

2025年3月期第2四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社
2024年10月31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2四半期リリースタイトルと第3四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

(単位: 億円)

	2024年3月期 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
売上高	1,539	1,841	302	+19.7%	3,800
事業利益	354	502	148	+41.8%	925
その他の収益費用	0	△4	△4	-	△80
営業利益	354	498	144	+40.6%	845
税引前利益	370	509	139	+37.4%	845
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	268	364	96	+35.7%	595
1株当たり当期利益(円)	197.95	268.53	70.58		438.93

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2024年3月期 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
デジタルエンタテインメント事業	1,021	1,316	295	+28.9%	2,580
アミューズメント事業	100	108	8	+8.0%	360
ゲーミング&システム事業	191	186	△5	△2.6%	400
スポーツ事業	238	242	4	+1.7%	490
消去	△12	△12	△0	-	△30
売上高合計	1,539	1,841	302	+19.7%	3,800

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2024年3月期 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
デジタルエンタテインメント事業	310	467	156	+50.3%	800
アミューズメント事業	12	21	9	+73.6%	80
ゲーミング&システム事業	31	24	△7	△23.7%	75
スポーツ事業	16	11	△5	△30.6%	25
全社及び消去	△15	△20	△5	-	△55
事業利益 計	354	502	148	+41.8%	925
その他の収益及びその他の費用	0	△4	△4	-	△80
営業利益 合計	354	498	144	+40.6%	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 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
売上高	1,021	1,316	295	+28.9%	2,580
事業利益	310	467	156	+50.3%	800
営業利益	310	463	153	+49.2%	725
営業利益率	30%	35%			28%

営業利益には、その他の費用4億円(25年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- 大型アップデートを実施し新機能を追加した「eFootball™」が引き続き好調に推移
- KONAMI野球ゲームアンバサダー大谷翔平選手などのMLB選手が登場する「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT」を発表
- 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大会の決勝戦を米国シアトルで開催
- eスポーツの取り組みとして「eFootball™ Championship 2024 World Finals」を開催し、コンソール部門・モバイル部門で世界一のプレイヤーを決定

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2024年3月期 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
売上高	100	108	8	+8.0%	360
事業利益	12	21	9	+73.6%	80
営業利益	12	21	9	+73.0%	80
営業利益率	12%	19%			22%

第2四半期のポイント

- 当社の人気野球IPを活用したプッシャーゲーム「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ！」を発売
- 初心者でも簡単に景品を狙えるサーチライトを搭載した新型クレーンゲーム機「プクレ」を発売
- 累計販売本数400万本を突破した家庭用ゲーム「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」をスマスロで再現した「桃太郎電鉄 ～パチスロも定番！～」の12月稼働開始を発表

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 第2四半期 (’23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 (’24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 (’24/4-’25/3)
売上高	191	186	△5	△2.6%	400
事業利益	31	24	△7	△23.7%	75
営業利益	32	24	△8	△26.2%	75
営業利益率	17%	13%			19%

営業利益には、その他の収益1億円(24年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- G2Eにて「Bingo Frenzy Stampede™」シリーズなどの新コンテンツを出展することを発表
- 8月よりフロリダ州のネイティブアメリカンカジノにてクラスII機器の試験稼働を開始
- イリノイ州の大手オペレーターよりVLT機器の受注を獲得、第3四半期より出荷を開始予定
- ネブラスカ州やオクラホマ州のカジノ施設に「SYNKROS」を導入

売上高・損益

(単位: 億円)

	2024年3月期 第2四半期 ('23/4-9)	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期予想 ('24/4-'25/3)
売上高	238	242	4	+1.7%	490
事業利益	16	11	△5	△30.6%	25
営業利益	15	10	△5	△35.1%	20
営業利益率	6%	4%			4%

営業利益には、その他の費用1億円(24年3月期、25年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- 好評なピラティススタジオについて第2四半期は9店舗をオープンし、第3四半期は5店舗をオープン予定(累計で48店舗へ拡大)
- 諸物価の高騰やエネルギーコストの高止まりを受けて8月より会費の改定を実施

第2四半期リリースタイトルと第3四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(※1)
パワフルプロ野球2024-2025	Nintendo Switch™, PlayStation®4,	日本	2024年7月	DE
CYGN: All Guns Blazing	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games Store	グローバル	2024年8月	DE
Castlevania Dominus Collection	Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2024年8月	DE
SILENT HILL 2	PlayStation®5, Steam®	グローバル	2024年10月	DE
プロ野球スピリッツ2024-2025	PlayStation®5, Steam®	日本・アジア	2024年10月	DE
eBaseball™: MLB PRO SPIRIT	App Store, Google Play	10か国・地域(※2)	2024年10月	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	2025年2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®5, PlayStation®4, Xbox Series X S, Xbox One, Steam®	グローバル	2025年3月	DE
ときめきメモリアル ~forever with you~ エモーションナル	Nintendo Switch™	日本	2025年	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

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業
 ※2 10か国・地域 (アメリカ、オーストラリア、カナダ、コロンビア、台湾、ドミニカ共和国、日本、パナマ、ベネズエラ、メキシコ)



パワフルプロ野球2024-2025



SILENT HILL 2



METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER



eBaseball™: MLB PRO SPIRIT



プロ野球スピリッツ2024-2025



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

“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。

“eBaseball”および“eBASEBALL”は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの日本およびその他の国と地域における登録商標または商標です。

＜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 ©2024 SAMURAI JAPAN ©Konami Digital Entertainment
 All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
 <eBaseball™: MLB PRO SPIRIT>

Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball. Visit MLB.com. Officially Licensed Product of MLB Players, Inc. MLBPA trademarks, copyrighted works and other intellectual property rights are owned and/or held by MLBPA and may not be used without the written consent of MLBPA or MLB Players, Inc.

©Konami Digital Entertainment
 <SILENT HILL 2 / METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER / 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> ©Konami Digital Entertainment

第2四半期リリースタイトルと第3四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 (メダルゲーム)	日本	2024年7月	AM
プクレ	アーケード機器 (プライズゲーム)	日本	2024年7月	AM
今日から俺は!! パチスロ編	遊技機 (パチスロ)	日本	2024年10月	AM
MINECRAFT DUNGEONS ARCADE	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2024年11月	AM
モンスター烈伝 オレカバトル2	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2024年12月	AM
桃太郎電鉄 ~パチスロも定番!~	遊技機 (パチスロ)	日本	2024年12月	AM
アニマロッタ 勇者アニマと竜の秘宝	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2025年1月	AM
Bingo Frenzy Stampede™	ゲーミング コンテンツ	北米	2025年3月期 3Q	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



©さくまあきら
©Konami Digital Entertainment
©Konami Amusement
桃太郎電鉄 ~パチスロも定番!~



Bingo Frenzy Stampede™

連結経営成績

(単位：億円)

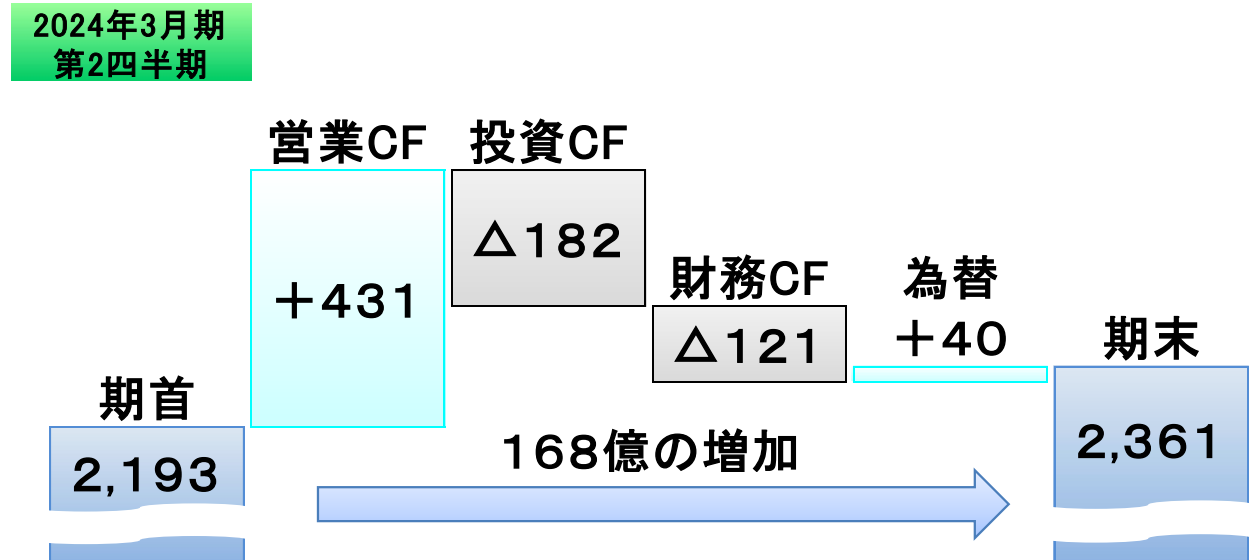
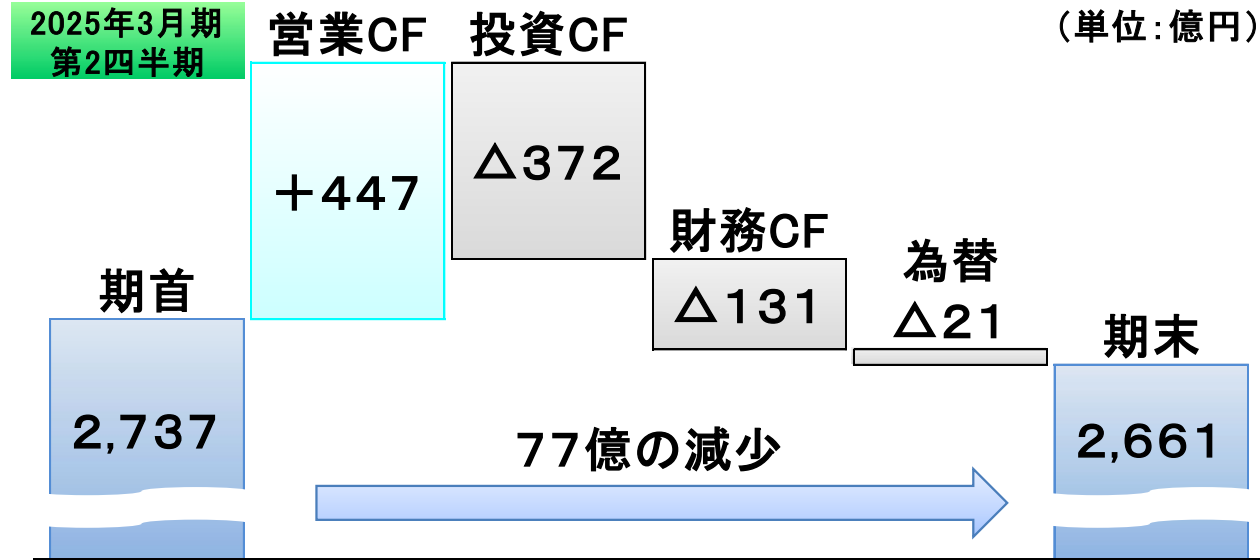
	2024年3月期 第2四半期	百分比 (%)	2025年3月期 第2四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,539	100.0%	1,841	100.0%	302	+19.7%
売上原価	△870	56.6%	△957	52.0%	△86	
販売費及び一般管理費	△314	20.4%	△382	20.8%	△68	
その他の収益及び費用	0	△0.0%	△4	0.2%	△4	
営業利益	354	23.0%	498	27.1%	144	+40.6%
金融収益	17		11		△6	
金融費用	△3		△3		1	
持分法による投資利益	2		2		△0	
税引前利益	370	24.1%	509	27.6%	139	+37.4%
法人所得税	△102	6.6%	△145	7.9%	△43	
当期利益	268	17.4%	364	19.8%	96	+35.7%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	268	17.4%	364	19.8%	96	+35.7%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2024年 3月末	2024年 9月末	増減		2024年 3月末	2024年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,737	2,661	△77	社債及び借入金	-	200	200
営業債権及びその他の債権	439	371	△68	営業債務及びその他の債務	443	337	△106
棚卸資産	138	140	3	その他の流動負債	417	442	25
その他の流動資産	125	152	27	流動負債計	859	978	119
流動資産計	3,439 (56.8%)	3,324 (53.8%)	△115	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	599	399	△200
有形固定資産	1,545	1,656	112	その他の非流動負債	327	302	△25
のれん及び無形資産	572	671	99	非流動負債計	925	701	△224
繰延税金資産	283	277	△5	負債合計	1,785	1,680	△105
その他の非流動資産	220	249	29	親会社の所有者帰属持分合計	4,274	4,498	224
非流動資産	2,620 (43.2%)	2,854 (46.2%)	234	(1株当たり持分：円)	(3,152.62)	(3,318.09)	(165.47)
資産合計	6,059	6,178	119	資本合計	4,274	4,498	224
				負債及び資本合計	6,059	6,178	119

連結キャッシュ・フロー



以上