

2025年3月期第3四半期 決算発表資料

コナミグループ株式会社  
2025年1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うる重要な要素には、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

## 目次

➤ 連結業績	4
➤ セグメント別売上高	5
➤ セグメント別利益	6
➤ 業績予想の修正	7
➤ セグメント別業績予想の修正	8
➤ 配当予想の修正	10
➤ デジタルエンタテインメント事業	11
➤ アミューズメント事業	12
➤ゲーミング & システム事業	13
➤ スポーツ事業	14
➤ 第3四半期リリースタイトルと第4四半期以降のラインアップ	15
➤ 連結経営成績	17
➤ 連結財政状態	18
➤ 連結キャッシュ・フロー	19

## 連結業績

(単位: 億円)

	2024年3月期 第3四半期 ( '23/4-12)	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12)	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	2,531	3,108	577	+22.8%	3,800
事業利益	628	871	243	+38.7%	925
その他の収益費用	△32	△4	28	—	△80
営業利益	596	867	271	+45.5%	845
税引前利益	615	888	273	+44.4%	845
当期利益	445	631	186	+41.8%	595
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	328.23	465.56	137.33		438.93

## セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2024年3月期 第3四半期 ( '23/4-12)	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12)	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	1,734	2,289	555	+32.0%	2,580
アミューズメント事業	163	169	6	+3.6%	360
ゲーミング&システム事業	296	304	8	+2.8%	400
スポーツ事業	356	364	8	+2.4%	490
消去	△18	△18	△1	-	△30
売上高合計	2,531	3,108	577	+22.8%	3,800

## セグメント別利益

(単位: 億円)

	2024年3月期 第3四半期 ( '23/4-12)	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12)	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	559	808	249	+44.6%	800
アミューズメント事業	22	26	4	+16.2%	80
ゲーミング&システム事業	49	47	△2	△3.2%	75
スポーツ事業	21	19	△2	△9.7%	25
全社及び消去	△23	△29	△6	-	△55
事業利益 計	628	871	243	+38.7%	925
その他の収益及びその他の費用	△32	△4	28	-	△80
営業利益 合計	596	867	271	+45.5%	845

## 業績予想の修正

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ( '23/4-'24/3 )	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3 )	対期初 予想	対前年
売上高	3,603	3,800	4,120	320	517
事業利益	882	925	1,080	155	198
営業利益	803	845	1,000	155	197
税引前利益	827	845	1,000	155	173
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	592	595	700	105	108
1株当たり当期利益(円)	436.50	438.93	516.39	77.46	79.89

## セグメント別業績予想の修正(売上高)

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ( '23/4-'24/3)	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3)	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	2,491	2,580	2,900	320	409
アミューズメント事業	264	360	360	0	96
ゲーミング&システム事業	397	400	400	0	3
スポーツ事業	476	490	490	0	14
消去	△26	△30	△30	0	△4
売上高合計	3,603	3,800	4,120	320	517



## セグメント別業績予想の修正(利益)

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ( '23/4-'24/3)	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3)	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	794	800	960	160	166
アミューズメント事業	52	80	80	0	28
ゲーミング&システム事業	62	75	75	0	13
スポーツ事業	23	25	25	0	2
全社及び消去	△49	△55	△60	△5	△11
事業利益 計	882	925	1,080	155	198
その他の収益及びその他の費用	△79	△80	△80	0	△1
営業利益 合計	803	845	1,000	155	197

## 配当予想の修正

(単位: 円)

	2024年3月期 実績 ( '23/4-'24/3 )	2025年3月期 期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 修正予想 ( '24/4-'25/3 )	対期初予想	対前年
中間配当金	62.00	66.00	66.00	0.00	4.00
期末配当金	69.00	66.00 (予想)	89.00 (予想)	23.00	20.00
年間配当金	131.00	132.00 (予想)	155.00 (予想)	23.00	24.00

2025年3月期業績予想の修正に伴い、当社の基本方針である連結配当性向30%以上の配当を再算定

## 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3四半期 ( '23/4-12 )	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12 )	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3 )
売上高	1,734	2,289	555	+32.0%	2,580	2,900
事業利益	559	808	249	+44.6%	800	960
営業利益	527	805	278	+52.7%	725	885
営業利益率	30%	35%			28%	31%

営業利益には、その他の費用32億円(24年3月期)、4億円(25年3月期)を含んでおります。

### 第3四半期のポイント

- 「eFootball™」が世界累計8億ダウンロードを突破し、引き続き好調に推移
- 「SILENT HILL 2」のリメイク版を発売し、1月時点の累計出荷本数が200万本を突破
- 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」の配信を開始
- eスポーツの取り組み: 「eFootball™」を競技タイトルとした国際サッカー連盟(FIFA®)主催の「FIFAE World Cup 2024™」がサウジアラビアで開催され、1,400万人以上のプレイヤーが参加

## 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3四半期 ( '23/4-12 )	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12 )	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3 )
売上高	163	169	6	+3.6%	360	360
事業利益	22	26	4	+16.2%	80	80
営業利益	22	26	4	+16.0%	80	80
営業利益率	14%	15%			22%	22%

### 第3四半期のポイント

- ヒット作「モンスター烈伝 オレカバトル」の最新作となる「モンスター烈伝 オレカバトル2」が稼働を開始
- 「Minecraft」の世界観を再現した「MINECRAFT DUNGEONS ARCADE」を発売
- 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」、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!～」が稼働を開始

## 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3四半期 ( '23/4-12 )	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12 )	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3 )
売上高	296	304	8	+2.8%	400	400
事業利益	49	47	△2	△3.2%	75	75
営業利益	50	47	△3	△5.3%	75	75
営業利益率	17%	15%			19%	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3四半期のポイント

- G2Eにて発表した新コンテンツ「Bingo Frenzy Stampede™」シリーズが好調な受注を獲得
- イリノイ州の大手オペレーター向けにVLT機器の出荷を開始
- アリゾナ州やカリフォルニア州のカジノ施設に「SYNKROS」を導入
- カナダのブリティッシュコロンビア州において複数のカジノ施設を接続してジャックポットが楽しめるWAP(ワイド・エリア・プログレッシブ)向けのスロットマシンを納入する独占契約を獲得

### 売上高・損益

(単位: 億円)

	2024年3月期 第3四半期 ( '23/4-12 )	2025年3月期 第3四半期 ( '24/4-12 )	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期期初予想 ( '24/4-'25/3 )	2025年3月期 通期修正予想 ( '24/4-'25/3 )
売上高	356	364	8	+2.4%	490	490
事業利益	21	19	△2	△9.7%	25	25
営業利益	20	17	△3	△14.8%	20	20
営業利益率	6%	5%			4%	4%

営業利益には、その他の費用1億円(24年3月期)、2億円(25年3月期)を含んでおります。

### 第3四半期のポイント

- 好評なピラティススタジオについて第3四半期は6店舗をオープンし、第4四半期は4店舗をオープン予定(累計で53店舗へ拡大)
- 4月より東京都豊島区、東京都中野区、埼玉県新座市、大阪府泉大津市の各自治体におけるスポーツ施設の運営受託を開始することを発表
- こども向け運動スクールにおいて「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することを発表

## 第3四半期リリースタイトルと第4四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)
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!	家庭用	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



SILENT HILL 2



プロ野球スピリッツ2024-2025



eBaseball™: MLB PRO SPIRIT



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



遊戯王 アーリーデイズコレクション

“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。

＜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

＜遊戯王 アーリーデイズコレクション＞

©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

©Konami Digital Entertainment

※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)

“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。



## 第3四半期リリースタイトルと第4四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(※)
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
七つの魔剣が支配する	遊技機 (パチスロ)	日本	2025年1月	AM
GITADORA -ARENA MODEL-	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2025年3月	AM
GI-WorldClassic GLORY	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2025年3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  
モンスター烈伝 オレカバトル2



©Konami Amusement  
アニマロッタ  
勇者アニマと竜の秘宝



©Konami Amusement  
GITADORA -ARENA MODEL-



©2023宇野朴人/KADOKAWA/キンバリー魔法学校  
©Konami Amusement  
七つの魔剣が支配する



Bingo Frenzy Stampede™ 16



## 連結経営成績

(単位：億円)

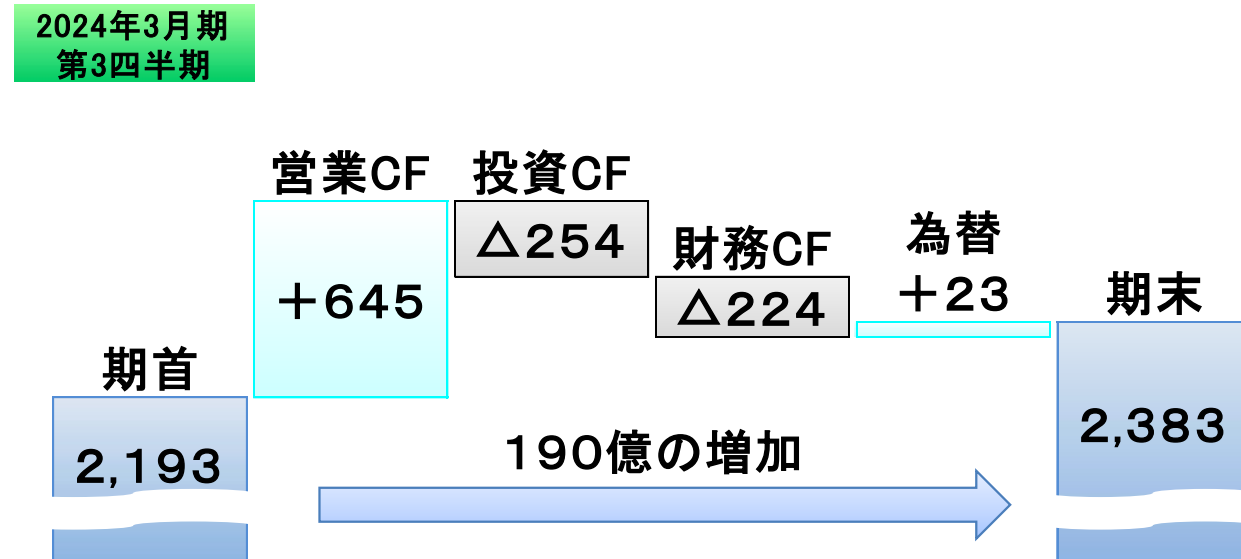
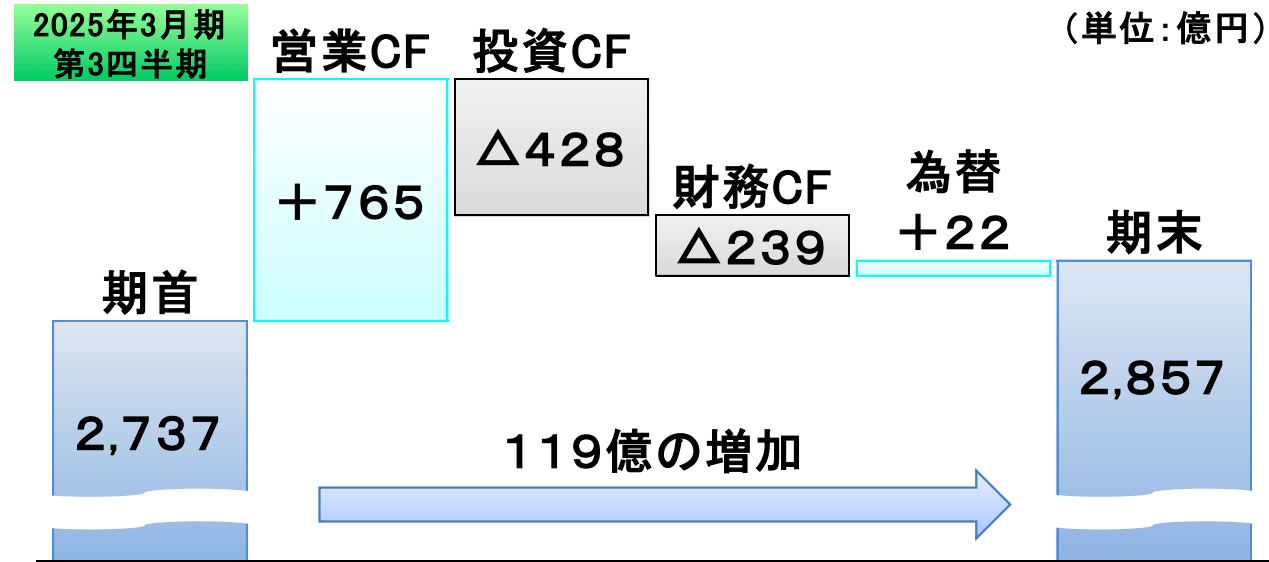
	2024年3月期 第3四半期	百分比 (%)	2025年3月期 第3四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,531	100.0%	3,108	100.0%	577	+22.8%
売上原価	△1,407	55.6%	△1,635	52.6%	△228	
販売費及び一般管理費	△495	19.6%	△602	19.4%	△106	
その他の収益及び費用	△32	1.3%	△4	0.1%	28	
営業利益	596	23.6%	867	27.9%	271	+45.5%
金融収益	20		20		△0	
金融費用	△5		△4		1	
持分法による投資利益	4		5		1	
税引前利益	615	24.3%	888	28.6%	273	+44.4%
法人所得税	△170	6.7%	△257	8.3%	△87	
当期利益	445	17.6%	631	20.3%	186	+41.8%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	445	17.6%	631	20.3%	186	+41.8%
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 12月末	増減		2024年 3月末	2024年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,737	2,857	119	社債及び借入金	-	200	200
営業債権及びその他の債権	439	511	72	営業債務及びその他の債務	443	418	△25
棚卸資産	138	143	5	その他の流動負債	417	439	22
その他の流動資産	125	140	16	流動負債計	859	1,057	197
流動資産計	3,439 (56.8%)	3,651 (56.2%)	212	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	1,666	121	その他の非流動負債	327	289	△38
のれん及び無形資産	572	648	76	非流動負債計	925	688	△238
繰延税金資産	283	281	△2	負債合計	1,785	1,744	△40
その他の非流動資産	220	252	31	親会社の所有者帰属持分合計	4,274 (70.5%)	4,752 (73.1%)	479
非流動資産	2,620 (43.2%)	2,846 (43.8%)	226	(1株当たり持分：円)	(3,152.62)	(3,505.89)	(353.27)
資産合計	6,059	6,497	439	資本合計	4,274	4,753	479
				負債及び資本合計	6,059	6,497	439

## 連結キャッシュ・フロー



以上