

2027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
2026年10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
➤ 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	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

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	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)	進捗率
売上高	2,248	3,080	831	+37.0%	5,050	61%
事業利益	651	1,121	470	+72.2%	1,500	75%
その他の収益費用	△8	△8	△0	-	△70	
営業利益	643	1,113	470	+73.1%	1,430	78%
税引前利益	652	1,129	477	+73.1%	1,430	79%
当期利益	465	792	328	+70.5%	1,010	78%
(親会社の所有者に帰属)						
1株当たり当期利益(円)	342.92	584.54	241.62		745.08	

セグメント別売上高

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	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	1,688	2,435	747	+44.3%	3,720
アーケードゲーム事業	88	104	15	+17.4%	290
ゲーミング & システム事業	178	251	73	+41.3%	460
スポーツ事業	249	257	8	+3.3%	520
その他	56	46	△11	△19.2%	90
消去	△11	△13	△2	-	△30
売上高合計	2,248	3,080	831	+37.0%	5,050

セグメント別利益

	2026年3月期 第2四半期	2027年3月期 第2四半期	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期予想
	('25/4-9)	('26/4-9)			('26/4-'27/3)
デジタルエンタテインメント事業	614	1,075	461	+75.1%	1,380
アーケードゲーム事業	18	27	9	+50.1%	75
ゲーミング & システム事業	9	24	15	+154.4%	65
スポーツ事業	18	19	2	+8.9%	40
その他	15	8	△7	△44.8%	15
全社及び消去	△22	△32	△10	-	△75
事業利益 計	651	1,121	470	+72.2%	1,500
その他の収益及びその他の費用	△8	△8	△0	-	△70
営業利益 合計	643	1,113	470	+73.1%	1,430

(単位: 億円)

業績予想の修正

	(単位：億円)				
	2026年3月期 通期実績	2027年3月期 通期期初予想	2027年3月期 通期修正予想	対期初 予想	対前年
	('25/4-'26/3)	('26/4-'27/3)	('26/4-'27/3)		
売上高	4,937	5,050	5,830	780	893
事業利益	1,436	1,500	2,000	500	564
営業利益	1,359	1,430	1,930	500	571
税引前利益	1,407	1,430	1,930	500	523
当期利益	1,000	1,010	1,350	340	350
(親会社の所有者に帰属)					
1株当たり当期利益(円)	737.80	745.08	995.90	250.82	258.10

セグメント別業績予想の修正(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 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	3,710	3,720	4,500	780	790
アーケードゲーム事業	264	290	290	0	26
ゲーミング & システム事業	431	460	460	0	29
スポーツ事業	495	520	520	0	25
その他	63	90	90	0	27
消去	△24	△30	△30	0	△6
売上高合計	4,937	5,050	5,830	780	893

セグメント別業績予想の修正(利益)

	(単位: 億円)				
	2026年3月期 通期実績 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)	対期初 予想	対前年
デジタルエンタテインメント事業	1,360	1,380	1,880	500	520
アーケードゲーム事業	68	75	75	0	7
ゲーミング & システム事業	36	65	65	0	29
スポーツ事業	34	40	40	0	6
その他	5	15	15	0	10
全社及び消去	△68	△75	△75	0	△7
事業利益 計	1,436	1,500	2,000	500	564
その他の収益及びその他の費用	△77	△70	△70	0	7
営業利益 合計	1,359	1,430	1,930	500	571

配当予想の修正

	(単位：円)				
	2026年3月期 実績 ('25/4-'26/3)	2027年3月期 期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 修正予想 ('26/4-'27/3)	対期初予想	対前年
中間配当金	83.00	112.00 (予想)	112.00	0.00	29.00
期末配当金	138.50	112.00 (予想)	187.00 (予想)	75.00	48.50
年間配当金	221.50	224.00 (予想)	299.00 (予想)	75.00	77.50

2027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)

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)
売上高	1,688	2,435	747	+44.3%	3,720	4,500
事業利益	614	1,075	461	+75.1%	1,380	1,880
営業利益	608	1,060	451	+74.2%	1,310	1,810
営業利益率	36%	44%			35%	40%

営業利益には、その他の費用5億円(26年3月期)、15億円(27年3月期)を含んでおります。

第2四半期のポイント

- サッカーの祭典を記念したキャンペーンや大型アップデートを実施した「eFootball™」が好調に推移
- 家庭用ゲーム「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.2」、「SILENT HILL: Townfall」などを発売
- 「遊戯王カードゲーム」では歴代アニメシリーズの主人公が使用したカードをテーマにした商品などを発売

アーケードゲーム事業

売上高・損益

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)
売上高	88	104	15	+17.4%	290	290
事業利益	18	27	9	+50.1%	75	75
営業利益	18	27	9	+50.1%	75	75
営業利益率	20%	26%			26%	26%

(単位: 億円)

第2四半期のポイント

- 「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」の稼働が開始
- 11月に開催のAMUSEMENT EXPO 2026にて「桃太郎電鉄2 ～あなたの町のメダルゲーム～」、「jubeat U'nit」などのタイトルを出展することを発表

ゲーミング & システム事業

売上高・損益

(単位: 億円)

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)
売上高	178	251	73	+41.3%	460	460
事業利益	9	24	15	+154.4%	65	65
営業利益	9	24	15	+154.5%	65	65
営業利益率	5%	10%			14%	14%

第2四半期のポイント

- 「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
- Global Gaming Expo 2026にて「Solstice™」シリーズの新筐体「Solstice 27™」、「Solstice SuperNova™」を出展
- カリフォルニア州やアリゾナ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

(単位: 億円)

	2026年3月期 第2四半期 ('25/4-9)	2027年3月期 第2四半期 ('26/4-9)	前年比 増減額	前年比 増減率	2027年3月期 通期期初予想 ('26/4-'27/3)	2027年3月期 通期修正予想 ('26/4-'27/3)
売上高	249	257	8	+3.3%	520	520
事業利益	18	19	2	+8.9%	40	40
営業利益	16	24	8	+49.2%	40	40
営業利益率	7%	9%			8%	8%

営業利益には、その他の費用1億円(26年3月期)、その他の収益5億円(27年3月期)を含む。

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15店舗をオープンし、第3四半期以降は7店舗をオープン予定(累計で123店舗へ拡大)
- パーソナルトレーニングジム「Personal 30」の6号店を10月に開店することを発表
- 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、全国の施設で対象校を拡大

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)
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
幻想水滸伝 STAR LEAP	App Store, Google Play	日本	2026年8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, GOG.com	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
遊戯王 TAG FORCE GX	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™, Steam®	グローバル	2027年2月	DE
Rev. NOiR	PlayStation®5, XBOX Series X S, Steam®	グローバル	2027年	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	App Store, Google Play, Steam®	未定	未定	DE
Rhapsody in Scarlet	PlayStation®5, XBOX Series X S, Steam®	グローバル	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



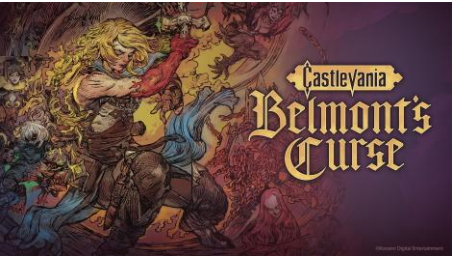
©Konami Digital Entertainment
METAL GEAR SOLID:
MASTER COLLECTION Vol.2



©Konami Digital Entertainment ©Annapurna Interactive ©Screen Burn
SILENT HILL: Townfall



©Konami Digital Entertainment
幻想水滸伝 STAR LEAP



©Konami Digital Entertainment
Castlevania: Belmont's Curse



©Konami Digital Entertainment ©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI
遊戯王 TAG FORCE GX



©Konami Digital Entertainment
Rev. NOiR

“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 (※)
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 北米	日本: 2026年7月 北米: 未定	AG
BLAZING ENCOUNTER	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	2026年10月	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	2026年予定	AG
jubeat U'nit	アーケード機器 (音楽ゲーム)	日本	未定	AG
HOLO CARD STATION	アーケード機器 (カードプリントゲーム)	北米	未定	AG
TREASURE ROAD DX	アーケード機器 (プライズゲーム)	日本	未定	AG
GHOSTBUSTERS	アーケード機器 (リデンプションゲーム)	北米	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
Solstice SuperNova™	スロットマシン 筐体	北米	2027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



©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



©さくまあきら
©Konami Digital Entertainment
©Konami Arcade Games

桃太郎電鉄2
～あなたの町のメダルゲーム～



©Tite Kube/Shueisha,
TV TOKYO, dentisu, Pierrot
©Konami Arcade Games

BLAZING ENCOUNTER



©Konami Arcade Games

TREASURE ROAD DX



Ghostbusters TM & © 2026 Columbia Pictures
Industries, Inc. All Rights Reserved. Game software
excluding Columbia Pictures Industries, Inc. elements:
©Konami Arcade Games

GHOSTBUSTERS



Solstice 27™

連結経営成績

(単位：億円)

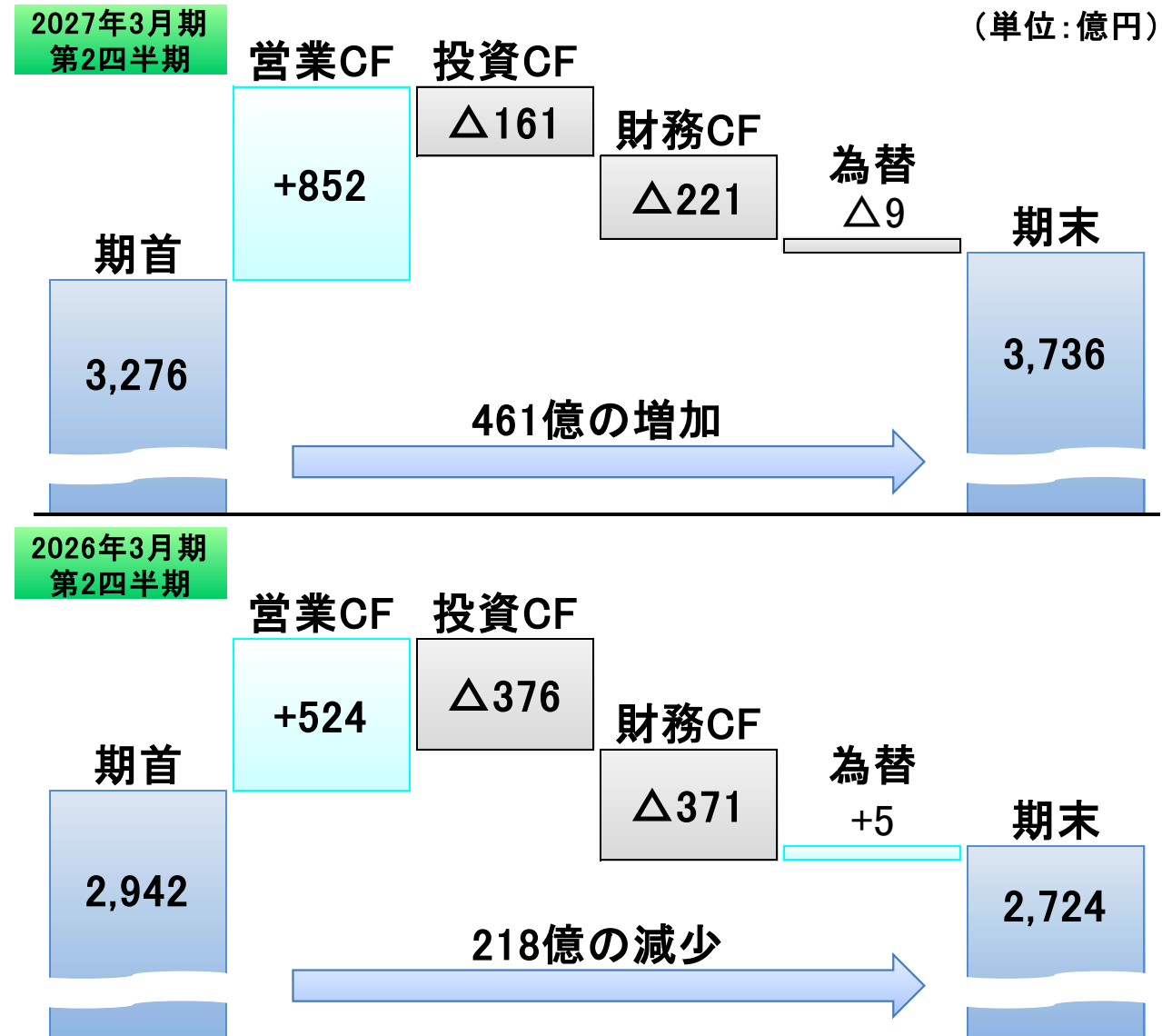
	2026年3月期 第2四半期	百分比 (%)	2027年3月期 第2四半期	百分比 (%)	前年比 増減額	前年比 増減率
売上高	2,248	100.0%	3,080	100.0%	831	+37.0%
売上原価	△1,138	50.6%	△1,391	45.2%	△253	
販売費及び一般管理費	△460	20.4%	△568	18.4%	△109	
その他の収益及び費用	△8	0.4%	△8	0.3%	△0	
営業利益	643	28.6%	1,113	36.1%	470	+73.1%
金融収益	8		12		4	
金融費用	△2		△3		△1	
持分法による投資利益	3		7		3	
税引前利益	652	29.0%	1,129	36.7%	477	+73.1%
法人所得税	△188	8.3%	△337	10.9%	△149	
当期利益	465	20.7%	792	25.7%	328	+70.5%
当期利益の帰属						
親会社の所有者	465	20.7%	792	25.7%	328	+70.5%
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 9月末	増減		2026年 3月末	2026年 9月末	増減
流動資産				流動負債			
現金及び現金同等物	3,276	3,736	461	社債及び借入金	–	200	200
営業債権及びその他の債権	600	756	156	営業債務及びその他の債務	505	519	14
棚卸資産	190	230	41	その他の流動負債	679	735	56
その他の流動資産	180	143	△37	流動負債計	1,184	1,454	270
流動資産計	4,245 (56.7%)	4,866 (59.8%)	620	非流動負債			
非流動資産				社債及び借入金	399	200	△200
有形固定資産	1,872	1,880	8	その他の非流動負債	259	246	△13
のれん及び無形資産	558	579	21	非流動負債計	658	446	△212
繰延税金資産	368	362	△6	負債合計	1,842	1,900	58
その他の非流動資産	445	445	△1	親会社の所有者帰属持分合計	5,645 (75.4%)	6,231 (76.6%)	586
非流動資産	3,243 (43.3%)	3,266 (40.2%)	23	(1株当たり持分：円)	(4,164.58)	(4,596.76)	(432.18)
資産合計	7,488	8,131	643	資本合計	5,646	6,231	586
				負債及び資本合計	7,488	8,131	643

連結キャッシュ・フロー



以 上