

2024年3月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2023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 2023年11月13日 配当支払開始予定日 2023年11月24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. 2024年3月期第2四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第2四半期	153,851	3.7	35,414	38.3	35,443	39.6	37,008	34.7	26,834	35.2	26,834	35.2
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

(参考) 四半期包括利益合計額 2024年3月期第2四半期 34,581百万円 (22.3%) 2023年3月期第2四半期 28,269百万円 (1.9%)

(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
2024年3月期第2四半期	197.95	197.95
2023年3月期第2四半期	147.87	146.48

(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	%
2024年3月期第2四半期	570,085	402,452	402,437	70.6
2023年3月期	547,223	376,279	376,264	68.8

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
2023年3月期	—	62.00	—	62.00	124.00
2024年3月期	—	62.00	—	—	—
2024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. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	328,000	4.4	63,000	11.3	60,000	29.9	59,000	25.2	41,000	17.5	302.45

(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）	2024年3月期2Q	143,500,000株	2023年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2024年3月期2Q	7,941,641株	2023年3月期	7,941,177株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期2Q	135,558,561株	2023年3月期2Q	134,224,059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、2023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、国内経済は雇用・所得環境の改善などにより緩やかな回復が続くことが期待されますが、エネルギーコストや原材料価格の高騰、世界的な金融引き締めによる景気への影響、中国経済の先行き懸念、地政学リスクの高まりなどにより先行きが不透明な状況にあります。

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、主にデジタルエンタテインメント事業において主力コンテンツの利益率が回復したことや、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業及びスポーツ事業がそれぞれ堅調に推移したことなどにより売上高、及び全ての利益区分で前年を上回りました。また、第2四半期の売上高は、第1四半期に引き続き過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,538億5千1百万円（前年同期比3.7%増）、事業利益は354億1千4百万円（前年同期比38.3%増）、営業利益は354億4千3百万円（前年同期比39.6%増）、税引前四半期利益は370億8百万円（前年同期比34.7%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は268億3千4百万円（前年同期比35.2%増）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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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	102,703	102,102	△0.6
アミューズメント事業	7,179	10,002	39.3
ゲーミング&システム事業	17,119	19,102	11.6
スポーツ事業	22,460	23,799	6.0
消去	△1,102	△1,154	—
連結合計	148,359	153,851	3.7

(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。

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、家庭用、PC、モバイルで配信中の「eFootball™ 2023」において大型アップデートを実施し、「eFootball™ 2024」の配信を開始いたしました。より直感的にプレーできるように進化した操作性がご好評をいただいております。また、「パワフルプロ野球」シリーズの人気No.1モードである「栄冠ナイン」に新たな要素やモードなどを加えた新作「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」の配信を開始し、好調な出足となりました。本作はマルチプラットフォームでの展開を予定しており、モバイル版を先行配信しております。さらに、「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」を家庭用ゲームとして発売いたしました。加えて、「魂斗羅」シリーズの最新作「魂斗羅 オペレーション ガルガ」を発売しております。その他、「東京ゲームショウ2023」においては、ブロックチェーン技術を活用したサービスをあらゆるお客様に提供するためのNFTマーケットプレイス「リセラ (Resella)」、ブロックチェーン技術を活用してお客様がファンタジー世界を創出することができるweb3プロジェクト「PROJECT ZIRCON (プロジェクト・ジルコン)」を同時に発表し、メディアの注目を集めました。

継続した取り組みとしては、「World Baseball Classic™」に出場した「侍ジャパン」の選手が再び登場する「再臨！ JAPANセレクション」などの施策を展開した「プロ野球スピリッツA (エース)」や、5,730 (コナミ) 万ダウンロード記念施策を実施した「遊戯王 マスターデュエル」などが引き続き多くのお客様にご好評をいただき、盛り上がりを見せております。さらに、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を引き続き展開しており、2024年2月に東京ドームで開催されるスペシャルイベント「遊戯王デュエルモンスターズ

決闘者伝説 QUATER CENTURY (ザ レジェンド オブ デュエリスト クォーターセンチュリー)」を発表し、大きな反響をいただきました。

eスポーツでは、新型コロナウイルスの感染状況などを鑑みて開催を見送ってきた世界トップデュエリストを決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2023」を東京ビッグサイトで4年ぶりに開催いたしました。「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ (海外名: Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME)」、モバイル、PCゲーム「遊戯王 デュエルリンクス」、及び今年から追加されたデジタルカードゲーム「遊戯王 マスターデュエル」の各部門で優勝者・優勝チームが決定いたしました。さらに、「eFootball™ Championship Open 2023 World Finals」の準決勝・決勝がコナミクリエイティブセンター銀座のesports 銀座 studioにおいて開催され、オンライン予選を勝ち抜いた選手たちが熱い戦いを繰り広げました。

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1,021億2百万円(前年同期比0.6%減)となり、事業利益は310億3千2百万円(前年同期比32.0%増)となりました。

(アミューズメント事業)

国内外のアミューズメント市場は緩やかに回復しています。また、規制緩和により新たな成長機会が生まれています。

このような状況のもと、当事業のメダルゲームにおいては、前期に発売した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!～」が引き続きご好評をいただいております。アミューズメント施設向けビデオゲームでは、稼働開始から20周年を迎えた「クイズマジックアカデミー」シリーズにおいて、20周年を記念したキャラクターのビジュアル変更に加え、RPG要素が加わった一人用モードを新たに搭載した「クイズマジックアカデミー 黄金の道標 (おうごんのみちしるべ)」が稼働を開始いたしました。また、音楽に合わせて光るパネルをタッチする音楽ゲーム「jubeat (ユビート)」シリーズでは、新楽曲を多数搭載した最新作「jubeat beyond the Ave. (ユビート ビヨンド ジ アベニュー)」が稼働を開始いたしました。さらに、「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)」では、プロ麻雀リーグ「Mリーグ2023-24シーズン」の開幕に合わせた施策や人気イベント「日本プロ麻雀連盟 投票選抜戦2023」を実施し、ユーザー層の拡大に努めました。プライズゲームにおいては、オンラインクレーンゲーム「コナプラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME」をより多くのお客様に楽しんでもいただくため、プレー座席数の増設や運営時間、獲得できる景品数の拡大を行いました。

ぱちんこ・パチスロにおいては、コナミとして初めての「スマスロ」タイトルとなる「防空少女ラブキューレ2 ～極限の共鳴～(ぼうくうしょうじょラブキューレツー きょくげんのきょうめい)」、 「麻雀格闘倶楽部 覚醒」、 「戦国コレクション5 超極楽LOOP」が稼働を開始いたしました。

eスポーツでは、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」において、「beatmania IIDX」のレギュラーステージが開幕し、10月のファイナルに向けて熱戦が繰り広げられました。

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100億2百万円(前年同期比39.3%増)となり、事業利益は11億9千3百万円(前年同期比13.6%増)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が引き続き堅調に推移しております。その他の地域においても、アジア市場を中心に市場全体として回復に向かっております。

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)」シリーズの展開を進めております。スロットマシン販売においては、「DIMENSION 27™ (ディメンション トゥエンティーセブン)」、「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティーナイン)」を中心に販売いたしました。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 セブティーファイブ シー)」を継続して展開しております。ゲーミングコンテンツでは、「All Aboard™ (オール アボード)」が引き続き業界トップクラスの稼働を記録しております。また、色とりどりのドラゴンによる演出を楽しむことができる「Dragon's Law™ (ドラゴンズロー)」や、市場で長期間人気を博している「Ocean Spin™ (オーシャン スピン)」の特徴をより進化させ、複数筐体で演出がシームレスに流れる「Stuffed Coins™ (スタフド コインズ)」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、お客様からご好評をいただいております。

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191億2百万円(前年同期比11.6%増)となり、事業利益は31億1千7百万円(前年同期比55.7%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が、国内の社会経済活動の正常化が進み、スポーツや健康増進の需要が高まっております。

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、引き続き、施設利用とオンラインレッスンの両方のサービスを充実させることで、より多くのお客様へ運動機会を提供いたしました。また、ご好評の声に応じて施設内で運動前や運動後にいつでも手軽にプロテインなどの飲料を摂取できるサプリメントサーバーの設置施設を拡大いたしました。さらに、人気スタジオプログラムを活用した大規模イベント「REVIVAL」を日本全国の会場で開催するなど、コロナ禍の行動制限により直営施設では実施を見送っていた取り組みを再開し、大変な盛り上がりとなりました。引き続き、会員の皆様への健康づくりのサポートを向上させる取り組みを推進してまいります。こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スポーツを通して体の成長を促すべく、スイミング、体操、ダンスなどお子様に合った様々な種目を展開しており、スイミングスクールでは4月に開講した5施設に加え、9月からは新たに北浜、心斎橋（大阪府大阪市）、北大路（京都府京都市）、神戸、三宮（兵庫県神戸市）、福岡天神（福岡県福岡市）の6施設で開講いたしました。また、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」を大人向けのプログラムにカスタマイズした「デジタルノート成人水泳教室」を全国のコナミスポーツクラブ36施設でスタートいたしました。

天井にミラーを設置したピラティススタジオ「Pilates Mirror（ピラティスマirror）」は、第2四半期において「Pilates Mirror 武蔵小山」（東京都品川区）、「Pilates Mirror 大岡山」（東京都大田区）、「Pilates Mirror 三軒茶屋」、「Pilates Mirror 千歳船橋」（東京都世田谷区）、「Pilates Mirror 元住吉」（神奈川県川崎市）の5店舗をオープンし、合計14店舗となりました。「Pilates Mirror」は入会待ちになる施設があるなど、引き続き、多くのお客様からご好評の声をいただいております。

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、新たに青森県つがる市、埼玉県さいたま市、千葉県旭市、東京都豊島区、岐阜県岐阜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、学校側のニーズがますます高まっており、日本全国で多くの小中学校に水泳指導業務を提供し、ご好評をいただいております。

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237億9千9百万円（前年同期比6.0%増）となり、事業利益は16億円（前年同期比219.4%増）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において、ファンイベントやeスポーツ大会など様々な場面でお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。

今後の主な新規リリースタイトルとしては、「メタルギア」シリーズの軌跡となるコレクションの第1弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1（メタルギア ソリッド: マスターコレクション Vol.1）」、今年で35周年を迎える国民的ボードゲームシリーズ「桃太郎電鉄」の最新作「桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～」、リズム&パズルアクションアドベンチャーの新作「Super Crazy Rhythm Castle（スーパークレイジーリズム キャッスル）」、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）」を予定しております。また、協業で取り組む、「SILENT HILL」の世界観をベースにした視聴者参加型のインタラクティブ・ストーリーミングシリーズ「SILENT HILL: Ascension」の放映が開始されます。

継続した取り組みとしては、「メタルギア」シリーズの中で最も愛される作品のひとつである「METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER（メタルギア ソリッド 3 スネークイーター）」のストーリーやキャラクター、ゲームデザインを忠実に再現し、現代の最新グラフィックに進化させた「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER（メタルギア ソリッド デルタ: スネークイーター）」や、サイコロジカルホラーゲームとして人気を博した「SILENT HILL」シリーズのリメイク及び完全新作の制作を鋭意進めております。

eスポーツにおいては、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA」の競技タイトルである「eFootball™」シリーズの都道府県予選をオンラインで開始いたしました。今年の「eFootball™」シリーズ部門は、12月に韓国で開催予定の「東アジアeスポーツチャンピオンシップ (Esports Championships East Asia)」の日本代表選手選考を兼ねて実施されることが決定し、より一層の盛り上がりを見せております。また、一般社団法人日本野球機構 (NPB) と共同開催する「eBASEBALLプロスピA (エース) リーグ」2023シーズンが11月に開幕し、12月のe日本シリーズにおいて日本一を決定いたします。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継続してまいります。

(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。

メダルゲームにおいては、ダンジョンを攻略しながら王国を発展させていく「エルドラクラウン」シリーズの最新作「エルドラクラウン 悠久のラビリンス」、及び演出・筐体が豪華に一新され、時代を駆け巡る大冒険をテーマにした「FORTUNE TRINITY (フォーチュン トリニティ)」シリーズの最新作「FORTUNE TRINITY 時空のダイヤモンド」が稼働を開始します。また、プライズゲームにおいては、活況なプライズゲーム市場に向けて、コナミのIP資産を活かし、大人気コンテンツをアミューズメント景品として全国のアミューズメント施設に展開してまいります。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」においては、大変な盛り上がりとなっている「beatmania IIDX」に続き、「SOUND VOLTEX」を競技タイトルとした大会が開幕します。「BEMANI」シリーズのさらなる盛り上げを図ってまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、「マジカルハロウィン」シリーズで長期にわたりご好評をいただいた「マジカルハロウィン5」をスマスロで完全再現し、「マジカルハロウィン8」として発売いたします。また、フィギュアやアニメ、ゲームなどで幅広くメディアミックス展開する人気コンテンツ「武装神姫」がパチスロとして登場します。

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、10月に業界最大のイベントである「Global Gaming Expo」(以下、G2E)が開催されました。新しいスロットマシンやコンテンツ、及びカジノマネジメントシステムを出展し、お客様の注目を集めました。

スロットマシンについては、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)」シリーズにおいて、43インチモニターを3台組み合わせさせた「DIMENSION 43x3™ (ディメンション フォーティースリー バイスリー)」を市場に投入し、さらなるラインアップの拡充を図ってまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、人気のゲーミングコンテンツ「All Aboard™ (オール アボード)」や「Dragon's Law™ (ドラゴンズ ロー)」等の展開を進めてまいります。また、ヒツジとヤギのオリジナルキャラクターをモチーフにした2種類のテーマを楽しむことができ、G2Eにも出展された「UnWooly Riches™ (アンウーリー リッチズ)」などの新規タイトルの制作を進めております。今後も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)」については、ラスベガスで開業する大型IR施設での採用が新たに決定するなど、引き続きお客様から高い評価をいただいております。また、カジノ施設のオペレーションを効率化するモバイルアプリ「Konetic™ (コネティック)」や、最先端の顔認識技術によりカジノ施設内のプレーヤーを識別する「SYNK Vision (シンク ビジョン)」など様々な新機能の導入を予定しております。お客様のニーズに合わせて最先端の技術を活用した各種機能の開発を進めることで、市場でのシェア拡大を目指してまいります。

(スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、人気のスタジオプログラムを活用した各種イベントの開催など、より多くの方に運動機会を提供できるように引き続きサービス向上に努めてまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、「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。また、近年国内で盛り上がりを見せているバスケットボールのスクールを10月からトライアル導入しております。施設内の体育館などのスペースを有効活用し、経験豊富で専門の知識を持つスタッフが指導することで子ども達の「上手になりたい」、「レベルアップしたい」という気持ちをサポートしてまいります。

天井にミラーを設置したピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」は、第3四半期以降において「Pilates Mirror 阿佐ヶ谷」(東京都杉並区)、「Pilates Mirror 笹塚」(東京都渋谷区)、「Pilates Mirror 大森」(東京都大田区)、「Pilates Mirror 成城学園前」(東京都世田谷区)、「Pilates Mirror 武蔵境」(東京都武蔵野市)、「Pilates Mirror センター南」、「Pilates Mirror 青葉台」(神奈川県横浜市)、「Pilates Mirror 鷺沼」(神奈川県川崎市)の8店舗のオープンを予定しております。さらに多く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。

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。

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3,280億円、事業利益630億円、営業利益600億円、税引前利益590億円、親会社の所有者に帰属する当期利益410億円と予想しており、2023年5月11日付「2023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にのみ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 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	219,263	236,105
営業債権及びその他の債権	39,276	33,001
棚卸資産	12,705	14,730
未収法人所得税	9,486	1,497
その他の流動資産	9,311	13,022
流動資産合計	290,041	298,355
非流動資産		
有形固定資産	155,788	156,438
のれん及び無形資産	49,553	61,180
持分法で会計処理されている投資	3,239	3,411
その他の投資	1,890	1,924
その他の金融資産	15,001	15,719
繰延税金資産	30,220	31,455
その他の非流動資産	1,491	1,603
非流動資産合計	257,182	271,730
資産合計	547,223	570,085
負債及び資本		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	8,751	8,994
営業債務及びその他の債務	37,558	34,290
未払法人所得税	9,760	8,372
その他の流動負債	19,025	20,938
流動負債合計	75,094	72,594
非流動負債		
社債及び借入金	59,819	59,840
その他の金融負債	23,050	22,188
引当金	10,031	9,885
繰延税金負債	1,141	1,256
その他の非流動負債	1,809	1,870
非流動負債合計	95,850	95,039
負債合計	170,944	167,633
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,594	△21,597
その他の資本の構成要素	11,880	19,627
利益剰余金	260,435	278,864
親会社の所有者に帰属する持分合計	376,264	402,437
非支配持分	15	15
資本合計	376,279	402,452
負債及び資本合計	547,223	570,085

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	51,463	48,869
サービス及びその他の収入	96,896	104,982
売上高及び営業収入合計	148,359	153,851
売上原価		
製品売上原価	△25,746	△23,645
サービス及びその他の原価	△66,007	△63,402
売上原価合計	△91,753	△87,047
売上総利益	56,606	66,804
販売費及び一般管理費	△30,995	△31,390
その他の収益及びその他の費用	△215	29
営業利益	25,396	35,443
金融収益	2,355	1,667
金融費用	△381	△331
持分法による投資利益	109	229
税引前四半期利益	27,479	37,008
法人所得税	△7,632	△10,174
四半期利益	19,847	26,834
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	19,847	26,834
非支配持分	0	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)	147.87	197.95
希薄化後(円)	146.48	197.95

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
四半期利益	19,847	26,834
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	36	24
純損益に振り替えられることのない項目合計	36	24
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	8,386	7,723
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	8,386	7,723
その他の包括利益合計	8,422	7,747
四半期包括利益	28,269	34,581
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	28,269	34,581
非支配持分	0	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		
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

	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		
2023年4月1日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279
四半期利益					26,834	26,834	0	26,834
その他の包括利益				7,747		7,747		7,747
四半期包括利益合計	—	—	—	7,747	26,834	34,581	0	34,581
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△8,405	△8,405		△8,405
所有者との取引額合計	—	0	△3	—	△8,405	△8,408	—	△8,408
2023年9月30日残高	47,399	78,144	△21,597	19,627	278,864	402,437	15	402,452

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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	19,847	26,834
減価償却費及び償却費	12,986	9,444
減損損失	188	54
受取利息及び受取配当金	△113	△571
支払利息	364	317
固定資産除売却損益(△)	19	6
持分法による投資損益(△)	△109	△229
法人所得税	7,632	10,174
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	4,036	8,465
棚卸資産の純増(△)減	△3,459	△971
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△5,604	△3,427
前払費用の純増(△)減	△2,446	△2,542
契約負債の純増減(△)	△1,452	1,178
その他	△151	△1,292
利息及び配当金の受取額	113	566
利息の支払額	△329	△295
法人所得税の支払額	△18,742	△4,591
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,780	43,120
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△25,225	△18,350
差入保証金の差入による支出	△134	△65
差入保証金の回収による収入	834	230
その他	93	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△24,432	△18,184
財務活動によるキャッシュ・フロー		
リース負債の返済による支出	△3,869	△3,718
配当金の支払額	△11,606	△8,399
その他	△7	△3
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,482	△12,120
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	4,706	4,026
現金及び現金同等物の純増減額	△22,428	16,842
現金及び現金同等物の期首残高	250,711	219,263
現金及び現金同等物の四半期末残高	228,283	236,105

(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 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

当第2四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023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	101,768	9,266	19,036	23,781	153,851	—	153,851
セグメント間の内部売上高	334	736	66	18	1,154	△1,154	—
計	102,102	10,002	19,102	23,799	155,005	△1,154	153,851
事業利益	31,032	1,193	3,117	1,600	36,942	△1,528	35,414
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	29
営業利益	—	—	—	—	—	—	35,443
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,336
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	229
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	37,008

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
日本	97,991	105,998
米国	33,308	29,794
欧州	9,297	9,819
アジア・オセアニア	7,763	8,240
連結計	148,359	153,851

(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。