

**2008年3月期 第3四半期決算発表資料**  
**(2007年4月～2007年12月)**

**コナミ株式会社**  
**2008年2月5日**  
**(2008年8月1日訂正)**

- 1. 業績ハイライト**
- 2. セグメント別売上高・営業利益**
- 3. デジタルエンタテインメント事業**
- 4. 健康サービス事業**
- 5. ゲーミング&システム事業**

## 将来予測に関する注意事項

この資料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などを特徴とする、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、ゲーミング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)健康サービス事業において、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。

- 当資料に含まれる業績につきましては、監査法人による会計監査を受けておりません
- この資料に記載されている数値は
  - (1)米国会計基準に基づいて作成しております
  - (2)億円未満を四捨五入しております
  - (3)各事業セグメントの売上高は、セグメント間の売上高を含んでおります

## 1. 業績ハイライト – 概況 / 連結業績

	(単位: 億円)			
	前年同期 (’06/4-12)	当第3四半期実績 (’07/4-12)	<参考値> 前年同期実績 (’06/4-’07/3)	当通期業績予想 (’07/4-’08/3)
売上高	2,124	2,227	2,803	2,950
営業利益	267	276	281	330
税引前当期利益	266	274	276	325
法人税等	116	112	109	133
少数株主利益	5	12	6	9
持分法投資損益	1	1	1	-
当期純利益	146	152	162	183

### 概況

- 連結売上高は、デジタルエンタテインメント事業の販売が堅調に推移し、前年同期比4.9%の増収
- 連結営業利益は、デジタルエンタテインメント事業が牽引したことにより、前年同期比3.4%の増益

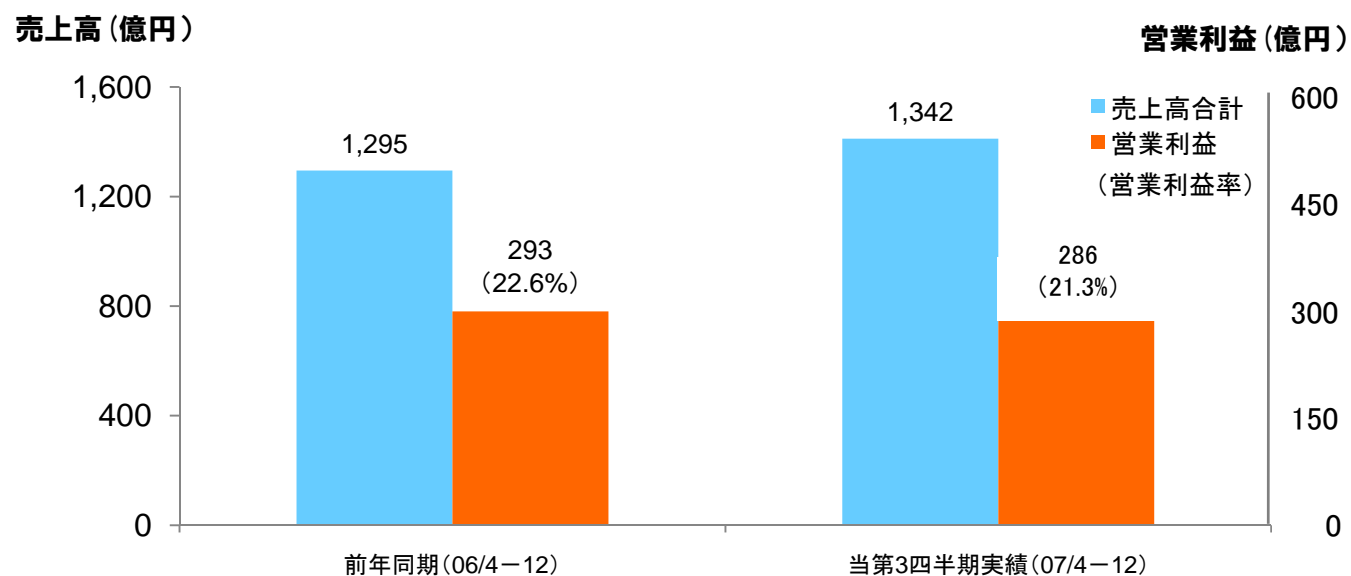
## 2. セグメント別売上高・営業利益

### ★デジタルエンタテインメントを中心に順調に推移

	<参考値> (単位: 億円)			
	前年同期 (’06/4-12)	当第3四半期実績 (’07/4-12)	前年同期実績 (’06/4-’07/3)	当同期業績予想 (’07/4-’08/3)
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	1,295	1,342	1,649	1,730
健康サービス事業	666	650	885	870
ゲーミング&システム事業	118	126	167	180
その他/消去	45	110	102	170
<b>売上高合計</b>	<b>2,124</b>	<b>2,227</b>	<b>2,803</b>	<b>2,950</b>
<b>営業利益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	293	286	314	360
健康サービス事業	55	47	75	55
ゲーミング&システム事業	15	19	22	25
その他/消去	-96	-76	-130	-110
<b>営業利益合計</b>	<b>267</b>	<b>276</b>	<b>281</b>	<b>330</b>

## 3. デジタルエンタテインメント事業(1)

### ◆ 売上高および営業利益



### ◆ 第3四半期のポイント

- 各種主要タイトルが堅調に推移
- タイトル数の絞り込みとリピートが堅調に推移

## 3. デジタルエンタテインメント事業(2)

### ◆ デジタルエンタテインメント事業売上高内訳

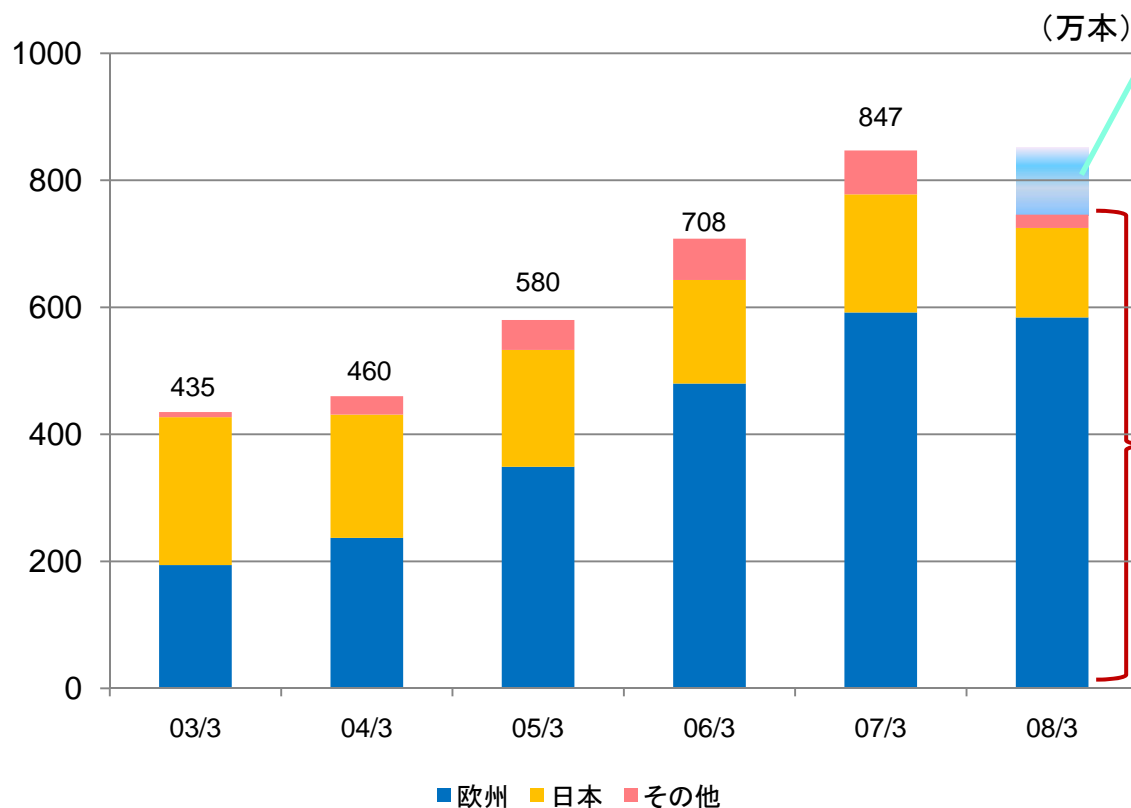
(単位: 億円)

	前年同期 ( '06/4-12 )	当第3四半期実績 ( '07/4-12 )	前年通期実績 ( '06/4-'07/3 )
ゲームソフト	670	627	836
トイ&ホビー	197	197	254
アミューズメント	317	403	401
オンライン	129	137	179
マルチメディア	14	16	21
消去・共通	-32	-39	-42
売上高合計	1,295	1,342	1,649
営業利益	293	286	314

## 3. デジタルエンタテインメント事業(3)

### ◆ サッカーゲーム年間売上推移

### ☆ サッカーゲーム販売本数が順調に推移



### Wii版、PSP版 4Q発売

「ウイニングイレブン プレーメーカー 2008」



746万本  
(3Q実績)

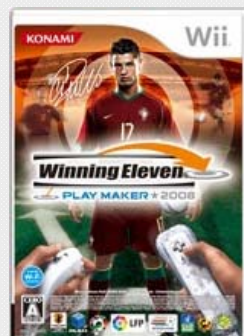
「WORLD SOCCER Winning Eleven  
UBIQUITOUS EVOLUTION 2008」

Licensed by OLIVEDESSPORTOS (Official Agent of the FPF)  
All other copyrights or trademarks are the property of their  
respective owners and are used under license.

## 3. デジタルエンタテインメント事業(4)

### ◆ 4Qの主要商品

「WORLD SOCCER Winning Eleven  
UBIQUITOUS EVOLUTION 2008」



「ウイニングイレブン プレーメーカー 2008」

Licensed by OLIVEDESSPORTOS (Official Agent of the FPF)

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

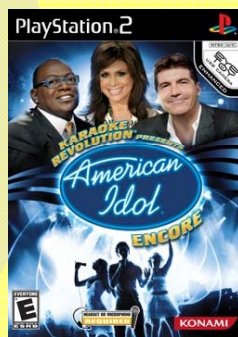
「TIME HOLLOW  
～奪われた過去を求めて～」



「放課後少年」



「Karaoke Revolution Presents:  
American Idol Encore」



「WORLD SOCCER Winning Eleven  
ARCADE CHAMPIONSHIP 2008」



All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

「クイズマジックアカデミー5」



### ◆ 今後の展望

- 多様化する顧客ニーズ、プラットフォームに対応した新規タイトルの創出
- グローバル展開に対応したコンテンツの拡充
- アミューズメント商品の更なる拡販、対応サービスの展開

## 3. デジタルエンタテインメント事業(5)

### ◆ゲームソフト販売本数推移

#### ■地域別/ジャンル別販売本数

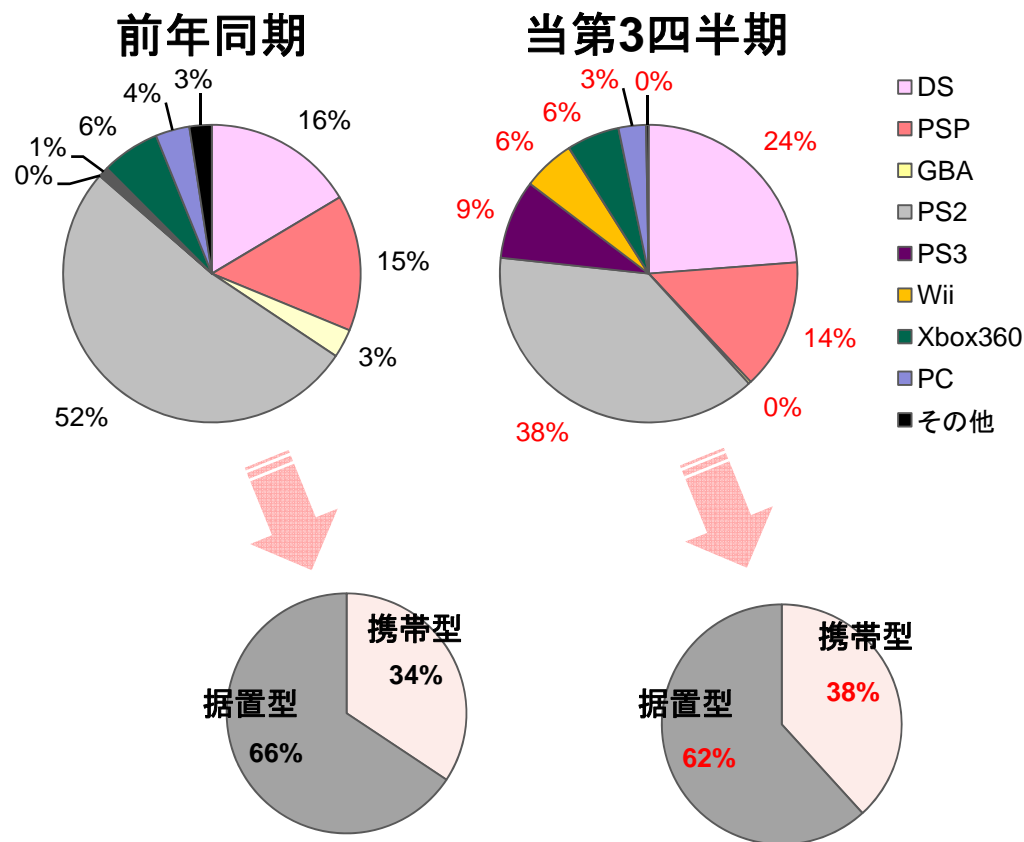
<地域別販売本数: 万本>

	前年同期 ('06/4-12)	当第3四半期実績 ('07/4-12)
日本	741	774
北米	321	250
欧州	682	738
アジア	21	19
合計	1,765	1,781

<ジャンル別販売本数: 万本>

	前年同期 ('06/4-12)	当第3四半期実績 ('07/4-12)
サッカー	758	746
野球	137	137
アニメ	178	178
音楽	129	136
メタルギア	88	79
その他	475	505
合計	1,765	1,781

#### ■プラットフォーム別販売本数比率の推移



## 4. 健康サービス事業(1)

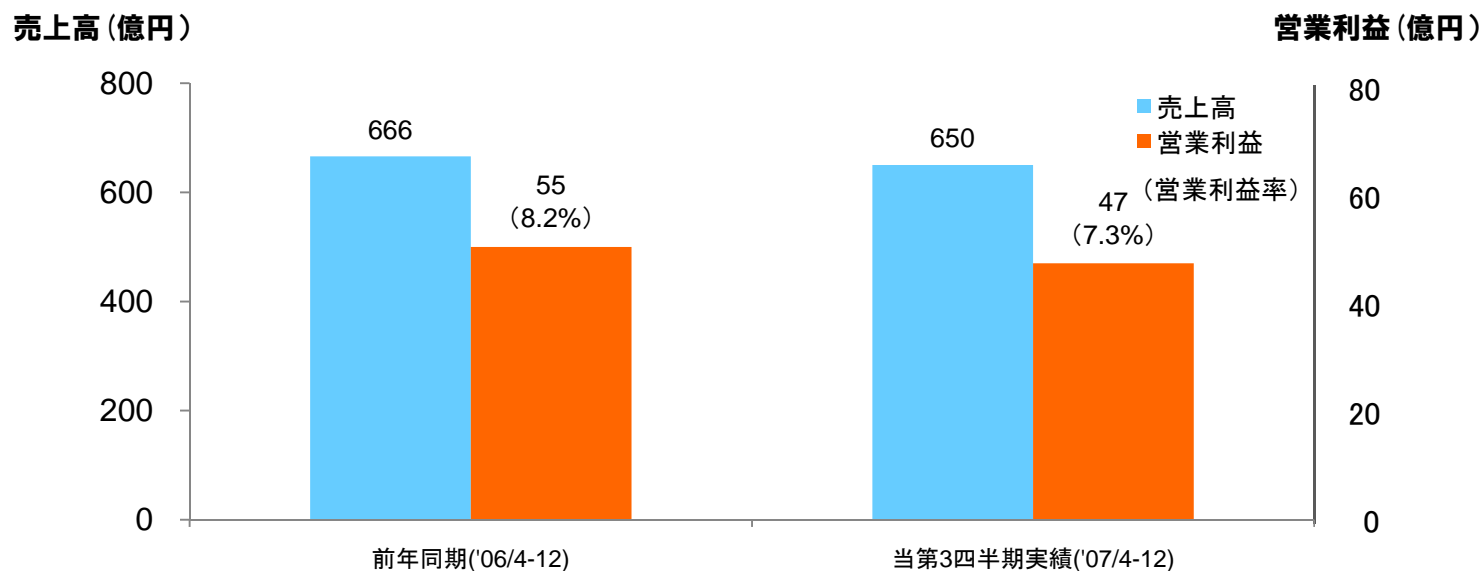
### ◆健康サービス事業売上内訳

	(単位: 億円)			
	前年同期 ( '06/4-12)	当第3四半期実績 ( '07/4-12)	<参考値> 前年同期実績 ( '06/4-'07/3)	当通期業績予想 ( '07/4-'08/3)
直営事業	552	545	731	
受託事業(※)	39	42	52	
その他	75	63	102	
売上高	666	650	885	870
営業利益	55	47	75	55

(※)受託事業 : 地方公共団体や民間などから運動施設の運営等を請け負う事業

## 4. 健康サービス事業(2)

### ◆売上高および営業利益



### ◆第3四半期のポイント

- 直営施設数208施設 受託施設数112施設 合計320施設(2007年12月31日時点)
- 直営会員数968,814人(前年同期比98.5%)(2007年12月31日現在)
- 施設の管理運営コストの増加、既存店における競争環境の変化、および健康嗜好の多様化

## 4. 健康サービス事業(3)

◆ 今後の展望 新商品の開発・健康データを活用したサービスの更なる提供

### ■ 直営施設の新規開設

2008年4月5日

「コナミスポーツクラブ 新長田」 オープン



2008年初夏に武蔵小杉、秋に川口に、「コナミスポーツクラブ」が新規開設予定

### ■ 受託事業の更なる拡大

### ■ 特定保健指導事業への取り組み

### ■ 商品開発・販売強化

新商品 コラーゲン クリスタルオットィモ



※2月11日発売

### ■ 「e-エグザス」の導入推進

### ■ 優待サービスの利用対象者を拡大

※健康・宿泊・旅行・レジャー施設・スポーツ施設の利用サービス

## 5. ゲーミング&システム事業(1)

### ◆売上高および営業利益

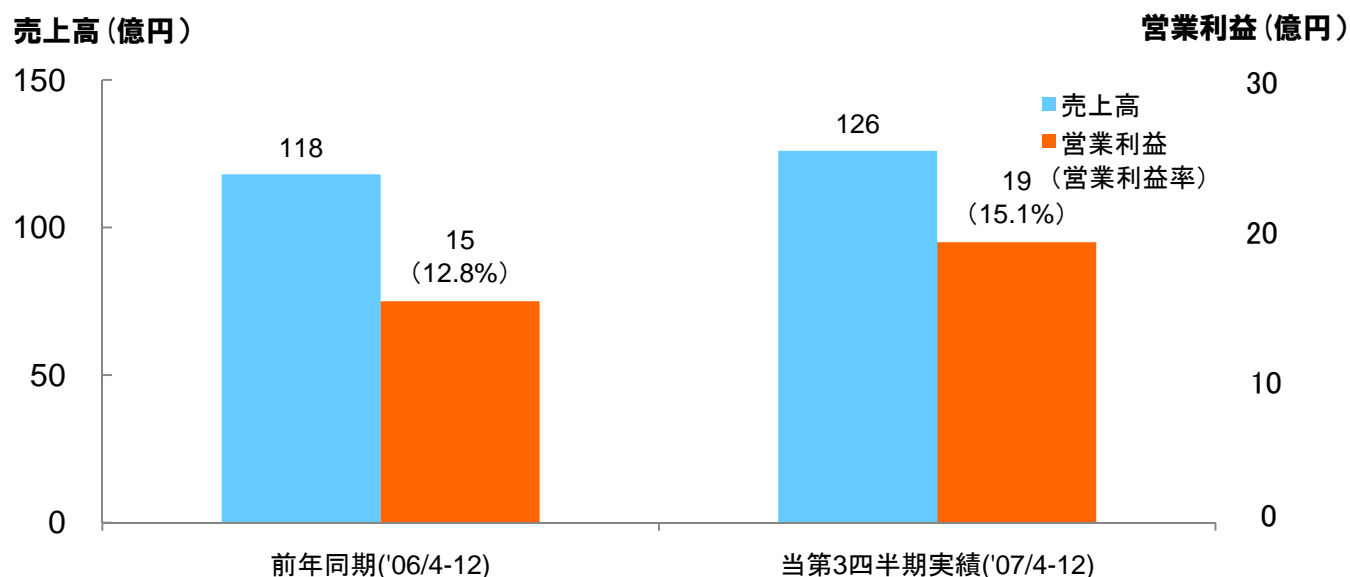
	<参考値> (単位: 億円)			
	前年同期 ( '06/4-12)	当第3四半期実績 ( '07/4-12)	前年通期実績 ( '06/4-'07/3)	当通期業績予想 ( '07/4-'08/3)
売上高	118	126	167	180
営業利益	15	19	22	25

### ◆第3四半期のポイント

- 北米市場におけるスロットマシン、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の販売は堅調
- Global Gaming Expo2007 (11月開催) に出展した新商品の販売を開始

## 5. ゲーミング&システム事業(1)

### ◆売上高および営業利益



### ◆今後の展望

- 北米・豪州・日本のグローバル事業体制の構築を一層加速
- 北米におけるパーティシペーション(※)や「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の保守サービス拡大による安定収入の確保

(※)パーティシペーションとは、カジノオペレーターの収益の一部を継続的に分け合う契約

## 5.ゲーミング&システム事業(2)

◆ Global Gaming Expo 2007への出展 2007年11月13日～15日 ラスベガスで開催

5リールのメカカルスロットマシン「Advantage 5」、プログレッシブの新商品「PIRATE's LOOT」、「LOT A BUCKS」などの出展に加え、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」を紹介。

Konami Gaming Inc.とKonami Australia Pty Ltd.との共同出展



## Global Gaming Expo 2007

～ 当社注目のラインナップをご紹介 ～



「Advantage 5」  
(アドバンテージ5)



「PIRATE's LOOT」  
(パイレーツルーツ)



「LOT A BUCKS」  
(ロトアボックス)

**KONAMI**



以 上