

2007年3月期
(平成19年3月期)

中間決算短信(連結)〔米国SEC基準〕



2006年11月7日

上場会社名 コナミ株式会社
コード番号:9766
(URL <http://www.konami.co.jp>)

上場取引所 東京証券取引所
ニューヨーク証券取引所
ロンドン証券取引所
シンガポール証券取引所

代表者 役職名 代表取締役社長 氏名 上月 景正
問合せ先責任者 役職名 代表取締役CFO 氏名 山口 憲明
決算取締役会開催日 2006年11月7日
米国会計基準採用の有無 有

本社所在都道府県 東京都
TEL (03) 5220 - 0163

1. 2006年9月中間期の連結業績(2006年4月1日~2006年9月30日)

(1)連結経営成績 (注)金額は百万円未満を四捨五入で表示しております。

	売上高及び営業収入		営業利益		税引前中間(当期)利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2006年9月中間期	119,599	6.9	10,115	35.6	9,884	31.1
2005年9月中間期	111,870	1.9	7,462	37.0	14,335	23.7
2006年3月期	262,137		2,481		8,438	

	中間(当期)純利益		1株当たり 中間(当期)純利益		潜在株式調整後1株当たり 中間(当期)純利益	
	百万円	%	円 銭		円 銭	
2006年9月中間期	5,114	26.6	37.28		37.27	
2005年9月中間期	6,964	328.3	53.45		53.44	
2006年3月期	23,008		175.86		175.80	

(注) 持分法投資損益 2006年9月中間期 81百万円 2005年9月中間期 - 百万円
2006年3月期 33百万円
期中平均株式数(連結) 2006年9月中間期 137,164,825株 2005年9月中間期 130,300,952株
2006年3月期 130,835,422株
会計処理の方法の変更 無
売上高及び営業収入、営業利益、税引前中間(当期)利益、中間(当期)純利益におけるパーセント表示は、対前年同期増減率。

(2)連結財政状態

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
2006年9月中間期	280,535	165,947	59.2	1,209.39
2005年9月中間期	304,021	133,941	44.1	1,027.89
2006年3月期	302,637	163,815	54.1	1,194.41

(注) 期末発行済株式数(連結) 2006年9月中間期 137,215,841株 2005年9月中間期 130,306,075株
2006年3月期 137,152,347株

(3)連結キャッシュ・フローの状況

	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	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2006年9月中間期	3,821	7,230	22,330	43,347
2005年9月中間期	2,312	7,170	23,899	75,678
2006年3月期	23,879	7,266	38,330	68,694

(4) 連結範囲及び持分法の適用に関する事項
連結子会社数 24社 持分法適用非連結子会社数 0社 持分法適用関連会社数 1社

(5) 連結範囲及び持分法の適用の異動状況
連結(新規) 1社 (除外) 0社 持分法(新規) 0社 (除外) 0社

2. 2007年3月期の連結業績予想(2006年4月1日~2007年3月31日)

	売上高及び営業収入	営業利益	税引前利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
通期	275,000	29,000	28,500	16,000

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 116円60銭
上記の予測には、本資料の発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により実際の業績が記載の予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料10ページをご参照願います。

1 . 企業集団の状況

当社グループは当社(コナミ株式会社)、連結子会社24社および持分法適用会社1社により構成される、娯楽産業と健康産業を通じて、お客さまに「価値ある時間(=「High Quality Life」)」を提供する企業集団であります。

事業の内容と当社、連結子会社および持分法適用会社の各事業における位置付け並びに事業別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

なお、次の4事業は「8 . セグメント情報」に掲げる事業別セグメント情報の区分と同一であります。

事業の種類	主要な会社	
デジタルエンタテインメント事業	国内	株式会社コナミデジタルエンタテインメント、 株式会社ハドソン、 コナミニューファクチャリング&サービス株式会社(注3)
	海外	Konami Digital Entertainment, Inc.、 Konami Digital Entertainment GmbH、 Konami Digital Entertainment B.V.、 Konami Digital Entertainment Limited、 Konami Software Shanghai, Inc.、その他1社
健康サービス事業(注4)	国内	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(注2)、 コナミニューファクチャリング&サービス株式会社(注3)、 リゾートソリューション株式会社(注5)、その他2社
ゲーミング&システム事業(注4)	海外	Konami Gaming, Inc.、 Konami Australia Pty Ltd、その他1社
その他の事業	国内	コナミニューファクチャリング&サービス株式会社(注3)、 K P E 株式会社、コナミリアルエステート株式会社、 株式会社コナミスクール、その他3社
	海外	Konami Corporation of America、 Konami Digital Entertainment B.V.、その他1社

(注) 1 . 各事業毎の主要な会社は、複数事業を営んでいる場合にはそれぞれに含めております。

- 2 . 当社は、2006年5月31日付で、コンピュエルネス株式会社の発行済株式全てを取得し、同社を連結子会社といたしました。
- 3 . 2006年7月1日付で、コナミロジスティクス&サービス株式会社は、コナミニューファクチャリング&サービス株式会社に商号変更しております。
- 4 . 2005年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。
- 5 . 関連会社であり、持分法適用会社であります。

2．経営方針

1．経営の基本方針

当社グループは、企業理念として「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す」ことを掲げ、「株主重視」、および「株主を含むすべてのステークホルダーとの良好な関係の維持、ならびに良き企業市民としての社会貢献」を経営の基本方針としております。「国際基準」、「公正な競争」、「高収益の追及」を経営の具体的な指針として、グループ経営資源の最適活用を目指しております。

「株主重視」に関しましては、株主への利益還元として、安定配当を維持することを基本方針としております。配当後の内部留保につきましても、将来における企業価値の増大と配当原資の拡大のために、将来性の高い分野に重点投資する方針であります。

「株主を含むすべてのステークホルダーとの良好な関係の維持、ならびに良き企業市民としての社会貢献」に関しましては、株主、投資家、顧客、取引先、従業員、社会全般との良好な関係の維持を常に念頭におくとともに、教育、スポーツ、文化等幅広い分野への支援活動を展開しております。当社グループは、こうした基本方針にのっとり、「価値ある時間」の創造と提供を通して、世界中の人々に夢と感動をお届けしてまいります。

2．会社の利益配分に関する基本方針

当社グループは、安定した高配当と企業価値の向上が、株主の皆様への重要な利益還元と考えております。内部留保につきましても、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

3．目標とする経営指標

当社グループは、常に経営効率向上による収益性の向上を目標としており、経営指標として、売上高営業利益率、売上高当期純利益率およびROEを重視しております。

4．中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題

(市場環境の変化に対応する強固な事業ポートフォリオの構築)

情報技術分野においては、ブロードバンドおよび多彩なデジタルプラットフォーム製品の普及とともに、ユーザーニーズの複雑化・多様化が進んでおります。また、国内では、人口減少や少子高齢化が現実的な問題として迫ってきており、様々な業界において従来のビジネスモデルの転換期を迎えようとしております。

そのような環境の中で、当社グループは、2006年3月31日、持株会社体制に移行しました。持株会社体制は、グループ全体の「意思決定・監督機能」と各事業の「執行機能」を分離し、経営のスピードを高めることを目的としております。持株会社では、「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」という3つの事業をバランスよく経営することにより激しく変化する環境に対し永続的な成長を目指してまいります。

(収益性の向上と成長分野への経営資源投入)

デジタルエンタテインメント事業においては、家庭用ゲーム機の高機能化によりゲームソフト開発費が増加傾向にあります。ゲームソフト開発費を早期に回収し収益力を向上するため、1つのコンテンツを地域を越え、ゲームソフト、アミューズメント、オンラインなど様々な分野で多面的に展開してまいります。

また、インターネットを始めとしたオンライン環境の成熟にともない、今後成長が見込まれるオンライン事業の拡充を図ります。当社グループの米国現地法人であるKonami Digital Entertainment, Inc.は、2006年6月に、最先端のモバイル技術を有する米国のBlue Label Interactive, Inc.よりモバイル事業に関する資産を買収いたしました。この買収により、ゲーム分野はもとより、それ以外のエンタテインメントや情報サービス分野においても事業の拡大を行ってまいります。さらに、当社は、2006年10月に、国内の携帯電話向けコンテンツプロバイダーである株式会社メガサイバーの全株式を取得しました。株式会社メガサイバーが当社グループに加わることにより、特にモバイル分野におけるコンテンツ制作力を強化し、市場拡大が進むデジタルエンタテインメント分野における商品ラインナップの拡充を図ってまいります。

(国内の健康意識の高まりに向けた商品拡充)

高齢化社会の到来による介護予防ビジネスの需要拡大、団塊世代の退職などによる余暇時間拡大により、当社グループでは、健康サービス事業の成長を期待しております。当社は、2006年5月に、健康および介護予防関連機器分野においてブランドを確立しているコンピウエルネス株式会社の全株式を取得しました。コンピウエルネス株式会社が当社グループに加わることにより、健康サービス事業において幅広い商品ラインナップを取り揃え、お客様の期待にこたえてまいります。

(事業の柱として成長を目指す)

カジノは世界各国、地域で合法化が進み、年々その数は増加しております。当社グループでは、こうしたカジノ市場の高い成長性からゲーミング&システム事業が、近い将来、デジタルエンタテインメント事業・健康サービス事業に続く柱に成長し、より強固な事業ポートフォリオが構築できるものと考えております。

3 . 経営成績および財政状態

1 . 経営成績

(1) 当中間連結会計期間の概況

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、家庭用ゲーム機の任天堂「Wii（ウィー）」およびソニー・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」の発売を控えており、すでに発売されているマイクロソフト「Xbox360」とあわせ、当連結会計期間中に各社の家庭用次世代ゲーム機が出揃うことや、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、世界規模のサッカー人気を背景に、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ィニングイレブン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。

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、売上高及び営業収入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。

(2) 事業別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)	増減率
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	66,671	63,540	4.7
健康サービス事業	40,609	44,445	9.4
ゲーミング&システム事業	4,727	7,718	63.3
その他の事業又は全社・消去	137	3,896	
連結合計	111,870	119,599	6.9

(注)2005年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。

(デジタルエンタテインメント事業)

ゲームソフトにおきましては、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ました。また、「実況パワフルプロ野球13」、「実況パワフルメジャーリーグ」を始めとする定番の野球ゲームや、「きらりん レボリューション」などのアニメタイトル、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。海外においては、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ております。また、北米では「Dance Dance Revolution SuperNOVA」を2006年9月末に発売し、順調な滑り出しとなっております。

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を、引き続きワールドワイドで展開しました。また、2006年9月に、人気デザイナー・原型師を起用した新概念のカスタム&アクションフィギュア「武装神姫」を発売いたしました。同商品はフィギュアとしてだけでなく、商品に同封されたアクセスコードを使ってオンラインサービスも楽しめる点で注目されております。2007年初頭からはオンラインゲームでのバトルサービスが本格的に開始される予定になっておりさらに期待される商品です。

アミューズメントでは、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」が引き続き順調な販売を達成いたしました。また、音楽ゲームではシリーズ最新作「Dance Dance Revolution SuperNOVA」を発売し、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人同時プレーが可能な「GRANDCROSS」を発売し、好調な販売を記録しております。

オンラインでは、2006年9月より「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」の配信を開始したほか、2006年3月にサービス開始しました「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 Only Love」と連動させたサービス提供を進めるなど、今後も成長が予想されるオンラインゲーム事業を他事業と連動させた形で積極的に推進してまいります。また、国内および世界各国の有力キャリアを通じてグローバルに展開を進めるモバイルコンテンツの配信事業も堅調に推移しております。

マルチメディアでは、人気ゲームシリーズと連動した音楽CD・DVD、攻略本などと共に、隔月刊サッカーカルチャー雑

誌「WE-ELe(ウイイレ)」などが堅調に推移いたしました。2006年7月から放映開始したオリジナルTVアニメ「おとぎ銃士赤ずきん」につづき、10月からは「ときめきメモリアル Only Love」を放映し、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より一層進めております。今後もデジタルエンタテインメント事業の各領域とのシナジー効果を図りながら、オリジナルコンテンツを創出してまいります。

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)となりました。

(健康サービス事業)

スポーツクラブ施設運営では、直営施設運営事業において、横浜(神奈川)、稲城(東京)、武蔵浦和(埼玉)を新設、三田(兵庫)、札幌(北海道)、八幡(京都)を移転建替し、施設の拡充を進めました。2006年9月末現在では、209施設でサービスを提供しております。直営施設では、“運動する楽しさ”を心ゆくまで満喫していただけるよう豊富なフィットネスプログラムを用意するとともに、生活習慣病予防プログラムとして「6WEEKS」等のオリジナルプログラムが好評を博しております。日常生活を「運動」と「食事」の両面からサポートし、食生活の乱れや運動習慣のない中高年の方へ、ライフスタイルの改善を提案しております。

受託施設運営事業では、一宮市(愛知)、大阪市(大阪)など35施設が加わり、2006年9月末現在では、102施設でサービスを提供しております。受託施設ではコナミグループのノウハウや実績を公共施設の運営に活かし、地域社会の皆様の健康増進に積極的に取り組んでおります。

商品開発事業では、プログラム、サービス、マシン、サプリメント等の開発を行い、健康商品事業、健康増進事業、高齢者向け事業の展開を進めております。2006年9月には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」を発売いたしました。これらの商品は、日常生活の運動や体力に関するデータを自宅のテレビやパソコンを用いて継続的に管理し、健康増進に役立てることができます。

また、2006年9月に東京ビッグサイトで開催された「国際福祉機器展2006」では、最新の介護予防機能付きトレーニングマシンおよびトレーニングマシンで行った運動履歴を一元管理するソフトを中心に展覧いたしました。高齢者や要介護者が安全かつ効果的にトレーニングを行う環境を整え、今後の健康増進に役立つ開発を進めております。

なお、このたび、IT健康管理システム「e-エグザス」が、経済産業省主催の2006年「ネットKADEN大賞」にて優秀賞を受賞しました。「e-エグザス」は、当社が開発したネットワークシステムで、スポーツクラブ・外出先・家庭での様々な生活場面における運動履歴や健康増進のためのデータを継続的に管理することで、人々の健康づくりのサポートをしており、当社の直営施設での利用が可能となっております。

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)となりました。

(ゲーミング&システム事業)

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ます。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。

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。2006年9月に開催されたオセアニア地域最大規模のゲーミング見本市「Australasian Gaming Expo」では、ゲーミング機

器同士を接続してコンテンツの付加価値を高めるリンクプログレッシブや北米に続いて春先から販売開始した「K2V」プラットフォームを主力製品として、内外へ積極的にアピールしました。

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）となりました。

2. 財政状態

当中間連結会計期間の概況

	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)	増減
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,312	3,821	1,509
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,170	7,230	14,400
財務活動によるキャッシュ・フロー	23,899	22,330	1,569
為替変動の現金及び現金同等物に 対する影響額	512	392	120
現金及び現金同等物の純増減()額	13,905	25,347	11,442
現金及び現金同等物の中間期末残高	75,678	43,347	32,331

当中間連結会計期間における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して253億4千7百万円減少し、当中間連結会計期間末には433億4千7百万円となりました。

また、当中間連結会計期間における各キャッシュ・フローは次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当中間連結会計期間において営業活動により獲得した資金は、38億2千1百万円（前年同期比65.3%増）となりました。

これは主として、前年同期と比較して中間純利益の減少や売上債権に係る資金収支の減少等があった一方で、前中間連結会計期間の中間純利益には営業キャッシュ・フローを伴わない関連会社株式売却益が含まれていたことや、前年同期と比較して仕入債務に係る資金収支の増加があったこと等によるものであります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当中間連結会計期間において投資活動により使用した資金は、72億3千万円（前中間連結会計期間は71億7千万円の獲得）となりました。

これは主として、前中間連結会計期間における関連会社株式の売却収入が当中間連結会計期間にはなかったこと、有形固定資産の売却収入が前年同期と比較して減少したことや、設備投資等のために資本的支出を行ったこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当中間連結会計期間において財務活動により使用した資金は、223億3千万円(前年同期比6.6%減)となりました。これは主として、長期借入債務の返済や社債の償還による支出、配当金の支払による支出等によるものであります。

なお、キャッシュ・フロー指標のトレンドは下記のとおりであります。

	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年4月1日 至 2006年3月31日)
株主資本比率(%)	44.1	59.2	54.1
時価ベースの株主資本比率(%)	109.5	146.7	134.4
債務償還年数(年)			2.6
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	4.4	6.6	21.0

株主資本比率：株主資本/総資産

時価ベースの株主資本比率：株式時価総額/総資産

債務償還年数：有利子負債/営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー/利払い

(注) 1. 各指標は、いずれも連結ベースの数値により算出しております。

2. 営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
3. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っている全ての負債を対象としております。
4. 債務償還年数は、中間連結会計期間については記載しておりません。

3. 今後の取り組み

(デジタルエンタテインメント事業)

ゲームソフトでは、任天堂「Wii」およびソニー・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」の新ハード発売に対応して、国内および海外市場向けにWii版「Elebits」や国内向けにプレイステーション3版「麻雀格闘倶楽部 全国対戦版」の発売を予定しております。サッカータイトルでは欧州で絶大な人気を誇る「PRO EVOLUTION SOCCER 6」や、国内向けに「Jリーグ ウィニングイレブン10+ 欧州リーグ'06-'07」の発売を予定しております。野球タイトルの「実況パワフルプロ野球13決定版」、メタルギアシリーズの最新作「METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS」、株式売買シミュレーション「株式売買トレーナー カブトレ!」、定番音楽タイトル「Karaoke Revolution American Idol」をはじめとする多彩なラインナップで売上拡大を図ってまいります。

トイ&ホビーでは、遊戯王トレーディングカードゲームシリーズの新作を全世界で発売するとともに、各地でのティーチングイベントや大会を継続して開催し、グローバルにさらなる人気の定着を図ってまいります。また、携帯音楽プレイヤーに接続することによってキャラクターが誕生する「オトイズム」をはじめとして、「あつため研究所(ラボ)」「デジリマン」など新たな電子玩具を発売し、さらなる売上の拡大を図ってまいります。

アミューズメントでは、引き続き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の拡充を図ってまいります。ビデオゲームにおいては、昨今の学習系ゲーム市場の拡大を受け、大手語学スクールNOVAの協力、監修による英語クイズゲーム「NOVAうさぎのゲームde留学!?!」、脳をトレーニングすることにより活性化を促す新機軸ゲーム「脳開発研究所クルクルラボ」および市場で高い評価を得ております「ベースボールヒーローズ」シリーズの最新作を投入いたします。また、メダルゲームでは、好評を博しております超大型ブッシャー機「GRANDCROSS」および大型競馬マスメダルゲームの拡販に注力してまいります。

オンラインでは、2006年9月よりトイ&ホビーでのフィギュア「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 Only Love」と連動させたサービス提供を進めました。このように今後も成長が予想されるオンラインゲーム事業を他事業との連動させた形で積極的に推進してまいります。モバイル事業におきましても、デジタルコミックやデコメールなどの新規サイトを立ち上げ、各ジャンルトップの地位を目指してまいります。

マルチメディアでは、2006年10月より「ときめきメモリアル Only Love」のTVアニメ放映開始に続き、2007年1月からは「セイントオクトーバー」のTVアニメ放映を予定しております。当社オリジナルのコンテンツを創出し、そこから派生する音楽CDや映像DVD、ノベルス等の関連書籍を順次投入していくとともにデジタルエンタテインメントの各事業にて商品展開を行います。また、健康関連書籍シリーズを投入し、デジタルエンタテインメントの枠を超えたグループ内での高いシナジーを追求してまいります。

(健康サービス事業)

健康サービス事業では、時代の要請に応えるとともに、一歩進んだ新たな商品・サービスを創出し、これまで以上に積極的な事業展開を図ります。

施設運営事業では、「安全、清潔、快適」を基本として、お客様が自らの健康を安定的に維持・向上できる高品質なサービスを提供し、その価値に満足してご利用いただける施設運営を、これまで以上に実現してまいります。

商品開発事業では、引き続き魅力的な商品の開発を進めるとともに、2008年度からの特定健診・特定保健指導の義務化により生まれる市場を視野に、当社グループの強みを活かした事業展開を進めてまいります。また、2006年5月にグループ入りしたコンビウエルネス株式会社の健康関連機器の拡充を図り、一層の事業拡大を目指します。

また、当社は、「パンパシフィック水泳選手権大会」や「世界体操競技選手権大会」などでの所属選手の活躍や、昨年引き続き日本・アジア野球の国際大会となる「KONAMI CUP アジアシリーズ2006」オフィシャルスポンサーなどを通じて、幅広くお客様に感動を提供できるよう努めてまいります。

(ゲーミング&システム事業)

当中間連結会計期間にライセンス取得したペンシルバニア州をはじめとした北米各州でのカジノ合法化、東南アジアなどでの需要増加など、ゲーミング市場の拡大が見込まれる中、ビデオスロット・メカニカルリールスロットの機器販売と「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」の新規販売に加え、プロフィットシェア形式によるマシン設置やシステムの保守サービスから得られる定期収入売上を増加させて経営の安定化を図ってまいります。また、2006年11月には、北米最大規模のゲーミングショーである「Global Gaming Expo」への出展を予定しており、スロットマシンとシステム両面において当社のプレゼンスの向上を目指します。

通期の業績予想につきましては、2006年3月期決算発表時(2006年5月17日)公表どおりで変更ございません。なお、当連結会計年度の期末配当金は、1株当たり27円(中間配当金27円と合わせ、通期では1株につき54円)とさせていただきます。

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでいます。したがって、これらの業績見通しにのみ全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれます。

4 . 中間連結貸借対照表

区分	前中間連結会計期間末 (2005年9月30日)		当中間連結会計期間末 (2006年9月30日)		前連結会計年度末 (2006年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(資産の部)						
流動資産						
1. 現金及び現金同等物	75,678		43,347		68,694	
2. 受取手形及び売掛金 (貸倒引当金控除後) - 2005年9月30日、2006 年9月30日及び2006年3 月31日現在の貸倒引当 金はそれぞれ463百万 円、531百万円及び541 百万円	24,992		27,053		32,294	
3. 棚卸資産	22,988		24,356		20,109	
4. 繰延税金資産	12,878		16,755		16,510	
5. 前払費用及びその他の 流動資産	8,990		8,639		6,720	
流動資産合計	145,526	47.9	120,150	42.8	144,327	47.7
有形固定資産	52,277	17.2	44,221	15.8	42,452	14.0
投資及びその他の資産						
1. 市場性のある有価証券	185		531		572	
2. 関連会社に対する投資	-		6,084		6,050	
3. 識別可能な無形固定資産	45,944		38,752		38,575	
4. 営業権	15,471		22,962		22,102	
5. 差入保証金	25,182		26,488		25,277	
6. その他の資産	19,436		18,095		20,103	
7. 繰延税金資産	-		3,252		3,179	
投資及びその他の資産 合計	106,218	34.9	116,164	41.4	115,858	38.3
資産合計	304,021	100.0	280,535	100.0	302,637	100.0

区分	前中間連結会計期間末 (2005年9月30日)		当中間連結会計期間末 (2006年9月30日)		前連結会計年度末 (2006年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(負債の部)						
流動負債						
1. 短期借入金	9,990		500		958	
2. 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	17,147		22,860		24,492	
3. 支払手形及び買掛金	13,399		19,611		19,357	
4. 未払税金	18,951		2,206		7,487	
5. 未払費用	17,358		14,116		16,323	
6. 前受収益	5,963		5,318		5,353	
7. その他の流動負債	5,962		5,271		7,254	
流動負債合計	88,770	29.2	69,882	24.9	81,224	26.9
固定負債						
1. 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)	40,717		21,337		35,631	
2. 退職給付引当金	2,614		2,684		2,658	
3. 繰延税金負債	15,822		12,605		11,924	
4. その他の固定負債	6,559		5,570		5,264	
固定負債合計	65,712	21.6	42,196	15.0	55,477	18.3
負債合計	154,482	50.8	112,078	39.9	136,701	45.2
(少数株主持分)						
少数株主持分	15,598	5.1	2,510	0.9	2,121	0.7
(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						
普通株式 - 無額面：授權株式数 450,000,000株 発行済株式数 2005年9月30日現在 139,531,708株 2006年9月30日及び2006年3月31 日現在 143,555,786株 自己株式を除く発行済株式数 2005年9月30日現在 130,306,075株 2006年9月30日現在 137,215,841株 2006年3月31日現在 137,152,347株	47,399	15.6	47,399	16.9	47,399	15.7
資本剰余金	70,376	23.1	77,178	27.5	77,110	25.5
利益準備金	207	0.1	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	41,308	13.6	55,167	19.7	53,756	17.7
その他の包括利益累計額	2,820	0.9	4,431	1.6	3,957	1.3
	162,110	53.3	184,459	65.8	182,506	60.3
自己株式 - 取得原価 2005年9月30日現在 9,225,633株 2006年9月30日現在 6,339,945株 2006年3月31日現在 6,403,439株	28,169	9.2	18,512	6.6	18,691	6.2
資本合計	133,941	44.1	165,947	59.2	163,815	54.1
負債、少数株主持分及び資本合計	304,021	100.0	280,535	100.0	302,637	100.0

5 . 中間連結損益計算書

区分	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)		当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)		前連結会計年度 (自 2005年4月1日 至 2006年3月31日)	
	金額(百万円)	百分比 (%)	金額(百万円)	百分比 (%)	金額(百万円)	百分比 (%)
売上高及び営業収入						
(1)製品売上高	74,377		79,353		186,875	
(2)サービス収入	37,493		40,246		75,262	
売上高及び営業収入合計	111,870	100.0	119,599	100.0	262,137	100.0
営業費用						
(1)製品売上原価	44,038		45,547		112,613	
(2)サービス原価	36,572		37,797		72,131	
(3)長期性資産減損費用	-		-		10,533	
(4)無形固定資産減損費用	-		-		9,180	
(5)販売費及び一般管理費	23,798		26,140		55,199	
営業費用合計	104,408	93.3	109,484	91.5	259,656	99.1
営業利益	7,462	6.7	10,115	8.5	2,481	0.9
その他の収益(費用)						
(1)受取利息	365		398		716	
(2)支払利息	531		579		1,137	
(3)関連会社株式売却益	6,917		-		6,917	
(4)その他 - 純額	122		50		539	
その他の収益(費用) - 純額	6,873	6.1	231	0.2	5,957	2.3
税引前中間(当期)利益	14,335	12.8	9,884	8.3	8,438	3.2
法人税等	7,167	6.4	4,473	3.8	10,270	3.9
少数株主利益及び持分法 投資利益(損失)調整前中 間(当期)利益	7,168	6.4	5,411	4.5	18,708	7.1
少数株主利益	204	0.2	378	0.3	4,267	1.7
持分法投資利益 (損失) - 純額	-	-	81	0.1	33	0.0
中間(当期)純利益	6,964	6.2	5,114	4.3	23,008	8.8

(1株当たり情報)

区分	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年4月1日 至 2006年3月31日)
1株当たり中間(当期) 純利益	53.45円	37.28円	175.86円
潜在株式調整後1株当たり 中間(当期)純利益	53.44円	37.27円	175.80円
加重平均発行済株式数	130,300,952株	137,164,825株	130,835,422株
潜在株式調整後発行済株式数	130,316,192株	137,212,311株	130,877,436株

(注) 1株当たり中間(当期)純利益は、米国財務会計基準書(SFAS)第128号「1株当たり利益」に基づいて計算しております。

6 . 中間連結資本勘定計算書

	前中間連結会計期間 (自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年4月1日 至 2006年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
資本金			
(1) 期首残高	47,399	47,399	47,399
(2) 中間期末(期末)残高	47,399	47,399	47,399
資本剰余金			
(1) 期首残高	46,736	77,110	46,736
(2) 子会社との合併及び株式交換 による新株発行	23,583	-	33,095
(3) 自己株式の処分による減少	-	86	2,818
(4) 株式に基づく報酬	57	154	97
(5) 中間期末(期末)残高	70,376	77,178	77,110
利益準備金			
(1) 期首残高	-	284	-
(2) 利益剰余金からの組入れ	207	-	284
(3) 中間期末(期末)残高	207	284	284
利益剰余金			
(1) 期首残高	37,776	53,756	37,776
(2) 中間(当期)純利益	6,964	5,114	23,008
(3) 配当金			
1株当たり27.0円	3,225	3,703	-
1株当たり54.0円	-	-	6,744
(4) 利益準備金への組入れ	207	-	284
(5) 中間期末(期末)残高	41,308	55,167	53,756
その他の包括利益累計額			
(1) 期首残高	2,217	3,957	2,217
(2) 為替換算調整額	759	483	1,888
(3) 売却可能な有価証券の未実現 評価損益 - 純額	156	25	132
(4) 最小年金債務調整額	-	16	16
(5) 中間期末(期末)残高	2,820	4,431	3,957
自己株式 - 取得原価			
(1) 期首残高	28,271	18,691	28,271
(2) 自己株式の取得	29	52	71
(3) 代用自己株式としての使用 による自己株式の処分	131	-	18,064
(4) 新株予約権の行使による減少	-	231	39
(5) 子会社による親会社株式の取得	-	-	8,452
(6) 中間期末(期末)残高	28,169	18,512	18,691
資本合計	133,941	165,947	163,815

7 . 中間連結キャッシュ・フロー計算書

	前中間連結会計期間 (自 2005年 4月 1日 至 2005年 9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年 4月 1日 至 2006年 9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年 4月 1日 至 2006年 3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
営業活動による キャッシュ・フロー			
中間(当期)純利益	6,964	5,114	23,008
営業活動によるキャッシュ・ フローへの調整項目			
減価償却費	4,484	4,902	13,782
貸倒引当金の純増減()	105	18	10
長期性資産減損費用	-	-	10,533
無形固定資産減損費用	-	-	9,180
有形固定資産売却損益()	484	76	645
投資有価証券売却損益()	-	-	173
関連会社株式売却益()	6,917	-	6,917
持分法投資損益()	-	81	33
少数株主損()益	204	378	4,267
繰延税額	5,258	501	5,485
資産及び負債の増減			
受取手形及び売掛金の 純増()減	10,559	6,556	3,369
棚卸資産の純増()減	4,793	4,119	635
支払手形及び買掛金の 純増減()	2,902	353	2,945
未払税金の純増減()	9,384	5,265	20,772
未払費用の純増減()	1,560	1,923	3,043
前受収益の純増減()	567	34	43
その他 - 純額	211	1,913	1,795
営業活動による キャッシュ・フロー	2,312	3,821	23,879

	前中間連結会計期間 (自 2005年 4月 1日 至 2005年 9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年 4月 1日 至 2006年 9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年 4月 1日 至 2006年 3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
投資活動による キャッシュ・フロー			
関連会社株式の売却収入	11,016	-	11,016
資本的支出	5,784	5,141	14,513
有形固定資産の売却収入	2,484	25	2,455
投資有価証券の売却収入	-	-	245
新規子会社の取得による 収入(支出)	1,433	227	1,433
関係会社株式の取得による 支出	695	-	6,688
差入保証金の純増()減	833	768	697
営業譲受による支出	-	1,061	-
その他 - 純額	451	58	517
投資活動による キャッシュ・フロー	7,170	7,230	7,266

	前中間連結会計期間 (自 2005年 4月 1日 至 2005年 9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2006年 4月 1日 至 2006年 9月30日)	前連結会計年度 (自 2005年 4月 1日 至 2006年 3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
財務活動による キャッシュ・フロー			
短期借入金の純増減()	3,632	452	12,551
長期借入債務の返済支出	619	1,696	1,099
キャピタル・リース債務の 元本返済支出	1,210	1,541	2,526
社債の償還による支出	15,000	15,000	15,000
配当金の支払	3,369	3,714	7,025
自己株式の取得支出	29	52	71
その他 - 純額	40	125	58
財務活動による キャッシュ・フロー	23,899	22,330	38,330
為替変動の現金及び現金同等物 に対する影響額	512	392	828
現金及び現金同等物の純増減 ()額	13,905	25,347	20,889
現金及び現金同等物の期首残 高	89,583	68,694	89,583
現金及び現金同等物の中間期 末(期末)残高	75,678	43,347	68,694

8. セグメント情報

(1) 事業別セグメント情報

前中間連結会計期間(自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	健康サービス 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	その他又は 全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益					
売上高					
(1)外部顧客に対する売上高	65,864	40,553	4,727	726	111,870
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	807	56	-	863	-
計	66,671	40,609	4,727	137	111,870
営業費用	53,623	39,928	4,724	6,133	104,408
営業損益	13,048	681	3	6,270	7,462

当中間連結会計期間(自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	健康サービス 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	その他又は 全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益					
売上高					
(1)外部顧客に対する売上高	62,834	44,391	7,718	4,656	119,599
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	706	54	-	760	-
計	63,540	44,445	7,718	3,896	119,599
営業費用	52,154	41,073	6,714	9,543	109,484
営業損益	11,386	3,372	1,004	5,647	10,115

前連結会計年度(自 2005年4月1日 至 2006年3月31日)

	デジタルエンタテインメント 事業 (百万円)	健康サービス 事業 (百万円)	ゲーミング&システム 事業 (百万円)	その他又は 全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益					
売上高					
(1)外部顧客に対する売上高	163,624	81,117	10,621	6,775	262,137
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	1,652	92	2	1,746	-
計	165,276	81,209	10,623	5,029	262,137
営業費用	131,426	98,268	10,563	19,399	259,656
営業損益	33,850	17,059	60	14,370	2,481

1. 各事業別セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりです。

デジタルエンタテインメント事業

「ゲームソフト」「玩具&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つの領域

ゲームソフト

家庭用ゲームソフトの制作・製造・販売、

家庭用ゲームソフトの買い付け及び配給

玩具&ホビー

カードゲーム、電子玩具、男児向け玩具、玩具菓子、フィギュア、キャラクターグッズ等の企画・制作・製造・販売

アミューズメント

ビデオゲーム及びメダルゲーム等のアミューズメント施設向けコンテンツの制作・製造・販売

オンライン	オンラインゲームの制作、オンラインゲームに関わるシステムの構築、
マルチメディア	オンラインサーバーの管理運営、携帯電話向けコンテンツの制作・配信 音楽・映像パッケージ商品の企画・制作・販売、 書籍・雑誌の企画・制作・販売
健康サービス事業	スポーツクラブ施設運営、フィットネス機器から健康関連商品の制作・ 製造・販売
ゲーミング&システム事業	カジノ施設向けゲーミング機の制作・製造・販売

2. その他の項目は、米国財務会計基準書(SFAS)第131号「企業のセグメント及び関連情報に関する開示」における量的基準を満たさない事業から構成されております。
3. 全社の項目は、主に本社費用から構成されております。
4. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去及び棚卸資産の未実現利益消去等から構成されております。
5. 「セグメント間の内部売上高又は振替高」は、主に、デジタルエンタテインメント事業から健康サービス事業へのハードウェア製品及び部品の販売から構成されております。
6. 2005年10月1日付で、ヘルス&フィットネス事業は健康サービス事業に、カジノ事業はゲーミング&システム事業に、それぞれ名称変更しております。

(2) 所在地別セグメント情報

前中間連結会計期間(自 2005年4月1日 至 2005年9月30日)

	日本 (百万円)	米州 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	90,332	12,358	5,120	4,060	111,870	-	111,870
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	11,396	881	22	64	12,363	12,363	-
計	101,728	13,239	5,142	4,124	124,233	12,363	111,870
営業費用	93,063	13,557	6,923	3,268	116,811	12,403	104,408
営業損益	8,665	318	1,781	856	7,422	40	7,462

当中間連結会計期間(自 2006年4月1日 至 2006年9月30日)

	日本 (百万円)	米州 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	99,201	11,792	5,117	3,489	119,599	-	119,599
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	7,450	539	237	177	8,403	8,403	-
計	106,651	12,331	5,354	3,666	128,002	8,403	119,599
営業費用	95,233	13,324	6,707	3,371	118,635	9,151	109,484
営業損益	11,418	993	1,353	295	9,367	748	10,115

前連結会計年度（自 2005年4月1日 至 2006年3月31日）

	日本 (百万円)	米州 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・中東 (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	193,108	33,797	27,387	7,845	262,137	-	262,137
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	31,488	1,545	902	361	34,296	34,296	-
計	224,596	35,342	28,289	8,206	296,433	34,296	262,137
営業費用	222,559	37,688	27,181	6,895	294,323	34,667	259,656
営業損益	2,037	2,346	1,108	1,311	2,110	371	2,481

外部顧客に対する売上高については、製品が販売され、サービスが提供される場所に基づいてそれぞれの地域を決定しております。

（注記）

この連結財務諸表は、米国において一般に公正妥当と認められた会計原則に基づいて作成しております。