

2023年3月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2022年11月2日

上場会社名 コナミグループ株式会社 上場取引所 東
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 東尾 公彦
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務本部長 (氏名) 本林 純一 TEL 03-6636-0573
 四半期報告書提出予定日 2022年11月11日 配当支払開始予定日 2022年11月25日
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：有

(百万円未満四捨五入)

1. 2023年3月期第2四半期の連結業績（2022年4月1日～2022年9月30日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期第2四半期	148,359	6.4	25,611	△33.7	25,396	△35.1	27,479	△28.9	19,847	△28.0	19,847	△28.0
2022年3月期第2四半期	139,486	20.2	38,639	50.2	39,110	83.0	38,673	91.3	27,559	99.9	27,558	99.8

(参考) 四半期包括利益合計額 2023年3月期第2四半期 28,269百万円 (1.9%) 2022年3月期第2四半期 27,737百万円 (106.2%)

(注) 事業利益は売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除して算出しております。

	基本的1株当たり 四半期利益	希薄化後1株当たり 四半期利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期第2四半期	147.87	146.48
2022年3月期第2四半期	206.79	203.47

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	親会社所有者 帰属持分比率
	百万円	百万円	百万円	%
2023年3月期第2四半期	534,981	372,847	372,832	69.7
2022年3月期	528,613	348,076	348,061	65.8

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年3月期	—	36.50	—	87.00	123.50
2023年3月期	—	62.00	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	62.00	124.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	基本的1株当たり 当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭	
通期	320,000	6.8	81,000	0.9	76,500	2.8	76,500	1.8	55,000	0.4	411.74

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2023年3月期2Q	143,500,000株	2022年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2023年3月期2Q	8,004,425株	2022年3月期	9,919,591株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期2Q	134,224,059株	2022年3月期2Q	133,265,479株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の予測には、発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により、実際の業績が予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料4ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2022年11月2日に当社ホームページに掲載する予定です。

(添付資料)

【目次】

	頁
1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	4
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	7
(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書	8
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	10
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 継続企業の前提に関する注記	12
(6) セグメント情報	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

① 当第2四半期連結累計期間の概況

当第2四半期連結累計期間におきましては、新型コロナウイルスの感染拡大に落ち着きが見られ、経済活動の正常化への期待が高まっております。一方で、ウクライナ情勢の長期化、急激な円安による為替相場の変動、資源価格の高騰等、依然として先行きが不透明な状況が続いております。

このような状況のもと、当社グループの当第2四半期連結累計期間における経営成績は、主力コンテンツの新作タイトルを順次投入したことや円安の影響により売上高は第2四半期における過去最高を更新いたしました。一方利益面では、新作タイトル投入直後の制作費の償却やプロモーション費用の負担に加えて、エネルギーコストの上昇などによる影響がありました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,483億5千9百万円（前年同期比6.4%増）、事業利益は256億1千1百万円（前年同期比33.7%減）、営業利益は253億9千6百万円（前年同期比35.1%減）、税引前四半期利益は274億7千9百万円（前年同期比28.9%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は198億4千7百万円（前年同期比28.0%減）となりました。

② 事業の種類別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前第2四半期 連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自2022年4月1日 至2022年9月30日)	増減率
	金額(百万円)	金額(百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	98,632	102,703	4.1
アミューズメント事業	9,959	7,179	△27.9
ゲーミング&システム事業	12,274	17,119	39.5
スポーツ事業	19,942	22,460	12.6
消去	△1,321	△1,102	—
連結合計	139,486	148,359	6.4

(デジタルエンタテインメント事業)

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などの各種デバイスの高性能化、次世代通信システムの普及により、ゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。また、ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツやゲームプレー動画などが着目されファン層を拡大するなど、コンテンツの楽しみ方が多様化しています。さらに、インターネット上の仮想空間であるメタバースの認知が進んでおり、特にゲームとの親和性の高さが注目を集めております。

このような状況のもと、当事業の新しい取り組みとしては、マルチデバイスで「eFootball™ 2023」の配信を開始いたしました。新たに使用可能なチームや選手を追加し、操作性の向上を追求したことで、多くのお客様にお楽しみいただいております。また、家庭用ゲームでは「Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection」(ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ ザ カワバンガ コレクション)を発売し、欧米を中心に好調な出足となりました。モバイルゲームでは「遊戯王クロスデュエル」を配信開始いたしました。4人同時対戦の新感覚のカードゲームとして高い評価をいただいております。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA (エース)」が順調な推移となりました。「遊戯王 マスターデュエル」では積極的な新カードの追加、レギュレーションの変更によりゲーム環境の変化を促し、お客様から引き続きご好評をいただいております。カードゲームにおいては、「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しており、グローバルで売上が伸びました。「遊戯王 マスターデュエル」をきっかけとして新しく触れたお客様、再び遊び始めたお客様も加わり、遊戯王コンテンツ全体で相乗効果が生まれております。

eスポーツでは、「eFootball™ 2022」にて、すべてのプレイヤーが参加可能で、プラットフォームごとにNo.1プレイヤーを決める「eFootball™ Championship Open 2022」を開催いたしました。「遊戯王 デュエルリンクス」では、大規模オンライン大会となる「KCグランドトーナメント2022」の本戦を行いました。いずれの大会も全世界にライブ配信を行い、大きな盛り上がりを見せました。

なお、2022年に入り主力コンテンツの新作タイトルを順次投入したことによる制作費の償却やプロモーション費用の負担により当第2四半期連結累計期間は減益となりました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は1,027億3百万円（前年同期比4.1%増）となり、事業利益は235億3百万円（前年同期比34.4%減）となりました。

(アミューズメント事業)

アミューズメント市場におきましては、ニューノーマル時代が常態化する中、人々の行動や意識の変化により、アミューズメント施設に加えて家庭でも楽しめる遊び方が求められるなど、ニーズの幅が広がってきております。

このような状況のもと、当事業のアミューズメント施設向けビデオゲームでは、「麻雀格闘倶楽部 Extreme(マージャンファイトクラブ エクストリーム)」において、各プレイヤーがプレーに応じて得られる投票権を応援したいプロ雀士に投票し、シリーズ20周年を象徴するプロ雀士を決める「日本プロ麻雀連盟 投票選抜戦2022」などのイベントを実施し、お客様からご好評をいただいております。また、日本プロ麻雀連盟と共同で開催する、モバイルアプリ「麻雀格闘倶楽部Sp」を使用したeスポーツ大会「eMAH-JONG 麻雀格闘倶楽部 プロトーナメント」を開催いたしました。厳正なる選考により選ばれた一般ユーザー24名と、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士8名を合わせた32名の「eMAH-JONGプロ」が初代王者をかけて、熱戦を繰り広げました。さらに、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)」が引き続き堅調に推移しております。加えて、個性あふれる女性キャラクターにより人気を博すアーケードゲーム「ボンバーガール」を題材とした、「パチスロボンバーガール」を6.5号機第1弾として発売いたしました。

なお、当第2四半期連結累計期間におきましては、製品の投入時期の違いから減収減益となりました。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は71億7千9百万円（前年同期比27.9%減）となり、事業利益は10億5千万円（前年同期比38.0%減）となりました。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング市場におきましては、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、以前の活気を取り戻しております。その他の市場においては、依然として新型コロナウイルス感染症の影響を受けている国や地域もありますが、市場全体としては回復に向かっております。一方で、世界的なサプライチェーンの混乱により、部品コストの高騰や部材納入遅延等の影響が出ております。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、北米市場、豪州市場において、複数の賞を受賞している「DIMENSION(ディメンション)」シリーズが引き続きお客様の注目を集めております。スロットマシン販売においては、「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティーナイン)」が市場で高稼働を維持しております。また、パーティシペーション(レベニューシェア)では、75インチの湾曲したモニターが特徴の「DIMENSION 75C™ (ディメンション セブントニーファイブ シー)」の展開が開始され、カジノ施設への導入が拡大しております。ゲーミングコンテンツでは、「All Aboard™ (オール アボード)」が約2年にわたり業界トップクラスの稼働を記録しているほか、「Lucky Envelope™ (ラッキー エンベロップ)」や「Ocean Spin™ (オーシャン スピン)」などのタイトルも市場から高評価をいただいております。

カジノマネジメントシステムでは、キャッシュレスカジノを実現する「Money Klip™ (マネークリップ)」など、多彩な機能を充実させることにより、前四半期に引き続き堅調に推移しております。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は171億1千9百万円（前年同期比39.5%増）となり、事業利益は20億1百万円（前年同期比9.5%増）となりました。

(スポーツ事業)

スポーツ市場におきましては、エネルギー価格の高騰による経営環境への影響が続いております。一方で、日常生活や経済・社会活動を継続できるよう行動制限の緩和が進み、スポーツや健康増進の需要が戻りつつあります。

このような状況のもと、スポーツクラブ運営におきましては、施設でのサービス提供に加えてオンラインサービスを充実させるなど、お客様がご自身のライフスタイルに合わせて参加することができるよう、安全・安心な運動機会の提供に努めました。また、天井ミラーを設置したピラティススタジオの2号店となる「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 吉祥寺」(東京都武蔵野市)を2022年8月にオープンいたしました。

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である受託事業におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして事業を推進しており、新たに神奈川県横浜市、神奈川県秦野市、京都府京都市及び福岡県福岡市のスポーツ施設の業務受託運営を開始いたしました。

学校水泳授業の受託におきましては、学校側のニーズはますます高まっており、日本全国の多くの小学校に対し水泳指導業務を提供し、ご好評をいただいております。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、新たに磯子(神奈川県横浜市)、川西(兵庫県川西市)、自由が丘(東京都目黒区)、和泉中央(大阪府和泉市)の4施設でスイミングスクールを開講いたしました。また、新たなデジタルサービスとして、映像とAIを活用した「スマートスイミングレッスンシステム」とコナミスポーツクラブインストラクターの指導技術との相乗効果により、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しております。

以上の結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は224億6千万円(前年同期比12.6%増)となり、事業利益は5億1百万円(前年同期比8.9%減)となりました。

なお、財政状態及びキャッシュ・フローの状況については、「2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記 (1) 要約四半期連結財政状態計算書、(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書」をご覧ください。

(2) 連結業績予想に関する定性的情報

当期の見通し

(デジタルエンタテインメント事業)

ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及し、今まで以上に多くの方々あらゆるデバイスでゲームに親しんでいただける機会が増加しております。その中で当事業は、デバイスの特徴に合わせた遊び方に加えて、様々なデバイスの垣根を越えてコンテンツを楽しんでいただけるよう、クロスプラットフォームでの展開を推進してまいります。またコンテンツの楽しみ方が多様化する中で、幅広いゲームジャンルを、ファンイベントやeスポーツ大会など様々な場面で楽しみいただけるような取り組みを、グローバルで推進してまいります。

今後の新しい取り組みとしては、世界中から注目を集めた「SILENT HILL」シリーズの復活に向け、過去作の「SILENT HILL 2」のリメイク、及び完全新作の制作を進めております。また、全世界で愛されている幻想水滸伝シリーズ「幻想水滸伝」、「幻想水滸伝II」のHDリマスター版である「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」、及び縦スクロール型シューティングゲームの新作「CYGNI: All Guns Blazing」(シグニ: オール・ガンズ・ブレイジング)の2023年発売を発表いたしました。さらに、7月よりTVアニメを放送した「シャインポスト」のモバイルゲーム「シャインポスト Be Your アイドル!」、「ボンバーマン」シリーズの最新作「スーパーボンバーマン R 2」を鋭意制作しております。

継続した取り組みとしては、「eFootball™ 2023」において、今冬は世界的にサッカーに対する注目度、熱量が高まることが予想されますので、多くのサッカーファンに訴求できるよう、新機能の追加やコンテンツの充実を続けてまいります。「プロ野球スピリッツA (エース)」などの各モバイルタイトルにおいても、魅力ある施策を引き続き講じることで、高く評価される運営を目指してまいります。また、「遊戯王トレーディングカードゲーム」は、来期25周年を迎えます。カードゲームに加えて、「遊戯王 マスターデュエル」、「遊戯王 デュエルリンクス」においても、様々なイベントや大会の開催などを通じて、さらなるコンテンツの盛り上げに注力してまいります。

eスポーツにおいては、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同開催するプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALLプロスピA (エース) リーグ」の2022シーズンが開幕いたします。「プロ野球スピリッツA (エース)」のプレーヤーだけでは

なく、シーズンオフとなったプロ野球のファンにも興味を持っていただける大会となるよう注力いたします。また、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同開催する「eJリーグ eFootball™ 2022シーズン」の本戦が始まります。各クラブに選ばれた3選手がクラブを代表して試合を行うことで、Jクラブサポーターを含めた盛り上がりが見込まれます。今後もeスポーツの魅力を発信し、eスポーツファンのさらなる拡大に向けて活動を続けてまいります。

（アミューズメント事業）

全国のアミューズメント施設をネットワークで繋ぐ「e-amusement」サービスをはじめとして、“人と人とのコミュニケーション”を通して生まれる新たな遊びを提供してまいります。また、アーケードゲームをいつでも楽しめるサービスとして、PCやスマートフォンで高品質なゲームをプレイすることができる「コナステ（KONAMI AMUSEMENT GAME STATION）」におけるコンテンツの拡充を進めてまいります。

新作アミューズメントマシンにおいては、3vs3のチーム対戦鬼ごっこで仲間と勝利を目指すビデオゲーム「チェイスチェイスジョーカーズ」、メダルプッシャーゲーム「桃太郎電鉄 メダルゲームも定番！」など、多くのタイトルの発売を予定しております。また、プロ麻雀リーグ「Mリーグ2022-23シーズン」が開幕し、当社の麻雀プロチーム「KONAMI麻雀格闘倶楽部」が優勝を目指した戦いを続けております。さらに、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」では、今年から新たにSOUND VOLTEXシリーズを競技タイトルとした「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 2- SOUND VOLTEX」が開幕いたします。新たなユーザー体験を提供することで、KONAMIタイトルの「面白い」・「楽しい」をより多くのお客様にお届けし、引き続き市場の活性化につなげてまいります。

（ゲーミング&システム事業）

ゲーミング市場におきましては、2022年10月に業界最大のイベントである「Global Gaming Expo (G2E)」が、3年ぶりに新型コロナウイルス感染症の拡大前と同様の規模で開催されました。回復に向かっている市場にとって大きな盛り上がりとなることが期待されています。

その中で、スロットマシンにおきましては、市場で高い評価を獲得しているスロットマシン「DIMENSION（ディメンション）」シリーズやゲーミングコンテンツ「All Aboard™（オール アボード）」、「Ocean Spin™（オーシャン スピン）」等の展開を進めてまいります。さらに、新たなコンテンツを展開することで、「DIMENSION」シリーズの価値向上に努めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS®（シンクロス）」においても、最先端の技術を活用した各種機能の開発を進め、お客様の需要を獲得してまいります。

（スポーツ事業）

スポーツクラブ運営におきましては、日常生活や経済・社会活動を継続しながら、業界団体が定めるガイドラインに沿った取り組みに加え、自社基準による感染拡大防止策を講じることで、引き続きお客様に安心してご利用いただける施設運営に努めてまいります。

なお、天井ミラーを設置したピラティススタジオの3号店となる「Pilates Mirror（ピラティスマirror）桜新町」（東京都世田谷区）を2022年12月にオープンいたします。「Pilates Mirror」は多くの方からご好評をいただいております。さらにたくさんの方に体感いただけるよう、今後も店舗数を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、2022年10月より新たに愛知県豊橋市のスポーツ施設の業務受託運営を開始いたします。

また、学校水泳授業の受託におきましては、学校が抱える様々な課題を解決し、子どもの泳力・体力向上と授業環境を充実させるべく、対象校の拡大を進めてまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スイミングスクールの提供施設を拡大するとともに、新たなデジタルサービス「運動塾デジタルノート」の提供施設を拡大し、お子様の新しいチャレンジをサポートいたします。

引き続き、持続可能な社会に対応した商品・サービスの提供を進めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高3,200億円、事業利益810億円、営業利益765億円、税引前利益765億円、親会社の所有者に帰属する当期利益550億円と予想しており、2022年5月12日付「2022年3月期 決算短信」において公表いたしました業績予想から変更ございません。

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見通しのみで全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	250,711	228,283
営業債権及びその他の債権	29,054	27,689
棚卸資産	8,957	13,441
未収法人所得税	1,443	7,266
その他の流動資産	9,461	12,560
流動資産合計	299,626	289,239
非流動資産		
有形固定資産	138,869	151,713
のれん及び無形資産	45,392	49,852
持分法で会計処理されている投資	3,159	3,211
その他の投資	1,231	1,108
その他の金融資産	15,302	15,048
繰延税金資産	23,671	23,264
その他の非流動資産	1,363	1,546
非流動資産合計	228,987	245,742
資産合計	528,613	534,981
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	8,377	270
その他の金融負債	9,106	8,657
営業債務及びその他の債務	33,486	31,766
未払法人所得税	12,418	2,091
その他の流動負債	19,200	23,196
流動負債合計	82,587	65,980
非流動負債		
社債及び借入金	59,775	59,797
その他の金融負債	25,263	23,300
引当金	10,450	10,310
繰延税金負債	770	935
その他の非流動負債	1,692	1,812
非流動負債合計	97,950	96,154
負債合計	180,537	162,134
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	75,027	78,044
自己株式	△26,868	△21,762
その他の資本の構成要素	6,701	15,363
利益剰余金	245,802	253,788
親会社の所有者に帰属する持分合計	348,061	372,832
非支配持分	15	15
資本合計	348,076	372,847
負債及び資本合計	528,613	534,981

(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書

(要約四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	39,562	51,463
サービス及びその他の収入	99,924	96,896
売上高及び営業収入合計	139,486	148,359
売上原価		
製品売上原価	△18,471	△25,746
サービス及びその他の原価	△57,256	△66,007
売上原価合計	△75,727	△91,753
売上総利益	63,759	56,606
販売費及び一般管理費	△25,120	△30,995
その他の収益及びその他の費用	471	△215
営業利益	39,110	25,396
金融収益	149	2,355
金融費用	△423	△381
持分法による投資利益又は損失(△)	△163	109
税引前四半期利益	38,673	27,479
法人所得税	△11,114	△7,632
四半期利益	27,559	19,847
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	27,558	19,847
非支配持分	1	0
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	206.79	147.87
希薄化後(円)	203.47	146.48

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
四半期利益	27,559	19,847
その他の包括利益		
純損益に振り替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で測定する資 本性金融資産の公正価値の純変動	△9	36
純損益に振り替えられることのない項目合計	△9	36
純損益に振り替えられる可能性のある項目		
在外営業活動体の換算差額	187	8,386
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	187	8,386
その他の包括利益合計	178	8,422
四半期包括利益	27,737	28,269
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	27,736	28,269
非支配持分	1	0

(3) 要約四半期連結持分変動計算書

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2021年4月1日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542
四半期利益					27,558	27,558	1	27,559
その他の包括利益				178		178		178
四半期包括利益合計	—	—	—	178	27,558	27,736	1	27,737
自己株式の取得			△6			△6		△6
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△6,727	△6,727		△6,727
転換社債型新株予約権付社債の転換		601	983			1,584		1,584
所有者との取引額合計	—	602	977	—	△6,727	△5,148	—	△5,148
2021年9月30日残高	47,399	75,001	△26,866	2,351	223,430	321,315	816	322,131

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2022年4月1日残高	47,399	75,027	△26,868	6,701	245,802	348,061	15	348,076
四半期利益					19,847	19,847	0	19,847
その他の包括利益				8,422		8,422		8,422
四半期包括利益合計	—	—	—	8,422	19,847	28,269	0	28,269
自己株式の取得			△7			△7		△7
配当金					△11,621	△11,621		△11,621
転換社債型新株予約権付社債の転換		3,017	5,113			8,130		8,130
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				240	△240	—		—
所有者との取引額合計	—	3,017	5,106	240	△11,861	△3,498	—	△3,498
2022年9月30日残高	47,399	78,044	△21,762	15,363	253,788	372,832	15	372,847

(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	27,559	19,847
減価償却費及び償却費	8,216	12,986
減損損失	128	188
受取利息及び受取配当金	△38	△113
支払利息	410	364
固定資産除売却損益(△)	13	19
持分法による投資損益(△)	163	△109
法人所得税	11,114	7,632
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	4,332	4,036
棚卸資産の純増(△)減	1,986	△3,459
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△6,315	△5,604
前払費用の純増(△)減	△3,000	△2,446
契約負債の純増減(△)	△4,631	△1,452
その他	△1,799	△151
利息及び配当金の受取額	38	113
利息の支払額	△363	△329
法人所得税の支払額(△)又は還付額	5,718	△18,742
営業活動によるキャッシュ・フロー	43,531	12,780
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△10,829	△25,225
差入保証金の差入による支出	△569	△134
差入保証金の回収による収入	1,211	834
資産除去債務の履行による支出	△1,317	△70
定期預金の預入による支出	△574	—
定期預金の払戻による収入	403	—
その他	102	163
投資活動によるキャッシュ・フロー	△11,573	△24,432
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヶ月超)による収入	5,496	—
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△5,496	—
リース負債の返済による支出	△5,404	△3,869
配当金の支払額	△6,720	△11,606
その他	△5	△7
財務活動によるキャッシュ・フロー	△12,129	△15,482
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	151	4,706
現金及び現金同等物の純増減額	19,980	△22,428
現金及び現金同等物の期首残高	202,430	250,711
現金及び現金同等物の四半期末残高	222,410	228,283

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) セグメント情報

① 事業セグメント

前第2四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年9月30日）

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	98,299	9,125	12,274	19,788	139,486	—	139,486
セグメント間の内部売上高	333	834	—	154	1,321	△1,321	—
計	98,632	9,959	12,274	19,942	140,807	△1,321	139,486
事業利益	35,848	1,694	1,827	550	39,919	△1,280	38,639
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	471
営業利益	—	—	—	—	—	—	39,110
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△274
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△163
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	38,673

当第2四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年9月30日）

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	102,390	6,437	17,080	22,452	148,359	—	148,359
セグメント間の内部売上高	313	742	39	8	1,102	△1,102	—
計	102,703	7,179	17,119	22,460	149,461	△1,102	148,359
事業利益	23,503	1,050	2,001	501	27,055	△1,444	25,611
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△215
営業利益	—	—	—	—	—	—	25,396
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,974
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	109
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	27,479

(注) 1. 各事業セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりであります。

- a) デジタルエンタテインメント事業 モバイルゲーム、カードゲーム、家庭用ゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
- b) アミューズメント事業 アミューズメントマシンの制作、製造及び販売
- c) ゲーミング&システム事業 ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの制作、製造、販売及びサービス
- d) スポーツ事業 フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、販売

2. 当社グループは、各事業における事業利益をセグメント損益としております。各事業におけるセグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。
3. 調整額の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用及びセグメント間取引高消去等から構成されております。
4. その他の収益及びその他の費用には、有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失、固定資産除売却損益等を含んでおります。

② 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
日本	109,220	97,991
米国	18,203	33,308
欧州	6,465	9,297
アジア・オセアニア	5,598	7,763
連結計	139,486	148,359

(注) 上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループが製品の販売もしくはサービスを行っている場所に基づいてそれぞれの地域を決定しております。