

2025年3月期第1四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社  
2024年8月1日

## 将来予測に関する注意事項

この資料に記載されている当社の現在の計画、見通し、戦略、確信は、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。従って、これら業績見通しに全面的に依拠することは控えるようお願いします。様々な重要な要素により、実際の業績はこれら業績見通しとは大きく異なる可能性があり、そしてもちろん見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える重要な要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。(1)当社の事業に影響を与える経済情勢の変化、(2)特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動、(3)継続的な新製品の導入、急速な技術革新、主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする、競争の激しい市場において、顧客に受け入れられる製品を提供し続けていく当社の能力、(4)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&システム事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力、(5)スポーツ事業において、事業領域と会員数の拡大を成功させる当社の能力、(6)法規制の改正とそれに対応する当社の能力、(7)今後のM&Aについての当社の予想、(8)偶発事象の結果。

- 当資料に含まれる業績につきましては、監査法人による会計監査を受けておりません

- この資料に記載されている数値は

(1)国際会計基準に基づいて作成しております

(2)億円未満を四捨五入しております

(3)各事業セグメントの売上高は、セグメント間の売上高を含んでおります

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| ➤ 連結業績                         | 4  |
| ➤ セグメント別売上高                    | 5  |
| ➤ セグメント別利益                     | 6  |
| ➤ デジタルエンタテインメント事業              | 7  |
| ➤ アミューズメント事業                   | 8  |
| ➤ ゲーミング&システム事業                 | 9  |
| ➤ スポーツ事業                       | 10 |
| ➤ 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ | 11 |
| ➤ 連結経営成績                       | 13 |
| ➤ 連結財政状態                       | 14 |
| ➤ 連結キャッシュ・フロー                  | 15 |

## 連結業績

(単位: 億円)

|                      | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|----------------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| 売上高                  | 726                             | 900                             | 174        | +24.0%     | 3,800                              |
| 事業利益                 | 172                             | 251                             | 80         | +46.6%     | 925                                |
| その他の収益費用             | △0                              | △0                              | 0          | -          | △80                                |
| 営業利益                 | 172                             | 251                             | 80         | +46.6%     | 845                                |
| 税引前利益                | 184                             | 265                             | 82         | +44.3%     | 845                                |
| 当期利益<br>(親会社の所有者に帰属) | 134                             | 192                             | 58         | +43.3%     | 595                                |
| 1株当たり当期利益(円)         | 98.67                           | 141.35                          | 42.68      |            | 438.93                             |

## セグメント別売上高

(単位: 億円)

|                 | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|-----------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| デジタルエンタテインメント事業 | 481                             | 642                             | 161        | +33.4%     | 2,580                              |
| アミューズメント事業      | 34                              | 49                              | 15         | +44.4%     | 360                                |
| ゲーミング&システム事業    | 100                             | 97                              | △3         | △3.0%      | 400                                |
| スポーツ事業          | 117                             | 118                             | 1          | +1.2%      | 490                                |
| 消去              | △6                              | △6                              | △0         | -          | △30                                |
| 売上高合計           | 726                             | 900                             | 174        | +24.0%     | 3,800                              |

## セグメント別利益

(単位: 億円)

|                 | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|-----------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| デジタルエンタテインメント事業 | 151                             | 238                             | 87         | +57.7%     | 800                                |
| アミューズメント事業      | 2                               | 8                               | 6          | +300.9%    | 80                                 |
| ゲーミング&システム事業    | 20                              | 13                              | △7         | △35.2%     | 75                                 |
| スポーツ事業          | 7                               | 2                               | △5         | △66.4%     | 25                                 |
| 全社及び消去          | △8                              | △10                             | △1         | -          | △55                                |
| 事業利益 計          | 172                             | 251                             | 80         | +46.6%     | 925                                |
| その他の収益及びその他の費用  | △0                              | △0                              | 0          | -          | △80                                |
| 営業利益 合計         | 172                             | 251                             | 80         | +46.6%     | 845                                |

## デジタルエンタテインメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

|       | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|-------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| 売上高   | 481                             | 642                             | 161        | +33.4%     | 2,580                              |
| 事業利益  | 151                             | 238                             | 87         | +57.7%     | 800                                |
| 営業利益  | 151                             | 238                             | 87         | +57.7%     | 725                                |
| 営業利益率 | 31%                             | 37%                             |            |            | 28%                                |

### 第1四半期のポイント

- 機能追加やゲーム内イベントを実施することで「eFootball™ 2024」が引き続き好調に推移
- 「パワフルプロ野球2024-2025」を7月、「プロ野球スピリッツ2024-2025」を9月、「SILENT HILL 2」を10月に発売することを発表
- 遊戯王カードゲーム25周年記念プロジェクトを海外市場も含めて引き続き展開
- eスポーツの取り組みとしては、「eFootball™ 2024」を競技タイトルとしメキシコのトップリーグと共催した「eLiga BBVA MX 2024」の決勝ラウンドを開催

## アミューズメント事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

|       | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6 ) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6 ) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3 ) |
|-------|----------------------------------|----------------------------------|------------|------------|-------------------------------------|
| 売上高   | 34                               | 49                               | 15         | +44.4%     | 360                                 |
| 事業利益  | 2                                | 8                                | 6          | +300.9%    | 80                                  |
| 営業利益  | 2                                | 8                                | 6          | +292.5%    | 80                                  |
| 営業利益率 | 6%                               | 16%                              |            |            | 22%                                 |

### 第1四半期のポイント

- 高稼働が続く「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」のリピート出荷が引き続き貢献
- 野球ゲームとメダルゲームの楽しさを両立した新作タイトル「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」の7月発売を発表
- 人気漫画「今日から俺は!!」を題材にした「今日から俺は!! パチスロ編」の10月からの稼働開始を発表



## ゲーミング&システム事業

### 売上高・損益

(単位: 億円)

|       | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|-------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| 売上高   | 100                             | 97                              | △3         | △3.0%      | 400                                |
| 事業利益  | 20                              | 13                              | △7         | △35.2%     | 75                                 |
| 営業利益  | 20                              | 13                              | △7         | △35.1%     | 75                                 |
| 営業利益率 | 20%                             | 13%                             |            |            | 19%                                |

### 第1四半期のポイント

- 人気の「All Aboard™」シリーズから着想を得た「Charms Full Link™」シリーズを新たに投入し高稼働を記録
- 米国ニュージャージー州の「Ocean Casino Resort」、オハイオ州の「JACK Cleveland Casino」及び「JACK Thistledown Racino」等の大型カジノ施設に「SYNKROS」を導入

### 売上高・損益

(単位: 億円)

|       | 2024年3月期<br>第1四半期<br>( '23/4-6) | 2025年3月期<br>第1四半期<br>( '24/4-6) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 | 2025年3月期<br>通期予想<br>( '24/4-'25/3) |
|-------|---------------------------------|---------------------------------|------------|------------|------------------------------------|
| 売上高   | 117                             | 118                             | 1          | +1.2%      | 490                                |
| 事業利益  | 7                               | 2                               | △5         | △66.4%     | 25                                 |
| 営業利益  | 7                               | 2                               | △5         | △66.3%     | 20                                 |
| 営業利益率 | 6%                              | 2%                              |            |            | 4%                                 |

### 第1四半期のポイント

- 好評なピラティススタジオについて第1四半期は11店舗をオープンし、第2四半期は7店舗をオープン予定(累計で41店舗へ拡大)
- 30分集中のパーソナルジムの新ブランド「Personal 30」の1号店を4月にオープン
- 4月より東京都町田市、神奈川県相模原市、石川県かほく市、大阪府大阪市の各自治体におけるスポーツ施設の運営受託を開始

## 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ(1)

| タイトル                                 | プラットフォーム   | 地域     | リリース時期   | セグメント(※) |
|--------------------------------------|--|--------|----------|----------|
| ORE'N                                | ブラウザ   | 日本     | 2024年4月  | DE       |
| レベル上げにすごくちょうどいい島                     | モバイルブラウザ   | 日本     | 2024年6月  | DE       |
| パワフルプロ野球2024-2025                    | Nintendo Switch™, PlayStation®4,                         | 日本     | 2024年7月  | DE       |
| CYGNi: All Guns Blazing              | PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games Store | グローバル  | 2024年8月  | DE       |
| プロ野球スピリッツ2024-2025                   | PlayStation®5, Steam®                                    | 日本・アジア | 2024年9月  | DE       |
| SILENT HILL 2                        | PlayStation®5, Steam®                                    | グローバル  | 2024年10月 | DE       |
| 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 | Nintendo Switch™, PlayStation®4, Xbox One, Steam®        | グローバル  | 未定       | DE       |
| シャインポスト Be Your アイドル!                | App Store, Google Play                                   | 日本     | 未定       | DE       |
| METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER      | PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®                   | グローバル  | 未定       | DE       |
| SILENT HILL: Townfall                | 未定   | グローバル  | 未定       | DE       |
| SILENT HILL f                        | 未定   | グローバル  | 未定       | DE       |
| 遊戯王 アーリーデイズコレクション                    | Nintendo Switch™, Steam®                                 | グローバル  | 未定       | DE       |

※ DE: デジタルエンタテインメント事業



パワフルプロ野球2024-2025



プロ野球スピリッツ2024-2025



SILENT HILL 2



CYGNi: All Guns Blazing



METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER

“PlayStation”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。  
Nintendo Switch のロゴ・Nintendo Switch は任天堂の商標です。

〈パワフルプロ野球2024-2025 / プロ野球スピリッツ2024-2025〉

一般社団法人日本野球機構承認 Konami Digital Entertainment/WBCI ©2024 SAMURAI JAPAN

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

©Konami Digital Entertainment

〈SILENT HILL 2〉 ©Konami Digital Entertainment

〈METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER〉 ©Konami Digital Entertainment

〈CYGNi: All Guns Blazing〉 ©Konami Digital Entertainment ©KeelWorks Ltd

## 第1四半期リリースタイトルと第2四半期以降のラインアップ(2)

| タイトル                      | プラットフォーム             | 地域 | リリース時期   | セグメント(※) |
|---------------------------|----------------------|----|----------|----------|
| パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!       | アーケード機器<br>(メダルゲーム)  | 日本 | 2024年7月  | AM       |
| プクレ                       | アーケード機器<br>(プライズゲーム) | 日本 | 2024年7月  | AM       |
| MINECRAFT DUNGEONS ARCADE | アーケード機器<br>(ビデオゲーム)  | 日本 | 2024年9月  | AM       |
| 今日から俺は!! パチスロ編            | 遊技機<br>(パチスロ)        | 日本 | 2024年10月 | AM       |
| モンスター烈伝 オレカバトル2           | アーケード機器<br>(ビデオゲーム)  | 日本 | 未定       | AM       |
| アニマロッタ 勇者アニマと竜の秘宝         | アーケード機器<br>(メダルゲーム)  | 日本 | 未定       | AM       |
| Charms Full Link™         | ゲーミング<br>コンテンツ       | 北米 | 2024年6月  | GS       |

※ AM: アミューズメント事業 GS: ゲーミング&システム事業



©Konami Amusement  
©Konami Digital Entertainment  
パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!



©Konami Amusement  
プクレ



©2024 Mojang AB. TM Microsoft Corporation.  
MINECRAFT DUNGEONS ARCADE



©西森博之/小学館  
©Konami Amusement  
今日から俺は!! パチスロ編



Charms Full Link™

## 連結経営成績

(単位：億円)

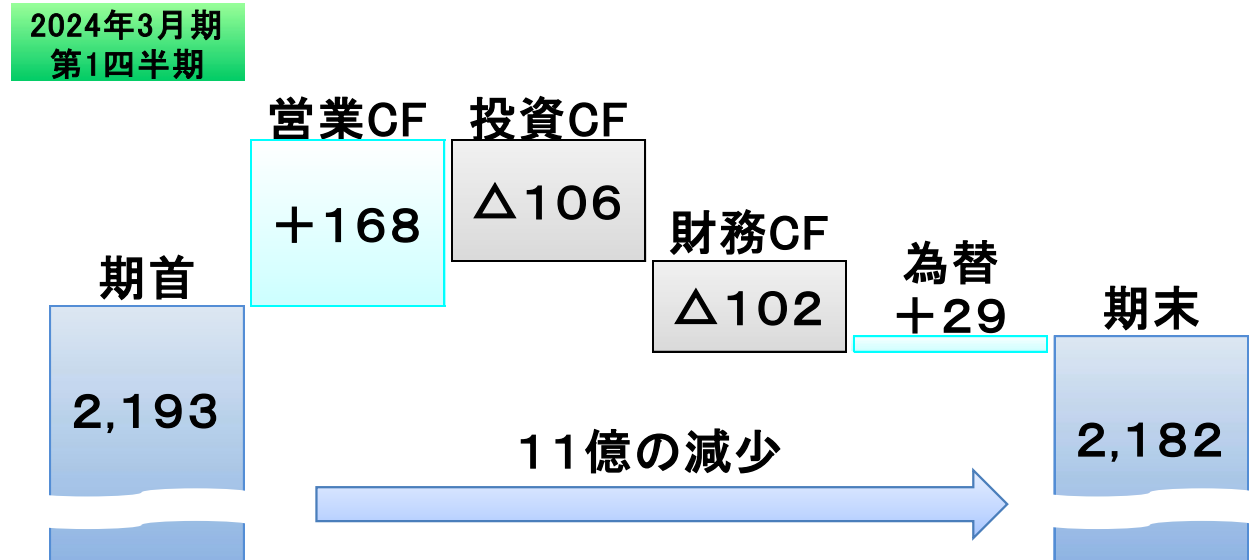
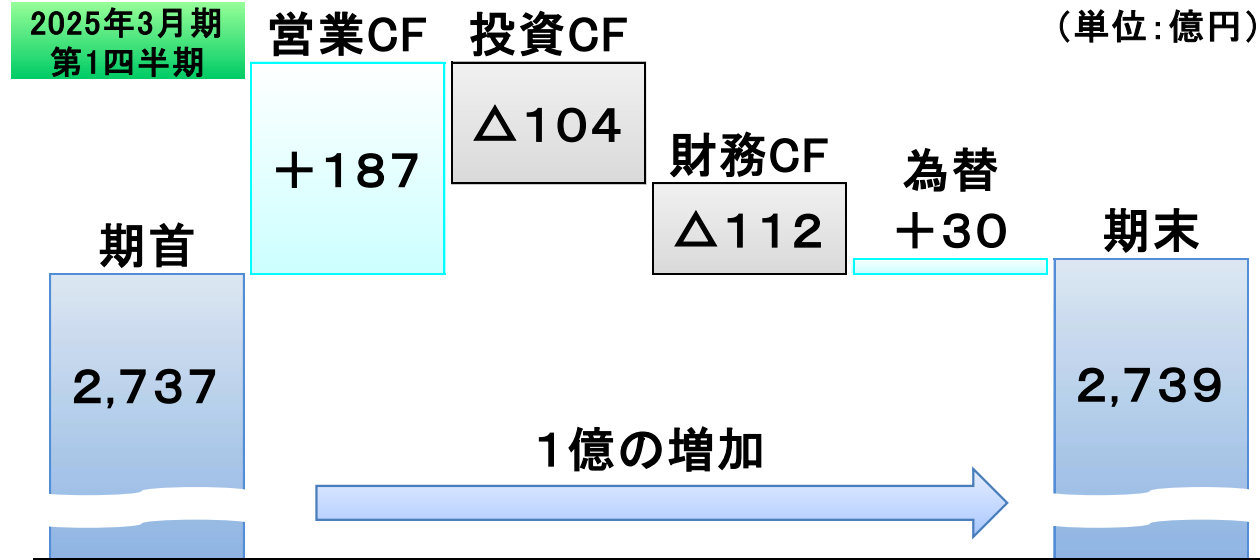
|            | 2024年3月期<br>第1四半期 | 百分比<br>(%) | 2025年3月期<br>第1四半期 | 百分比<br>(%) | 前年比<br>増減額 | 前年比<br>増減率 |
|------------|-------------------|------------|-------------------|------------|------------|------------|
| 売上高        | 726               | 100.0%     | 900               | 100.0%     | 174        | +24.0%     |
| 売上原価       | △406              | 56.0%      | △463              | 51.4%      | △57        |            |
| 販売費及び一般管理費 | △148              | 20.4%      | △186              | 20.6%      | △38        |            |
| その他の収益及び費用 | △0                | 0.0%       | △0                | 0.0%       | 0          |            |
| 営業利益       | 172               | 23.6%      | 251               | 27.9%      | 80         | +46.6%     |
| 金融収益       | 13                |            | 14                |            | 1          |            |
| 金融費用       | △2                |            | △2                |            | 0          |            |
| 持分法による投資利益 | 1                 |            | 1                 |            | △0         |            |
| 税引前利益      | 184               | 25.3%      | 265               | 29.5%      | 82         | +44.3%     |
| 法人所得税      | △50               | 6.9%       | △74               | 8.2%       | △24        |            |
| 当期利益       | 134               | 18.4%      | 192               | 21.3%      | 58         | +43.3%     |
| 当期利益の帰属    |                   |            |                   |            |            |            |
| 親会社の所有者    | 134               | 18.4%      | 192               | 21.3%      | 58         | +43.3%     |
| 非支配持分      | 0                 | 0.0%       | 0                 | 0.0%       | 0          |            |

## 連結財政状態

(単位：億円)

|              | 2024年<br>3月末     | 2024年<br>6月末     | 増減  |               | 2024年<br>3月末     | 2024年<br>6月末     | 増減       |
|--------------|------------------|------------------|-----|---------------|------------------|------------------|----------|
| 流動資産         |                  |                  |     | 流動負債          |                  |                  |          |
| 現金及び現金同等物    | 2,737            | 2,739            | 1   | 営業債務及びその他の債務  | 443              | 392              | △50      |
| 営業債権及びその他の債権 | 439              | 370              | △69 | その他の流動負債      | 417              | 395              | △22      |
| 棚卸資産         | 138              | 144              | 6   | 流動負債計         | 859              | 787              | △72      |
| その他の流動資産     | 125              | 162              | 38  | 非流動負債         |                  |                  |          |
| 流動資産計        | 3,439<br>(56.8%) | 3,415<br>(55.7%) | △23 | 社債及び借入金       | 599              | 599              | 0        |
|              |                  |                  |     | その他の非流動負債     | 327              | 319              | △8       |
| 非流動資産        |                  |                  |     | 非流動負債計        | 925              | 917              | △8       |
| 有形固定資産       | 1,545            | 1,541            | △4  | 負債合計          | 1,785            | 1,705            | △80      |
| のれん及び無形資産    | 572              | 622              | 49  | 親会社の所有者帰属持分合計 | 4,274<br>(70.5%) | 4,421<br>(72.2%) | 148      |
| 繰延税金資産       | 283              | 289              | 6   |               | (2,775.65)       | (3,261.58)       | (485.93) |
| その他の非流動資産    | 220              | 260              | 40  | (1株当たり持分：円)   |                  |                  |          |
| 非流動資産        | 2,620<br>(43.2%) | 2,711<br>(44.3%) | 91  | 非支配持分         | 0                | 0                | 0        |
|              |                  |                  |     | 資本合計          | 4,274            | 4,421            | 148      |
| 資産合計         | 6,059            | 6,126            | 67  | 負債及び資本合計      | 6,059            | 6,126            | 67       |

## 連結キャッシュ・フロー



以上