

# 2026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  
2026年1月29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、アーケードゲーム事業、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
➤ アーケードゲーム事業	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

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	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)
<b>売上高</b>	<b>3,108</b>	<b>3,530</b>	422	+13.6%	<b>4,300</b>
<b>事業利益</b>	<b>871</b>	<b>1,018</b>	147	+16.8%	<b>1,140</b>
<b>その他の収益費用</b>	<b>△4</b>	<b>△0</b>	4	-	<b>△80</b>
<b>営業利益</b>	<b>867</b>	<b>1,018</b>	151	+17.4%	<b>1,060</b>
<b>税引前利益</b>	<b>888</b>	<b>1,050</b>	163	+18.3%	<b>1,060</b>
<b>当期利益</b> (親会社の所有者に帰属)	<b>631</b>	<b>743</b>	112	+17.8%	<b>750</b>
1株当たり当期利益(円)	465.56	548.46	82.90		553.27

## セグメント別売上高

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	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	2,289	2,662	373	+16.3%	3,100
アーケードゲーム事業 *	146	165	18	+12.6%	245
ゲーミング＆システム事業	304	287	△17	△5.7%	430
スポーツ事業	364	373	8	+2.3%	490
その他	23	62	39	+170.6%	65
消去	△18	△18	1	-	△30
<b>売上高合計</b>	<b>3,108</b>	<b>3,530</b>	<b>422</b>	<b>+13.6%</b>	<b>4,300</b>

\* 10月1日を効力発生日として、株式会社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式会社コナミアーケードゲームスに吸收分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業は「その他」に含めております。

## セグメント別利益

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	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	808	965	157	+19.4%	1,030
アーケードゲーム事業 *	32	36	3	+10.1%	70
ゲーミング＆システム事業	47	18	△29	△61.4%	75
スポーツ事業	19	27	9	+46.4%	30
その他	△7	9	15	-	10
全社及び消去	△29	△37	△8	-	△75
事業利益 計	871	1,018	147	+16.8%	1,140
その他の収益及びその他の費用	△4	△0	4	-	△80
営業利益 合計	867	1,018	151	+17.4%	1,060

\* 10月1日を効力発生日として、株式会社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式会社コナミアーケードゲームスに吸收分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業は「その他」に含めております。

## 業績予想の修正

	2025年3月期 通期実績	2026年3月期 通期期初予想	2026年3月期 通期修正予想	対期初 予想	対前年
	('24/4-'25/3)	('25/4-'26/3)	('25/4-'26/3)		
<b>売上高</b>	<b>4,216</b>	<b>4,300</b>	<b>4,680</b>	380	464
<b>事業利益</b>	<b>1,091</b>	<b>1,140</b>	<b>1,310</b>	170	219
<b>営業利益</b>	<b>1,019</b>	<b>1,060</b>	<b>1,230</b>	170	211
<b>税引前利益</b>	<b>1,040</b>	<b>1,060</b>	<b>1,230</b>	170	190
<b>当期利益</b> (親会社の所有者に帰属)	<b>747</b>	<b>750</b>	<b>860</b>	110	113
1株当たり当期利益(円)	551.00	553.27	634.42	81.15	83.42

## セグメント別業績予想の修正(売上高)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	(単位: 億円)		
			2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	3,052	3,100	3,480	380	428
アーケードゲーム事業 *	241	245	245	0	4
ゲーミング＆システム事業	427	430	430	0	3
スポーツ事業	485	490	490	0	5
その他	36	65	65	0	29
消去	△24	△30	△30	0	△6
<b>売上高合計</b>	<b>4,216</b>	<b>4,300</b>	<b>4,680</b>	<b>380</b>	<b>464</b>

\* 10月1日を効力発生日として、株式会社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式会社コナミアーケードゲームスに吸收分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業は「その他」に含めております。

## セグメント別業績予想の修正(利益)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	(単位: 億円)		
			2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	989	1,030	1,225	195	236
アーケードゲーム事業 *	65	70	70	0	5
ゲーミング & システム事業	74	75	50	△25	△24
スポーツ事業	22	30	30	0	8
その他	△5	10	10	0	15
全社及び消去	△53	△75	△75	0	△22
事業利益 計	1,091	1,140	1,310	170	219
その他の収益及びその他の費用	△72	△80	△80	0	△8
営業利益 合計	1,019	1,060	1,230	170	211

\* 10月1日を効力発生日として、株式会社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式会社コナミアーケードゲームスに吸收分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業は「その他」に含めております。

## 配当予想の修正

	2025年3月期 実績	2026年3月期 期初予想	2026年3月期 修正予想	対期初予想	対前年	(単位: 円)
	('24/4-'25/3)	('25/4-'26/3)	('25/4-'26/3)			
中間配当金	66.00	83.00	83.00	0.00	17.00	
期末配当金	99.50	83.00 (予想)	107.50 (予想)	24.50	8.00	
年間配当金	165.50	166.00 (予想)	190.50 (予想)	24.50	25.00	

2026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)

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
<b>売上高</b>	<b>2,289</b>	<b>2,662</b>	<b>373</b>	<b>+16.3%</b>	<b>3,100</b>	<b>3,480</b>
<b>事業利益</b>	<b>808</b>	<b>965</b>	<b>157</b>	<b>+19.4%</b>	<b>1,030</b>	<b>1,225</b>
<b>営業利益</b>	<b>805</b>	<b>967</b>	<b>162</b>	<b>+20.1%</b>	<b>955</b>	<b>1,150</b>
<b>営業利益率</b>	<b>35%</b>	<b>36%</b>			<b>31%</b>	<b>33%</b>

営業利益には、その他の費用4億円(25年3月期)、その他の収益2億円(26年3月期)を含んでおります。

## 第3四半期のポイント

- 「eFootball™」のユーザー数拡大が継続し、1月に累計で9.5億ダウンロード突破を発表
- 「桃太郎電鉄」シリーズの最新作「桃太郎電鉄2 ~あなたの町もきっとある~」を発売
- 「eFootball™」を競技タイトルとするeスポーツ世界大会「FIFAE World Cup 2025™」(開催地: サウジアラビア)を国際サッカー連盟(FIFA®)と共同で開催

## アーケードゲーム事業

## 売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
売上高	146	165	18	+12.6%	245	245
事業利益	32	36	3	+10.1%	70	70
営業利益	32	36	3	+10.1%	70	70
営業利益率	22%	22%			29%	29%

## 第3四半期のポイント

- 「桃太郎電鉄ワールド～地球もメダルもまわってる！～」、「pop'n music High☆Cheers!!」、「カラコロッタトロピカルリゾート」などが稼働を開始
- 11月に開催された「アミューズメントエキスポ2025」において「鬼滅の刃」初のアーケードゲーム「鬼滅の刃 日輪バトルスマッシュ」や「サザエさん まちがいさがし」など複数のタイトルを発表

## ゲーミング＆システム事業

## 売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
売上高	304	287	△17	△5.7%	430	430
事業利益	47	18	△29	△61.4%	75	50
営業利益	47	18	△29	△61.3%	75	50
営業利益率	15%	6%			17%	12%

## 第3四半期のポイント

- 約6年ぶりの新筐体「Solstice™」シリーズの第1弾となる「Solstice 49C™」を発売し、「Global Gaming Expo」において「Best New Core Cabinet」に選出
- 「Solstice 49C™」向けのタイトルとして「BOMBERMAN™」シリーズの稼働が開始
- カリフォルニア州のカジノ施設、クルーズ船などに「SYNKROS®」を導入

## スポーツ事業

## 売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 第3四半期 ('24/4-12)	2026年3月期 第3四半期 ('25/4-12)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期期初予想 ('25/4-'26/3)	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
<b>売上高</b>	<b>364</b>	<b>373</b>	<b>8</b>	<b>+2.3%</b>	<b>490</b>	<b>490</b>
<b>事業利益</b>	<b>19</b>	<b>27</b>	<b>9</b>	<b>+46.4%</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>営業利益</b>	<b>17</b>	<b>26</b>	<b>9</b>	<b>+51.9%</b>	<b>28</b>	<b>28</b>
<b>営業利益率</b>	<b>5%</b>	<b>7%</b>			<b>6%</b>	<b>6%</b>

営業利益には、その他の費用2億円(25年3月期)、2億円(26年3月期)をそれぞれ含んでおります。

## 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9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85店舗へ拡大)
- ▶パーソナルトレーニングジム「Personal 30」の3号店を12月にオープン
- ▶2026年4月より茨城県結城市、東京都八王子市、兵庫県、広島県東広島市、福岡県福岡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

## 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(*)
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
パワプロアドベンチャーズ	App Store, Google Play	日本	2026年春	DE
Darwin's Paradox!	Nintendo Switch™ 2, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2026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®	グローバル	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®	グローバル	未定	DE
ワイワイワールド Craft(仮)	App Store, Google Play, Steam®	未定	未定	DE

\* DE:デジタルエンタテインメント事業



桃太郎電鉄2 ～あなたの町もきっとある～



パワプロアドベンチャーズ



幻想水滸伝 STAR LEAP



ワイワイワールド Craft(仮)



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(*)
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	AG
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	AG
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	AG
フォーチュントリニティ ジュラシックトレジャー	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	2026年2月	AG
サザエさん まちがいさがし	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2026年3月	AG
GASHAAAAN	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	2026年3月	AG
DanceDanceRevolution STOMP	アーケード機器 (リデンションゲーム)	北米	未定	AG
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	アーケード機器 (リデンションゲーム)	北米	未定	AG
鬼滅の刃 日輪バトルラッシュ	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	未定	AG
Solstice 49C™	スロットマシン 筐体	北米	2026年3月期 3Q	GS

\* AG:アーケードゲーム事業 GS:ゲーミング＆システム事業



©Konami Arcade Games  
pop'n music High☆Cheers!!



©吾峠呼世晴／集英社・アニメックス・ufotable  
©Konami Arcade Games  
鬼滅の刃 日輪バトルラッシュ  
(筐体は開発中のものです)



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment ©Konami Arcade Games  
桃太郎電鉄ワールド  
～地球もメダルもまわってる！～



©Konami Digital Entertainment  
Solstice 49C™



©2025 Viacom  
©Konami Arcade Games  
©Konami Digital Entertainment  
TEENAGE MUTANT  
NINJA TURTLES

## 連結経営成績

(単位: 億円)

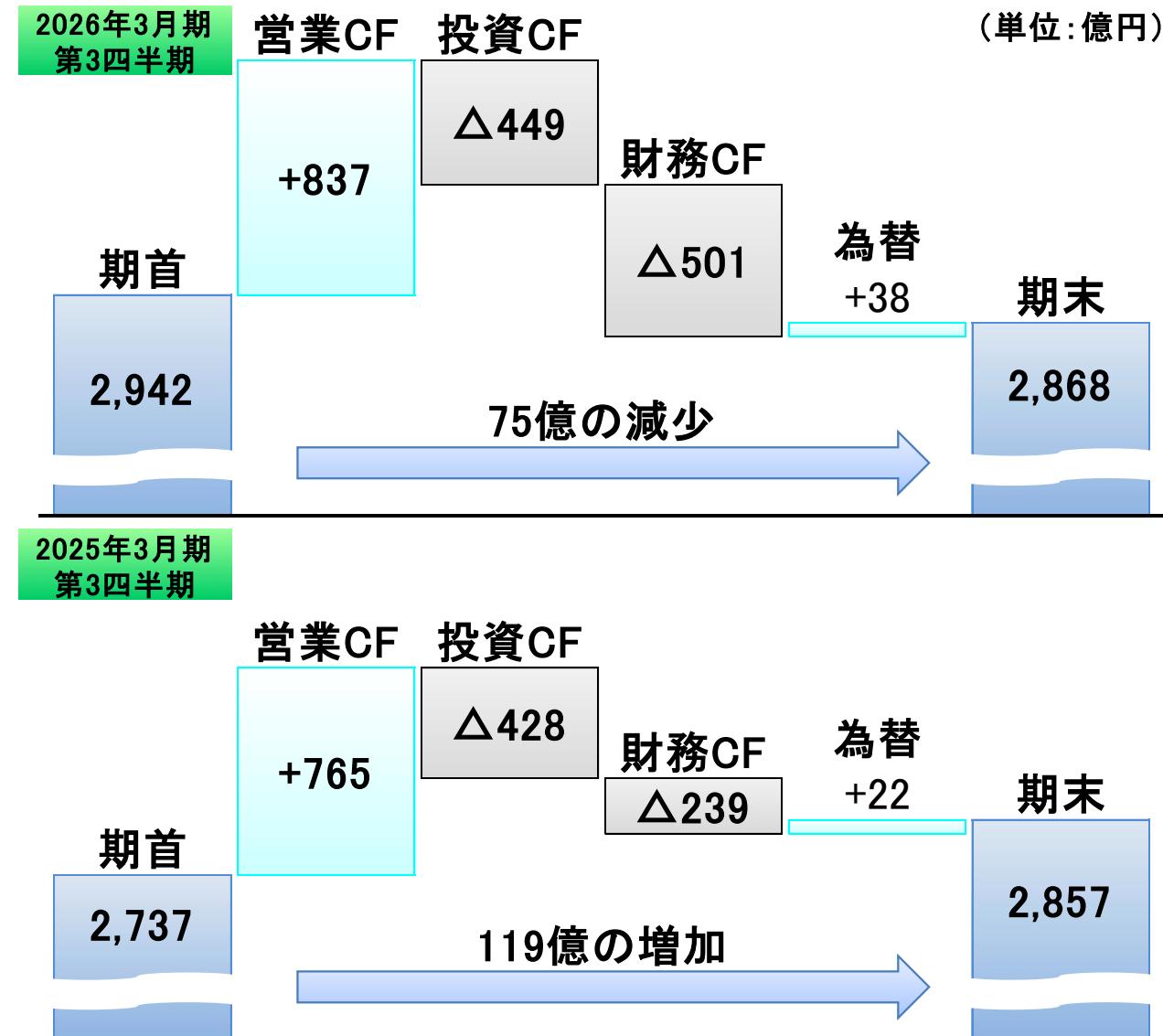
	2025年3月期 第3四半期	百分比 (%)	2026年3月期 第3四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	3,108	100.0%	3,530	100.0%	422	+13.6%
売上原価	△1,635	52.6%	△1,799	51.0%	△164	
販売費及び一般管理費	△602	19.4%	△713	20.2%	△112	
その他の収益及び費用	△4	0.1%	△0	0.0%	4	
営業利益	867	27.9%	1,018	28.8%	151	+17.4%
金融収益	20		25		5	
金融費用	△4		△3		0	
持分法による投資利益	5		11		6	
税引前利益	888	28.6%	1,050	29.8%	163	+18.3%
法人所得税	△257	8.3%	△307	8.7%	△50	
当期利益	631	20.3%	743	21.1%	112	+17.8%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	631	20.3%	743	21.1%	112	+17.8%
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 12月末	増減		2025年 3月末	2025年 12月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,942	2,868	△75	社債及び借入金	200	-	△200
営業債権及びその他の債権	472	618	146	営業債務及びその他の債務	454	510	56
棚卸資産	121	199	78	その他の流動負債	509	568	59
その他の流動資産	133	173	40	流動負債計	1,163	1,078	△85
流動資産計	3,668	3,858	189	非流動負債			
	(55.2%)	(54.3%)		社債及び借入金	399	399	0
非流動資産				その他の非流動負債	269	263	△7
有形固定資産	1,636	1,852	215	非流動負債計	669	662	△7
のれん及び無形資産	607	636	29	負債合計	1,832	1,740	△92
繰延税金資産	311	320	9	親会社の所有者帰属持分合計	4,819	5,368	549
その他の非流動資産	428	443	16		(72.5%)	(75.5%)	
非流動資産	2,982	3,250	268	(1株当たり持分：円)	(3,554.61)	(3,959.95)	(405.34)
	(44.8%)	(45.7%)		資本合計	4,819	5,368	549
資産合計	6,650	7,108	458	負債及び資本合計	6,650	7,108	458

## 連結キャッシュ・フロー



以 上