

KONAMI

2009年3月期第1四半期決算短信 補足資料

**コナミ株式会社
2008年8月5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 ('07/4-'07/6)	当第1四半期 ('08/4-'08/6)	08年通期実績 ('07/4-'08/3)	09年通期計画 ('08/4-'09/3)
売上高				
デジタルエンタテインメント事業	349	449	1,789	2,000
健康サービス事業	216	222	865	950
ゲーミング & システム事業	36	37	185	210
その他/消去	6	1	134	140
売上高合計	607	708	2,974	3,300
営業利益				
デジタルエンタテインメント事業	83	132	354	430
健康サービス事業	18	6	53	60
ゲーミング & システム事業	4	5	28	35
その他/消去	-35	-26	-96	-75
営業利益合計	70	116	338	450

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 (’07/4-’07/6)	当第1四半期 (’08/4-’08/6)
ゲームソフト	124	196
アミューズメント	128	137
カードゲーム	46	57
オンライン	50	64
その他	1	-5
売上高合計	349	449
営業利益	83	132
営業利益率	23.8%	29.3%

◆ 第1四半期のポイント

- 「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS」の全世界出荷本数が300万本を突破
- スポーツ・音楽ゲームなどグローバルで通用するコンテンツのリピート販売が順調
- 「HORSERIDERS」などのアミューズメント施設向け商品が堅調
- 「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが国内を中心に順調に推移

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

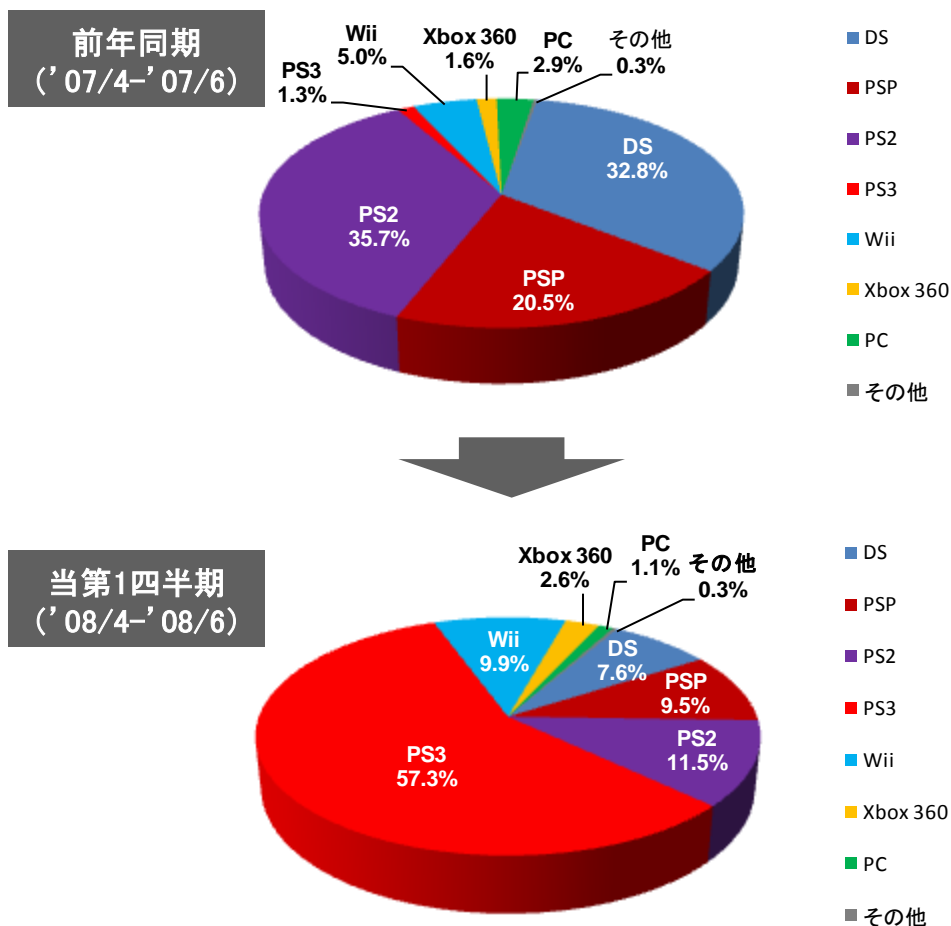
＜地域別販売本数：万本＞

	前年同期	当第1四半期
	('07/4-'07/6)	('08/4-'08/6)
日本	191	193
北米	39	259
欧州	148	230
アジア	4	12
合計	382	694

＜ジャンル別販売本数：万本＞

	前年同期	当第1四半期
	('07/4-'07/6)	('08/4-'08/6)
サッカー	102	95
野球	31	36
アニメ	39	30
音楽	16	33
メタルギア	20	394
その他	174	105
合計	382	694

■ プラットフォーム別販売本数比率の推移



デジタルエンタテインメント事業(3)

◆ 参考: 今後のゲームソフトラインナップ

➤ マーケットから絶大な支持を得ているスポーツ・音楽ゲームのさらなる展開に加えて
コナミフランチャイズタイトルを展開

■「PRO EVOLUTION SOCCER 2009」、「ワールドサッカー ウイニングイレブン2009」
(PS3・Xbox 360・PS2・PSP他 欧州:2008年秋発売予定 日本:今冬発売予定)

■「実況パワフルプロ野球15」(PS2、Wii 日本:2008年07月24日発売)

「実況パワフルメジャーリーグ3」(PS2、Wii 日本:2008年10月2日発売予定)

「MLB POWER PROS 2008」(PS2、Wii 北米:2008年7月29日発売、DS 8月発売予定)

■「DanceDanceRevolution HOTTEST PARTY 2」(Wii 北米:2008年秋発売予定)

「Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2」(PS3・Xbox 360・Wii 北米:今冬発売予定)

「Rock Revolution」



PS3・Xbox 360・Wii・DS
北米:2008年秋発売予定
欧州:2009年発売予定

「Castlevania Judgment」



Wii
北米:2008年秋発売予定
欧州:発売日未定

「Silent Hill: Homecoming」



PS3・Xbox 360
北米・欧州:2008年9月発売予定

◆ 売上高・営業利益

(単位: 億円)

	前年同期 ('07/4-'07/6)	当第1四半期 ('08/4-'08/6)
直営事業	183	187
受託事業(※)	14	14
その他	19	21
売上高合計	216	222
営業利益	18	6
営業利益率	8.3%	2.6%

(※) 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1四半期のポイント

- 直営223施設(前年同期比+15)、受託114施設(前年同期比+3)、合計337施設(前年同期比+18)
- 直営会員数965,019人(前年同期比-2.6%)
- 直営3施設新規出店、スポーツプレックス・ジャパンの吸収合併により東京・神奈川地区の事業基盤を強化
- 新規出店に係る先行コストの発生、原油高等による施設の管理運営コストの増加

◆ 売上高・営業利益

(単位: 億円)

	前年同期 ('07/4 - '07/6)	当第1四半期 ('08/4 - '08/6)
売上高	36	37
営業利益	4	5
営業利益率	11.1%	12.9%

◆ 第1四半期のポイント

- 北米市場を中心に、「K2V」シリーズのスロットマシンや5リールメカニカルスロットマシン「Advantage 5」の販売を強化
- 「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」やパーティシペーションによる収益構造の安定化を推進
- 豪州市場では主要州における設置台数制限、禁煙規制等の影響により需要が減少

以上