

2023年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社
2023年2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

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別利益	6
➤ 業績予想の修正	7
➤ 2023年3月期配当予想	10
➤ デジタルエンタテインメント事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ゲーミング & システム事業	13
➤ スポーツ事業	14
➤ 第3四半期リリースタイトルと第4四半期以降のラインアップ	15
➤ 連結経営成績	17
➤ 連結財政状態	18
➤ 連結キャッシュフロー	19

(単位: 億円)

	2022年3月期 第3四半期 (’21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 (’22/4-12)	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	2,150	2,269	118	+5.5%	3,200
事業利益	597	411	△186	△31.2%	810
その他の収益費用	7	△35	△42	-	△45
営業利益	603	375	△228	△37.8%	765
税引前利益	599	384	△215	△35.9%	765
当期利益	424	276	△148	△34.9%	550
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	317.79	204.82	△112.97		411.74

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2022年3月期 第3四半期 ('21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 ('22/4-12)	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	1,540	1,564	25	+1.6%	2,250
アミューズメント事業	137	106	△32	△23.0%	220
ゲーミング&システム事業	187	279	92	+49.2%	290
スポーツ事業	307	337	30	+9.9%	460
消去	△20	△17	3	-	△20
売上高合計	2,150	2,269	118	+5.5%	3,200

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第3四半期 ('21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 ('22/4-12)	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	555	374	△181	△32.6%	765
アミューズメント事業	23	11	△13	△54.1%	40
ゲーミング&システム事業	25	39	14	+53.8%	40
スポーツ事業	12	8	△3	△28.8%	10
全社及び消去	△19	△21	△3	-	△45
事業利益 計	597	411	△186	△31.2%	810
その他の収益及びその他の費用	7	△35	△42	-	△45
営業利益 合計	603	375	△228	△37.8%	765

業績予想の修正(連結業績)

(単位: 億円)

	2022年3月期 通期実績 ('21/4-'22/3)	2023年3月期 通期期初予想 ('22/4-'23/3)	2023年3月期 通期修正予想 ('22/4-'23/3)
売上高	2,995	3,200	3,030
事業利益	803	810	505
営業利益	744	765	425
税引前利益	752	765	425
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	548	550	290
1株当たり当期利益(円)	410.80	411.74	213.93

業績予想の修正(セグメント別売上高)

(単位: 億円)

	2022年3月期 通期実績 (’21/4-’22/3)	2023年3月期 通期期初予想 (’22/4-’23/3)	2023年3月期 通期修正予想 (’22/4-’23/3)
デジタルエンタテインメント事業	2,150	2,250	2,030
アミューズメント事業	195	220	195
ゲーミング&システム事業	256	290	375
スポーツ事業	420	460	450
消去	△26	△20	△20
売上高合計	2,995	3,200	3,030

業績予想の修正(セグメント別利益)

(単位: 億円)

	2022年3月期 通期実績 ('21/4-'22/3)	2023年3月期 通期期初予想 ('22/4-'23/3)	2023年3月期 通期修正予想 ('22/4-'23/3)
デジタルエンタテインメント事業	764	765	475
アミューズメント事業	35	40	25
ゲーミング & システム事業	35	40	50
スポーツ事業	8	10	5
全社及び消去	△39	△45	△50
事業利益 計	803	810	505
その他の収益及びその他の費用	△59	△45	△80
営業利益 合計	744	765	425

2023年3月期配当予想

(単位: 円)

	2022年3月期 実績 ('21/4-'22/3)	2023年3月期 予想 ('22/4-'23/3)	前年比 増減額
中間配当金	36.50	62.00	25.50
期末配当金	87.00	62.00 (予想)	△25.00
年間配当金	123.50	124.00 (予想)	0.50

2022年5月12日に公表した予想より変更なし。期初利益予想をベースとした普通配当の水準を維持いたします。

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 第3四半期 (’21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 (’22/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期期初予想 (’22/4-’23/3)	2023年3月期 通期修正予想 (’22/4-’23/3)
売上高	1,540	1,564	25	+1.6%	2,250	2,030
事業利益	555	374	△181	△32.6%	765	475
営業利益	555	377	△179	△32.2%	720	430
営業利益率	36%	24%			32%	21%

営業利益には、その他の収益2億円(23年3月期)を含む

第3四半期のポイント

- サッカーに対する世界的な盛り上がりを受け「eFootball™ 2023」の売上が伸長
- 「SILENT HILL」シリーズの復活に向け「SILENT HILL 2」のリメイクのほか、新作となる「SILENT HILL: Townfall」、
「SILENT HILL f」の制作を発表
- カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」が引き続き好調に推移
- eスポーツの取り組みとしては、Jリーグとの共同による全40クラブ対抗の「eJリーグ eFootball™ 2022シーズン」の決勝大会のほか、日本野球機構(NPB)との共同による「eBASEBALLプロスピAリーグ」2022シーズンを開催

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3四半期 ('21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 ('22/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期期初予想 ('22/4-'23/3)	2023年3月期 通期修正予想 ('22/4-'23/3)
売上高	137	106	△32	△23.0%	220	195
事業利益	23	11	△13	△54.1%	40	25
営業利益	21	11	△10	△48.7%	40	25
営業利益率	15%	10%			18%	13%

営業利益には、その他の費用2億円(22年3月期)を含む

第3四半期のポイント

- 鬼ごっこをテーマにしたチーム対戦型のビデオゲーム「チェイスチェイスジョーカーズ」の稼働を開始
- 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)」向けのコンテンツを拡充し、引き続き堅調に推移
- 音楽とeスポーツを融合したプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」の決勝戦を有観客で開催しオンラインによるライブ配信とともに大きな盛り上がりを見せる

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3四半期 ('21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 ('22/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期期初予想 ('22/4-'23/3)	2023年3月期 通期修正予想 ('22/4-'23/3)
売上高	187	279	92	+49.2%	290	375
事業利益	25	39	14	+53.8%	40	50
営業利益	25	3	△22	△87.2%	40	15
営業利益率	14%	1%			14%	4%

営業利益には、その他の費用36億円(23年3月期)を含む

第3四半期のポイント

- 北米およ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
- 部材調達コストの低減などにより事業利益率が改善
- カジノマネジメントシステムは堅調に推移し、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3四半期 ('21/4-12)	2023年3月期 第3四半期 ('22/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期期初予想 ('22/4-'23/3)	2023年3月期 通期修正予想 ('22/4-'23/3)
売上高	307	337	30	+9.9%	460	450
事業利益	12	8	△3	△28.8%	10	5
営業利益	15	6	△9	△59.5%	10	5
営業利益率	5%	2%			2%	1%

営業利益には、その他の収益3億円(22年3月期)、その他の費用2億円(23年3月期)を含む

第3四半期のポイント

- 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10月より新たに豊橋市(愛知県)におけるスポーツ施設の業務受託運営を開始(当期の新規受託施設は合計12施設)
- 好評なピラティススタジオの3号店となる「Pilates Mirror桜新町」をオープンしたほか、3月には2店舗(経堂・自由が丘)をオープンすることを発表
- 好調なスイミングスクール向けのデジタルサービスとして、映像とAIを活用して練習効果を向上させる「運動塾デジタルノート」の提供を引き続き推進

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!! いくぞ!ゴージャッシュ!!	Nintendo Switch™	日本	2022年12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
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	2023年	DE
CYGNI: All Guns Blazing	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2023年	DE
シャインポスト Be Your アイドル!	App Store, Google Play	日本	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
 “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。



遊戯王ラッシュデュエル
最強バトルロイヤル!! いくぞ!ゴージャッシュ!!



スーパーボンバーマン R 2



SILENT HILL 2



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



CYGNI: All Guns Blazing

第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
ぱちんこG I 優駿倶楽部2 超限界突破	遊技機 (ぱちんこ)	日本	2022年11月	AM
チェイスチェイスジョーカーズ	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2022年12月	AM
桃太郎電鉄 メダルゲームも定番!	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2023年3月	AM
アニマロッタ 夢のアニマランド	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2023年3月	AM
麻雀ファイトガール	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2023年3月	AM
戦国コレクション5	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年3月	AM
スロドル	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年3月	AM
DIMENSION TOP Box	ゲーミングマシン	北米	2023年 4-6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



©さくまあきら
©Konami Digital Entertainment
©Konami Amusement

桃太郎電鉄 メダルゲームも定番!



©Konami Amusement

アニマロッタ 夢のアニマランド



©Konami Digital Entertainment,NAS「戦国コレクション」製作委員会
©Konami Amusement

戦国コレクション5



©Konami Amusement

麻雀ファイトガール



DIMENSION TOP Box

連結経営成績

(単位：億円)

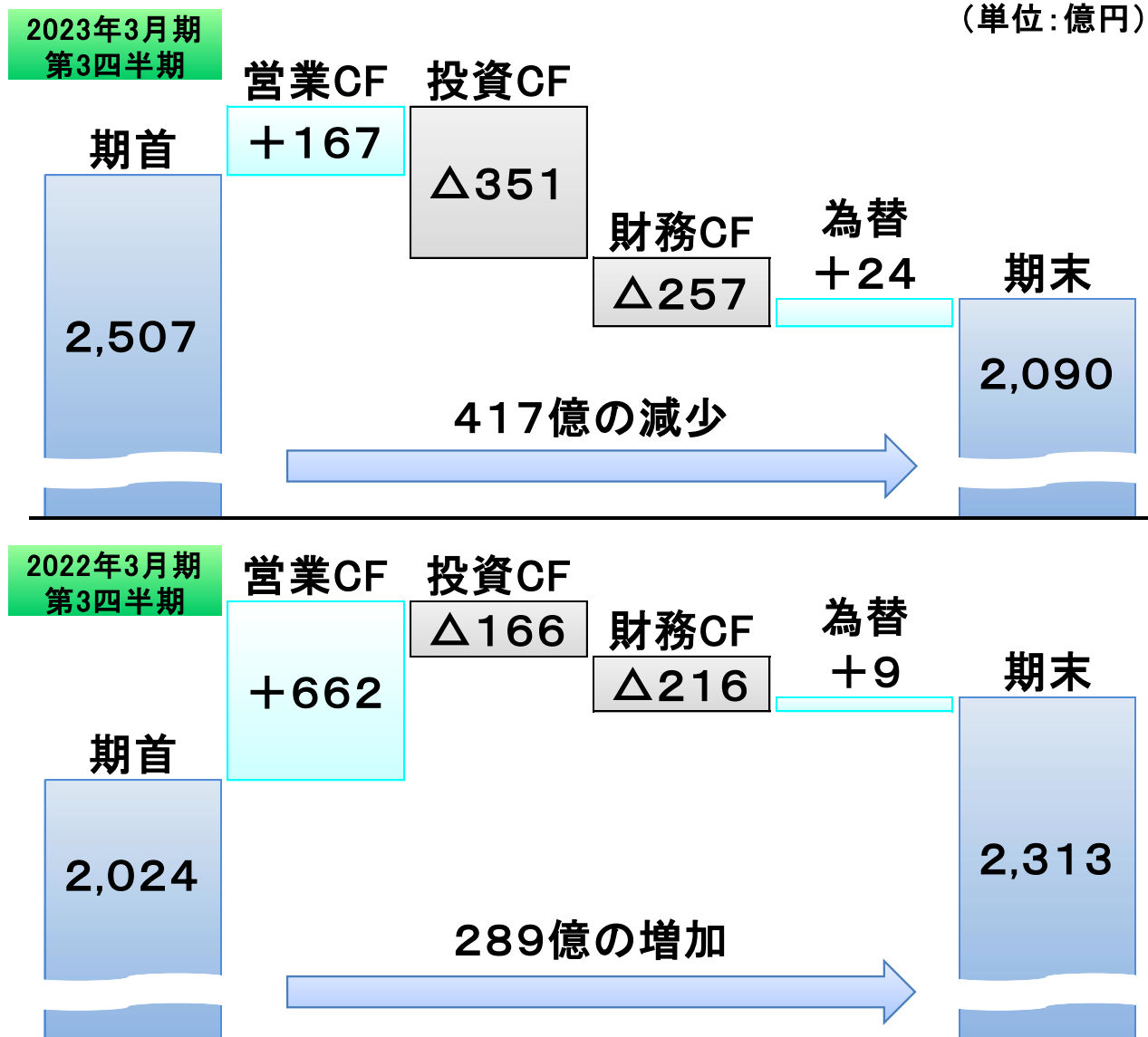
	2022年3月期 第3四半期	百分比 (%)	2023年3月期 第3四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,150	100.0%	2,269	100.0%	118	+5.5%
売上原価	△1,172	54.5%	△1,394	61.4%	△221	
販売費及び一般管理費	△382	17.7%	△465	20.5%	△83	
その他の収益及び費用	7	△0.3%	△35	1.6%	△42	
営業利益	603	28.0%	375	16.5%	△228	△37.8%
金融収益	4		13		9	
金融費用	△6		△6		1	
持分法による投資利益	△2		1		3	
税引前利益	599	27.8%	384	16.9%	△215	△35.9%
法人所得税	△175	8.1%	△108	4.8%	67	
当期利益	424	19.7%	276	12.2%	△148	△34.9%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	424	19.7%	276	12.2%	△148	△34.9%
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 12月末	増減		2022年 3月末	2022年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,507	2,090	△417	社債及び借入金	84	-	△84
営業債権及びその他の債権	291	298	8	営業債務及びその他の債務	335	324	△11
棚卸資産	90	136	47	その他の流動負債	407	267	△140
その他の流動資産	109	177	68	流動負債計	826	592	△234
流動資産計	2,996 (56.7%)	2,701 (51.5%)	△295	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	1,559	170	その他の非流動負債	382	372	△10
のれん及び無形資産	454	526	72	非流動負債計	980	970	△10
持分法で会計処理されている投資	32	32	0	負債合計	1,805	1,561	△244
繰延税金資産	237	241	4	親会社の所有者帰属持分合計	3,481 (65.8%)	3,679 (70.2%)	199
その他の非流動資産	179	182	3	(1株当たり持分：円)	(2,605.63)	(2,714.24)	(108.61)
非流動資産	2,290 (43.3%)	2,539 (48.5%)	250	非支配持分	0	0	0
資産合計	5,286	5,241	△45	資本合計	3,481	3,680	199
				負債及び資本合計	5,286	5,241	△45

連結キャッシュフロー



以上