KONAMI

2024年度 コナミグループ報告書

2024年4月1日～2025年3月31日

コナミグループ株式会社

証券コード：9766

株主の皆様へ

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

平素より多大なるご支援を賜り、心から御礼申し上げます。

2024年度は、新興市場におけるサッカー人気の拡大やスマートフォンの普及などを背景に、世界累計で8.5億ダウンロード（2025年4月時点）を突破した『eFootball™』が大きく飛躍した一年となりました。また、世界中に多くのファンを有する「SILENT HILL」シリーズのリメイク作品が世界累計出荷本数200万本を突破するなど、当社の有力IPを再起動する戦略も成果を見せ始めました。これらの取り組みが主なドライバーとなった結果、デジタルエンタテインメント事業を中心に業績が拡大し、2期連続で売上高および利益が過去最高を更新したことをご報告させていただきます。

この好調な業績を受けて1株当たりの年間配当金は前年度比で34.5円の増配とし、過去最高の165.5円とさせていただきました。今後も業績を拡大することで更なる配当水準の向上を目指してまいります。

今後の更なる成長に向けて、コナミグループは様々な取り組みを進めています。エンタテインメントの領域においては、安定的かつ高い利益率を享受できるライブサービスのビジネスを引き続き拡大いたします。今年の8月には「メタルギア」シリーズのリメイク作品の発売を予定するなど、有力IPを活用した家庭用ゲームのラインアップの強化も着実に進んでおります。スポーツの領域では、アセットライトなビジネスに注力する取り組みの一環として、好調な「Pilates Mirror」ブランドの店舗網を今年度も拡大する予定です。

これらの事業拡大の施策と同時に、長期的な成長を実現するために不可欠な人的資本への投資や健康経営も引き続き強化いたします。今後の中長期的な成長を見据え、東京の有明にてコナミグループの次世代研究開発拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」の建設工事が進んでいます。クリエイターがその力を最大限発揮できる環境を整えることが競争力を強化する上で重要であり、それを実現する本拠点は今年の10月に開業を予定しております。

2024年度は初めて営業利益が1,000億円を突破する大きな節目となりましたが、これは通過点と考えており、2025年度は売上高および利益が過去最高を3期連続で更新する計画です。

コナミグループは常に時代の波頭をとらえた革新的な製品・サービスを世界中に提供することで持続的な成長と企業価値向上に努めてまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

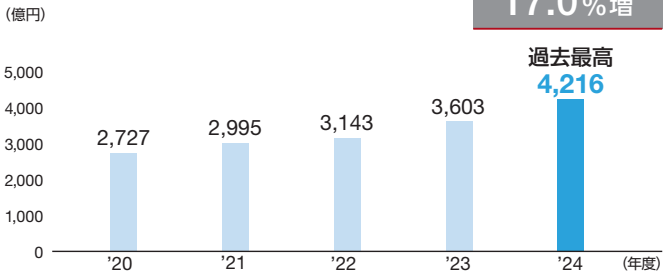
代表取締役社長
グループ CEO
東尾 公彦

連結決算ハイライト

注：国際会計基準（IFRS）に準拠して表示しています。

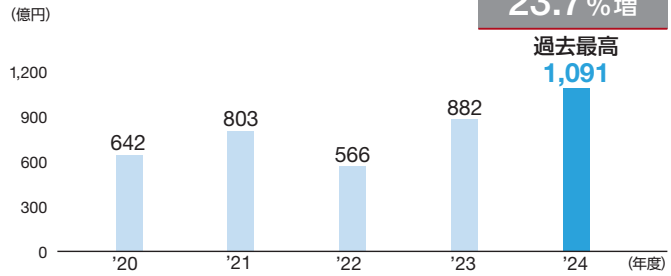
売上高

前年度比 17.0％増



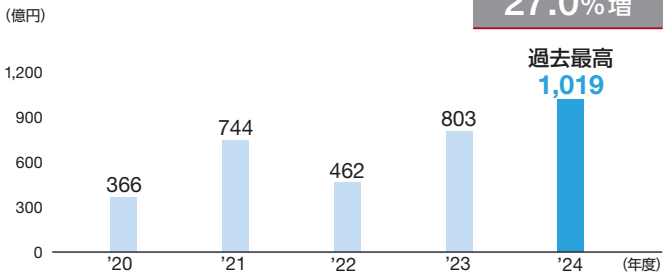
事業利益

前年度比 23.7％増



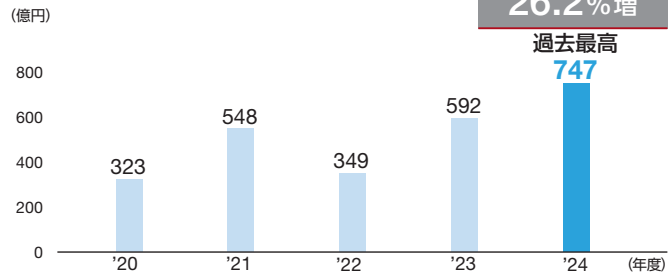
営業利益

前年度比 27.0％増



親会社の所有者に帰属する当期利益

前年度比 26.2％増



当連結会計年度の売上高は4,216億2百万円（前年度比17.0％増）、事業利益は1,091億1千7百万円（前年度比23.7％増）、営業利益は1,019億4千4百万円（前年度比27.0％増）、税引前利益は1,040億8百万円（前年度比25.8％増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は746億9千2百万円（前年度比26.2％増）となりました。

デジタルエンタテインメント事業では、最高峰のプロ野球リーグMLBの世界を体感できる『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』の配信を日本・アメリカを含む10の国と地域で開始しました。「SILENT HILL」シリーズでは、世界中で人気を博した『SILENT HILL 2』のリメイク版を発売し、世界累計出荷本数は200万本を突破しています。遊戯王カードゲームでは、25周年を記念したスペシャルパックや、歴代デジタルゲームを全14タイトル収録した『遊戯王 アーリーデイズコレクション』を発売いたしました。また、家庭用・PC・モバイルで配信中の『eFootball™』がシリーズ累計8億ダウンロード（2025年4月時点8.5億）を突破しております。eスポーツでは、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」全4部門の決勝戦を米国シアトルで開催し、大きな盛り上がりを見せました。

アミューズメント事業では、2025年3月に大谷翔平選手が登場する最新作『パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ！ 二刀流！』を市場に投入し、一層の注目を集めています。アミューズメント施設向けビデオカードゲームでは、『モンスター烈伝 オレカバトル2』の設置台数が拡大しております。パチスロにおいては、『桃太郎電鉄 ～パチスロも定番！～』など、様々なIPを題材にした新規タイトルを投入しました。

ゲーミング&システム事業では、『DIMENSION 49™』や『DIMENSION 27™』、『DIMENSION 43x3™』が着実に販売台数を伸ばしております。ゲーミングコンテンツでは、北米市場において様々なボーナスイベントが楽しめる「Fortune Bags™」、「Fortune Pots™」の特徴を備えた「Lucky Honeycomb™」シリーズの販売が好調に推移いたしました。豪州市場においては新たに投入した「Fortune Hearts™」シリーズが人気を博しております。

スポーツ事業では、マシンピラティススタジオ「Pilates Mirror」が関西にも出店し、出店エリアを拡大して合計で53店舗となりました。また、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かしたスポーツ施設の運営受託や学校水泳授業の受託が、引き続き利用者から支持を得ています。

より詳細な財務情報については、当社ホームページに掲載している決算短信などをご覧ください。
https://www.konami.com/ir/ja/ir-data

トピックス

デジタルエンタテインメント事業

グローバルに展開するKONAMIの野球ゲーム
『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』

2024年10月に配信開始のモバイルゲーム完全新作『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』は世界の10の国・地域に展開しており、累計ダウンロード数500万を突破するなど多くのお客様にご好評をいただいております。

本作は、いつでもどこでもMLB(Major League Baseball)の世界を体感できる新しいモバイルゲームで、キービジュアルにはKONAMI野球ゲームアンバサダーである大谷翔平選手を採用しております。

また、2025年3月にはMLBとグローバルパートナーシップ契約を締結しており、連動企画として、毎月テーマに沿った月間活躍選手のゲーム内での予想や投票と、実際の試合での活躍に応じて選手がパワーアップした状態でゲーム内に登場するイベント「STAR WATCH」を実施しております。そのほかにも「オールスターファン投票」と連動した施策など、様々な取り組みを実施していきます。

本作を通して、より多くの国・地域のお客様にKONAMIの野球ゲームの魅力を届けていきます。

アミューズメント事業

人気ビデオカードゲームの続編
『モンスター烈伝 オレカバトル2』

アミューズメント施設向けビデオカードゲーム『モンスター烈伝 オレカバトル2』が現在好調に稼働をしています。

本作は、2012年にリリースされ人気を博した『モンスター烈伝 オレカバトル』の続編であり、ゲーム内で作成した自分のオリジナルカード「オレカ」を用いてチームでバトルを行うほか、個性豊かなモンスターの収集や育成、ユーザーとの対戦が楽しめます。

前作を踏襲した遊び方はそのままに、本作ではプレーヤーの姿を元に生み出されるモンスター「オレモン」のカードが作成できるようになり、前作以上に自分だけの1枚を追求できます。稼働開始後もアップデートで新章を追加するなど、モンスターの編成や遊び方の幅を更に広げており、ご好評をいただいております。また、「月刊コロコロコミック」への漫画連載も実施するなど、コンテンツの認知拡大にも積極的に取り組んでおり、2025年夏にはキッズ向けイベントへの出展も予定しています。

今後も、幅広い層のお客様にKONAMIのアーケードゲームの「面白い」「楽しい」を届けていきます。

ゲーミング＆システム事業

北米市場で人気の新シリーズ

「Charms Full Link™」

KONAMIが提供するスロットゲーム「Charms Full Link™」シリーズが、北米市場のお客様やカジノオペレーターからご好評をいただいています。

本シリーズはアイルランドの伝承に登場する妖精のレプラコーンをモチーフにしており、「All Aboard™」シリーズの特徴である連動型ジャックポットシステムと「Dragon's Law Fortune™」シリーズの特徴であるボーナスアドベンチャーを組み合わせた初めてのシリーズです。

すでにKONAMIが広く展開するスロットマシン「DIMENSION」シリーズで稼働しており、ゲーミング業界で信頼できる調査機関として知られる Eilers & Krejcik Gaming, LLC と Fantini Research がまとめた「The industry's Top Indexing NEW Game—Core, Video」でトップ10にランクインするなど、市場からも高い評価を獲得しています。

今後も世界中のゲーミング業界のニーズを満たす、高品質な製品を提供し続けてまいります。

スポーツ事業

お子さまの主体的な学びをサポート

幅広く展開するKONAMIの「運動塾」

コナミスポーツでは長年の指導ノウハウを活かして、スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなど多彩なスポーツを学ぶことができる子ども向けスクール「運動塾」を運営しており、発育やスキルに合わせた段階別指導と、やる気を引き出すほめる型指導で、お子さまの意欲を伸ばしながら心と身体の成長に繋げています。

2022年4月からは映像を活用した「運動塾デジタルノート」をスイミングスクールで導入しています。タブレット端末で自分の動きやお手本動画を確認でき、お子さまの能動的な「気づき」をサポートします。全国のコナミスポーツクラブ91施設に導入し、多くのお子さまや保護者の方からご満足をいただいております。

今後、「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に導入することで、更に高品質なサービスの提供を拡大していきます。

コナミスポーツは引き続き子ども向けスクール「運動塾」を積極的に運営し、お子さま一人ひとりに寄り添い、健やかな成長をサポートしていきます。

人気IPの再起動と新たなシリーズ展開

KONAMIは長い歴史の中で創出してきた多数の人気IP（Intellectual Property／知的財産）を再起動し、多彩なコンテンツの制作および発表を次々と行っています。

「幻想水滸伝」シリーズは1995年にリリースされて以来、これまでに11作が発売されているKONAMIを代表するロールプレイングゲームです。2025年3月に『幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争』を発売し、感動的なストーリーを高音質・高画質でお楽しみいただけるようになりました。また、12月にはシリーズ30周年を迎え様々なメディアミックス展開を予定しております。社内スタジオである「KONAMI animation」による『幻想水滸伝II』のアニメ化、シリーズの完全新作かつ初のモバイルゲーム『幻想水滸伝 STAR LEAP』と同作のコミカライズ、更にはシリーズ初となる『幻想水滸伝I』の舞台化など、今後も「幻想水滸伝」シリーズを多方面から盛り上げていきます。

また、2024年にシリーズ30周年を迎えた「ときめきメモリアル」シリーズは、『ときめきメモリアル～forever with you～』のリマスター作品である『ときめきメモリアル～forever with you～ エモーショナル』を2025年5月に発売しました。当時と変わらない遊び心地を大切に残しながらも、キャラクターイラストをオリジナル版と新グラフィック版で切り替えられる機能や、キャラクターたちがプレーヤーの名前を呼んでくれるEVS（Emotional Voice System）の搭載など、オリジナル版からのファンにも再びお楽しみいただけるリマスター作品となっております。

『幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争』
2025年3月6日発売

Nintendo Switch™ 2 、Nintendo Switch™、PlayStation®5、PlayStation®4、
Xbox Series X|S、Xbox One、Steam®、Microsoft Store（Windows）、Epic Games Store

『ときめきメモリアル～forever with you～ エモーショナル』
2025年5月8日発売

Nintendo Switch™

『SILENT HILL f』
2025年9月25日発売
PlayStation®5、Xbox Series X|S、Steam®、Epic Games Store、Microsoft Store（Windows）

1999年に第1作目を発売した「SILENT HILL」シリーズでは、2001年に発売した『SILENT HILL 2』のリメイク版を2024年10月に発売しました。本作は、20年以上の時を経てグラフィックやサウンドが大きく進化しており、原作をプレーしたことがある方にも、本作で初めてプレーする方にもお楽しみいただける作品として生まれ変わりました。発売からわずか3か月で、全世界累計出荷本数200万本を突破するなど、世界中のお客様およびメディアの皆様からも高い評価をいただいています。また、独自の世界観が国内外で広く支持されているサイコロジカルホラーシリーズの最新作として、初めて日本を舞台とした『SILENT HILL f』を2025年9月に発売します。

『METAL GEAR SOLID Δ（デルタ）: SNAKE EATER』
2025年8月28日発売
PlayStation®5、Xbox Series X|S、Steam®

「メタルギア」シリーズは累計販売本数6,200万本を超え、世界中から高い支持を得ております。本シリーズは1987年に誕生し、ステルスアクションゲームという当時まったく新しいジャンルを作り出した革新的なゲーム性を持つシリーズです。2004年に発売した『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』のリメイク作品である『METAL GEAR SOLID Δ（デルタ）: SNAKE EATER』を2025年8月に発売します。ストーリーやゲームデザインなど原作の持つ魅力はそのままに、最先端の技術を駆使した精彩なグラフィックと重厚なサウンド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。

KONAMIはこれからも魅力あるIPの活用を進め、世界中のお客様に長く愛される商品やサービスを提供していきます。

会社概要

商号	コナミグループ株式会社
英文商号	KONAMI GROUP CORPORATION
本店	〒104-0061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 TEL (03) 6636-0573 FAX (03) 6893-1573
創業	1969年3月21日
設立	1973年3月19日
連結純資産額	4,819億円※ (2025年3月31日現在) ※資本金473億円を含む
連結従業員数	9,038名※ (2025年3月31日現在) ※月間160時間換算の臨時従業員含む
ホームページ	https://www.konami.com

株式の状況

(2025年3月31日現在)

授権株式数：450,000,000株
発行済株式総数：143,500,000株（うち自己株式7,943,186株）
株主数：21,822名
大株主（上位10名）

株主名	持株数（千株）	持株比率（%）
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	27,196	18.95
一般財団法人上月財団	17,100	11.92
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	10.94
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	14,577	10.16
コナミグループ株式会社	7,943	5.54
コウヅキキャピタル株式会社	7,048	4.91
JP MORGAN CHASE BANK 380815	6,530	4.55
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,538	2.47
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	2,337	1.63
STATE STREET BANK WEST CLIENT-TREATY 505234	2,170	1.51

株主メモ

事業年度　毎年4月1日から翌年3月31日まで

定時株主総会　毎年6月開催

基準日
定時株主総会　毎年3月31日
期末配当金　毎年3月31日
中間配当金　毎年9月30日
そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日

株主名簿管理人および特別口座の口座管理機関　東京都千代田区丸の内一丁目4番1号　三井住友信託銀行株式会社

株主名簿管理人事務取扱場所　東京都千代田区丸の内一丁目4番1号　三井住友信託銀行株式会社　証券代行部

郵便物送付先　〒168-0063　東京都杉並区和泉二丁目8番4号　三井住友信託銀行株式会社　証券代行部

電話照会先　0120-782-031（平日9：00-17：00）

ホームページURL　https://www.smtb.jp/personal/procedure/agency/

公告の方法　当社のホームページに掲載する　https://www.konami.com

【単元未満株式の買取または買増請求について】

所有される株式のうち、単元未満（100株未満）の株式につきましては、株式市場での売買ができず、株主総会での議決権もございません。

当社では、このようなご不便を解消するために、単元未満株式の「買取」または「買増」を請求できる制度を実施しています。

詳細につきましては右記までお問い合わせください。

一般口座をご利用の株主様	口座のある証券会社
口座をお持ちでない株主様 （特別口座の株主様）	三井住友信託銀行　証券代行部 0120-782-031 （平日9：00-17：00）

©KONAMI