

2027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
2026年7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
➤ デジタルエンタテインメント事業	7
➤ アーケードゲーム事業	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

	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 ('26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	970	1,295	326	+33.6%	5,050
事業利益	276	447	171	+61.7%	1,500
その他の収益費用	1	6	5	-	△70
営業利益	277	453	176	+63.3%	1,430
税引前利益	279	465	186	+66.6%	1,430
当期利益 (親会社の所有者に帰属)	198	326	127	+64.2%	1,010
1株当たり当期利益(円)	146.32	240.30	93.98		745.08

セグメント別売上高

	2026年3月期 第1四半期 (’25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 (’26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 (’26/4-’27/3)
デジタルエンタテインメント事業	733	1,001	268	+36.5%	3,720
アーケードゲーム事業	40	43	3	+8.3%	290
ゲーミング & システム事業	75	124	49	+64.9%	460
スポーツ事業	121	127	6	+5.2%	520
その他	6	7	1	+18.5%	90
消去	△5	△6	△2	-	△30
売上高合計	970	1,295	326	+33.6%	5,050

セグメント別利益

	2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想
	('25/4-6)	('26/4-6)			('26/4-'27/3)
デジタルエンタテインメント事業	279	439	160	+57.4%	1,380
アーケードゲーム事業	6	9	3	+58.9%	75
ゲーミング & システム事業	△2	8	10	-	65
スポーツ事業	4	8	3	+79.4%	40
その他	△0	0	1	-	15
全社及び消去	△10	△17	△7	-	△75
事業利益 計	276	447	171	+61.7%	1,500
その他の収益及びその他の費用	1	6	5	-	△70
営業利益 合計	277	453	176	+63.3%	1,430

(単位: 億円)

デジタルエンタテインメント事業

売上高・損益

	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 ('26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	733	1,001	268	+36.5%	3,720
事業利益	279	439	160	+57.4%	1,380
営業利益	279	439	160	+57.4%	1,310
営業利益率	38%	44%			35%

第1四半期のポイント

- 4年に一度のサッカーの祭典による盛り上がりを受け「eFootball™」が好調に推移
- 家庭用ゲーム「パワフルプロ野球2026-2027」、「eFootball™ Kick-Off!」などを発売
- 「遊戯王カードゲーム」ではプロモーションショートアニメシリーズ「Yu-Gi-Oh! CARD GAME THE CHRONICLES」と連動したカードなどを発売

アーケードゲーム事業

売上高・損益

	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 ('26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	40	43	3	+8.3%	290
事業利益	6	9	3	+58.9%	75
営業利益	6	9	3	+58.9%	75
営業利益率	15%	22%			26%

第1四半期のポイント

- 「鬼滅の刃」初のアーケードゲームとなる「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」の稼働が7月に開始することを発表
- 海外で人気の高いIPを活用した「TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES」や、人気音楽ゲーム「DanceDanceRevolution」を題材とした「DanceDanceRevolution STOMP」などの北米市場向けリデンプションゲームが稼働を開始

ゲーミング & システム事業

売上高・損益

	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 ('26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	75	124	49	+64.9%	460
事業利益	△2	8	10	－	65
営業利益	△2	8	10	－	65
営業利益率	△2%	7%			14%

第1四半期のポイント

- 「Solstice 49C™」の好調な稼働などを受け、ゲーミング機器の販売台数が増加
- テキサス州とワシントン州においてクラスIIのゲーミング機器を販売
- ペンシルバニア州やネバダ州のカジノ施設のほか、クルーズ船などに「SYNKROS®」を導入

スポーツ事業

売上高・損益

	2026年3月期 第1四半期 ('25/4-6)	2027年3月期 第1四半期 ('26/4-6)	前年比 増減額	前年比 増減率	(単位: 億円) 2027年3月期 通期予想 ('26/4-'27/3)
売上高	121	127	6	+5.2%	520
事業利益	4	8	3	+79.4%	40
営業利益	4	13	8	+195.9%	40
営業利益率	4%	10%			8%

営業利益には、その他の収益5億円(27年3月期)を含む。

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16店舗をオープンし、第2四半期以降は11店舗をオープン予定(累計で112店舗へ拡大)
- 学校水泳授業の受託においては学校側のニーズがますます高まっており、日本全国の小中学校で対象校を拡大
- 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(*1)
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 もっつと 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 ぎゅっつと！ 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9月	DE
Castlevania: Belmont's Curse	Nintendo Switch™ PlayStation®5, XBOX Series X S, XBOX on PC, Steam®	グローバル	2026年10月	DE
Dice Strikers: Roll to Glory	App Store, Google Play	グローバル (*2)	未定	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 カナダ/スペインで先行配信中

* "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。



パワフルプロ野球2026-2027



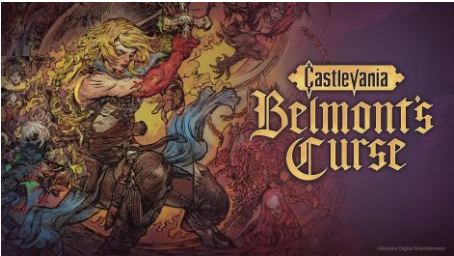
幻想水滸伝 STAR LEAP



SILENT HILL: Townfall



METAL GEAR SOLID:
MASTER COLLECTION Vol.2



Castlevania: Belmont's Curse



Rev. NOiR

<パワフルプロ野球2026-2027>
一般社団法人日本野球機構承認
©2026 SAMURAI JAPAN
Trademarks, copyrights, names, images and other proprietary materials are used with permission of World Baseball Classic, Inc.
日本プロ野球名球会公認
日本プロ野球Oのクラブ公認
日本プロ野球外国人Oの選手会公認
プロ野球フロンティアズ球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2025年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
データは、(株)共同通信デジタル/Japan Baseball Data (株)が独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。
©Konami Digital Entertainment

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 (*)
DanceDanceRevolution STOMP	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	2026年5月	AG
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	2026年5月	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	2026年7月	AG
BLAZING ENCOUNTER	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	未定	AG
jubeat(仮)	アーケード機器 (ビデオゲーム)	日本	未定	AG
アニマロッタ アニマと幸せのおくりもの	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	未定	AG
桃太郎電鉄2 ～あなたの町のメダルゲーム～	アーケード機器 (メダルゲーム)	日本	未定	AG
Solstice 27™	スロットマシン 筐体	北米	2027年3月期 2Q	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

アニマロッタ
アニマと幸せのおくりもの



©2025 Viacom
©Konami Arcade Games

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES



©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



©Konami Arcade Games

jubeat(仮)



Solstice 27™

連結経営成績

(単位：億円)

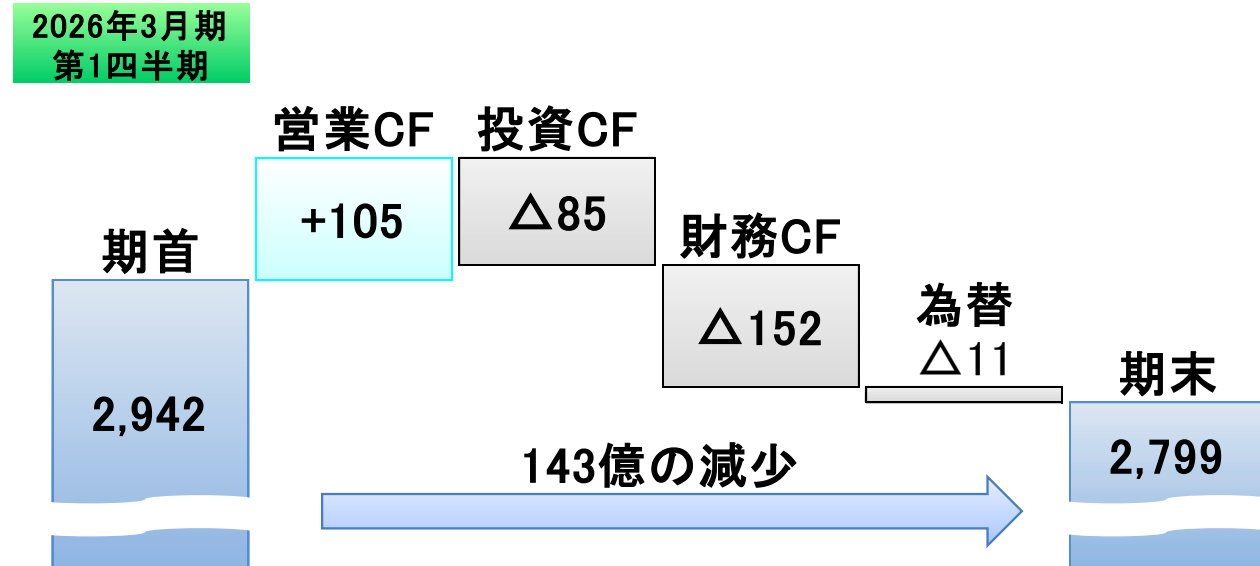
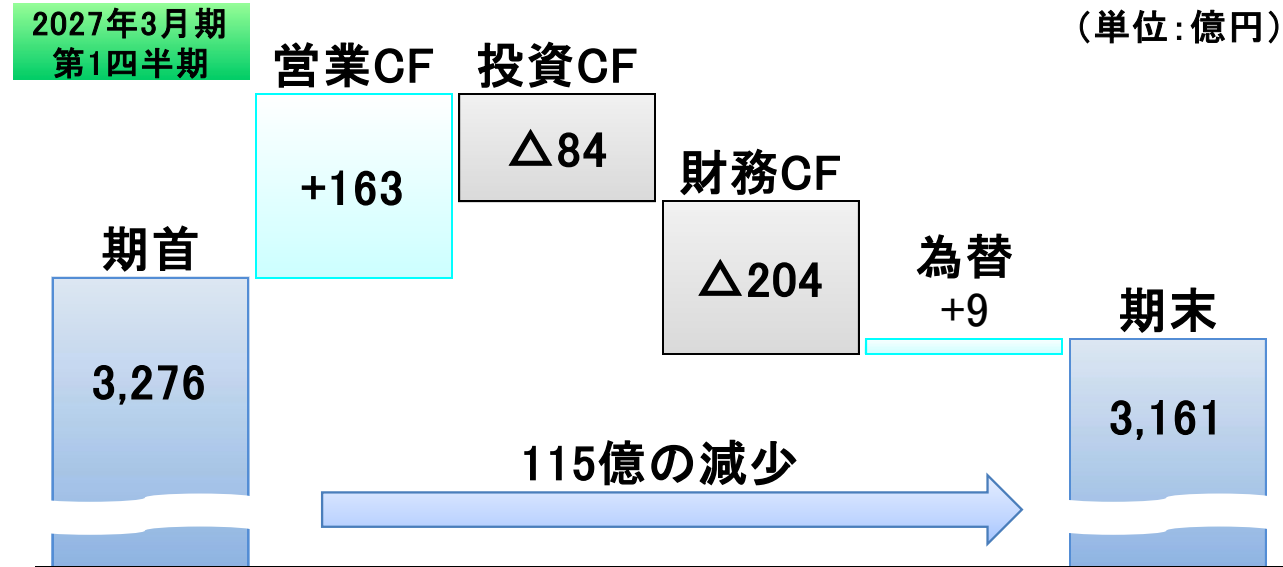
	2026年3月期 第1四半期	百分比 (%)	2027年3月期 第1四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	970	100.0%	1,295	100.0%	326	+33.6%
売上原価	△490	50.5%	△593	45.8%	△103	
販売費及び一般管理費	△203	20.9%	△255	19.7%	△52	
その他の収益及び費用	1	△ 0.1%	6	△ 0.5%	5	
営業利益	277	28.6%	453	35.0%	176	+63.3%
金融収益	4		11		7	
金融費用	△4		△2		2	
持分法による投資利益	2		2		1	
税引前利益	279	28.8%	465	35.9%	186	+66.6%
法人所得税	△81	8.3%	△139	10.7%	△58	
当期利益	198	20.5%	326	25.1%	127	+64.2%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	198	20.5%	326	25.1%	127	+64.2%
非支配持分	0	0.0%	0	0.0%	0	

連結財政状態

(単位：億円)

	2026年 3月末	2026年 6月末	増減		2026年 3月末	2026年 6月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	3,276	3,161	△115	社債及び借入金	—	—	—
営業債権及びその他の債権	600	610	10	営業債務及びその他の債務	505	478	△27
棚卸資産	190	228	38	その他の流動負債	679	589	△90
その他の流動資産	180	230	50	流動負債計	1,184	1,067	△117
流動資産計	4,245 (56.7%)	4,229 (56.3%)	△16	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	1,872	1,875	4	その他の非流動負債	259	253	△5
のれん及び無形資産	558	604	47	非流動負債計	658	653	△5
繰延税金資産	368	366	△2	負債合計	1,842	1,720	△122
その他の非流動資産	445	443	△2	親会社の所有者帰属持分合計	5,645 (75.4%)	5,798 (77.1%)	152
非流動資産	3,243 (43.3%)	3,289 (43.7%)	46	(1株当たり持分：円)	(4,164.58)	(4,277.03)	(112.45)
資産合計	7,488	7,518	30	資本合計	5,646	5,798	152
				負債及び資本合計	7,488	7,518	30

連結キャッシュ・フロー



以 上