

**KONAMI**

**2010年3月期 第3四半期決算発表資料**

**コナミ株式会社**  
**2010年2月4日**

## 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SEC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

## セグメント別売上高・営業利益

(単位: 億円)

	前年同期 ( '08/4-'08/12 )	当第3四半期 ( '09/4-'09/12 )	09年3月期実績 ( '08/4-'09/3 )	10年3月期予想 ( '09/4-'10/3 )
<b>売上高</b>				
デジタルエンタテインメント事業	1,487	1,004	1,876	1,830
健康サービス事業	677	646	900	910
ゲーミング & システム事業	133	147	183	200
その他/消去	43	112	138	160
売上高合計	2,340	1,909	3,098	3,100
<b>営業利益</b>				
デジタルエンタテインメント事業	378	164	416	310
健康サービス事業	21	11	-83	35
ゲーミング & システム事業	25	38	34	35
その他/消去	-77	-42	-94	-80
営業利益合計	347	171	274	300

## デジタルエンタテインメント事業(1)

### 売上高・営業利益

(単位：億円)

	前年同期 ( '08/4-'08/12)	当第3四半期 ( '09/4-'09/12)
ゲームソフト	762	467
アミューズメント	318	187
カードゲーム	210	213
オンライン	219	151
その他	-22	-14
売上高合計	1,487	1,004
営業利益	378	164
営業利益率	25.4%	16.3%

### 第3四半期のポイント

- サッカー、野球、アニメタイトルなど多彩な商品ラインナップを発売
- 「麻雀格闘倶楽部 ～我龍転生～」、「BASEBALL HEROES 2009 覇者」などが稼働開始
- カードゲームが引き続き順調に推移
- Windows phone向けにコンテンツの配信を開始

## デジタルエンタテインメント事業(2)

### ゲームソフト販売本数

#### ■地域別/ジャンル別販売本数

(単位:万本)

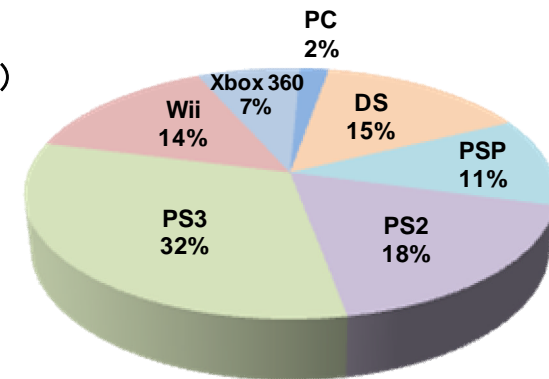
地域	前年同期	当第3四半期
	('08/4-'08/12)	('09/4-'09/12)
日本	713	517
北米	637	336
欧州	862	673
アジア	24	28
合計	2,235	1,553

(単位:万本)

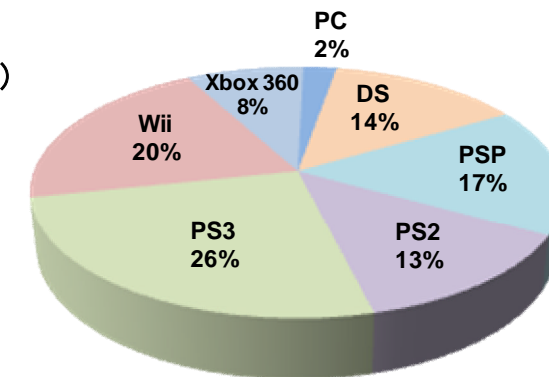
ジャンル	前年同期	当第3四半期
	('08/4-'08/12)	('09/4-'09/12)
サッカー	741	696
野球	120	102
アニメ	137	126
音楽	201	103
メタルギア	450	65
その他	586	462
合計	2,235	1,553

#### ■プラットフォーム別販売本数比率

前年同期  
( '08/4-'08/12 )



当第3四半期  
( '09/4-'09/12 )



### 第4四半期の商品ラインナップ

タイトル	プラットフォーム	地域	発売時期
Silent Hill: Shattered Memories	Wii・PS2・PSP	北米	2010年1月19日
		欧州	2010年3月4日
		日本	2010年3月25日
クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	DS	日本	2010年2月11日
DARKSIDERS～審判の時～	PS3・Xbox 360	日本	2010年3月18日
モバイル パワフルプロ野球 モバイル パワフルプロ野球MEGA	Windows phone	日本	2010年1月19日
FORTUNE TRINITY	アミューズメント	日本	2010年3月
QUIZ MAGIC ACADEMY VII	アミューズメント	日本	2010年3月



クイズマジックアカデミーDS  
～二つの時空石～



Silent Hill: Shattered Memories



QUIZ MAGIC ACADEMY VII



FORTUNE TRINITY

## 健康サービス事業

### 売上高・営業利益

(単位：億円)

	前年同期 ( '08/4-'08/12 )	当第3四半期 ( '09/4-'09/12 )
直営事業	561	533
受託事業(※)	44	45
その他	72	68
売上高合計	677	646
営業利益	21	11
営業利益率	3.1%	1.7%

(※)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

### 第3四半期のポイント

- 直営212施設(前年同期比-13)、受託115施設(前年同期比-1)、合計327施設(前年同期比-14)
- 地域特性やお客様のニーズ、ライフスタイルにあわせたサービスや商品ラインナップを拡充
- 東北最大級のスタジオを誇るコナミスポーツクラブ仙台長町を11月にオープン

### 売上高・営業利益

(単位: 億円)

	前年同期 ( '08/4-'08/12 )	当第3四半期 ( '09/4-'09/12 )
売上高	133	147
営業利益	25	38
営業利益率	18.9%	26.0%

### 第3四半期のポイント

- スロットマシンが引き続き好評を博し、「コナミ・カジノ・マネジメント・システム (KCMS)」やパーティシペーションによる販売も増加したことにより順調に推移
- 新筐体「Podium」の販売が順調に推移
- 「Global Gaming Expo」に出展し、斬新な筐体や充実したコンテンツを披露

**KONAMI**



以 上