

2024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
2023年8月3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
➤ 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)

	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 ('23/4-6)	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	719	726	7	+1.0%	3,280
事業利益	141	172	31	+21.7%	630
その他の収益費用	△1	△0	0	-	△30
営業利益	140	172	31	+22.2%	600
税引前利益	159	184	25	+16.0%	590
当期利益	114	134	19	+17.0%	410
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	85.41	98.67	13.26		302.45

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 ('23/4-6)	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	508	481	△27	△5.3%	2,160
アミューズメント事業	29	34	5	+16.2%	270
ゲーミング&システム事業	77	100	23	+29.9%	390
スポーツ事業	110	117	7	+6.5%	495
消去	△5	△6	△1	-	△35
売上高合計	719	726	7	+1.0%	3,280

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2023年3月期 第1四半期 ('22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 ('23/4-6)	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	134	151	17	+13.0%	555
アミューズメント事業	1	2	1	+81.9%	55
ゲーミング&システム事業	8	20	11	+139.5%	65
スポーツ事業	4	7	3	+61.3%	10
全社及び消去	△6	△8	△2	-	△55
事業利益 計	141	172	31	+21.7%	630
その他の収益及びその他の費用	△1	△0	0	-	△30
営業利益 合計	140	172	31	+22.2%	600

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1四半期 (’22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 (’23/4-6)	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	508	481	△27	△5.3%	2,160
事業利益	134	151	17	+13.0%	555
営業利益	134	151	17	+13.0%	525
営業利益率	26%	31%			24%

第1四半期のポイント

- 「eFootball™ 2023」はモバイル版の配信開始6周年を記念したキャンペーンを実施するなど、引き続き好調に推移
- 「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1」の10月発売が決定したほか、「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER」を制作中であることを発表
- 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の一環としてキャンペーンを展開
- 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」において決勝戦を3年ぶりにオフラインで開催

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1四半期 (’22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 (’23/4-6)	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	29	34	5	+16.2%	270
事業利益	1	2	1	+81.9%	55
営業利益	1	2	1	+85.7%	55
営業利益率	4%	6%			20%

第1四半期のポイント

- 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！～」の追加受注を獲得(業績への貢献は2Q以降)
- PCやスマートフォンで遊べるオンラインプライズゲーム「コナプラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME」のサービスを開始
- スマートパチスロ「麻雀格闘倶楽部 覚醒」の9月からの稼働開始を発表

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1四半期 (’22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 (’23/4-6)	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	77	100	23	+29.9%	390
事業利益	8	20	11	+139.5%	65
営業利益	8	20	11	+139.0%	65
営業利益率	11%	20%			17%

第1四半期のポイント

- 主力市場の北米および豪州に続いてアジア市場の回復が顕在化
- 利益率の改善に向けた部材調達コスト低減の取り組みを推進
- 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)

	2023年3月期 第1四半期 (‘22/4-6)	2024年3月期 第1四半期 (‘23/4-6)	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	110	117	7	+6.5%	495
事業利益	4	7	3	+61.3%	10
営業利益	4	7	3	+82.9%	10
営業利益率	4%	6%			2%

第1四半期のポイント

- 好評なピラティススタジオについて第1四半期に4店舗をオープンしたほか、第2四半期に5店舗をオープンする予定を発表 (累計で14店舗)
- 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)のスポーツ施設の受託運営を開始
- 好調な子ども向けのスイミングスクールを4月より新たに5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施設で導入することを発表

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(※)
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	モバイル 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®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2023年10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
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
Super Crazy Rhythm Castle	Nintendo Switch™, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	未定	DE
METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER	PlayStation®5, Xbox Series X S, 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
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



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!～



パワフルプロ野球
栄冠ナイン クロスロード



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。
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(※)
コナプラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME	オンライン プライズゲーム	日本	2023年4月	AM
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
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	未定	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	未定	AM
Dragon's Law Fortune Bags Dragon's Law Fortune Pots	ゲーミングマシン用 コンテンツ	北米	2024年3月期 1Q (DIMENSION 49用)	GS

※ AM:アミューズメント事業 GS:ゲーミング&システム事業



防空少女ラブキューレ2
～極限の共鳴～



麻雀格闘倶楽部 覚醒



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



Dragon's Law Fortune Bags

連結経営成績

(単位：億円)

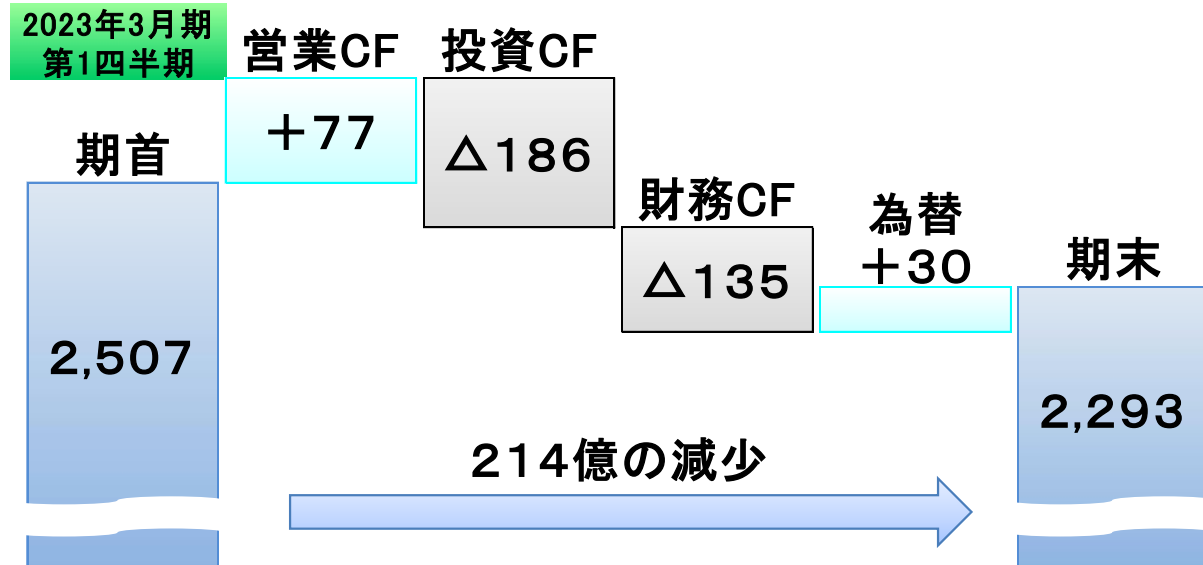
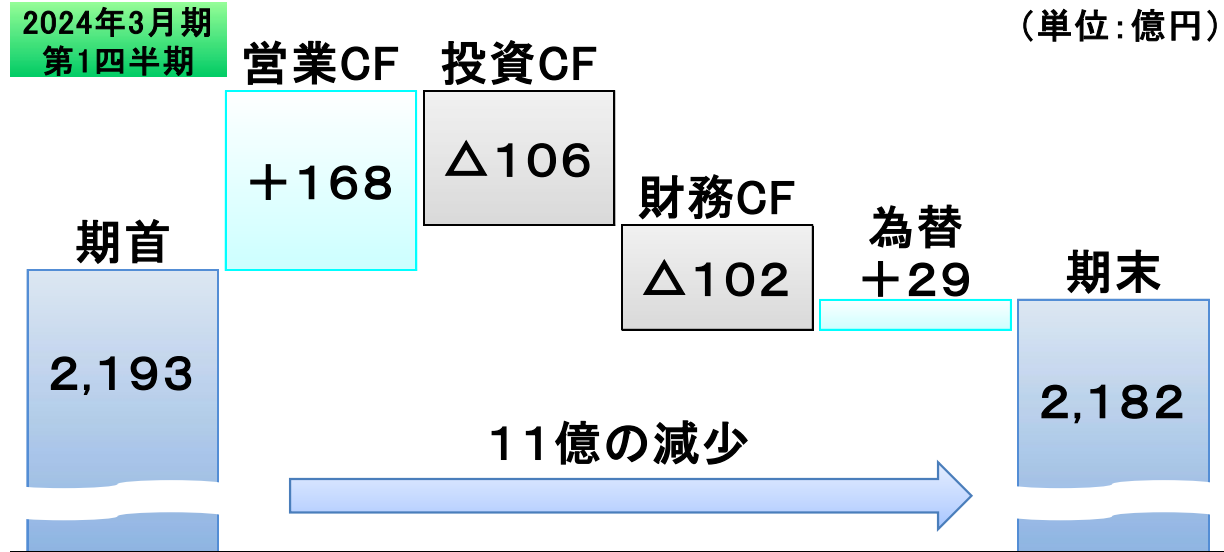
	2023年3月期 第1四半期	百分比 (%)	2024年3月期 第1四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	719	100.0%	726	100.0%	7	+1.0%
売上原価	△431	60.0%	△406	56.0%	25	
販売費及び一般管理費	△147	20.4%	△148	20.4%	△2	
その他の収益及び費用	△1	0.1%	△0	0.0%	0	
営業利益	140	19.5%	172	23.6%	31	+22.2%
金融収益	19		13		△6	
金融費用	△2		△2		0	
持分法による投資利益	2		1		△0	
税引前利益	159	22.0%	184	25.3%	25	+16.0%
法人所得税	△44	6.1%	△50	6.9%	△6	
当期利益	114	15.9%	134	18.4%	19	+17.0%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	114	15.9%	134	18.4%	19	+17.0%
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 6月末	増減		2023年 3月末	2023年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,193	2,182	△11	営業債務及びその他の債務	376	319	△57
営業債権及びその他の債権	393	307	△86	その他の流動負債	375	369	△6
棚卸資産	127	139	12	流動負債計	751	688	△63
その他の流動資産	188	220	32	非流動負債			
流動資産計	2,900 (53.0%)	2,848 (51.6%)	△52	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	362	1
有形固定資産	1,558	1,572	14	非流動負債計	959	960	1
のれん及び無形資産	496	559	64	負債合計	1,709	1,648	△61
繰延税金資産	302	308	6	親会社の所有者帰属持分合計	3,763 (68.8%)	3,869 (70.1%)	107
その他の非流動資産	216	231	14	(1株当たり持分：円)	(2,775.65)	(2,854.48)	(78.83)
非流動資産	2,572 (47.0%)	2,670 (48.4%)	98	非支配持分	0	0	0
資産合計	5,472	5,518	45	資本合計	3,763	3,870	107
				負債及び資本合計	5,472	5,518	45

連結キャッシュフロー



以上