

2026年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2025年7月31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 グループCEO (氏名) 東尾 公彦  
 問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員財務本部長 (氏名) 本林 純一 TEL 03-6636-0573  
 配当支払開始予定日 —  
 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. 2026年3月期第1四半期の連結業績（2025年4月1日～2025年6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	%								
2026年3月期第1四半期	96,964	7.7	27,647	9.9	27,732	10.3	27,890	5.1	19,834	3.5	19,834	3.5
2025年3月期第1四半期	90,039	24.0	25,149	46.6	25,145	46.6	26,546	44.3	19,160	43.3	19,160	43.3

(参考) 四半期包括利益合計額 2026年3月期第1四半期 17,754百万円 (△26.4%) 2025年3月期第1四半期 24,125百万円 (26.4%)

(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
2026年3月期第1四半期	146.32	146.32
2025年3月期第1四半期	141.35	141.35

(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	%
2026年3月期第1四半期	651,547	486,132	486,116	74.6
2025年3月期	665,040	481,868	481,852	72.5

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
2025年3月期	—	66.00	—	99.50	165.50
2026年3月期	—	—	—	—	—
2026年3月期（予想）	—	83.00	—	83.00	166.00

(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. 2026年3月期の連結業績予想（2025年4月1日～2026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	430,000	2.0	114,000	4.5	106,000	4.0	106,000	1.9	75,000	0.4	553.27

(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連結範囲の重要な変更：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）	2026年3月期1Q	143,500,000株	2025年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2026年3月期1Q	7,943,283株	2025年3月期	7,943,186株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年3月期1Q	135,556,766株	2025年3月期1Q	135,557,763株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2025年7月31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) 当四半期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当四半期の財政状態の概況 .....	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	6
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. 経営成績等の概況

(1) 当四半期の経営成績の概況

① 当第1四半期連結累計期間の概況

当第1四半期連結累計期間の国内経済は、物価上昇の継続が個人消費に及ぼす影響が懸念される中、雇用・所得環境の改善などにより緩やかな回復傾向が続いています。一方で世界経済は、米国の通商政策による影響、中国経済の見通しへの懸念、金融資本市場の変動や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1四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の主力コンテンツが好調に推移し、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の区分において2期連続で過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は969億6千4百万円（前年同期比7.7%増）、事業利益は276億4千7百万円（前年同期比9.9%増）、営業利益は277億3千2百万円（前年同期比10.3%増）、税引前四半期利益は278億9千万円（前年同期比5.1%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は198億3千4百万円（前年同期比3.5%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1四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6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	64,202	73,315	14.2
アミューズメント事業	4,915	4,554	△7.3
ゲーミング&システム事業	9,698	7,513	△22.5
スポーツ事業	11,836	12,079	2.1
消去	△612	△497	—
連結合計	90,039	96,964	7.7

(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、8月発売予定の「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)」に搭載される新要素について発表いたしました。また、9月に最新作「SILENT HILL f」を発売する「SILENT HILL」シリーズでは、第1作「SILENT HILL」のリメイク版の制作が決定いたしました。これらの情報は、日本語・英語を含む計13言語の字幕付きで世界同時配信した公式番組「KONAMI PRESS START」内で発表いたしました。番組内ではこのほかにも制作陣が開発背景やゲームの世界観について語る映像や、Nintendo Switch™ 2 向け商品を含む最新ラインアップなど、様々な情報を配信し、大きな反響をいただいております。さらにYouTube「遊戯王OCGチャンネル」において、「遊戯王カードゲーム」の世界観を描くプロモーションショートアニメシリーズ「Yu-Gi-Oh! CARD GAME THE CHRONICLES」を4月より公開しております。

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™」がシリーズ累計8.5億ダウンロードを突破しました。さらに、ゲームアップデートを実施し、対応する全ての家庭用ゲーム機とPC版でオンライン対戦が可能となりました。このほかにも新機能が追加され、今までよりもさらに遊びやすくなり、引き続き好調な推移となっております。配信10周年を迎える「プロ野球スピリッツA (エース)」では、イチロー氏・松井秀喜氏とのコラボレーション施策を展開しました。また、プロ野球での協賛試合「プロスピA 10周年イヤー記念 スペシャルナイター」を阪神甲子園球場で開催し、大きな盛り上がりを見せました。「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」では、7月に開催される「MLB (メジャーリーグベースボール) オールスターゲーム」のスター選手を決める「オールスターファン投票」との連動イベントを展開いたしました。

た。

eスポーツにおいては、「WBC eBASEBALL™パワフルプロ野球」を競技タイトルとする、世界野球ソフトボール連盟(WBC)主催の世界大会「WBC eBaseball™ シリーズ 2025」の予選大会が世界各地で開始されており、ワールドファイナルに向けて熱気が高まっています。また、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)と共同開催の「eJリーグ eFootball™ 2025シーズン」の決勝大会がコナミクリエイティブセンター銀座のesports 銀座studioで行われ、熱戦が繰り広げられました。さらに、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」の予選を全4部門で実施し、8月の本戦に向けて盛り上がりを見せております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は733億1千5百万円(前年同期比14.2%増)となり、事業利益は278億6千8百万円(前年同期比17.0%増)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、国内経済が緩やかに改善していることを受けて市場全体として堅調に推移しております。

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においては、前期に発売した「GITADORA」シリーズの最新作「GITADORA -ARENA MODEL- (ギタドラ アリーナモデル)」の稼働が堅調に推移しております。また、自分だけのオリジナルカード「オレカ」を使い、個性豊かなモンスターの収集と育成を楽しむ「モンスター烈伝 オレカバトル2」がご好評をいただいております。メダルゲームにおいては、「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ! 二刀流!」及び「桃太郎電鉄 ~メダルゲームも定番!~」などの各タイトルが引き続き好調な稼働を維持しております。さらに、「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」をモチーフにしたリデンブションゲーム「eBaseball™: POWER PROS BATTER UP!!」を米国市場に投入いたしました。米国で人気のベースボールをシンプルなゲーム性で楽しめることから、多くのお客様に面白さを感じていただいております。プライズゲームにおいては、「パワフルプロ野球」シリーズや「遊戯王カードゲーム」などのKONAMI IPを中心とした多彩なアミューズメント景品を展開し、大きな注目を集めました。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」の開催を発表いたしました。今シーズンは、「beatmania IIDX」、「SOUND VOLTEX」及び「DanceDanceRevolution」の3タイトルで同時開催することで、音楽ゲーム、さらにはアミューズメント業界全体の活性化を図ってまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、実写映画化もされた人気小説を原作とするアニメ「わたしの幸せな結婚」を題材とするスマスロ機に加え、シリーズ累計発行部数が400万部を誇る人気ライトノベルを原作とするアニメ「転生したら剣でした」のスマスロ機を第2四半期に発売することを発表いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、製品投入時期の違いによる影響がありました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は45億5千4百万円(前年同期比7.3%減)となり、事業利益は5億4千7百万円(前年同期比29.4%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が安定的に推移しております。カジノ施設の新規開業や既存施設の入替需要などによりカジノ機器の新たな設置機会が生まれ、競合各社が続々と新しい製品を投入しています。

このような状況のもと、スロットマシン販売において、49インチ高解像度ディスプレイを搭載した「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティーナイン)」や27インチモニターを3台組み合わせさせた「DIMENSION 27™ (ディメンション トゥエンティセブン)」等を販売いたしました。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場において前期に発売し、高稼働を記録した「Charms Full Link™ (チャームズ フル リンク)」シリーズの後継シリーズである「Falling Coins Link™ (フォーリング コインズ リンク)」シリーズが堅調に推移いたしました。また、金貨のアニメーションなどの華やかな演出が目を引く「Crazy Stuffed Coins™ (クレイジー スタッブド コインズ)」シリーズが市場からご好評をいただいております。豪州市場においては、引き続き「Fortune Hearts™ (フォーチュン ハーツ)」シリーズが人気を博しております。

カジノマネジメントシステムにおいては、新たに米国イリノイ州及びニューメキシコ州の複数のカジノ施設に「SYNKROS® (シンクロス)」が導入されました。高い信頼性が引き続き多くのオペレーターより評価されております。また、スロットマシン向け顔認証システムである「SYNK Vision™ (シンク ビジョン)」の機能をテーブルゲームへ拡張いたしました。これによりオペレーター及びカジノ利用客双方の利便性がさらに向上いたします。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、米国ジョージア州のCOAM (コイン・オペレーテッド・アミューズメント・マシン) 市場において、機器の受注を獲得いたしました。

なお、第1四半期連結累計期間においては、米国の関税措置に起因する原材料価格の高騰や出荷計画見直しによる影響を受けました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は75億1千3百万円（前年同期比22.5%減）となり、事業損失は1億6千6百万円（前第1四半期連結累計期間は12億7千8百万円の利益）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、諸物価の上昇やエネルギーコスト高騰による経営環境への影響が続いておりますが、健康意識の高まりや業態・サービスの多様化により市場が拡大しております。

このような状況のもと、スポーツクラブ運営においては、初心者向けのスタジオ新プログラム「レズミルズ ピラティス」及び「レズミルズ シェイプス」を全国のコナミスポーツクラブに導入し、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」においては、お子様の心と体の成長をサポートするため、スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなど様々な種目を展開しております。ゴルフスクールでは、「第12回 コナミスポーツ ジュニアカップ」の予選大会を開催しております。予選大会は、より多くのお子様に参加できるようにゴルフシミュレーターを使用し、全国の施設で開催しております。また、スイミングスクールで展開し、お子様や保護者の皆様からご好評をいただいている「運動塾デジタルノート」を体操スクールとダンススクールへ新たに導入いたしました。さらに、親子のための幅広いコンテンツが集まった新しい子育ての拠点「こどもでぱーと中野」に「コナミスポーツ ジュニアスクール 中野」をオープンいたしました。

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）」では、東京都、神奈川県において10店舗を新たにオープンしたほか、兵庫県初出店となる「Pilates Mirror 夙川」をオープンし、合計で64店舗となりました。引き続き入会待ちとなる施設があるなど、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、新たに埼玉県新座市、東京都中野区、豊島区、大阪府泉大津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、日本全国の小中学校で対象校を拡大しております。

そのほか、ドッジボールを通じたスポーツ振興及び健康増進などを目的として、一般財団法人日本ドッジボール協会と連携協定を締結いたしました。全国の施設でドッジボール教室や日本代表選手を招いたイベントを開催してまいります。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は120億7千9百万円（前年同期比2.1%増）となり、事業利益は4億2千6百万円（前年同期比75.3%増）となりました。

(2) 当四半期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して134億9千3百万円減少し、6,515億4千7百万円となりました。これは主として、その他の流動資産やのれん及び無形資産が増加した一方で、配当金及び法人所得税などの支払いにより現金及び現金同等物が減少したこと等によるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して177億5千7百万円減少し、1,654億1千5百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務や未払法人所得税が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当第1四半期連結会計期間末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して42億6千4百万円増加し、4,861億3千2百万円となりました。これは主として、配当金の支払いや為替変動の影響があった一方で、四半期利益の計上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2.1ポイント増加し、74.6%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30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	18,660	10,519	△8,141
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,361	△8,514	1,847
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,163	△15,235	△4,072
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,980	△1,054	△4,034
現金及び現金同等物の純増減額	116	△14,284	△14,400
現金及び現金同等物の期末残高	273,863	279,932	6,069

当第1四半期連結累計期間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142億8千4百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末には2,799億3千2百万円となりました。

また、当第1四半期連結累計期間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)

当第1四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、105億1千9百万円（前年同期比43.6%減）となりました。これは主として、法人所得税の支払額が増加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)

当第1四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、85億1千4百万円（前年同期比17.8%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)

当第1四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、152億3千5百万円（前年同期比36.5%増）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加したこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

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にとらわれず、より多くの方にお楽しみいただけるゲームの遊び方を提案してまいります。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。

今後に向けた取り組みとしては、「メタルギア」シリーズにおいて「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)」を8月に発売予定です。最先端の技術で描かれる高密度かつ美しいグラフィックスと立体的なサウンド表現によって進化を遂げた究極のサバイバルステルスアクションをお楽しみいただけます。「SILENT HILL」シリーズでは、最新作「SILENT HILL f」を9月に発売予定です。シリーズで初めて日本を舞台とする新たなサイコロジカルホラーをお届けします。さらに、1999年に発売したシリーズ第1作「SILENT HILL」のリメイク版の制作にも着手しております。

継続した取り組みとしては、シリーズ30周年の「eFootball™」、配信10周年の「プロ野球スピリッツA (エース)」を大いに盛り上げていくとともに、配信中の「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」及び「遊戯王 マスターデュエル」などにおいても、より多くのお客様に楽しんでいただくため、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™」シリーズ最大の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2025 World Finals」を、シリーズ30周年を記念した初のファンフェスタ「eFootball™ World Festival in Tokyo」と同時開催いたします。トッププレイヤーによる世界王者の座をかけた白熱のバトルを間近で観戦いただけます。また、11月に開催される「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2025 SHIGA」の競技タイトルに「eFootball™」シリーズが決定いたしました。これに加えて、国際サッカー連盟 (FIFA) 主催のeスポーツ世界大会「FIFAe World Cup 2025™」が2025年内に開催されることが決定いたしました。さらに、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」本戦をフランス・パリで開催いたします。このほか、モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」を競技タイトルとした「プロスピA プロリーグ」及び「プロスピA チャンピオンシップ」の2大会の2025シーズンを実施予定です。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。

アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、「モンスター烈伝 オレカバトル2」の設置台数を拡大してまいります。さらに、「モンスター烈伝 オレカバトル2」で作成したオリジナルカードを使って遊ぶことができるメダルゲーム「モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル」を発売いたします。遊びの幅を広げることで、「オレカバトル」の面白さをより多くのお客様にお伝えしてまいります。また、ご好評をいただいている「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」に続く最新作「桃太郎電鉄ワールド ～地球もメダルもまわってる!～」が稼働を開始します。さらに、「カラコロッタ」シリーズの最新作「カラコロッタ トロピカルリゾート」など、人気メダルゲームの最新作を市場に投入いたします。

eスポーツでは、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」のドラフト会議を8月に開催いたします。11月のレギュラーシーズン開幕に向け、「BEMANI PRO LEAGUE」を盛り上げてまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、人気アニメ「わたしの幸せな結婚」及び「転生したら剣でした」のスマスコ機が稼働を開始いたします。引き続き、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、鋭意制作に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。当社グループにおきましても、スロットマシン及びゲーミングコンテンツの新作の制作や、カジノマネジメントシステムの新機能の開発に取り組んでおります。あわせて、これまで本格的に参入していなかったスペシャリティマーケットでの取り組みを拡大してまいります。

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)」シリーズを引き続き展開してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、「Charms Full Link™ (チャームズ フル リン

ク)」などの人気シリーズを引き続き販売してまいります。また、豪州市場においてご好評をいただいている「K' Pow Pig™ (カパウ ピッグ)」シリーズを米国市場に投入するなど、人気コンテンツをより多くのお客様にお楽しみいただくための取り組みを進めてまいります。

カジノマネジメントシステムにおいては、複数のカジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス)」の導入が決定しております。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、市場シェア拡大を目指してまいります。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、VLT (ビデオ・ロトリー・ターミナル) 機器及びHHR (ヒストリカル・ホース・レーシング) 機器の展開を拡大してまいります。これに加えて、複数のカジノ施設を接続してジャックポットが楽しめるWAP (ワイド・エリア・プログレッシブ) の販売拡大や人気コンテンツのiGamingへの展開などを加速してまいります。

#### (スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、多くのお客様にお楽しみいただいている大規模スタジオプログラムイベント「UNITED FEEL」を当期も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。

子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、ダンスで展開している「運動塾デジタルノート」の提供施設を拡大していく予定です。このほか、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、お客様の技術とモチベーションの向上をサポートしてまいります。

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)」では、新たに7店舗のオープンを予定しております。30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30 (パーソナル サンジュウ)」では、2号店となる「Personal 30 尾山台」を7月に東京都の世田谷区にオープンいたします。より多くの方のニーズに応じていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、運営する各施設で体育館やトレーニング室等の運営に加え、各種スクールやイベントを開催し、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。

学校水泳授業の受託においては、専門スタッフにより安全が確保された環境と効果的な指導により子どもたちの泳力向上に努めてまいります。天候や気温による影響が少ない屋内プールで安心して授業を受けていただける環境を提供すべく、対象校の拡大を進めてまいります。

引き続きお客様のニーズをとらえた商品・サービスの提供に努めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高4,300億円、事業利益1,140億円、営業利益1,060億円、税引前利益1,060億円、親会社の所有者に帰属する当期利益750億円と予想しており、2025年5月8日付「2025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 (2025年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年6月30日)
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	294,216	279,932
営業債権及びその他の債権	47,220	39,884
棚卸資産	12,108	13,086
未収法人所得税	337	378
その他の流動資産	12,955	16,629
流動資産合計	366,836	349,909
非流動資産		
有形固定資産	163,617	163,158
のれん及び無形資産	60,702	64,051
投資不動産	17,588	17,626
持分法で会計処理されている投資	4,484	4,529
その他の投資	1,671	1,668
その他の金融資産	17,903	18,190
繰延税金資産	31,130	31,231
その他の非流動資産	1,109	1,185
非流動資産合計	298,204	301,638
資産合計	665,040	651,547
<b>負債及び資本</b>		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	19,994	19,999
その他の金融負債	8,713	8,507
営業債務及びその他の債務	45,406	37,060
未払法人所得税	19,362	7,903
その他の流動負債	22,839	25,005
流動負債合計	116,314	98,474
非流動負債		
社債及び借入金	39,911	39,917
その他の金融負債	15,622	15,656
引当金	8,271	8,309
繰延税金負債	1,213	1,252
その他の非流動負債	1,841	1,807
非流動負債合計	66,858	66,941
負債合計	183,172	165,415
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,617	△21,619
その他の資本の構成要素	18,737	16,657
利益剰余金	359,189	365,535
親会社の所有者に帰属する持分合計	481,852	486,116
非支配持分	16	16
資本合計	481,868	486,132
負債及び資本合計	665,040	651,547

(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1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	25,780	25,120
サービス及びその他の収入	64,259	71,844
売上高及び営業収入合計	90,039	96,964
売上原価		
製品売上原価	△10,302	△11,402
サービス及びその他の原価	△36,000	△37,608
売上原価合計	△46,302	△49,010
売上総利益	43,737	47,954
販売費及び一般管理費	△18,588	△20,307
その他の収益及びその他の費用	△4	85
営業利益	25,145	27,732
金融収益	1,426	376
金融費用	△157	△399
持分法による投資利益	132	181
税引前四半期利益	26,546	27,890
法人所得税	△7,386	△8,056
四半期利益	19,160	19,834
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	19,160	19,834
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)	141.35	146.32
希薄化後(円)	141.35	146.32

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
四半期利益	19,160	19,834
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	33	△2
純損益に振り替えられることのない項目合計	33	△2
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	4,932	△2,078
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	4,932	△2,078
その他の包括利益合計	4,965	△2,080
四半期包括利益	24,125	17,754
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	24,125	17,754
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		
2024年4月1日残高	47,399	78,144	△21,603	20,625	302,797	427,362	16	427,378
四半期利益					19,160	19,160	0	19,160
その他の包括利益				4,965		4,965		4,965
四半期包括利益合計	—	—	—	4,965	19,160	24,125	0	24,125
自己株式の取得			△2			△2		△2
配当金					△9,353	△9,353		△9,353
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△9,353	△9,355	—	△9,355
2024年6月30日残高	47,399	78,144	△21,605	25,590	312,604	442,132	16	442,148

	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		
2025年4月1日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868
四半期利益					19,834	19,834	0	19,834
その他の包括利益				△2,080		△2,080		△2,080
四半期包括利益合計	—	—	—	△2,080	19,834	17,754	0	17,754
自己株式の取得			△2			△2		△2
配当金					△13,488	△13,488		△13,488
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△13,488	△13,490	—	△13,490
2025年6月30日残高	47,399	78,144	△21,619	16,657	365,535	486,116	16	486,132

(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1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	19,160	19,834
減価償却費及び償却費	4,572	5,294
減損損失	2	—
受取利息及び受取配当金	△354	△375
支払利息	151	101
固定資産除売却損益(△)	2	△0
持分法による投資損益(△)	△132	△181
法人所得税	7,386	8,056
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	7,760	6,880
棚卸資産の純増(△)減	△1	△1,107
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△4,311	△6,428
前払費用の純増(△)減	△3,469	△4,261
契約負債の純増減(△)	△608	120
その他	△761	2,047
利息及び配当金の受取額	401	378
利息の支払額	△86	△37
法人所得税の支払額	△11,052	△19,802
営業活動によるキャッシュ・フロー	18,660	10,519
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△9,441	△8,707
差入保証金の差入による支出	△29	△15
差入保証金の回収による収入	23	289
その他	△914	△81
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,361	△8,514
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	△1,844	△1,791
配当金の支払額	△9,318	△13,441
その他	△1	△3
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,163	△15,235
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,980	△1,054
現金及び現金同等物の純増減額	116	△14,284
現金及び現金同等物の期首残高	273,747	294,216
現金及び現金同等物の四半期末残高	273,863	279,932

(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1四半期連結累計期間（自 2024年4月1日 至 2024年6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	64,036	4,560	9,694	11,749	90,039	—	90,039
セグメント間の内部売上高	166	355	4	87	612	△612	—
計	64,202	4,915	9,698	11,836	90,651	△612	90,039
事業利益	23,815	775	1,278	243	26,111	△962	25,149
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△4
営業利益	—	—	—	—	—	—	25,145
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,269
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	132
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	26,546

当第1四半期連結累計期間（自 2025年4月1日 至 2025年6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	73,171	4,218	7,509	12,066	96,964	—	96,964
セグメント間の内部売上高	144	336	4	13	497	△497	—
計	73,315	4,554	7,513	12,079	97,461	△497	96,964
事業利益	27,868	547	△166	426	28,675	△1,028	27,647
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	85
営業利益	—	—	—	—	—	—	27,732
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△23
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	181
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	27,890

(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                      アミューズメント機器の制作、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                                  スポーツ施設運営、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1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
日本	63,850	71,211
米国	16,653	15,904
欧州	5,828	5,845
アジア・オセアニア	3,708	4,004
連結計	90,039	96,964

(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。