

KONAMI

2024年度 コナミグループ中間報告書

2024年4月1日～2024年9月30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年度の上半期は、グローバル展開するサッカーゲームの『eFootball™』が引き続き大幅に伸ばしたことなどにより、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ました。ネットワークを介したエンタテインメントを提供できる環境が急速な広がりを見せる中、世界中の方々あらゆるデバイスでコンテンツを継続的に楽しんでいただけるための取り組みを進めてきたことが奏功したと考えています。その他のセグメントの業績も順調な進捗となった結果、上半期としての売上高・利益が過去最高を記録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株当たりの中間配当金は前年度比で4円の増配とし、中間期として過去最高の66円とさせていただきます。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。

過去最高の売上高・利益を更新する計画である2024年度の目標達成に向けて、下

半期においても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、世界中に多くのファンを有する当社の有力IPである「SILENT HILL」シリーズのリメイク作品を10月に発売しました。KONAMI野球ゲームアンバサダーである大谷翔平選手などのMLB選手が登場する『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』も配信し、日本市場で長年にわたり培ってきた野球コンテンツのグローバル展開も進めます。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。

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
東尾 公彦

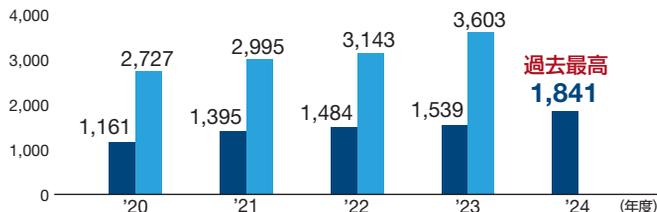


中間連結決算ハイライト

注:国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

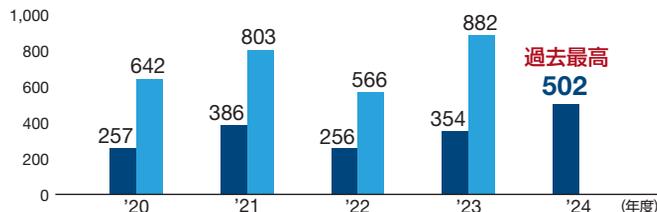
売上高

(億円) ■中間 ■通期



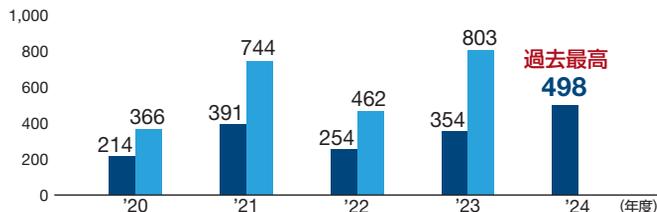
事業利益

(億円) ■中間 ■通期



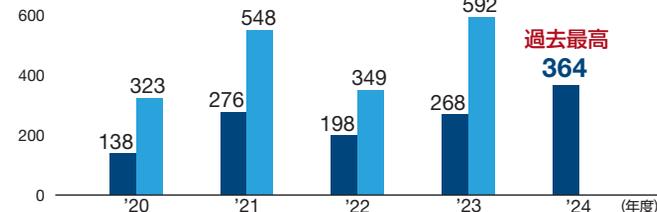
営業利益

(億円) ■中間 ■通期



親会社の所有者に帰属する中間利益

(億円) ■中間 ■通期



当中間連結会計期間の売上高は1,840億8千4百万円(前年同期比19.7%増)、事業利益は502億1千7百万円(前年同期比41.8%増)、営業利益は498億4千4百万円(前年同期比40.6%増)、税引前中間利益は508億6千3百万円(前年同期比37.4%増)、親会社の所有者に帰属する中間利益は364億1百万円(前年同期比35.7%増)となりました。

デジタルエンタテインメント事業では、家庭用、PC、モバイルで配信中の『eFootball™』が引き続き好調な推移となっています。また、家庭用ゲーム『パワフルプロ野球』シリーズでは、30周年記念作品『パワフルプロ野球2024-2025』を発売いたしました。遊戯王カードゲームにおいては、25周年記念プロジェクトを引き続き展開し、多くのお客様にご好評をいただいています。eスポーツでは、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『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ました。

アミューズメント事業では、コナミの人気IP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!』を発売し、多くのお客様からご好評をいただいています。また、アミューズメント施設向けビデオゲーム『pop'n music』シリーズの最新作『pop'n music Jam&Fizz』が稼働を開始しました。プライズゲームにおいては、初心者の方でも簡単に景品を狙いやすい新型ク

レーンゲーム機『ブクレ』を市場に投入しました。

ゲーミング&システム事業では、『DIMENSION 49™』や、『DIMENSION 27™』が当事業のスロットマシン販売を牽引しました。『DIMENSION 43x3™』も着実に販売台数を伸ばしています。ゲーミングコンテンツでは、北米市場において『Unwooly Riches™』シリーズの人気タイトル『Spice™』及び『Sugar™』が、発売直後から好調を維持しています。豪州市場においては、『K-Pow! Pig™』シリーズや『Bull Rush™』シリーズが高稼働を維持しています。

スポーツ事業では、2023年度にご好評をいただいたスタジオプログラムの大規模イベント『UNITED FEEL 2024』を開催しました。子ども向け運動スクール『運動塾』においては、スポーツを通して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います。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』は、20店舗を新規にオープンして合計43店舗となり、多くのお客様からご好評の声をいただいています。また、30分集中のパーソナルジム『Personal 30』の1号店を東京都世田谷区の経堂にオープンしました。

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>

デジタルエンタテインメント事業



KONAMIを代表するサッカーゲーム『eFootball™』が好調に推移

家庭用、PC、モバイルで配信中の『eFootball™』が好調に推移しています。1995年に家庭用ゲーム「ウイニングイレブン」として誕生し、2021年に新たなブランド名「eFootball™」として生まれ変わった本シリーズは、長年多くのお客様からご好評をいただいていたサッカーゲームです。選手の最新データを反映するなど、お客様の期待に応える継続的なアップデートを実施し、世界累計の販売本数、及びダウンロード数が8.5億を突破しました。

eスポーツ競技としての様々な施策も展開しており、「eFootball™ Championship 2024 World Finals」や、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同で「eJリーグ eFootball™ 2024 シーズン」を主催しました。また、国際サッカー連盟（FIFA）とeスポーツの発展に向けた協業に関する契約を10月に締結し、この取り組みの一環として『eFootball™』を競技タイトルとする「FIFAe World Cup™」も開催しています。

これからも、世界中のお客様にKONAMIのサッカーゲームの魅力をお届けしていきます。

アミューズメント事業



全国のアミューズメント施設にて稼働開始 『パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ！』

アミューズメント施設向け新作メダルゲーム『パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ！』が2024年7月に全国のアミューズメント施設で順次稼働を開始しました。稼働直後から多くのお客様にお楽しみいただいています。

メダルゲームと野球ゲームの両方の楽しさを味わうことができる本作は、KONAMIの人気IPである「パワフルプロ野球」シリーズのキャラクター達と試合を行い、勝利を目指すメダルプッシャーゲームです。メダルを使ってフィールド内の野球ボールを落とすことで試合が進み、試合の結果によって大量のメダルを獲得できます。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など、プッシャーゲームでありながら野球の醍醐味であるボールを打つ爽快感を体験することができます。

今後も、KONAMIのIPを様々な分野で展開していくことで、より多くの方々に魅力的なコンテンツをお届けしていきます。

ゲーミング&システム事業



最先端のコンテンツとカジノマネジメントシステムを紹介 「Global Gaming Expo 2024」に出展

2024年10月にアメリカ・ラスベガスで開催されたゲーミング業界最大級の展示会「Global Gaming Expo 2024」に出展し、KONAMIの最新のラインナップを紹介しました。

会場では、主力商品のスロットマシン「DIMENSION™」シリーズに搭載されたオリジナルのゲーミングコンテンツを紹介しました。5×5のビンゴゲームから着想を得た新作『Bingo Frenzy Stampede™』や、PC、スマートフォンで遊ぶことができるiGamingにも対応した「K-Pow! Pig™」シリーズなどを展示しました。また、数々の受賞歴のあるカジノマネジメントシステム『SYNKROS®』においても、カジノ施設の運営効率化を実現するドリンクオーダーシステムを新機能として初公開しました。

展示会には25,000人以上の業界関係者が来場し、KONAMIの革新的なコンテンツや最先端のシステムが注目を集めました。今後も、カジノ業界のニーズに応える独創的で革新的なサービスを提供していきます。

スポーツ事業



社会課題を解決するコナミスポーツの指導ノウハウ 学校水泳授業の受託事業が全国で拡大中

コナミスポーツは全国の小中学校に向けた水泳指導の受託を推進しています。

プール施設の老朽化や職員の業務負担など、学校水泳授業が多くの課題を抱えている状況を受け、子どもたちが安心・安全に水泳授業を受けられる環境を提供するため、全国のコナミスポーツクラブで生徒の受け入れ体制や、各学校へ指導者を配置する体制を整えました。約半世紀にわたり培ってきた指導ノウハウを活かし、学習指導要領に即したカリキュラムの改善を重ねながら、丁寧な指導を行っています。学校側のニーズが高まる中、生徒や保護者だけでなく教育関係者からも高い評価をいただいております。2022年度から2023年度で約2倍に増加し、本年度もさらに増加する見込みです。

これまでのコナミスポーツの実績と経験を最大限に活用し、教育現場が抱える課題の解決に取り組んでいきます。

グローバルに進化するKONAMIの野球ゲーム

2024年に「パワフルプロ野球 (以下、パワプロ)」シリーズ30周年、「プロ野球スピリッツ (以下、プロスピ)」シリーズ20周年を記念して大谷翔平選手をアンバサダーに迎えたKONAMIの野球ゲームが今期も業績を牽引し、世界中の野球ファンからご好評をいただいています。

2024年10月より、MLB (Major League Baseball) とMLB選手会 (Major League Baseball Players Association) 承認の完全新作モバイルゲーム『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』が日本・アメリカを含む10の国と地域向けに配信を開始しました。いつでもどこでもMLBの世界を体感できる、まったく新しいMLBモバイルゲームであり、KONAMI野球ゲームアンバサダーである大谷翔平選手をはじめ、全30球団とそのホーム球場、及び実在選手たちをリアルなグラフィックで搭載しています。国内で累計5,600万ダウンロードを突破した

野球ゲーム『プロ野球スピリッツA』で培った臨場感あふれる試合シーンと、モバイルゲームに最適化した手軽な操作感が本作の魅力であり、誰でも気軽に本格的な野球アクションや選手の育成をお楽しみいただけます。音声実況は日本語だけでなく英語も選択可能で、実際の試合を感じさせる場内アナウンスやBGMと合わせ、本場のMLBの雰囲気演出しています。MLBの1シーズンを模して最大52試合を戦えるシーズンモード、他プレイヤーとのリアルタイム対戦モード、選手の強化アイテムを獲得できるプライズマッチモード、期間限定のイベントなど、試合モードも充実しており、プレイヤーの好みに合わせた試合選択が可能です。発表当初から大きな反響をいただいております。

シリーズ20周年を迎え、ますます進化を続ける「プロスピ」シリーズの20周年記念作品『プロ野球スピリッツ2024-

『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』(モバイルゲーム)



『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』



『プロ野球スピリッツ2024-2025』（家庭用ゲーム）



一般社団法人日本野球機構承認 Konami Digital Entertainment/WBCI ©2024 SAMURAI JAPAN ©世界野球ソフトボール連盟 日本プロ野球名球会公認 日本プロ野球OBクラブ公認 日本プロ野球外国人OB選手会公認 プロ野球ファンチャイプ球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2023年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。データは、Japan Baseball Data (株)が独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報の手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます
Getty Images All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

2025』が2024年10月に発売されました。KONAMIの野球ゲームとして初めてPlayStation®5とSteam®に対応しました。球団のGM（ゼネラルマネージャー）になって日本一の球団を目指す「myBALLPARK（マイボールパーク）」のほか、高校野球の監督として甲子園優勝を目指す「白球のキセキ」の新モードを搭載したほか、定番モードの「ペナントレース」「スタープレイヤー」もパワーアップして登場します。新搭載の“音声合成AI”がプレイヤーの作成したオリジナルの選手名、チーム名、変化球などをはじめ、リアルタイムに変化する戦況、積み上げた様々な記録も滑らかに読み上げ、実際の野球中継のようなライブ感を実現します。次世代の野球エンジン「eBaseball™ Engine」などによって、スタジアム内の様々な瞬間をリアルに再現し、まるでその場にいるような臨場感をお楽しみいただけます。

また、「プロスピ」シリーズ誕生前から愛され続ける野球ゲーム「パワプロ」シリーズにおいても、30周年記念作品『パ

『パワフルプロ野球2024-2025』（家庭用ゲーム）



ワフルプロ野球2024-2025』を2024年7月に発売しました。本作では、400名超のレジェンドOB選手の搭載や阪急西宮球場・大阪スタジアムといった懐かしの球場の復活など、パワプロやプロ野球の歴史を感じられるコンテンツが充実しているほか、歴代タイトルのオープニングアートなどが閲覧できる「パワプロコレクション」モードの搭載や、「サクセス」モードで人気のあったシナリオ「プロ野球12球団」のリメイクの収録など、昔からのパワプロファンの方にもお楽しみいただける要素が満載です。KONAMI野球ゲームアンバサダーの大谷翔平選手も様々なモードに登場し、シリーズ最大級のスケールとなる本作は発売から多くのお客様にお楽しみいただいています。

KONAMIは、世界中の野球ファンに楽しんでいただける野球ゲームの開発を続け、エンタテインメントの領域で新しい野球の楽しみ方を提供しながら、アンバサダーである大谷翔平選手と共に野球界の更なる発展を目指していきます。

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
資本金	47,398百万円
連結従業員数	9,045名(2024年9月30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

(2024年9月30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7,942,662株)
株主数: 21,629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)	26,806	18.68
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)	15,515	10.81
コナミグループ株式会社	7,942	5.53
コウツ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	2,621	1.83
HSBC HONG KONG-TREASURY SERVICES A/C ASIAN EQUITIES DERIVATIVES	2,031	1.42

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)

