

2024年3月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2024年5月9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
定時株主総会開催予定日 2024年6月26日 配当支払開始予定日 2024年6月5日
有価証券報告書提出予定日 2024年6月27日
決算補足説明資料作成の有無：有
決算説明会開催の有無：有

(百万円未満四捨五入)

1. 2024年3月期の連結業績（2023年4月1日～2024年3月31日）

(1) 連結経営成績

(％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		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期	360,314	14.6	88,212	55.8	80,262	73.8	82,685	75.5	59,172	69.6	59,171	69.6
2023年3月期	314,321	4.9	56,611	△29.5	46,185	△38.0	47,120	△37.3	34,895	△36.3	34,895	△36.3

(参考) 当期包括利益合計額 2024年3月期 67,917百万円 (70.5%) 2023年3月期 39,834百万円 (△32.9%)

(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 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2024年3月期	436.50	436.50	14.7	14.3	22.3
2023年3月期	258.81	257.49	9.6	8.8	14.7

(参考) 持分法による投資損益 2024年3月期 274百万円 2023年3月期 137百万円

(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	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2024年3月期	605,850	427,378	427,362	70.5	3,152.62
2023年3月期	547,223	376,279	376,264	68.8	2,775.65

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年3月期	103,061	△29,216	△24,199	273,747
2023年3月期	36,098	△42,786	△27,467	219,263

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2023年3月期	—	62.00	—	62.00	124.00	16,805	47.9	4.6
2024年3月期	—	62.00	—	69.00	131.00	17,758	30.0	4.4
2025年3月期(予想)	—	66.00	—	66.00	132.00		30.1	

3. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	380,000	5.5	92,500	4.9	84,500	5.3	84,500	2.2	59,500	0.6	438.93

※ 注記事項

(1) 期中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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数

2024年3月期	143,500,000株	2023年3月期	143,500,000株
2024年3月期	7,942,166株	2023年3月期	7,941,177株
2024年3月期	135,558,384株	2023年3月期	134,830,397株

(参考) 個別業績の概要

2024年3月期の個別業績（2023年4月1日～2024年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期	36,686	△24.5	31,119	△28.8	32,673	△27.4	32,115	△27.5
2023年3月期	48,576	146.8	43,677	171.8	44,997	170.3	44,322	169.9

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2024年3月期	236.92	236.92
2023年3月期	328.73	326.95

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年3月期	366,557	303,183	82.7	2,236.56
2023年3月期	351,413	287,842	81.9	2,123.38

(参考) 自己資本 2024年3月期 303,183百万円 2023年3月期 287,842百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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5月9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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
3. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結財政状態計算書	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結持分変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 継続企業の前提に関する注記	14
(6) セグメント情報	14
(7) 1株当たり情報	16
(8) 重要な後発事象	16

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

① 当期の経営成績

当連結会計年度におきましては、国内経済は日銀がマイナス金利政策の解除を決定したことや雇用・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、当社グループの当連結会計年度における経営成績は、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売上高・利益が過去最高となったことに加え、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それぞれ業績が堅調に推移し、全ての事業で増収増益となりました。これにより売上高、事業利益、営業利益、税引前利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益の全てにおいて過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は3,603億1千4百万円（前連結会計年度比14.6%増）、事業利益は882億1千2百万円（前連結会計年度比55.8%増）、営業利益は802億6千2百万円（前連結会計年度比73.8%増）、税引前利益は826億8千5百万円（前連結会計年度比75.5%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は591億7千1百万円（前連結会計年度比69.6%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

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3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	213,432	249,121	16.7
アミューズメント事業	19,533	26,427	35.3
ゲーミング&システム事業	38,573	39,729	3.0
スポーツ事業	45,473	47,631	4.7
消去	△2,690	△2,594	—
連結合計	314,321	360,314	14.6

(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、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！～」を発売いたしました。多くのお客様にご好評をいただき、累計販売本数は100万本を突破しております。また、「メタルギア」シリーズでは、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)」を発売いたしました。「パワフルプロ野球」シリーズでは、9年ぶりのモバイル野球タイトルの新作「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」の配信を開始いたしました。さらに、「パワフルプロ野球」シリーズ30周年、「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し、非常に大きな注目を集めました。サイコロジカルホラーゲーム「SILENT HILL」シリーズでは、新作「SILENT HILL: The Short Message」の配信を開始いたしました。約10年ぶりの作品となる本作では、これまでのシリーズに触れていなかった若い世代にサイコロジカルホラーの世界観を体験いただくため舞台を現代とし、SNSなどの身近なテーマを取り上げております。その他、ブロックチェーン技術を活用したサービスを提供するための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取引を開始しております。加えて、アニメーション映像制作に取り組むことを目的に、新たな組織として「KONAMI animation (コナミ アニメーション)」を設立いたしました。

継続した取り組みとしては、大型アップデートを実施した「eFootball™ 2024」の配信を、家庭用、PC、モバイ

ルで開始いたしました。より直感的にプレーできるように操作性が進化しただけでなく、新モード「マイリーグ」などの機能を追加いたしました。大変ご好評をいただいております。世界累計ダウンロード数は7億(2024年4月時点7.5億)を突破いたしました。また、「World Baseball Classic™」に出場した「侍ジャパン」の選手が再び登場する施策などを展開した「プロ野球スピリッツA(エース)」や、6,000万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いております。さらに、25周年記念プロジェクトを展開している遊戯王カードゲームでは、2月に東京ドームで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)」を開催し、約5万人のお客様にご来場いただきました。自慢のデッキを持ち寄ってデュエルを楽しめるコーナーやアニメ「遊☆戯☆王」シリーズの名曲を楽しめるLIVEステージ、イベント限定商品の販売などにより、当日は大変な盛り上がりとなりました。

eスポーツでは、国際オリンピック委員会(IOC)主催の「オリンピックeスポーツシリーズ2023」の野球競技「WBSC eBaseball™パワフルプロ野球」の決勝大会や、「eFootball™ Championship Open 2023」のWorld Finalsが開催され、白熱した戦いが繰り広げられました。また、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同開催の「eBaseball™プロスピA(エース)リーグ」においては、2023シーズンが開催され、e日本シリーズで日本一が決定しております。さらに、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。

以上の結果、当事業の連結売上高は2,491億2千1百万円(前連結会計年度比16.7%増)となり、事業利益は793億6千3百万円(前連結会計年度比49.7%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。また、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ボールの色を揃えていく抽選ゲーム「カラコロッタ」シリーズの最新作、「カラコロッタ まぼろしの桃源郷」が稼働を開始いたしました。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「ボラリスコード」や、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DJシミュレーションゲームの最新作、「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。プライズゲームにおいては、PCやスマートフォンで遊べるオンラインクレーンゲーム「KONAMI ONLINE CRANE GAME (コナクレ)」のサービスを開始いたしました。

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ウ きょくげんのきょうめい)」、「麻雀格闘倶楽部 覚醒」を発売したのに加え、「G I 優駿倶楽部黄金」が稼働を開始いたしました。さらに、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た「マジカルハロウィン8」を市場に投入し、前作同様長期間高稼働を維持いたしました。

また、ぱちんこの内規変更に対応した「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- SOUND VOLTEX」のセミファイナル、ファイナルが行われ、1月の開幕から3ヵ月にわたる激戦を制した優勝チームが決定いたしました。また、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」の開催を記念した連動イベントをゲーム内で実施いたしました。eスポーツの魅力と融合した音楽ゲームの新たな楽しみ方を提案し、大変な盛り上がりとなりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は264億2千7百万円(前連結会計年度比35.3%増)となり、事業利益は51億8千7百万円(前連結会計年度比86.4%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。競合各社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販売では、「DIMENSION (ディメンション)」シリーズの新筐体として、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パイス

リー)」を市場に投入したほか、4K超高解像度ディスプレイを搭載した「DIMENSION 27™ (ディメンション トゥエンティーセブン)」及び「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティーナイン)」の販売が堅調に推移しております。また、パーティシペーション (レベニューシェア) 向け筐体では、49インチのJカーブディスプレイを持つ「DIMENSION 49J™ (ディメンション フォーティーナイン ジェー)」、及び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)」を引き続き展開しております。

当社のゲーミングコンテンツは、業界関係者が一堂に会し、ゲーミング関連の優秀な製品・サービスを表彰する「Annual Eilers Krejcik Gaming Slot Award Show」において複数の製品がノミネートされるなど、市場から高い評価をいただいております。「All Aboard™ (オール アボード)」シリーズが引き続きお客様よりご好評をいただいているほか、北米市場においては、「Stuffed Coins Toad™ (スタッフド コインズ トード)」や「Dragon's Law Fortune Bags™ (ドラゴンズ ロー フォーチュン バッグス)」などのタイトルが高稼働を維持しております。さらに、愛らしい動物のキャラクター達による愉快的演出を楽しむことができる期待の新作シリーズ「Unwooly Riches™ (アンウーリー リッチズ)」を市場に投入いたしました。豪州市場においては、「Bull Rush™ (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においては、ラスベガスで12月に開業した大型IR施設「Fontainebleau Las Vegas」に「SYNKROS® (シンクロス)」が導入されました。オペレーターより高い信頼性が評価されており、導入施設数が順調に拡大しております。

以上の結果、当事業の連結売上高は397億2千9百万円(前連結会計年度比3.0%増)となり、事業利益は62億1千3百万円(前連結会計年度比20.2%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、運動前や運動後にいつでも手軽にプロテイン飲料などを摂取できるサプリメントサーバーの設置施設を拡大するなど、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する取り組みを行いました。また、スタジオプログラムの大規模イベント「REVIVAL」や「UNITED FEEL」を全国のコナミスポーツクラブで開催いたしました。人気インストラクターが登場し、通常スタジオプログラムとは異なる熱気の中で、より多くの方にお楽しみいただけ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ます。当連結会計年度においては、スイミングスクールを新たに11施設で開講し、合計115施設に拡大しております。また、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活用した「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59施設でスタートいたしました。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」は、東京都と神奈川県において18店舗を新規でオープンし、合計23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、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しております。

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、当事業の連結売上高は476億3千1百万円(前連結会計年度比4.7%増)となり、事業利益は23億2千8百万円(前連結会計年度比415.8%増)となりました。

③ 今後の見通し

次期の通期連結業績につきましては、売上高3,800億円、事業利益925億円、営業利益845億円、税引前利益845億円、親会社の所有者に帰属する当期利益595億円と予想しております。

(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に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、大谷翔平選手をアンバサダーに起用した野球コンテンツでは、「パワフルプロ野球」シリーズ30周年記念作品「パワフルプロ野球2024-2025」、及び「プロ野球スピリッツ」シリーズ20周年記念作品「プロ野球スピリッツ2024-2025」を発売いたします。

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を、発売に向けて鋭意制作しております。その他、縦スクロール型シューティングゲーム「CYGNI: All Guns Blazing (シグニ: オール・ガンズ・ブレイジング)」、ブラウザゲーム「ORE' N (オレン)」などの新作にも取り組んでおります。また、「プロ野球スピリッツA (エース)」や「eFootball™ 2024」、「遊戯王 マスターデュエル」など、配信中の各タイトルにおいてはさらに多くのお客様に楽しんでいただけるよう魅力ある施策を展開してまいります。

eスポーツにおいては、「eFootball™ 2024」を競技タイトルとしたeスポーツ大会「eJリーグ eFootball™ 2024 シーズン」を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ (Jリーグ) と共同開催いたします。J1・J2の全40クラブによるクラブ対抗戦で、オンラインで開催されるトーナメント戦を勝ち上がった8クラブによる準々決勝から決勝戦を東京都内で5月にオフライン開催し、クラブ日本一を決定します。また、9月には遊戯王カードゲームの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 2024」の本戦を米国シアトルで開催いたします。さらに、世界野球ソフトボール連盟 (WBSC) 公式野球ゲーム「WBSC eBaseball™パワフルプロ野球」を競技タイトルとする、WBSC主催のeスポーツの世界大会「eプレミア12」が11月に東京ドームで開催されます。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、コナミの人気IPである「パワフルプロ野球」をモチーフにした、「パワフルプロ野球開幕メダルシリーズ!」の稼働を予定しております。ピッチャーが投げたボールをタイミングよくバッティングすることで抽選を行い、野球ゲームとメダルゲームの両方の楽しさを味わうことができます。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IPの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」においては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4- beatmania IIDX」が開幕いたします。最新機種「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)」を使用し、6月より開始されるレギュラーステージから10月に開催予定のセミファイナル・ファイナルまで熱い戦いが繰り広げられます。「BEMANI PRO LEAGUE」の実施を通じて「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・パチスロについては、より多くの方々楽しんでいただける新たなラインアップを市場に投入すべく鋭意取り組んでまいります。

新たなユーザー体験を提供することで、「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いては、競合各社が新たなコンテンツを続々と投入し、一層商品力が求められる環境にあります。そのような状況のもと、当社におきましても、新規タイトルや最先端の技術を用いた機能を展開することでブランドの価値向上に努めてまいります。

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引き続き拡充してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、高稼働を維持する主力シリーズ「Stuffed Coins™ (スタッフド コインズ)」及び「Fortune Bags™ (フォーチュン バッグス)」、「Fortune

Pots™ (フォーチュン ポッツ) の人気タイトルや、発売直後から好調な出足となっている「Unwooly Riches™ (アンウーリー リッチズ)」の展開を進めてまいります。さらに、制作を進めている新作タイトルを市場に投入することでKONAMIのプレゼンスを高めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS® (シンクロス)」においては、米国ニュージャージー州の「Ocean Casino Resort」、オハイオ州の「JACK Cleveland Casino」及び「JACK Thistledown Racino」等の大型カジノ施設への導入が決定するなど、引き続き導入施設数を拡大してまいります。

今後もお客様のニーズに併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するための取り組みを推進してまいります。また、7月には4年に1度開催される世界的なスポーツの祭典の実施が予定されており、スポーツに対する需要はますます高まっていくものと考えております。需要に応えるべく、当事業における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、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マシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」は、東京都の下高井戸、下北沢、荻窪、浜田山、茗荷谷、仙川、国分寺、国立、神奈川県の大倉山、仲町台、向ヶ丘遊園に新たな店舗をオープンいたします。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 (パーソナル サンジュー)」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、短期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」の1号店をオープンいたします。

受託事業におきましては、2024年4月より新たに東京都町田市、神奈川県相模原市、石川県かほく市、大阪府大阪市の運営受託を開始いたします。施設の運営に加え、各種教室やイベントの開催などを通してお子様から高齢者まで、幅広い年代の皆さまにご利用いただけるよう様々な取り組みを行ってまいります。今後も、これまでの実績と経験を最大限に活用し、スポーツ・文化を通じて地域の課題解決に取り組んでまいります。

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。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して586億2千7百万円増加し、6,058億5千万円となりました。これは主として、未収法人所得税が減少した一方で、各事業の業績が堅調に推移し、現金及び現金同等物が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して75億2千8百万円増加し、1,784億7千2百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して510億9千9百万円増加し、4,273億7千8百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、当期利益の計上や為替変動の影響により親会社の所有者に帰属する持分合計が増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、前連結会計年度末と比較して1.7ポイント増加し、70.5%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	増減
区 分	金額 (百万円)	金額 (百万円)	金額 (百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	36,098	103,061	66,963
投資活動によるキャッシュ・フロー	△42,786	△29,216	13,570
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,467	△24,199	3,268
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,707	4,838	2,131
現金及び現金同等物の純増減額	△31,448	54,484	85,932
現金及び現金同等物の期末残高	219,263	273,747	54,484

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して544億8千4百万円増加し、当連結会計年度末には2,737億4千7百万円となりました。

また、当連結会計年度における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、1,030億6千1百万円（前連結会計年度比185.5%増）となりました。これは主として、当期利益が増加したことや法人所得税の支払額が減少したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、292億1千6百万円（前連結会計年度比31.7%減）となりました。これは主として、資本的支出が減少したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、241億9千9百万円（前連結会計年度比11.9%減）となりました。これは主として、配当金の支払額が減少したこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき69.00円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり62.00円）と合わせ、1株当たり131.00円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり132.00円とする予定です。

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にも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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2024年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	219,263	273,747
営業債権及びその他の債権	39,276	43,887
棚卸資産	12,705	13,764
未収法人所得税	9,486	603
その他の流動資産	9,311	11,859
流動資産合計	290,041	343,860
非流動資産		
有形固定資産	155,788	154,454
のれん及び無形資産	49,553	57,226
持分法で会計処理されている投資	3,239	3,456
その他の投資	1,890	1,768
その他の金融資産	15,001	15,300
繰延税金資産	30,220	28,275
その他の非流動資産	1,491	1,511
非流動資産合計	257,182	261,990
資産合計	547,223	605,850
負債及び資本		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	8,751	9,263
営業債務及びその他の債務	37,558	44,257
未払法人所得税	9,760	10,615
その他の流動負債	19,025	21,791
流動負債合計	75,094	85,926
非流動負債		
社債及び借入金	59,819	59,862
その他の金融負債	23,050	20,262
引当金	10,031	9,527
繰延税金負債	1,141	1,192
その他の非流動負債	1,809	1,703
非流動負債合計	95,850	92,546
負債合計	170,944	178,472
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,594	△21,603
その他の資本の構成要素	11,880	20,625
利益剰余金	260,435	302,797
親会社の所有者に帰属する持分合計	376,264	427,362
非支配持分	15	16
資本合計	376,279	427,378
負債及び資本合計	547,223	605,850

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	106,833	116,807
サービス及びその他の収入	207,488	243,507
売上高及び営業収入合計	314,321	360,314
売上原価		
製品売上原価	△53,732	△55,868
サービス及びその他の原価	△138,198	△144,409
売上原価合計	△191,930	△200,277
売上総利益	122,391	160,037
販売費及び一般管理費	△65,780	△71,825
その他の収益及びその他の費用	△10,426	△7,950
営業利益	46,185	80,262
金融収益	1,550	2,814
金融費用	△752	△665
持分法による投資利益	137	274
税引前利益	47,120	82,685
法人所得税	△12,225	△23,513
当期利益	34,895	59,172
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	34,895	59,171
非支配持分	0	1
1株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	258.81	436.50
希薄化後(円)	257.49	436.50

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
当期利益	34,895	59,172
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	511	△167
純損益に振り替えられることのない項目合計	511	△167
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	4,428	8,912
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	4,428	8,912
その他の包括利益合計	4,939	8,745
当期包括利益	39,834	67,917
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	39,834	67,916
非支配持分	0	1

(3) 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
当期利益					34,895	34,895	0	34,895
その他の包括利益				4,939		4,939		4,939
当期包括利益合計	—	—	—	4,939	34,895	39,834	0	39,834
自己株式の取得			△9			△9		△9
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	5,274	240	△20,262	△11,631	—	△11,631
2023年3月31日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279

(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		
2023年4月1日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279
当期利益					59,171	59,171	1	59,172
その他の包括利益				8,745		8,745		8,745
当期包括利益合計	—	—	—	8,745	59,171	67,916	1	67,917
自己株式の取得			△9			△9		△9
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	△9	—	△16,809	△16,818	—	△16,818
2024年3月31日残高	47,399	78,144	△21,603	20,625	302,797	427,362	16	427,378

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	34,895	59,172
減価償却費及び償却費	23,845	23,267
減損損失	3,562	3,778
受取利息及び受取配当金	△397	△1,357
支払利息	721	639
固定資産除売却損益(△)	3,323	4,053
持分法による投資損益(△)	△137	△274
法人所得税	12,225	23,513
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△8,749	△2,218
棚卸資産の純増(△)減	△3,309	293
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	478	3,288
前払費用の純増(△)減	66	△1,125
契約負債の純増減(△)	△1,788	2,885
その他	913	△2,085
利息及び配当金の受取額	370	1,336
利息の支払額	△664	△596
法人所得税の支払額	△29,256	△11,508
営業活動によるキャッシュ・フロー	36,098	103,061
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△43,779	△29,316
差入保証金の差入による支出	△884	△105
差入保証金の回収による収入	1,812	397
その他	65	△192
投資活動によるキャッシュ・フロー	△42,786	△29,216
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	△7,459	△7,395
配当金の支払額	△20,000	△16,796
その他	△8	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,467	△24,199
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,707	4,838
現金及び現金同等物の純増減額	△31,448	54,484
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期末残高	219,263	273,747

(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

前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3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	212,750	17,964	38,453	45,154	314,321	—	314,321
セグメント間の内部売上高	682	1,569	120	319	2,690	△2,690	—
計	213,432	19,533	38,573	45,473	317,011	△2,690	314,321
事業利益	53,009	2,782	5,169	451	61,411	△4,800	56,611
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△10,426
営業利益	—	—	—	—	—	—	46,185
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	798
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	137
税引前利益	—	—	—	—	—	—	47,120

当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3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	248,462	24,916	39,636	47,300	360,314	—	360,314
セグメント間の内部売上高	659	1,511	93	331	2,594	△2,594	—
計	249,121	26,427	39,729	47,631	362,908	△2,594	360,314
事業利益	79,363	5,187	6,213	2,328	93,091	△4,879	88,212
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△7,950
営業利益	—	—	—	—	—	—	80,262
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	2,149
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	274
税引前利益	—	—	—	—	—	—	82,685

(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、家庭用ゲーム、カード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)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
日本	215,702	256,743
米国	66,185	65,151
欧州	16,236	20,353
アジア・オセアニア	16,198	18,067
連結計	314,321	360,314

(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、当社グループ各社の所在地を基礎として地域を決定しております。

(7) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	34,895百万円	59,171百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 当期利益調整額	9百万円	－百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 当期利益	34,904百万円	59,171百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	134,830,397株	135,558,384株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	728,583株	－株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 加重平均発行済普通株式数	135,558,980株	135,558,384株
基本的1株当たり当期利益	258.81円	436.50円
希薄化後1株当たり当期利益	257.49円	436.50円

(注) 当連結会計年度の希薄化後1株当たり当期利益は、潜在株式が存在しないため、基本的1株当たり当期利益と同額を記載しております。

(8) 重要な後発事象

該当事項はありません。