



2025年度 コナミグループ中間報告書

2025年4月1日～2025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。

2025年度の上半期は、世界各地でユーザー数の拡大が続く『eFootball™』などのタイトルがドライバーとなり、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。1995年に誕生した「ウイニングイレブン」シリーズは『eFootball™』への進化を経てシリーズ30周年を迎え、2025年9月に家庭用、PC、モバイルで世界累計9億ダウンロードを突破しております。スポーツタイトルを中心としたライブサービスのビジネスが主な牽引役となった結果、上半期の売上高および利益が昨年に続いて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株当たりの中間配当金は前年度比で17円の増配とし、中間期として過去最高の83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。

売上高および利益が3期連続で過去最高を更新する計画である2025年度の目標達成に向けて、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では、当社の有力IPを再起動する戦略が加速しています。第2四半期には「メタルギア」シリーズのリメイク作品と「SILENT HILL」シリーズの新作を発売したほか、11月には「桃太郎電鉄」シリーズの新作を発売しました。このように国内外で多くのファンを有する人気IPの有効活用を進めることで収益の拡大を図ります。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、自治体のスポーツ施設の運営受託を拡大しています。今年度は東京都、埼玉

県、大阪府内の各自治体において、追加で複数のスポーツ施設の運営受託を開始しました。今後もアセットライトなビジネス形態へのシフトを進めてまいります。

10月には、東京の有明に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」が開業いたしました。クリエイターがその力を最大限発揮できる最先端のオフィスであり、人的資本への投資を強化することで競争力を更に高め、今後の中長期的な成長を目指します。

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
グループ CEO
東尾 公彦

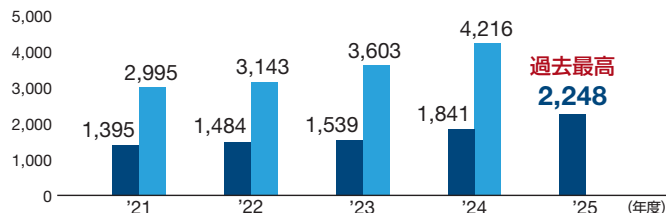
中間連結決算ハイライト

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

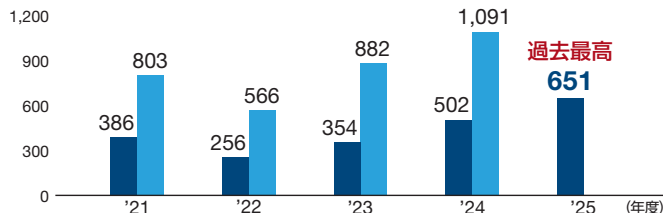
前年同期比
22.1%増



事業利益

(億円) ■中間 ■通期

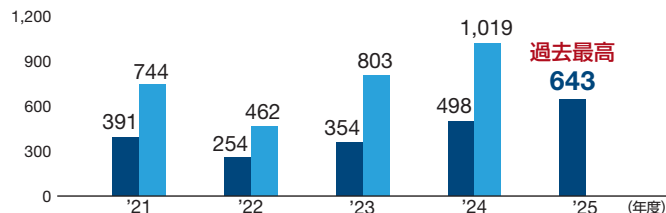
前年同期比
29.6%増



営業利益

(億円) ■中間 ■通期

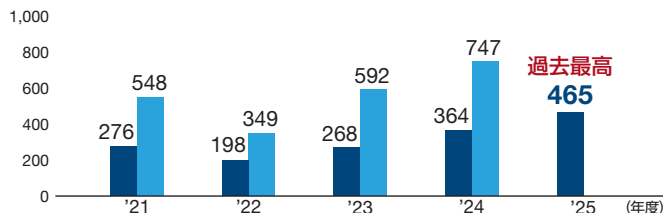
前年同期比
28.9%増



親会社の所有者に帰属する中間利益

(億円) ■中間 ■通期

前年同期比
27.7%増



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。

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™』において大型アップデートを実施いたしました。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、2025年9月には世界累計で9億ダウンロードを超えるなど、引き続き好調に推移しております。また、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』、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、両タイトルともに多くのお客様にご好評をいただき、世界累計出荷本数が100万本を超える初動となりました。

アミューズメント事業では、『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。「beatmania IIDX」シリーズでは、爽快感あふれる音楽体験がコンセプトの最新作『beatmania IIDX 33 Sparkle Shower』の稼働を開始いたしました。

ゲーミング&システム事業では、北米市場、豪州市場ともに堅調に推移しており、スロットマシンでは『DIMENSION 49™』や『DIMENSION 27™』など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、豪州市場で好評を得た「K-Pow! Pig™」シリーズを投入したほか、「What the Duck™」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「Power Panther™」シリーズが人気を博しております。

スポーツ事業では、スイミングスクールにおいてお子さまや保護者の方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。また、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」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。

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



『SILENT HILL』シリーズ初、日本を舞台とした完全新作 『SILENT HILL f』を発売

1999年に第1作を発売し、独自の世界観が国内外で広く支持されている「SILENT HILL」シリーズの最新作『SILENT HILL f』を、2025年9月に発売いたしました。

本作は12年ぶりの完全新作であり、リアルで没入感あふれるストーリーとデザインによって創り上げられた、シリーズ初の日本を舞台とした新たなサイコロジカルホラーです。これまでの作品とは異なる登場人物と舞台で新たな物語が紡がれ、初めての方でもお楽しみいただけます。発売から2日で全世界累計出荷本数が100万本を突破するなど、多くのお客様にご好評をいただいております。

さらに、今後はシリーズ第1作目である『SILENT HILL』のリメイク版や、新作『SILENT HILL: Townfall』の制作も進行しており、シリーズの更なる展開を予定しています。

KONAMIはこれからも、様々な作品を通して「SILENT HILL」シリーズの魅力を世界中のお客様にお届けしていきます。

アミューズメント事業



好評を博している『オレカバトル2』のメダルゲームが登場 『モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル』

2025年7月より稼働を開始したアミューズメント施設向けメダルゲーム『モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル』がご好評をいただいております。

『モンスター烈伝 オレカバトル2』とは、2012年にリリースされた『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、対戦が楽しめます。

メダルゲームである本作は『オレカバトル2』に登場するキャラクターと対戦しながら、メダルの獲得を目指します。『オレカバトル2』で育成したモンスターを登場させて楽しめる点が特徴であり、初めて遊ぶ方はもちろん、『オレカバトル2』の経験者であれば更に楽しめる仕組みとなっております。

遊び方の異なる2つのゲームを連動させることで、KONAMIのアーケードゲームの魅力を最大限に引き出してまいります。

ゲーミング&システム事業



最新技術とダイナミックな演出を搭載 新シリーズ「Solstice™」を発表

KONAMIは2025年10月にスロットマシンの新シリーズ「Solstice™(ソルスティス)」を発表しました。

最新技術を搭載している「Solstice™」は、従来の当社製品と比べ4倍の処理能力によって、滑らかなゲームプレーを実現します。さらに、ゲームとリアルタイムに連動するダイナミックな照明や、臨場感あふれる空間オーディオを搭載し、お客様に最高のエンタテインメント体験を提供します。

「Solstice™」シリーズの第1弾として、49インチの超高精細(UHD)曲面液晶を搭載したCカーブが特徴の新筐体『Solstice 49C™』を導入いたします。本製品をアメリカ・ラスベガスで10月に開催されたゲーミング業界最大級の展示会である「Global Gaming Expo 2025」に出展し、多くの業界関係者に魅力をお伝えしました。

KONAMIは「Solstice™」シリーズを通して、より多くのお客様にご満足いただける製品をお届けしていきます。

スポーツ事業



運動指導×ICTを活用したデジタル世代のレッスン 「運動塾デジタルノート」を体操・ダンススクールに導入

コナミスポーツは2025年5月より「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しています。

「運動塾デジタルノート」は2022年4月よりスイミングスクールで導入を開始し、全国91施設(2025年9月時点)で導入しました。タブレット端末で自分の動きやお手本動画を確認でき、従来の指導の幅を広げ、お子さまの能動的な「気づき」をサポートします。

スイミングスクールでの実績を受け、「運動塾デジタルノート」の更なる拡大のため、体操スクールとダンススクールにも導入しました。2025年は体操スクール34施設、ダンススクール29施設で導入し、お子さまや保護者の皆様からご好評をいただいております。

コナミスポーツはこれからも「運動塾デジタルノート」を積極的に活用し、付加価値のあるサービスを提供していきます。

30 周年を迎え、世界中で愛される KONAMI のサッカーゲーム「eFootball™」シリーズ

KONAMI はこれまでの歴史の中で挑戦と変革を繰り返し、世界中で愛されるコンテンツを生み出してきました。

「eFootball™」シリーズは、1995年に第1作が発売され、これまで様々なプラットフォームで展開し、今年30周年を迎えました。第1作の『Jリーグ実況ウイニングイレブン』は、初心者でもわかりやすく爽快感のあるプレーと、ゲーム展開に臨場感を与える「実況」が組み合わさり、人気を博しました。その後、様々な進化を遂げてきた「ウイニングイレブン」シリーズは、2021年に「eFootball™」へ、リブランディングしました。マルチプラットフォームで展開するとともに、今までより更にリアルで臨場感のあるプレーが可能となりました。

また、実際のサッカーシーンに合わせたゲーム内イベントの開催や、リオネル・メッシ選手やラミネ・ヤマル選手ら世界で活躍するスター選手をアンバサダーとして起用し、世界中のサッカーファンに『eFootball™』の魅力を届けてきました。2025年9月には家庭用、PC、モバイルで世界累計9億ダウンロードを突破するなど、日本のみならず世界中でご好評をいただいております。

「eFootball™」シリーズが30周年を迎える2025年7月21日に合わせて、初のファンイベント「eFootball™ World Festival in Tokyo」を開催し、多くのファンの皆様にご参加いただきました。イベントでは、7月21日が「World eFootball™



『eFootball™』

PlayStation®5、PlayStation®4、Xbox Series X|S、Xbox One、Windows、Steam®、iOS、Android



『Jリーグ実況ウイニングイレブン』

1995年7月21日発売

PlayStation®



「eFootball™ World Festival in Tokyo」
2025年7月21日開催(東京・渋谷)

Day」として一般社団法人日本記念日協会から認定されたことや、新ライセンス追加などの新情報を発表しました。また、同イベントでは、KONAMI公式のeスポーツ世界大会の決勝大会である「eFootball™ Championship 2025 World Finals」も同時に開催しました。今年で6回目を迎える本大会には、世界200を超える国と地域から約3,642万人が予選に参加し、厳しい戦いを勝ち抜いたプレイヤーたちが最高峰の戦いを繰り広げました。

さらに、国際サッカー連盟(FIFA)とのパートナーシップ契約を延長し、昨年から共同で開催している「FIFAE World Cup」について、引き続きモバイル部門と家庭用ゲーム機部門で2025年と2026年も開催することを発表しました。前回大会は世界で1,400万人以上のプレイヤーが参加し、全世界に向けてオンライン配信を行った決勝戦のライブ視聴数は過去最高の40万人*を超えるなど、世界中で注目を集めました。これにより、eスポーツが世界中で長く続けられる仕組み



「FIFAE World Cup 2025™」
2025年7月～12月開催

づくりを目指していきます。また、2025年10月には、「Brasil Game Show 2025」および「gamescom asia x Thailand Game Show 2025」へ出展しました。ゲーム内の選手になりきって写真撮影ができるフォトエリアをはじめ、レジェンドによるトークショーやeスポーツ大会などを実施し、世界中のユーザーに『eFootball™』の魅力をお届けしました。

「eFootball™」シリーズの30周年イヤーである今年は、ファンの皆様と最高の瞬間を作り上げる思いを込めて、「PLAY CRAZY」というコンセプトを掲げており、これからも世界中で熱狂と興奮の連鎖を生み出してまいります。

※ FIFAE公式YouTubeを含む、すべてのチャンネルにおける同時視聴者の総数

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	5,154億円※(2025年9月30日現在) ※資本金473億円を含む
連結従業員数	9,268名※(2025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

(2025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7,943,404株)

株主数：23,274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)	27,035	18.84
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)	14,126	9.84
コナミグループ株式会社	7,943	5.54
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	2,353	1.64
STATE STREET BANK WEST CLIENT-TREATY 505234	2,340	1.63
HSBC HONG KONG-TREASURY SERVICES A/C ASIAN EQUITIES DERIVATIVES	2,151	1.50

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