

2026年3月期 決算発表資料

コナミグループ株式会社
2026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

➤ 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
➤ 2027年3月期業績予想	8
➤ 2027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
➤ アーケードゲーム事業	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)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
売上高	4,216	4,937	721	+17.1%	4,680
事業利益	1,091	1,436	345	+31.6%	1,310
その他の収益費用	△72	△77	△5	—	△80
営業利益	1,019	1,359	339	+33.3%	1,230
税引前利益	1,040	1,407	367	+35.2%	1,230
当期利益	747	1,000	253	+33.9%	860
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	551.00	737.80	186.80		634.42

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 通期実績 (‘25/4-‘26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期修正予想 (‘25/4-‘26/3)
デジタルエンタテインメント事業	3,052	3,710	658	+21.5%	3,480
アーケードゲーム事業	241	264	23	+9.6%	245
ゲーミング&システム事業	427	431	4	+1.0%	430
スポーツ事業	485	495	9	+1.9%	490
その他	36	63	27	+74.8%	65
消去	△24	△24	△0	-	△30
売上高合計	4,216	4,937	721	+17.1%	4,680

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 通期実績 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2026年3月期 通期修正予想 ('25/4-'26/3)
デジタルエンタテインメント事業	989	1,360	371	+37.5%	1,225
アーケードゲーム事業	65	68	3	+4.8%	70
ゲーミング&システム事業	74	36	△37	△50.4%	50
スポーツ事業	22	34	12	+52.9%	30
その他	△5	5	11	-	10
全社及び消去	△53	△68	△15	-	△75
事業利益 計	1,091	1,436	345	+31.6%	1,310
その他の収益及びその他の費用	△72	△77	△5	-	△80
営業利益 合計	1,019	1,359	339	+33.3%	1,230

2026年3月期配当予定

(単位: 円)

	2025年3月期 実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 修正予想 ('25/4-'26/3)	2026年3月期 予定 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額
中間配当金	66.00	83.00	83.00	17.00
期末配当金	99.50	107.50 (予想)	138.50 (予定)	39.00
年間配当金	165.50	190.50 (予想)	221.50 (予定)	56.00

2026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

2027年3月期業績予想

(単位: 億円)

	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	4,937	5,050	113	+2.3%
事業利益	1,436	1,500	64	+4.5%
営業利益	1,359	1,430	71	+5.2%
税引前利益	1,407	1,430	23	+1.7%
当期利益	1,000	1,010	10	+1.0%
(親会社の所有者に帰属) 1株当たり当期利益(円)	737.80	745.08	7.28	

2027年3月期業績予想(セグメント別売上高)

(単位: 億円)

	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)	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	3,710	3,720	10	+0.3%
アーケードゲーム事業	264	290	26	+10.0%
ゲーミング & システム事業	431	460	29	+6.8%
スポーツ事業	495	520	25	+5.1%
その他	63	90	27	+43.9%
消去	△24	△30	△6	-
売上高合計	4,937	5,050	113	+2.3%

2027年3月期業績予想(セグメント別利益)

(単位: 億円)

	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)	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	1,360	1,380	20	+1.5%
アーケードゲーム事業	68	75	7	+10.6%
ゲーミング & システム事業	36	65	29	+78.1%
スポーツ事業	34	40	6	+17.3%
その他	5	15	10	+179.0%
全社及び消去	△68	△75	△7	-
事業利益 計	1,436	1,500	64	+4.5%
その他の収益及びその他の費用	△77	△70	7	-
営業利益合計	1,359	1,430	71	+5.2%

2027年3月期配当予想

(単位: 円)

	2026年3月期 予定 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 予想 ('26/4-'27/3)	前年比 増減額
中間配当金	83.00	112.00 (予想)	29.00
期末配当金	138.50 (予定)	112.00 (予想)	△ 26.50
年間配当金	221.50 (予定)	224.00 (予想)	2.50

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 (‘24/4-’25/3)	2026年3月期 通期実績 (‘25/4-’26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想 (‘26/4-’27/3)
売上高	3,052	3,710	658	+21.5%	3,720
事業利益	989	1,360	371	+37.5%	1,380
営業利益	925	1,281	357	+38.6%	1,310
営業利益率	30%	35%			35%

営業利益には、その他の費用65億円(25年3月期)、79億円(26年3月期)を含む。

第4四半期のポイント

- 「eFootball™」のユーザー数拡大が継続し、4月に累計で10億ダウンロード突破を発表
- 「メタルギア」、「SILENT HILL」など各シリーズのリピート販売が好調に推移
- 「遊戯王カードゲーム」では「オーバーフレーム」のデザインを施したカードを収録した「LIMIT OVER COLLECTION」が好評を博す

アーケードゲーム事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	241	264	23	+9.6%	290
事業利益	65	68	3	+4.8%	75
営業利益	65	68	3	+4.8%	75
営業利益率	27%	26%			26%

第4四半期のポイント

- 「フォーチュンリニティ ジュラシクトレジャー」、「サザエさん まちがいさがし」、「GASHAAAAAN」が稼働を開始
- プライズゲームにおいては「遊戯王」などの人気IPを活用したプライズが好評を博す

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 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	427	431	4	+1.0%	460
事業利益	74	36	△37	△50.4%	65
営業利益	73	37	△37	△50.1%	65
営業利益率	17%	8%			14%

営業利益には、その他の費用0億円(25年3月期)、その他の収益0億円(26年3月期)を含む。

第4四半期のポイント

- 新筐体「Solstice 49C™」向けのタイトル「BOMBERMAN™」、「Red Fortune Rail™」、「Dragon Firecracker™」の各シリーズが好調な稼働を記録
- アリゾナ州のカジノ施設、クルーズ船などに「SYNKROS®」を導入

売上高・損益

(単位: 億円)

	2025年3月期 通期実績 ('24/4-'25/3)	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	485	495	9	+1.9%	520
事業利益	22	34	12	+52.9%	40
営業利益	28	38	10	+34.9%	40
営業利益率	6%	8%			8%

営業利益には、その他の収益6億円(25年3月期)、4億円(26年3月期)をそれぞれ含む。

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、2027年3月期第1四半期以降は17店舗をオープン予定(累計で102店舗へ拡大)
- パーソナルトレーニングジム「Personal 30」の4号店を2026年5月にオープンすることを発表
- 2026年4月より茨城県結城市、東京都八王子市、静岡県静岡市、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

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(*1)
スーパーボンバーマン コレクション	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2026年2月 (*2)	DE
eBaseball™: PRO SPIRIT	PlayStation®5, Steam®	グローバル	2026年3月	DE
パワプロアドベンチャーズ	App Store, Google Play	日本	2026年3月	DE
Darwin's Paradox!	Nintendo Switch™ 2, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®, Epic Games	グローバル	2026年4月	DE
eFootball™ Kick-Off!	Nintendo Switch™ 2	グローバル	2026年6月	DE
パワフルプロ野球2026-2027	Nintendo Switch™, PlayStation®4	日本	2026年6月	DE
プロ野球スピリッツ2026	PlayStation®5, Steam®	グローバル	2026年7月	DE
がんばれゴエモン大集合!	Nintendo Switch™, PlayStation®5, Steam®	日本	2026年7月	DE
テニスの王子様 も〜と 学園祭の王子様 ♡-40 and more...	Nintendo Switch™, Nintendo Switch™ 2, Steam®	グローバル	2026年7月	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	2026年7月	DE
METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.2	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™, PlayStation®5, Xbox Series X S, Steam®	グローバル	2026年8月	DE
SILENT HILL: Townfall	PlayStation®5, Steam®, Epic Games	グローバル	2026年	DE
Castlevania: Belmont's Curse	Nintendo Switch™, 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
ワイワイワールド Craft(仮)	App Store, Google Play, Steam®	未定	未定	DE
Rev. NOiR	PlayStation®5	未定	未定	DE

* 1 DE: デジタルエンタテインメント事業
* 2 パッケージ版は2026年8月発売予定



©Konami Digital Entertainment

パワプロアドベンチャーズ



©Konami Digital Entertainment

METAL GEAR SOLID:
MASTER COLLECTION Vol.2



©Konami Digital Entertainment

幻想水滸伝 STAR LEAP



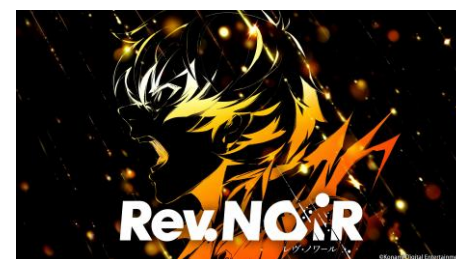
©Konami Digital Entertainment

Castlevania: Belmont's Curse



©Konami Digital Entertainment ©Annapurna Interactive ©Screen Burn

SILENT HILL: Townfall



©Konami Digital Entertainment

Rev. NOiR

"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。
"eFootball"、"eFootball™"、"eサッカー"、"eサッカー"および"eFootball"ロゴは、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。
"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(*)
フォーチュンリニティ ジュラシットレジャー	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
GASHAAAAAN	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 (リデンプションゲーム)	北米	2027年3月期 1Q	AG
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	2027年3月期 1Q	AG
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	AG
BOMBERMAN™	ゲーミング コンテンツ	北米	2026年3月期 4Q	GS

* AG: アーケードゲーム事業 GS: ゲーミング & システム事業



©長谷川町子美術館
©Konami Arcade Games

サザエさん
まちがいさがし



©吾峠呼世晴 / 集英社・アニプレックス・ufotable
©Konami Arcade Games

鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ
(筐体は制作中のものです)



©Konami Arcade Games

フォーチュンリニティ
ジュラシットレジャー



©2025 Viacom
©Konami Arcade Games

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES



©Konami Digital Entertainment

BOMBERMAN™

連結経営成績

(単位：億円)

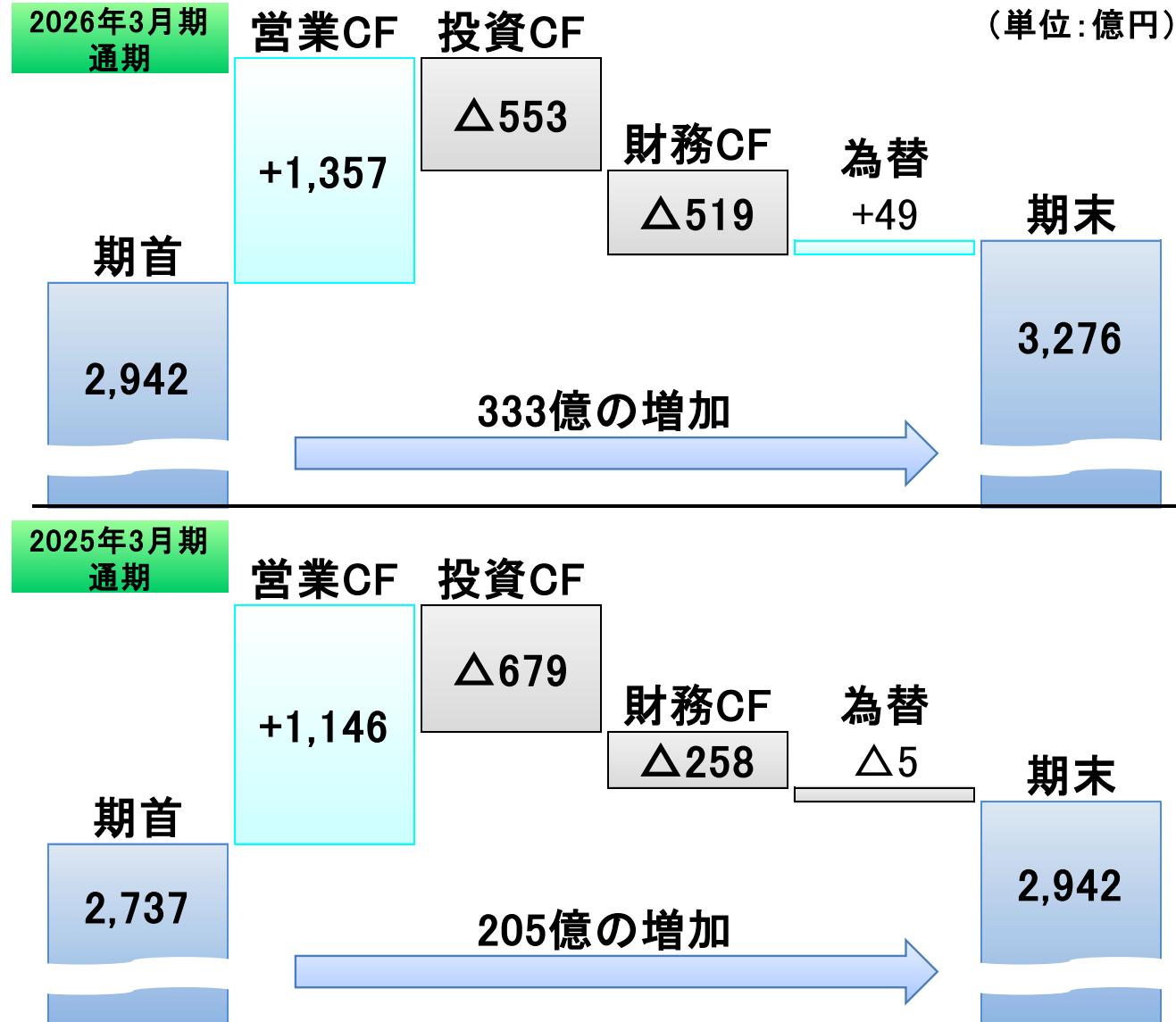
	2025年3月期 通期	百分比 (%)	2026年3月期 通期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	4,216	100.0%	4,937	100.0%	721	+17.1%
売上原価	△2,227	52.8%	△2,505	50.7%	△278	
販売費及び一般管理費	△898	21.3%	△996	20.2%	△98	
その他の収益及び費用	△72	1.7%	△77	1.6%	△5	
営業利益	1,019	24.2%	1,359	27.5%	339	+33.3%
金融収益	22		38		16	
金融費用	△5		△5		0	
持分法による投資利益	3		15		11	
税引前利益	1,040	24.7%	1,407	28.5%	367	+35.2%
法人所得税	△293	7.0%	△407	8.2%	△113	
当期利益	747	17.7%	1,000	20.3%	253	+33.9%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	747	17.7%	1,000	20.3%	253	+33.9%
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	2026年 3月末	増減		2025年 3月末	2026年 3月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	2,942	3,276	333	社債及び借入金	200	-	△200
営業債権及びその他の債権	472	600	128	営業債務及びその他の債務	454	505	51
棚卸資産	121	190	69	その他の流動負債	509	679	170
その他の流動資産	133	180	47	流動負債計	1,163	1,184	21
流動資産計	3,668 (55.2%)	4,245 (56.7%)	577	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	1,872	236	その他の非流動負債	269	259	△11
のれん及び無形資産	607	558	△49	非流動負債計	669	658	△11
繰延税金資産	311	368	56	負債合計	1,832	1,842	10
その他の非流動資産	428	445	18	親会社の所有者帰属持分合計	4,819	5,645	827
非流動資産	2,982 (44.8%)	3,243 (43.3%)	260	(1株当たり持分：円)	(3,554.61)	(4,164.58)	(609.97)
資産合計	6,650	7,488	837	資本合計	4,819	5,646	827
				負債及び資本合計	6,650	7,488	837

連結キャッシュ・フロー



以上