

2026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
2025年7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
➤ 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

	2025年3月期 第1四半期 ('24/4-6)	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	900	970	69	+7.7%	4,300
事業利益	251	276	25	+9.9%	1,140
その他の収益費用	△0	1	1	—	△80
営業利益	251	277	26	+10.3%	1,060
税引前利益	265	279	13	+5.1%	1,060
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	192	198	7	+3.5%	750
1株当たり当期利益(円)	141.35	146.32	4.97		553.27

セグメント別売上高

	(単位: 億円)				
	2025年3月期 第1四半期	2026年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想
	('24/4-6)	('25/4-6)			('25/4-'26/3)
デジタルエンタテインメント事業	642	733	91	+14.2%	3,100
アミューズメント事業	49	46	△4	△7.3%	310
ゲーミング & システム事業	97	75	△22	△22.5%	430
スポーツ事業	118	121	2	+2.1%	490
消去	△6	△5	1	-	△30
売上高合計	900	970	69	+7.7%	4,300

セグメント別利益

	2025年3月期 第1四半期	2026年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期予想
	('24/4-6)	('25/4-6)			('25/4-'26/3)
デジタルエンタテインメント事業	238	279	41	+17.0%	1,030
アミューズメント事業	8	5	△2	△29.4%	80
ゲーミング & システム事業	13	△2	△14	-	75
スポーツ事業	2	4	2	+75.3%	30
全社及び消去	△10	△10	△1	-	△75
事業利益 計	251	276	25	+9.9%	1,140
その他の収益及びその他の費用	△0	1	1	-	△80
営業利益 合計	251	277	26	+10.3%	1,060

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

	2025年3月期 第1四半期 ('24/4-6)	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	642	733	91	+14.2%	3,100
事業利益	238	279	41	+17.0%	1,030
営業利益	238	279	41	+17.0%	955
営業利益率	37%	38%			31%

第1四半期のポイント

- 「eFootball™」において対応する全ての家庭用ゲーム機/PC版同士のクロスプレーが可能となるアップデートを実施し、引き続き好調に推移
- 「SILENT HILL f」の9月発売を発表したほか、シリーズ第1作「SILENT HILL」のリメイク版の制作を決定
- YouTube「遊戯王OCGチャンネル」においてショートアニメシリーズ「Yu-Gi-Oh! CARD GAME THE CHRONICLES」を4月より公開

アミューズメント事業

売上高・損益

	2025年3月期 第1四半期 ('24/4-6)	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	49	46	△4	△7.3%	310
事業利益	8	5	△2	△29.4%	80
営業利益	8	5	△2	△29.4%	80
営業利益率	16%	12%			26%

第1四半期のポイント

- 「GITADORA -ARENA MODEL-」の稼働が堅調に推移
- 「わたしの幸せな結婚」、「転生したら剣でした」、「マジカルハロウィン ボーナストリガー」のスマスロ機3タイトルを第2四半期に発売することを発表

※10月1日を効力発生日として、(株)コナミアミューズメントのアーケードゲーム事業を6月2日に新たに設立した(株)コナミアーケードゲームスに吸収分割する予定です。

ゲーミング & システム事業

売上高・損益

	2025年3月期 第1四半期 ('24/4-6)	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	97	75	△22	△22.5%	430
事業利益	13	△2	△14	-	75
営業利益	13	△2	△14	-	75
営業利益率	13%	△2%			17%

第1四半期のポイント

- 新コンテンツ「What the Duck™」シリーズが好調な稼働を記録
- イリノイ州およびニューメキシコ州の複数のカジノ施設に「SYNKROS」を導入
- 下期の発売に向けて新筐体「Solstice™」の開発・受注活動を推進

スポーツ事業

売上高・損益

	2025年3月期 第1四半期 ('24/4-6)	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2026年3月期 通期予想 ('25/4-'26/3)
売上高	118	121	2	+2.1%	490
事業利益	2	4	2	+75.3%	30
営業利益	2	4	2	+77.6%	28
営業利益率	2%	4%			6%

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71店舗へ拡大)
- パーソナルトレーニングジム「Personal 30」の2号店を7月に東京都世田谷区にオープンすることを発表
- 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 (※)
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
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
METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2025年8月	DE
SILENT HILL f	PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games Store, Microsoft Store (Windows)	グローバル	2025年9月	DE
Darwin 's Paradox!	Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2025年	DE
幻想水滸伝 STAR LEAP	App Store, Google Play, Steam®	グローバル	未定	DE
SILENT HILL: Townfall	未定	グローバル	未定	DE

※ DE: デジタルエンタテインメント事業



SILENT HILL f



グラディウス オリジン コレクション



METAL GEAR SOLID Δ:
SNAKE EATER



ときめきメモリアル
～forever with you～ エモーショナル



SILENT HILL: Townfall

“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 (※)
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	2025年7月	AM
転生したら剣でした	遊技機 (パチスロ)	日本	2025年8月	AM
マジカルハロウィン ボーナストリガー	遊技機 (パチスロ)	日本	2025年9月	AM
桃太郎電鉄ワールド ～地球もメダルもまわってる！～	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2026年3月期 3Q	AM
カラコロッタ トロピカルリゾート	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2026年3月期 3Q	AM
What the Duck™	ゲーミング コンテンツ	北米	2026年3月期 1Q	GS
Solstice™	スロットマシン 筐体	北米	2026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
パンドラのメダル



©2023 脚本あぐり・月岡月穂 / KADOKAWA /
「わたしの幸せな結婚」製作委員会
©Konami Amusement
わたしの幸せな結婚



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment ©Konami Amusement

桃太郎電鉄ワールド
～地球もメダルもまわってる！～



©網屋ユウ・るろお / マイクロマガジン 社 / 転生製作委員会
©Konami Amusement

転生したら剣でした



What the Duck™

連結経営成績

(単位：億円)

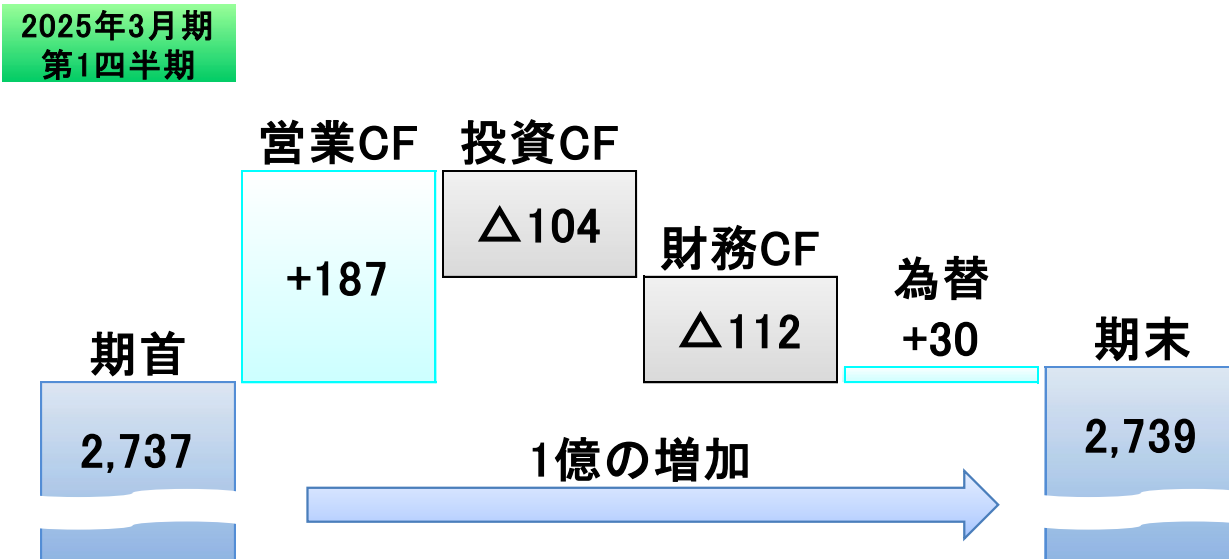
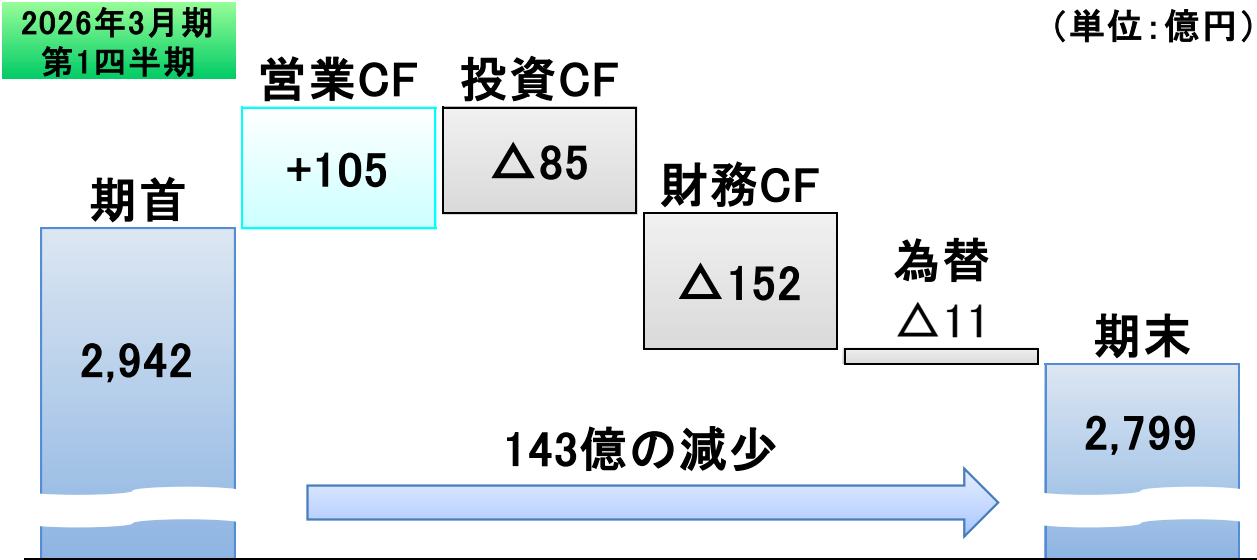
	2025年3月期 第1四半期	百分比 (%)	2026年3月期 第1四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	900	100.0%	970	100.0%	69	+7.7%
売上原価	△463	51.4%	△490	50.5%	△27	
販売費及び一般管理費	△186	20.6%	△203	20.9%	△17	
その他の収益及び費用	△0	0.0%	1	△ 0.1%	1	
営業利益	251	27.9%	277	28.6%	26	+10.3%
金融収益	14		4		△11	
金融費用	△2		△4		△2	
持分法による投資利益	1		2		0	
税引前利益	265	29.5%	279	28.8%	13	+5.1%
法人所得税	△74	8.2%	△81	8.3%	△7	
当期利益	192	21.3%	198	20.5%	7	+3.5%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	192	21.3%	198	20.5%	7	+3.5%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2025年 3月末	2025年 6月末	増減		2025年 3月末	2025年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,942	2,799	△143	社債及び借入金	200	200	0
営業債権及びその他の債権	472	399	△73	営業債務及びその他の債務	454	371	△83
棚卸資産	121	131	10	その他の流動負債	509	414	△95
その他の流動資産	133	170	37	流動負債計	1,163	985	△178
流動資産計	3,668 (55.2%)	3,499 (53.7%)	△169	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	399	399	0
有形固定資産	1,636	1,632	△5	その他の非流動負債	269	270	1
のれん及び無形資産	607	641	33	非流動負債計	669	669	1
繰延税金資産	311	312	1	負債合計	1,832	1,654	△178
その他の非流動資産	428	432	4	親会社の所有者帰属持分合計	4,819 (72.5%)	4,861 (74.6%)	43
非流動資産	2,982 (44.8%)	3,016 (46.3%)	34	(1株当たり持分：円)	(3,554.61)	(3,586.07)	(31.46)
資産合計	6,650	6,515	△135	資本合計	4,819	4,861	43
				負債及び資本合計	6,650	6,515	△135

連結キャッシュ・フロー



以 上