

2024年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2024年2月1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 2024年2月13日 配当支払開始予定日 -  
 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3四半期の連結業績（2023年4月1日～2023年12月31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3四半期	253,096	11.6	62,821	53.0	59,608	58.9	61,501	60.3	44,495	61.4	44,495	61.4
2023年3月期第3四半期	226,878	5.5	41,062	△31.2	37,523	△37.8	38,374	△35.9	27,571	△34.9	27,571	△34.9

(参考) 四半期包括利益合計額 2024年3月期第3四半期 48,104百万円 (52.7%) 2023年3月期第3四半期 31,509百万円 (△28.1%)

(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3四半期	328.23	328.23
2023年3月期第3四半期	204.82	203.46

(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3四半期	578,572	407,570	407,555	70.4
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	343,000	9.1	78,500	38.7	72,000	55.9	72,000	52.8	51,000	46.2	376.22

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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3Q	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3Q	7,941,747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3Q	135,558,479株	2023年3月期3Q	134,611,852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、2024年2月1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 .....	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書 .....	8
(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 .....	9
(3) 要約四半期連結持分変動計算書 .....	11
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(5) 継続企業の前提に関する注記 .....	13
(6) セグメント情報 .....	13

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3四半期連結累計期間の概況

当第3四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、各国の金融政策による景気への影響、中国経済の見通しへの懸念、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3四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の向上や新規タイトルの投入などにより業績が堅調に推移し、第3四半期の売上高及び利益が四半期における過去最高となりました。これに加えて、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においても当第3四半期連結累計期間の業績が前年を上回る実績となったことにより、売上高、最終利益ともに過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,530億9千6百万円（前年同期比11.6%増）、事業利益は628億2千1百万円（前年同期比53.0%増）、営業利益は596億8百万円（前年同期比58.9%増）、税引前四半期利益は615億1百万円（前年同期比60.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は444億9千5百万円（前年同期比61.4%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3四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31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	156,424	173,369	10.8
アミューズメント事業	10,558	16,320	54.6
ゲーミング&システム事業	27,864	29,606	6.3
スポーツ事業	33,716	35,571	5.5
消去	△1,684	△1,770	—
連結合計	226,878	253,096	11.6

(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、家庭用ゲームにおいて、35周年を迎えた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！～」を発売し、累計出荷本数100万本を突破いたしました。本作は、シリーズ初の球体マップで再現された地球を舞台に世界中を旅することができ、多くのお客様にご好評をいただいております。また、「メタルギア」シリーズの集大成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）」、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）」を発売いたしました。さらに、ストーリーはそのままに、HD版・高音質となり、Nintendo Switch™向けにアップデートされた女性向け学園恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love for Nintendo Switch」「ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season for Nintendo Switch」「ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story for Nintendo Switch」のダウンロード版3作品を2月に発売することを発表しております。その他、新作ブラウザゲームでは、世界で1枚だけのカードを作ることを楽しめるデジタルトレーディングカードゲーム「ORE' N（オレン）」を2024年に配信予定であることを発表いたしました。

継続した取り組みとしては、家庭用、PC、モバイルで配信中の「eFootball™ 2024」のアップデートを実施し、ひとりでも、みんなでも、もっと楽しめるように進化しました。協力プレー「Co-op（コープ）」が遊びやすくな

り、新モード「マイリーグ」が追加され、引き続き好調な推移となっております。また、10月に配信開始8周年を迎えた「プロ野球スピリッツA(エース)」でダルビッシュ有選手とのコラボを実施し、登録ユーザー1,100万人を突破した「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」ではイチローさんとのコラボを実施いたしました。さらに、「遊戯王 マスターデュエル」では世界1位を決定するデュエリストカップを開催しました。各タイトルでお客様に楽しんでいただける施策を展開し、大変ご好評をいただきました。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ます。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 QUARTER 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)」に先立ってイベント限定商品を販売したことなどにより、お客様の期待度がより一層高まっております。

eスポーツでは、11月に開催された「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA」にて、「eFootball™」シリーズ部門のチャンピオンが決定いたしました。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、eクライマックスシリーズを勝ち抜いたセ・リーグ代表とパ・リーグ代表が、12月のe日本シリーズにて日本一を懸けて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3四半期連結累計期間の売上高は1,733億6千9百万円(前年同期比10.8%増)となり、事業利益は559億2百万円(前年同期比49.4%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、当事業のアミューズメント施設向けビデオゲームでは、DJシミュレーションゲーム「beatmania IIDX」シリーズの最新作で、近未来都市を舞台にした世界観が展開され、新筐体のイエローライトが特徴的な「beatmania IIDX 31 EPOLIS (ビートマニア ツーディーエックス サンジュウイチ エポリス)」が稼働を開始いたしました。メダルゲームにおいては、「FORTUNE TRINITY (フォーチュントリニティ)」シリーズの最新作で、筐体のテーマをダイヤモンドに統一し、搭載されたLEDによって輝く煌びやかな演出でプレーを盛り上げる「FORTUNE TRINITY 時空のダイヤモンド」や、オリジナルのダンジョンを他のプレーヤーに公開できるモードや、初心者プレーヤーのためにゲーム性が分かりやすくなったモードの追加によって遊びの幅が広がった「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」が稼働を開始し、多くのお客様にお楽しみいただいております。

ぱちんこ・パチスロにおいては、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」を完全再現したスマスロ「マジカルハロウィン8」が稼働を開始しました。今期市場に投入されたタイトルの中でも高稼働を維持しており、ご好評をいただいております。

eスポーツでは、3年ぶりに有観客での開催となった「KONAMI Arcade Championship(2023)」の決勝ラウンドを、国内最大のアミューズメント・エンターテインメント産業の展示会「アミューズメント エキスポ in 東京ビッグサイト」の会場で実施いたしました。予選ラウンドを勝ち上がったプレーヤーによる全14タイトルの熱戦の様子は全国の視聴者にライブ配信され、大変な盛り上がりとなりました。また、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」においては、競技タイトル「beatmania IIDX」のファイナルが行われ、優勝チームが決定いたしました。ファイナルの会場では今回限定のDJライブも開催され、白熱した大会を盛り上げました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は163億2千万円(前年同期比54.6%増)となり、事業利益は22億2千2百万円(前年同期比109.3%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。ゲーミング機器メーカーより続々と新しい製品が投入され、市場が活性化しております。

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 トウエンティーセブン)」、「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 セブンティーファイブ シー)」を展開いたしました。さらに、43インチモニターを3台組み合わせた「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、高い評価をいただいております。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<sup>™</sup> (ドラゴンズ ロー)」や、複数筐体で演出がシームレスに流れる「Stuffed Coins<sup>™</sup> (スタッフド コインズ)」などのタイトルも高稼働を維持しております。豪州市場においては、「Bull Rush<sup>™</sup> (ブルラッシュ)」シリーズが好調に推移いたしました。

カジノマネジメントシステムでは、「SYNKROS<sup>®</sup> (シンクロス)」がラスベガスで12月に開業した大型IR施設「Fontainebleau Las Vegas」に導入されました。この他にも導入施設数が順調に拡大しております。また、キャッシュレスカジノを実現する「Money Klip<sup>™</sup> (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3四半期連結累計期間の売上高は296億6百万円（前年同期比6.3%増）となり、事業利益は48億7千8百万円（前年同期比25.7%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、引き続き施設内のサービスを充実させるとともに、「コナミスポーツ オンラインフィットネス」においては「スポーツの日」に合わせて特別プログラムを実施するなど、施設外でもより多くのお客様に運動機会を提供いたしました。また、大盛況のうちに終了した「REVIVAL」に続き、大規模スタジオプログラムイベント「UNITED FEEL」を11月より全国のコナミスポーツクラブで順次開催しております。本イベントは「団結した」、「協力した」という意味を持つ「UNITED」をイベント名称に用い、「コミュニケーションが減ってきている今こそ、世代を超えて音楽を感じ、身体を動かし、一体感を高めることを継続させたい」というコンセプトのもと、多くの方が楽しめるプログラムを実施いたしました。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を新たに11施設で開講いたしました。また、近年盛り上がりを見せているバスケットボールスクールをトライアル導入しております。さらに、運動塾に通うお子様が日頃の練習の成果を発揮する場として、大会やイベントを開催いたしました。会場では、日本代表やプロ選手によるワンポイントレッスンなど、お子様のモチベーションと技術の向上をサポートする取り組みを実施いたしました。これに加えて、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」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38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3四半期において東京都の阿佐ヶ谷、笹塚、大森、武蔵境、及び神奈川県センター南、青葉台、鷺沼に7店舗を新規でオープンし、合計21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、第3四半期までに青森県つがる市、埼玉県さいたま市、千葉県旭市、東京都豊島区、東京都中央区、岐阜県岐阜市のスポーツ施設の運営受託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3四半期連結累計期間の売上高は355億7千1百万円（前年同期比5.5%増）となり、事業利益は20億7千9百万円（前年同期比153.5%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。

今後の新しい取り組みとしては、「パワフルプロ野球」シリーズ30周年及び「プロ野球スピリッツ」シリーズ20周年を記念してKONAMI野球ゲームのアンバサダーに大谷翔平選手が就任したことを発表いたしました。また、野球振興の取り組みとして、世界野球ソフトボール連盟（WBC）とのパートナーシップを拡大し、新たに「WBC世界ランキング」のネーミングライツを取得いたしました。今後グローバルにおいて、「WBC/KONAMI世界ランキング（WBC/KONAMI World Rankings）」と呼称されます。さらに、「WBC eBASEBALL<sup>TM</sup>パワフルプロ野球」が公式ビデオゲームとして採用されている「WBC eBASEBALL<sup>TM</sup> Series」の開催や、11月に野球の国際大会とあわせて開催されるeスポーツの国際大会「WBC ePremier12<sup>TM</sup>」への協力などを通して、野球・ソフトボールの発展に貢献してまいります。家庭用ゲームでは、「ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love for Nintendo Switch」「ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season for Nintendo Switch」「ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story for Nintendo Switch」のダウンロード版3作品を発売いたします。加えて、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）」において、web3プロジェクト「PROJECT ZIRCON（プロジェクト・ジルコン）」のNFT取引を開始いたしました。

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お客様の熱い期待に応えるべく進めております。また、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）」、「魂斗羅」シリーズの最新作「魂斗羅 オペレーション ガルガ」、新作ブラウザゲーム「ORE' N（オレン）」を発売に向けて鋭意制作しております。カードゲームでは、遊戯王カードゲーム25周年を記念して東京ドームで2月3日、4日に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 QUARTER 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）」において、豪華出演者による2日間限りのスペシャルステージを開催することを発表いたしました。

eスポーツにおいては、2月にカタールで開催されるアジアサッカー連盟（AFC）公式のeスポーツ大会「AFC eアジアカップ 2023」の競技タイトルに、家庭用ゲーム「eFootball<sup>TM</sup>」シリーズが正式決定いたしました。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、カラフルなルーレットとボールを使い、動物をモチーフにしたキャラクターたちのアニメと一緒に色を揃えていくボール抽選ゲーム「カラコロッタ」シリーズの最新作で、新要素が数多く入った「カラコロッタ まぼろしの桃源郷」が稼働を開始いたします。アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、SNSで話題となっている流行曲や人気の歌手による歌唱曲などを中心とした充実のラインアップが収録され、簡単操作で初心者の方でもプレーしやすい音楽ゲーム「ポラリスコード」の稼働を予定しております。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。また、新感覚のサーチライト付き新型クレーンゲーム機「プクレ」の制作を進めております。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」においては、大盛況の中、幕を閉じた「beatmania IIDX」に続き、「SOUND VOLTEX」を競技タイトルとした大会が開幕し、ドラフト会議で指名された全7チーム、21名の選手たちが熱い戦いを繰り広げております。「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・パチスロでは、実際の競馬同様にレースに備えて実名馬の調教や育成をお楽しみいただけるスマスロ新機種「G I 優駿倶楽部黄金」、及びぱちんこ新内規対応機「ぱちんこG I 優駿倶楽部2 ラッキートリガーver」が稼働を開始いたします。両タイトルともに実名騎手や多くの実名馬がゲーム演出に登場し、競馬ファンの方々の期待にも応える充実した内容となっております。

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月に米国ラスベガスで開催された「Global Gaming Expo」に続き、2月に英国ロンドンにて業界最大級の展示会である「International Casino Exhibition London」(以下、ICE)の開催が予定されております。

スロットマシンにおいては、市場で高い評価を獲得している「DIMENSION (ディメンション)」シリーズのラインアップを拡充してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、高稼働を維持する「All Aboard™ (オール アボード)」や「Stuffed Coins™ (スタッフド コインズ)」等のタイトルをICEに出展し、販売拡大につなげてまいります。また、「Dragon's Law™ (ドラゴンズ ロー)」シリーズにおける人気タイトルのゲーム性を踏襲した「Lucky Honeycomb™ (ラッキーハニーコム)」シリーズの新タイトル「Lucky Honeycomb™ Fortune Pots and Bags (ラッキーハニーコム フォーチュンポッツアンドバッグス)」を発売いたします。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)」においては、12月に開業したラスベガスの「Fontainebleau Las Vegas」に続き、米国ニュージャージー州アトランティックシティの大型カジノホテル「Ocean Casino Resort」への導入が新たに決定しております。また、カジノ施設内のジャックポットのオペレーションを効率化する「Progressive Management™ (プログレッシブ マネジメント)」など様々な新機能の導入を予定しております。今後も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おり、大規模スタジオプログラムイベント「UNITED FEEL」を全国のコナミスポーツクラブで順次開催してまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、「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、スイミング、体操、ダンスなど各種目において目標となる大会やイベントを開催するなど、お子様の健康と成長をサポートさせていただくための運動環境の提供に引き続き取り組んでまいります。

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4四半期において東京都の成城学園前、永福町に新たな店舗のオープンを予定しております。ココロとカラダをポジティブにする「Pilates Mirror」を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。

新たな取り組みとして、「好きな身体になる30分」をコンセプトにした30分集中のパーソナルジム「Personal 30 by Konami Sports (パーソナル サンジュー バイ コナミスポーツ)」を展開してまいります。当社が約50年にわたり培ってきた運動指導の実績から実現した短時間で効率の良いトレーニングを提供してまいります。4月に東京都の経堂に「Personal 30 by Konami Sports」の1号店をオープンする予定です。

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、お子様の泳力・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、主にデジタルエンタテインメント事業において主力タイトルの収益が計画を上回る推移となっていることなどにより、下記の通り修正いたしました。詳細につきましては、本日(2024年2月1日)公表しました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

<2024年3月期通期連結業績見通し>

(金額単位：百万円)

	2024年3月期見通し		2023年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高及び営業収入	328,000	343,000	314,321	9.1%
事業利益	63,000	78,500	56,611	38.7%
営業利益	60,000	72,000	46,185	55.9%
税引前利益	59,000	72,000	47,120	52.8%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	41,000	51,000	34,895	46.2%



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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	219,263	238,283
営業債権及びその他の債権	39,276	43,730
棚卸資産	12,705	16,073
未収法人所得税	9,486	866
その他の流動資産	9,311	11,645
流動資産合計	290,041	310,597
非流動資産		
有形固定資産	155,788	153,819
のれん及び無形資産	49,553	60,037
持分法で会計処理されている投資	3,239	3,552
その他の投資	1,890	1,579
その他の金融資産	15,001	15,360
繰延税金資産	30,220	32,100
その他の非流動資産	1,491	1,528
非流動資産合計	257,182	267,975
資産合計	547,223	578,572
<b>負債及び資本</b>		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	8,751	8,772
営業債務及びその他の債務	37,558	37,825
未払法人所得税	9,760	8,047
その他の流動負債	19,025	22,857
流動負債合計	75,094	77,501
非流動負債		
社債及び借入金	59,819	59,851
その他の金融負債	23,050	20,625
引当金	10,031	9,905
繰延税金負債	1,141	1,312
その他の非流動負債	1,809	1,808
非流動負債合計	95,850	93,501
負債合計	170,944	171,002
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,594	△21,598
その他の資本の構成要素	11,880	15,489
利益剰余金	260,435	288,121
親会社の所有者に帰属する持分合計	376,264	407,555
非支配持分	15	15
資本合計	376,279	407,570
負債及び資本合計	547,223	578,572

(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3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	77,401	80,800
サービス及びその他の収入	149,477	172,296
売上高及び営業収入合計	226,878	253,096
売上原価		
製品売上原価	△38,773	△37,861
サービス及びその他の原価	△100,578	△102,871
売上原価合計	△139,351	△140,732
売上総利益	87,527	112,364
販売費及び一般管理費	△46,465	△49,543
その他の収益及びその他の費用	△3,539	△3,213
営業利益	37,523	59,608
金融収益	1,324	2,012
金融費用	△572	△489
持分法による投資利益	99	370
税引前四半期利益	38,374	61,501
法人所得税	△10,803	△17,006
四半期利益	27,571	44,495
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	27,571	44,495
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)	204.82	328.23
希薄化後(円)	203.46	328.23

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
四半期利益	27,571	44,495
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	196	△234
純損益に振り替えられることのない項目合計	196	△234
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	3,742	3,843
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	3,742	3,843
その他の包括利益合計	3,938	3,609
四半期包括利益	31,509	48,104
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	31,509	48,104
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					27,571	27,571	0	27,571
その他の包括利益				3,938		3,938		3,938
四半期包括利益合計	—	—	—	3,938	27,571	31,509	0	31,509
自己株式の取得			△8			△8		△8
配当金					△20,022	△20,022		△20,022
転換社債型新株予約権付社債の転換		3,117	5,283			8,400		8,400
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	—	3,117	5,275	240	△20,262	△11,630	—	△11,630
2022年12月31日残高	47,399	78,144	△21,593	10,879	253,111	367,940	15	367,955

	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					44,495	44,495	0	44,495
その他の包括利益				3,609		3,609		3,609
四半期包括利益合計	—	—	—	3,609	44,495	48,104	0	48,104
自己株式の取得			△4			△4		△4
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△16,809	△16,809		△16,809
所有者との取引額合計	—	0	△4	—	△16,809	△16,813	—	△16,813
2023年12月31日残高	47,399	78,144	△21,598	15,489	288,121	407,555	15	407,570

(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3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	27,571	44,495
減価償却費及び償却費	18,268	15,955
減損損失	188	810
受取利息及び受取配当金	△241	△922
支払利息	547	468
固定資産除売却損益(△)	32	2,478
持分法による投資損益(△)	△99	△370
法人所得税	10,803	17,006
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	541	△3,404
棚卸資産の純増(△)減	△4,341	△2,642
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,821	1,142
前払費用の純増(△)減	△927	△946
契約負債の純増減(△)	△1,911	5,440
その他	△1,523	△3,735
利息及び配当金の受取額	219	890
利息の支払額	△444	△382
法人所得税の支払額	△28,146	△11,789
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,716	64,494
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△36,097	△25,498
差入保証金の差入による支出	△419	△78
差入保証金の回収による収入	1,329	261
その他	91	△57
投資活動によるキャッシュ・フロー	△35,096	△25,372
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	△5,691	△5,565
配当金の支払額	△19,993	△16,789
その他	△7	△5
財務活動によるキャッシュ・フロー	△25,691	△22,359
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,376	2,257
現金及び現金同等物の純増減額	△41,695	19,020
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	209,016	238,283

(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3四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	155,944	9,450	27,782	33,702	226,878	—	226,878
セグメント間の内部売上高	480	1,108	82	14	1,684	△1,684	—
計	156,424	10,558	27,864	33,716	228,562	△1,684	226,878
事業利益	37,414	1,062	3,882	820	43,178	△2,116	41,062
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△3,539
営業利益	—	—	—	—	—	—	37,523
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	752
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	99
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	38,374

当第3四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023年12月31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	172,840	15,193	29,517	35,546	253,096	—	253,096
セグメント間の内部売上高	529	1,127	89	25	1,770	△1,770	—
計	173,369	16,320	29,606	35,571	254,866	△1,770	253,096
事業利益	55,902	2,222	4,878	2,079	65,081	△2,260	62,821
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△3,213
営業利益	—	—	—	—	—	—	59,608
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,523
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	370
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	61,501

(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3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
日本	151,176	175,393
米国	50,709	48,740
欧州	13,056	16,008
アジア・オセアニア	11,937	12,955
連結計	226,878	253,096

(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。