

## 2026年3月期 第2四半期（中間期）決算短信〔IFRS〕（連結）

2025年10月30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  
 半期報告書提出予定日 2025年11月13日 配当支払開始予定日 2025年11月20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2四半期（中間期）の連結業績（2025年4月1日～2025年9月30日）

## （1）連結経営成績（累計）

（％表示は、対前年中間期増減率）

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		中間利益		親会社の所有者に帰属する中間利益	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2026年3月期中間期	224,839	22.1	65,086	29.6	64,268	28.9	65,238	28.3	46,486	27.7	46,486	27.7
2025年3月期中間期	184,084	19.7	50,217	41.8	49,844	40.6	50,863	37.4	36,401	35.7	36,401	35.7

（参考）中間包括利益合計額 2026年3月期中間期 46,980百万円（47.8％） 2025年3月期中間期 31,788百万円（△8.1％）

（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 中間利益	希薄化後1株当たり 中間利益
	円 銭	円 銭
2026年3月期中間期	342.92	342.92
2025年3月期中間期	268.53	268.53

## （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月期中間期	681,185	515,355	515,339	75.7
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	—	83.00			
2026年3月期（予想）			—	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	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) 当中間期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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（中間期）

2026年3月期中間期	143,500,000株	2025年3月期	143,500,000株
2026年3月期中間期	7,943,404株	2025年3月期	7,943,186株
2026年3月期中間期	135,556,714株	2025年3月期中間期	135,557,586株

※ 第2四半期（中間期）決算短信は公認会計士又は監査法人の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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2025年10月30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) 当中間期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当中間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. 要約中間連結財務諸表及び主な注記 .....	8
(1) 要約中間連結財政状態計算書 .....	8
(2) 要約中間連結損益計算書及び要約中間連結包括利益計算書 .....	9
(3) 要約中間連結持分変動計算書 .....	11
(4) 要約中間連結キャッシュ・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) 当中間期の経営成績の概況

#### ① 当中間連結会計期間の概況

当中間連結会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、当社グループの当中間連結会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引き続き好調に推移し、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、当中間連結会計期間の売上高は2,248億3千9百万円(前年同期比22.1%増)、事業利益は650億8千6百万円(前年同期比29.6%増)、営業利益は642億6千8百万円(前年同期比28.9%増)、税引前中間利益は652億3千8百万円(前年同期比28.3%増)、親会社の所有者に帰属する中間利益は464億8千6百万円(前年同期比27.7%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

	前中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025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	131,650	168,777	28.2
アミューズメント事業	10,806	14,466	33.9
ゲーミング&システム事業	18,602	17,768	△4.5
スポーツ事業	24,204	24,904	2.9
消去	△1,178	△1,076	—
連結合計	184,084	224,839	22.1

#### (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、ジャングルを舞台にした究極のサバイバルステルスアクションが楽しめる「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)」を発売いたしました。また、「美しいがゆえに、おぞましい。」というコンセプトをもとに創り上げられ、シリーズで初めて日本を舞台とした新たなサイコロジカルホラー「SILENT HILL f」を発売しております。両タイトルとも多くのお客様にご好評いただき、世界累計出荷本数が100万本を超える初動となりました。さらに、「桃太郎電鉄」シリーズにおいては、物件駅数も物件数もシリーズ史上最大ボリュームで「東日本編」「西日本編」の2マップが登場する最新作「桃太郎電鉄2 ～あなたの町も きっとある～」の発売を発表しております。「東京ゲームショウ2025」では、これらのタイトルの最新情報に加え、誰もが簡単にゲームづくりを楽しめるユーザー生成コンテンツ(UGC)を軸とした新ゲームプロジェクト「ワイワイワールド Craft (仮)」が始動したことなどを発表し、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、家庭用・PC・モバイルで配信中の「eFootball™」において大型アップデートを実施いたしました。スタジアムを自分好みにカスタマイズできる新機能や、プレイヤーの戦術の幅を広げるなどの新要素を追加しました。新シーズン開幕を記念したスタートアップキャンペーンも開催し、シリーズ累計9億ダウンロードを超えて推移しております。配信10周年を迎える「プロ野球スピリッツA(エース)」では、歴代の「プロスピセレクション」から12選手がカムバックする「プロスピセレクション 10 Years Selects」などの施策を展開し、ご好評をいただきました。また、引き続き多くのお客様にお楽しみいただいている「遊戯王 マスターデュエル」は、累計9,000万ダウンロードを突破しております。これらに加え、25年以上の時を経て今もなお進化し続ける「遊戯王カードゲーム」と、30周年を迎えた「eFootball™」シリーズのスペシャルコラボレーションを開始いた

しました。

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」を開催いたしました。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」と同時開催し、世界最高峰の白熱した戦いが繰り広げられました。また、「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」全4部門の決勝戦をフランスのパリで開催いたしました。世界各国・地域の予選を勝ち上がってきた選手達が熱いデュエルを繰り広げ、大きな盛り上がりを見せました。さらに、「WBSC 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(WBSC)主催の世界大会「WBSC eBaseball™ シリーズ 2025」の予選及びワールドファイナルのオープニングラウンドが実施されております。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は1,687億7千7百万円(前年同期比28.2%増)となり、事業利益は613億7千8百万円(前年同期比31.6%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、「モンスター烈伝 オレカバトル2」が引き続き設置台数を伸ばしております。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」を発売いたしました。遊び方の違う2つのゲームを連動させることで、より多くのお客様にお楽しみいただいております。「beatmania IIDX」シリーズでは、爽快感あふれる音楽体験ができるというコンセプトの最新作「beatmania IIDX 33 Sparkle Shower(ビートマニア ツーディーエックス サンジュウサン スパークル シャワー)」の稼働を開始いたしました。また、「クイズマジックアカデミー」シリーズの最新作「クイズマジックアカデミー 緋のアルカディア(あけのあるかであい)」を市場に投入いたしました。このほか、「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)」においては、応援したいプロ雀士に投票いただく「投票選抜戦」を実施するなど、既存タイトルの稼働向上施策を積極的に実施しております。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」のドラフト会議を実施し、「beatmania IIDX」、「SOUND VOLTEX」及び「DanceDanceRevolution」の3タイトルの指名選手が確定いたしました。

ぱちんこ・パチスロにおいては、実写映画化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て、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」のスマスロ機を発売いたしました。また、個性豊かなキャラクターたちが活躍する人気シリーズ「マジカルハロウィン」において、パチスロ新機能となる「ボーナストリガー」に対応した最新作を市場に投入いたしました。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は144億6千6百万円(前年同期比33.9%増)となり、事業利益は32億3千3百万円(前年同期比56.2%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、豪州市場ともに堅調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台組み合わせた「DIMENSION 27™(ディメンション トゥエンティーセブン)」等を販売いたしました。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場においては、豪州市場で好評を得た「K-Pow! Pig™(カパウ ピッグ)」シリーズを投入したほか、カウボーイダックの演出がコミカルな「What The Duck™(ワット ザ ダック)」シリーズの稼働が好調に推移しております。豪州市場においては、新たに投入した「Bull Rush Stampede™(ブル ラッシュ スタンプード)」シリーズや、「Power Panther™(パワー パンサー)」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、新たにニューメキシコ州のカジノ施設やクルーズ船などに「SYNKROS®(シンクロス)」が導入されました。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に拡張いたしました。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したほか、イリノイ州のVLT(ビデオ・ロトリー・ターミナ

ル）市場においても受注を獲得いたしました。

なお、当中間連結会計期間においては、米国の関税措置や、新筐体発売前の買い控えによる影響がありました。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は177億6千8百万円（前年同期比4.5%減）となり、事業利益は9億4千9百万円（前年同期比60.1%減）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、長年に渡り多くの方に愛されてきた人気スタジオプログラムの大規模イベント「UNITED FEEL」を8月より開催しております。トップトレーナーによるレッスンが行われ、普段とは違う迫力あるスタジオプログラムを多くのお客様にお楽しみいただいております。また、若年層の施設利用を促進するため「U-22ライト」プランを導入いたしました。多様なニーズに合わせたサービスの提供を通じて、より多くの方の健康に寄与できるよう取り組んでおります。

こども向け運動スクール「運動塾」においては、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」の決勝大会を那須ハイランドゴルフクラブ（栃木県）で開催いたしました。ダンススクールでは、選抜チーム「KONAMI J.B.STAR」がアメリカのアリゾナで開催されたヒップホップダンスの大会「2025 WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP」に日本代表チームとして出場し、世界2位となりました。定期的なレッスンに加え、成果を披露する大会やイベントを通してお子様の心と体の成長をサポートいたします。また、スイミングスクールにおいて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、19店舗を新たにオープンし、合計で72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。また、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 サンジュー）」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、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。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は249億4百万円（前年同期比2.9%増）となり、事業利益は17億7千3百万円（前年同期比59.7%増）となりました。

(2) 当中間期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

（資産）

当中間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161億4千5百万円増加し、6,811億8千5百万円となりました。これは主として、新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」建設のための資本的支出や社債の償還による支出などにより現金及び現金同等物が減少した一方で、有形固定資産や営業債権及びその他の債権が増加したこと等によるものであります。

（負債）

当中間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173億4千2百万円減少し、1,658億3千万円となりました。これは主として、その他の流動負債が増加した一方で、社債及び借入金や営業債務及びその他の債務が減少したこと等によるものであります。

（資本）

当中間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334億8千7百万円増加し、5,153億5千5百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、中間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3.2ポイント増加し、75.7%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9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	44,695	52,431	7,736
投資活動によるキャッシュ・フロー	△37,172	△37,644	△472
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,106	△37,108	△24,002
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△2,104	499	2,603
現金及び現金同等物の純増減額	△7,687	△21,822	△14,135
現金及び現金同等物の期末残高	266,060	272,394	6,334

当中間連結会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218億2千2百万円減少し、当中間連結会計期間末には2,723億9千4百万円となりました。

また、当中間連結会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）

当中間連結会計期間において営業活動により獲得した資金は、524億3千1百万円（前年同期比17.3%増）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一方で、中間利益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）

当中間連結会計期間において投資活動により使用した資金は、376億4千4百万円（前年同期比1.3%増）となりました。これは主として、資本的支出が増加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）

当中間連結会計期間において財務活動により使用した資金は、371億8百万円（前年同期比183.1%増）となりました。これは主として、社債の償還による支出や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、「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)」において、完全オリジナルのオンライン対戦モード「FOX HUNT」の配信を開始いたします。本作の世界観の中でステルス要素やサバイバル要素などを駆使し、「隠れる」「探す」といった「メタルギア」シリーズならではのスニーキング要素を取り入れたかくれんぼのような駆け引きをお楽しみいただけます。また、「桃太郎電鉄」シリーズの最新作「桃太郎電鉄2 ～あなたの町も きっとある～」を11月に発売予定です。各地の特徴がきめ細かく描かれており、日本全国の様々な魅力をご堪能いただけます。

継続した取り組みとしては、「SILENT HILL」シリーズにおいて完全新作及びシリーズ第1作「SILENT HILL」のリメイク版の制作を進めております。また、「遊戯王カードゲーム」と「eFootball™」シリーズの期間限定スペシャルコラボレーションを引き続き実施します。対象の各タイトルにコラボ限定のネイマール選手が登場するなど、様々なキャンペーンを開催いたします。さらに、配信10周年の「プロ野球スピリッツA (エース)」を盛り上げていくとともに、「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)」など配信中の各タイトルにおいても、より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™」を競技タイトルとする国際サッカー連盟 (FIFA) 主催のeスポーツ世界大会「FIFAe World Cup 2025™」の決勝大会が12月にサウジアラビアで開催されます。また、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2025 SHIGA」では「eFootball™」部門の都道府県代表決定戦が開幕し、11月の本大会に向けて盛り上がりを見せております。このほか、「WBSC 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 (WBSC) 主催の世界大会「WBSC eBaseball™ シリーズ 2025」のスーパーラウンド及び決勝大会がアメリカでオフライン開催されます。これらに加えて、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。

アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、「pop'n music」シリーズの新筐体を発売いたします。新筐体は、モニターを43インチの高解像度大型モニターに変更したほか、デザインが一新されます。発売に向けて、シリーズの稼働27周年を記念したプレイヤー参加型プロジェクト「pop'n Cheers! project」を開催しております。さまざまなプレイヤーの願いを募集する「お星さまにまたお願い!」を皮切りに、多彩な公募企画を順次展開してまいります。また、大人気アニメ「鬼滅の刃」初のアーケードゲームとなる「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」を「アミューズメント エキスポ2025」に出展いたします。ゲームをプレーすることで入手可能な隊士や鬼のカードと、日輪刀をイメージさせるコントローラーを使用して敵と戦うデジタルカードゲームです。さらに、シリーズとして3年ぶりの大型バージョンアップとなる最新作「麻雀格闘倶楽部 UNION (マーじゃんファイトクラブ ユニオン)」が稼働を開始します。メダルゲームにおいては、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!～」を発売いたします。また、「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、11月に「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」のレギュラーシーズンが開幕いたします。開幕に向け「BEMANI PRO LEAGUE」をさらに盛り上げてまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、累計発行部数1500万部を超える小説「銀河英雄伝説」を原作としたアニメシリーズ「銀河英雄伝説 Die Neue These (ディ ノイエ テーゼ)」をスマスロ機として市場に投入いたします。引き続き、より多くの方々に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、スペシャリティマーケットやiGaming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)」シリーズに加え、10月に開催された「Global Gaming Expo」に出展した新筐体「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズを展開してまいります。「Solstice™ (ソルスティス)」はゲームに連動して筐体が光ることが特徴で、約6年ぶりの新しい筐体として大きな注目を集めております。ゲーミングコンテンツにおいては、KONAMIの代表的なIPのひとつである「ボンバーマン」を題材としたコンテンツを筆頭に、多数の新作コンテンツを新筐体の発売にあわせて発売予定です。

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) 機器やHHR (ヒストリカル・ホース・レーシング) 機器に加えて、クラスII機器の展開を進めてまいります。iGamingにおいては、人気ゲーミングコンテンツのiGamingへの展開を加速してまいります。さらに、iGamingにおけるイノベーション推進や市場シェア拡大に向けて、新ブランド「Konami Online Interactive」を立ち上げます。

当事業は、2027年に統合型ゲーミングリゾートを初めて開業するアラブ首長国連邦において、ゲーミングライセンスを取得いたしました。引き続き新たな市場機会の獲得に向けた取り組みを進めてまいります。

(スポーツ事業)

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、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9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、3号店となる「Personal 30 祖師ヶ谷大蔵」を12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えていけるよう、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みに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. 要約中間連結財務諸表及び主な注記

### (1) 要約中間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)	当中間連結会計期間 (2025年 9 月 30 日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	294,216	272,394
営業債権及びその他の債権	47,220	53,319
棚卸資産	12,108	16,225
未収法人所得税	337	40
その他の流動資産	12,955	18,656
流動資産合計	366,836	360,634
非流動資産		
有形固定資産	163,617	182,984
のれん及び無形資産	60,702	63,244
投資不動産	17,588	17,617
持分法で会計処理されている投資	4,484	4,702
その他の投資	1,671	2,120
その他の金融資産	17,903	18,242
繰延税金資産	31,130	30,451
その他の非流動資産	1,109	1,191
非流動資産合計	298,204	320,551
資産合計	665,040	681,185
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	19,994	—
その他の金融負債	8,713	8,312
営業債務及びその他の債務	45,406	41,380
未払法人所得税	19,362	16,688
その他の流動負債	22,839	32,885
流動負債合計	116,314	99,265
非流動負債		
社債及び借入金	39,911	39,924
その他の金融負債	15,622	15,679
引当金	8,271	7,848
繰延税金負債	1,213	1,287
その他の非流動負債	1,841	1,827
非流動負債合計	66,858	66,565
負債合計	183,172	165,830
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,617	△21,622
その他の資本の構成要素	18,737	19,231
利益剰余金	359,189	392,187
親会社の所有者に帰属する持分合計	481,852	515,339
非支配持分	16	16
資本合計	481,868	515,355
負債及び資本合計	665,040	681,185

(2) 要約中間連結損益計算書及び要約中間連結包括利益計算書  
(要約中間連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年 4 月 1 日 至 2024年 9 月 30 日)	当中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月 30 日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	51,454	67,682
サービス及びその他の収入	132,630	157,157
売上高及び営業収入合計	184,084	224,839
売上原価		
製品売上原価	△22,428	△33,031
サービス及びその他の原価	△73,224	△80,770
売上原価合計	△95,652	△113,801
売上総利益	88,432	111,038
販売費及び一般管理費	△38,215	△45,952
その他の収益及びその他の費用	△373	△818
営業利益	49,844	64,268
金融収益	1,074	833
金融費用	△259	△197
持分法による投資利益	204	334
税引前中間利益	50,863	65,238
法人所得税	△14,462	△18,752
中間利益	36,401	46,486
中間利益の帰属：		
親会社の所有者	36,401	46,486
非支配持分	0	0
1 株当たり中間利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	268.53	342.92
希薄化後(円)	268.53	342.92

(要約中間連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年 4 月 1 日 至 2024年 9 月 30 日)	当中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月 30 日)
中間利益	36,401	46,486
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	△7	193
純損益に振り替えられることのない項目合計	△7	193
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	△4,606	301
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△4,606	301
その他の包括利益合計	△4,613	494
中間包括利益	31,788	46,980
中間包括利益の帰属：		
親会社の所有者	31,788	46,980
非支配持分	0	0

(3) 要約中間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
中間利益					36,401	36,401	0	36,401
その他の包括利益				△4,613		△4,613		△4,613
中間包括利益合計	—	—	—	△4,613	36,401	31,788	0	31,788
自己株式の取得			△6			△6		△6
配当金					△9,353	△9,353		△9,353
所有者との取引額合計	—	—	△6	—	△9,353	△9,359	—	△9,359
2024年 9 月30日残高	47,399	78,144	△21,609	16,012	329,845	449,791	16	449,807

	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
中間利益					46,486	46,486	0	46,486
その他の包括利益				494		494		494
中間包括利益合計	—	—	—	494	46,486	46,980	0	46,980
自己株式の取得			△5			△5		△5
配当金					△13,488	△13,488		△13,488
所有者との取引額合計	—	—	△5	—	△13,488	△13,493	—	△13,493
2025年 9 月30日残高	47,399	78,144	△21,622	19,231	392,187	515,339	16	515,355

(4) 要約中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年 4 月 1 日 至 2024年 9 月 30 日)	当中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月 30 日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
中間利益	36,401	46,486
減価償却費及び償却費	10,308	15,235
減損損失	453	903
受取利息及び受取配当金	△727	△832
支払利息	245	178
固定資産除売却損益(△)	10	2
持分法による投資損益(△)	△204	△334
法人所得税	14,462	18,752
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	5,782	△5,955
棚卸資産の純増(△)減	△577	△3,978
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△5,983	△3,030
前払費用の純増(△)減	△2,161	△2,107
契約負債の純増減(△)	2,031	9,965
その他	△2,670	△2,762
利息及び配当金の受取額	775	815
利息の支払額	△223	△169
法人所得税の支払額	△13,227	△20,738
営業活動によるキャッシュ・フロー	44,695	52,431
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△36,194	△37,728
差入保証金の差入による支出	△44	△52
差入保証金の回収による収入	94	462
その他	△1,028	△326
投資活動によるキャッシュ・フロー	△37,172	△37,644
財務活動によるキャッシュ・フロー		
社債の償還による支出	—	△20,000
リース負債の返済による支出	△3,754	△3,626
配当金の支払額	△9,346	△13,476
その他	△6	△6
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,106	△37,108
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△2,104	499
現金及び現金同等物の純増減額	△7,687	△21,822
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中間期末残高	266,060	272,394

(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

前中間連結会計期間 (自 2024年 4 月 1 日 至 2024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	131,379	10,076	18,594	24,035	184,084	—	184,084
セグメント間の内部売上高	271	730	8	169	1,178	△1,178	—
計	131,650	10,806	18,602	24,204	185,262	△1,178	184,084
事業利益	46,655	2,071	2,377	1,111	52,214	△1,997	50,217
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△373
営業利益	—	—	—	—	—	—	49,844
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	815
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	204
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	50,863

当中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025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	168,523	13,823	17,760	24,733	224,839	—	224,839
セグメント間の内部売上高	254	643	8	171	1,076	△1,076	—
計	168,777	14,466	17,768	24,904	225,915	△1,076	224,839
事業利益	61,378	3,233	949	1,773	67,333	△2,247	65,086
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△818
営業利益	—	—	—	—	—	—	64,268
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	636
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	334
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	65,238

(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)

	前中間連結会計期間 (自 2024年 4 月 1 日 至 2024年 9 月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月30日)
日本	133,065	159,002
米国	30,784	39,962
欧州	12,106	16,806
アジア・オセアニア	8,129	9,069
連結計	184,084	224,839

(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。