2004年3月期の実効税率は2003年3月期の-28.0%から73.0%上昇し、45.0%となりました。我々の実効税率と法定実効税率の差異は、主に損金不算入費用によるものです。これに関する詳細な説明は、本アニュアルレポートに含まれる連結財務諸表注記12をお読み下さい。

少数株主利益(損失)

2004年3月期の少数株主利益(損失)は、2003年3月期の損失10億5千1百万円に比べて32億7千1百万円増加し、22億2千万円の利益となりました。これは主に、コナミスポーツ株式会社により2003年3月期に生じた営業権及び識別可能な無形固定資産を減損した結果、同資産に対応する少数株主利益26億3千2百万円が取り崩され、それが子会社全体の利益の増加を上回ったことによるものです。

持分法投資利益(損失)

2004年3月期の持分法投資利益(損失)は、2003年3月期の損失12億8千8百万円に比べて15億4千万円増加し、2億5千2百万円の利益となりました。これは主に、2003年3月期に株式会社ハドソンの株式市場価格の一時的でない下落により、24億3千8百万円の当社の投資価格の減少が計上されたことによるものです。

当期純利益(損失)

以上の結果、2004年3月期の当期純利益(損失)は、2003年3月期の損失285億1千9百万円に比べて486億2千3百万円増加し、201億4百万円の利益となりました。

セグメント情報

米国財務会計基準書—Statement of Financial Accounting Standards(以下「SFAS」)第131号「企業のセグメントと関連情報の開示(Disclosure about Segments of an Enterprise and Related Information)」にもとづき、当社は、それぞれ独立した財務情報が入手可能で、連結財務諸表で報告される、5つの事業セグメントを有しています。当社の最高意思決定者は、資源配分や業績評価を決定する上で、これらの情報を定期的に評価します。各事業セグメントは、異なる市場において異なる製品・サービスを提供する戦略的事業単位であるため、それぞれ個別に管理されています。当社は、SFAS第131号にしたがって、米国会計基準にもとづいた財務諸表から得た事業別セグメント情報(当社の経営管理資料に掲載されているものと同じ)を添付の連結財務諸表において報告しています。

2003年9月30日終了の第2四半期付けで当社は、当社の「その他」のセグメントの実績を全社及び消去分と統合しました。この変更にしたがい、2003年3月期の実績を2004年3月期及び2005年3月期公表のものと同様に適合するように分類し直しました。

以下の3つの表は、2003年3月期、2004年3月期及び2005年3月期におけるセグメント別売上高(セグメント間売上高を含むものと除いたもの)、営業費用、営業損益を示したものです。これらは、当社の営業成績と各セグメントの収益性及び業績を評価するため、当社の最高意思決定者により主要な指標として利用されています。表のあとに記した年度比較は、各年度の売上高(セグメント間売上高を含む)、営業費用、及び営業損益の比較検討を行ったものです。

単位:百万円							
2003年3月期	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥ 85,891	¥ 45,887	¥ 33,105	¥ 8,215	¥ 78,437	¥ 2,122	¥ 253,657
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,585	61	1,200	—	88	(2,934)	—
合計	87,476	45,948	34,305	8,215	78,525	(812)	253,657
営業費用	73,489	29,319	27,035	8,384	127,937	9,363	275,527
営業利益(損失)	¥ 13,987	¥ 16,629	¥ 7,270	¥ (169)	¥ (49,412)	¥ (10,175)	¥ (21,870)

単位:百万円							
2004年3月期	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥ 90,105	¥ 57,335	¥ 34,547	¥ 10,947	¥ 78,875	¥ 1,603	¥ 273,412
セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,415	133	880	—	24	(3,452)	—
合計	92,520	57,468	35,427	10,947	78,899	(1,849)	273,412
営業費用	76,436	37,889	23,630	10,255	76,127	8,362	232,699
営業利益(損失)	¥ 16,084	¥ 19,579	¥ 11,797	¥ 692	¥ 2,772	¥ (10,211)	¥ 40,713

単位:百万円							
2005年3月期	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥ 92,672	¥ 40,631	¥ 36,699	¥ 11,641	¥ 78,843	¥ 205	¥ 260,691
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,772	377	883	2	262	(3,296)	—
合計	94,444	41,008	37,582	11,643	79,105	(3,091)	260,691
営業費用	79,376	33,860	26,750	10,201	77,058	5,310	232,555
営業利益(損失)	¥ 15,068	¥ 7,148	¥ 10,832	¥ 1,442	¥ 2,047	¥ (8,401)	¥ 28,136

単位:千米ドル							
2005年3月期	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	\$862,948	\$378,350	\$341,736	\$108,399	\$734,175	\$ 1,909	\$2,427,517
セグメント間の内部売上高 又は振替高	16,501	3,510	8,222	19	2,439	(30,691)	—
合計	879,449	381,860	349,958	108,418	736,614	(28,782)	2,427,517
営業費用	739,138	315,299	249,092	94,990	717,553	49,447	2,165,519
営業利益(損失)	\$140,311	\$ 66,561	\$100,866	\$ 13,428	\$ 19,061	\$(78,229)	\$ 261,998

2005年3月期と2004年3月期との比較

ゲームソフト事業

2005年3月期におけるゲームソフト事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2004年3月期(925億2千万円)に比べて19億2千4百万円(2.1%)増加し、944億4千4百万円となりました。この増加は主に人気ゲームソフトシリーズの最新作である「メタルギアソリッド3 スネークイーター」が北米、欧州及び日本で好調な売上を記録したことによります。また、国内及び欧州におけるサッカータイトル、並びに北米における「Dance Dance Revolution」シリーズ、北米及び欧州における「Yu-Gi-Oh!」シリーズの売上が好調でした。国内では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8」及び「ワールドサッカーウイニングイレブン8ライヴウエアエヴォリューション」、欧州では「Pro Evolution Soccer 4(プレイステーション2、Xbox、PC向け)をはじめとするサッカータイトルがアジア及び北米を含む全世界で580万本の売上を記録しました。北米における「Dance Dance Revolution」シリーズの売上については、「Dance Dance Revolution EXTREME」を含め約140万本となりました。また、「Yu-Gi-Oh!」シリーズも引き続き北米、欧州で好調に売り上げ、プレイステーション2版「Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum」やゲームボーイアドバンス版「Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler」をはじめとするシリーズ合計での売上は北米で150万本を超え、欧州では120万本を超えました。その結果、当社のタイトルの販売本数は、2004年3月期の2,160万本から2005年3月期には2,210万本に増加しました。一方、他社からの買い付け販売によるタイトルは、前年度の310万本から2005年3月期には230万本に減少しました。合計の販売本数は、30万本減少し、2004年3月期の2,470万本から2005年3月期には2,440万本となりました。

営業費用は、2004年3月期(764億3千6百万円)に比べて29億4千万円(3.8%)増加し、793億7千6百万円となりました。この増加には、21億2千2百万円の売上原価の上昇、及び8億1千8百万円の販売費及び一般管理費(「遊戯王」タイトルに関連する広告宣伝費を含む)の増加が含まれています。また、今期は複雑なゲーム内容で、高度なグラフィックのゲームソフトが発売されたことにより、開発費が増加したことも要因となりました。

営業利益は、費用の増加が売上増を上回ったため、2004年3月期(160億8千4百万円)から10億1千6百万円(6.3%)減少し、150億6千8百万円となりました。

トイ&ホビー事業

2005年3月期におけるトイ&ホビー事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2004年3月期(574億6千8百万円)に比べて164億6千万円(28.6%)減少し、410億8百万円となりました。この減少は主に、北米及び欧米における「遊戯王カードゲーム」の売上が、前年度の400億円から225億円に減少したことによるものです。一方で、日本を含むアジアにおける「遊戯王カードゲーム」の売上高は、2004年3月期の95億円から2005年3月期には100億円に微増しましたが、減少した額がこの増加分を上回りました。結果として、全世界での「遊戯王カードゲーム」の合計売上高は、2004年3月期の495億円から2005年3月期には325億円へと減少しました。当社はまた、人気特撮ヒーロー番組「幻星神ジャスティライザー」に登場するキャラクターを用いた玩具、「幻星神ジャスティライザー」シリーズでも安定した売上を記録しました。

2005年3月期の営業費用は、2004年3月期(378億8千9百万円)に比べて40億2千9百万円(10.6%)減少し、338億6千万円となりました。これは主に、売上高の減少が、製造原価が比較的安い「遊戯王カードゲーム」の売上の減少によるものだったことによるものです。

2005年3月期の営業利益は、売上高の減少が費用の減少を上回った結果、2004年3月期(195億7千9百万円)に比べて124億3千1百万円(63.5%)減少し、71億4千8百万円となりました。これは主に、売上高に占める「遊戯王カードゲーム」に帰属する売上高が減少したことによるものです。

アミューズメント事業

2005年3月期におけるアミューズメント事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2004年3月期(354億2千7百万円)に比べて21億5千5百万円(6.1%)増加し、375億8千2百万円となりました。この増加はパチンコ機用液晶ユニットの売上高がタイトル数の増加により、2004年3月期(60億円)と比べて12億円(20%)増加し72億円

となったことによるものです。また、2005年3月期の施設用ビデオゲーム製品の売上も主に「麻雀格闘倶楽部」や「クイズマジックアカデミー」等のアミューズメント施設向け「e-AMUSEMENT」商品が市場で好評を博したこと、及び「ポップンミュージック」、「ギターフリークス」、「ドラムマニア」等の音楽シミュレーションゲームが堅調に売上を伸ばしたことにより、184億円を記録しました。メダル機の売上では大規模アミューズメント施設への大型メダル機の投入により、2004年3月期の110億円からほぼ横這いの109億円となりました。メダル機の売上にはパーティー感覚が楽しめる大型マスメダルプッシャーゲーム「ウイングファンタジア」並びに臨場感のある「GI-TURFWILD」、娯楽性のあるステージ効果で人気のある「ファンタジックフィーバー」等があります。

2005年3月期の営業費用は、2004年3月期(236億3千万円)から31億2千万円(13.2%)増加し、267億5千万円となりました。これはアミューズメント施設ゲームの新規タイトル投入に伴う制作原価の増加及び液晶事業における部材の高騰により、原価率が2004年3月期の52.8%から2005年3月期には59.1%に上昇したためです。

2005年3月期の営業利益は、営業費用の増加が売上高の増加を上回り、2004年3月期(117億9千7百万円)から9億6千5百万円(8.2%)減少し、108億3千2百万円となりました。

カジノ事業

2005年3月期におけるカジノ事業の売上高は、2004年3月期(109億4千7百万円)に比べて6億9千6百万円(6.4%)増加し、116億4千3百万円となりました。この増加は主に、当社の米国子会社であるKonami Gaming, Inc.によるカジノマネジメントシステムの開発がほぼ終了し販売を開始したことによって、システム売上が増加したためです。当社のオーストラリアの子会社、Konami Australia Pty Ltdによるカジノ機器のオーストラリア国内での売上は、2005年3月期には若干減少しましたが、海外市場まで積極的に販売を展開することで、売上高を維持しています。

2005年3月期の営業費用は、2004年3月期(102億5千5百万円)に比べて5千4百万円(0.5%)減少し、102億1百万円となりました。営業費用は売上高の増加に対して、若干の減少になりました。これは主に、主要な費用が販売原価ではなく研究開発費として計上されているカジノマネジメントシステムの売上高の増加によるものです。

2005年3月期の営業利益は、売上高の増加と費用の減少により、2004年3月期(6億9千2百万円)から7億5千万円(108.4%)増加し、14億4千2百万円となりました。

ヘルス&フィットネス事業

2005年3月期におけるヘルス&フィットネス事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2004年3月期(788億9千9百万円)に比べて2億6百万円(0.3%)増加し、791億5百万円となりました。この増加は主に、サービスの質を改善し、幅広いヘルス関連の付加価値サービスを提供できたため、会員一人当たりに対する売上高が増加したこと、受託施設の売上高が増加したことによるものです。

2005年3月期の営業費用は、2004年3月期(761億2千7百万円)に比べ9億3千1百万円(1.2%)増加し、770億5千8百万円となりました。これは主に、品質向上、安全性向上等に伴うコストを支出したことによるものです。

2005年3月期の営業利益は、費用の増加が売上の増加を上回ったため、2004年3月期(27億7千2百万円)に比べ7億2千5百万円減少し、20億4千7百万円となりました。

2004年3月期と2003年3月期との比較

ゲームソフト事業

2004年3月期におけるゲームソフト事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2003年3月期(874億7千6百万円)に比べて50億4千4百万円(5.8%)増加し、925億2千万円となりました。この増加は主に国内及び欧州におけるサッカータイトル、並びに海外における「遊戯王」シリーズの売上が好調だったことによります。国内ではプレイステーション2版「ワールドサッカーウイングイレブン7」及び「ワールドサッカーウイングイレブン7インターナショナル」、欧州では「Pro Evolution Soccer 3(プレイステーション2向け)をはじめとするサッカータイトルがアジア及び北米を含む全世界で460万本の売上を記録しました。また、「Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards」(ゲームボーイアドバンス版)及び「Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom」(ゲームキューブ版)をはじめとする「遊戯王」タイトルは、北米で合計245万本の販売本数を記録しました。欧州では、「Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards」

及び「Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel」を含む「遊戯王」タイトルが合計224万本の販売本数を記録しました。国内及びアジアを含む全世界での「遊戯王」の販売本数は501万本となりました。更に、主に米国で放映されたテレビアニメとの相乗効果によって「TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES(TMNT)」が人気を博し、プレイステーション2、ゲームキューブ、Xbox、ゲームボーイアドバンス及びパソコン向けタイトルが全世界で合計148万本の販売本数を記録しました。その結果、販売本数は2003年3月期の2,370万本(当社の自社タイトル2,100万本及び他社からの買付販売によるタイトル270万本)から2004年3月期は2,470万本(当社の自社タイトル2,160万本及び他社からの買付販売によるタイトル310万本)へと増加しました。

営業費用は、2003年3月期(734億8千9百万円)に比べて29億4千7百万円(4.0%)増加し、764億3千6百万円となりました。この増加には、18億9千3百万円の売上原価の上昇、及び10億5千4百万円の販売費及び一般管理費(「遊戯王」タイトルに関連する広告宣伝費を含む)の増加が含まれています。

営業利益は、売上・費用ともに増加した結果、2003年3月期(139億8千7百万円)から20億9千7百万円(15.0%)増加し、160億8千4百万円となりました。

玩具&ホビー事業

2004年3月期における玩具&ホビー事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2003年3月期(459億4千8百万円)に比べて115億2千万円(25.1%)増加し、574億6千8百万円となりました。この増加は主に、欧州における「遊戯王カードゲーム」の売上が、前年度の5億円から140億円に増加したことによるものです。当社は、「遊戯王カードゲーム」の販売を英国で2002年12月に、フランスで2003年3月に、ドイツ、イタリアその他の欧州諸国では2004年3月期中に開始しました。欧州における「遊戯王カードゲーム」の売上は、テレビで放映された「遊戯王」アニメ及び「遊戯王」ゲームソフトの人気を反映して2004年3月期の初めからクリスマスシーズンまで大幅に増加しました。また、北米及び日本を含むアジアにおける「遊戯王カードゲーム」の売上高はそれぞれ260億円及び95億円を記録しました。結果として、全世界での「遊戯王カードゲーム」の合計売上高は、2003年3月期(380億円)から2004年3月期には495億円へと増加しました。当社はまた、人気特撮ヒーロー番組「超星神グランセイザー」に登場するキャラクターを用いた玩具、「超星神グランセイザー」シリーズでも安定した売上を記録しました。

2004年3月期の営業費用は、2003年3月期(293億1千9百万円)に比べて85億7千万円(29.2%)増加し、378億8千9百万円となりました。これは主に、「遊戯王カードゲーム」の売上原価の増加を主因とする売上原価の増加62億1千5百万円と、米国及び欧州での広告費の増加を主因とする販売費及び一般管理費の増加によるものです。

2004年3月期の営業利益は、売上高の増加が費用の増加を上回った結果、2003年3月期(166億2千9百万円)に比べて29億5千万円(17.7%)増加し、195億7千9百万円となりました。

アミューズメント事業

2004年3月期におけるアミューズメント事業の売上高(セグメント間の売上高を含む)は、2003年3月期(343億5百万円)に比べて11億2千2百万円(3.3%)増加し、354億2千7百万円となりました。この増加は主に集客力のあつる大規模アミューズメント施設に適した新しい大型メダル機をタイミングよく投入した結果、メダル機の売上高が2003年3月期の74億円から2004年3月期には110億円に増加したことによるものです。メダル機の売上には、臨場感のある「GI-WINNING SIRE」及び「GI-TURFWILD」並びに娯楽性のあるステージ効果で人気のある大型メダルプッシャー機「ファンタジックフィーバー」や「フォーチュンオーブ」等が含まれます。また、2004年3月期のビデオゲーム製品の売上も主に「麻雀格闘倶楽部」等のアミューズメント施設向け「e-AMUSEMENT」商品が市場で好評を博したこと、及び「ポップンミュージック」、「ギターフリークス」、「ドラムマニア」などの音楽シミュレーションゲームに加えガンシューティングゲームである「ウォートラン・トルーパーズ」等のラインナップが充実したことを反映して、184億円を記録しました。他方、パチンコ機用液晶ユニットの売上高が2003年3月期の72億円から2004年3月期には60億円に減少しましたが、これは急速に変化する市場のニーズにタイムリーな形で新商品を投入することができなかつたためです。

2004年3月期の営業費用は、2003年3月期(270億3千5百万円)から34億5百万円(12.6%)減少し、236億3千万円となりました。

2004年3月期の営業利益は、製造台数の増加によりアーケードゲーム機の原価率が2003年3月期の63.6%から2004年3月期には52.8%に減少したことにより、2003年3月期(72億7千万円)から45億2千7百万円(62.3%)増加し、117億9千7百万円となりました。

カジノ事業

2004年3月期におけるカジノ事業の売上高は、2003年3月期(82億1千5百万円)に比べて27億3千2百万円(33.3%)増加し、109億4千7百万円となりました。この増加は主に、当社の主力製品である「Mariachi Madness」及び「Solstice Gold」の売行きが好調だった当社の米国子会社であるKonami Gaming, Inc.によるカジノ機器の売上高が増加したためです。当社のオーストラリアの子会社、Konami Australia Pty Ltdによるカジノ機器の販売数が2004年3月期には若干減少しましたが、オーストラリア市場が横這い状態となっている中、当社の主力製品「Egyptagon」の売上高はもちこたえました。

2004年3月期の営業費用は、主にカジノ機器の売上増により、2003年3月期(83億8千4百万円)に比べて18億7千1百万円(22.3%)増加し、102億5千5百万円となりました。

2004年3月期の営業利益は、売上高の増加が費用の増加を上回った結果、2003年3月期(1億6千9百万円の損失)から8億6千1百万円増加し、6億9千2百万円となりました。

ヘルス&フィットネス事業

2004年3月期におけるヘルス&フィットネス事業のセグメント間の売上高を含む売上高は、2003年3月期(785億2千5百万円)に比べて3億7千4百万円(0.5%)増加し、788億9千9百万円となりました。この増加は主に、サービスの質を改善し幅広いヘルス関連の付加価値サービスを提供できたため、会員一人当たりの売上高が増加したことによるものです。

2004年3月期の営業費用は、2003年3月期(1,279億3千7百万円)に比べ518億1千万円(40.5%)減少し、761億2千7百万円となりました。これは主に、本事業に関わる営業権及びその他無形固定資産の減損に関連して2003年3月期に生じた費用475億9千9百万円及び会員リストの償却費用が2003年3月期の25億3千3百万円から2004年3月期には3億3千9百万円に減少したことによるものです。

2004年3月期の営業利益は、2003年3月期(494億1千2百万円の営業損失)に比べ521億8千4百万円増加し、27億7千2百万円となりました。

重要な会計方針

米国において一般に公正妥当と認められた会計原則にしたがった連結財務諸表の作成にあたって、当社は、決算日における資産及び負債の報告金額や、報告期間における収益及び費用の報告金額に影響を与える、予想される将来のキャッシュ・フローやその他の事項について仮定及び見積りを行う必要があります。連結財務諸表注記1は、連結財務諸表の作成で用いた重要な会計方針の要旨を含んでいます。重要な会計方針のいくつかは、報告した当社の業績にとってきわめて重要であると当社は考えます。それは当社が本質的に不確定であるがゆえに変動しやすい事項の影響について仮定や見積りをするために複雑な判断をくだす必要があるためです。そのような仮定や見積りの変更は財務諸表での報告金額に重大な影響を与えるおそれがあります。重要な会計方針のうち、より高度な判断もしくは複雑な扱いが求められる可能性があるものと当社が考えているのは以下のものです。

無形固定資産及び営業権の評価

2002年4月1日からは、米国財務会計基準書(SFAS)第142号「営業権及びその他無形固定資産」を適用しています。SFAS第142号では、耐用年数を確定できない無形固定資産及び営業権について、会計基準移行時に初期減損判定を、以後は年1回の減損判定を行うことを義務づけられています。更に当社では、無形固定資産及び営業権の帳簿価額が回収できなくなる可能性を示す事象や状況の変化が生じた場合に、それら資産の減損を認識するかどうかの判定を行っています。減損要否判定を行うきっかけとなりうる重要な要因として、次のようなものが挙げられます。

- 過去の実績または将来予測に比べて著しく業績不振となること。
- 取得した資産の用途または事業全体の戦略が大幅に変更になること。
- 業界または景気の動向が著しく悪化すること。
- 被買収企業の株価が継続して著しく下落すること。
- 被買収企業の株式時価総額が正味簿価と比べて著しく下落すること。

これらの減損の徴候が1つ以上存在することにより無形固定資産及び営業権の帳簿価額が回収できなくなる可能性があるとして判断された場合、当社はその公正価額にもとづき当該資産の帳簿価額を評価します。公正価額が資産の帳簿価額を下回る場合には、資産の帳簿価額と公正価額との差額を評価損として計上しています。

2002年4月1日のSFAS第142号の適用に伴って、当社は2003年3月期、2004年3月期及び2005年3月期においてそれぞれ帳簿上の営業権について回収可能性の評価を行いました。2度の評価において、当社が報告単位の公正価額を算定するために、当社及び子会社は第三者である資産鑑定会社を用いました。資産鑑定会社は、公正価額の算定において主に割引キャッシュ・フロー分析を用いましたが、加えて被買収会社の株価及び株式時価総額、報告単位における資産と負債の構成を含むその他の評価方法も採用しました。分析において用いられた重要な前提条件は以下の通りです。i) 報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準、ii) 割引率、iii) 永続価値。報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準は当社による将来の業績予想にもとづくものです。報告単位に割り当てられたその他無形固定資産の回収可能性の評価において、当社及び子会社は主に割引キャッシュ・フロー分析及びその他の適用可能な評価方法を用い、場合によっては第三者による評価を採用しました。

2003年3月期において、資産鑑定会社の評価結果を検討した結果、当社はヘルス&フィットネス事業の公正価額が帳簿価額を下回っていると判断しました。引き続き、当該事業の有する営業権及びその他無形固定資産の公正価額について再評価を行った結果、現金支出を伴わない総額475億9千9百万円の損失を計上しました。この減損による損失は、2003年3月期の連結損益計算書において営業費用項目として計上されました。その内訳は、営業権の減損によるものが367億1千7百万円、商標の減損によるものが108億8千2百万円です。これらの減損は、当該事業が属する産業の成長率の大幅な低下に加え、日本経済の全般的な低迷が2003年度の下半期に加速した結果、当初の成長予測を達成できなかったことに起因しています。

2004年3月期及び2005年3月期においても同様の方法を用いて、状況評価にもとづき資産鑑定会社による評価を考慮した結果、営業権及び耐用年数が確定できないその他無形固定資産の帳簿価格に減損は発生していないとの結論を出しました。

当社の将来における経営成績の予測が変更となる場合、またはその他の仮定に変更がある場合、当社の識別可能な無形固定資産の見積公正価額は大幅に変わる可能性があります。このような変更の結果、将来の期間に追加減損費用が生じる可能性があり、このような場合当社の連結財務諸表に重要な影響を及ぼす可能性があります。

ソフトウェア開発

当社はソフトウェアを制作するために社内の制作チームを用いています。ソフトウェア制作費については、SFAS第86号「販売・リースその他の方法で市場に出されるコンピュータ・ソフトウェア・コストにかかる会計処理(Accounting for the Costs of Computer Software to be Sold, Leased, or Otherwise Marketed)」にしたがっ

て計上しています。技術的実現可能性が確立されその費用が将来の売上から回収可能であると判断されると、ソフトウェア制作費を資産計上します。技術的実現可能性が確立される前に生じたソフトウェア制作費は研究開発費として計上します。当社は、過去の経験にもとづき、ソフトウェアがそれまでに市場展開されたソフトウェアに密接に関係しているか、既存の技術を用いたものかといった様々な要素を考慮しつつ、個々の製品の制作ごとにソフトウェアの技術的実現可能性を評価します。核となる技術が確立されている製品の技術的実現可能性は制作サイクルの早い段階で見出されます。当社の技術的実現可能性に関する判断は、制作費用の認識時期に影響を及ぼします。

収益認識

当社は、主に以下の2つの収入源を有しています。(1)製品売上高(ゲームソフト及びその他の製品、ゲーム機器及び関連装置部品を含む)、(2)スポーツクラブの会費収入。

当社の収益認識基準は以下の通りです。

契約を裏付ける説得力のある証拠が存在すること

製品販売において、当社は慣行として、顧客と当社の両者が署名した書面による契約書、または購買発注書、あるいは契約書の基本購買条件について事前に交渉をしていた顧客からの書面による契約への修正文書を保持します。

子会社のスポーツクラブでは、会員は入会時に1ヶ月間の基本会員契約に署名する必要があります。当該契約は、会員期間が終了する月の10日までに、会員が解約の意思表示を事前に通知しない限り、自動的に更新されます。

一般的な引渡し条件にもとづいて引渡しが完了していること

ゲームソフト及びその他の製品は、顧客に引き渡されます。また、当社のゲーム機器及び関連装置は、完全に組み立てられ、設置可能な状態で、顧客に引き渡されます。したがって、当社は、着荷地渡し基準としているため、権利及び損失のリスクが顧客へ移転する引渡し及び検収時点で製品販売による収益を認識しています。通常、当社は、明らかに瑕疵が存在する時以外は、製品の交換または返品を認めていません。ある限られた状況において、当社は、返品を認めることがあります。過去の経験にもとづく当社の評価、ゲームソフト・タイトルの性質及びその他の要因にもとづいて、関連する引当金を見積り計上しています。これらの見積金額は、総売上高から控除されます。

スポーツクラブの会員からの収入は、主に会員からの毎月の会費からなります。それらの会費は、毎月末に、その翌月分の会員資格に対して前もって、会員の銀行口座から引き落とされます。この方針によると、当社及び子会社は該当する会員収入を1ヶ月間繰り延べる必要があります。入会金収入については、繰り延べられ、関連する会員の見積在籍期間にわたって認識されます。

価格が確定していること、または確定できること

顧客が当社の製品に支払う価格については、契約手続の開始時に交渉が行われ、通常、引き渡される製品の取引量に応じて決定されます。したがって、価格は契約開始時点で確定している、または確定できると考えられます。子会社のスポーツクラブの会費は、会員の入会時に確定します。

売上代金の回収が確実に見込めること

売上代金の回収可能性は、個々の顧客ごとに評価されます。当社は、通常、代金回収の実績のある顧客に対して販売を行います。新規顧客については、その顧客の財務状態及び支払能力について評価を行う信用調査の対象となります。子会社のスポーツクラブについては、通常1ヶ月前に会員の銀行口座から引落しが行われるので、会費の回収可能性は確保されています。

最近公表された会計基準

2004年11月、FASBはSFAS第151号「棚卸資産の原価—会計調査公報第43号第4章の改訂(Inventory Costs, an amendment of ARB No. 43, Chapter 4)」を公表しました。SFAS第151号は、遊休設備に関連する費用、運搬費、処理費用及び仕損品が異常に発生した場合の会計処理を明確にするものです。SFAS第151号では、過大な仕損費、二重の運搬費及び再処理費用等の項目は、会計調査報告(Accounting Research Bulletins、以下「ARB」)第43号に規定されているように「著しく異常」という条件に合致するか否かに関わらず、全て期間費用として認識することを要求しています。また、SFAS第151号は、固定製造間接費を生産設備の正常操業度にもとづいて加工費に配賦することを要求しています。SFAS第151号は2005年6月16日以降に開始する連結会計年度より適用されます。当社及び子会社は、SFAS第151号の適用が当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えないと予想しております。

2004年12月、FASBはSFAS第123号「株式を基礎とした報酬の会計処理(Accounting for Stock-Based Compensation“SFAS 123”)」の改訂版を公表しました。SFAS第123号改訂版(SFAS第123号R)は従業員のサービスに対し、株式にもとづく報酬を与える場合の会計処理を定めており、従業員に対する報酬のコストを当該権利の付与日の公正価額で測定すべきであると規定しています。SFAS第123号Rは、APB第25号「従業員に発行した株式の会計処理(Accounting for Stock Issued to Employees)」の適用を廃止しており、従業員に対して発行された株式にもとづく報酬を公正価額で測定することを要求しています。SFAS第123号Rは、2005年6月15日以降に開始する最初の会計年度の開始時より適用されます。当社及び子会社はSFAS第123号Rを適用した場合における当社及び子会社の経営成績に与える影響額については算定中です。

2004年12月、FASBはSFAS第153号「非貨幣資産の交換—会計原則審議会意見書第29号の改訂(Exchanges of Nonmonetary Assets, an amendment of APB Opinion No. 29)」を公表しました。SFAS第153号は、非貨幣資産の交換取引に際しては、公正価額により測定すべきであるという原則に焦点をあてており、公正価額適用の例外規定を更新しています。SFAS第153号は、2005年6月15日以降に開始する会計年度より適用されます。当社及び子会社はSFAS第153号の適用が当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えないと予想しています。

資本的支出

2003年3月期、2004年3月期及び2005年3月期において、資本的支出は発生主義にもとづきそれぞれ179億1千9百万円、115億6千2百万円及び186億5千4百万円でした。2003年3月期の資本的支出は主として、コナミ・スーパーキャンパスの取得による30億1千万円、及びスポーツクラブの開店と改修のための資金46億3千8百万円によるものでした。2004年3月期中の当社の資本的支出は主にスポーツクラブの開設・修理のための資金20億7千3百万円、社内ソフトの開発資金12億3千9百万円からなります。2005年3月期の資本的支出は主として、無形固定資産の取得費用83億6千5百万円によるものです。2006年3月期の当社の資本的支出は発生主義にもとづき約150億円となる見通しで、この内容はコンピュータの購入・リース、その他の製品開発設備、及びスポーツクラブの開設・修理に関連するものとなる予定です。

B. 流動性及び資金源

当社に資金が必要となるのは、主に当社のゲームソフトを生産するゲーム機メーカーへの製造料金及びロイヤリティの支払い、コンテンツライセンサーへの支払い、部品及び原料の購買、研究開発費などの販売費及び一般管理費、企業買収戦略のもとターゲットとした会社の取得にかかる支払い、従業員の給与、賃金その他の支払費用、スポーツクラブ施設の賃料支払い、借入債務の返済、資産の修繕及び維持費、株主への配当金の支払い、並びに租税等です。

2006年3月期における当社の主な資金需要には、当事業の通常の運営のために使用する資金があります。加えて、当社は随時、当社の現在の事業を拡大したり新しい事業領域に参入する潜在的機会について検討しています。総じて当社の資金源には、利用可能な手許現預金、現在及び将来の営業活動により得られる現金、銀行その他の金融機関からの借入れ、及び社債の発行があります。当社は、利用可能な手許現預金、及び営業活動から得られると予想される現金、将来の借入れまたは社債の発行が、現在予想される当社の資本的支出及びその他の支出に対する十分な資金源となるものと考えています。当社の子会社が、配当(それら子会社が該当する法域の現地法にもとづき定められた通りの、分配可能な純資産または留保利益を十分有していると仮定して)貸付または前払金の形で当社に資金を移転する能力に対し、契約または法律にもとづく重大な制約はありません。該当する法域の現地税法によって決定される税率(通常、日本の子会社による配当金の支払いの場合は20%、米国の子会社による配当金の支払いの場合は10%(一定の状況では15%)、米国の子会社による利子の支払いの場合は10%)で算出した一般的な源泉徴収税その他の税金以外に、子会社による当社に対する配当金、貸付または前払金の支払いに対し、経済的な重大な制約はありません。

キャッシュ・フロー

下表は、2003年3月期、2004年3月期及び2005年3月期における当社のキャッシュ・フロー情報を一部抜粋したものです。

3月31日に終了した事業年度	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 27,711	¥ 34,326	¥ 27,760	\$ 258,497
投資活動によるキャッシュ・フロー	(12,242)	(7,001)	(14,343)	(133,560)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(16,443)	(14,141)	(11,670)	(108,669)
	(974)	13,184	1,747	16,268
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	466	(979)	951	8,856
現金及び現金同等物の増加(減少)―純額	(508)	12,205	2,698	25,124
現金及び現金同等物の期首残高	75,188	74,680	86,885	809,060
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 74,680	¥ 86,885	¥ 89,583	\$ 834,184

2005年3月期と2004年3月期との比較

営業活動により得た現金及び現金同等物(以下「キャッシュ」)は、2004年3月期の343億2千6百万円から65億6千6百万円(前年同期比19.1%)減少し、2005年3月期には277億6千万円となりました。これは主に、2004年3月期は201億4百万円の当期純利益を計上したのに対し、2005年3月期は、104億8千6百万円の当期純利益となったことによります。2005年3月期は、ゲームソフト事業におけるサッカータイトルの好調なセールス、「メタルギアソリッド」シリーズ最新作の発売があり全事業で堅調な業績ではありましたが、2004年3月期は、北米及び欧州での「遊戯王カードゲーム」をはじめとするこれを上回る好調な売上がありました。

投資活動により使用したキャッシュは、2004年3月期の70億1百万円から73億4千2百万円(104.9%)増加し、2005年3月期には143億4千3百万円となりました。これは主に現金主義による資本的支出が2004年3月期の87億8千8百万円から、70億3千万円増加し、2005年3月期には158億1千8百万円となったことによります。この増加は主に、無形固定資産の取得費用が2004年3月期の18億2千6百万円から2005年3月期には83億6千5百万円に増加したことによります。

財務活動に使用したキャッシュは、2004年3月期の141億4千1百万円から、24億7千1百万円(17.5%)減少し、2005年3月期には116億7千万円となりました。これは主に、配当金の支払いが、2004年3月期の89億7千万円から10億7百万円減少し、2005年3月期は79億6千3百万円となったことによります。また、銀行からの長期及び短期の借入金の純増減が、2004年3月期は6億1千1百万円であったのに対し、2005年3月期は、60億1百万円となりました。2005年3月期の銀行からの借入金により調達した資金は、主に当社および子会社による自己株式取得61億9千8百万円に充当されました。なお、2004年3月期の子会社による自己株式取得は24億5千6百万円でした。

2004年3月期と2003年3月期との比較

営業活動により得た現金及び現金同等物(以下「キャッシュ」)は、2004年には、2003年3月期の277億1千1百万円から66億1千5百万円(前年同期比23.9%)増加し、343億2千6百万円となりました。これは主に、日本の税務会計と財務会計基準にもとづく減損計上の期間の差異からくる未払法人税及び繰延税金の変更と、2003年3月期に285億1千9百万円の損失を計上したにも拘らず、2004年3月期に北米及び欧州での「遊戯王ゲームソフト」と「遊戯王カードゲーム」の好調な売上の結果、201億4百万円の当期純利益を計上したことによります。

投資活動により使用したキャッシュは、2003年3月期の122億4千2百万円から52億4千1百万円(42.8%)減少し、2004年3月期には70億1百万円となりました。これは主に現金主義による資本的支出が2003年3月期の153億5千7百万円から2004年3月期には87億8千8百万円に減少したことによります。この減少の大半は、有形固定資産の取得費用が2003年3月期の130億1千5百万円から2004年3月期には69億6千2百万円に減少したことと、投資有価証券の売却益が2003年3月期の2億4千1百万円から2004年3月期には15億9千6百万円に増加したことによるものです。

財務活動に使用したキャッシュは、2003年3月期の164億4千3百万円から、23億2百万円(14.0%)減少し、2004年3月期には141億4千1百万円となりました。これは主に、長期銀行借入金が増加したにも拘らず、2004年3月期に当社及び当社の子会社による株式の買い戻し金額が2003年3月期の151億7千6百万円から2004年3月期には24億5千9百万円に減少したことによります。2003年3月期に社債149億2百万円を発行しましたが、2004年3月期には社債を発行しませんでした。

長期借入債務及び短期借入金

当社の債務には長期借入債務と短期借入金の両方が含まれます。借り入れは、季節周期的に必要となるものではありません。短期借入金は、2004年3月31日現在で総額25億8千5百万円、2005年3月31日現在で総額85億8千2百万円の無担保銀行借入金です。2005年3月31日現在、長期借入債務の1年超返済予定額のうち主要なものは、次の段落で説明する600億円の無担保社債でした。また、49億1千2百万円の無担保銀行借入金も含まれます。このうち3億1千7百万円が1年未満返済予定額のもので、2005年3月31日現在の長期借入債務について満期を年度毎に区切った内訳に関しては、「契約上の義務の表による開示」をご参照ください。当社は、金融機関から市場実勢にもとづく利率で借り入れを行うことができます。当社の場合、その利率は日本の市場にもとづくものです。2005年3月期中での当社の長期借入債務及び短期借入金の利率は0.56%から2.462%までです。当社は、これらの債務及び借入金のうち一年以上3年以内の期間に返済期限の到来するものの返済については、利用可能な手許現金、営業活動から得られる現金、銀行その他の金融機関からの借り入れ、及び社債の発行という資金源の全部または一部の組み合わせにより、再調達する計画です。2005年3月31日現在895億8千3百万円ある十分な現金の一部を2005年9月に償還期日の到来する無担保社債150億円の償還資金として引き当てています。

2003年3月期において当社の連結子会社であるコナミスポーツ株式会社は、それぞれ2006年、2007年及び2008年満期の第1回、第2回及び第3回国内無担保社債を発行しました。これらの社債はそれぞれ50億円で発行され、元本総額は150億円です。2002年3月期において当社は、それぞれ2005年、2006年及び2007年を満期とする第3回、第4回及び第5回国内無担保社債を発行しました。これら社債はそれぞれ150億円で発行され、元本総額は450億円です。コナミ及びコナミスポーツ株式会社が発行したこれらの社債の利率は、0.70%から1.39%までです。

1996年度には100億円の商業紙幣プログラムも設定しましたが、2005年3月31日の時点で残高はありません。商業紙幣プログラムによる資金調達、手続きに2、3週間要する可能性があり、その手続きを経た上で利用可能となります。

ゲームボーイのカートリッジ及びゲームキューブのディスクを含め、北米及び欧州における販売のために当社が購入する商品に関連して、仕入先の数社は当社に対し、購買発注の受入れ前に取消し不能の信用状を提供するよう求めています。2005年3月31日現在、当社の信用状残高は51,274,920円、120,632.68ユーロ及び20,400ドルでした。

デリバティブ取引

当社は、外貨建債権債務に適用される為替レートの短期的な変動に伴う損益への影響を管理するために、先物為替予約を利用しています。先物為替予約の公正価値の変動は、損益計算書においてデリバティブの損益として認識されます。これに関する詳細な説明は、本アニュアルレポートに含まれる連結財務諸表注記16をご参照ください。当社は、投機目的でデリバティブを保有も発行もしていません。それらの契約の相手先は大手の国際的金融機関に限定されるため、当社は信用リスクから生じる重大な損失を予想していません。財務部がそれらの取引を実行し管理します。各取引とその結果は、同部担当の執行役員及び最高財務責任者(CFO)に対して定期的に報告されます。

当社は、デリバティブをヘッジ取引には指定しておらず、その結果として、デリバティブは公正価値で資産または負債のいずれかとして認識され、対応する利益及び損失は変動のあった期間に損益として認識されます。

C. 研究開発、特許及びライセンス等

当社の研究開発活動は、主にアミューズメント施設向けゲーム、家庭用ゲームソフト、カジノ機器及びトイ&ホビー商品の制作から成ります。研究開発費は発生時に費用として処理されます。2003年3月期、2004年3月期及び2005年3月期において、研究開発費を連結ベースでそれぞれ8億5千5百万円、13億8千2百万円及び18億1千3百万円計上しています。

D. トレンド情報

2006年3月期の営業成績は、引き続き数多くの不確定要素の影響を受けますが、当社は現在、2006年3月期の売上高が2005年3月期より微増すると予想しています。また、2006年度の営業利益も各事業の定番タイトルの安定した売上により、微増するものと予想しています。この予想は、以下の仮定にもとづいています。

2006年3月期の事業計画は以下のような前提で策定されています。

- ゲームソフトでは、2005年3月期において580万本の販売を記録した「ウイニングイレブン」シリーズが2006年3月期においてもその人気を保つものの、全体としては、リリースタイトルの「選択と集中」の方針により販売本数・売上高が減少すると予想しています。それはコンテンツの用途の拡大、及び相対的に多くかつ継続的な売上高をあげることに集中し、当社のタイトルの合理化を図っているためです。

- トイ&ホビーの売上高は減少すると予想しています。これは「遊戯王カードゲーム」の売上が2005年3月期と比較して減少することが予想されているためです。
- アミューズメントの売上高は2005年3月期と概ね同レベルで推移すると予想していますが、これは定番のシリーズ商品や「e-AMUSEMENT」商品の発売により、安定した売上が見込めるためです。
- オンラインでは、家庭用オンラインゲームの伸びや連結子会社の株式会社ハドソンによる売上等により、2006年3月期から売上高が大幅に増加すると予想しています。
- マルチメディアでは、他の事業との連携をより密にすることで、売上高が増加すると予想しています。
- カジノ事業においては、北米市場におけるカジノ機器の販売増加の見通しから、同事業の売上高は増加すると見込んでいます。また、利益率の高いカジノマネジメントシステムの北米市場投入により、売上高営業利益率が向上すると予想しています。
- ヘルス&フィットネス事業においては、2005年3月期から、スポーツ施設における平均会員単価の上昇・既存の会員の留保率の上昇、新規出店スポーツクラブ等の好影響が見え始め、また、家庭用フィットネス機器をはじめとする新しい健康関連製品が発売されることを反映して、2006年3月期も売上増が予想されます。

上の記述は、上記の要因、市場及び業界の状況、並びにそれらの状況下での当社の業績に関する当社の仮定及び判断にもとづく将来の見通しに関する言明が含まれており、当アニュアルレポートで述べた制限を前提としています。実際の業績はこれらの予想と大きく異なる場合があります。新しい人気商品を生み出す当社の能力、海外に事業を拡大する当社の能力、個人消費のパターン、並びに当アニュアルレポートで論じたその他の要因及びリスクなど、数多くの要因の影響を受ける可能性があります。

E. 簿外取引

該当事項はありません。

F. 契約上の義務の表による開示

契約債務

下表は、2005年3月31日現在の、以後数年間に当社の流動性ポジションに影響を与える契約にもとづく義務その他の商業上の約定を示したものです。

契約債務	単位:百万円				
	合計	支払期日			
		1年未満	1-3年	4-5年	5年以上
短期借入金	¥ 8,582	¥ 8,582	—	—	—
長期借入債務	64,912	15,317	¥43,206	¥ 6,185	¥ 204
キャピタルリース債務	4,747	1,480	2,484	783	0
オペレーティング・リース	38,953	2,717	4,947	4,603	26,686
購入債務	2,821	2,821	—	—	—
合計	¥120,015	¥30,917	¥50,637	¥11,571	¥26,890

ライセンス 当社には、将来のミニマムロイヤリティの支払いを伴う継続中の契約債務があります。これらの合意のもと、当社は契約上の取り決めにもとづいてプロスポーツ組織等知的財産所有者に一定の支払いを提供することを約束しています。契約の全規定にしたがうと仮定した場合、2005年3月31日現在で有効な契約に係る将来の最低契約債務総額は3億1百万円であり、そのほとんどが既に支払われており、前払ロイヤリティ及びライセンス料として計上されています。

連結貸借対照表

コナミ株式会社及び連結子会社
2004年及び2005年3月31日現在

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
資産			
流動資産:			
現金及び現金同等物	¥ 86,885	¥ 89,583	\$ 834,184
受取手形及び売掛金(貸倒引当金控除後)- 2004年及び2005年3月31日現在の貸倒引当金は それぞれ709百万円及び604百万円(5,624千米ドル)	25,438	33,577	312,664
棚卸資産	17,821	15,488	144,222
繰延税金資産	13,895	18,392	171,264
前払費用及びその他の流動資産	8,727	4,898	45,609
流動資産合計	152,766	161,938	1,507,943
有形固定資産	46,700	46,595	433,886
投資及びその他の資産:			
市場性のある有価証券	124	165	1,536
関連会社に対する投資	12,514	5,184	48,273
識別可能な無形固定資産	45,984	45,991	428,261
営業権	464	849	7,906
差入保証金	23,967	24,216	225,496
その他の資産	11,978	19,383	180,492
投資及びその他の資産合計	95,031	95,788	891,964
合計	¥294,497	¥304,321	\$2,833,793

連結財務諸表注記を参照してください。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
負債及び資本			
流動負債:			
短期借入金	¥ 2,585	¥ 8,582	\$ 79,914
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	2,900	16,727	155,759
支払手形及び買掛金	15,998	16,134	150,237
未払税金	23,318	28,372	264,196
未払費用	18,651	19,875	185,073
前受収益	6,036	5,396	50,247
その他の流動負債	3,311	4,741	44,148
流動負債合計	72,799	99,827	929,574
固定負債:			
長期借入債務及びキャピタル・リース債務(1年内返済分を除く)	68,195	52,780	491,480
退職給付引当金	2,350	2,344	21,827
繰延税金負債	19,195	16,147	150,359
その他の固定負債	2,420	1,879	17,497
固定負債合計	92,160	73,150	681,163
少数株主持分	27,409	25,487	237,331
契約債務及び偶発債務(注記11、20)	—	—	—
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128,737,566株—			
2004年3月31日及び2005年3月31日現在、自己株式を除く発行済株式数、			
2004年3月31日現在:120,483,252株、			
2005年3月31日現在:119,481,411株			
	47,399	47,399	441,373
資本剰余金	46,736	46,736	435,199
利益剰余金	33,779	37,776	351,764
その他の包括利益(損失)累計額	(119)	2,217	20,644
合計	127,795	134,128	1,248,980
自己株式—取得原価			
2004年3月31日現在:8,254,314株			
2005年3月31日現在:9,256,155株			
	(25,666)	(28,271)	(263,255)
資本合計	102,129	105,857	985,725
負債及び資本合計	¥294,497	¥304,321	\$2,833,793

連結財務諸表注記を参照してください。

連結資本勘定計算書

コナミ株式会社及び連結子会社

2003年、2004年及び2005年3月31日に終了した各事業年度

	単位:百万円							
	資本金	資本剰余金	利益準備金	包括利益 (損失)	利益剰余金	その他の 包括利益(損失) 累計額	自己株式	資本合計
2002年3月31日現在残高	¥47,399	¥46,736	¥2,163		¥53,149	¥546	¥(15,003)	¥134,990
包括損失:								
当期純損失				¥(28,519)	(28,519)			(28,519)
配当金－1株当たり46.0円					(5,649)			(5,649)
為替換算調整額				85				85
売却可能な有価証券の 未実現評価益－純額				159				159
その他の包括利益				244		244		
包括損失				¥(28,275)				
自己株式の取得							(10,660)	(10,660)
2003年3月31日現在残高	47,399	46,736	2,163		18,981	790	(25,663)	90,406
包括利益:								
当期純利益				¥20,104	20,104			20,104
配当金－1株当たり62.0円					(7,469)			(7,469)
為替換算調整額				(1,108)				(1,108)
売却可能な有価証券の 未実現評価益－純額				270				270
最小年金債務調整額				(71)				(71)
その他の包括損失				(909)		(909)		
包括利益				¥19,195				
自己株式の取得							(3)	(3)
利益準備金取崩額			(2,163)		2,163			
2004年3月31日現在残高	47,399	46,736	—		33,779	(119)	(25,666)	102,129
包括利益:								
当期純利益				¥10,486	10,486			10,486
配当金－1株当たり54.0円					(6,489)			(6,489)
為替換算調整額				2,285				2,285
売却可能な有価証券の 未実現評価損－純額				(20)				(20)
最小年金債務調整額				71				71
その他の包括利益			2,336		2,336			
包括利益				¥12,822				
自己株式の取得							(2,605)	(2,605)
2005年3月31日現在残高	¥47,399	¥46,736	—		¥37,776	¥2,217	¥(28,271)	¥105,857

	単位:千米ドル							
	資本金	資本剰余金	利益準備金	包括利益 (損失)	利益剰余金	その他の 包括利益(損失) 累計額	自己株式	資本合計
2004年3月31日現在残高	\$441,373	\$435,199			\$314,545	\$(1,108)	\$(238,998)	\$951,011
包括利益:								
当期純利益				\$97,644	97,644			97,644
配当金－1株当たり0.50米ドル					(60,425)			(60,425)
為替換算調整額				21,278				21,278
売却可能な有価証券の 未実現評価損－純額				(186)				(186)
最小年金債務調整額				660				660
その他の包括利益(損失)				21,752		21,752		
包括利益				\$119,396				
自己株式の取得							(24,257)	(24,257)
2005年3月31日現在残高	\$441,373	\$435,199			\$351,764	\$20,644	\$(263,255)	\$985,725

連結財務諸表注記を参照してください。

連結キャッシュ・フロー計算書

コナミ株式会社及び連結子会社

2003年、2004年及び2005年3月31日に終了した各事業年度

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
営業活動によるキャッシュ・フロー:				
当期純利益(損失)	¥(28,519)	¥ 20,104	¥ 10,486	\$ 97,644
営業活動によるキャッシュ・フローへの調整項目一				
減価償却費	11,979	8,528	9,360	87,159
営業権及びその他無形固定資産				
営業権及びその他無形固定資産減損費用	47,599	—	—	—
貸倒引当額の増加(減少)	429	(170)	(400)	(3,725)
有形固定資産除売却損一純額	2,344	1,231	1,553	14,461
投資有価証券売却益	(20)	(1,303)	46	428
子会社株式売却益	(904)	—	—	—
関連会社株式売却益	—	—	(563)	(5,243)
持分法投資損失(利益)一純額	1,288	(252)	6,293	58,600
少数株主利益(損失)	(1,051)	2,220	2,761	25,710
繰延税額	(11,326)	(651)	(7,615)	(70,910)
資産及び負債の増減一純額:				
受取手形及び売掛金の減少(増加)	6,722	1,848	(5,632)	(52,444)
棚卸資産の減少(増加)	2,556	(4,791)	2,949	27,461
支払手形及び買掛金の増加(減少)	(1,521)	(1,724)	352	3,278
未払税金の増加(減少)	394	9,456	4,954	46,131
未払費用の増加(減少)	(2,271)	(293)	617	5,745
前受収益の増加(減少)	1,669	501	(640)	(5,960)
前受金の増加(減少)	(49)	44	1,301	12,115
その他一純額	(1,608)	(422)	1,938	18,047
営業活動によるキャッシュ・フロー計	27,711	34,326	27,760	258,497
投資活動によるキャッシュ・フロー:				
子会社株式の取得	(315)	—	—	—
子会社株式の売却	2,081	—	—	—
関連会社株式の売却	—	—	1,407	13,102
資本的支出	(15,357)	(8,788)	(15,818)	(147,295)
有形固定資産の売却	2,234	281	696	6,481
投資有価証券の売却	241	1,596	22	205
新規子会社の取得一取得した現金との純額	(449)	(206)	—	—
定期預金の減少	516	63	—	—
差入保証金の減少(増加)一純額	(306)	121	(542)	(5,047)
その他一純額	(887)	(68)	(108)	(1,006)
投資活動によるキャッシュ・フロー計	(12,242)	(7,001)	(14,343)	(133,560)
財務活動によるキャッシュ・フロー:				
短期借入金の増加(減少)一純額	(2,448)	(5,789)	6,001	55,880
長期借入債務による調達	15,402	6,400	—	—
長期借入債務の返済	(2,765)	(896)	(1,177)	(10,960)
キャピタル・リース債務の元本返済	(3,439)	(2,355)	(2,255)	(20,998)
配当金の支払	(6,324)	(8,970)	(7,963)	(74,150)
自己株式の取得	(10,660)	(3)	(2,605)	(24,257)
子会社による自己株式の取得	(4,516)	(2,456)	(3,593)	(33,457)
その他一純額	(1,693)	(72)	(78)	(727)
財務活動によるキャッシュ・フロー計	(16,443)	(14,141)	(11,670)	(108,669)
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額:	466	(979)	951	8,856
現金及び現金同等物の増加(減少)一純額	(508)	12,205	2,698	25,124
現金及び現金同等物の期首残高	75,188	74,680	86,885	809,060
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 74,680	¥ 86,885	¥ 89,583	\$ 834,184

連結財務諸表注記を参照してください。

連結財務諸表注記

コナミ株式会社及び連結子会社

1. 事業及び組織、連結財務諸表の表示基準及び重要な会計方針

事業及び組織

当社は、1969年に創業され、1973年3月に日本の法律下で株式会社となりました。当社及び子会社は、家庭用ゲーム機器向けソフトウェア、アミューズメント施設及びその他の娯楽施設向けゲーム機器、その他アミューズメント関連製品の制作・製造及び販売、スポーツクラブ施設の運営に従事しております。当社及び子会社の製品の主な仕向地は、日本、北米、欧州、アジア及びオーストラリアですが、スポーツクラブ施設運営事業は日本のみで行われております。

当社及び子会社における家庭用ゲームソフトの過去の売上のほぼ全ては、他のメーカーが開発、製造した家庭用ゲーム・プラットフォーム専用のソフトウェアの売上によるものです。当社及び子会社は、それらのメーカーからプラットフォーム・ライセンスを取得した場合、それらのプラットフォームで使用する目的においてのみゲームを発売することができます。通常、プラットフォーム・ライセンスの契約期間は、最初の契約としては数年間で、以後1年毎の更新が可能です。もし、当社及び子会社が、人気のあるゲーム・プラットフォームのメーカーからゲームソフトを制作するためのライセンスを取得できなかった場合、または、現在所有しているライセンスの契約期間が終了した場合、それらのプラットフォーム向けのソフトウェアを発売することができず、経営成績及び収益性にマイナスの影響を及ぼす可能性があります。今日まで、当社及び子会社は、常にプラットフォーム・メーカーとの契約の更新、または新規契約の締結をしてまいりました。これらのライセンスには、その他の条項も含まれております。例えば、すべての製品及び関連する販促品についてプラットフォーム・メーカーが承認する権利等で、それは当社及び子会社のコストや新規ゲームタイトルの発売のタイミングに影響を与えることがあります。

米国、カナダ及びオーストラリアにおいて、当社及び子会社によるゲーミング機器の製造及び販売は、連邦、州及び地方の様々な規制を受けます。加えて、当社及び子会社は、ゲーミング機器からの収益を分配して受け取れる方式のリース契約を締結する場合、ゲーミング・オペレーターとして規制を受ける可能性があります。これらの規制は、継続的に変更され、改定しており、将来的に様々な管轄区域でのゲーミング事業の縮小、すなわち、当社及び子会社が収益を上げることのできる管轄区域の減少につながる可能性があります。当社及び子会社、そしてその主要な役員は、各管轄区域のゲーミング・ライセンスが発行される前に、広範な調査の対象となります。また、当社及び子会社のゲーミング機器は、各管轄区域から認可を受ける前に、それぞれ独自の試験及び評価を受ける必要があります。一般的に、規制当局は、これらのゲーミング機器に関する認可及びライセンスについて、付与、更新または取消を行う時には大幅な自由裁量権を有しております。

会計基準

当社及び日本の子会社は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠し、また、その海外子会社は、所在する国において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠して会計記録を保持しております。添付の連結財務諸表には、米国会計基準に適合させるために必要な一定の調整が反映されております。

組替

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み替えられております。

米ドルへの換算

添付の連結財務諸表は、当社が設立され、主な事業活動を行っている国の機能通貨である、日本円で表示されております。連結財務諸表に含まれる米ドル金額は、単に読者の便宜のために、2005年3月31日現在の東京三菱銀行による公示仲値である1米ドル=107.39円で円貨を換算したものです。この換算は、上記またはその他の為替相場によって、円金額がその米ドルに換算されてきた、換算することが可能であった、あるいは将来において換金されうということの意味するものではありません。

重要な会計方針

(a) 連結の方針

添付の連結財務諸表は、当社及び当社が過半数の株式を所有する子会社すべての勘定を含んでおります。連結会社間におけるすべての重要な債権債務残高及び取引高は、連結の過程で消去されております。

2003年1月、FASBはFIN第46号「変動持分事業体の連結—会計調査報告(ARB)第51号の解釈(Consolidation of Variable Interest Entities, an interpretation of ARB No. 51)」を公表しました。2003年12月、FASBはFIN第46号改訂版(FIN第46号R「変動持分事業体の連結(Consolidation of Variable Interest Entities)」)を公表しました。FIN第46号Rは議決権行使以外の手段を通じて、事業体の財務的持分の支配をしているかどうかをどのように評価し、またそれに応じてどのようにその事業体を連結するかについて規定しています。FIN第46号RはFIN第46号に替わるものです。当社及び子会社は2004年1月1日にFIN第46号Rを適用いたしました。当社及び子会社は変動持分事業体の変動持分影響額を評価し、最も主要な受益者であると判断された事業体を連結することとなります。FIN第46号Rの適用は当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えませんでした。

(b) 現金及び現金同等物

現金及び現金同等物は、取得日から3ヵ月以内に満期の到来する、すべての流動性の高い投資を含んでおります。

(c) 有価証券

当社及び子会社は、保有する負債証券及び持分証券を、売買目的の有価証券、売却可能な有価証券、償還期限まで保有する有価証券の3つに分類しております。売買目的の有価証券は、短期間で売却する目的で購入、保有されます。償還期限まで保有する有価証券は、当社及び子会社が、償還期限まで保有する能力と意思を有する有価証券です。売買目的の有価証券及び償還期限まで保有する有価証券に該当しない有価証券はすべて、売却可能な有価証券に分類されます。売買目的の有価証券及び売却可能な有価証券のうち、公正価額が容易に確定できるものは、公正価額で計上されております。償還期限まで保有する有価証券は、プレミアム及びディスカウントの償却調整後の償却原価で計上されております。売買目的の有価証券の未実現損益は損益に含めております。売却可能な有価証券の税効果考慮後の未実現損益は、損益から除外され、それが実現するまでその他の包括利益累計額における独立した項目として報告されます。売却可能な有価証券の売却により実現する損益は、平均原価法に基づいて算出されます。売却可能な有価証券の市場価額が原価を下回り、その価値下落が一時的でないと考えられる場合は、帳簿価額を公正価額まで引き下げます。その評価額の切下げは損益に含まれ、その有価証券の帳簿上の原価が更新されます。なお、受取配当金は稼得時に収益として認識されます。前連結会計年度末及び当連結会計年度末において、当社及び子会社が所有するすべての持分証券は売却可能な有価証券に分類されております。

当社及び子会社は、少なくとも半期に一度継続的に、売却可能な有価証券の減損の可能性について、評価をしています。一時的でない減損の兆候が存在するかどうかを判断するために、評価時点の1株当たり市場価額に対する1株当たり帳簿価額の比率と取得時点の同比率との変化の度合い、各被投資会社の財政状態及び見通し、被投資会社が操業している業界の状況、売却可能な有価証券の取得価額に対する公正価額、そして売却可能な有価証券の公正価額が取得価額を下回っていた期間等の要因を考慮します。

当社及び子会社は、発行者の財政状態、事業の見通し、信用力を考慮して、満期保有目的の債務有価証券の減損の可能性について評価します。被投資会社に関して公表された信用格付けがBB(ダブルB)かそれ以下の場合は、一時的ではない減損の兆候があると考えられます。

認識される減損の金額は、その投資の帳簿価額が公正価額を上回った金額にもとづいて測定されます。公正価額は市場価額、予測ディスカウントキャッシュフロー、またはその他の適切な評価方法によって決定されます。

(d) 関連会社株式

当社が20%から50%の間で議決権持分を有し、その経営に対して重要な影響を及ぼすことのできる関連会社への投資については、持分法が適用されます。持分法では、取得時に原価で計上された投資額が、その関連会社の純利益(または純損失)における当社持分を認識するために調整されます。これらの関連会社における、すべての重要な未実現利益は消去されております。

市場性のない持分証券のうち、当社の持分が20%を下回るものについては、取得原価で計上されます。当社及び子会社は、少なくとも半期に一度継続的に、減損の可能性について、被投資会社に関する持分の評価をします。一時的ではない減損の兆候が存在するかどうかを判断するために、被投資会社のキャッシュ・フローの予測を含めた事業計画目標及び計画されていた財務活動の結果、財政状況及び見通し、その投資の帳簿価額に対する持分の公正価額、そして持分の公正価額がその投資の帳簿価額を下回っていた期間等の要因を考慮します。認識される減損の金額は、投資の帳簿価額が公正価額を上回った金額にもとづいて測定されます。公正価額は市場価額、予測ディスカウントキャッシュフロー、またはその他の適切な評価方法によって決定されます。市場性のない持分証券の市場価額が原価を下回り、その価値の下落が一時的でないと考えられる場合は、帳簿価額を公正価額まで引き下げます。その評価額の切下げは損益として認識され、その有価証券の帳簿上の原価が変更されます。

(e) 棚卸資産

棚卸資産のうち、再販用の商品、製品、仕掛品、原材料及び貯蔵品は、低価法により評価されております。原価の算定においては、商品については先入先出法、ソフトウェア製品については個別法、その他については平均法が適用されております。

(f) 有形固定資産

有形固定資産は取得原価で計上されております。減価償却は見積耐用年数に基づき、定率法により計算されております。見積耐用年数には、建物及び構築物については10年から50年、工具器具備品については2年から20年を使用しております。キャピタル・リース契約による設備は、最低リース料支払額の現在価値もしくは契約時の時価のいずれか低いほうの金額で計上され、その資産のリース期間もしくは見積耐用年数にわたって3年から8年の期間で定額償却されております。

通常の維持費及び修繕費は発生時に費用処理されます。多額の取替及び改良は資産計上されます。有形固定資産が除却または処分される場合、その資産勘定及び関連する減価償却累計額勘定は取り消され、その差額については営業損益に含まれます。

2001年6月、米国財務会計基準審議会(Financial Accounting Standards Board、以下「FASB」)はSFAS第143号「資産除却に係る債務に関する会計処理(Accounting for Asset Retirement Obligations)」を公表しました。SFAS第143号は、有形の長期性資産の除却にともなう法的債務を負債として計上し、公正価額の見積りが可能であれば、それらの債務の発生時に公正価額で評価することを要求しております。資産除却に係る債務を負債として最初に認識する時には、関連する長期性資産の帳簿価額の増加を認識することによりその費用を資産化しなければなりません。当社及び子会社は、2003年4月1日にSFAS第143号を適用しました。この適用は経営成績及び財政状態に重要な影響を与えませんでした。

(g) 社内利用目的のソフトウェア

SOP98-1「社内利用のために開発または購入されたコンピュータ・ソフトウェア・コストの会計処理(Accounting for the Costs of Computer Software Developed or Obtained for Internal Use)」の規定に基づき、当社及び子会社は、アプリケーションの開発段階に到達し、回収可能性テストの条件を満たした、社内利用目的のソフトウェア・システムに関わる費用を、連結貸借対照表においてコンピュータ・ソフトウェアとして資産計上しております。資産計上された費用には、主に、アプリケーションの開発または購入に要した外部への直接費用が含まれております。このような費用の資産計上は、そのプロジェクトが実質的に完了し、目的どおり使用できる状態になった時点で終了し

ます。そして、資産計上された費用は、各アプリケーションの見積耐用年数、すなわち2年から5年の期間で定額償却されます。当社及び子会社は、プロジェクトの計画段階で発生するコストを費用処理しております。そのコストには、プロジェクトに関する戦略的意思決定や性能及びシステム要件の決定に要するものが含まれます。当社及び子会社は、トレーニング費用やメンテナンス費用等、社内利用のソフトウェアに関して、その導入後段階に発生するコストについても費用処理しております。

(h) 事業の結合

当社及び子会社は、他の企業の支配を獲得した場合にはパーチェス法に基づいて会計処理を実施しております。そのため、SFAS第141号「事業の結合(Business Combinations)」にしたがって、取得原価を公正価額に基づいて配分しております。取得原価のうち被取得企業の純資産の公正価額を上回る部分は営業権として認識されます。

(i) 営業権及びその他の無形固定資産

営業権は、被買収会社の取得価額と被買収会社の純資産の見積公正価額との差額を表しております。識別可能な無形固定資産とは、商標、会員リスト、ゲーミング・ライセンス、既存の技術、顧客との関係及びフランチャイズ契約に関連する無形固定資産を示しており、子会社の取得にともなって取得したものです。

当社及び子会社は、SFAS第142号「営業権及びその他の無形固定資産(Goodwill and Other Intangible Assets)」において要求されている2段階による営業権の減損テストを少なくとも毎年1回実施しており、減損の兆候が生じた場合にはその都度実施しております。第一段階では、報告単位を特定し、各報告単位毎の公正価額を認識することが要求されています。各報告単位毎の公正価額は、各報告単位毎に割り当てられた営業権を含む帳簿価額と比較されます。報告単位の帳簿価額が、報告単位の公正価額を上回る場合には、減損テストの第二段階として、報告単位の営業権の公正価額と当該報告単位の営業権の帳簿価額の比較を実施します。報告単位の営業権の公正価額が、その帳簿価額を下回る場合には、減損損失が認識されます。当社は、各連結会計年度末において、減損テストを実施しております。当社は、報告単位の決定にあたり、事業セグメントの区分と同一の区分を用いております。

商標、フランチャイズ契約及びゲーミング・ライセンスに関する無形固定資産の耐用年数は、確定できないと判定されており、これらの無形固定資産は、SFAS第142号にしたがい、公正価額に基づく減損テストが実施されております。

既存の技術、会員リスト及び顧客との関係に関する無形固定資産については、2年から5年の見積耐用年数で償却しております。当社及び子会社は、これらの無形固定資産の回収可能性をSFAS第144号「長期性資産の減損または処分に関する会計処理(Accounting for the Impairment or Disposal of Long-Lived Assets)」にしたがって評価しております。

(j) 長期性資産の減損または処分

当社及び子会社は、長期性資産の帳簿価額が回収できなくなる可能性を示す事象や状況の変化が生じた場合、その資産について減損に関する検討を行っております。当社及び子会社が重要と考える、減損に関する検討を行うきっかけとなりうる要因は、以下のものを含みます。すなわち、過去の経営成績または将来における経営成績の計画値を著しく下回る業績、取得した資産の用途または事業全体の戦略における著しい変更、業界または経済の著しい悪化傾向、被買収会社の株価の継続的な著しい下落、及び被買収会社の正味簿価に対する株式時価総額の著しい下落です。これらの減損の兆候が1つ以上存在することにより、保有かつ使用される資産の帳簿価額が、回収不能になる可能性があると判断された時、回収可能性は、資産の帳簿価額とその資産より生み出されると予想される将来の正味キャッシュ・フローの金額(割引計算をせず、利息費用を考慮しない)との比較により評価されます。そのような資産について減損すべきであると判断された場合、認識すべき減損額は、その資産の帳簿価額のうち見積公正価額を上回る部分となります。処分予定の資産は、帳簿価額と公正価額から売却に係る費用を差し引いた額のうち、いずれか低い方の額で計上されます。

(k)デリバティブ

当社及び子会社は、為替変動リスクを管理するために一定のデリバティブを利用する場合があります。当社及び子会社は、外貨建ての確定約定に適用される為替相場の短期的な(通常1年以内の)変動によるリスクを軽減するために、先物為替予約を行うことがあります。

当社及び子会社は、SFAS第133号「デリバティブ及びヘッジ活動に関する会計処理(Accounting for Derivative Instruments and Hedging Activities)」及び、SFAS第138号「特定のデリバティブ商品と特定のヘッジ活動の会計—SFAS第133号の修正」に基づいて、デリバティブの会計処理を行っています。改訂後のSFAS第133号は、すべてのデリバティブを資産または負債として、公正価額により貸借対照表に計上することを求めています。公正価額ヘッジとして指定された有効なデリバティブについては、そのデリバティブの公正価額の変動、及びそのヘッジされたリスクに起因するヘッジ対象の公正価額の変動は損益として認識されます。キャッシュ・フロー・ヘッジとして指定されたデリバティブについては、ヘッジのうち有効部分は、ヘッジ対象が損益に影響を与える期間と同じ期間に損益として認識されるまでは、その他の包括利益に計上されます。ヘッジの有効性の評価から除外される金額は、すべてのヘッジの非有効部分と同様に、各期において当期の損益として計上されます。ヘッジとして指定されていないデリバティブの公正価額の変動は、各期において当期の損益として計上されます。デリバティブがヘッジとして指定されていない場合、その利益または損失は、変動のあった期間に損益として認識されます。今日まで、当社及び子会社によってヘッジとして指定されたデリバティブはありません。

(l)法人税等

当社及び子会社は、SFAS第109号「法人税等に関する会計処理(Accounting for Income Taxes)」に基づいて、法人税等の会計処理を行っています。SFAS第109号のもとでは、繰延税金は、既存の資産及び負債の財務諸表上の計上金額とそれらの税務上の簿価との一時差異、税務上の繰越欠損金及び繰越税額控除が解消する期の税率に基づいて、資産負債法により認識されます。また、繰延税金の算定には、それらの一時差異が解消すると見込まれる年度に適用されると予想される法定税率が使用されます。税率の変更による繰延税金資産及び負債への影響は、その税率変更に関する法律の制定日を含む連結会計年度の損益として認識されます。

(m)収益認識

当社及び子会社は、主に以下の3つの収入源を有しています。(i)製品売上高(ゲームソフト及びその他の製品、ゲーム機器及び関連装置部品を含む)、(ii)スポーツクラブの会費収入、(iii)携帯電話向けゲームコンテンツの会費収入。当社及び子会社の収益認識基準は次のとおりです。

契約を裏付ける説得力のある証拠が存在すること

製品販売において、当社及び子会社は慣行として、顧客と当社及び子会社の両者が署名した書面による契約書、または購買発注書、あるいはその契約書の基本購買条件について事前に交渉をしていた顧客からの書面による契約書の修正文書を保持しています。

子会社のスポーツクラブでは、会員は入会時に1ヶ月間の基本会員契約に署名する必要があります。そして、その契約は、会員期間が終了する月の10日までに、会員が解約の意思表示を事前に通知しない限り、自動的に更新されます。

携帯電話向けゲームコンテンツに関して、当社及び子会社は携帯電話事業者と、会員への携帯向けゲームコンテンツの売上及び会費に関しての配信契約を締結しております。当社及び子会社は、当社及び子会社のコンテンツの売上に際し、コナミのゲームコンテンツ売上から携帯電話事業者へのサービス及びその他の手数料を控除後の純額で売上高を認識します。

引渡しが完了していること

ゲームソフト及びその他の製品は、顧客に引き渡されます。また、当社及び子会社のゲーム機器及び関連装置は、完全に組み立てられ、設置可能な状態で、顧客に引き渡されます。したがって、当社及び子会社は、販売条件を着荷地渡し基準としているため、権利及び損失のリスクが顧客へ移転する引渡し及び検収時点で製品販売による収益を認識しています。通常、当社及び子会社は、明らかに瑕疵が存在する時以外は、製品の交換または返品を認めていません。ある限られた状況において、当社及び子会社は、返品を認めることがあります。過去の経験に基づくマネジメントの評価、ゲームソフト・タイトルの性質及びその他の要因に基づいて、関連する引当金を見積計上しています。これらの見積金額は、総売上高から控除されます。

スポーツクラブ会員からの収入は、主に会員からの毎月の会費から成ります。それらの会費は、毎月末に、その翌月分の会員資格に対して前もって、会員の銀行口座から引き落とされます。この方針によると、当社及び子会社は該当する会員収入を1ヶ月間繰り延べる必要があります。

携帯電話向けのゲームコンテンツの売上は、月会費から成ります。配信契約に従い、携帯電話事業者は会員への会費請求・回収・及び当社及び子会社への送金の責任を負います。携帯電話事業者は通常、各月末後60日以内にコナミ及び子会社に最終的な売上データを報告します。最終的な売上データが上記の期限内に入手不可能な場合には、当社及び子会社は入手可能な売上データに基づいて売上高を見積もります。見積もりデータは、最終的な金額が決定した段階で、翌報告期間における売上高で調整されます。

価格が確定していること、または確定できること

顧客が当社及び子会社の製品に支払う価格については、契約手続きの開始時に交渉が行われ、通常、引き渡される製品の取引量に応じて決定されます。したがって、価格は契約開始時点で確定している、または確定できると考えられます。子会社のスポーツクラブの会費は、会員の入会時に確定します。また、携帯電話向けゲームコンテンツの月会費はエンドユーザーの定額レートに基づいています。

売上代金の回収が確実に見込めること

売上代金の回収可能性は、個々の顧客ごとに評価されます。当社及び子会社は、通常、代金回収の実績のある顧客に対して販売を行います。新規顧客については、その顧客の財政状態及び支払能力について評価を行う信用調査の対象となります。子会社のスポーツクラブについては、通常1ヶ月前に会員の銀行口座から引渡しが行われるため、会費の回収可能性は確保されております。また携帯電話向けゲームコンテンツの配信において、会費の回収は、携帯電話事業者との配信契約によって保証されています。

(n)ソフトウェアの制作費

研究開発費は、発生時に費用として処理されます。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度の連結損益計算書において、販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費は、それぞれ855百万円、1,382百万円及び1,813百万円(16,882千米ドル)です。

SFAS第86号「販売・リースその他の方法で市場に出されるコンピュータ・ソフトウェア・コストにかかる会計処理 (Accounting for the Costs of Computer Software to be Sold, Leased, or Otherwise Marketed)」は、技術的実現可能性の確立後に発生したソフトウェアの制作費、または将来における代替的な用途にかかるソフトウェアの制作費について、資産化を行うことを規定しております。当社及び子会社における現在の新しいゲームソフト制作過程においては、技術的実現可能性は、通常ワーキング・テンプレート及び関連ツールの制作を含む、実質的にすべての制作活動が完了する時点で確立されます。核となる技術が確立されており、コーディング、独自のまたは未確認の機能や特性のテストを含む、制作段階のゲームタイトルの技術的実現可能性を確認するその他の基準を満たす製品については、当社及び子会社は、これらの費用を資産化し、製品の発売時に売上原価として費用化を開始し、または回収不可と判断された時に費用化します。

(o)ロイヤリティ及びライセンス料

当社及び子会社は、ロイヤリティ及びライセンス料をプロスポーツ組織及び特定の第三者に商標使用の対価として支払っております。それらのロイヤリティ及びライセンス料のうち、前もって支払われるミニマムギャランティは、前払ロイヤリティとして計上され、主に4ヶ月から12ヶ月の契約期間にわたって、製品売上原価として費用化されます。ロイヤリティ及びライセンス料のうち、通常出荷本数に事前に決められたロイヤリティ・レートを乗じて算定される部分は、実際の出荷に応じて製品売上原価として費用処理されます。マネジメントは、前払ロイヤリティの将来の実現可能性を定期的に評価し、実現の可能性が無いと判断された金額については費用として処理しております。前連結会計年度末及び当連結会計年度末における前払ロイヤリティは、それぞれ498百万円及び301百万円(2,803千米ドル)であり、連結貸借対照表上、前払費用及びその他の流動資産に含まれております。

(p)荷造運送費

荷造運送費は、発生時に費用処理され、販売費及び一般管理費として添付の連結損益計算書に含まれております。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における荷造運送費は、それぞれ562百万円、952百万円、及び1,069百万円(9,954千米ドル)です。

(q)広告宣伝費

広告宣伝費は、発生時に費用処理され、販売費及び一般管理費として添付の連結損益計算書に含まれております。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における広告宣伝費は、それぞれ10,284百万円、11,957百万円及び12,667百万円(117,953千米ドル)です。

(r)株式を基礎とした報酬

当社及び子会社は、役員及び従業員に対する株式を基礎とした報酬制度について、APB第25号「従業員に発行した株式の会計処理(Accounting for Stock Issued to Employees)」及びFASB解釈指針(以下「FIN」)第44号「株式報酬に関する特定の取引の会計処理—APB第25号の解釈(Accounting for Certain Transactions Involving Stock Compensation—an Interpretation of APB No. 25)」で規定された本源的価値法に基づいて会計処理をしております。つまり、対象となる株式の付与日時点の公正価値が権利行使価格を上回っている場合のみ、報酬費用が付与日において計上されます。SFAS第123号「株式を基礎とした報酬の会計処理(Accounting for Stock-Based Compensation)」は、企業がAPB第25号の規定を適用し続けることを容認すると同時に、従業員へのストック・オプションの付与について、SFAS第123号に規定されている公正価値法を適用したという仮定に基づいた見積情報を開示することを求めています。当社及び子会社は、役員及び従業員に対する株式を基礎とした報酬制度について、APB第25号を継続して適用することを選択いたしました。

仮にSFAS第123号にしたがって、株式を基礎とした報酬制度について権利付与日における公正価値で報酬費用を算定していた場合、当社及び子会社の当期純利益(損失)及び1株当たり当期純利益(損失)金額は、以下の見積数値へと調整されます。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
当期純利益(損失)	¥(28,519)	¥20,104	¥10,486	\$97,644
加算:本源的価値法による税引後報酬費用	—	—	—	—
減算:公正価値法による税引後報酬費用	(322)	(664)	(589)	(5,485)
見積当期純利益(損失)	¥(28,841)	¥19,440	¥ 9,897	\$92,159

	単位:円		単位:米ドル	
1株当たり情報:				
基本的及び希薄化後1株当たり当期純利益(損失)	¥(234.58)	¥166.86	¥87.41	\$ 0.81
加算:1株当たりの本源的価値法による税引後報酬費用	—	—	—	—
減算:1株当たりの公正価値法による税引後報酬費用	(2.65)	(5.51)	(4.92)	(0.04)
基本的及び希薄化後1株当たり見積当期純利益(損失)	¥(237.23)	¥161.35	¥82.49	\$ 0.77

(s) 子会社による株式発行

子会社による株式発行の結果生じる、子会社資本の当社持分の変動は、その子会社による株式の発行が、登録会社により検討、計画された大幅な企業再編成の一部ではない限り、その株式が発行された期間に、関連する税効果を考慮して利益または損失として計上されます。収入金額または、その他の受取金額は、客観的に確定することが可能で、合理的に算定された利益になります。それ以外の株式発行については、連結財務諸表において資本取引として会計処理されます。

(t) 包括利益

SFAS第130号「包括利益の報告(Reporting Comprehensive Income)」は、連結財務諸表において、その他の包括利益を区分し、利益剰余金及び資本剰余金から独立して表示することを要求しています。その他の包括利益は、主に、為替換算調整額、売却可能な有価証券の未実現損益及び最小年金債務調整額を含んでおります。

(u) 外貨換算

外貨建てで行われる取引は、取引日の為替相場で計上されます。関連する外貨建金銭債権債務は、各決算日における為替相場で換算され、その結果生じる差額は当期の損益として処理されます。

機能通貨が日本円以外の海外子会社の資産及び負債は、決算日における為替相場で日本円に換算されます。収益及び費用勘定は、期中平均為替相場で換算されます。その結果生じる換算調整額は、その他の包括利益累計額に含まれます。

(v) 1株当たり利益

1株当たり利益は、SFAS第128号「一株当たり利益(Earnings Per Share)」の規定に基づいて表示されています。SFAS第128号では、基本的1株当たり利益は、潜在的な普通株式による希薄化を考慮せず、連結当期純利益を発行済普通株式の加重平均数で除して計算されます。希薄化後1株当たり利益は、普通株式の発行をもちろず証券またはその他の契約が行使されるか、または普通株式へ転換されることによる希薄化を反映しています。希薄化後1株当たり利益は、当期純利益を、加重平均株式数に潜在希薄化効果を有する潜在株式が発行された場合の追加の株式数を加えた株式数で除して計算されます。

前々連結会計年度末、前連結会計年度末及び当連結会計年度末においては、当社は希薄化効果を有する潜在株式を発行していないため、基本的1株当たり利益と希薄化後1株当たり利益の金額に差はありません。なお、当社及び子会社は、将来において希薄化する可能性のある新株予約権を発行しております。(注記14を参照)

(w) 見積りの使用

連結財務諸表の作成において、当社及び子会社のマネジメントは、資産及び負債の報告金額、決算日における偶発的な資産及び負債の開示、そして報告期間における収益及び費用の報告金額に影響を与える見積り及び仮定を行う必要があります。実際の結果は、それら見積りと異なる可能性があります。

当社及び子会社は、仮定と見積りが連結財務諸表に特に重要な影響をおよぼす領域が4つあると認識しております。その4つとは、収益の認識、ソフトウェア制作にかかわる会計処理、無形の長期性資産における減損そして繰延税金資産の実現可能性の領域です。

(x) 最近公表された会計基準

2004年11月、FASBIはSFAS第151号「棚卸資産の原価—会計調査公報第43号第4章の改訂(Inventory Costs, an amendment of ARB No. 43, Chapter 4)」を公表しました。SFAS第151号は、遊休設備に関連する費用、運搬費、処理費用及び仕損品が異常に発生した場合の会計処理を明確にするものです。SFAS第151号では、遊休設備に関連する費用、過大な仕損費、二重の運搬費及び再処理費用等の項目は、会計調査報告(Accounting Research Bulletins、以下「ARB」)第43号に規定されているように「著しく異常」という条件に合致するか否かに関わらず、全て期間費用として認識することを要求しております。また、SFAS第151号は、固定製造間接費を生産設備の正常操業度に基づいて加工費に配賦することを要求しております。SFAS第151号は2005年6月15日以降に開始する会計年度より適用されます。当社及び子会社は、SFAS第151号の適用が当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えることがないと予想しております。

2004年12月、FASBIはSFAS第123号「株式を基礎とした報酬の会計処理(Accounting for Stock-Based Compensation(SFAS 123))」の改訂版を公表しました。SFAS第123号改訂版(SFAS第123号R)は従業員に対するサービスに対し、株式に基づく報酬を与える場合の会計処理を定めており、従業員に対する報酬のコストを当該権利の付与日の公正価額で測定すべきであると規定しております。SFAS第123号Rは、APB第25号「従業員に発行した株式の会計処理(Accounting for Stock Issued to Employees)」の適用を廃止しており、従業員に対して発行された株式に基づく報酬を公正価額で測定することを要求しております。SFAS第123号Rは、2005年6月15日以降に開始する最初の会計年度の開始時より適用されます。当社及び子会社はSFAS第123号Rを適用した場合における当社及び子会社の経営成績に与える影響額については算定中です。

2004年12月、FASBIはSFAS第153号「非貨幣資産の交換—会計原則審議会意見書第29号の改訂(Exchanges of Nonmonetary Assets, an amendment of APB Opinion No. 29)」を公表しました。SFAS第153号は、非貨幣資産の交換取引に際しては、公正価額により測定すべきであるという原則に焦点をあてており、公正価額適用の例外規定を更新しております。SFAS第153号は、2005年6月15日以降に開始する連結会計年度より適用されます。当社及び子会社はSFAS第153号の適用が当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えることがないと予想しております。

2. 関連会社株式

2004年3月31日及び2005年3月31日時点における関連会社株式の帳簿価額は、それぞれ12,514百万円及び5,184百万円(48,273千米ドル)で、投資原価のうち、関連会社の純資産における当社持分を超過する金額(以下「持分法営業権」)としてそれぞれ2,576百万円及び2,059百万円(19,173千米ドル)を含みます。SFAS第142号において、持分法営業権は償却されませんが、APB第18号にしたがって減損の対象となり、価値の下落が一時的ではない場合は減損として認識されます。これらの関連会社との間に発生するすべての重要な未実現利益は、持分法の会計処理にしたがって消去されております。

2005年3月31日現在、当社の保有する関連会社株式は次のとおりです。

	事業内容	取得日	出資比率
(株)タカラ(以下「タカラ」)	玩具製造	2000年7月	23.0%
(株)ハドソン(以下「ハドソン」)	ゲームソフト制作	2001年8月	45.5%

2003年3月31日に終了した事業年度において低迷する日本経済と株式市場を考慮し、当社及び子会社は持分法適用関連会社への投資に一時的でない価値の下落があるかどうかを判断するため、それらの投資の価値を再検討しました。再評価を実施するにあたって、当社及び子会社は将来キャッシュ・フローの予測、株式時価総額、そして場合によっては第三者による評価を用いました。

この再評価の結果、当社及び子会社はハドソンに対する投資において一時的でない価値下落があると判断し、2003年3月31日に終了した事業年度において税引後で2,438百万円の減損による損失を計上しました。この損失は、2003年3月31日に終了した事業年度における連結損益計算書の持分法投資損失に含まれています。

2004年3月31日、及び2005年3月31日に、当社及び子会社は、関連会社株式の回収可能性に関する評価を行いました。その結果、それらの資産に関する帳簿価格に減損は生じていませんでした。

2004年3月31日及び2005年3月31日に終了した各事業年度における、当社の持分法適用関連会社の要約財務諸表は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
貸借対照表の合算:			
有形固定資産－純額	¥ 14,926	¥13,046	\$121,482
その他の資産－純額	90,291	78,712	732,955
総資産	105,217	91,758	854,437
借入債務	36,935	42,363	394,478
その他の負債	24,924	29,664	276,227
少数株主持分	10,042	9,716	90,474
資本	33,316	10,015	93,258
負債及び資本合計	¥105,217	¥91,758	\$854,437

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
損益計算書の合算:				
売上高	¥100,634	¥124,136	¥108,979	\$1,014,797
売上原価	67,379	89,058	83,936	781,600
販売費及び一般管理費	27,093	33,367	41,820	389,422
営業利益	6,162	1,711	(16,777)	(156,225)
支払利息－純額	(409)	(526)	(476)	(4,432)
その他－純額	(57)	(72)	(3,285)	(30,590)
当期純利益(損失)	¥ 5,696	¥ 1,113	¥ (20,538)	\$ (191,247)

2004年3月31日現在における、連結利益剰余金に含まれる関連会社未分配利益の当社持分は、1,677百万円の利益となりました。2005年3月31日現在は、連結利益剰余金に含まれる関連会社未分配利益の当社持分はありません。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在における、上場している持分法適用関連会社の帳簿価格の合計は、それぞれ11,808百万円及び5,184百万円(48,273千米ドル)となりました。また、2004年3月31日及び2005年3月31日現在における、上場している持分法適用関連会社の市場価額の合計は、それぞれ21,226百万円及び14,757百万

円(137,415千米ドル)となりました。

当社は、関連会社であり持分法適用会社であった元気(株)について、保有していた株式を2005年3月31日付で全て売却し、同社との資本関係を解消しました。その結果、添付の当連結会計年度における連結損益計算書において563百万円(5,243千米ドル)の売却益を認識しました。

3. 棚卸資産

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、棚卸資産の内訳は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
商品及び製品	¥ 6,449	¥ 6,117	\$ 56,961
仕掛品	9,502	7,504	69,876
原材料及び貯蔵品	1,870	1,867	17,385
合計	¥17,821	¥15,488	\$144,222

4. 市場性のある有価証券

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、市場性のある有価証券の内訳は次のとおりです。

	単位:百万円			
	2004年3月31日			
	取得原価	未実現 評価益	未実現 評価損	公正価値
売却可能な有価証券:				
持分証券	¥119	¥31	¥26	¥124
合計	¥119	¥31	¥26	¥124

2004年3月31日現在において、売却可能な有価証券の総未実現損益及び12ヵ月未満の未実現損失が継続的に生じている有価証券の公正価値は、それぞれ26百万円、42百万円でした。

	単位:百万円				単位:千米ドル			
	2005年3月31日				2005年3月31日			
	取得原価	未実現 評価益	未実現 評価損	公正価値	取得原価	未実現 評価益	未実現 評価損	公正価値
売却可能な有価証券:								
持分証券	¥76	¥89	¥—	¥165	\$707	\$829	\$—	\$1,536
合計	¥76	¥89	¥—	¥165	\$707	\$829	\$—	\$1,536

5. 有形固定資産

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、有形固定資産の内訳は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
有形固定資産－取得原価:			
土地	¥ 11,783	¥ 11,515	\$ 107,226
建物及び構築物	55,950	56,708	528,057
工具器具備品	24,127	25,584	238,234
建設仮勘定	118	738	6,872
合計	91,978	94,545	880,389
差引:減価償却累計額	(45,278)	(47,950)	(446,503)
有形固定資産合計－純額	¥ 46,700	¥ 46,595	\$ 433,886

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における減価償却費は、それぞれ7,768百万円、6,933百万円及び7,592百万円(70,696千米ドル)です。

6. 営業権及び識別可能な無形固定資産

当社及び子会社は、SFAS第142号にしたがい、帳簿上の営業権の回収可能性の評価を行っております。営業権の評価において、当社及び子会社は、報告単位の公正価額を算定するために、第三者である資産鑑定会社を用いております。資産鑑定会社は、公正価額の算定において主に割引キャッシュ・フロー分析を用いますが、加えて被買収会社の株価及び株式時価総額、報告単位における資産と負債の構成を含むその他の評価方法も採用します。分析において用いられる重要な前提条件は以下のとおりです。1) 報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準、2) 割引率、3) 永続価値。報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準は、マネジメントによる将来の業績予想に基づいております。報告単位に割り当てられた、その他の無形固定資産の回収可能性の評価において、当社及び子会社は主に割引キャッシュ・フロー分析及びその他の適用可能な評価方法を用い、場合によっては第三者による評価を採用します。

2003年3月31日に終了した事業年度の第4四半期において、当社及び子会社は、ヘルス&フィットネス事業の公正価額が帳簿価額を下回っていると判断しました。引き続き、当該事業の有する営業権及びその他の無形固定資産の公正価額について再評価を行った結果、現金支出を伴わない総額47,599百万円の損失を計上しました。この減損による損失は、2003年3月31日に終了した事業年度の連結損益計算書において営業費用項目として計上されました。その内訳は、営業権の減損によるものが36,717百万円、商標の減損によるものが10,882百万円です。これらの減損は、日本経済の低迷に伴い当該事業が当初の成長予測を達成できなかったことに起因しています。

当社及び子会社は、2004年3月31日及び2005年3月31日に、営業権及び耐用年数の確定できない無形固定資産の回収可能性に関する評価を行いました。その結果、いかなる報告単位においても、それらの資産に関する帳簿価額に減損は生じておりませんでした。

前連結会計年度及び当連結会計年度における事業セグメント別の営業権の帳簿価額における変動は、次のとおりです。

	単位:百万円			
	トイ& ホビー事業	カジノ事業	ヘルス& フィットネス事業	合計
2003年3月31日現在の残高	—	¥125	¥—	¥125
期中追加取得	¥339	—	—	339
2004年3月31日現在の残高	¥339	¥125	¥—	¥464

	単位:百万円			
	トイ& ホビー事業	カジノ事業	ヘルス& フィットネス事業	合計
2004年3月31日現在の残高	¥339	¥125	—	¥464
期中追加取得	—	—	¥385	385
2005年3月31日現在の残高	¥339	¥125	¥385	¥849

	単位:千米ドル			
	トイ& ホビー事業	カジノ事業	ヘルス& フィットネス事業	合計
2004年3月31日現在の残高	\$3,157	\$1,164	—	\$4,321
期中追加取得	—	—	\$3,585	3,585
2005年3月31日現在の残高	\$3,157	\$1,164	\$3,585	\$7,906

前連結会計年度において、当社は(株)トロイマー(現(株)コナミトロイマー)の発行済株式総数の77.8%を取得し、子会社としております。その結果、取得価格のうち純資産の見積公正価値を超える部分について、339百万円の営業権がトイ&ホビー事業において計上されました。

当連結会計年度において、ヘルス&フィットネス事業に属する連結子会社であるコナミスポーツ(株)が自己株式を追加取得したことにより、コナミスポーツ(株)における当社持分比率が60.5%より64.1%に上昇しました。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、主に子会社取得にともない計上した識別可能な無形固定資産の内訳は、次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
償却対象の識別可能な無形固定資産:			
既存の技術	¥ 634	¥ 644	\$ 5,997
控除:償却累計額	(338)	(472)	(4,396)
償却対象の識別可能な無形固定資産純額	296	172	1,601
償却対象外の識別可能な無形固定資産:			
商標	38,800	38,818	361,468
フランチャイズ契約	6,601	6,703	62,417
ゲーミングライセンス	287	298	2,775
償却対象外の識別可能な無形固定資産合計	45,688	45,819	426,660
識別可能な無形固定資産合計	¥45,984	¥45,991	\$428,261

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における、識別可能な無形固定資産の償却費は、それぞれ2,701百万円、546百万円及び129百万円(1,201千米ドル)です。

翌連結会計年度以降の見積償却費は、次のとおりです。

	単位:百万円	単位:千米ドル
	3月31日終了の事業年度:	
2006	¥129	\$1,201
2007	43	400

7. 差入保証金

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、差入保証金は次のとおりで、主にコナミスポーツが運営するスポーツクラブに関連する事務所や施設の賃借に係る払戻可能な保証金を示しております。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
差入保証金	¥28,104	¥24,216	\$225,496
控除:貸倒引当金	(4,137)	—	—
差入保証金—純額	¥23,967	¥24,216	\$225,496

貸倒引当金4,137百万円は、当連結会計年度において更生会社(株)マイカルとの訴訟が和解により終結し、関連する差入保証金が全額消却されたことにより、2005年3月31日に消去されました。

8. その他の資産

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、その他の資産の内訳は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
コンピュータ・ソフトウェア純額	¥ 3,423	¥11,875	\$110,578
市場性のない有価証券	604	574	5,345
その他	7,951	6,934	64,569
その他の資産合計	¥11,978	¥19,383	\$180,492

前連結会計年度及び当連結会計年度において、新規取得されたコンピュータ・ソフトウェアは、それぞれ1,711百万円及び9,781百万円(91,079千米ドル)です。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、コンピュータ・ソフトウェア資産の内訳は、次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
取得価額	¥ 5,647	¥15,294	\$142,415
償却累計額	(2,224)	(3,419)	(31,837)
期末残高	¥ 3,423	¥11,875	\$110,578

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度において、コンピュータ・ソフトウェアの償却費は、それぞれ1,425百万円、887百万円及び1,329百万円(12,375千米ドル)です。

翌連結会計年度以降の見積償却費は、次のとおりです。

	単位:百万円	単位:千米ドル
3月31日終了の事業年度:		
2006	¥1,409	\$13,120
2007	2,469	22,991
2008	2,355	21,929
2009	2,355	21,929
2010	2,193	20,421

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における、その他の資産のその他に含まれる無形固定資産の償却費は、それぞれ85百万円、162百万円及び310百万円(2,887千米ドル)です。

9. 関連当事者との取引

当社及び子会社は、通常の営業活動において、持分法適用関連会社との間で売上及び仕入取引を行っております。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度におけるそのような取引は、以下に要約したとおりです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
タカラへの売上	¥ 958	¥ 80	¥ 0	\$ 0
タカラからの仕入	2,168	2,187	1,151	10,718
ハドソンへの売上	12	18	6	56
ハドソンからの仕入	5,009	5,328	4,244	39,520
元気への売上	3	—	5	47
元気からの仕入	648	3,041	1,277	11,891

2004年3月31日現在、タカラからの受取手形及び売掛金は50百万円(466千米ドル)であり、これは添付の連結貸借対照表の受取手形及び売掛金に含まれております。なお、2005年3月31日現在、タカラからの受取手形及び売掛金はありません。また、2004年3月31日及び2005年3月31日現在、タカラに対する支払手形及び買掛金は、それぞれ302百万円及び42百万円(391千米ドル)であり、これらは添付の連結貸借対照表の支払手形及び買掛金に含まれております。2004年3月31日及び2005年3月31日現在、ハドソンからの受取手形及び売掛金は、それぞれ17百万円及び2百万円(19千米ドル)であり、これらは添付の連結貸借対照表の受取手形及び売掛金に含まれております。また、2004年3月31日及び2005年3月31日現在、ハドソンに対する支払手形及び買掛金は、それぞれ1,005百万円及び14百万円(130千米ドル)であり、これらは添付の連結貸借対照表の支払手形及び買掛金に含まれております。2005年3月31日現在、元気からの受取手形及び売掛金は5百万円であり、これらは添付の連結貸借対照表の受取手形及び売掛金に含まれております。なお、2004年3月31日現在、元気からの受取手形及び売掛金はありません。また、2004年3月31日及び2005年3月31日現在、元気に対する支払手形及び買掛金は、それぞれ33百万円及び246百万円(2,291千米ドル)であり、これらは添付の連結貸借対照表の支払手形及び買掛金に含まれております。

当連結会計年度において、連結子会社であるKonami Corporation of Americaは、Konami Corporation of Americaの取締役であり、経営陣であり主要な株主である者の直系の家族でもある、上月拓也より、Konami Computer Entertainment Hawaii, Inc.の株式100,000株を129百万円(1,201千米ドル)で取得しました。取引価格は、第三者の鑑定に基づき決定されました。

コナミリアルエステートは当連結会計年度において、コウヅキキャピタルに対し、162百万円(1,509千米ドル)で固定資産を譲渡しました。コウヅキキャピタルは、当社の経営者かつ主要株主及びその直系の家族によって所有され、有価証券及び不動産への投資・保有・運用を行う会社です。取引価格は、第三者の鑑定に基づき決定されました。

コナミリアルエステートは、2004年12月に締結された事務所賃貸契約に基づき、コウヅキキャピタルに対し、4百万円(37千米ドル)の賃借料と4百万円(37千米ドル)の差入保証金を支払いました。

10. 短期借入金及び長期借入債務

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、短期借入金の内容は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
無担保銀行借入金(手形借入及び当座貸越)			
2004年3月31日現在の利率:年0.55%から5.04%			
2005年3月31日現在の利率:年0.56%から1.375%	¥2,585	¥8,582	\$79,914
合計	¥2,585	¥8,582	\$79,914

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、短期借入金の加重平均利率はそれぞれ年0.671%及び年0.581%でした。上記の無担保短期銀行借入金には、2004年3月31日時点においては4,500千人民元(57百万円)を含んでおります。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、長期借入債務の内容は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
無担保社債(利率:年0.70%、2005年9月満期)	¥15,000	¥ 15,000	\$ 139,678
無担保社債(利率:年0.92%、2006年9月満期)	15,000	15,000	139,678
無担保社債(利率:年1.05%、2007年9月満期)	15,000	15,000	139,678
コナミスポーツ発行の無担保社債(利率:年1.18%、2006年12月満期)	5,000	5,000	46,559
コナミスポーツ発行の無担保社債(利率:年1.25%、2007年12月満期)	5,000	5,000	46,559
コナミスポーツ発行の無担保社債(利率:年1.39%、2008年12月満期)	5,000	5,000	46,559
無担保銀行借入金(返済期限:最長で2011年まで)			
2004年3月31日現在の利率:年0.87%から2.462%			
2005年3月31日現在の利率:年0.87%から2.462%	6,089	4,912	45,740
長期借入債務合計	66,089	64,912	604,451
控除:1年内返済予定額	(1,177)	(15,317)	(142,630)
長期借入債務-1年内返済予定額を除く	¥64,912	¥ 49,595	\$ 461,821

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、無担保長期銀行借入金には外貨建借入金は含まれておりません。2004年3月31日及び2005年3月31日現在、当社及び子会社が借入債務のために担保として差し入れている資産はありません。

2004年3月31日現在、当社及び子会社は取引金融機関と12,000百万円(111,742千米ドル)の特定融資枠契約(コミットメントライン契約)を締結していましたが、2005年3月30日に解約いたしました。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度に支払われた特定融資枠契約維持手数料は、それぞれ18百万円、18百万円及び18百万円(168千米ドル)です。

2005年3月31日現在、長期借入債務について満期を年度ごとに区切った内訳は次のとおりです。

	単位:百万円	単位:千米ドル
3月31日に終了する事業年度		
2006年	¥15,317	\$142,630
2007年	22,610	210,541
2008年	20,596	191,787
2009年	5,593	52,081
2010年	592	5,513
2011年以降	204	1,899

11. リース取引

当社及び子会社は、各種のキャピタル・リース及び解約不能なオペレーティング・リースに対して債務を負っており、今後25年以内に支払期限がそれぞれ順次到来します。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、連結貸借対照表の有形固定資産に含まれているキャピタル・リースの資産計上額及び減価償却累計額は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
工具器具備品一取得原価	¥ 8,682	¥ 8,839	\$ 82,307
減価償却累計額	(4,527)	(5,114)	(47,620)
リース資産一純額	¥ 4,155	¥ 3,725	\$ 34,687

なお、キャピタル・リース資産の償却費は減価償却費に含まれております。

2005年3月31日現在、キャピタル・リース及び解約不能なオペレーティング・リースの、将来の最低リース料支払額は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	キャピタル・リース	オペレーティング・リース	キャピタル・リース	オペレーティング・リース
3月31日に終了する事業年度				
2006年	¥1,480	¥ 2,717	\$13,781	\$ 25,300
2007年	1,462	2,536	13,614	23,615
2008年	1,022	2,411	9,517	22,451
2009年	530	2,326	4,935	21,659
2010年	253	2,277	2,356	21,203
2011年以降	0	26,686	0	248,497
最低リース料支払額合計	¥4,747	¥38,953	\$44,203	\$362,725
控除:利息相当額(利率:年1.350%~7.269%)	152		1,415	
正味最低リース料支払額の現在価値	4,595		42,788	
控除:1年内支払部分	1,410		13,129	
1年超支払部分	¥3,185		\$29,659	

キャピタル・リースにおける最低リース料支払額の1年内支払部分及び1年超支払部分は、添付の連結貸借対照表において、それぞれ1年内返済予定の長期借入債務及び長期借入債務(1年内返済分を除く)に含まれております。

当社及び子会社は、解約可能なリース契約に基づき、一部の事務所や機器を賃借しています。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度において、すべてのオペレーティング・リースに係る賃借料は、それぞれ合計で16,439百万円、20,899百万円及び18,449百万円(171,794千米ドル)で、添付の連結損益計算書の製品売上原価、サービス原価、販売費及び一般管理費に含まれております。

12. 法人税

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度において、当社及び国内子会社は法人税30%と、法人住民税及び法人事業税(法人税への損金算入考慮後)の合計でそれぞれ約42%、約40.9%の法定税率が適用されております。2003年3月24日、日本の国会は、地方税の改正案を承認しました。その改正案により、新たに外形標準による課税が行われ、2004年4月1日以降開始する連結会計年度から法定税率は約40.7%に減少しております。そのため、2003年3月31日現在の当社及び国内子会社の、2004年4月1日以降解消すると予測された一時差異に係る繰延税額は、42%と40.7%が適用されております。一方、前連結会計年度において、2004年4月1日以降開始する連結会計年度に係る法定税率は、一部の地方税務当局による超過税率適用の結果、40.9%となりました。この改正により、2004年4月1日以降解消すると予測される一時差異については、調整後の法定税率を使用し繰延税金資産及び繰延税金負債が算定されております。

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における税引前当期利益と法人税等の内訳は、次のとおりです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
税引前当期利益(損失):				
日本国内	¥(74,791)	¥30,656	¥21,900	\$203,930
国外	52,695	9,451	5,542	51,606
合計	¥(22,096)	¥40,107	¥27,442	\$255,536
法人税等—当期税額:				
日本国内	¥ 13,649	¥16,214	¥13,674	\$127,330
国外	1,263	2,472	1,843	17,162
合計	¥ 14,912	¥18,686	¥15,517	\$144,492
法人税等—繰延税額:				
日本国内	¥ (8,726)	¥ (634)	¥ (7,540)	\$ (70,211)
国外	—	(17)	(75)	(699)
合計	¥ (8,726)	¥ (651)	¥ (7,615)	\$ (70,910)

前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における繰延税額を含む法人税等の重要な構成要素は、次のとおりです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
少数株主利益(損失)及び持分法投資利益(損失)調整前継続事業にかか る法人税等	¥6,186	¥18,035	¥7,902	\$73,582
その他の包括利益(損失)に配分された法人税等:				
売却可能な有価証券の未実現評価益(評価損)一純額	73	189	(14)	(130)
為替換算調整額	—	—	(27)	(251)
最小年金債務調整額	—	(49)	49	456
繰延税額を含む法人税等の合計額	¥6,259	¥18,175	¥7,910	\$73,657

法定税率と実効税率との差異の調整は、次のとおりです。

	2003	2004	2005
法定税率	(42.0)%	42.0%	40.9%
税率の増加要因:			
損金に算入されない項目	4.2	3.9	5.9
営業権の減損	69.8	—	—
評価性引当金の増減	(5.3)	(2.1)	(1.1)
税率変更の影響	(1.7)	0.5	—
関連会社への投資	3.0	0.4	(4.8)
子会社株式売却益	—	—	(12.7)
海外子会社からの配当	—	—	4.5
投資税額控除	—	—	(3.1)
その他一純額	(0.0)	0.3	(0.8)
実効税率	28.0%	45.0%	28.8%

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、繰延税金資産及び繰延税金負債に係る一時差異は、次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
繰延税金資産:			
未払事業税	¥ 1,294	¥ 2,004	\$ 18,661
未払費用	2,834	3,071	28,597
退職給付引当金	1,337	1,330	12,385
貸倒引当金	2,530	1,127	10,494
棚卸資産	9,730	12,232	113,903
税務上の繰越欠損金	4,839	5,609	52,230
有形固定資産簿価の差異	153	701	6,528
関連会社への投資	—	483	4,498
その他	2,053	1,760	16,388
繰延税金資産総額	24,770	28,317	263,684
控除:評価性引当金	(6,720)	(6,496)	(60,490)
繰延税金資産合計	18,050	21,821	203,194
繰延税金負債:			
無形固定資産	(18,482)	(18,320)	(170,593)
子会社株式売却益	(3,491)	—	—
関連会社への投資	(820)	—	—
その他	(557)	(1,256)	(11,696)
繰延税金負債総額	(23,350)	(19,576)	(182,289)
繰延税金負債合計	¥ (5,300)	¥ 2,245	\$ 20,905

繰延税金資産の実現可能性の評価をする上で、マネジメントは繰延税金資産の一部若しくは全てが実現しない可能性が高いか否かについて考慮します。繰延税金資産の最終的な実現は、将来減算一時差異が解消されると予想される期間に、課税所得が生じるかによります。マネジメントは、その評価にあたって、繰延税金負債の解消スケジュール、課税所得の予測及び税務戦略について考慮します。過去における課税所得水準及び将来減算一時差異が解消されると予想される期間における課税所得の予測にもとづき、マネジメントは2004年3月31日及び2005年3月31日現在における当社及び子会社の評価性引当金控除後の繰延税金資産が実現する可能性は高いと考えています。

2003年3月31日、2004年3月31日及び2005年3月31日に終了した連結会計年度における評価性引当金の純減少額は、それぞれ1,244百万円、1,268百万円及び224百万円(2,086千米ドル)でした。海外子会社にはそれぞれの国の法人税等が課されています。当期において、当社は一部の海外子会社より未分配利益の配当を予定しており、発生すると予想した重要な追加的な税金に関して認識した繰延税金負債の総額は104百万円(968千米ドル)です。2004年3月31日及び2005年3月31日現在、現地での再投資を予定していることにより繰延税金負債を認識していない海外子会社の未分配利益の総額は、それぞれ13,799百万円及び10,781百万円(100,391千米ドル)です。なお、これらの未分配利益については、コナミは現時点で配当を受け取る意図がないため、繰延税金負債は認識しておりません。

2005年3月31日現在、一部の国内子会社が有する繰越欠損金は、総額約5,425百万円(50,517千米ドル)であり、繰越可能期限別の内訳は次のとおりです。

消失年月日	単位:百万円	単位:千米ドル
2006年3月31日	¥ 191	\$ 1,779
2007年3月31日	—	—
2008年3月31日	—	—
2009年3月31日	105	978
2010年3月31日	75	698
2011年3月31日	2,305	21,464
2012年3月31日	2,749	25,598
合計	¥5,425	\$50,517

また、米子会社が有する連邦税及び州税の繰越欠損金は、それぞれ約7,890百万円(73,471千米ドル)及び9,906百万円(92,243千米ドル)であり、2021年までの期間で段階的に繰越可能期限が到来します。繰越可能期限別の内訳は、5年以内、6年以上10年以内、11年以上15年以内、それ以降につき、それぞれ、11,559百万円(107,636千米ドル)、2,574百万円(23,969千米ドル)、665百万円(6,192千米ドル)、2,998百万円(27,917千米ドル)です。

13. 退職給付制度

当社及び国内子会社は、確定給付型の従業員向け退職給付制度を採用しております。この制度において、従業員に対する退職給付金及び退職一時金の支払額は、通常、退職時の給与水準、勤続年数及びその他の要素により決定されます。全従業員は確定給付型の制度にとどまるか、この制度から脱退し在籍期間中にすべての報酬を受け取れる年俸制へ移行するかのどちらかを選択することができます。年俸制の社員の退職時に別途退職一時金及び退職給付金が支払われることはありません。

2003年12月、FASBはSFAS第132号(改訂版)「年金及び他の退職後給付に関する雇用者の開示(Employers' Disclosures about Pensions and Other Postretirement Benefits)」を公表しました。SFAS第132号(改訂版)は従業員の年金及び退職後給付に関する雇用者の開示について規定しておりますが、年金及び退職金制度の測定又は認識を変えるものではありません。SFAS第132号(改訂版)は元々のSFAS第132号に規定されている開示に関する要求を保持しつつ、かつ改訂しております。SFAS第132号(改訂版)は確定給付年金制度及び他の退職後給付制度の年金資産、年金債務、キャッシュ・フロー、及び期間純年金費用について追加開示を要求しております。SFAS第132号(改訂版)は2003年12月15日以降に終了する会計年度から適用されます。この改訂の適用は当社及び子会社の連結財務諸表に重要な影響を与えませんでした。

2003年3月31日、2004年3月31日及び2005年3月31日に終了した事業年度において、SFAS第87号にしたがって処理された当社及び国内子会社の制度による退職給付費用の純額には、次のものが含まれております。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
勤務費用—当事業年度発生分	¥324	¥312	¥313	\$2,915
退職給付債務の利息費用	79	53	40	372
年金資産の期待運用収益	(53)	(45)	(41)	(382)
数理計算上の差異の費用処理額	7	21	(51)	(475)
過去勤務費用の償却	(14)	(13)	(14)	(130)
退職給付費用—純額	¥343	¥328	¥247	\$2,300

SFAS第87号にしたがって処理された、当社及び国内子会社の制度における退職給付債務の期首から期末への残高の調整は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
退職給付債務の変動:			
退職給付債務一期首	¥ 3,317	¥3,492	\$32,517
勤務費用	312	313	2,915
利息費用	53	40	372
数理計算上の差異	97	(777)	(7,235)
給付額	(287)	(220)	(2,049)
退職給付債務一期末	¥ 3,492	¥2,848	\$26,520
年金資産の変動:			
年金資産の公正価値一期首	¥ 2,259	¥2,481	\$23,103
年金資産の実際運用収益	184	(10)	(93)
従業員による拠出額	237	125	1,164
給付額	(199)	(163)	(1,518)
年金資産の公正価値一期末	2,481	2,433	22,656
未積立退職給付債務	(1,011)	(415)	(3,864)
未認識数理計算上の差異	236	(439)	(4,088)
未認識過去勤務費用	(137)	(123)	(1,146)
退職給付引当金一純額	¥ (912)	¥ (977)	\$ (9,098)
連結貸借対照表計上額の内訳:			
退職給付引当金	¥(1,032)	¥ (977)	\$ (9,098)
その他の包括利益(損失)累計額	120	—	—
未払退職及び年金費用計上額一純額	¥ (912)	¥ (977)	\$ (9,098)

累積給付債務が年金資産を上回っている退職給付及び年金制度における退職給付債務、累積給付債務及び年金資産の公正価値は、次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2005	2005
退職給付債務	¥2,167	¥1,903	\$17,720
累積給付債務	1,819	1,751	16,305
年金資産の公正価値	839	827	7,701

退職給付債務を決定する測定日は、3月31日です。

2004年3月31日及び2005年3月31日における、確定給付制度の累積給付債務は、それぞれ2,985百万円及び2,668百万円(24,844千米ドル)でした。

2004年3月31日及び2005年3月31日における退職給付債務を決定する際の加重平均した前提条件は次のとおりです。

	2004	2005
加重平均した前提条件:		
割引率	1.4%	1.4%
昇給率	2.7%	2.4%

2003年3月31日、2004年3月31日及び2005年3月31日に終了した年度における退職給付費用を決定する際の加重平均した前提条件は、次のとおりです。

	2003	2004	2005
加重平均した前提条件:			
割引率	2.9%	1.9%	1.4%
昇給率	2.4%	2.7%	2.7%
年金資産の長期期待収益率	2.7%	2.0%	1.7%

当社及び国内子会社は、投資対象の様々な資産カテゴリーの長期期待収益率を決定しております。その決定にあたっては、それぞれの資産カテゴリー別に将来収益に対する現在の予測や過去の運用実績を考慮しております。

当社及び国内子会社の2004年3月31日及び2005年3月31日で終了する年度における資産カテゴリー別に加重平均した年金資産の構成比率は、次のとおりです。

	2004	2005
資産カテゴリー:		
持分有価証券	20.1%	21.4%
負債有価証券	22.0%	21.4%
生保一般勘定	46.0%	44.9%
その他	11.9%	12.3%
	100.0%	100.0%

当社及び国内子会社の退職給付制度に対する投資目的は、受給者に対する将来の年金給付に対応できる十分な年金資産を確保することにあります。当社及び国内子会社は特定のリスク管理政策に基づいて、年金資産に関する安定したリターンを確保するために、国内及び国外の持分有価証券及び負債有価証券に多様に投資しております。当社及び国内子会社は年金資産の長期期待運用収益と実際の運用収益との乖離幅を毎年検証しております。検証の結果、年金資産の構成の見直しが必要と判断される場合は見直しを行います。

当社及び国内子会社は、コンピュータ業界のための総合設立型の厚生年金基金に1989年10月の基金設立以来加入しております。2003年3月31日、2004年3月31日及び2005年3月31日に終了した連結会計年度において929百万円、611百万円及び624百万円(5,811千米ドル)を同基金に拠出しており、その費用は添付の連結損益計算書の営業費用に含まれております。

当社及び国内子会社は、2006年3月31日に終了する連結会計年度において、国内の確定給付制度及び厚生年金基金にそれぞれ、212百万円(1,974千米ドル)及び1,018百万円(9,479千米ドル)の拠出を見込んでおります。

当社及び国内子会社の国内の確定給付制度における各連結会計年度別の将来の予測給付額は、次のとおりです。

連結会計年度	予測給付額	
	単位:百万円	単位:千米ドル
2006年3月31日に終了する連結会計年度	¥ 92	\$ 857
2007年3月31日に終了する連結会計年度	95	885
2008年3月31日に終了する連結会計年度	105	978
2009年3月31日に終了する連結会計年度	112	1,043
2010年3月31日に終了する連結会計年度	117	1,089
2011年3月31日から2016年3月31日までに終了する連結会計年度	632	5,885

2004年3月31日及び2005年3月31日現在、当社及び子会社の一部は、取締役と監査役に対する退職慰労引当金をそれぞれ1,438百万円及び1,367百万円(12,729千米ドル)計上しており、添付の連結貸借対照表には退職給付引当金として含まれております。

14. 株主資本

配当

日本の商法(以下「商法」)では、配当可能金額は日本会計基準にしたがって保持された、当社の会計帳簿に記録された利益剰余金に基づいております。注記1に述べた理由により、連結財務諸表には当社の会計帳簿には記録されていない一部の調整が反映されております。2005年3月31日現在、当社の配当可能利益の額は40,416百万円(376,348千米ドル)です。

2001年10月1日に改正された商法では、資本準備金と法定準備金の合計額が資本の25%に達するまで、会社の利益処分による現金支出額の10%以上の金額を、法定準備金として留保しなければならないものとしております。資本の25%を超えた分の資本準備金及び法定準備金の合計額は、株主の決議によって配当することができます。さらに商法では、取締役会の議決によって資本準備金及び法定準備金の一部を資本金へ組み入れることを認めております。

株式を基礎とした報酬制度

当社及び一部の子会社は、それぞれの会社の取締役及び従業員に対して新株予約権等を付与するためのストックオプション制度を採用しております。ストックオプション制度を採用している子会社は、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪(以下コナミOSA)、(株)コナミコンピュータエンタテインメント東京(以下コナミTYO)、(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン(以下コナミJPN)、(株)コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ(以下コナミSTUDIO)及びコナミスポーツ(株)です。当社及び子会社の採用しているストックオプション制度における行使可能な普通株式数は株式分割や株式併合、その他の資本再構成による影響をうけて調整されます。これらのストックオプションは、付与日から15~31カ月の間に確定します。

当社及び子会社は、上記の制度により付与された新株予約権等をAPB第25号及びFIN第44号にしたがって会計処理しており、それぞれの株式の時価に基づいた場合、付与日時時点でその新株予約権等には本源的価値がないため、報酬費用は計上しておりません。

当社及び子会社のストックオプション制度の状況は次のとおりです。

	株式数		
	2003	2004	2005
期首現在未決済	95,643	2,131,650	2,318,650
付与	2,017,400	304,900	1,358,000
行使	0	0	3,270
没収	26,550	117,900	773,680
株式分割による調整	45,157	0	0
期末現在未決済	2,131,650	2,318,650	2,899,700

	2003	2004	2005	2005
加重平均行使価格	¥3,286	¥3,044	¥3,125	\$29.10
加重平均残存契約期間	1.13年	1.04年	0.86年	—
期末現在行使可能なオプション	—株	30,000株	539,566株	—
会計年度中に付与したオプションの加重平均行使価格	¥931	¥421	¥646	\$6.01

コナミTYO、コナミJPN、コナミSTUDIOに関する全てのストックオプションプランは、2005年4月1日の当社との合併にともない、2005年3月31日時点でキャンセルされました。

上記の制度により付与された新株予約権等の公正価値は、以下に示した各社のプランごとの前提条件によりブラック・ショールズ・オプション・プライシング・モデルによって計算されております。

	2001	2002	2003	2004	2005
コナミSTUDIOX IBOSA プラン:	OSAプラン2000		OSAプラン2002	STUDIOプラン2003	
リスク・フリー利率	0.76%	—	1.48%	1.39%	—
見積権利行使期間	4.53年	—	4.26年	3.82年	—
見積配当率	3.04%	—	4.26%	1.51%	—
見積ボラティリティー	87.49%	—	68.75%	62.87%	—
加重平均公正価値	627円	—	384円	425円	—
コナミTYOプラン:		TYOプラン2001	TYOプラン2002	TYOプラン2003	
リスク・フリー利率	—	0.52%	1.48%	1.39%	—
見積権利行使期間	—	4.44年	3.81年	3.82年	—
見積配当率	—	2.43%	6.53%	4.01%	—
見積ボラティリティー	—	53.27%	50.87%	45.17%	—
加重平均公正価値	—	430円	282円	591円	—
コナミプラン:			コナミプラン2002		
リスク・フリー利率	—	—	1.57%	—	—
見積権利行使期間	—	—	3.71年	—	—
見積配当率	—	—	1.74%	—	—
見積ボラティリティー	—	—	54.88%	—	—
加重平均公正価値	—	—	1,015円	—	—
コナミJPNプラン:			JPNプラン2002	JPNプラン2003	
リスク・フリー利率	—	—	1.48%	1.39%	—
見積権利行使期間	—	—	4.26年	3.82年	—
見積配当率	—	—	5.07%	2.96%	—
見積ボラティリティー	—	—	31.53%	23.89%	—
加重平均公正価値	—	—	173円	189円	—
コナミスポーツプラン:					KSPプラン2004
リスク・フリー利率	—	—	—	—	1.39%
見積権利行使期間	—	—	—	—	3.93年
見積配当率	—	—	—	—	1.41%
見積ボラティリティー	—	—	—	—	48.85%
加重平均公正価値	—	—	—	—	646円

自己株式取引

2003年3月31日、2004年3月31日、及び2005年3月31日に終了した事業年度における自己株式に関する取引は次のとおりです。

	自己株式の増減		
	株数	単位:百万円	単位:千米ドル
2002年3月31日現在の残高	4,257,751	¥15,003	
端株の買取による自己株式の取得	5,540	16	
定時株主総会の決議に従って取得した自己株式	3,989,900	10,644	
2003年3月31日現在の残高	8,253,191	25,663	
端株の買取による自己株式の取得	1,123	3	
2004年3月31日現在の残高	8,254,314	25,666	\$238,998
端株の買取による自己株式の取得	1,841	4	37
取締役会の決議に従って取得した自己株式	1,000,000	2,601	24,220
2005年3月31日現在の残高	9,256,155	¥28,271	\$263,255

自己株式が売却される場合、平均取得価額のうち売却収入を超える部分は利益剰余金として認識されます。2003年3月31日、2004年3月31日、及び2005年3月31日に終了した事業年度において売却された自己株式はありません。

15. その他の包括利益(損失)

2003年3月31日、2004年3月31日及び2005年3月31日現在、その他の包括利益累計額は、次のとおりです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
為替換算調整額:				
期首残高	¥ 757	¥ 842	¥ (266)	\$ (2,477)
外貨表示財務諸表の換算による当期調整総額	85	(1,108)	2,285	21,278
期末残高	¥ 842	¥ (266)	¥2,019	\$18,801
売却可能な有価証券の未実現評価益(評価損)一純額:				
期首残高	¥(211)	¥ (52)	¥ 218	\$ 2,030
増減一純額	159	270	(20)	(186)
期末残高	¥ (52)	¥ 218	¥ 198	\$ 1,844
最小年金債務調整額:				
期首残高	¥ —	¥ —	¥ (71)	\$ (660)
増減一純額	—	(71)	71	660
期末残高	¥ —	¥ (71)	¥ —	\$ —
その他の包括利益累計額総額:				
期首残高	¥ 546	¥ 790	¥ (119)	\$ (1,108)
当期調整額	244	(909)	2,336	21,752
期末残高	¥ 790	¥ (119)	¥2,217	\$20,644

その他の包括利益及び調整を成す各項目に割り当てられる税効果は、次のとおりです。

	単位:百万円		
	税効果考慮前	税効果額	税効果考慮後
2003			
為替換算調整額	¥ 85	¥ —	¥ 85
売却可能な有価証券の未実現評価損益—純額:			
当連結会計年度発生額	(21)	30	9
控除: 当期純損失への組替額	253	(103)	150
未実現利益—純額	232	(73)	159
その他の包括利益計	¥ 317	¥ (73)	¥ 244
2004			
為替換算調整額	¥(1,108)	¥ —	¥(1,108)
売却可能な有価証券の未実現評価損益—純額:			
当連結会計年度発生額	1,968	(805)	1,163
控除: 当期純利益への組替額	(1,509)	616	(893)
未実現利益—純額	459	(189)	270
最小年金債務調整額	(120)	49	(71)
その他の包括損失計	¥ (769)	¥ (140)	¥ (909)
2005			
為替換算調整額	¥ 2,258	¥ 27	¥ 2,285
売却可能な有価証券の未実現評価損益—純額:			
当連結会計年度発生額	216	(88)	128
控除: 当期純利益への組替額	(250)	102	(148)
未実現損失—純額	(34)	14	(20)
最小年金債務調整額	120	(49)	71
その他の包括利益計	¥ 2,344	¥ (8)	¥ 2,336
	単位:千米ドル		
	税効果考慮前	税効果額	税効果考慮後
2005			
為替換算調整額	\$21,027	\$ 251	\$21,278
売却可能な有価証券の未実現評価損益—純額:			
当期発生額	2,011	(819)	1,192
控除: 当期純利益(損失)への組替額	(2,327)	949	(1,378)
未実現利益(損失)—純額	(316)	130	(186)
最小年金債務調整額	1,116	(456)	660
その他の包括利益(損失)計	\$21,827	\$ (75)	\$21,752

16. デリバティブ

当社及び子会社は、日本円建て以外の確定約定に適用される為替相場の短期的な変動によるリスクを軽減するために、3ヶ月から6ヶ月の期間の先物為替予約を利用しております。2004年3月31日及び2005年3月31日現在、未決済のデリバティブの総額は次のとおりです。

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
先物為替予約(売建て):				
約定金額	¥10,483	¥3,203	¥9,493	\$ 88,397
公正価額	¥10,630	¥3,118	¥9,753	\$ 90,818
利益(損失)	¥ (147)	¥ 84	¥ (260)	\$ (2,421)

当社及び子会社は、先物為替予約をヘッジ取引には指定しておりません。したがって前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度において、先物為替予約から発生した為替評価差損益として、それぞれ147百万円の差損、84百万円の差益、及び260百万円(2,421千米ドル)の差損が添付の連結損益計算書のその他一純額に計上されております。前々連結会計年度、前連結会計年度及び当連結会計年度における為替差損益は、これらの先物為替予約に係るものを含め、それぞれ450百万円、395百万円及び826百万円(7,692千米ドル)の差損になります。

2005年3月31日以降の為替相場の変動がこれら先物為替予約の時価評価額に与える影響は、報告日現在において軽微なものです。

17. 金融商品の公正価額

現金及び現金同等物、受取手形及び売掛金、支払手形及び買掛金、未払費用、短期借入金

これらの帳簿価額は、短期のうちに満期が到来するため、公正価額とほぼ同額となっております。

市場性のある投資有価証券

当社及び子会社の投資有価証券の公正価額は、株式市場相場を基にしております。

市場性のない有価証券

市場価値が存在しない市場性のない有価証券について、公正価額の合理的な見積りには過大な費用をとまいません。非公開企業の普通株式について公正価額を見積もることは現実的ではありません。したがってそれらの投資は、取得原価で計上されております。

長期借入債務

当社及び子会社の長期借入債務の公正価額は、最も活発な市場における相場、または満期が類似する同種の借入債務に対するの当社における現行の借入レートをを用いて割引計算を行ったおのおのの契約の将来キャッシュ・フローの現在価値に基づいております。

デリバティブ

主に売買目的以外の目的で使用される為替予約からなるデリバティブ商品の公正価額は、仲介業者から入手した見積りに基づいております。

2004年3月31日及び2005年3月31日現在の当社及び子会社の金融商品の見積公正価額は、次のとおりです。

	単位:百万円				単位:千米ドル	
	2004		2005		2005	
	帳簿価額	見積公正価額	帳簿価額	見積公正価額	帳簿価額	見積公正価額
デリバティブ以外の金融商品:						
売却可能な有価証券	¥ 124	¥ 124	¥ 165	¥ 165	\$ 1,536	\$ 1,536
長期借入債務-1年以内返済額含む	(66,089)	(64,845)	(64,912)	(63,794)	(604,451)	(594,040)
デリバティブ:						
先物為替予約:						
資産	85	85	—	—	—	—
負債	(1)	(1)	(260)	(260)	(2,421)	(2,421)

見積公正価額の限界

公正価額の見積りは、市場の関連情報や金融商品についての情報を基に、ある一時点において行われます。これらの評価は、実際には主観的で不確定要素及び重要な判断事項を含んでいるため、正確に算定することはできません。前提条件の変更は、この評価に重要な影響をおよぼす可能性があります。

18. 連結キャッシュ・フロー計算書に対する補足開示

	単位:百万円			単位:千米ドル
	2003	2004	2005	2005
当期における現金支出:				
利息	¥ 886	¥ 868	¥ 974	\$ 9,070
法人税等	17,117	8,390	9,983	92,960
新規連結子会社の現金の取得:				
取得資産の公正価額	688	262	—	—
債務引受額	(239)	(342)	—	—
営業権	—	339	—	—
少数株主持分	—	(53)	—	—
現金支出及び現金取得の純額	449	206	—	—
現金による子会社の売却:				
譲渡資産	2,018	—	—	—
譲渡債務	(489)	—	—	—
子会社株式売却益	552	—	—	—
売却収入(譲渡現金との純額)	2,081	—	—	—
キャピタル・リース資産の取得	3,296	2,294	1,844	17,171

19. セグメント情報

SFAS第131号「企業のセグメントと関連情報の開示 (Disclosures about Segments of an Enterprise and Related Information)」において、事業別セグメントは、資源配分や業績評価を決定する上で、最高意思決定者によって定期的に評価されるそれぞれ独立した財務情報が入手可能な事業単位と定義されております。各事業セグメントは、異なる市場において異なる製品を提供する戦略的事业単位であるため、それぞれ個別に管理されております。当社及び子会社の活動は、主として次の5つの事業セグメントにより、世界的に事業を展開しております。

- ゲームソフト事業: 家庭用ゲームソフトの制作・製造・販売
 - トイ&ホビー事業: トイ&ホビー商品及びキャラクターグッズの制作・製造・販売
 - アミューズメント事業: アミューズメントゲーム機器及びパチンコ用液晶ユニットの制作・製造・販売
 - カジノ事業: 海外市場向けカジノゲーム機器の制作・製造・販売
 - ヘルス&フィットネス事業 (旧エクサティンメント事業): スポーツクラブ施設の運営及びフィットネス機器、健康関連商品の制作・製造・販売
- (注) ●その他の項目はSFAS第131号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。
- 全社の項目は主に本社費用より構成されております。
 - 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。

以下の表は事業セグメント別の売上高、営業利益(損失)、資産、減価償却費及び資本的支出を要約したもので当社及び子会社の経営成績を評価するため、またセグメントの収益性及び業績を評価するための主要な指標として最高意思決定者によって利用されているものです。この情報は、米国会計基準により作成した当社及び子会社の経営管理資料に基づいたものです。

a. 事業別セグメント情報

(1) 売上高及び営業利益(損失)

2003年3月31日に終了した事業年度	単位: 百万円						連結
	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥85,891	¥45,887	¥33,105	¥8,215	¥ 78,437	¥ 2,122	¥253,657
セグメント間の内部売上高 または振替高	1,585	61	1,200	—	88	(2,934)	—
合計	87,476	45,948	34,305	8,215	78,525	(812)	253,657
営業費用	73,489	29,319	27,035	8,384	127,937	9,363	275,527
営業利益(損失)	¥13,987	¥16,629	¥ 7,270	¥ (169)	¥ (49,412)	¥(10,175)	¥ (21,870)

2004年3月31日に終了した事業年度	単位:百万円						
	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥90,105	¥57,335	¥34,547	¥10,947	¥78,875	¥ 1,603	¥273,412
セグメント間の内部売上高 または振替高	2,415	133	880	—	24	(3,452)	—
合計	92,520	57,468	35,427	10,947	78,899	(1,849)	273,412
営業費用	76,436	37,889	23,630	10,255	76,127	8,362	232,699
営業利益(損失)	¥16,084	¥19,579	¥11,797	¥ 692	¥ 2,772	¥(10,211)	¥ 40,713

2005年3月31日に終了した事業年度	単位:百万円						
	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥92,672	¥40,631	¥36,699	¥11,641	¥78,843	¥ 205	¥260,691
セグメント間の内部売上高 または振替高	1,772	377	883	2	262	(3,296)	—
合計	94,444	41,008	37,582	11,643	79,105	(3,091)	260,691
営業費用	79,376	33,860	26,750	10,201	77,058	5,310	232,555
営業利益(損失)	¥15,068	¥ 7,148	¥10,832	¥ 1,442	¥ 2,047	¥(8,401)	¥ 28,136

2005年3月31日に終了した事業年度	単位:千米ドル						
	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
売上高							
外部顧客に対する売上高	\$862,948	\$378,350	\$341,736	\$108,399	\$734,175	\$ 1,909	\$2,427,517
セグメント間の内部売上高 または振替高	16,501	3,510	8,222	19	2,439	(30,691)	—
合計	879,449	381,860	349,958	108,418	736,614	(28,782)	2,427,517
営業費用	739,138	315,299	249,092	94,990	717,553	49,447	2,165,519
営業利益(損失)	\$140,311	\$ 66,561	\$100,866	\$ 13,428	\$ 19,061	\$(78,229)	\$ 261,998

「セグメント間の内部売上高又は振替高」は、主に、ゲームソフト事業及びトイ&ホビー事業からアミューズメント事業及びカジノ事業への知的所有権のサブライセンス供与、アミューズメント事業からゲームソフト事業及びヘルス&フィットネス事業へのハードウェア製品及び部品の販売より構成されております。

注記6に記載したように、2003年3月31日に終了したヘルス&フィットネス事業の営業費用には、営業権及びその他の無形固定資産減損費用47,599百万円が含まれています。

(2) 資産、減価償却費及び資本的支出

単位: 百万円							
2003年3月31日に終了した事業年度	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
資産	¥79,494	¥11,759	¥23,240	¥10,513	¥102,433	¥50,811	¥278,250
減価償却費	1,774	60	789	419	7,736	1,201	11,979
資本的支出	838	555	272	258	6,868	9,128	17,919

単位: 百万円							
2004年3月31日に終了した事業年度	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
資産	¥86,544	¥18,348	¥21,608	¥9,534	¥104,516	¥53,947	¥294,497
減価償却費	1,242	435	483	411	4,963	994	8,528
資本的支出	884	748	299	167	4,724	4,740	11,562

単位: 百万円							
2005年3月31日に終了した事業年度	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
資産	¥88,146	¥19,970	¥20,568	¥10,235	¥105,278	¥60,124	¥304,321
減価償却費	943	601	416	397	4,976	2,027	9,360
資本的支出	680	586	311	865	5,353	10,859	18,654

単位: 千米ドル							
2005年3月31日に終了した事業年度	ゲームソフト 事業	トイ&ホビー 事業	アミューズメント 事業	カジノ 事業	ヘルス& フィットネス 事業	その他又は 全社・消去	連結
資産	\$820,803	\$185,958	\$191,526	\$95,307	\$980,333	\$559,866	\$2,833,793
減価償却費	8,781	5,596	3,874	3,697	46,336	18,875	87,159
資本的支出	6,332	5,457	2,896	8,055	49,846	101,117	173,703

「その他又は全社・消去」の項目は、主に棚卸資産の未実現利益控除及び主に現金と金融資産から成る本社資産から構成されております。

資本的支出には、企業買収時に取得した、あるいは各セグメントの営業活動で使用した有形及び無形の長期性資産のための支出を含んでおります。

b. 所在地別セグメント情報

単位: 百万円							
2003年3月31日に終了した事業年度	日本	米州	欧州	アジア/ オセアニア	合計	消去	連結
売上高:							
外部顧客に対する売上高	¥182,345	¥47,729	¥16,297	¥7,286	¥253,657	—	¥253,657
セグメント間の内部売上高 または振替高	50,670	805	27	506	52,008	¥(52,008)	—
合計	233,015	48,534	16,324	7,792	305,665	(52,008)	253,657
営業費用	258,551	47,112	14,917	6,236	326,816	(51,289)	275,527
営業利益(損失)	¥(25,536)	¥1,422	¥1,407	¥1,556	¥(21,151)	¥(719)	¥(21,870)
資産	¥277,637	¥18,787	¥13,715	¥4,281	¥314,420	¥(36,170)	¥278,250

2004年3月31日に終了した事業年度	単位:百万円						
	日本	米州	欧州	アジア/ オセアニア	合計	消去	連結
売上高:							
外部顧客に対する売上高	¥176,401	¥53,670	¥35,551	¥7,790	¥273,412	—	¥273,412
セグメント間の内部売上高 または振替高	68,757	1,516	305	260	70,838	¥(70,838)	—
合計	245,158	55,186	35,856	8,050	344,250	(70,838)	273,412
営業費用	213,419	51,806	30,915	6,904	303,044	(70,345)	232,699
営業利益(損失)	¥ 31,739	¥ 3,380	¥ 4,941	¥1,146	¥ 41,206	¥ (493)	¥ 40,713
資産	¥294,486	¥19,647	¥13,442	¥4,652	¥332,227	¥(37,730)	¥294,497

2005年3月31日に終了した事業年度	単位:百万円						
	日本	米州	欧州	アジア/ オセアニア	合計	消去	連結
売上高:							
外部顧客に対する売上高	¥176,566	¥41,480	¥34,878	¥7,767	¥260,691	—	¥260,691
セグメント間の内部売上高 または振替高	57,123	1,593	450	419	59,585	¥(59,585)	—
合計	233,689	43,073	35,328	8,186	320,276	(59,585)	260,691
営業費用	211,500	41,682	32,207	6,684	292,073	(59,518)	232,555
営業利益(損失)	¥ 22,189	¥ 1,391	¥ 3,121	¥1,502	¥ 28,203	¥ (67)	¥ 28,136
資産	¥302,768	¥21,003	¥18,792	¥5,544	¥348,107	¥(43,786)	¥304,321

2005年3月31日に終了した事業年度	単位:千米ドル						
	日本	米州	欧州	アジア/ オセアニア	合計	消去	連結
売上高:							
外部顧客に対する売上高	\$1,644,157	\$386,256	\$324,779	\$72,325	\$2,427,517	—	\$2,427,517
セグメント間の内部売上高 または振替高	531,921	14,834	4,190	3,902	554,847	\$(554,847)	—
合計	2,176,078	401,090	328,969	76,227	2,982,364	(554,847)	2,427,517
営業費用	1,969,457	388,137	299,907	62,240	2,719,741	(554,222)	2,165,519
営業利益(損失)	\$ 206,621	\$ 12,953	\$ 29,062	\$13,987	\$ 262,623	\$ (625)	\$ 261,998
資産	\$2,819,331	\$195,577	\$174,988	\$51,626	\$3,241,522	\$(407,729)	\$2,833,793

上記の所在地別セグメント情報を表示するにあたり、当社及び子会社は、外部顧客に対する売上高については製品が販売されサービスが提供される場所に基づき、資産については資産が実際に存在する場所に基づいて、それぞれの地域を決定しております。

注記6に記載したように、2003年3月31日に終了した事業年度における日本の営業費用には、営業権及びその他の無形固定資産減損費用47,599百万円が含まれています。

20. 未履行契約及び偶発債務

当社及び子会社は、係争中の訴訟の対象となっております。しかし、顧問弁護士との協議を含む検討の結果、マネジメントはそれらの訴訟による債務は仮にあったとしても、当社及びその子会社の財政状態や経営成績への影響は軽微と考えております。

2005年3月31日現在、当社及び子会社は約2,821百万円(26,269千米ドル)の有形固定資産及びその他の資産購入に係る確定した発注を行っております。

21. 後発事象

2004年12月16日、当社は連結子会社であるコナミSTUDIO、コナミTYO及びコナミJPNと合併契約を締結し、当該合併契約は2005年2月22日に開催された各合併当事会社における臨時株主総会で承認されました。承認された合併契約にしたがい、当社の普通株式1株とコナミSTUDIO、コナミTYO及びコナミJPNのそれぞれの普通株式0.42株、1.00株、0.81株が交換されました。2005年4月1日、当社は合併に際して、被合併会社の少数株主に対し新たに普通株式10,794,142株を合併を公表した2004年12月16日の当社の普通株式の株価に基付き、総額23,585百万円(219,620千米ドル)で発行し、コナミSTUDIO、コナミTYO及びコナミJPNとの合併手続を完了しました。合併後、これらの子会社は法的な事業体として存在しておらず、少数株主は存在していません。当社は、合併による持分の増加に関する会計処理を段階法により実施することを予定しております。

2005年4月27日、当社はハドソンの新たに発行された普通株式3,000,000株を現金1,434百万円で追加取得しました。その結果、当社のハドソンに対する持分所有比率は45.47%から53.99%に上昇し、ハドソンは当社の連結子会社となりました。当該株式取得に関する会計処理を段階法により実施することを予定しております。

2005年4月25日、当社は当社の持分法適用関連会社であったタカラの株式について、保有していた全ての株式を11,016百万円で売却しました。当該株式売却により発生した売却益は6,917百万円となりました。

2005年6月23日に開催された株主総会において、2005年5月10日及び2005年5月19日に開催された締役会において承認された、当社及び子会社の取締役及び従業員に対して新株予約権を付与するための9種類のストックオプション制度の採用が承認されました。当該ストックオプション制度は、当社の普通株式について最大1,572,900株行使可能な新株予約権を付与することを予定しております。2009年6月30日までの間に満了する行使期間は4ヶ月から24ヶ月の範囲であり、行使価額は1株当たり1,670円から2,857円の範囲にあります(ただし、うち1種類のプランについては、行使価格が現時点で決定しておらず、付与日の前1ヶ月間の東京証券取引所の終値平均に1.20を乗じて決定されます)。

評価引当金等明細表

	単位:百万円			
	期首残高	増加	減少	期末残高
2003				
貸倒引当金				
売掛金	¥ 636	¥429	¥ 89	¥ 976
差入保証金	¥4,137	—	—	¥4,137
2004				
貸倒引当金				
売掛金	¥ 976	¥ 83	¥ 350	¥ 709
差入保証金	¥4,137	—	—	¥4,137
2005				
貸倒引当金				
売掛金	¥ 709	¥158	¥ 263	¥ 604
差入保証金	¥4,137	—	¥4,137	—
	単位:千米ドル			
	期首残高	増加	減少	期末残高
2005				
貸倒引当金				
売掛金	\$ 6,602	\$1,471	\$2,449	\$ 5,624
差入保証金	\$38,523	—	\$8,523	—

独立登録監査人の監査報告書

コナミ株式会社 取締役会及び株主各位 御中

私どもは、添付のコナミ株式会社及び子会社の2004年及び2005年3月31日現在の連結貸借対照表及び2005年3月31日に終了した3年間における各会計年度の連結損益計算書、連結資本勘定計算書及び連結キャッシュ・フロー計算書について監査を実施した。これらの連結財務諸表は、コナミ株式会社の経営者の責任において作成されたものである。私どもの責任は、私どもの監査に基づいてこれらの連結財務諸表について意見を表明することにある。

私どもは、米国公開会社会計監視委員会の基準に準拠して監査を実施した。これらの基準は、財務諸表に重要な虚偽の表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、私どもが監査を計画し実施することを要求している。監査は、財務諸表上の金額及び開示の基礎となる証拠の試査による検証を含んでいる。また、監査は全体としての財務諸表の表示を検討するとともに、経営者による会計方針の選択及び経営者によって行われた重要な見積もりの評価も対象としている。私どもは、私どもの監査が私どもの意見表明に対する合理的な基礎を提供しているものと確信している。

私どもの意見によれば、上記の連結財務諸表は、すべての重要な点において、コナミ株式会社及び子会社の2004年及び2005年3月31日現在の財政状態、並びに2005年3月31日に終了した3年間における各会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を、米国において一般に公正妥当と認められる会計原則に準拠して適正に表示している。

添付の2005年3月31日現在及び同日に終了した会計年度の連結財務諸表は、読者の便宜のため米ドルに換算されている。私どもが換算を監査した結果、私どもの意見では、日本円で表示された連結財務諸表は連結財務諸表注記1に記載された方法に基づいて米ドルに換算されている。

KPMG AZSA & Co.

日本、東京

2005年6月23日

沿革

1969. 3	S44	上月景正(現・代表取締役会長兼社長)が大坂府豊中市上津島148番地にてジュークボックスのレンタル・修理業を創業
1973. 3	S48	資本金100万円にてコナミ工業株式会社を設立(現・コナミ株式会社) アミューズメント機器の製造を開始
1978. 1	S53	マイクロコンピュータを応用したビデオゲーム機を制作し、製造販売を開始
1979. 1	S54	米国に製品を初輸出(米国進出の第一歩を築く)
1980. 5	S55	大坂府豊中市庄内栄町に新社屋建設。本社を移転
1982. 3	S57	大坂中小企業投資育成株式会社の投資対象会社となる 大坂府大坂市北区、大坂駅前第4ビルに本社を移転
1982. 10	S57	パーソナルコンピュータ用ゲームソフトの製造販売を開始
1982. 11	S57	米国に現地法人Konami of America, Inc.を設立(現・Konami Digital Entertainment, Inc.)
1983. 11	S58	「MSX」パーソナルコンピュータ用ゲームソフトの製造販売を開始
1984. 3	S59	大坂府豊中市庄内宝町に新・技術研究所ビルを新築
1984. 6	S59	英国に現地法人Konami Limited(現・Konami Corporation of Europe B.V.)を設立
1984. 10	S59	大坂証券取引所(新2部)上場(資本金29億4,000万円)
1984. 12	S59	ドイツに現地法人Konami GmbH(現・Konami of Europe GmbH)を設立
1985. 4	S60	「ファミリーコンピュータ」用のゲームソフトの製造販売を開始
1986. 8	S61	兵庫県神戸市中央区(ポートアイランド)にコナミソフト開発ビルを新築 同時に本社を移転(現・神戸ビル)
1986. 11	S61	大坂府豊中市に新生産管理部、流通センターを新築
1988. 8	S63	東京証券取引所、大坂証券取引所、第1部に上場
1991. 5	H 3	兵庫県神戸市西区にコナミ技術研究所(現・神戸事業所)を新築
1991. 6	H 3	コナミ工業株式会社からコナミ株式会社へ商号変更
1992. 6	H 4	東京都港区に東京本社を設置
1993. 4	H 5	東京本社に本社機能を移転
1994. 8	H 6	神奈川県座間市に東京テクニカルセンター(現・座間事業所)を新築
1994. 9	H 6	香港に現地法人Konami (Hong Kong) Ltd.(現・Konami Marketing (Asia) Ltd.)を設立
1995. 1	H 7	阪神・淡路大震災により、現・神戸ビルの一部が被災
1995. 4	H 7	株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 大坂を設立 (株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、2005年4月にコナミに合併) 株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京を設立(2005年4月にコナミに合併)
1995. 12	H 7	株式会社コナミ ミュージック エンタテインメントを設立 (株式会社コナミメディアエンタテインメント、2005年4月にコナミに合併)
1996. 4	H 8	株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパンを設立(2005年4月にコナミに合併)
1996. 5	H 8	事業本部制に移行
1997. 3	H 9	兵庫県神戸市にAM事業本部(現・神戸事業所に統合)新工場を建設 株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スクールを設立(現・株式会社コナミスクール)
1997. 11	H 9	シンガポール証券取引所上場
1998. 3	H10	豪州向けビデオスロットマシンの生産用部材の輸出を開始
1999. 6	H11	コナミパーラーエンタテインメント株式会社(現・KPE株式会社)が、パチンコ、パチスロの販売を開始
1999. 9	H11	ロンドン証券取引所上場 株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 大坂がJASDAQ市場に株式上場 (株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、2005年4月にコナミに合併)
1999. 12	H11	兵庫県神戸市から東京都港区に本店を移転登記
2000. 1	H12	米国ネバダ州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得
2000. 6	H12	中国上海に現地法人のソフト制作会社Konami Software Shanghai, Inc.を設立
2000. 7	H12	株式会社タカラに資本参加、関係会社とする
2000. 8	H12	株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京がJASDAQ市場に株式上場 (2005年4月にコナミに合併)

2000. 10	H12	コナミマーケティング株式会社を設立、コナミ株式会社の営業部門を移管 米国ネバダ州より商品ライセンスを取得(2000年12月、カジノ機器の初出荷) 米国ミシシッピ州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得 新型金融商品「ゲームファンド ときめきメモリアル」を発表
2000. 11	H12	コナミパーラーエンタテインメント株式会社(現・KPE株式会社)が、財団法人保安電子通信技術協会(保通協)よりパチスロ機の型式試験の適合を受ける
2000. 12	H12	米国ニューメキシコ州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得
2001. 2	H13	株式会社ピープルを友好的なTOB(公開買付)により当社の子会社とする (2001年6月、コナミスポーツ株式会社に商号変更)
2001. 3	H13	コナミパーラーエンタテインメント株式会社(現・KPE株式会社)の座間事業所が、 財団法人全国防犯協会連合会(全防連)の回胴式遊技機製造業者として登録される
2001. 4	H13	株式会社ナプスを当社の全額出資会社とする (2001年6月、コナミスポーツライフ株式会社に商号変更)
2001. 8	H13	株式会社ハドソンに資本参加、関係会社とする
2001. 10	H13	株式会社コナミモバイル・オンラインを設立(株式会社コナミオンライン、2005年4月にコナミに合併) 株式を100%取得することにより、Konami Australia Pty Ltdを連結子会社とし、 それに伴いオーストラリア全州のカジノ機器販売に関するライセンスを取得
2002. 1	H14	元気株式会社に資本参加、関係会社とする
2002. 2	H14	株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン(2005年4月にコナミに合併)が JASDAQ市場に株式上場 コナミスポーツ株式会社が、株式取得により株式会社ダイエー オリジナル スポーツクラブを子会社 とする(2002年2月、株式会社コナミオリジナルスポーツクラブに商号変更。2002年10月、吸収合併)
2002. 3	H14	2002年3月期において、米国インディアナ州、アイオワ州、オレゴン州、アリゾナ州、ミシガン州、 イリノイ州およびカナダ オンタリオ州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得 コナミスポーツ株式会社の新サービスブランド「グランサイズ」第1号店を大手町にオープン
2002. 4	H14	コナミスポーツ施設の名称をコナミスポーツクラブに変更
2002. 5	H14	株式会社アムリードヘアミュージメント施設運営事業を譲渡
2002. 8	H14	東京都千代田区丸の内に本店を移転登記
2002. 9	H14	ニューヨーク証券取引所上場
2002. 10	H14	コナミスポーツ株式会社の「ピープル」ブランドを発展させ、「運動塾」ブランドを立ち上げ
2002. 11	H14	コナミパーラーエンタテインメント株式会社がKPE株式会社に商号変更
2003. 2	H15	創立30周年を機に新ブランドロゴマークを導入
2003. 3	H15	当社からKPE株式会社に、「パチンコ遊技機の液晶表示装置の制作・製造」を営業譲渡 2003年3月期において、米国カンザス州、ミネソタ州、ウエストバージニア州、ルイジアナ州、 ウィスコンシン州および米国自治領プエルトリコのカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得
2003. 10	H15	日経平均株価構成銘柄の入れ替えにより、新たに日経平均株価を構成する225銘柄の一つに選定される Konami of America, Inc.をKonami Digital Entertainment, Inc.に商号変更
2004. 3	H16	2004年3月期において、米国ノースダコタ州、アイダホ州およびカナダ ケベック州、 ブリティッシュ・コロンビア州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得
2005. 3	H17	元気株式会社との資本提携を解消 2005年3月期において、米国ニュージャージー州、コネチカット州、カナダ サスカチュワン州の カジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得
2005. 4	H17	コナミ株式会社を存続会社とする吸収合併方式で、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京、株式会社コナミ コンピュータ エン タテインメント ジャパン、株式会社コナミオンライン、株式会社コナミメディアエンタテインメントを合併 事業の再編を行うとともに市場責任体制を導入 株式会社タカラとの資本関係を見直し、同社の株式を売却 株式会社ハドソンが発行する第三者割当増資を引き受け、連結子会社とする
2005. 6	H17	コナミ株式会社を存続会社とする吸収合併方式で、株式会社コナミトロイマーを合併 米国ネバダ州ラスベガスにカジノ機器の新工場竣工

グループ会社

(2005年6月1日現在)

コナミスポーツライフ株式会社

資本金 150億5,000万円
〒140-0002 東京都品川区東品川4-10-27
TEL:(03)4426-0573 FAX:(03)4426-0580

コナミスポーツ株式会社(東証1部上場)

資本金 50億4,095万円
〒140-0002 東京都品川区東品川4-10-1
TEL:(03)6688-0573 FAX:(03)6688-5743

KPE株式会社

資本金 1億円
〒106-6136 東京都港区六本木6-10-1
TEL:(03)3423-1573 FAX:(03)3423-1574

コナミマーケティング株式会社

資本金 11億6,239万円
〒106-6165 東京都港区六本木6-10-1
TEL:(03)6833-5730 FAX:(03)3479-9405

コナミリアルエステート株式会社

資本金 100億円
〒104-0031 東京都中央区京橋2-7-16
TEL:(03)6800-0573 FAX:(03)6800-0574

株式会社コナミスクール

資本金 8,000万円
〒106-6160 東京都港区六本木6-10-1
TEL:(03)6772-0573 FAX:(03)6772-0574

コナミキャリアマネジメント株式会社

資本金 6,000万円
〒104-0031 東京都中央区京橋2-7-16
TEL:(03)6800-2573 FAX:(03)6800-2574

Konami Digital Entertainment, Inc.

資本金 2,150万USドル
1400 Bridge Parkway, Suite 101, Redwood City,
CA 94065-1567 U.S.A.
TEL:1-888-212-0573 FAX:1-650-654-5690

Konami of Europe GmbH

資本金 511万ユーロ
Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt am Main,
Germany
TEL:49-69-985573-0 FAX:49-69-985573-77

Konami Software Shanghai, Inc.

資本金 200万USドル
17F Raffles City, No.268 Xi Zang Zhong Road,
Shanghai, China 200001
TEL:86-21-50470573 FAX:86-21-50470140

Konami Gaming, Inc.

資本金 170万USドル
585 Trade Center Drive, Las Vegas, NV 89119 U.S.A.
TEL:1-702-367-0573 FAX:1-702-367-0007

Konami Australia Pty Ltd

資本金 300万オーストラリアドル
28 Lord St., Botany, NSW, Australia 2019
TEL:61-2-9666-5731 FAX:61-2-9666-3695

Konami Marketing, Inc.

資本金 17万USドル
2121 Avenue of the stars, Suite 900, Los Angeles,
CA 90067 U.S.A.
TEL:1-310-228-4600 FAX:1-310-228-4686

Konami Corporation of Europe B.V.

資本金 901万ユーロ
Konami House, 54A Cowley Mill Road, Uxbridge,
Middlesex, UB8 2QE, U.K.
TEL:44-1895-200-573 FAX:44-1895-200-500

Konami Marketing (Asia) Ltd.

資本金 1,950万香港ドル
Suites 2201-2203, Tower 1, The Gateway,
25 Canton Road, Tsim Sha Tsui, Kowloon, Hong Kong
TEL:852-2956-0573 FAX:852-2956-2300

Konami Corporation of America

資本金 3,550万USドル
1400 Bridge Parkway, Suite 101, Redwood City,
CA 94065-1567 U.S.A.
TEL:1-888-212-0573 FAX:1-650-654-5690

2005年3月31日付で、Konami Computer Entertainment Hawaii, Inc.は、Konami Digital Entertainment, Inc.に合併いたしました。
2005年4月1日付で、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン、
株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、株式会社コナミオンラインおよび株式会社コナミメディアエンタテインメントは、コナミ株式会社と合併いた
しました。
2005年6月1日付で、株式会社コナミトロイマーは、コナミ株式会社と合併いたしました。

株主情報

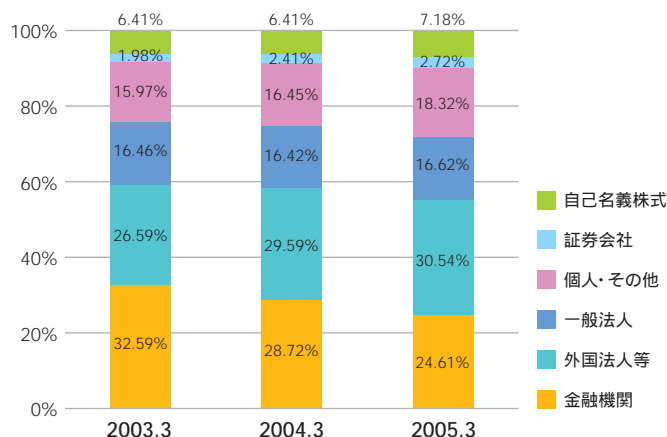
(2005年3月31日現在)

株式の状況

授権株式数 : 450,000,000株
 発行済株式総数 : 128,737,566株
 (うち自己株式9,256,155株)
 株主数 : 50,822名

2005年4月1日付の当社と株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント スタジオ、株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京および株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパンとの合併により、10,794,142株の新株式を発行し、発行済株式の総数は139,531,708株となりました。

所有者別状況



大株主(上位20位)

氏名又は名称	所有株式数(千株)	持株比率(%)
コウツキホールディングビーヴイ	13,530	10.50
財団法人上月スポーツ・教育財団	13,392	10.40
コナミ株式会社	9,256	7.18
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	9,151	7.10
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,221	6.38
コウツキキャピタル株式会社	7,000	5.43
株式会社三井住友銀行	4,353	3.38
ビー・エヌ・ピー・パリバ・セキュリティーズ(ジャパン)リミテッド (ビー・エヌ・ピー・パリバ証券会社)	2,909	2.25
ソシエテ ジェネラル パリ オービーイー デュブト	2,377	1.84
カリヨン ディーエムエイ オーティシー	2,267	1.76
ドイチェバンクアーゲー・ロンドン610	1,824	1.41
モルガンホワイトフライヤーズエクイティディリヴェイティヴ	1,533	1.19
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	1,275	0.99
野村證券株式会社	1,072	0.83
ドイツ証券会社東京支店	1,063	0.82
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託B口)	1,060	0.82
ユービーエス エイジー ロンドン アジア エクイティーズ	946	0.73
ソシエテジェネラル証券会社東京支店	854	0.66
コナミ栄進会	798	0.62
クレディ・スイス・ファースト・ボストン・セキュリティーズ・ジャパン・リミテッド	790	0.61

会社概要

(2005年3月31日現在)

創	業	1969年(昭和44年)3月21日					
設	立	1973年(昭和48年)3月19日					
資	本	金 47,399百万円					
代	表	者 代表取締役社長 上月 景正					
本	社	〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1 TEL(03)5220-0573 FAX(03)5220-9900					
社	員	総 数 連結:4,547人					
事	業	内 容					
(2005年4月1日より)							
•デジタルエンタテインメント事業							
ゲームソフト							
家庭用ゲームソフトの制作・製造・販売、携帯電話向けソフトウェアの制作							
家庭用ゲームソフトの買い付けおよび配給、オンラインゲームの制作							
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などの							
企画・制作・製造・販売							
アミューズメント							
ビデオゲームおよびメダルゲームなど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							
•カジノ事業							
カジノ施設向けゲーミング機およびカジノマネジメントシステムの制作・製造・販売							
•ヘルス&フィットネス事業							
スポーツクラブ施設運営							
フィットネス機器および健康関連商品の制作・製造・販売							
ホ	ー	ム	ペ	ー	ジ	日本語	URL: www.konami.co.jp
						英 語	URL: www.konami.co.jp/en/

コナミのホームページでは、会社情報、IR情報、各事業の商品・サービス情報、ニュースリリースなどがご覧いただけます。

URL: www.konami.co.jp



コナミホームページIR情報ページ

コナミのホームページでは、IR情報専用ページを設けています。最新の決算情報やニュースリリース、また毎週のQ&AなどIR情報満載です。IR情報ページへはコナミホームページのトップページから簡単にアクセスしていただけます。

©1996 JFA ©2002 JFA-MAX ©2001 Korea Football Association
Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data
adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered
trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its
member associations.
Officially licensed by Eredivisie NV
Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE
PROFESSIONISTI
Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o/Segunda Division Producto
bajo Licencia Oficial de la LFP
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners
and are used under license.

KONAMI