

2024年3月期第2四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社  
2023年11月2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)デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5)スポーツ事業において、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)国際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

## 目次

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別利益	6
➤ 2024年3月期配当予想	7
➤ デジタルエンタテインメント事業	8
➤ アミューズメント事業	9
➤ ゲーミング & システム事業	10
➤ スポーツ事業	11
➤ 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインアップ	12
➤ 連結経営成績	14
➤ 連結財政状態	15
➤ 連結キャッシュフロー	16

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 ( '22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 ( '23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3)
売上高	1,484	1,539	55	+3.7%	3,280
事業利益	256	354	98	+38.3%	630
その他の収益費用	△2	0	2	-	△30
営業利益	254	354	100	+39.6%	600
税引前利益	275	370	95	+34.7%	590
当期利益	198	268	70	+35.2%	410
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	147.87	197.95	50.08		302.45

## セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 ( '22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 ( '23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3)
デジタルエンタテインメント事業	1,027	1,021	△6	△0.6%	2,160
アミューズメント事業	72	100	28	+39.3%	270
ゲーミング&システム事業	171	191	20	+11.6%	390
スポーツ事業	225	238	13	+6.0%	495
消去	△11	△12	△1	-	△35
売上高合計	1,484	1,539	55	+3.7%	3,280

## セグメント別利益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 ( '22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 ( '23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3)
デジタルエンタテインメント事業	235	310	75	+32.0%	555
アミューズメント事業	11	12	1	+13.6%	55
ゲーミング&システム事業	20	31	11	+55.7%	65
スポーツ事業	5	16	11	+219.4%	10
全社及び消去	△14	△15	△1	-	△55
事業利益 計	256	354	98	+38.3%	630
その他の収益及びその他の費用	△2	0	2	-	△30
営業利益 合計	254	354	100	+39.6%	600

## 2024年3月期配当予想(変更なし)

(単位: 円)

	2023年3月期 実績 ( '22/4-'23/3)	2024年3月期 予想 ( '23/4-'24/3)	前年比 増減額
中間配当金	62.00	62.00 (予定)	0.00
期末配当金	62.00	62.00 (予想)	0.00
年間配当金	124.00	124.00 (予想)	0.00

5月11日に公表した予想より変更なし。中間配当金は1株当たり62円とする予定であります。

## デジタルエンタテインメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 (‘22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 (‘23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 (‘23/4-‘24/3)
売上高	1,027	1,021	△6	△0.6%	2,160
事業利益	235	310	75	+32.0%	555
営業利益	235	310	75	+32.0%	525
営業利益率	23%	30%			24%

### 第2四半期のポイント

- 大型アップデートを実施した「eFootball™ 2024」が高評価を維持
- 「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」の配信を開始し好調な出足を記録
- カードゲームでは2024年2月に東京ドームで開催されるイベント「遊戯王デュエルモンスターズ 決闘者伝説 QUATER CENTURY」を発表
- eスポーツの取り組みとしては、世界トップデュエリストを決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2023」を4年ぶりに開催



## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 ( '22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 ( '23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3)
売上高	72	100	28	+39.3%	270
事業利益	11	12	1	+13.6%	55
営業利益	11	12	1	+14.0%	55
営業利益率	15%	12%			20%

### 第2四半期のポイント

- 前期に発売し高稼働が続く「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」が引き続き貢献
- スマートパチスロ「麻雀格闘倶楽部 覚醒」、「防空少女ラブキューレ2～極限の共鳴～」が稼働を開始
- 人気メダル機器シリーズの最新作を下期に複数タイトル投入
- 新作プライズゲーム「プクレ」を開発中

## ゲーミング&システム事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 (‘22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 (‘23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 (‘23/4-‘24/3)
売上高	171	191	20	+11.6%	390
事業利益	20	31	11	+55.7%	65
営業利益	20	32	12	+60.6%	65
営業利益率	12%	17%			17%

営業利益には、その他の収益1億円(24年3月期)を含んでおります。

### 第2四半期のポイント

- スロットマシン「DIMENSION」シリーズにおいて、G2Eで好評を得た43インチモニターを3台組み合わせた「DIMENSION 43x3」を第3四半期から市場投入
- カジノマネジメントシステム「SYNKROS」の高い評価を受けてカジノ施設への導入が引き続き拡大しており、下期にラスベガスで開業する大型IR施設でも稼働開始

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第2四半期 (‘22/4-9)	2024年3月期 第2四半期 (‘23/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2024年3月期 通期予想 (‘23/4-‘24/3)
売上高	225	238	13	+6.0%	495
事業利益	5	16	11	+219.4%	10
営業利益	3	15	12	+402.8%	10
営業利益率	1%	6%			2%

営業利益には、その他の費用2億円(23年3月期)、1億円(24年3月期)を含んでおります。

### 第2四半期のポイント

- 経済活動の正常化を背景とした需要の高まりを受けて増収増益
- 好評なピラティススタジオについて第2四半期に5店舗をオープンしたほか、第3四半期以降で8店舗をオープンする予定を発表(累計で22店舗)
- 今期において、新たにつがる市(青森県)、さいたま市(埼玉県)、旭市(千葉県)、豊島区(東京都)、岐阜市(岐阜県)のスポーツ施設の業務受託運営を開始し、12月に中央区(東京都)でも開始予定
- 好調な子ども向けのスイミングスクールを9月より新たに6施設で開講したほか、映像とAIを活用して練習効果を向上する「運動塾デジタルノート」を大人向けのプログラムにカスタマイズし9月から36施設で導入を開始

## 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインアップ(1)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※)
スーパーボンバーマン R 2	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2023年9月	DE
パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード	App Store, Google Play 家庭用	日本	モバイル: 2023年9月 家庭用: 未定	DE
METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2023年10月	DE
Super Crazy Rhythm Castle	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2023年11月	DE
桃太郎電鉄ワールド ~地球は希望でまわってる!~	Nintendo Switch™	日本	2023年11月	DE
CYGNi: All Guns Blazing	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2024年	DE
魂斗羅 オペレーション ガルガ	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2024年初頭	DE
幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争	Nintendo Switch™, PlayStation®4, Xbox One, Steam®	グローバル	未定	DE
シャインポスト Be Your アイドル!	App Store, Google Play	日本	未定	DE
METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	未定	DE
SILENT HILL 2	PlayStation®5, Steam®	グローバル	未定	DE
SILENT HILL: Townfall	未定	グローバル	未定	DE
SILENT HILL f	未定	グローバル	未定	DE

※ DE: デジタルエンタテインメント事業



METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1



パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード



桃太郎電鉄ワールド ~地球は希望でまわってる!~



魂斗羅 オペレーション ガルガ



SILENT HILL 2



CYGNi: All Guns Blazing

“PlayStation”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。  
Nintendo Switch のロゴ・Nintendo Switch は任天堂の商標です。  
日本プロ野球名球会公認 日本プロ野球OBクラブ公認 阪神甲子園球場公認  
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2022年のデータを基に制作しています  
©Konami Digital Entertainment  
©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment  
©KeelWorks Ltd 2023

## 第2四半期リリースタイトルと第3四半期以降のラインアップ(2)

タイトル	プラットフォーム	地域	リリース時期	セグメント(※)
防空少女ラブキューレ2～極限の共鳴～	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年8月	AM
麻雀格闘倶楽部 覚醒	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年9月	AM
戦国コレクション5超極楽LOOP	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年9月	AM
FORTUNE TRINITY 時空のダイヤモンド	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2023年10月	AM
エルドラクラウン 悠久のラビリンス	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2023年11月	AM
マジカルハロウィン8	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年12月	AM
カラコロッタ まぼろしの桃源郷	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2024年3月期 4Q	AM
ぱちんこG I 優駿倶楽部2 ラッキートリガーver	遊技機 (ぱちんこ)	日本	2024年3月	AM
プクレ	アーケード機器 (プライズゲーム)	日本	未定	AM
DIMENSION 43x3	ゲーミングマシン	北米	2024年3月期 3Q	GS

※ AM: アミューズメント事業 GS: ゲーミング&システム事業



麻雀格闘倶楽部 覚醒



マジカルハロウィン 8



エルドラクラウン 悠久のラビリンス



FORTUNE TRINITY 時空のダイヤモンド



DIMENSION 43x3



## 連結経営成績

(単位：億円)

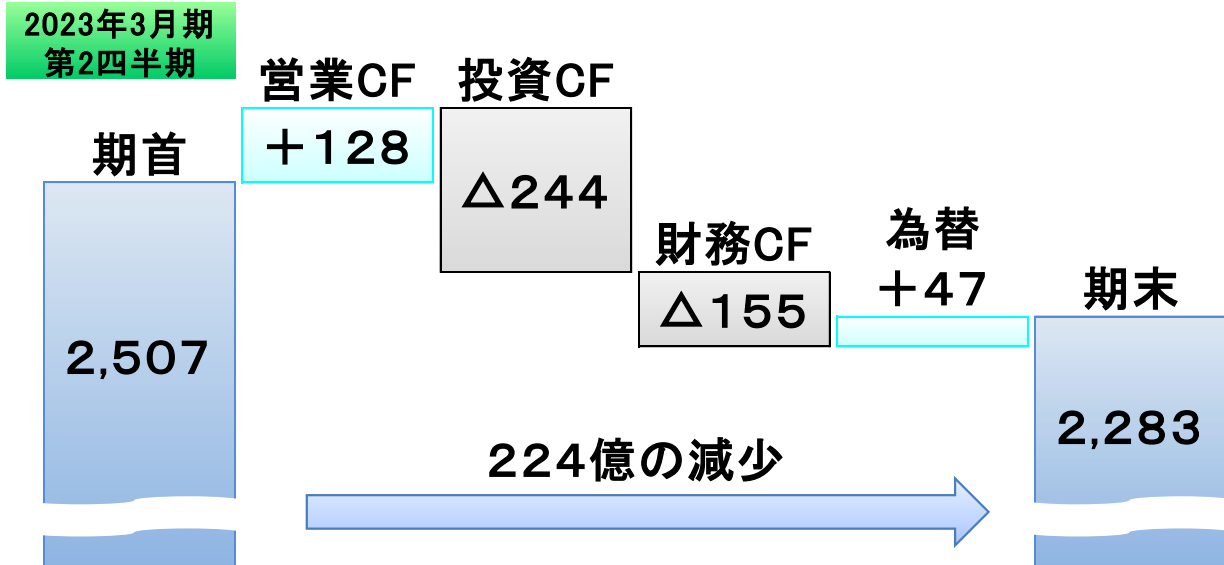
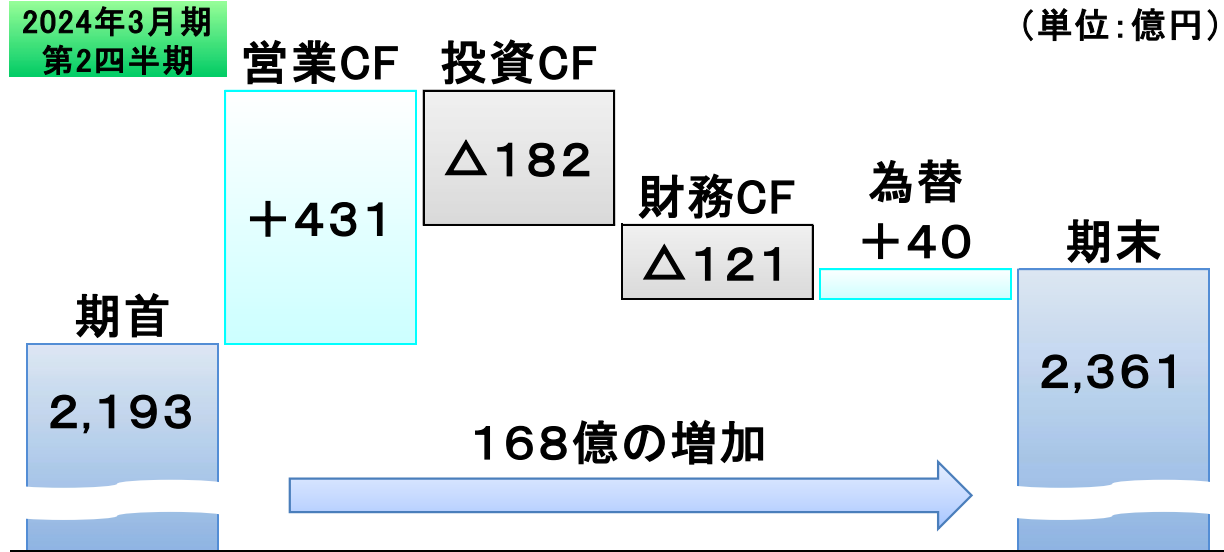
	2023年3月期 第2四半期	百分比 (%)	2024年3月期 第2四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,484	100.0%	1,539	100.0%	55	+3.7%
売上原価	△918	61.8%	△870	56.6%	47	
販売費及び一般管理費	△310	20.9%	△314	20.4%	△4	
その他の収益及び費用	△2	0.1%	0	-	2	
営業利益	254	17.1%	354	23.0%	100	+39.6%
金融収益	24		17		△7	
金融費用	△4		△3		1	
持分法による投資利益	1		2		1	
税引前利益	275	18.5%	370	24.1%	95	+34.7%
法人所得税	△76	5.1%	△102	6.6%	△25	
当期利益	198	13.4%	268	17.4%	70	+35.2%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	198	13.4%	268	17.4%	70	+35.2%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

## 連結財政状態

(単位：億円)

	2023年 3月末	2023年 9月末	増減		2023年 3月末	2023年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,193	2,361	168	営業債務及びその他の債務	376	343	△33
営業債権及びその他の債権	393	330	△63	その他の流動負債	375	383	8
棚卸資産	127	147	20	流動負債計	751	726	△25
その他の流動資産	188	145	△43	非流動負債			
流動資産計	2,900 (53.0%)	2,984 (52.3%)	83	社債及び借入金	598	598	0
非流動資産				その他の非流動負債	360	352	△8
有形固定資産	1,558	1,564	7	非流動負債計	959	950	△8
のれん及び無形資産	496	612	116	負債合計	1,709	1,676	△33
繰延税金資産	302	315	12	親会社の所有者帰属持分合計	3,763 (68.8%)	4,024 (70.6%)	262
その他の非流動資産	216	227	10	(1株当たり持分：円)	(2,775.65)	(2,968.73)	(193.08)
非流動資産	2,572 (47.0%)	2,717 (47.7%)	145	非支配持分	0	0	0
資産合計	5,472	5,701	229	資本合計	3,763	4,025	262
				負債及び資本合計	5,472	5,701	229

## 連結キャッシュフロー





以上