

KONAMI



● 2006年度  
コナミグループ報告書  
2006年4月1日～2007年3月31日

コナミ株式会社

## コナミグループ企業理念

私たちコナミグループは、  
世界中の人々への「価値ある時間」の  
創造と提供を通して、常に期待される  
企業集団を目指します。

## コナミグループブランド

【グループブランドコンセプト】

「時間消費」から「価値ある時間」の創造へ。

あらゆる生活場面を、輝く感動の時間に変え、  
ひとびとの“人生”を“High Quality Life”にします。

**コナミグループは、拠点集約を機にスピード感あふれる  
一層強力なグループ経営を推進していきます。**

株主の皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

2006年3月31日に純粋持株会社に移行して1年が経過いたしました。おかげさまで、初年度の連結業績は「デジタルエンタテインメント事業」「健康サービス事業」「ゲーミング&システム事業」の3つの事業を柱とした持株会社体制の下で順調に推移し、売上高は過去最高となり、営業利益とともに増収増益を達成することができました。これもひとえに、

コナミグループの企業活動に対し、深いご理解と温かいご声援をいただきました株主・投資家の皆さまによるご支援の賜と心より感謝申し上げます。

コナミグループは2007年4月に、さらなる業務の効率化とグループの一体化を目指し、東京都内各所に分散していた拠点を1カ所に集約いたしました。コナミグループの拠点を一つに集約することは1992年に東京本社を開設して以来、初めてのことです。これまでもテレビ会議などを導入し、グループ会社間の連携を密にしていまいりましたが、これからは“Face to Face”でのコミュニケーションが可能となります。このことは、内部統制をより強化するほか、グループ会社間ならびに社員間のコミュニケーションを深め、今まで以上に優れたグループシナジーを生み出す原動力になると期待しています。

コナミグループは、拠点集約を機に役職員一同が気持ちを新たにし、スピード感あふれる一層強力なグループ経営を推進していきます。株主の皆様におかれましては、何卒一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2007年6月

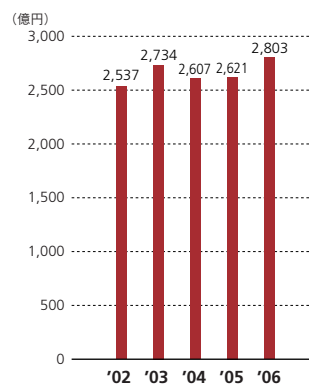
コナミグループCEO 上月 景正

# 連結決算ハイライト

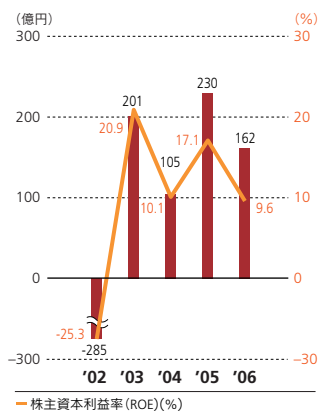
## 財務ハイライト(米国SEC基準)

	2004年度 (04.4.1-05.3.31)	2005年度 (05.4.1-06.3.31)	2006年度 (06.4.1-07.3.31)
売上高及び営業収入(百万円)	260,691	262,137	<b>280,279</b>
営業利益(百万円)	28,136	2,481	<b>28,145</b>
税引前当期利益(百万円)	27,442	8,438	<b>27,567</b>
当期純利益(百万円)	10,486	23,008	<b>16,211</b>
1株当たり当期純利益(EPS)(円)	87.41	175.86	<b>118.15</b>
総資産(百万円)	304,321	302,637	<b>304,657</b>
株主資本(百万円)	105,857	163,815	<b>174,662</b>
1株当たり株主資本(円)	885.97	1,194.41	<b>1,272.54</b>
株主資本比率(%)	34.8	54.1	<b>57.3</b>
株主資本利益率(ROE)(%)	10.1	17.1	<b>9.6</b>

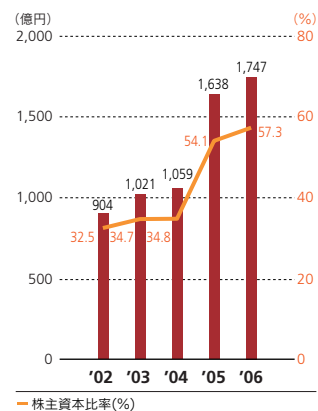
### 売上高及び営業収入



### 当期純利益

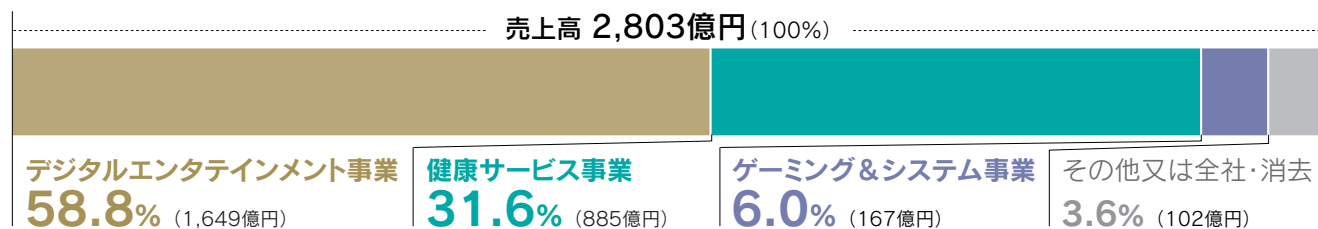


### 株主資本



## セグメントの概況

セグメント別売上構成比(2006年度)

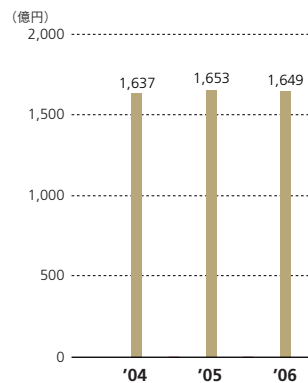


### デジタルエンタテインメント事業

#### [ 主要グループ会社 ]

株式会社コナミデジタルエンタテインメント(日本)  
Konami Digital Entertainment, Inc. (米)  
Konami Digital Entertainment B.V. (英)  
Konami Digital Entertainment GmbH (独)  
Konami Digital Entertainment Limited (香港)  
Konami Software Shanghai, Inc. (中国)

#### 売上高

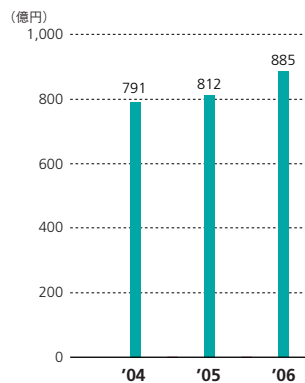


### 健康サービス事業

#### [ 主要グループ会社 ]

株式会社コナミスポーツ&ライフ  
コンピュエルネス株式会社

#### 売上高

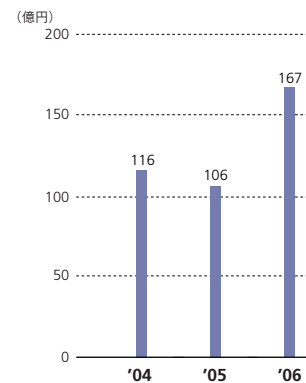


### ゲーミング&システム事業

#### [ 主要グループ会社 ]

Konami Gaming, Inc. (米)  
Konami Australia Pty Ltd (豪)

#### 売上高



# トピックス&期待の新商品

## 【デジタルエンタテインメント事業】

デジタルエンタテインメント事業では、人気コンテンツの多面展開、独自性の高い新規コンテンツの創出に取り組み、IT技術の積極活用などお客様の様々な生活場面において、楽しさと付加価値が提供できる商品やサービスの開発を進めています。

### 「ウイニングイレブン」シリーズが847万本を達成

サッカーゲーム「ウイニングイレブン」シリーズの2006年度全世界販売本数が847万本となり過去最高を更新しました。特に欧州に向けてマルチプラットフォームで投入した「PRO EVOLUTION SOCCER 6」が好評を博しました。これからも、多くのサッカーファンを虜とするような魅力あるゲームを世に送り出し続けていきます。



The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

### 「実況パワフルプロ野球」「プロ野球スピリッツ」など人気野球コンテンツの多面展開



(社)日本野球機構承認 NPB  
BIS プロ野球公式記録使用  
フランチャイズ13球場公認  
ゲーム内に再現された球場  
内看板は、原則として2006  
年プロ野球ベナントシーズン  
中のデータを基に制作して  
います。



(社)日本野球機構承認 NPB  
BIS プロ野球公式記録使用  
フランチャイズ13球場公認  
(社)全国野球振興会公認

2007年4月に、リアル系野球ゲーム「プロ野球スピリッツ4」をプレイステーション3向けに発売しました。実際の野球中継を見ているような華麗なグラフィックは、多くの野球ファンの皆様に好評を博しています。また、7月には「実況パワフルプロ野球」シリーズの最新作をプレイステーション2だけでなく、新たな遊びを加えて、Wii向けにも発売をします。Wiiリモコンを使い、投球やバッティング動作を行うといった新たな仕様を搭載し、直感的な操作で野球を体感できます。今後も、各ゲーム機の持つ特徴を最大限に活かした、新たな遊び方を提供していきます。

### 「Dance Dance Revolution」シリーズが北米を中心に販売好調

北米を中心に人気の音楽ゲーム「Dance Dance Revolution」シリーズが継続して100万本を超える販売本数を達成しています。従来のビデオゲームとは違い、音楽に合わせて体を動かす「Dance Dance Revolution」は、北米における健康志向ニーズの高まりから、現在ウエストヴァージニア州をはじめとする多くの学校において、体育の授業器材として導入されており、2010年までには1,500以上の学校で導入されるとも言われています。あらためて注目度が増して、更なる波及効果が期待できると考えており、本年は北米でWii向け「Dance Dance Revolution Hottest Party」の発売を予定しています。



※画面は開発中となります。

## 「e-AMUSEMENT」対応の人気シリーズ続編を投入

オンライン対戦型麻雀ゲームのシリーズ最新作「麻雀格闘倶楽部6(マージャンファイトクラブ6)」を2007年4月に投入しました。「麻雀格闘倶楽部6」では、本格的な競技ルールの採用、画質・サウンドのクオリティのアップ、ゲームレスポンスの向上、新デザインの採用など、前作以上に洗練された内容となっています。また、5月には「麻雀格闘部呂俱(マージャンファイトブログ)」と称して、プロ雀士が執筆するブログの掲載を開始しました。日頃は知る事のできないプロ雀士本人の素顔や麻雀上達に対する貴重な話など、初心者から上級者まで満足できるようサービス展開を行っていきます。



## 「メタルギア」シリーズ生誕20周年

1987年7月、MSX2版「METAL GEAR」発売、そして、2007年7月、「メタルギア」シリーズが生誕20周年を迎えます。コナミオリジナルのゲームコンテンツである「メタルギア」シリーズは、国内に加え、海外においても長い間多くのファンの皆様に支持され続けてきました。本年度は、20周年を記念した限定商品の発売や、記念イベントの開催、そして、待望のシリーズ最新作である「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS」をプレイステーション3向けに発売する予定です。



※画面は開発中となります。

## 健康の維持・増進に向けた本格的ソフト「どこでもヨガ」を発売



コナミは、「ヨガ」をテーマにした本格的なインストラクションソフト「どこでもヨガ」をニンテンドーDS向けに発売します。コナミスポーツクラブで導入されているフィットネスプログラムに沿った内容となっており、画面に映し出される動画や音声ガイドに合わせて、自分のペースでヨガに取り組むことができます。今後も、この「どこでもヨガ」を皮切りに、健康の維持・増進に貢献できるソフトを開発していきます。

## 「武装神姫」がオンラインゲームでのバトルサービスを開始



「武装神姫」は、人気デザイナー・原型師を起用した新コンセプトのカスタム&アクションフィギュアとして昨年販売を開始し、多くのファンの皆様から高い支持を得ることができました。さらに、新たな楽しみ方として、オンラインでのバトルサービス「武装神姫バトルロンド」を本年4月より開始しています。「武装神姫」の魅力をより感じていただける内容となっており、既に多くのお客様にご利用いただいています。

# トピックス&期待の新商品

## 【健康サービス事業】

健康サービス事業では、安全・清潔・快適なスポーツクラブ施設の提供を中心としながらも、既存の概念にとらわれない新しい健康関連商品やサービスを創造し、人々の健康に幅広く貢献することを目指しています。

### 大型施設を新規開設



コナミは、2007年2月に「コナミスーツクラブ 岡山」を移転開設、3月には「コナミスーツクラブ 三ツ境(神奈川)」「コナミスーツクラブ 香里ヶ丘(大阪)」を開設しました。3施設は、いずれも25mのプール、アトラクションプール、2面のスタジオに加え、当社製の最新トレーニングマシンを配置したマシンジム、IT健康管理システム「e-エグザス」など、コナミグループのIT技術とノウハウを活用した最新の設備を導入しています。

### 高精度・ストレッチ機能付き体組成計「健身計測」を発売

メタボリックシンドローム対策には、まず、日々の健康管理が重要です。コナミでは、健康管理をサポートする高精度測定・ストレッチ機能付き体組成計「健身計測」を発売しました。「健身計測」は、体組成(体脂肪、筋肉、骨、水分など、身体を構成する組成成分)を全身、部位別にチェックすることができます。さらに、測定した体組成データを多機能歩数計「e-walkeylife2」に書き込み、コナミオリジナルの健康管理ツール「健身計画TV」「健身計画2」と組み合わせることによって、トータルな健康管理に役立てることができます。



### 貼るサプリ「アロマ@フィットネス」で手軽にヘルスケア

コナミの開発した「アロマ@フィットネス」は、植物成分由来の天然ハーブを使用した貼るタイプのアロマシートです。ラベンダー、カモミール&グレープフルーツ、サンダルウッドの3種類の香りの中からその日の体調や気分に合わせて選び、衣服の内側に貼るだけで、いつでもどこでも手軽に、「心と体の健康」のサポート効果が得られます。全国のコナミスーツクラブで販売しているほか、セブン-イレブンでも販売しています。



## 【ゲーミング&システム事業】

ゲーミング&システム事業がビジネス展開しているカジノ市場は、年々拡大しています。コナミでは、市場競争力のある新製品をタイムリーに投入できる開発体制を強化するとともに、世界各地でコナミの提供する製品・サービスの特性を紹介する取り組みを進めています。

### ゲーミングマシンを各地で紹介

コナミでは、ゲーミングマシンの紹介を世界各地で展開しています。北米では、ラスベガスで開催された「Global Gaming Expo 2006」に出展したほか、アリゾナ州フェニックスで開催された「INDIAN GAMING '07 TRADE SHOW & CONVENTION」、トロントで開催された「Canadian Gaming Summit & Exhibition 2007」に出展しました。また、ロンドンで開催された「International Casino Exhibition」、シドニーで開催された「Club Managers Association Australia (CMAA) Trade Show」に出展するなど、年々拡大するカジノ市場に対応して、その展開の幅を広げています。



### コナミのゲーミングマシンおよびカジノ・マネジメント・システム

コナミはメダルゲーム機のノウハウがあったこと、およびビデオスロット中心のオーストラリア市場からゲーミング事業をスタートしたこともあり、ビデオスロット機に強みを発揮し成長してきました。一方で、北米進出により、現地で人気の高いメカニカルリール機の発売を開始し、現在はビデオスロット機とメカニカルリール機の両方を製造・販売しています。また、それらの機器同士をつなぎ、カジノの会計・顧客管理やマーケティングをサポートする「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の開発・製造・販売をしています。



# 特集：「勢いを増す健康サービス事業」



「もっと楽しく、もっと美しく、いつも健康に毎日過ごしたい」、  
 そのような人々の気持ちにお応えするために、ニーズに合わせた  
 新しい商品・サービスを提供しています。

## コナミスポーツクラブはフィットネスクラブ市場における 確かな地位を確立しています

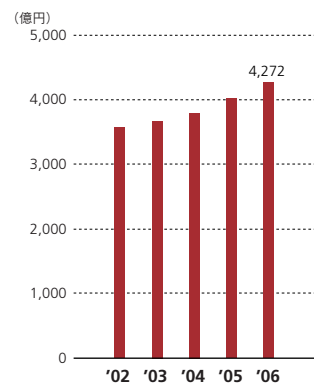
近年、健康志向の高まりや高齢化の進展などの社会環境の変化にともない、フィットネスクラブへの需要はますます伸びており、市場規模は拡大しています。

このような背景の中で、コナミスポーツクラブの会員数も中高年を中心に着実に伸びており、2007年3月末の会員数はフィットネスクラブ業界NO.1の98万9,512人となりました。

## コナミの取り組みがお客様からの支持を得ています

では、数あるフィットネスクラブの中で、コナミスポーツクラブはどのように選んでいただけているのでしょうか。もちろん、フィットネスゾーンやプール、マシンなど施設自体の魅力向上に努めることは重要です。しかし、それだけでは他社との違いを出すことはできません。コナミでは、お客様の「健康になりたい」という声にお応えするために、効果的で楽しんでいただけるプログラムの開発や、IT健康管理システム「e-エグザス」に代表される、コナミが強みとするIT技術を導入するなど、常にお客様の満足度向上につながる取り組みを進めています。その取り組みに対してお客様からの支持を得たことが、コナミスポーツクラブの会員数増加につながっていると同時に、コナミスポーツクラブを継続してご利用いただけている大きな要因となっています。

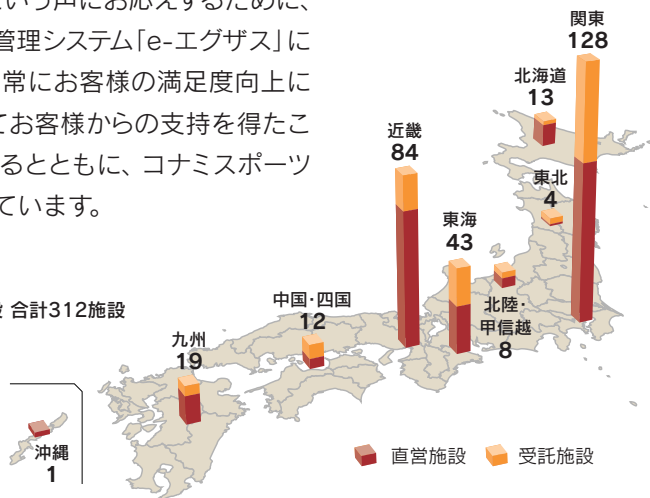
フィットネスクラブの国内市場規模



出典：「日本のフィットネスクラブ業界トレンド 2006年版」

## 日本全国での施設展開

直営208施設 受託104施設 合計312施設  
 (2007年3月末現在)



## 健康に関するトータルサポートをすべてのお客様へ提供していきます

コナミでは、「価値ある時間の創造と提供」を企業理念に掲げています。そして、「価値ある時間」を過ごすためには、「健康であること」が重要な要素であると考えます。そのため、コナミは「健康に関するトータルサポートをすべてのお客様へ提供する」ことを目指し、様々な角度からお客様の健康維持と健康習慣の定着に向けた「コナミ独自」の取り組みを行っています。ここでは、その主な取り組みについてご紹介します。

### ■ プログラム情報

「6WEEKS」は、生活習慣病予防を目指し、お客様の日常生活を「運動」と「食事」の両面からサポートするプログラムを作成し、6週間という短期間でライフスタイルの改善を図るというものです。そのほか、ダイエットのための「バイオメトリクス」など、お客様のニーズに合ったプログラムを提供しています。



### ■ IT健康管理システム e-エグザス

e-エグザスは、ITを活用した次世代型健康管理システムです。施設内のコナミオリジナルのフィットネスマシンをネットワークで繋ぐことで、自分のトレーニング履歴をデータベースに記録することが可能です。さらに、多機能歩数計「e-walkeylife2」を活用することによって記録されたデータはスポーツクラブだけではなく、家庭・外出先などからでも閲覧することが可能となり、トータルな健康管理に活かすことができます。



### ■ 新たな商品と販路の開拓

多様化する健康ニーズに合わせたオリジナルサプリメントの拡充を進めているほか、介護予防機器、家庭向けのフィットネス商品などの開発・販売も行っています。また、コナミスポーツクラブでの販売に加え、販売チャネルの拡大を目指し、「コナミスポーツクラブオンライン」サイトを立ち上げ、ネット販売による通販事業にも取り組んでいます。



### ■ 全国のあらゆる地域での健康増進活動への貢献

コナミでは、コナミスポーツクラブ展開に加え、地方公共団体や民間などの運動施設も受託する施設数が増加しており、2007年3月末で104施設を受託しています。引き続き、新規施設の開拓も進めて、全国のコナミスポーツクラブの運営で培ったノウハウや実績を公共施設の運営に活かし、全国のあらゆる地域での健康増進活動への貢献に努めていきます。

# 営業の概況

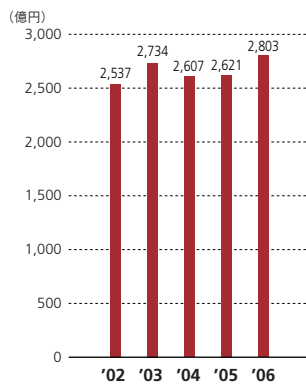
## 全体の概況

当社グループに関連する娯楽産業(エンタテインメント)におきましては、任天堂「Wii(ウイー)」、ソニー・コンピュータエンタテインメント「プレイステーション3」およびマイクロソフト「Xbox 360」と、各社の据置型次世代ゲーム機が出揃い、また、「ニンテンドーDS」や「プレイステーションポータブル(PSP)」といった携帯型ゲーム機が広く市場に受け入れられました。各ゲーム機に向けてそれぞれの持つ異なる特徴を活かしたコンテンツを提供すること、一般層にまで浸透しつつあるオンライン機能を利用したサービスの展開により、嗜好の多様化に対応したことで、年齢・性別を問わず幅広い層のユーザーが獲得され、家庭用ゲームの市場は活況を呈しました。

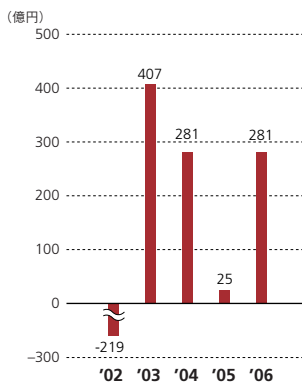
健康産業におきましては、2006年4月に改正介護保険法が施行され、6月には医療制度改革法が成立し、一層の高齢化社会を迎えるにあたり、介護予防への取り組みの重要性が明らかになりました。また、2008年度からの「特定健診・保健指導」における健康保険組合など医療保険者の実施方策について、国家レベルで生活習慣病対策が講じられ、予防重視の方向性が示されたことで、運動習慣の定着と食生活の改善を中心とした健康維持に対する取り組みが本格化してまいりました。今後は団塊の世代の退職に伴い、健康に対する需要と関心が高まり、更なる市場の拡大が予想されます。

このような状況のもと、デジタルエンタテインメント事業におきましては、家庭用ゲームソフト分野でサッカーゲーム

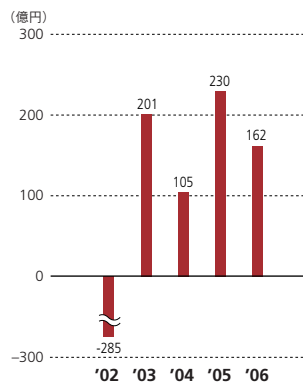
### 売上高及び営業収入



### 営業利益



### 当期純利益



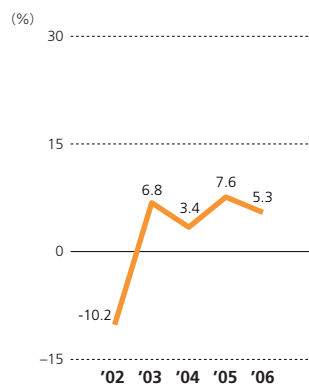
の販売が世界的に好調で、サッカーゲームシリーズの販売本数が過去最高となりました。また、全国のアミューズメント施設をネットワークで結ぶ“e-AMUSEMENT”サービスを利用した商品や大型マスメダル機「GRAND-CROSS」の販売も順調に推移いたしました。

健康サービス事業におきましては、駅前など好立地への大型店出店をはじめ、施設のスクラップ&ビルドを進めてきた成果により、直営施設の収益構造は大きく改善されました。また、受託施設の増加により、安定した収益を確保いたしました。さらに、有料プログラムの見直し、各施設へのオリジナルIT健康管理システムの導入などを進め、会員の満足度向上につながるサービス提供を継続したことで収益の増加につながりました。

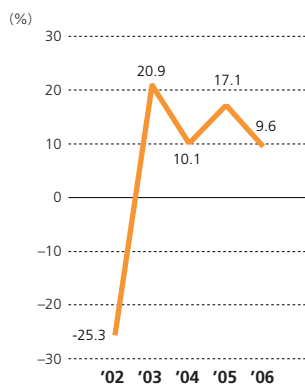
ゲーミング&システム事業におきましては、市場が拡大する北米での基盤強化・コンテンツの拡充に努めたことにより、売上が増加しております。また、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」は着実に販売を伸ばしており、設置台数の増加に伴い、保守・サービスなどの定期収入が確保できるなど、収益構造の安定化が進みました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,802億7千9百万円(前連結会計年度比6.9%増)となり、営業利益は281億4千5百万円(前連結会計年度比1,034.4%増)、税引前当期利益は275億6千7百万円(前連結会計年度比226.7%増)、当期純利益は162億1千1百万円(前連結会計年度比29.5%減)となりました。

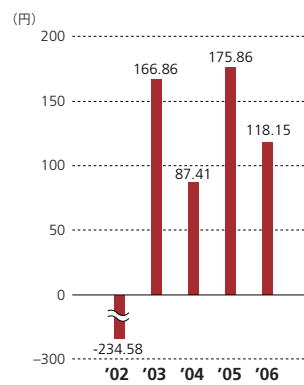
総資産利益率(ROA)



株主資本利益率(ROE)



1株当たり当期純利益(EPS)

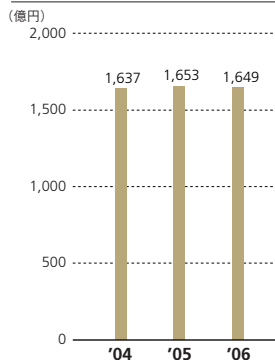


# 営業の概況

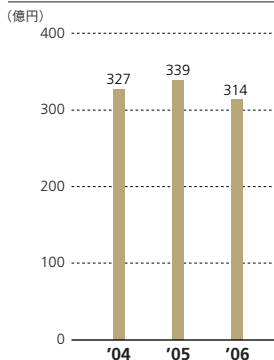
## セグメント別の概況

### デジタルエンタテインメント事業

#### 売上高



#### 営業利益



デジタルエンタテインメント事業におきましては、ゲームソフトでは、「ワールドサッカーウイニングイレブン」(欧州名「PRO EVOLUTION SOCCER」)シリーズが、引き続き国内外で高い支持を受け、シリーズ合計で過去最高の840万本を超える販売本数を記録いたしました。また、北米において音楽ゲームが好評を博しており、プレイステーション2、Xbox、Xbox 360で展開した「Dance Dance Revolution」シリーズは、100万本を超える販売本数を達成いたしました。さらに、「遊戯王」、「実況パワフルプロ野球」などの定番コンテンツのシリーズ展開も安定的な売上となり、当連結会計年度より展開しております「きらりん☆レボリューション」シリーズ、「DEATH NOTE -デスノート- キラゲーム」といったアニメコンテンツタイトル、オンライン機能による新たな遊びも好評を博した「METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS」、従来の家庭用ゲームソフトの枠にとらわれないジャンルの「株式売買

トレーナー カブトレ!」など、好調な販売を記録いたしました。

トイ&ホビーでは、定番化した「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが、引き続き世界的に堅調に推移いたしました。また、「D.Gray-manトレーディングカードゲーム」シリーズが順調に売上を伸ばし、女性を中心に人気が定着しつつあります。フィギュア関連ではオンラインでの遊びの幅を広げた「武装神姫」の販売が堅調に推移いたしました。

アミューズメントでは、“e-AMUSEMENT”サービスを利用した商品として、「麻雀格闘倶楽部」シリーズが引き続き好評を博しております。また、プロ野球選手カードを使用したビデオゲームシリーズ最新作「ベースボールヒーローズ2」、昨今の学習系ゲーム市場の拡大を受け、脳の活性化を促す新機軸ゲーム「脳開発研究所ククルラボ」を発売し順調な売上を記録いたしました。また、音楽ゲームも引き続き根強い人気で堅調に推移いたしました。メダルゲームにおいては、超大型マスメダル機「GRANDCROSS」を発売し、好調な売上を記録いたしました。

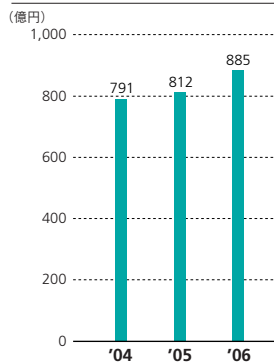
オンラインでは、国内モバイルサイトの「コナミネットDX」において人気の高いゲームアプリを投入・配信し、堅調に推移しております。オンラインゲームについては、2007年1月より「遊戯王オンライン」にてアバターやチャット機能を実装した「遊戯王オンライン DUEL EVOLUTION」をリリースし、好評を博しております。

マルチメディアでは、人気の家庭用ゲームソフトに連動したゲーム攻略本、音楽CDなどを発売し堅調に推移いたしました。音楽映像分野では、オリジナルTVアニメが放映回を重ねる毎に順調にファン層を拡げ、DVDや関連音楽CDの販売を伸ばしてまいりました。出版分野では、人気キャラクターを活用した絵本シリーズや健康関連書籍など、新たなカテゴリーの開拓や拡充を進めてまいりました。

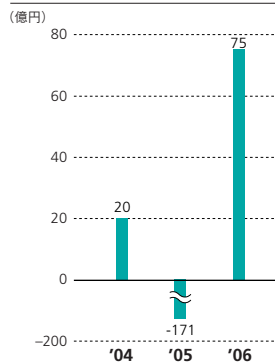
以上の結果、当事業の連結売上高は1,648億6千万円(前連結会計年度比0.3%減)となりました。

## 健康サービス事業

### 売上高



### 営業利益



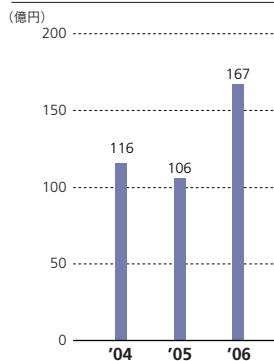
健康サービス事業におきましては、施設運営事業では、直営施設として、移転を含む10施設を新たに開設しました。受託施設では、37施設が加わり、2007年3月末現在の当社の運営施設は、直営施設と受託施設を合わせ全国312施設となりました。

健康商品事業では、2006年9月に、USB接続型多機能歩数計「e-walkeylife2」、TV接続型健康管理ツール「健身計画TV」、PC対応ソフト「健身計画2」を発売しました。2006年12月には、「コナミススポーツクラブオンライン」「i-revoケンコウ」サイトを立ち上げ、ネットを活用した自社商品販売の拡大および健康習慣の定着に取り組んでおります。2007年1月より全国のコナミススポーツクラブおよびセブン-イレブンにて、衣服の内側に貼るだけで手軽にアロマ効果を得られるヘルスケア商品「アロマ@フィットネス」の発売を開始しました。

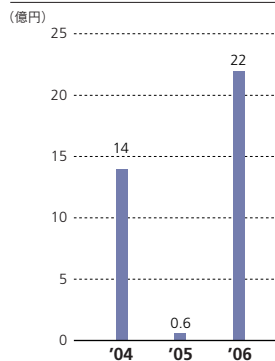
以上の結果、当事業の連結売上高は884億5千9百万円（前連結会計年度比8.9%増）となりました。

## ゲーミング&システム事業

### 売上高



### 営業利益



ゲーミング&システム事業におきましては、カジノ合法化地域拡大や既存市場拡大による需要伸長の市場環境下、北米市場において新プラットフォームビデオスロット機「K2V」シリーズの販売が順調に推移しております。他方、豪州では市場が安定的に推移する中、既存顧客に対するサービスの向上を図り、豪州国内および海外における市場開拓と新規顧客の獲得を積極的に推進しました。

また、北米市場において2年前に契約をしたケベック州立カジノへの「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の設置がほぼ終了したほか、新規導入も順調に拡大し、業績に貢献いたしました。これらシステムからの保守サービスフィーやプロフィットシェア形式によるマシン設置からの定期収入拡大に努め、経営の一層の安定化を図っております。

以上の結果、当事業の連結売上高は167億4千4百万円（前連結会計年度比57.6%増）となりました。

# 連結財務諸表 (米国SEC基準)

## 連結貸借対照表 (単位:百万円)

区分	2006年度 (2007.3.31現在)	2005年度 (2006.3.31現在)	区分	2006年度 (2007.3.31現在)	2005年度 (2006.3.31現在)
<b>資産の部</b>			<b>負債の部</b>		
流動資産	138,261	144,327	流動負債	82,466	81,224
現金及び現金同等物	57,333	68,694	短期借入金	—	958
受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後)	29,729	32,294	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	23,073	24,492
棚卸資産	24,236	20,109	支払手形及び買掛金	24,002	19,357
繰延税金資産	14,877	16,510	未払税金	1,740	7,487
前払費用及びその他の流動資産	12,086	6,720	未払費用	19,179	16,323
有形固定資産	53,294	42,452	前受収益	5,661	5,353
投資及びその他の資産	113,102	115,858	その他の流動負債	8,811	7,254
市場性のある有価証券	701	572	固定負債	44,832	55,477
関連会社に対する投資	6,213	6,050	長期借入債務及びキャピタル・リース 債務(1年内返済予定分を除く)	24,248	35,631
識別可能な無形固定資産	38,585	38,575	退職給付引当金	2,708	2,658
営業権	22,738	22,102	繰延税金負債	12,207	11,924
差入保証金	24,906	25,277	その他の固定負債	5,669	5,264
その他の資産	17,366	20,103	<b>負債合計</b>	<b>127,298</b>	<b>136,701</b>
繰延税金資産	2,593	3,179	<b>少数株主持分</b>		
<b>資産合計</b>	<b>304,657</b>	<b>302,637</b>	少数株主持分	2,697	2,121
			<b>契約債務及び偶発債務</b>		
			契約債務及び偶発債務	—	—
			<b>資本の部</b>		
			資本金	47,399	47,399
			資本剰余金	77,213	77,110
			利益準備金	284	284
			利益剰余金	62,560	53,756
			その他の包括利益累計額	5,617	3,957
			合計	193,073	182,506
			自己株式—取得原価	△18,411	△18,691
			<b>資本合計</b>	<b>174,662</b>	<b>163,815</b>
			<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	<b>304,657</b>	<b>302,637</b>

### 長期借入債務

2006年度は、無担保社債200億円を満期償還しております。

## 連結損益計算書 (単位:百万円)

区分	2006年度 (06.4.1~07.3.31)	2005年度 (05.4.1~06.3.31)
売上高及び営業収入	280,279	262,137
製品売上高	199,620	186,875
サービス収入	80,659	75,262
営業費用	252,134	259,656
製品売上原価	118,806	112,613
サービス原価	74,700	72,131
長期性資産減損費用	—	10,533
無形固定資産減損費用	—	9,180
販売費及び一般管理費	58,628	55,199
営業利益	28,145	2,481
その他の収益(費用)一純額	△578	5,957
受取利息	821	716
支払利息	△985	△1,137
関連会社株式売却益	—	6,917
その他一純額	△414	△539
税引前当期利益	27,567	8,438
法人税等	10,919	△10,270
少数株主利益及び持分法投資利益		
調整前当期利益	16,648	18,708
少数株主利益(損失)	575	△4,267
持分法投資利益一純額	138	33
当期純利益	16,211	23,008

### 売上高

	2006年度 (06.4.1~07.3.31)	2005年度 (05.4.1~06.3.31)
デジタルエンタテインメント事業	164,860	165,276
健康サービス事業	88,459	81,209
ゲーミング&システム事業	16,744	10,623
その他/消去	10,216	5,029
売上高合計	280,279	262,137

### 営業利益

	2006年度 (06.4.1~07.3.31)	2005年度 (05.4.1~06.3.31)
デジタルエンタテインメント事業	31,397	33,850
健康サービス事業	7,522	△17,059
ゲーミング&システム事業	2,170	60
その他/消去	△12,944	△14,370
営業利益合計	28,145	2,481

### 関連会社株式売却益

2005年度は、持分法適用の関連会社株式の売却益69億円を計上しております。

# 連結財務諸表

## 連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)

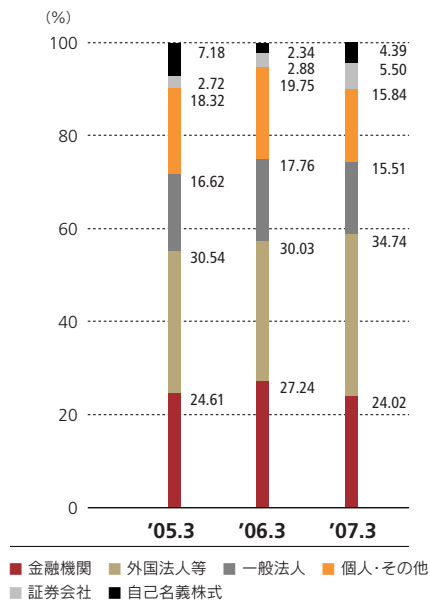
区分	2006年度 (06.4.1~07.3.31)	2005年度 (05.4.1~06.3.31)	区分	2006年度 (06.4.1~07.3.31)	2005年度 (05.4.1~06.3.31)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>			<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
当期純利益	16,211	23,008	関連会社株式の売却収入	—	11,016
営業活動によるキャッシュ・フローへの調整項目			資本的支出	△9,308	△14,513
減価償却費	11,757	13,782	有形固定資産の売却収入	425	2,455
貸倒引当金の純増減(△)	△76	△10	投資有価証券の売却収入	—	245
長期性資産減損費用	—	10,533	新規子会社の取得による収入(支出)	△202	1,433
無形固定資産減損費用	—	9,180	関係会社株式の取得による支出	—	△6,688
有形固定資産除売却損	829	645	差入保証金の純増(△)減	△705	△697
投資有価証券売却損益(△)	—	△173	営業譲受による支出	△1,096	—
関連会社株式売却益	—	△6,917	その他一純額	△212	△517
持分法投資損益(△)	△138	△33	<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△11,098</b>	<b>△7,266</b>
少数株主損(△)益	575	△4,267	<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
繰延税額	2,621	△5,485	短期借入金の純増減(△)	△1,119	△12,551
資産及び負債の増減			長期借入債務の返済支出	△1,995	△1,099
受取手形及び売掛金の純増(△)減	4,716	3,369	社債の償還による支出	△20,000	△15,000
棚卸資産の純増(△)減	△4,298	△635	キャピタル・リース債務の元本返済支出	△2,814	△2,526
支払手形及び買掛金の純増減(△)	3,354	2,945	配当金の支払	△7,420	△7,025
未払税金の純増減(△)	△7,190	△20,772	自己株式の取得支出	△93	△71
未払費用の純増減(△)	3,567	△3,043	その他一純額	229	△58
前受収益の純増減(△)	309	△43	<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△33,212</b>	<b>△38,330</b>
前受金の純増減(△)	469	1,685	<b>為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額</b>	<b>1,125</b>	<b>828</b>
その他一純額	△882	110	<b>現金及び現金同等物の純増減(△)額</b>	<b>△11,361</b>	<b>△20,889</b>
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>31,824</b>	<b>23,879</b>	現金及び現金同等物の期首残高	68,694	89,583
			現金及び現金同等物の期末残高	57,333	68,694

# 株式の状況 (2007年3月31日現在)

## 株式の状況

授權株式数:	450,000,000株
発行済株式総数:	143,555,786株 (うち自己株式6,300,970株)
株主数:	52,718名

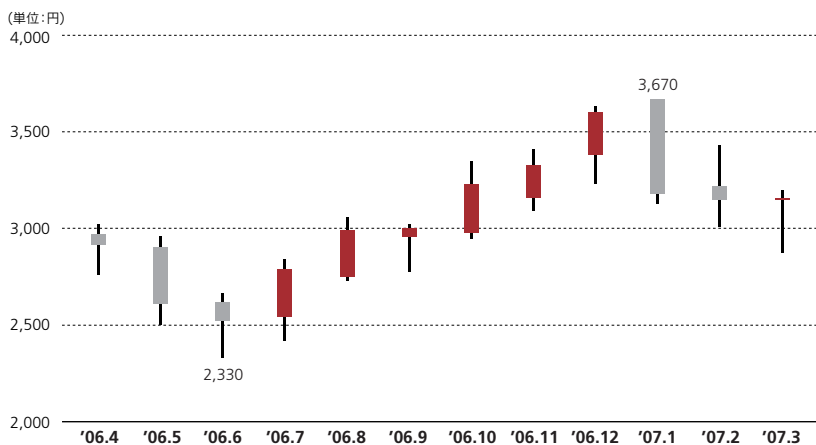
## 所有者別状況



## 大株主 (上位20位)

氏名または名称	所有株式数(千株)	持株比率(%)
財団法人上月スポーツ・教育財団	14,330	9.98
コウツキホールディング ビイヴィ	13,530	9.42
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	9,238	6.44
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,581	5.98
コウツキキャピタル株式会社	7,036	4.90
コナミ株式会社	6,300	4.39
ザチエースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	4,963	3.46
株式会社三井住友銀行	4,135	2.88
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)	3,488	2.43
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	2,417	1.68
カリヨン ティーエムエイ オーティシー	2,312	1.61
ドイツ証券株式会社	2,114	1.47
野村證券株式会社	1,836	1.28
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	1,765	1.23
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口4)	1,535	1.07
コナミ社員持株会	1,362	0.95
クレディ・スイス証券株式会社	1,356	0.95
モックスレイ・アンド・カンパニー	1,167	0.81
ソシエテ ジェネラル パリ オービーイー デュプト	1,108	0.77
モルガン・スタンレーアンドカンパニーインク	1,107	0.77

## 株価の推移



# 株主メモ・会社概要

## 株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	定時株主総会 毎年3月31日 期末配当 毎年3月31日 中間配当 毎年9月30日 そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日
株主名簿管理人	大阪市中央区北浜四丁目5番33号 住友信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番4号 住友信託銀行株式会社 証券代行部
■ 郵便物送付先	〒183-8701 東京都府中市日鋼町1番10 住友信託銀行株式会社 証券代行部
■ 電話照会先	住所変更等用紙のご請求 : ☎ 0120-175-417 その他のご照会 : ☎ 0120-176-417
■ ホームページ	<a href="http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html">http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html</a>
同取次所	住友信託銀行株式会社 本店および全国各支店
公告の方法	当社のホームページに掲載する <a href="http://www.konami.co.jp">http://www.konami.co.jp</a>
上場証券取引所	東京、ニューヨーク、ロンドン、シンガポール
当社株式に関する各種手続きは住友信託銀行で取り扱っております。お手続きに関する詳細は住友信託銀行のホームページをご覧ください。	
※株券保管振替制度をご利用の株主様は、株券を預託されたお取引先の証券会社でお手続きください。	

## 株主優待制度のご案内

2006年9月30日時点の株主様より毎年2回、9月30日(中間期末)と3月31日(期末)現在の株主名簿および実質株主名簿に記載されている株主様を対象として、株主優待を実施いたしております。

### ご優待内容

- コナミスポーツクラブ施設ご利用券2枚
- ※全国のコナミスポーツクラブにて、1枚につき2名様まで利用可能
- ※コナミスポーツクラブゲストチケットの販売価格に換算すると年間32,000円相当

## 会社概要(2007年3月31日現在)

社名	コナミ株式会社
英文社名	KONAMI CORPORATION
代表者	代表取締役社長 上月 景正
本社	〒107-8323 東京都港区赤坂九丁目7番2号 TEL(03) 5770-0573 FAX(03) 5412-3300 ※2007年4月に上記住所へ移転しました。
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
ホームページ	日本語URL : <a href="http://www.konami.co.jp">www.konami.co.jp</a> 英語URL : <a href="http://www.konami.co.jp/en">www.konami.co.jp/en</a>

## IRサイトのご案内

URL: [www.konami.co.jp](http://www.konami.co.jp)

最新の決算情報やニュースリリース、毎週更新されるQ&Aなど情報満載のIR専用ページを設けています。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いただけます。



◀ 携帯からもコナミのIR情報をご覧になれます。  
こちらからアクセスください。



### 贈呈基準

ご所有株式数100株以上保有の株主様に一律で2枚(年間4枚)贈呈。

### 施設利用券の利用範囲

1枚につき2名様までご利用いただけます。  
営業時間等については、各施設へお問い合わせください。

### ご利用対象

16才(高校生)以上の方がご利用いただけます。  
(但し、グランサイズは満20才以上。)