

KONAMI

2006年度



コナミグループ中間報告書

2006年4月1日～2006年9月30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면을、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。

安定した事業ポートフォリオで、 世界中の人々に、「価値ある時間」を 提供します

2006年3月31日に、純粹持株会社体制に移行してから、半年あまりが経過いたしました。この中間期の連結決算は、売上高が前年同期比6.9%増の1,196億円、営業利益が前年同期比35.6%増の101億円と、新しい体制のもとで、順調なスタートをきることができました。

特に、健康サービス事業とゲーミング&システム事業の増益が全体を大きく牽引しております。

これら2つの事業については、ヒット商品だけに依存するのではなく、安定した事業ポートフォリオで継続的に企業価値を高めていくために、数年前から注力してきた事業でございます。

健康サービス事業については、スクラップ&ビルドなどの事業構造改革が功を奏し、安定的な利益成長が見込めるようになりました。また、ゲーミング&システム事業についても、世界最大の市場である北米での投資効果があらわれる時期となってまいりました。

バランスの良い事業ポートフォリオを実現して、従来にも増して、世界中のより多くの人々に「価値ある時間」を提供してまいりますので、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。

2006年11月

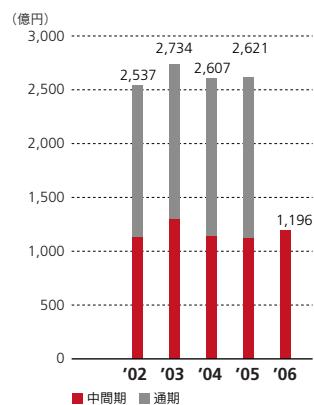
コナミグループCEO 上月 景正

連結決算ハイライト

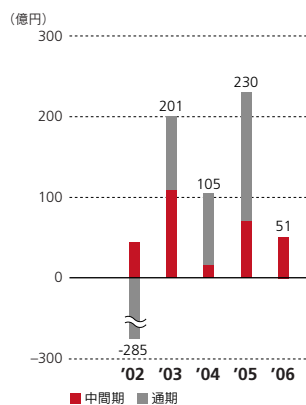
財務ハイライト(米国SEC基準)

	2003年度中間期 (03.4.1-03.9.30)	2004年度中間期 (04.4.1-04.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1-05.9.30)	2006年度中間期 (06.4.1-06.9.30)	2005年度(参考) (05.4.1-06.3.31)
売上高及び営業収入(百万円)	129,976	114,009	111,870	119,599	262,137
営業利益(百万円)	21,698	11,851	7,462	10,115	2,481
税引前中間(当期)利益(百万円)	22,408	11,586	14,335	9,884	8,438
中間(当期)純利益(百万円)	10,859	1,626	6,964	5,114	23,008
1株当たり中間(当期)純利益(EPS)(円)	90.13	13.51	53.45	37.28	175.86
総資産(百万円)	290,642	294,274	304,021	280,535	302,637
株主資本(百万円)	96,626	99,847	133,941	165,947	163,815
1株当たり株主資本(円)	801.99	833.28	1,027.89	1,209.39	1,194.41
株主資本比率(%)	33.2	33.9	44.1	59.2	54.1
株主資本利益率(ROE)(%)	11.6	1.6	5.8	3.1	17.1

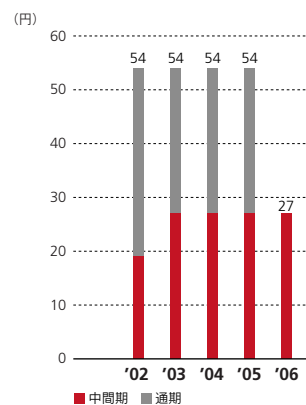
売上高及び営業収入



当期純利益

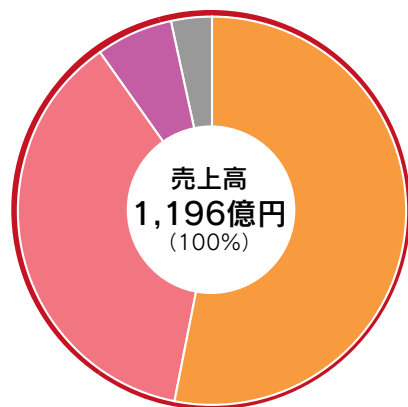


1株当たり配当金



セグメントの概況

セグメント別売上構成比(2006年度中間期)



■ デジタルエンタテインメント事業
53.1% (635億円)

■ 健康サービス事業
37.1% (444億円)

■ ゲーミング&システム事業
6.4% (77億円)

■ その他又は全社・消去
3.3% (39億円)

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5つのビジネスユニットから構成され、IT技術を活用しながら、お客様のあらゆる生活場面で楽しんで頂けるコンテンツを創造し、提供しています。

【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)

健康サービス事業

健康サービス事業は、日本全国に展開するスポーツクラブ施設の運営、フィットネス機器および健康関連商品の制作・製造・販売をしています。

【主要グループ会社】

株式会社コナミスポーツ&ライフ
コンビウエルネス株式会社

ゲーミング&システム事業

ゲーミング&システム事業は、カジノ施設向けゲーミング機器およびカジノマネジメントシステムの制作・製造・販売をしています。

【主要グループ会社】

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

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 】

「Elebits(エレビッツ)」

コナミから任天堂の新しいゲーム機「Wii (ウィー)」向けに、「Elebits (エレビッツ)」を発売します。「Wii」の特性を活かした直感的なコントローラー操作で、思い通りに画面の中のモノを動かして、暗闇の中で光る不思議な“いきもの”「Elebits」を捕まえるというゲームです。コントローラーを画面に向け、扉を押す・引く、蛇口をひねる、などいつもの動作をすると画面の中のモノが本物のように動かせる爽快感は、万人に支持される面白さがあります。本年9月にはその新規性が評価され、日本ゲーム大賞フューチャー部門に選出されました。



「株式売買トレーナー カブトレ!」



株式売買のシミュレーションや銘柄検索などを手軽に体験することができるニンテンドーDSゲームソフト、「株式売買トレーナー カブトレ!」を発売します。制作にあたっては、マネックス証券株式会社の全面的な制作協力を受けています。株式売買に関する基礎知識や、取引を行うためのノウハウを習得することができます。またタッチペンを用いて簡単に銘柄を検索できる、スクリーニング機能を搭載しています。

「PRO EVOLUTION SOCCER 6」 ドイツ「ゲームズ・コンベンション」に出展

サッカーゲーム「ウイニングイレブン」シリーズの欧州版最新作「PRO EVOLUTION SOCCER 6」が、プレイステーション2、PSP、ニンテンドーDS、Xbox360、そしてPC向けにマルチプラットフォームで発売されます。「PRO EVOLUTION SOCCER 6」は、今年8月23日から27日までの5日間(現地時間)、ドイツ・ライブチヒで開催された欧州最大規模のゲームショー「ゲームズ・コンベンション」に試遊台として出展され、来場者の方々より大きな期待が寄せられました。



addidas, the 3-Stripes logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teameagle is a trade mark of the adidas Group, used with permission.
The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations.
Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino
Officially licensed by FIFA e Fútbol Australiano 2006 Limited
Officially licensed by Czech National Football Association
© The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide.
copyright FIFA
Officially licensed by FIGC and AIC
© 1996 JFA
© 2005 JFA/AMAX
© 2001 Korea Football Association
Special thanks to SELEN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data
All copyrights and trademarks are KNWB respectively Team Holland property and are used under license
Producto oficial licenciado RFEF
© 2002 Ligue de Football Professionnel ®
Officially licensed by Endwise CV
Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI
Campeonato Nacional de Liga D6/07 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP
Officially Licensed Product of A.C. Milan
The Arsenal crest, Arsenal logo 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.
Produced under license from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Image © MU Ltd.
Under license from JJB Sports plc/The Rangers Football Club plc. Rangers is a registered trade mark of the Rangers Football Club plc.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

「麻雀格闘倶楽部(マージャンファイトクラブ)」

不動の人気を誇る超本格的アーケード麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」が家庭向けゲームソフトとしてラインナップを揃えます。プレイステーション3向けとPSP向けの「麻雀格闘倶楽部 全国対戦版」、そしてニンテンドーDS向け「麻雀格闘倶楽部DS Wi-Fi対応」が新たに発売されます。全国のユーザーとのオンライン対戦を可能にしたこれらの麻雀ゲームが全国対戦への新たな扉を開きます。



「NOVAうさぎのゲームde留学!？」



NOVA USAGI ©&©NOVA

まったく新しい知育と娯楽を融合したエデュテイメントゲームが全国のアミューズメント施設に登場しました。収録されている問題は、全て語学スクールのNOVAが責任監修を行っています。e-AMUSEMENT対応商品なので、プレイデータの保存ができ、効率的な学習が可能となっています。さらに定期的に問題が追加配信されるので、いつでも新鮮な問題を、タッチペンを使用した簡単操作で楽しめます。

「おとぎ銃士 赤ずきん」

コナミのオリジナルアニメーション「おとぎ銃士 赤ずきん」が、今年の7月より、テレビ東京系6局ほか全国計8局で放映を開始しました。深い世界観と多彩なキャラクターで、子供たちはもちろんのこと、ご家族そろってお楽しみいただける本格アニメーションです。コナミ発のアニメーションシリーズとして、映像、音楽、出版、玩具、ゲームなど、幅広い分野で多面的に展開をしています。



赤ずきん制作委員会・テレビ東京

トピックス&期待の新商品

【健康サービス事業】

「第33回国際福祉機器展」に出展

今年9月27日より3日間、「第33回国際福祉機器展」が開催されました。期間中、コナミブースでは「いきいき彩脳」「あんしん歩行」「しっかり足腰」「まっすぐ背筋」「らくらく屈伸」など、最新の介護予防機能付きトレーニングマシンを中心に展出了。その他にも、家庭用フィットネス商品や、コナミスポーツクラブで利用できる高精度体組成計「ボディスキャン」を展出了、無料でご体験いただきました。



テレビやパソコンで手軽に健康管理

「e-walkeylife2 (多機能歩数計)」など3商品を同時発売



歩数計に記録した日常生活の運動量を家庭のテレビやパソコンで手軽に管理するための健康管理商品、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」およびPC対応ソフト「健身計画2」を、今年9月27日に全国のコナミスポーツクラブで発売しました。これらの商品は、日常生活の歩行やスポーツクラブでの運動、個人の健康や体力に関するデータを自宅で継続的に管理し、健康の維持に役立てることができます。

「コナミスポーツクラブ川崎」オープン

今年10月1日、「コナミスポーツクラブ川崎」がラゾーナ川崎プラザ内にオープンしました。この施設は、約4,500平米のスケールで、プール、スタジオ、最新鋭のコナミオリジナルマシン約90台を完備したマシンジム、お風呂・エステ・治療院・カフェテリアなどのリラクゼーションコーナーも充実しており、存分にお楽しみいただけます。JR川崎駅に直結した、とても通いやすい場所に位置しておりますので、是非一度ご来館ください。



【ゲーミング&システム事業】

「オーストラレイシアン・ゲーミング・エキスポ 2006」に出展

コナミは、今年9月3日から5日までオーストラリア・シドニーで開催された、オセアニア地域最大規模のカジノ施設向けゲーミング見本市「オーストラレイシアン・ゲーミング・エキスポ」に出展しました。コナミブースでは、オーストラリアで人気の高い「プログレッシブ・ジャックポット(※1)」を付属し、エンタテインメント性に富んだゲーミングマシンを多数紹介しました。また、今春から販売を開始し、市場でも高稼働中の新筐体シリーズ「K2V」や「K2V500」(※2)は、来場されたカジノオペレーターの注目を集めました。

(※1) プログレッシブ・ジャックポット
ゲーミングコンテンツを遊戯している間、ジャックポット当選のチャンスがある付属ゲーム。通常のゲーミングコンテンツに付属される。

(※2) K2V/K2V500
今春、ライセンスを取得し販売を開始した新しいモデルの筐体(プラットフォーム)。



特集:「e-AMUSEMENT」

アミューズメント市場における
オンラインゲームの先駆者

コナミ独自のネットワークサービス「e-AMUSEMENT」は、2002年から本格展開し、「業務用オンラインゲーム」という新しいジャンルを確立しました。以来、対戦型ゲームを中心に「e-AMUSEMENT」対応のヒット商品を次々と送り出し、業績に貢献しています。この特集では、新しい遊びを提供していく「e-AMUSEMENT」サービスのさらなる拡充に向けた取り組みをご紹介します。

「e-AMUSEMENT」とは？

「e-AMUSEMENT」とは、「いつでも、どこでも、誰とでも」遊べる環境を提案した、アミューズメント市場におけるオンラインゲーム構想であり、コナミが業界に先駆けて導入したものです。

全国に設置されるコナミのアミューズメントマシンをオンラインでつなぐことで、さまざまな地域のプレイヤーと対戦ができるだけでなく、リアルタイムで全国ランキングを知ることができます。また、IDカード（「e-AMUSEMENT PASS」および「エントリーカード」）を使用することで、違う時間・違う場所での継続プレイを楽しむことができます。

現在では、香港など海外での展開に加え、携帯電話でアーケードゲームと連動したコンテンツサービスを利用することや、パソコンでインターネットランキングを閲覧することができるなど、アミューズメント施設以外での展開も進めています。



WORLD SOCCER
Winning Eleven 2006
ARCADE CHAMPIONSHIP

(C) 2001 Korea Football Association
Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for
Korea National Team data the use of real player
names and likenesses is authorised by FIFA and
its member associations.
adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes-mark
are registered trade marks of the adidas Group,
used with permission. Teamgeist is a trade mark of
the adidas Group, used with permission.

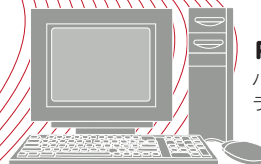
e-AMUSEMENT®

MOBILE
アーケードゲームと連動した
コンテンツゲームを楽しめる!

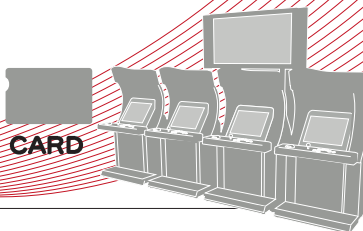


InterNet

PC
パソコンで、インターネット
ランキングなどの閲覧が可能!



CARD



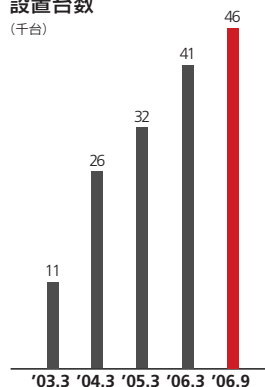
GAME
全国のプレイヤーとオンライン対戦!
IDカードの使用で継続プレイが可能!

対応機器の設置台数が着実に増加

ネットワーク時代を先取りした「e-AMUSEMENT」は“新たな遊び”を提供し、継続的に遊んでいただけることで、多くのプレイヤーから高い評価を得ました。その結果、2006年9月末時点における「e-AMUSEMENT」対応機器の設置台数は46,000台を突破しました。これは、2003年3月末時点と比較して4倍を越える設置台数であり、現在も増加傾向にあります。

コナミにとって「e-AMUSEMENT」対応機器の販売数増加は、単純に売上が増加しただけでなく、オンライン接続料による安定的な収入も増加するという、新たな収益源の確保にも繋がっています。

「e-AMUSEMENT」機器の
設置台数
(千台)



麻雀格闘倶楽部 5



クイズマジックアカデミー 3

さらなるゲームファン獲得を目指しサービスを拡充

これまでに、コナミは「e-AMUSEMENT」対応商品を全国各地のアミューズメント施設に投入しており、大変ご好評いただいています。今後はさらに幅広いプレイヤーに楽しんで頂ける新機軸商品の開発を進めていきます。また、2005年11月、プレイヤーのさらなる利便性向上のため、ICチップを搭載した「e-AMUSEMENT PASS」を発行しました。これは、タイトル毎に発行していた「エントリーカード」を集約し、全タイトルに対応したアミューズメント商品専用の共通カードで、既に多くのプレイヤーにご利用いただいています。

今後も「e-AMUSEMENT」サービスのさらなる拡充を図り、利便性の向上による相乗効果を活かし、一人でも多くのアミューズメント施設に夢中になるゲームファン獲得を目指していきます。



e-AMUSEMENT PASS



BASEBALL HEROES 2

(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
のベネントシーズン中のデータを基に制作しています。

営業の概況

全体の概況

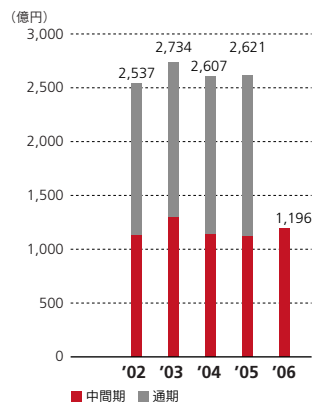
当社グループに関連する娯楽産業におきましては、各社の家庭用次世代ゲーム機(任天堂「Wii(ウィー)」、ソニー・コンピュータエンタテインメント「プレイステーション3」およびマイクロソフト「Xbox360」)が、当連結会計年度中に出揃うことや、任天堂の携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」のヒットにより、家庭用ゲームソフトの分野は転換期を迎えております。これにより、新たなゲームユーザーを取り込み、需要の拡大や多様化が進んでおります。

健康産業におきましては、2006年6月に医療制度改革法が成立し、予防重視の方向性が明確となったことや、メタボリックシンドロームが広く認知され、生活習慣病予防への関心が高まったことから、運動習慣の定着と食生活

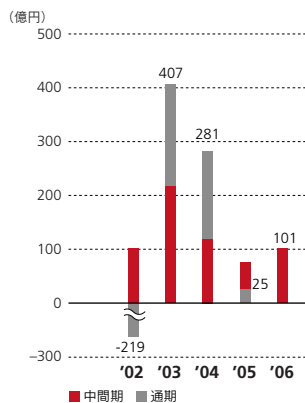
の改善を中心とした健康維持に対する取り組みが本格化してきました。

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、家庭用サッカーゲームソフトの販売が好調で、特に国内では2006年4月に発売した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10」が出荷本数100万本を超えるミリオンセラーとなりました。また、アミューズメント施設向け大型マスメダル機「GRANDCROSS」は圧倒的な存在感とエンタテインメント性豊かな演出が好評で、好調なセールスを続けております。さらに、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が、引き続き好調な販売を記録しております。

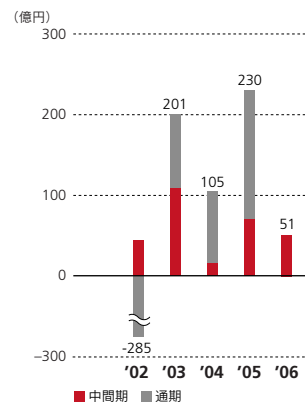
売上高及び営業収入



営業利益



当期純利益



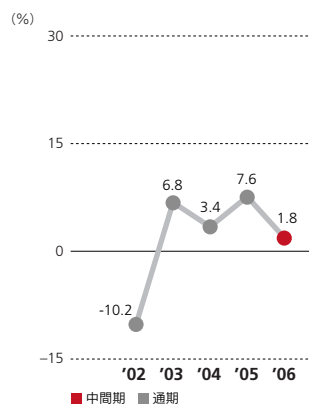
健康サービス事業におきましては、施設のスクラップ&ビルドを進めてきた成果があらわれ、直営施設の収益構造は大きく改善されました。また、駅前などの好立地に大型店の出店を進めた結果、会員増加が続いております。これに加えて、有料プログラムの見直しや各施設へのオリジナルIT健康管理システムの導入などを進め、会員の満足度向上につながるサービス提供を続けております。

ゲーミング&システム事業におきましては、新工場立ち上げや新筐体投入、カジノシステム販売などを進めてきた結果、北米での拡販が進んでおります。特に、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」は着実に販売を増やしており、システムの販売は設置台数が増加することで、保守・サービスなど

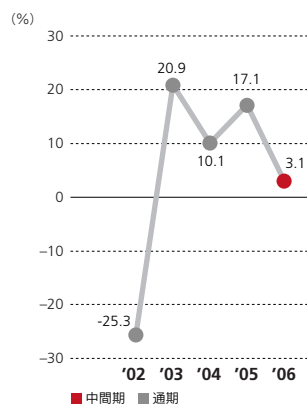
による定期収入が確保できることから、安定収益源として期待しております。

以上の結果、当中間連結会計期間の業績は、売上高および営業収入1,195億9千9百万円(前年同期比6.9%増)、営業利益101億1千5百万円(前年同期比35.6%増)、税引前中間利益98億8千4百万円(前年同期比31.1%減)、中間純利益51億1千4百万円(前年同期比26.6%減)となりました。なお、当中間連結会計期間の税引前中間利益および中間純利益が、前年同期比で減少しているのは、主として前年同期にタカラ株式の売却(売却益は69億1千7百万円)を行ったことによるものであります。また、当連結会計年度の中間配当金につきましては、1株当たり27円とさせていただきます。

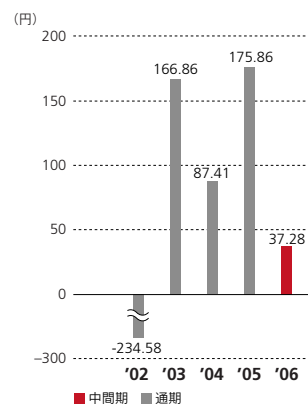
総資産利益率(ROA)



株主資本利益率(ROE)



1株当たり当期純利益(EPS)

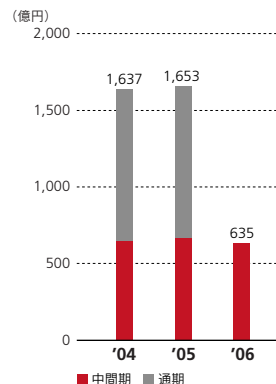


営業の概況

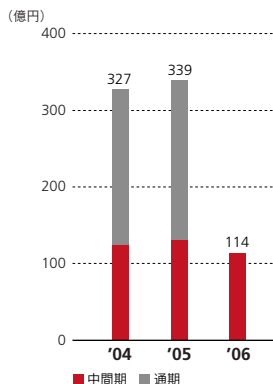
セグメント別の概況

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、国内では2006年4月発売のサッカーゲーム「ワールドサッカーウイニングイレブン10」がミリオンセールスを達成したほか、定番の野球ゲームや、アニメタイトル、音楽タイトル等の多彩なラインナップが順調な売上を記録いたしました。また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のワールドワイド展開や、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などが引き続き順調な販売を達成いたしました。

海外におけるゲームソフトでは、欧州では昨年度発売のサッカーゲーム「PRO EVOLUTION SOCCER」シリーズが

引き続き順調な売上を持続し、北米では2006年9月末に発売した「Dance Dance Revolution SuperNOVA」が順調な滑り出しとなっております。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、ビデオゲームにおいては「麻雀格闘倶楽部」シリーズおよびプロ野球選手カードを使用した「ベースボールヒーローズ」、音楽ゲームにおいてはシリーズ最新作「Dance Dance Revolution SuperNOVA」などが人気を博しております。メダルゲームでは、メダル機史上最大規模の筐体サイズで32人同時プレイが可能な「GRANDCROSS」を発売し、好調な販売を記録しております。

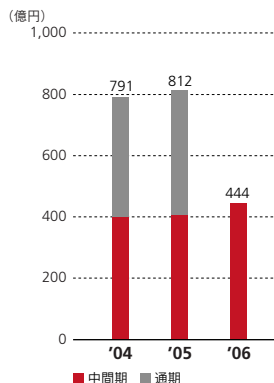
デジタルエンタテインメント事業の各領域とのシナジー効果といたしましては、人気ゲームシリーズと連動した音楽CD・DVD、攻略本などのほかに、玩具＆ホビーにおいて2006年9月より発売いたしました新コンセプトのカスタム&アクションフィギュア「武装神姫」の販売と連動させたオンラインサービス「神姫Net」の配信を開始いたしました。また、2006年3月にサービスを開始しました「ときめきメモリアルONLINE」においても、2006年10月開始のテレビアニメ「ときめきメモリアルOnlyLove」と連動させて、オンラインでのサービス提供だけでなく、アニメ制作から派生する音楽やノベルス等の商品への注力を進めております。

今後もデジタルエンタテインメント事業では、積極的に各領域との連動を行い、オリジナルコンテンツを創出し、さらにコンテンツの多面展開を進めてまいります。

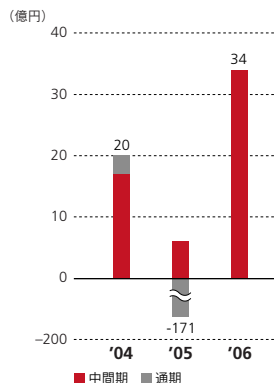
以上の結果、当事業の連結売上高は、635億4千万円（前年同期比4.7%減）、連結営業利益は113億8千6百万円（前年同期比12.7%減）となりました。

健康サービス事業

売上高



営業利益

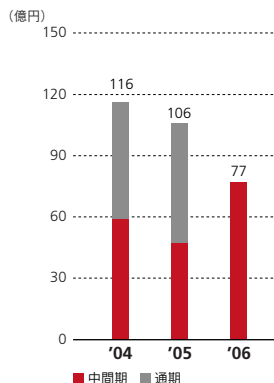


健康サービス事業におきましては、2006年6月に医療制度改革法が成立し、予防重視の方向性が明確となったことや、メタボリックシンドロームが広く認知され、生活習慣病予防への関心が高まったことから、運動習慣の定着と食生活の改善を中心とした健康維持に対する取り組みが本格化しております。こうした背景の中、スポーツクラブへの需要はますます高まっており、コナミスポーツクラブの会員数は前年同期比110.2%の99万2千人となりました。会員数の増加に加え、数年来実施してきました施設のスクラップ&ビルドやプログラムの見直し、施設運営の効率化などにより、直営施設の収益構造は大きく改善されました。なお施設数は、2006年9月末時点で、直営209、受託102、合計311施設となりました。

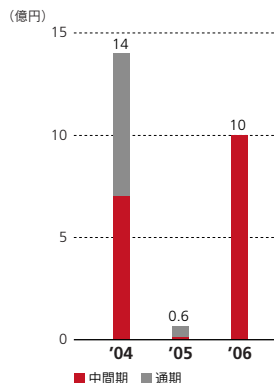
以上の結果、当事業の連結売上高は、444億4千5百万円（前年同期比9.4%増）、連結営業利益は前年同期比約5倍の33億7千2百万円となりました。

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、北米で昨年発売した新プラットフォーム「K2V」が市場に浸透し、機器売上が順調に推移しております。また、引き続き「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の販売が好調で、カナダでの接続台数の増加とともに毎月の保守・サービス売上を増加させており、プロフィットシェア形式の契約に基づくマシン設置と合わせて、定期収入確保による経営の安定化を推進しております。また、市場拡大が進む北米において、新たにカジノが合法化されたペンシルバニア州のゲーミングライセンスを取得しました。豪州では、依然として市場が横ばいに推移していく中、国内・海外における新規開拓と顧客確保を行っております。

以上の結果、当事業の連結売上高は77億1千8百万円（前年同期比63.3%増）、連結営業利益は前年同期比大幅増の10億4百万円となりました。

中間連結財務諸表

(米国SEC基準)

中間連結貸借対照表 (単位:百万円)

区分	2006年度中間期 (2006.9.30現在)	2005年度 (2006.3.31現在)
資産の部		
流動資産	120,150	144,327
現金及び現金同等物	43,347	68,694
受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後)	27,053	32,294
棚卸資産	24,356	20,109
繰延税金資産	16,755	16,510
前払費用及びその他の流動資産	8,639	6,720
有形固定資産	44,221	42,452
投資及びその他の資産	116,164	115,858
市場性のある有価証券	531	572
関連会社に対する投資	6,084	6,050
識別可能な無形固定資産	38,752	38,575
営業権	22,962	22,102
差入保証金	26,488	25,277
その他の資産	18,095	20,103
繰延税金資産	3,252	3,179
資産合計	280,535	302,637

区分	2006年度中間期 (2006.9.30現在)	2005年度 (2006.3.31現在)
負債の部		
流動負債	69,882	81,224
短期借入金	500	958
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	22,860	24,492
支払手形及び買掛金	19,611	19,357
未払税金	2,206	7,487
未払費用	14,116	16,323
前受収益	5,318	5,353
その他の流動負債	5,271	7,254
固定負債	42,196	55,477
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)	21,337	35,631
退職給付引当金	2,684	2,658
繰延税金負債	12,605	11,924
その他の固定負債	5,570	5,264
負債合計	112,078	136,701
少数株主持分		
少数株主持分	2,510	2,121
契約債務及び偶発債務		
契約債務及び偶発債務	—	—
資本の部		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	77,178	77,110
利益準備金	284	284
利益剰余金	55,167	53,756
その他の包括利益累計額	4,431	3,957
合計	184,459	182,506
自己株式一取得原価	△18,512	△18,691
資本合計	165,947	163,815
負債、少数株主持分及び資本合計	280,535	302,637

① 長期借入債務

2006年9月に無担保社債150億円を償還いたしました。

中間連結損益計算書 (単位:百万円)

区分	2006年度中間期 (06.4.1~06.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1~05.9.30)
売上高及び営業収入 ②	119,599	111,870
製品売上高	79,353	74,377
サービス収入	40,246	37,493
営業費用	109,484	104,408
製品売上原価	45,547	44,038
サービス原価	37,797	36,572
販売費及び一般管理費	26,140	23,798
営業利益 ③	10,115	7,462
その他の収益(費用)一純額	△231	6,873
受取利息	398	365
支払利息	△579	△531
関連会社株式売却益 ④	—	6,917
その他一純額	△50	122
税引前中間利益	9,884	14,335
法人税等	4,473	7,167
少数株主利益及び持分法投資利益(損失)		
調整前中間利益	5,411	7,168
少数株主利益	378	204
持分法投資利益(損失)一純額	81	—
中間純利益	5,114	6,964

② 売上高

	2006年度中間期 (06.4.1~06.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1~05.9.30)
デジタルエンタテインメント事業	63,540	66,671
健康サービス事業	44,445	40,609
ゲーミング&システム事業	7,718	4,727
その他/消去	3,896	△137
売上高合計	119,599	111,870

③ 営業利益

	2006年度中間期 (06.4.1~06.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1~05.9.30)
デジタルエンタテインメント事業	11,386	13,048
健康サービス事業	3,372	681
ゲーミング&システム事業	1,004	3
その他/消去	△5,647	△6,270
営業利益合計	10,115	7,462

④ 関連会社株式売却益

前中間期は、持分法適用関連会社であった株式会社タカラの株式売却益69億円を計上しておりました。

中間連結財務諸表

中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

区分	2006年度中間期 (06.4.1~06.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1~05.9.30)	区分	2006年度中間期 (06.4.1~06.9.30)	2005年度中間期 (05.4.1~05.9.30)
営業活動によるキャッシュ・フロー			投資活動によるキャッシュ・フロー		
中間純利益	5,114	6,964	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	△5,141	△5,784
減価償却費	4,902	4,484	有形固定資産の売却収入	25	2,484
貸倒引当金の純増減(△)	△18	105	新規子会社の取得による収入(支出)	△227	1,433
有形固定資産除売却損益(△)	76	△484	関係会社株式の取得による支出	—	△695
関連会社株式売却益(△)	—	△6,917	差入保証金の純増(△)減	△768	△833
持分法投資損益(△)	△81	—	営業譲受による支出	△1,061	—
少数株主損(△)益	378	204	その他—純額	△58	△451
繰延税額	501	5,258	投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,230	7,170
資産及び負債の増減			財務活動によるキャッシュ・フロー		
受取手形及び売掛金の純増(△)減	6,556	10,559	短期借入金の純増減(△)	△452	△3,632
棚卸資産の純増(△)減	△4,119	△4,793	長期借入債務の返済支出	△1,696	△619
支払手形及び買掛金の純増減(△)	△353	△2,902	キャピタル・リース債務の元本返済支出	△1,541	△1,210
未払税金の純増減(△)	△5,265	△9,384	社債の償還による支出	△15,000	△15,000
未払費用の純増減(△)	△1,923	△1,560	配当金の支払	△3,714	△3,369
前受収益の純増減(△)	△34	567	自己株式の取得支出	△52	△29
その他—純額	△1,913	211	その他—純額	125	△40
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,821	2,312	財務活動によるキャッシュ・フロー	△22,330	△23,899
			為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	392	512
			現金及び現金同等物の純増減(△)額	△25,347	△13,905
			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中間期末残高	43,347	75,678

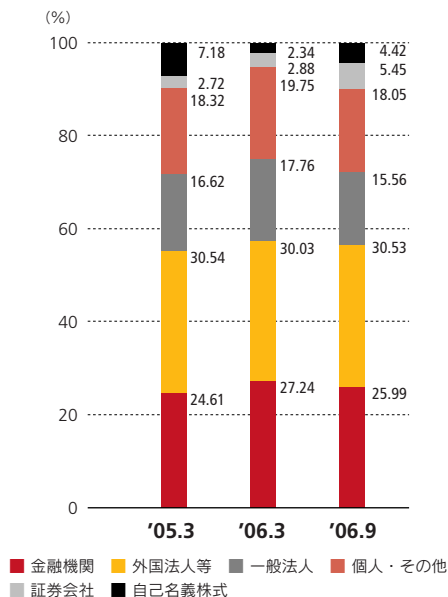
株式の状況

(2006年9月30日現在)

株式の状況

授権株式数: 450,000,000株
 発行済株式総数: 143,555,786株
 (うち自己株式6,339,945株)
 株主数: 58,912名

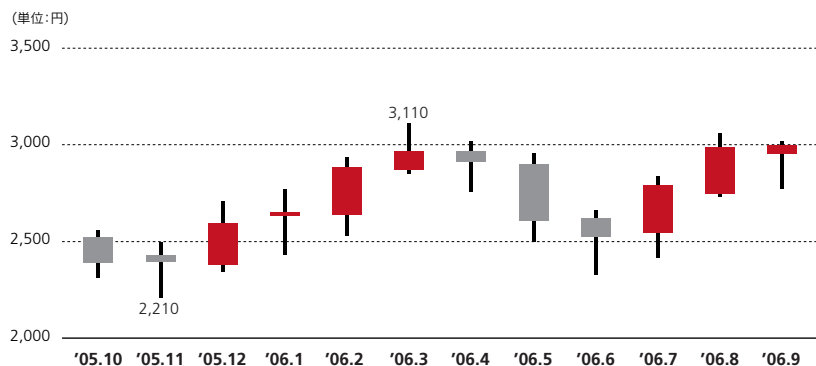
所有者別状況



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)	10,914	7.60%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,504	7.32%
コウツキキャピタル株式会社	7,036	4.90%
コナミ株式会社	6,339	4.42%
株式会社三井住友銀行	4,135	2.88%
ドイツ証券株式会社	2,905	2.02%
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)	2,817	1.96%
カリヨン デイ・エム・エイ オーティシー	2,285	1.59%
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	2,100	1.46%
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	2,068	1.44%
コナミ社員持株会	1,400	0.98%
モルガン ホワイト フライヤーズ エキューイティ デイリヴェイティヴ	1,368	0.95%
ソシエテ ジェネラル証券会社 東京支店	1,071	0.75%
モックスレイ・アンド・カンパニー	1,064	0.74%
野村證券株式会社	1,058	0.74%
バンク オブ ニューヨーク シーシーエム クライアント アカウンツ イー アイエスジー	985	0.69%
ユービーエスエイジーロンドンアジアエクイティーズ	951	0.66%
日興シティ信託銀行株式会社(投信口)	946	0.66%

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	http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html
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 http://www.konami.co.jp
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。

IRサイトのご案内

URL: 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情報がご覧になれます。
◀ こちらからアクセスください。

会社概要(2006年9月30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	〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1 TEL(03) 5220-0573 FAX(03) 5220-9900
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 : www.konami.co.jp 英語URL : www.konami.co.jp/en

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ます。

ご優待内容

コナミスーツクラブ施設ご利用券2枚
※全国のコナミスーツクラブにて、1枚につき2名様まで利用可能



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。)