

2008年3月期 第1四半期決算発表資料

(2007年4月～2007年6月)

コナミ株式会社
2007年7月31日

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 / トピックス

概況

- ・連結売上高は、3事業部門共に増収となり、特にデジタルエンタテインメント事業の販売が好調なことから前年同期比5.2%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大幅増益となり、全体では前年同期比16.8%の増益となり、順調な滑り出し。

トピックス

- ・「プロ野球スピリッツ4」をはじめ、ゲームソフト商品が堅調なスタート。
- ・アミューズメント施設向けオンライン対戦型「麻雀格闘倶楽部6」が順調な売上を記録すると共に、リピート商品が引き続き好調な販売となった。
- ・健康サービス事業においては、健康志向の高まりから直営施設会員が6月末時点で99万人を突破。受託施設は、当社のノウハウや実績が引き続き認められ7施設が加わる。

1. 業績ハイライト – 連結業績

★増収増益で順調なスタート

	(単位: 億円)			
	前年同期 (’06/4-6)	当第1四半期 (’07/4-6)	<参考値> 07年通期実績 (’06/4-’07/3)	08年通期計画 (’07/4-’08/3)
売上高	576	607	2,803	2,950
営業利益	60	70	281	330
税引前当期利益	58	73	276	325
法人税等	35	31	109	133
少数株主利益	2	4	6	9
持分法投資損益	0	1	1	-
当期純利益	21	39	162	183

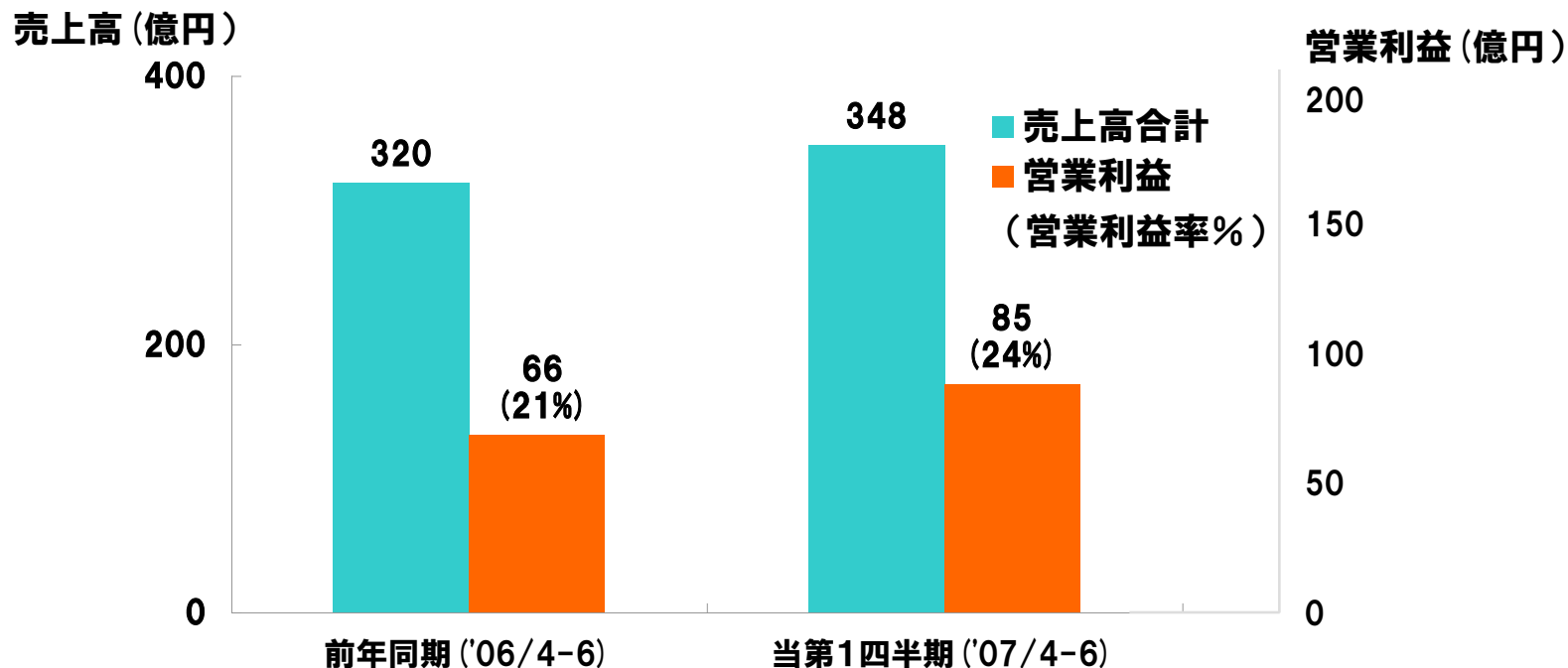
2. セグメント別売上高・営業利益

★デジタルエンタテインメントを中心に各事業順調なスタート

	(単位: 億円)			
	前年同期 ('06/4-'06/6)	当第1四半期 ('07/4-'07/6)	<参考値> 07年通期実績 ('06/4-'07/3)	08年通期計画 ('07/4-'08/3)
売上高				
デジタルエンタテインメント事業	320	348	1,649	1,700
健康サービス事業	213	216	885	900
ゲーミング&システム事業	35	36	167	180
その他/消去	8	7	102	170
売上高合計	576	607	2,803	2,950
営業利益				
デジタルエンタテインメント事業	66	85	314	330
健康サービス事業	18	18	75	80
ゲーミング&システム事業	4	4	22	30
その他/消去	-28	-37	-130	-110
営業利益合計	60	70	281	330

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1四半期のポイント

- アミューズメント施設向けリピート商品が引き続き順調な伸び
- サッカー、野球、メタルギアソリッドなど国内、海外でのゲームの売上が堅調
- タイトルの発売時期の変動があったものの、全体的に計画通りの進捗

3. デジタルエンタテインメント事業(2)

◆今後の展望と主要商品

◆グローバル展開の強化およびハードの特性を活かした商品展開

- ・「ウイニングイレブン」(PRO EVOLUTION SOCCER)シリーズ
- ・Wii「Dewy's Adventure」
- ・PS3「METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS」



・PS3、Xbox360「Silent Hill 5」



・Wii「Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY」

◆嗜好の多様化に合わせた新機軸タイトルの創造

- ・「佐伯チズ式 夢美肌(ゆめみはだ) ~Dream Skincare~」



・「どこでもヨガ」



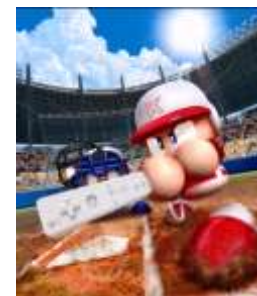
・「獣神伝 ~アルティメットビーストバトルズ~」

◆国内向け定番コンテンツの更なる拡充

- ・「エターナルナイツ」
- ・「実況パワフルプロ野球」シリーズ



・中型メダルゲーム機
「スピンフィーバー」



(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

4. 健康サービス事業(1)

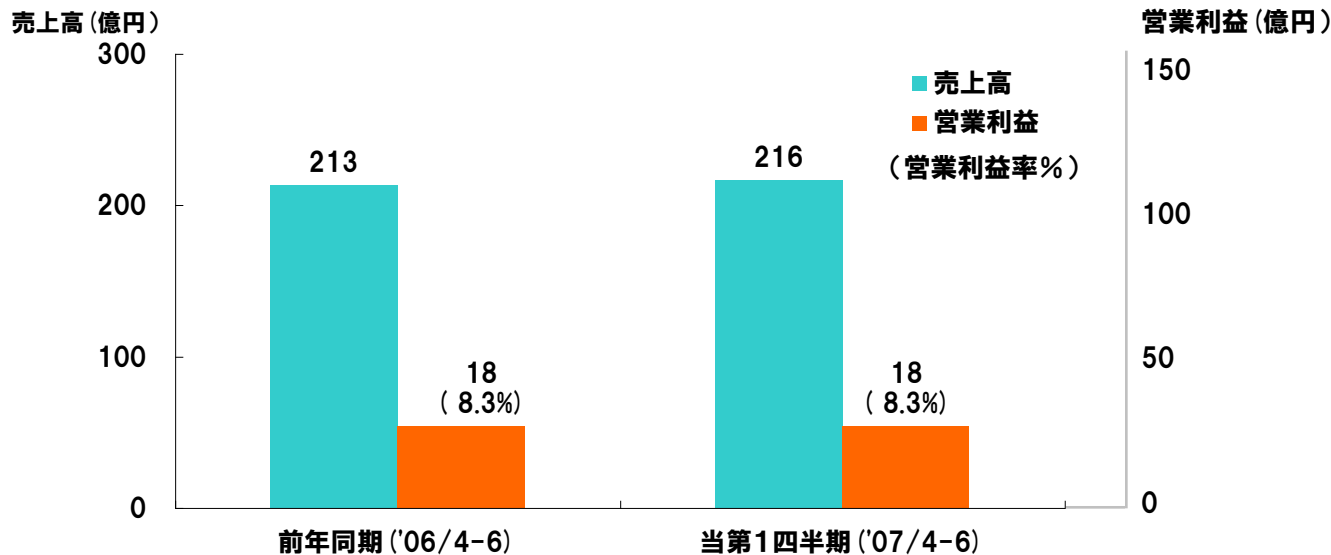
◆健康サービス事業売上内訳

	前年同期 ('06/4-6)	当第1四半期 ('07/4-6)	<参考値>	
			07年通期実績 ('06/4-'07/3)	08年通期計画 ('07/4-'08/3)
直営事業	182	183	731	
受託事業 ^(※)	13	14	52	
商品販売他	18	19	102	
売上高	213	216	885	900
営業利益	18	18	75	80

(※)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)

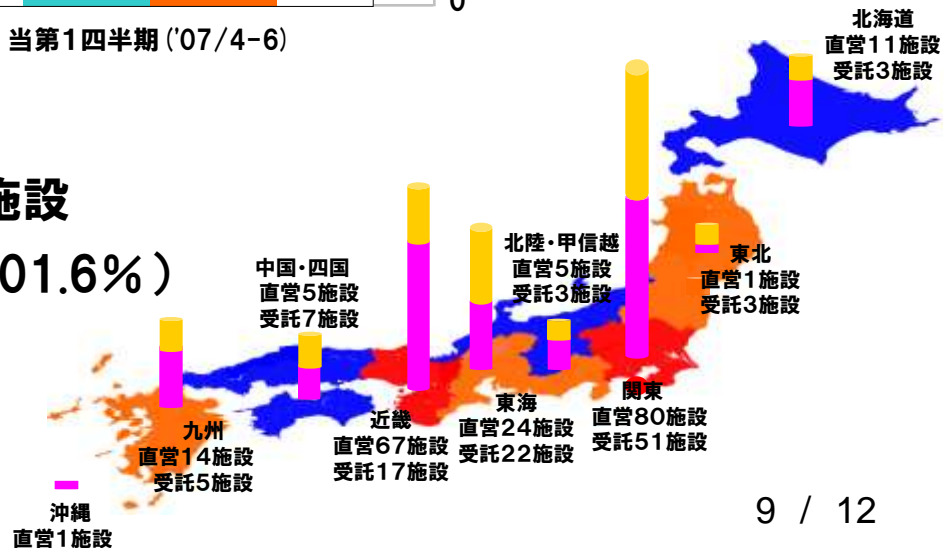
◆売上高および営業利益



◆第一四半期のポイント

- 直営208施設 受託111施設 合計319施設
 - 直営会員数 990,690人 (前年同期比101.6%)
- (2007年6月30日現在)

- 受託が7施設増加
- 会員数は安定的に増加



4. 健康サービス事業(3)

◆今後の展望

◆女子栄養大学との連携

「運動」と「栄養」における健康増進分野で産学連携



◆特定保健指導プログラム

2008年4月よりスタートする健診・保健指導の準備

当社保健指導における3つの特徴

- ①全国対応
- ②実績に基づくプログラムの提供
- ③楽しさ・継続性



◆コナミスポーツクラブ会員様限定サービス

ゴルフ場&ホテルに加え、特別ご優待サービス開始

<p>ご利用対象 エグザス特別会員、エグザス正会員 <small>(法人契約個人会員、法人契約個人会員、法人契約個人会員、特別会員) プランサービス正会員、プランサービス正会員も含まれます。</small></p> <p><small>※エグザススポーツクラブ加盟施設の70%以上に、本サービスご利用時に必要なお金がかかります。</small></p>	
<p>ご優待メニュー代表例</p>	
<p>健康</p> <p>人間ドック 特別価格 20%OFF!</p> <p>健康相談 特別価格 50%OFF!</p>	<p>スポーツ</p> <p>職業体験スクール 1日コース 30%割引!</p> <p>パラグライダースクール 1日体験 3,000円引き!</p>
<p>宿泊・ツアー</p> <p>日本全国・海外 約5,000の 旅館やリゾートホテルが 特別料金に!</p>	<p>レジャー</p> <p>個人・企業向けイベント 最大 1,000円OFF!</p> <p>企業向けイベント 最大 400円OFF!</p> <p>キャンプ場 最大 10%OFF!</p> <p>温泉 最大 15%OFF!</p>

◆ヘルス&フィットネスジャパン2007へ出展

「GROOVE MOTION DDR」「新エアロバイク」を初披露



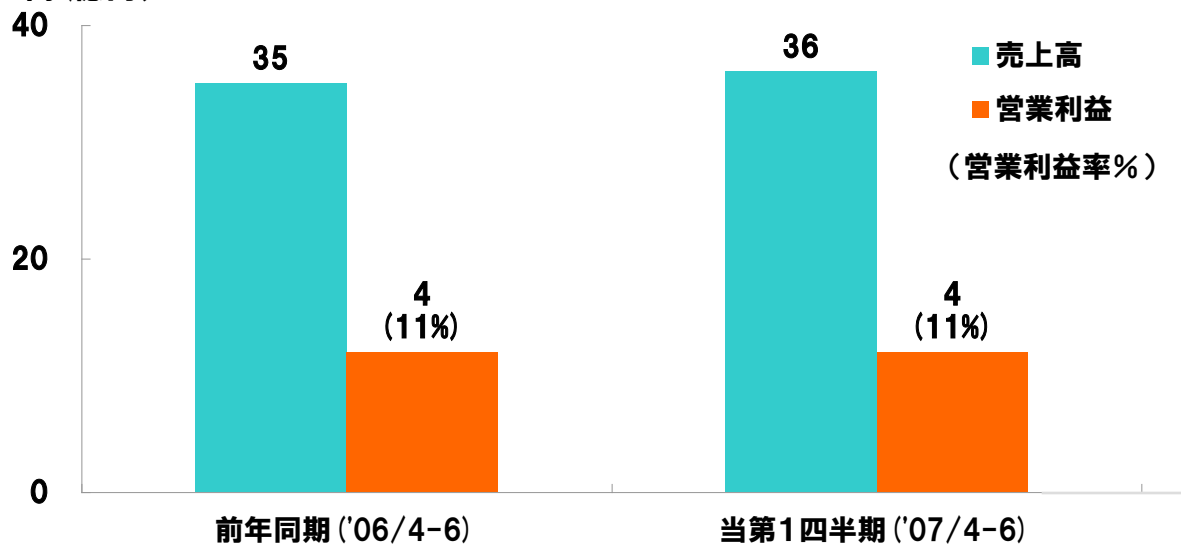
5. ゲーミング&システム事業(1)

◆ゲーミング&システム事業売上高

	前年同期 ('06/4-6)	当第1四半期 ('07/4-6)	<参考値> 07年通期実績 ('06/4-'07/3)	(単位: 億円) 08年通期計画 ('07/4-'08/3)
売上高	35	36	167	180
営業利益	4	4	22	30

◆売上高および営業利益

売上高(億円)



営業利益(億円)

5. ゲーミング&システム事業(2)

◆第1四半期のポイント

- 北米でのカジノマネジメントシステムの拡販による収益構造の安定化

◆今後の展望

- アジア、南米、欧州等の市場に対応したグローバル体制の推進
- 他社との戦略的提携等も視野に入れた業績拡大

◆トピックス G2E ASIAへの出展

Global Gaming Expo Asia 2007 6月13日～14日 マカオで開催

Konami Gaming Inc.(ラスベガス)とKonami Australia Pty Ltd.(シドニー)が共同で出展



以上