

2023年3月期 決算発表資料

コナミグループ株式会社  
2023年5月11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
➤ 期末配当予定	7
➤ 2024年3月期業績予想	8
➤ 2024年3月期配当予想	11
➤ デジタルエンタテインメント事業	12
➤ アミューズメント事業	13
➤ゲーミング&システム事業	14
➤ スポーツ事業	15
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインアップ	16
➤ 連結経営成績	18
➤ 連結財政状態	19
➤ 連結キャッシュフロー	20

## 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 通期実績 ( '22/4-'23/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2023年3月期 通期修正予想 ( '22/4-'23/3)
売上高	2,995	3,143	148	+4.9%	3,030
事業利益	803	566	△237	△29.5%	505
その他の収益費用	△59	△104	△45	-	△80
営業利益	744	462	△283	△38.0%	425
税引前利益	752	471	△280	△37.3%	425
当期利益	548	349	△199	△36.3%	290
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	410.80	258.81	△151.99		213.93

## 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 通期実績 ( '22/4-'23/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	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	2,134	△16	△0.7%	2,030
アミューズメント事業	195	195	0	+0.1%	195
ゲーミング&システム事業	256	386	129	+50.5%	375
スポーツ事業	420	455	35	+8.4%	450
消去	△26	△27	△1	-	△20
売上高合計	2,995	3,143	148	+4.9%	3,030

## 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 通期実績 ( '22/4-'23/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	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	530	△234	△30.6%	475
アミューズメント事業	35	28	△7	△20.3%	25
ゲーミング&システム事業	35	52	17	+47.9%	50
スポーツ事業	8	5	△3	△41.1%	5
全社及び消去	△39	△48	△9	-	△50
事業利益 計	803	566	△237	△29.5%	505
その他の収益及びその他の費用	△59	△104	△45	-	△80
営業利益 合計	744	462	△282	△38.0%	425

# 期末配当予定

(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)	2023年3月期 予定 ( '22/4-'23/3)	前年比 増減額
中間配当金	36.50	62.00	62.00	25.50
期末配当金	87.00	62.00 (予想)	62.00 (予定)	△25.00
年間配当金	123.50	124.00 (予想)	124.00 (予定)	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配当水準を維持いたします。

## 2024年3月期業績予想

(単位: 億円)

	2023年3月期 通期実績 ( '22/4-'23/3)	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	3,143	3,280	137	+4.4%
事業利益	566	630	64	+11.3%
営業利益	462	600	138	+29.9%
税引前利益	471	590	119	+25.2%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	349	410	61	+17.5%
1株当たり当期利益(円)	258.81	302.45	43.64	



## 2024年3月期業績予想(売上高内訳)

(単位：億円)

	2023年3月期 通期実績 (’22/4-’23/3)	2024年3月期 通期予想 (’23/4-’24/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	2,134	2,160	26	+1.2%
アミューズメント事業	195	270	75	+38.2%
ゲーミング&システム事業	386	390	4	+1.1%
スポーツ事業	455	495	40	+8.9%
消去	△27	△35	△8	-
売上高合計	3,143	3,280	137	+4.4%

## 2024年3月期業績予想(損益内訳)

(単位: 億円)

	2023年3月期 通期実績 ( '22/4-'23/3 )	2024年3月期 通期予想 ( '23/4-'24/3 )	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	530	555	25	+4.7%
アミューズメント事業	28	55	27	+97.7%
ゲーミング & システム事業	52	65	13	+25.8%
スポーツ事業	5	10	5	+121.5%
全社及び消去	△48	△55	△7	-
事業利益 計	566	630	64	+11.3%
その他の収益及びその他の費用	△104	△30	74	-
営業利益合計	462	600	138	+29.9%

## 2024年3月期配当予想

(単位: 円)

	2023年3月期 予定 ( '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 (予想)	0.00
期末配当金	62.00 (予定)	62.00 (予想)	0.00
年間配当金	124.00 (予定)	124.00 (予想)	0.00

2024年3月期配当予想は、2023年3月期期末配当予定と同額といたします。

## 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 通期実績 (‘21/4-‘22/3)	2023年3月期 通期実績 (‘22/4-‘23/3)	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	2,150	2,134	△16	△0.7%	2,160
事業利益	764	530	△234	△30.6%	555
営業利益	711	466	△245	△34.4%	525
営業利益率	33%	22%			24%

営業利益には、その他の費用53億円(22年3月期)、64億円(23年3月期)を含んでおります。

### 第4四半期のポイント

- 「2023 World Baseball Classic™」の盛り上がりを受けて「プロ野球スピリッツA(エース)」の売上が伸長
- 「eFootball™ 2023」のアップデートを受けて売上が伸長、ダウンロード数も6億を突破
- カードゲームでは遊戯王カードゲーム25周年記念プロジェクトが始動
- eスポーツの取り組みとしては、欧州プロサッカークラブと契約するeスポーツプロ選手による「eFootball™ Championship Pro 2023」を開始

## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 通期実績 (‘21/4-‘22/3)	2023年3月期 通期実績 (‘22/4-‘23/3)	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	195	195	0	+0.1%	270
事業利益	35	28	△7	△20.3%	55
営業利益	30	28	△3	△8.9%	55
営業利益率	16%	14%			20%

営業利益には、その他の費用5億円(22年3月期)を含んでおります。

### 第4四半期のポイント

- 「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番！～」、「アニマロッタ アニマと星の物語」、「麻雀ファイトガール」などのアーケードゲームが順次稼働を開始
- パチスロ6.5号機の「戦国コレクション5」を発売
- 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売上が伸長

## 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 通期実績 (‘21/4-‘22/3)	2023年3月期 通期実績 (‘22/4-‘23/3)	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	256	386	129	+50.5%	390
事業利益	35	52	17	+47.9%	65
営業利益	35	14	△21	△58.9%	65
営業利益率	14%	4%			17%

営業利益には、その他の費用37億円(23年3月期)を含んでおります。

### 第4四半期のポイント

- 主力市場の北米および豪州においてオペレーター各社は積極的な設備投資を継続
- 好評な「DIMENSION」シリーズの販売台数およびパーティション設置台数が伸長
- 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

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2022年3月期 通期実績 (‘21/4-’22/3)	2023年3月期 通期実績 (‘22/4-’23/3)	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	420	455	35	+8.4%	495
事業利益	8	5	△3	△41.1%	10
営業利益	1	2	1	+41.7%	10
営業利益率	0%	0%			2%

営業利益には、その他の費用6億円(22年3月期)、2億円(23年3月期)を含んでおります。

### 第4四半期のポイント

- 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することを発表
- 好評なピラティススタジオについて3月に2店舗(経堂・自由が丘)、4月に2店舗(中目黒・学芸大学)をオープン(6月に川崎で2店舗をオープン予定)
- 好調なこども向け運動スクール「運動塾」の展開を推進し、4月より新たに5施設でスイミングスクールを開講することを発表

## 第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
WBSC eBASEBALL™ パワフルプロ野球	Nintendo Switch™, PlayStation®4,	グローバル	2023年2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9月	DE
パワフルプロ野球 栄冠ナイン(仮)	モバイル 家庭用	日本	モバイル:2023年夏 家庭用:未定	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	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
CYGN: 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



WBSC eBASEBALL™  
パワフルプロ野球



スーパーボンバーマン R 2



桃太郎電鉄ワールド  
～地球は希望でまわってる!～



SILENT HILL 2



CYGN: 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。  
 Official licensed videogame of World Baseball Softball Confederation  
 “eBASEBALL”は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの日本およびその他の国と地域における登録商標または商標です。  
 ©Konami Digital Entertainment  
 ©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment  
 ©KeelWorks Ltd 2023

※ DE: デジタルエンタテインメント事業



## 第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
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
防空少女ラブキューレ2	遊技機 (パチスロ)	日本	2023年 7-9月	AM
DIMENSION TOP Box	ゲーミングマシン	北米	2023年 7-9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



©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 Amusement  
麻雀ファイトガール



© 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  
防空少女ラブキューレ2



DIMENSION TOP Box

## 連結経営成績

(単位：億円)

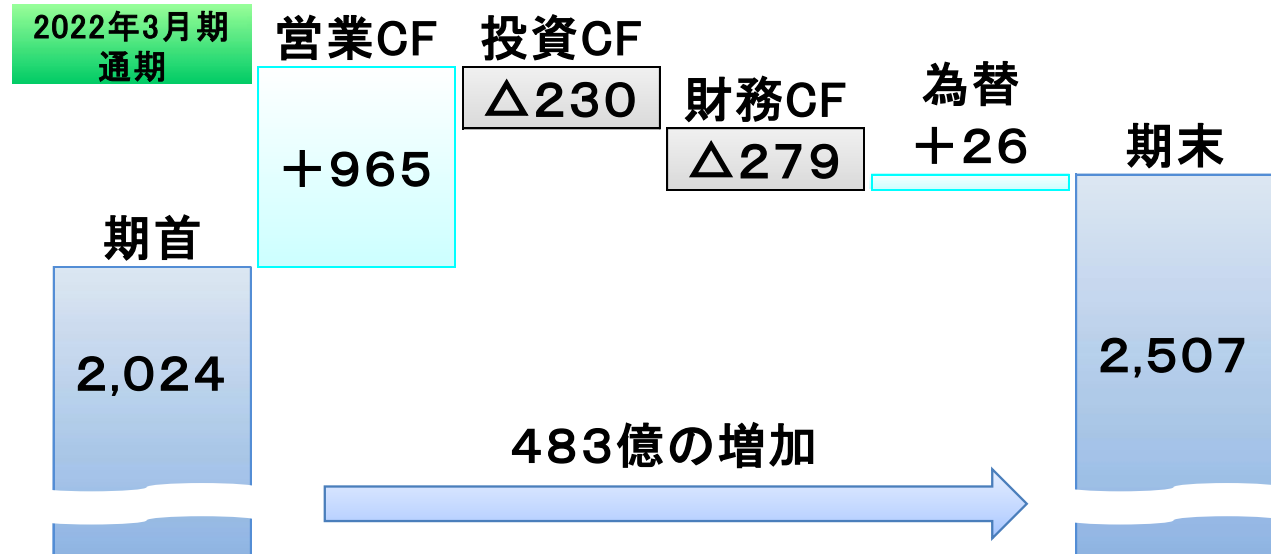
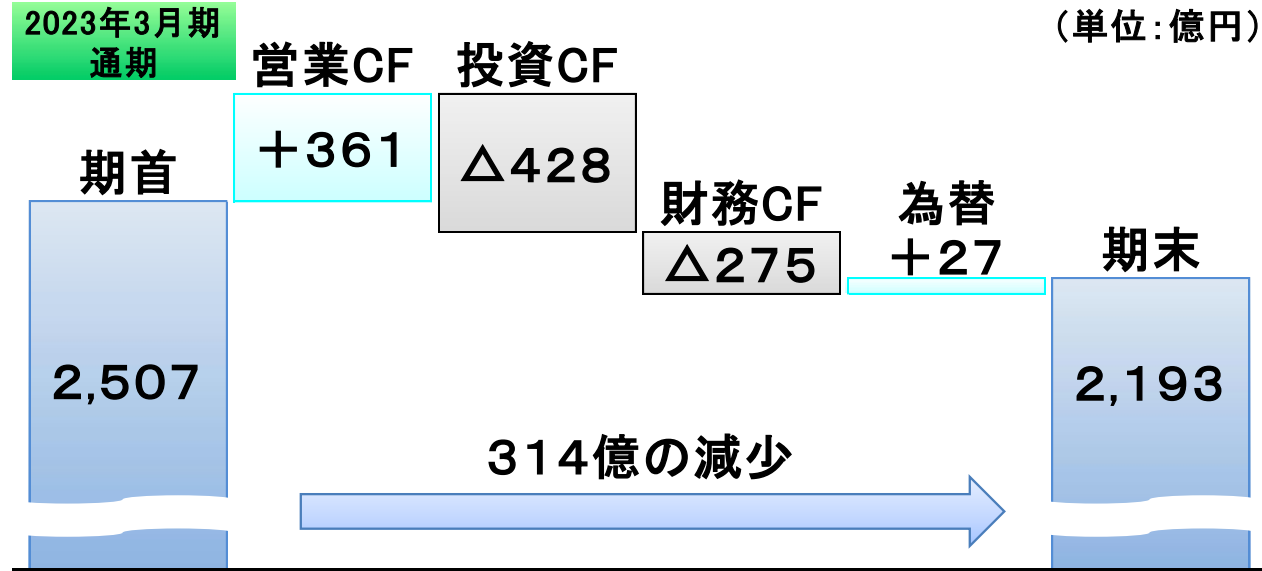
	2022年3月期 通期	百分比 (%)	2023年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,995	100.0%	3,143	100.0%	148	+4.9%
売上原価	△1,647	55.0%	△1,919	61.1%	△272	
販売費及び一般管理費	△545	18.2%	△658	20.9%	△113	
その他の収益及び費用	△59	2.0%	△104	3.3%	△45	
営業利益	744	24.9%	462	14.7%	△283	△38.0%
金融収益	15		16		1	
金融費用	△8		△8		1	
持分法による投資利益	1		1		1	
税引前利益	752	25.1%	471	15.0%	△280	△37.3%
法人所得税	△204	6.8%	△122	3.9%	81	
当期利益	548	18.3%	349	11.1%	△199	△36.3%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	548	18.3%	349	11.1%	△199	△36.3%
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	2023年 3月末	増減		2022年 3月末	2023年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,507	2,193	△314	社債及び借入金	84	-	△84
営業債権及びその他の債権	291	393	102	営業債務及びその他の債務	335	376	41
棚卸資産	90	127	37	その他の流動負債	407	375	△32
その他の流動資産	109	188	79	流動負債計	826	751	△75
流動資産計	2,996 (56.7%)	2,900 (53.0%)	△96	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	1,558	169	その他の非流動負債	382	360	△21
のれん及び無形資産	454	496	42	非流動負債計	980	959	△21
持分法で会計処理されている投資	32	32	1	負債合計	1,805	1,709	△96
繰延税金資産	237	302	65	親会社の所有者帰属持分合計	3,481 (65.8%)	3,763 (68.8%)	282
その他の非流動資産	179	184	5	(1株当たり持分：円)	(2,605.63)	(2,775.65)	(170.02)
非流動資産	2,290 (43.3%)	2,572 (47.0%)	282	非支配持分	0	0	0
資産合計	5,286	5,472	186	資本合計	3,481	3,763	282
				負債及び資本合計	5,286	5,472	186

## 連結キャッシュフロー



以上