

2023年3月期第1四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社
2022年8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)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

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別利益	6
➤ デジタルエンタテインメント事業	7
➤ アミューズメント事業	8
➤ ゲーミング & システム事業	9
➤ スポーツ事業	10
➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ	11
➤ 連結経営成績	13
➤ 連結財政状態	14
➤ 連結キャッシュフロー	15

連結業績

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 ('22/4-'23/3)
売上高	683	719	36	+5.2%	3,200
事業利益	203	141	△ 62	△ 30.5%	810
その他の収益費用	△ 8	△ 1	8	-	△ 45
営業利益	194	140	△ 54	△ 27.8%	765
税引前利益	191	159	△ 33	△ 17.1%	765
当期利益	137	114	△ 22	△ 16.3%	550
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	102.54	85.41	△ 17.13		411.74

セグメント別売上高

(単位：億円)

	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 ('22/4-'23/3)
デジタルエンタテインメント事業	499	508	9	+1.9%	2,250
アミューズメント事業	36	29	△ 6	△17.5%	220
ゲーミング&システム事業	63	77	14	+22.2%	290
スポーツ事業	93	110	16	+17.6%	460
消去	△ 7	△ 5	2	-	△ 20
売上高合計	683	719	36	+5.2%	3,200

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 ('22/4-'23/3)
デジタルエンタテインメント事業	192	134	△ 58	△30.3%	765
アミューズメント事業	3	1	△ 2	△66.2%	40
ゲーミング & システム事業	9	8	△ 1	△10.1%	40
スポーツ事業	6	4	△ 1	△24.4%	10
全社及び消去	△ 7	△ 6	1	-	△ 45
事業利益 計	203	141	△ 62	△30.5%	810
その他の収益及びその他の費用	△ 8	△ 1	8	-	△ 45
新型コロナウイルス感染症関連損失	△ 9	0	9	-	0
その他	1	△ 1	△ 1	-	△ 45
営業利益 合計	194	140	△ 54	△27.8%	765

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 (’21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 (’22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 (’22/4-’23/3)
売上高	499	508	9	+1.9%	2,250
事業利益	192	134	△ 58	△30.3%	765
営業利益	192	134	△ 58	△30.3%	720
営業利益率	38%	26%			32%

第1四半期のポイント

- 「eFootball™ 2022」の家庭用版(バージョン1.0.0)を4月にアップデート配信したほか、6月にはモバイル版の配信を開始
- パワプロシリーズ2年ぶりの新作となる家庭用ゲーム「eBASEBALLパワフルプロ野球2022」を発売
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」が前期からの好調を維持しグローバルで売上が伸長
- eスポーツの取り組みとしては「eFootball™ 2022」の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2022」を開催したほか、「遊戯王 デュエルリンクス」の大規模オンライン大会「KCグランドトーナメント2022」の予選を開催

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 ('22/4-'23/3)
売上高	36	29	△ 6	△17.5%	220
事業利益	3	1	△ 2	△66.2%	40
営業利益	2	1	△ 1	△43.1%	40
営業利益率	5%	4%			18%

営業利益には、その他の費用1億円(22年3月期)を含む

第1四半期のポイント

- ▶ オンライン対戦型麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」シリーズが20年目の節目を迎え、最新作「麻雀格闘倶楽部 Extreme」が稼働を開始
- ▶ アーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しむことができるサービス「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」のユーザー数が引き続き増加
- ▶ 音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」がチームオーナーとして新たに2社を加えた全8社で規模を拡大して開幕

ゲーミング&システム事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 ('21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 ('22/4-'23/3)
売上高	63	77	14	+22.2%	290
事業利益	9	8	△ 1	△10.1%	40
営業利益	9	8	△ 1	△10.4%	40
営業利益率	15%	11%			14%

円安による前年比為替影響は、売上+11億円、営業利益+1億円

第1四半期のポイント

- ▶ 北米市場及び豪州市場では新型コロナウイルス感染症拡大前のオペレーションに戻り、主力商品である「DIMENSION」シリーズの各種筐体の販売が好調
- ▶ ニューヨーク州において、コナミとしては初となるVLT(ビデオ・ロテリー・ターミナル)市場へ参入
- ▶ カジノマネジメントシステムは好調を維持し、カジノ施設への「SYNKROS」の導入が引き続き進む

売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第1四半期 (’21/4-6)	2023年3月期 第1四半期 (’22/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期予想 (’22/4-’23/3)
売上高	93	110	16	+17.6%	460
事業利益	6	4	△1	△24.4%	10
営業利益	△3	4	7	-	10
営業利益率	△3%	4%			2%

営業利益には、その他の費用9億円(22年3月期)を含む

第1四半期のポイント

- 資産を持たない形でネットワークを拡大するビジネス形態として新たに横浜市、秦野市、京都市及び福岡市のスポーツ施設の業務受託運営を開始
- 学校水泳授業の受託ニーズの高まりを受け、埼玉県志木市内の全8校の小学校にて水泳指導業務を開始
- こども向けスイミングスクールにおいて映像とAIを活用し練習効果を向上させる新たなデジタルサービスである「運動塾 デジタルノート」の提供を開始(2022年度末までに約100店舗への導入を目指す)

第1四半期リリースタイトルと第2四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(※1)
CRIMESIGHT	Steam®	グローバル	2022年4月	DE
eBASEBALL/パワフルプロ野球2022	Nintendo Switch™, PlayStation®4	日本	2022年4月	DE
Frogger and the Rumbling Ruins	Apple Arcade	グローバル	2022年6月	DE
遊戯王クロスデュエル	App Store, Google Play	海外の一部の国 (※2)	2022年7月	DE
AMAZING BOMBERMAN	Apple Arcade	グローバル	2022年8月	DE
Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X/S, Steam®	グローバル	2022年8月	DE
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	DE
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!! いくぞ!ゴーラッシュ!!	Nintendo Switch™	日本	今冬	DE
シャインポスト	App Store, Google Play	日本	未定	DE

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業
 ※2 香港・カナダ・オランダの3ヶ国

“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。



Teenage Mutant Ninja Turtles:
The Cowabunga Collection



遊戯王ラッシュデュエル
最強バトルロイヤル!!
いくぞ!ゴーラッシュ!!



eBASEBALL
パワフルプロ野球2022



Frogger and the Rumbling Ruins



遊戯王クロスデュエル



スーパーボンバーマン R 2

©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

©Konami Digital Entertainment
 一般社団法人日本野球機構承認

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

©2022 Viacom Overseas Holdings C.V. All Rights Reserved. ©Konami Digital Entertainment

第1四半期リリースタイトルと第2四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(※)
麻雀格闘倶楽部 Extreme	アミューズメントマシン	日本	2022年4月	AM
BASEBALL COLLECTION SEASON 2022	アミューズメントマシン	日本	2022年4月	AM
ボンバーガール レインボー	アミューズメントマシン	日本	2022年7月	AM
ボンバーガール	アミューズメントマシン	日本	2022年9月	AM
チェイスチェイスジョーカーズ	アミューズメントマシン	日本	未定	AM
DIMENSION 75C	ゲーミングマシン	北米	2022年8月	GS
DIMENSION TOP Box	ゲーミングマシン	北米	2022年12月	GS

※ AM: アミューズメント事業 GS: ゲーミング&システム事業



©Konami Amusement

チェイスチェイスジョーカーズ



©Konami Amusement

ボンバーガール



©Konami Amusement

麻雀格闘倶楽部 Extreme



©Konami Amusement

ボンバーガール レインボー



DIMENSION 75C



DIMENSION TOP Box

連結経営成績

(単位：億円)

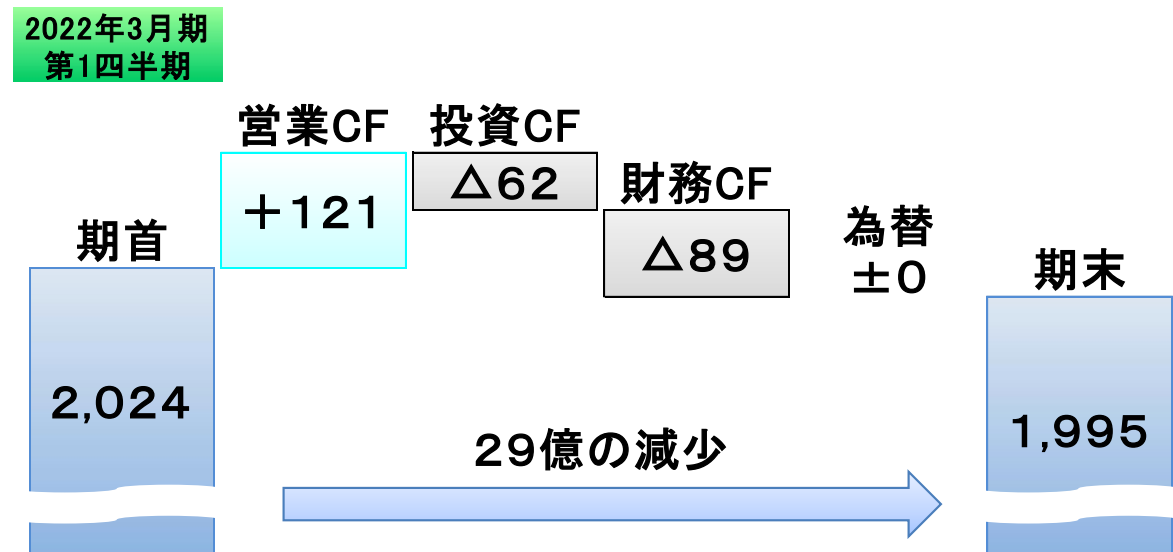
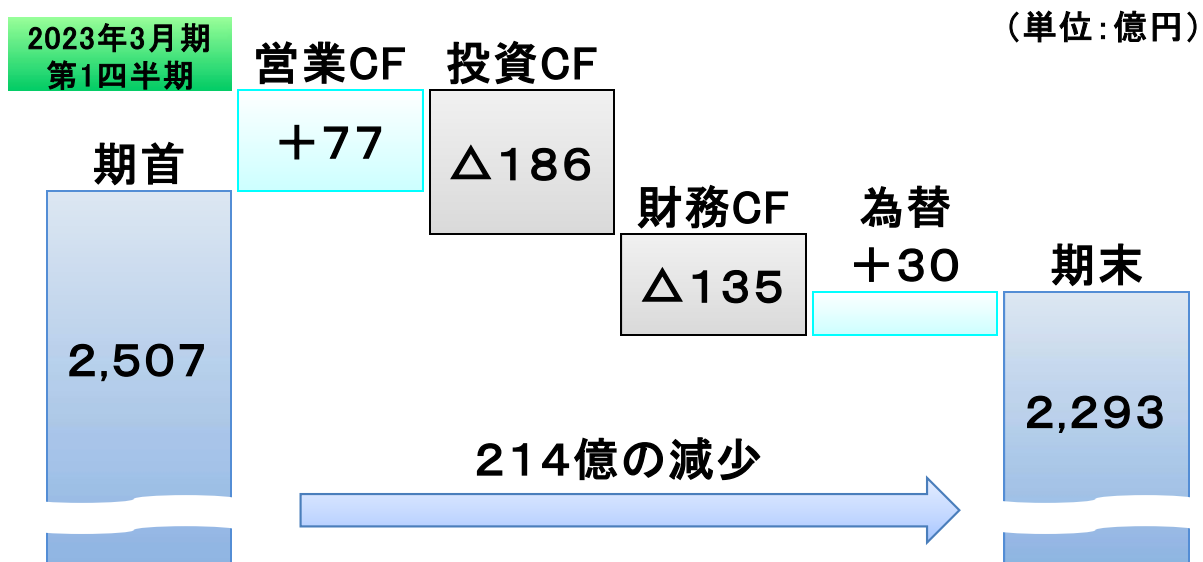
	2022年3月期 第1四半期	百分比 (%)	2023年3月期 第1四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	683	100.0%	719	100.0%	36	+5.2%
売上原価	△ 360	52.7%	△ 431	60.0%	△ 72	
販売費及び一般管理費	△ 121	17.7%	△ 147	20.4%	△ 26	
その他の収益及び費用	△ 8	1.2%	△ 1	0.1%	8	
営業利益	194	28.4%	140	19.5%	△ 54	△27.8%
金融収益	0		19		18	
金融費用	△ 2		△ 2		0	
持分法による投資利益	△ 1		2		3	
税引前利益	191	28.0%	159	22.0%	△ 33	△17.1%
法人所得税	△ 55	8.0%	△ 44	6.1%	10	
当期利益	137	20.0%	114	15.9%	△ 22	△16.3%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	137	20.0%	114	15.9%	△ 22	△16.3%
非支配持分	△ 0	△0.0%	0	0.0%	0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2022年 3月末	2022年 6月末	増減		2022年 3月末	2022年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,507	2,293	△ 214	社債及び借入金	84	54	△ 30
営業債権及びその他の債権	291	253	△ 37	営業債務及びその他の債務	335	309	△ 25
棚卸資産	90	115	25	その他の流動負債	407	380	△ 27
その他の流動資産	109	168	59	流動負債計	826	744	△ 82
流動資産計	2,996 (56.7%)	2,830 (53.6%)	△ 166	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	598	598	0
有形固定資産	1,389	1,514	125	その他の非流動負債	382	374	△ 8
のれん及び無形資産	454	485	31	非流動負債計	980	972	△ 8
持分法で会計処理されている投資	32	33	1	負債合計	1,805	1,716	△ 89
繰延税金資産	237	234	△ 3	親会社の所有者帰属持分合計	3,481 (65.8%)	3,561 (67.5%)	81
その他の非流動資産	179	181	2	(1株当たり持分：円)	(2,605.63)	(2,652.11)	(46.48)
非流動資産	2,290 (43.3%)	2,447 (46.4%)	158	非支配持分	0	0	0
資産合計	5,286	5,277	△ 9	資本合計	3,481	3,561	81
				負債及び資本合計	5,286	5,277	△ 9

連結キャッシュフロー



以上