

2026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
2025年10月30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

連結業績

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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	1,841	2,248	408	+22.1%	4,300
事業利益	502	651	149	+29.6%	1,140
その他の収益費用	△4	△8	△4	—	△80
営業利益	498	643	144	+28.9%	1,060
税引前利益	509	652	144	+28.3%	1,060
当期利益	364	465	101	+27.7%	750
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	268.53	342.92	74.39		553.27

セグメント別売上高

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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)
デジタルエンタテインメント事業	1,316	1,688	371	+28.2%	3,100
アミューズメント事業	108	145	37	+33.9%	310
ゲーミング & システム事業	186	178	△8	△4.5%	430
スポーツ事業	242	249	7	+2.9%	490
消去	△12	△11	1	-	△30
売上高合計	1,841	2,248	408	+22.1%	4,300

セグメント別利益

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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)
デジタルエンタテインメント事業	467	614	147	+31.6%	1,030
アミューズメント事業	21	32	12	+56.2%	80
ゲーミング & システム事業	24	9	△14	△60.1%	75
スポーツ事業	11	18	7	+59.7%	30
全社及び消去	△20	△22	△2	-	△75
事業利益 計	502	651	149	+29.6%	1,140
その他の収益及びその他の費用	△4	△8	△4	-	△80
営業利益 合計	498	643	144	+28.9%	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2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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	1,316	1,688	371	+28.2%	3,100
事業利益	467	614	147	+31.6%	1,030
営業利益	463	608	145	+31.4%	955
営業利益率	35%	36%			31%

営業利益には、その他の費用4億円(25年3月期)、5億円(26年3月期)をそれぞれ含んでおります。

第2四半期のポイント

- シリーズ30周年を迎えた「eFootball™」において大型アップデートを実施し、累計で9億ダウンロードを突破
- 「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER」および「SILENT HILL f」を発売、両タイトルとも初動で100万本を突破
- シリーズ史上最大ボリュームで2つのマップが登場する「桃太郎電鉄2 ～あなたの町もきっとある～」を発表

アミューズメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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	108	145	37	+33.9%	310
事業利益	21	32	12	+56.2%	80
営業利益	21	32	12	+56.2%	80
営業利益率	19%	22%			26%

第2四半期のポイント

- 「モンスター烈伝 オレカバトル2」で作成したオリジナルカードを使うことができるメダルゲーム「モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル」を発売
- 「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」のスマスコ機3タイトルを発売

※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を実施

ゲーミング & システム事業

売上高・損益

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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	186	178	△8	△4.5%	430
事業利益	24	9	△14	△60.1%	75
営業利益	24	9	△14	△60.0%	75
営業利益率	13%	5%			17%

第2四半期のポイント

- 新筐体「Solstice 49C™」を発表し、G2Eにてオペレーターより高い評価を獲得
- カリフォルニア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
- 豪州市場で投入した新コンテンツ「Bull Rush Stampede™」シリーズが好調な稼働を記録

スポーツ事業

売上高・損益

	2025年3月期 第2四半期 ('24/4-9)	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	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	242	249	7	+2.9%	490
事業利益	11	18	7	+59.7%	30
営業利益	10	16	6	+64.4%	28
営業利益率	4%	7%			6%

営業利益には、その他の費用1億円(25年3月期)、1億円(26年3月期)をそれぞれ含んでおります。

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8店舗をオープンし、第3四半期は9店舗をオープン予定(累計で81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月にオープンし、12月に3号店をオープンすることを発表

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)
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) GOG	グローバル	2025年9月 (※2)	DE
桃太郎電鉄2 ～あなたの町も きっとある～	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™	日本	2025年11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
テニスの王子様 も～っと 学園祭の王子様 ♡-40 and more...	Nintendo Switch™, Nintendo Switch™ 2, Steam®	未定	未定	DE
テニスの王子様 ぎゅ～っと！ドキドキ サバイバル Tie break ♡ game	Nintendo Switch™, Nintendo Switch™ 2, Steam®	未定	未定	DE
ワイワイワールド Craft(仮)	App Store, Google Play, Steam®	未定	未定	DE

※1 DE: デジタルエンタテインメント事業
※2 GOGは10月7日配信



METAL GEAR SOLID Δ:
SNAKE EATER



SILENT HILL f



桃太郎電鉄2 ～あなたの町も きっとある～



幻想水滸伝 STAR LEAP



SILENT HILL: Townfall



テニスの王子様
も～っと 学園祭の王子様 ♡-40 and more...
ぎゅ～っと！ ドキドキサバイバル Tie break ♡ game

“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 (※)
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
わたしの幸せな結婚	遊技機 (パチスロ)	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
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	2025年11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	2025年12月	AM
pop'n music High☆Cheers!!	アーケード機器 (音楽ゲーム)	日本/北米 アジア	2025年12月	AM
銀河英雄伝説 Die Neue These	遊技機 (パチスロ)	日本	2025年12月	AM
鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	未定	AM
GASHAAAAAN	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	未定	AM
DanceDanceRevolution STOMP	アーケード機器 (リデンブションゲーム)	北米	未定	AM
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	アーケード機器 (メダルゲーム)	北米	未定	AM
Solstice 49C™	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



pop'n music High☆Cheers!!



TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES



桃太郎電鉄ワールド
～地球もメダルもまわってる！～



転生したら剣でした



Solstice 49C™

連結経営成績

(単位：億円)

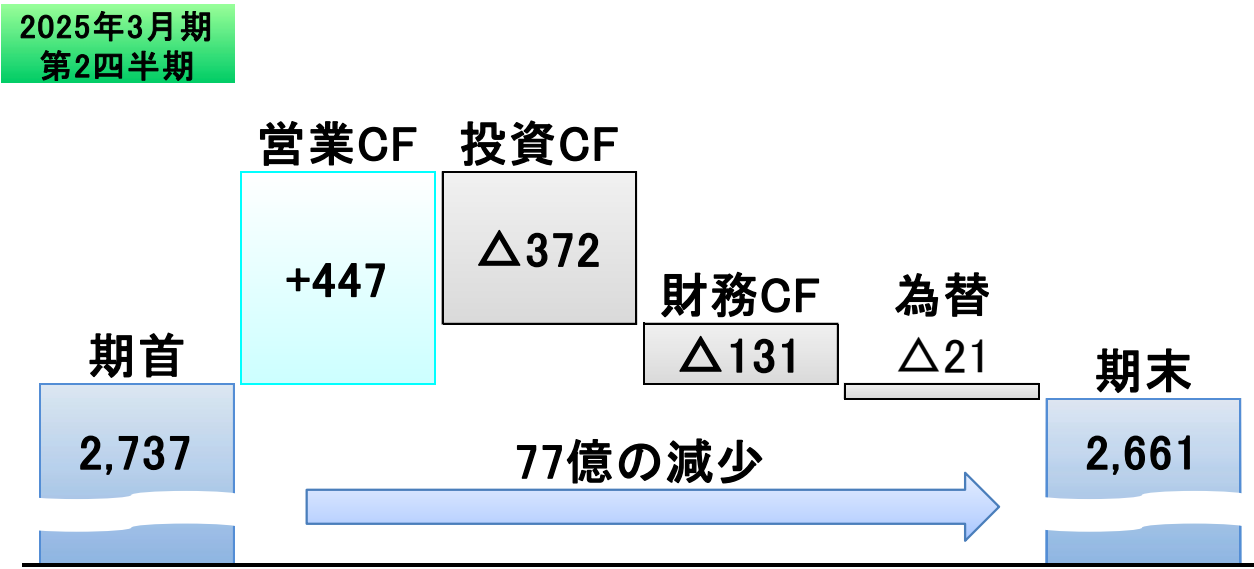
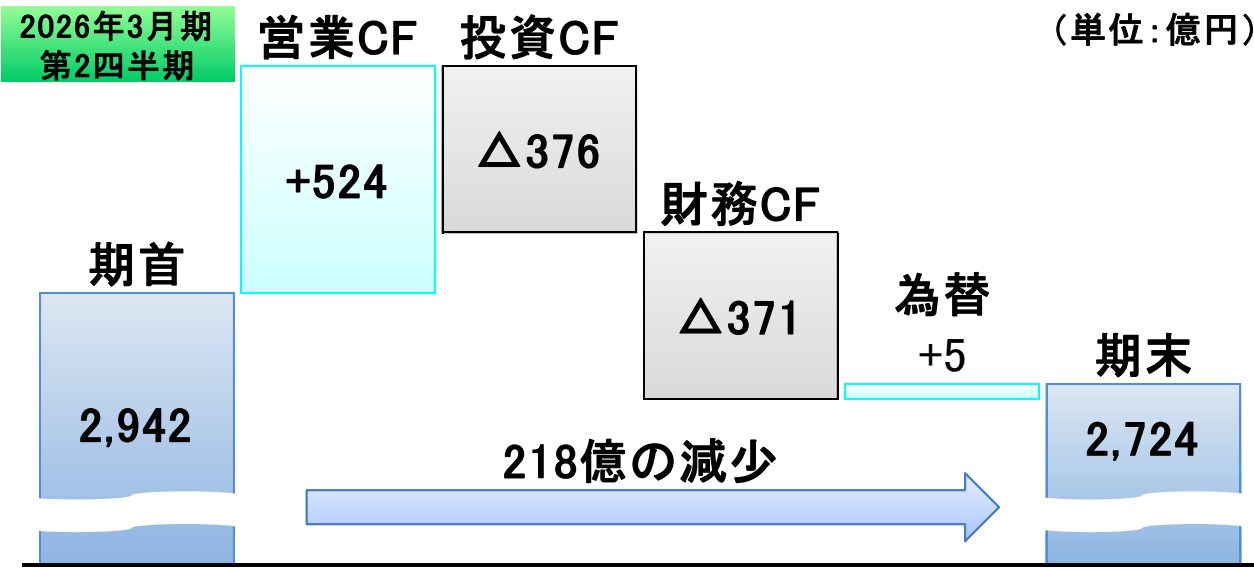
	2025年3月期 第2四半期	百分比 (%)	2026年3月期 第2四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	1,841	100.0%	2,248	100.0%	408	+22.1%
売上原価	△957	52.0%	△1,138	50.6%	△181	
販売費及び一般管理費	△382	20.8%	△460	20.4%	△77	
その他の収益及び費用	△4	0.2%	△8	0.4%	△4	
営業利益	498	27.1%	643	28.6%	144	+28.9%
金融収益	11		8		△2	
金融費用	△3		△2		1	
持分法による投資利益	2		3		1	
税引前利益	509	27.6%	652	29.0%	144	+28.3%
法人所得税	△145	7.9%	△188	8.3%	△43	
当期利益	364	19.8%	465	20.7%	101	+27.7%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	364	19.8%	465	20.7%	101	+27.7%
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 9月末	増減		2025年 3月末	2025年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,942	2,724	△218	社債及び借入金	200	－	△200
営業債権及びその他の債権	472	533	61	営業債務及びその他の債務	454	414	△40
棚卸資産	121	162	41	その他の流動負債	509	579	70
その他の流動資産	133	187	54	流動負債計	1,163	993	△170
流動資産計	3,668 (55.2%)	3,606 (52.9%)	△62	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	1,830	194	その他の非流動負債	269	266	△3
のれん及び無形資産	607	632	25	非流動負債計	669	666	△3
繰延税金資産	311	305	△7	負債合計	1,832	1,658	△173
その他の非流動資産	428	439	11	親会社の所有者帰属持分合計	4,819 (72.5%)	5,153 (75.7%)	335
非流動資産	2,982 (44.8%)	3,206 (47.1%)	223	(1株当たり持分：円)	(3,554.61)	(3,801.65)	(247.04)
資産合計	6,650	6,812	161	資本合計	4,819	5,154	335
				負債及び資本合計	6,650	6,812	161

連結キャッシュ・フロー



以 上