

2025年3月期 決算発表資料

コナミグループ株式会社
2025年5月8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
➤ 期末配当予定	7
➤ 2026年3月期業績予想	8
➤ 2026年3月期配当予想	11
➤ デジタルエンタテインメント事業	12
➤ アミューズメント事業	13
➤ ゲーミング&システム事業	14
➤ スポーツ事業	15
➤ 第4四半期リリースタイトルと第1四半期以降のラインアップ	16
➤ 連結経営成績	18
➤ 連結財政状態	19
➤ 連結キャッシュ・フロー	20

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 (’23/4-’24/3)	2025年3月期 通期実績 (’24/4-’25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期修正予想 (’24/4-’25/3)
売上高	3,603	4,216	613	+17.0%	4,120
事業利益	882	1,091	209	+23.7%	1,080
その他の収益費用	△79	△72	8	-	△80
営業利益	803	1,019	217	+27.0%	1,000
税引前利益	827	1,040	213	+25.8%	1,000
当期利益	592	747	155	+26.2%	700
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	436.50	551.00	114.50		516.39

セグメント別売上高

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期修正予想 ('24/4-'25/3)
デジタルエンタテインメント事業	2,491	3,052	561	+22.5%	2,900
アミューズメント事業	264	276	12	+4.6%	360
ゲーミング&システム事業	397	427	29	+7.4%	400
スポーツ事業	476	485	9	+1.9%	490
消去	△26	△24	2	-	△30
売上高合計	3,603	4,216	613	+17.0%	4,120

セグメント別利益

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2025年3月期 通期修正予想 ('24/4-'25/3)
デジタルエンタテインメント事業	794	989	196	+24.7%	960
アミューズメント事業	52	59	8	+14.5%	80
ゲーミング&システム事業	62	74	11	+18.4%	75
スポーツ事業	23	22	△1	△4.2%	25
全社及び消去	△49	△53	△5	-	△60
事業利益 計	882	1,091	209	+23.7%	1,080
その他の収益及びその他の費用	△79	△72	8	-	△80
営業利益 合計	803	1,019	217	+27.0%	1,000

2025年3月期配当予定

(単位: 円)

	2024年3月期 実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 修正予想 ('24/4-'25/3)	2025年3月期 予定 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額
中間配当金	62.00	66.00	66.00	4.00
期末配当金	69.00	89.00 (予想)	99.50 (予定)	30.50
年間配当金	131.00	155.00 (予想)	165.50 (予定)	34.50

2025年3月期業績にもとづき、当社の基本方針である連結配当性向30%以上の配当を実施予定

2026年3月期業績予想

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	4,216	4,300	84	+2.0%
事業利益	1,091	1,140	49	+4.5%
営業利益	1,019	1,060	41	+4.0%
税引前利益	1,040	1,060	20	+1.9%
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	747	750	3	+0.4%
1株当たり当期利益(円)	551.00	553.27	2.27	

2026年3月期業績予想(セグメント別売上高)

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	3,052	3,100	48	+1.6%
アミューズメント事業	276	310	34	+12.2%
ゲーミング&システム事業	427	430	3	+0.8%
スポーツ事業	485	490	5	+0.9%
消去	△24	△30	△6	-
売上高合計	4,216	4,300	84	+2.0%

2026年3月期業績予想(セグメント別利益)

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 (‘24/4-‘25/3)	2026年3月期 通期予想 (‘25/4-‘26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
デジタルエンタテインメント事業	989	1,030	41	+4.1%
アミューズメント事業	59	80	21	+34.7%
ゲーミング&システム事業	74	75	1	+1.9%
スポーツ事業	22	30	8	+34.5%
全社及び消去	△53	△75	△22	-
事業利益 計	1,091	1,140	49	+4.5%
その他の収益及びその他の費用	△72	△80	△8	-
営業利益合計	1,019	1,060	41	+4.0%

2026年3月期配当予想

(単位: 円)

	2025年3月期 予定 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 予想 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額
中間配当金	66.00	83.00 (予想)	17.00
期末配当金	99.50 (予定)	83.00 (予想)	△ 16.50
年間配当金	165.50 (予定)	166.00 (予想)	0.50

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 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	2,491	3,052	561	+22.5%	3,100
事業利益	794	989	196	+24.7%	1,030
営業利益	716	925	209	+29.2%	955
営業利益率	29%	30%			31%

営業利益には、その他の費用78億円(24年3月期)、65億円(25年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- 「eFootball™」のユーザー数拡大が継続し、4月に世界累計8.5億ダウンロードを突破
- 「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER」の8月発売を発表
- MLBとグローバルパートナーシップ契約を締結
- eスポーツの取り組み: 「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」の本戦を8月にフランス・パリで開催することを発表

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	264	276	12	+4.6%	310
事業利益	52	59	8	+14.5%	80
営業利益	52	59	7	+14.4%	80
営業利益率	20%	21%			26%

第4四半期のポイント

- 「GITADORA -ARENA MODEL-」、「アニメロッタ 勇者アニメと竜の秘宝」、「GI-WorldClassic GLORY」などの新作を発売
- 「モンスター烈伝 オレカバトル2」の設置台数が拡大
- テレビアニメで人気の「七つの魔剣が支配する」のスマスコ機が稼働を開始

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 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	397	427	29	+7.4%	430
事業利益	62	74	11	+18.4%	75
営業利益	63	73	10	+16.3%	75
営業利益率	16%	17%			17%

営業利益には、その他の収益1億円(24年3月期)、その他の費用0億円(25年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- 第4四半期から投入した新コンテンツ「Mighty Mayan Chief™」シリーズが好調な稼働を記録
- イリノイ州の大手オペレーター向けにVLT機器を引き続き出荷
- オクラホマ州の複数のカジノ施設に「SYNKROS」を導入

売上高・損益

(単位: 億円)

	2024年3月期 通期実績 ('23/4-'24/3)	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	476	485	9	+1.9%	490
事業利益	23	22	△1	△4.2%	30
営業利益	20	28	8	+39.0%	28
営業利益率	4%	6%			6%

営業利益には、その他の費用3億円(24年3月期)、その他の収益6億円(25年3月期)を含んでおります。

第4四半期のポイント

- 好評なピラティススタジオについて第4四半期は4店舗をオープンし、第1四半期は10店舗をオープン予定(累計で63店舗へ拡大)
- 資産を持たない形でネットワークを拡大するビジネス形態にも引き続き注力し、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

第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
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™, Nintendo Switch™ 2, PlayStation®5, PlayStation®4, Xbox Series X S, Xbox One, Steam®, Microsoft Store (Windows), Epic Games Store	グローバル	2025年3月	DE
ときめきメモリアル ~forever with you~ エモーショナル	Nintendo Switch™	日本	2025年5月	DE
Deliver at All Costs	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games Store, GOG	グローバル	2025年5月	DE
シャインポスト Be Your アイドル!	Nintendo Switch™ 2	日本	2025年6月	DE
サバイバルキッズ	Nintendo Switch™ 2	グローバル	2025年6月	DE
EDENS ZERO	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Microsoft Store (Windows)	グローバル	2025年7月	DE
METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2025年8月	DE
グラディウス オリジン コレクション	Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2025年8月	DE
Darwin's Paradox!	Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2025年	DE
SILENT HILL: Townfall	未定	グローバル	未定	DE
SILENT HILL f	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games Store, Microsoft Store (Windows)	グローバル	未定	DE

※ DE: デジタルエンタテインメント事業



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



サバイバルキッズ



Darwin's Paradox!



SILENT HILL f

*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。

< 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 / Survival Kids / SILENT HILL f >
©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

< Darwin's Paradox! >
©Konami Digital Entertainment
©2022 ZeDrime Tim "Darwin's Paradox" and "ZDT Studio" are registered trademarks of ZeDrime Tim

第4四半期リリースタイトルと第1四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(※)
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
わたしの幸せな結婚	遊技機 (パチスロ)	日本	2025年7月	AM
モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	未定	AM
Mighty Mayan Chief™	ゲーミング コンテンツ	北米	2025年3月期 4Q	GS

※ AM: アミューズメント事業 GS: ゲーミング&システム事業



GI-WorldClassic GLORY



アニマロッタ
勇者アニマと竜の秘宝



GITADORA -ARENA MODEL-



モンスター烈伝 オレカバトル2
パンドラのメダル



Mighty Mayan Chief™

連結経営成績

(単位：億円)

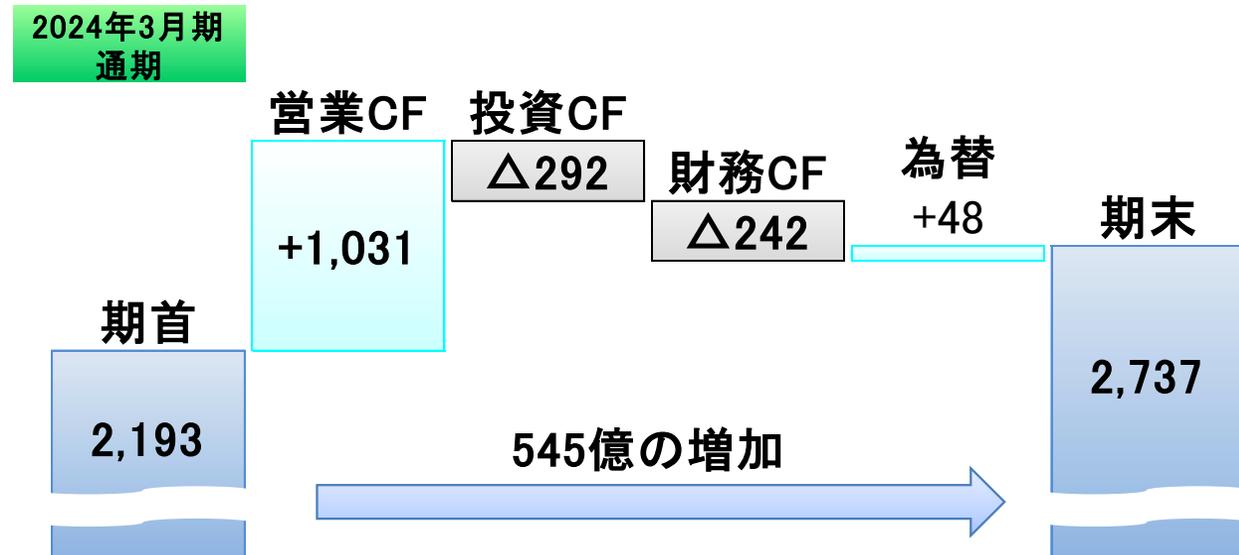
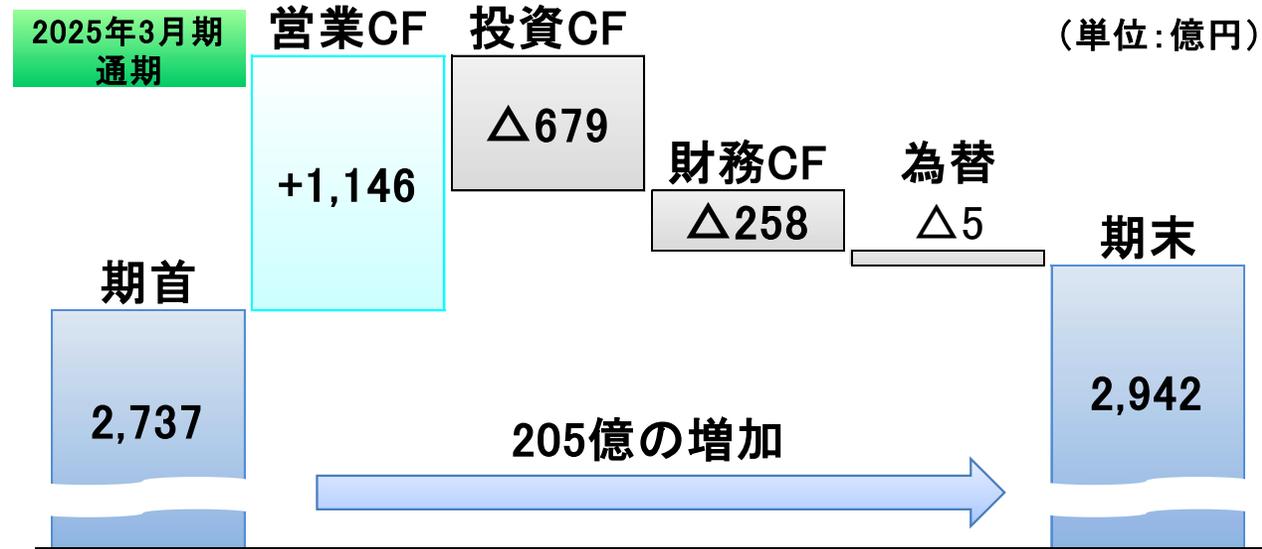
	2024年3月期 通期	百分比 (%)	2025年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	3,603	100.0%	4,216	100.0%	613	+17.0%
売上原価	△2,003	55.6%	△2,227	52.8%	△224	
販売費及び一般管理費	△718	19.9%	△898	21.3%	△180	
その他の収益及び費用	△80	2.2%	△72	1.7%	8	
営業利益	803	22.3%	1,019	24.2%	217	+27.0%
金融収益	28		22		△6	
金融費用	△7		△5		2	
持分法による投資利益	3		3		0	
税引前利益	827	22.9%	1,040	24.7%	213	+25.8%
法人所得税	△235	6.5%	△293	7.0%	△58	
当期利益	592	16.4%	747	17.7%	155	+26.2%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	592	16.4%	747	17.7%	155	+26.2%
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	2025年 3月末	増減		2024年 3月末	2025年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,737	2,942	205	社債及び借入金	-	200	200
営業債権及びその他の債権	439	472	33	営業債務及びその他の債務	443	454	11
棚卸資産	138	121	△17	その他の流動負債	417	509	92
その他の流動資産	125	133	8	流動負債計	859	1,163	304
流動資産計	3,439 (56.8%)	3,668 (55.2%)	230	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	1,636	92	その他の非流動負債	327	269	△57
のれん及び無形資産	572	607	35	非流動負債計	925	669	△257
繰延税金資産	283	311	29	負債合計	1,785	1,832	47
その他の非流動資産	220	428	207	親会社の所有者帰属持分合計	4,274 (70.5%)	4,819 (72.5%)	545
非流動資産	2,620 (43.2%)	2,982 (44.8%)	362	(1株当たり持分：円)	(3,152.62)	(3,554.61)	(401.99)
資産合計	6,059	6,650	592	資本合計	4,274	4,819	545
				負債及び資本合計	6,059	6,650	592

連結キャッシュ・フロー



以上