

2025年3月期 決算短信〔IFRS〕(連結)

2025年5月8日

上場会社名 コナミグループ株式会社 上場取引所 東
 コード番号 9766 URL https://www.konami.com
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 東尾 公彦
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務本部長 (氏名) 本林 純一 TEL 03-6636-0573
 定時株主総会開催予定日 2025年6月26日 配当支払開始予定日 2025年6月5日
 有価証券報告書提出予定日 2025年6月27日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満四捨五入)

1. 2025年3月期の連結業績(2024年4月1日~2025年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	421,602	17.0	109,117	23.7	101,944	27.0	104,008	25.8	74,692	26.2	74,692	26.2
2024年3月期	360,314	14.6	88,212	55.8	80,262	73.8	82,685	75.5	59,172	69.6	59,171	69.6

(参考) 当期包括利益合計額 2025年3月期 72,804百万円(7.2%) 2024年3月期 67,917百万円(70.5%)

(注) 事業利益は売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除して算出しております。

	基本的1株当たり 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2025年3月期	551.00	551.00	16.4	16.4	24.2
2024年3月期	436.50	436.50	14.7	14.3	22.3

(参考) 持分法による投資損益 2025年3月期 321百万円 2024年3月期 274百万円

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	親会社所有者 帰属持分比率	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2025年3月期	665,040	481,868	481,852	72.5	3,554.61
2024年3月期	605,850	427,378	427,362	70.5	3,152.62

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2025年3月期	114,620	△67,885	△25,784	294,216
2024年3月期	103,061	△29,216	△24,199	273,747

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2024年3月期	—	62.00	—	69.00	131.00	17,758	30.0	4.4
2025年3月期	—	66.00	—	99.50	165.50	22,435	30.0	4.9
2026年3月期(予想)	—	83.00	—	83.00	166.00		30.0	

3. 2026年3月期の連結業績予想(2025年4月1日~2026年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益		基本的1株当たり 当期利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭	
通期	430,000	2.0	114,000	4.5	106,000	4.0	106,000	1.9	75,000	0.4	553.27

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数

2025年3月期	143,500,000株	2024年3月期	143,500,000株
2025年3月期	7,943,186株	2024年3月期	7,942,166株
2025年3月期	135,557,371株	2024年3月期	135,558,384株

(参考) 個別業績の概要

2025年3月期の個別業績（2024年4月1日～2025年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	53,540	45.9	47,458	52.5	48,473	48.4	48,026	49.5
2024年3月期	36,686	△24.5	31,119	△28.8	32,673	△27.4	32,115	△27.5

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期	354.29	354.29
2024年3月期	236.92	236.92

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年3月期	395,635	332,939	84.2	2,456.09
2024年3月期	366,557	303,183	82.7	2,236.56

(参考) 自己資本 2025年3月期 332,939百万円 2024年3月期 303,183百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の予測には、発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により、実際の業績が予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料5ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2025年5月8日に当社ホームページに掲載する予定です。

(添付資料)

【目次】

	頁
1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
3. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結財政状態計算書	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結持分変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 継続企業の前提に関する注記	14
(6) セグメント情報	14
(7) 1株当たり情報	16
(8) 重要な後発事象	16

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

① 当期の経営成績

当連結会計年度の国内経済は、物価上昇の継続が個人消費に及ぼす影響が懸念される中、雇用・所得環境の改善などにより緩やかな回復傾向が続いています。一方で世界経済は、米国の通商政策による影響、中国経済の見通しへの懸念、金融資本市場の変動や地政学リスクの高まりなどにより先行きが不透明な状況にあります。

このような状況のもと、当社グループの当連結会計年度における経営成績は主にデジタルエンタテインメント事業の主力コンテンツが好調に推移したことに加え、家庭用ゲームの新作の販売が伸長し、増収・増益となりました。さらに、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業、スポーツ事業もそれぞれ堅調に推移し、2年連続で売上高、事業利益、営業利益、税引前利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益の全てが過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は4,216億2百万円（前連結会計年度比17.0%増）、事業利益は1,091億1千7百万円（前連結会計年度比23.7%増）、営業利益は1,019億4千4百万円（前連結会計年度比27.0%増）、税引前利益は1,040億8百万円（前連結会計年度比25.8%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は746億9千2百万円（前連結会計年度比26.2%増）となりました。

② 事業の種類別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	増減率
	金額 (百万円)	金額 (百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	249,121	305,187	22.5
アミューズメント事業	26,427	27,634	4.6
ゲーミング&システム事業	39,729	42,669	7.4
スポーツ事業	47,631	48,543	1.9
消去	△2,594	△2,431	—
連結合計	360,314	421,602	17.0

(デジタルエンタテインメント事業)

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などの各種デバイスの高性能化、次世代通信システムの普及によりゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。また、ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツやゲームプレー動画などが着目されファン層を拡大するなど、コンテンツの楽しみ方が多様化しています。

このような状況のもと当事業の新しい取り組みとして大谷翔平選手がアンバサダーを務めるKONAMIの野球ゲームでは、「パワフルプロ野球」シリーズの30周年記念作品「パワフルプロ野球2024-2025」及び「プロ野球スピリッツ」シリーズの20周年記念作品「プロ野球スピリッツ2024-2025」を発売いたしました。さらに、いつでもどこでも最高峰のプロ野球リーグMLB（メジャーリーグベースボール）の世界を体感できる全く新しいモバイルゲーム「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT（イーベースボール エムエルビー プロ スピリット）」の配信を日本・アメリカを含む10の国と地域で開始しております。3月の2025シーズンアップデートではゲーム内に登場する選手や監督、ユニフォームなどが2025シーズンに対応し、キービジュアルを二刀流の大谷翔平選手のイメージに一新いたしました。また、MLBとグローバルパートナーシップ契約を締結しました。ゲームと野球、それぞれのさらなるファンの獲得や野球振興に努めてまいります。「SILENT HILL」シリーズでは、世界中で人気を博したサイコロジカルホラーゲーム「SILENT HILL 2」のリメイク版を発売いたしました。多くのお客様にご好評をいただき、世界累計出荷本数は200万本を突破しております。このほか、「幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争」を発売いたしました。発売にあわせて公式番組「幻想水滸伝Live」を公開し、完全新作となるモバイルゲーム「幻想水滸伝 STAR LEAP」の制作や「幻想水滸伝II」のTVアニメ化などを発表しております。遊戯王カードゲームでは、25周年を記念して懐かしの歴代デジタルゲームを全14タイトル収録した「遊戯王 アーリーデイズコレクション」をNintendo Switch™とSteam®向けに発売いたしました。

継続した取り組みとしては、シリーズ累計8億ダウンロードを突破し、家庭用・PC・モバイルで配信中の

「eFootball™」が引き続き好調に推移しております。新シーズン開幕時には大型アップデートを実施し、人気サッカー漫画とのスペシャルコラボやFC バルセロナの新旧スター選手のアンバサダー就任を記念したキャンペーンを開催するなど、様々な施策を展開いたしました。モバイルゲームでは、「プロ野球スピリッツA (エース)」、「実況パワフルプロ野球」がそれぞれ配信開始より9周年、10周年を迎え、記念したイベントやキャンペーンなどを実施いたしました。累計8,000万ダウンロードを突破した「遊戯王 マスターデュエル」や25周年を記念したスペシャルパックなどを発売した遊戯王カードゲームについても引き続き多くのお客様にお楽しみいただいております。また、学校教育機関に向けて無償で提供しているブラウザ版「桃太郎電鉄 教育版Lite ～日本っておもしろい!～」の導入校の総数が12,300校を超えました。

eスポーツにおいては、「eFootball™」最大の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2024」のWorld Finalsや国際サッカー連盟 (FIFA®) 主催のeスポーツ世界大会「FIFAE World Cup 2024™」が開催され、白熱した戦いが繰り広げられました。また、世界野球ソフトボール連盟 (WBSC) 公式野球ゲーム「WBSC eBASEBALL™パワフルプロ野球」を競技タイトルとする「WBSC eプレミア12 2024」が開催されました。さらに、モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」を競技タイトルとする「プロスピA プロリーグ」2024シーズンのe日本シリーズを開催いたしました。このほか遊戯王カードゲームでは、世界トップデュエリストを決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2024」全4部門の決勝戦を米国シアトルで開催し、大きな盛り上がりを見せました。

以上の結果、当事業の連結売上高は3,051億8千7百万円（前連結会計年度比22.5%増）となり、事業利益は989億3千5百万円（前連結会計年度比24.7%増）となりました。

(アミューズメント事業)

アミューズメント市場におきましては、国内経済が緩やかに改善していることを受けて市場全体として堅調に推移しております。

このような状況のもと当事業のメダルゲームにおいては、2024年7月に発売した「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」を多くのお客様にお楽しみいただいております。ブッシャーゲームでありながら野球の醍醐味を体験いただけます。3月には、KONAMI野球ゲームアンバサダーを務める大谷翔平選手が登場する最新作「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ! 二刀流!」を市場に投入し、より一層の注目を集めております。また、「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」が引き続きご好評をいただいております。当連結会計年度においても販売台数を伸ばしました。アミューズメント施設向けビデオゲームでは、「モンスター烈伝 オレカバトル2」の設置台数が拡大しております。ゲーム内で作成した自分だけのオリジナルカード「オレカ」を使い、個性豊かなモンスターの収集と育成をお楽しみいただけます。「beatmania IIDX」シリーズでは、音楽が持つ「はじけるような明るさ」をイメージした最新作「beatmania IIDX 32 Pinky Crush (ビートマニア ツーディーエックス サンジュウニ ピンキー クラッシュ)」が稼働を開始しました。また、「GITADORA」シリーズの最新作「GITADORA -ARENA MODEL- (ギタドラアリーナモデル)」を発売いたしました。大きなメインモニターと左右のサブモニターを搭載し、まるでLIVEステージに立っているかのような臨場感と没入感を演出しています。プライズゲームにおいては、「サーチライト」で初心者の方でも簡単に景品を狙いやすい新型クレーンゲーム機「ブクレ」が稼働を開始いたしました。オンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」では、KONAMIの人気キャラクターをグッズとして展開し、ご好評をいただいております。

ぱちんこ・パチスロにおいては、テレビアニメでも人気のバトルファンタジー「七つの魔剣が支配する」のスマスロ機が稼働を開始いたしました。市場での高稼働を受け、追加受注を獲得しております。さらに、「今日から俺は!! パチスロ編」、「桃太郎電鉄 ～パチスロも定番!～」など様々なIPを題材にした新規タイトルを投入いたしました。

eスポーツでは、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4-」を開催し、「beatmania IIDX」、「DanceDanceRevolution」の2タイトルで白熱した試合が行われました。それぞれの大会後には「BEMANI」シリーズでおなじみの豪華アーティストによるDJライブを開催しました。「esports×音楽」の新感覚エンタテインメントをお楽しみいただき、大いに盛り上がりました。

以上の結果、当事業の連結売上高は276億3千4百万円（前連結会計年度比4.6%増）となり、事業利益は59億3千8百万円（前連結会計年度比14.5%増）となりました。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング市場におきましては、北米市場及び豪州市場が安定的に推移しております。カジノ施設の新規開業や既存施設の入替需要などによりカジノ機器の新たな設置機会が生まれ、競合各社が続々と新しい製品を投入しています。

このような状況のもと、49インチ高解像度ディスプレイを搭載した「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティナイン)」や27インチモニターを3台組み合わせた「DIMENSION 27™ (ディメンション トゥエンティーセブン)」がスロットマシン販売をけん引いたしました。大型ディスプレイを組み合わせた「DIMENSION 43x3™ (ディメンション フォーティスリーバイスリー)」も着実に販売台数を伸ばしております。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場において様々なボーナスイベントが楽しめる「Fortune Bags™ (フォーチュン バッグス)」、「Fortune Pots™ (フォーチュン ポッツ)」の特徴を備えた「Lucky Honeycomb™ (ラッキー ハニーコム)」シリーズの販売が好調に推移いたしました。また、「Charms Full Link™ (チャームズ フル リンク)」シリーズが高稼働を継続しております。豪州市場においては新たに投入した「Fortune Hearts™ (フォーチュン ハーツ)」シリーズが人気を博しております。

カジノマネジメントシステムにおいては、米国ニュージャージー州の「Ocean Casino Resort」、オハイオ州の「JACK Cleveland Casino」及び「JACK Thistledown Racino」等の大型カジノ施設に「SYNKROS® (シンクロス)」が導入され、その後も導入施設数が拡大しています。稼働率99.9%という高い信頼性がオペレーターより評価されております。新機能としてスロットマシン筐体からドリンク注文が可能になる「SYNKROS® Drink System」を導入いたしました。

事業領域を拡大する取り組みとして、イリノイ州の大手オペレーター向けにVLT (ビデオ・ロテリー・ターミナル) 機器を販売しました。さらに、欧州市場でのプレゼンス拡大を目指し、ポルトガル最大のiGamingプラットフォームにおいてゲーミングコンテンツの提供を開始いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は426億6千9百万円 (前連結会計年度比7.4%増) となり、事業利益は73億5千9百万円 (前連結会計年度比18.4%増) となりました。

(スポーツ事業)

スポーツ市場におきましては、諸物価の上昇やエネルギーコスト高騰による経営環境への影響が続いておりますが、健康意識の高まりや業態・サービスの多様化により市場が拡大しております。

このような状況のもとスポーツクラブ運営においては、長年に渡り多くの方に愛されてきた人気スタジオプログラムの大規模イベント「UNITED FEEL」を全国各地のコナミスポーツクラブで開催いたしました。コナミスポーツクラブ本店での開催回では、最も人気のあるスタジオプログラムの1つである「ボディコンバット」が100回目のリリースを迎えたことを記念し、本拠地ニュージーランドよりゲストパフォーマーを招いたスペシャルイベントを開催し、大盛況となりました。

こども向け運動スクール「運動塾」においては、お子様の心と体の成長をサポートするため、スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなど様々な種目を展開しております。定期的なレッスンに加え、「運動塾」に通うお子様が日頃の練習の成果を発揮する場として大会やイベントを企画し、ご好評をいただいております。ゴルフスクールでは、「第11回 コナミスポーツクラブ キッズゴルファーチャレンジカップ」の決勝大会を那須ハイランドゴルフクラブ (栃木県) で開催いたしました。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」では、関西初出店となる「Pilates Mirror 高槻」をオープンし、出店エリアを拡大いたしました。当連結会計年度においては30店舗を新たにオープンし、合計で53店舗となりました。引き続き入会待ちとなる施設があるなど、お客様からご好評の声をいただいております。また、短時間で効率の良いトレーニングを行う30分集中のパーソナルジム「Personal 30 (パーソナルサンジュウ)」の1号店を東京都の経堂にオープンいたしました。

当事業が日本総代理店として全国展開している世界最大級のダンスフィットネスプログラム「ジャザサイズ」においては、国内活動40周年を記念した大規模イベント「40th celebration Dance Party」を開催し、大きな盛り上がりを見せました。

資産を持たない形でネットワークを拡大するビジネス形態である受託事業におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして事業を推進しております。当連結会計年度においては新たに東京都町田市、神奈川県相模原市、石川県かほく市、大阪府大阪市のスポーツ施設の運営受託を開始しております。

学校水泳授業の受託におきまし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しております。

なお、昨今の諸物価の上昇やエネルギーコスト高騰による影響を受けておりましたが、2024年8月よりコナミスポーツクラブの会費改定を実施いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は485億4千3百万円 (前連結会計年度比1.9%増) となり、事業利益は22億3千1百万円 (前連結会計年度比4.2%減) となりました。

③ 今後の見通し

次期の通期連結業績につきましては、売上高4,300億円、事業利益1,140億円、営業利益1,060億円、税引前利益1,060億円、親会社の所有者に帰属する当期利益750億円と予想しております。

(デジタルエンタテインメント事業)

ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及し、今まで以上に多くの方々あらゆるデバイスでゲームに親しんでいただける機会が増加しております。その中で当事業はデバイスにとらわれず、より多くの方にお楽しみいただけるゲームの遊び方を提案してまいります。また、コンテンツの楽しみ方が多様化する中で、幅広いゲームジャンルにおいてファンイベントやeスポーツ大会など様々な場面でお楽しみいただけるような取り組みをグローバルで推進してまいります。

今後に向けた取り組みとしては、「メタルギア」シリーズにおいて「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER (メタルギア ソリッド デルタ: スネークイーター)」を8月に発売予定です。最先端の技術で描かれる高密度かつ美しいグラフィックスと立体的なサウンド表現によって進化を遂げた“究極のサバイバルステルスアクション”をお楽しみいただけます。また、「SILENT HILL」シリーズの最新作「SILENT HILL f」を鋭意制作中です。シリーズで初めて日本を舞台とする新たな“サイコロジカルホラー”をお届けします。「美しいがゆえに、おぞましい。」というコンセプトをもとに、リアルで没入感溢れる作品となっております。さらに、「幻想水滸伝」シリーズでは完全新作となるモバイルゲーム「幻想水滸伝 STAR LEAP」の制作や「幻想水滸伝II」のTVアニメ化を進めております。このほか、「遊戯王カードゲーム」の世界観を描く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」をYouTube「遊戯王OCGチャンネル」で4月より公開開始し、以降毎月配信していく予定です。

配信中の「eFootball™」、「プロ野球スピリッツA (エース)」、「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」、「遊戯王 マスターデュエル」などにおいても、より多くのお客様に楽しんでいただくため魅力ある施策を展開してまいります。

eスポーツでは、クラブ日本一を決定する「eJリーグ eFootball™ 2025シーズン」を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ (Jリーグ) と共同開催いたします。また、「eFootball™ 最大の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2025」においては、World Finals進出をかけて熱い戦いが繰り広げられます。さらに、遊戯王カードゲームの世界トップデュエリストを決定するeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」本戦をフランス・パリで開催いたします。今後もeスポーツの魅力を発信し、eスポーツファンのさらなる拡大に向けて活動を継続してまいります。

(アミューズメント事業)

全国のアミューズメント施設をネットワークで繋ぐ「e-amusement」サービスをはじめとして、“人と人とのコミュニケーション”を通して生まれる新たな遊びを提供してまいります。

アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、「モンスター烈伝 オレカバトル2」の設置台数を拡大してまいります。さらに、「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って遊ぶ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」を市場に投入いたします。遊びの幅を広げることで、「オレカバトル」の面白さをより多くのお客様にお伝えしてまいります。プライズゲームにおいては、「パワフルプロ野球」シリーズなどのKONAMI IPを中心とした多彩なアミューズメント景品を引き続き展開してまいります。また、オンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」においては、ここでしか手に入らないKONAMIの人気キャラクターのプレミアムグッズを提供してまいります。

ぱちんこ・パチスロについては、実写映画化もされた人気小説を原作とするアニメ「わたしの幸せな結婚」をスマスロ機として市場に投入いたします。より多くの方々に楽しんでいただける新たなラインアップを市場に投入すべく、鋭意制作に取り組んでまいります。

新たなユーザー体験を提供することで、「面白い」・「楽しい」をより多くのお客様にお届けし、引き続き市場の活性化につなげてまいります。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング市場においては、競合各社が新たなコンテンツを続々と投入し、一層商品力が求められる環境にあります。このような状況のもと、当社におきましても新規タイトルや最先端の技術を用いた機能を展開してまいります。あわせて、当社がこれまで本格的に参入していなかった事業領域での取り組みを拡大することでブランド価値向上に努めてまいります。

スロットマシンにおいては、市場で高い評価を獲得している「DIMENSION (ディメンション)」シリーズを引き続き展開してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、「Fortune Bags™ (フォーチュン バッグス)」、「Fortune Pots™ (フォーチュン ポッツ)」などの定番シリーズを引き続き販売してまいります。また、人気の

「Charms Full Link™ (チャームズ フル リンク) 」シリーズのボーナス機能を踏襲した「Falling Coins Link™ (フォーリング コインズ リンク) 」などの新規シリーズの販売も拡大してまいります。

カジノマネジメントシステムにおいては、複数のカジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス) 」の導入が決定しております。また、「SYNKROS® (シンクロス) 」の利便性をさらに高めるため、世界で唯一のスロットマシン向け顔認証システムである「SYNK Vision™ (シンク ビジョン) 」の機能をテーブルゲームへ拡張いたします。これにより、「SYNKROS® (シンクロス) 」を通じてカジノフロア全体をシームレスに管理することが可能となります。今後もお客様のニーズに合わせて最先端の技術を活用した各種機能の開発を進めることで、市場シェア拡大を目指してまいります。

事業領域を拡大する取り組みとして、VLT (ビデオ・ロトリー・ターミナル) 機器の展開を拡大してまいります。また、複数のカジノ施設を接続してジャックポットが楽しめるWAP (ワイド・エリア・プログレッシブ) やHHR (ヒストリカル・ホース・レーシング) 機器の販売拡大、人気コンテンツのiGamingへの展開などを加速してまいります。

(スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、より多くの方に運動機会を提供するためサービス向上に努めてまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スイミングスクールで展開している「運動塾デジタルノート」を体操スクールとダンススクールへ新たに導入いたします。映像とAIなどの最新の技術と長年にわたる指導ノウハウを活かしたレッスンはお子様や保護者からご好評をいただいております。また、親子のための幅広いコンテンツが集まった新しい子育ての拠点「こどもでばーと中野」に「コナミスポーツ ジュニアスクール 中野」をオープンいたします。少人数制のスクールとして体操、ダンスなどを展開し、一人一人に細やかな指導を行ってまいります。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 」では、東京都、神奈川県において9店舗をオープンするほか、兵庫県初出店となる「Pilates Mirror 夙川」を兵庫県西宮市にオープンいたします。「Personal 30 (パーソナル サンジュウ) 」では、短く、効率よく、そして心地よく30分を重ねるうちに好きな身体になっていくパーソナルトレーニングを提供してまいります。より多くの方のニーズに応じていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、4月から東京都豊島区、中野区、埼玉県新座市、大阪府泉津市のスポーツ施設の運営受託を開始いたします。運営する各施設においては体育館やトレーニング室等の運営に加え、各種スクールやイベントを開催し、お子様から高齢者まで幅広い年代の皆さまにご利用いただけるよう様々な取り組みを行ってまいります。

学校水泳授業の受託においては、専門スタッフにより安全が確保された環境と効果的な指導により子どもたちの泳力向上に努めてまいります。天候や気温による影響が少ない屋内プールで安心して授業を受けていただける環境を提供すべく、対象校の拡大を進めてまいります。

引き続きお客様のニーズをとらえた商品・サービスの提供に努めてまいります。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して591億9千万円増加し、6,650億4千万円となりました。これは主として、新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」建設などのための資金的支出や配当金の支払いがあったものの、本業で稼得した営業活動によるキャッシュ・フローにより現金及び現金同等物が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して47億円増加し、1,831億7千2百万円となりました。これは主として、その他の金融負債や引当金が減少した一方で、未払法人所得税、営業債務及びその他の債務などが増加したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して544億9千万円増加し、4,818億6千8百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、当期利益の計上により親会社の所有者に帰属する持分合計が増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、前連結会計年度末と比較して2.0ポイント増加し、72.5%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	増減
区 分	金額 (百万円)	金額 (百万円)	金額 (百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	103,061	114,620	11,559
投資活動によるキャッシュ・フロー	△29,216	△67,885	△38,669
財務活動によるキャッシュ・フロー	△24,199	△25,784	△1,585
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	4,838	△482	△5,320
現金及び現金同等物の純増減額	54,484	20,469	△34,015
現金及び現金同等物の期末残高	273,747	294,216	20,469

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して204億6千9百万円増加し、当連結会計年度末には2,942億1千6百万円となりました。

また、当連結会計年度における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、1,146億2千万円（前連結会計年度比11.2%増）となりました。これは主として、法人所得税の支払額が増加した一方で、当期利益が増加したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、678億8千5百万円（前連結会計年度比132.4%増）となりました。これは主として、新拠点建設のための資金的支出が増加したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、257億8千4百万円（前連結会計年度比6.6%増）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加したこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えでおります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき99.50円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり66.00円）と合わせ、1株当たり165.50円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり166.00円とする予定です。

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見通しのみにも全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	273,747	294,216
営業債権及びその他の債権	43,887	47,220
棚卸資産	13,764	12,108
未収法人所得税	603	337
その他の流動資産	11,859	12,955
流動資産合計	343,860	366,836
非流動資産		
有形固定資産	154,454	163,617
のれん及び無形資産	57,226	60,702
投資不動産	—	17,588
持分法で会計処理されている投資	3,456	4,484
その他の投資	1,768	1,671
その他の金融資産	15,300	17,903
繰延税金資産	28,275	31,130
その他の非流動資産	1,511	1,109
非流動資産合計	261,990	298,204
資産合計	605,850	665,040
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	—	19,994
その他の金融負債	9,263	8,713
営業債務及びその他の債務	44,257	45,406
未払法人所得税	10,615	19,362
その他の流動負債	21,791	22,839
流動負債合計	85,926	116,314
非流動負債		
社債及び借入金	59,862	39,911
その他の金融負債	20,262	15,622
引当金	9,527	8,271
繰延税金負債	1,192	1,213
その他の非流動負債	1,703	1,841
非流動負債合計	92,546	66,858
負債合計	178,472	183,172
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,603	△21,617
その他の資本の構成要素	20,625	18,737
利益剰余金	302,797	359,189
親会社の所有者に帰属する持分合計	427,362	481,852
非支配持分	16	16
資本合計	427,378	481,868
負債及び資本合計	605,850	665,040

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	116,807	129,886
サービス及びその他の収入	243,507	291,716
売上高及び営業収入合計	360,314	421,602
売上原価		
製品売上原価	△55,868	△61,027
サービス及びその他の原価	△144,409	△161,654
売上原価合計	△200,277	△222,681
売上総利益	160,037	198,921
販売費及び一般管理費	△71,825	△89,804
その他の収益及びその他の費用	△7,950	△7,173
営業利益	80,262	101,944
金融収益	2,814	2,240
金融費用	△665	△497
持分法による投資利益	274	321
税引前利益	82,685	104,008
法人所得税	△23,513	△29,316
当期利益	59,172	74,692
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	59,171	74,692
非支配持分	1	0
1株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	436.50	551.00
希薄化後(円)	436.50	551.00

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
当期利益	59,172	74,692
その他の包括利益		
純損益に振り替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で測定する 資本性金融資産の公正価値の純変動	△167	△102
純損益に振り替えられることのない項目合計	△167	△102
純損益に振り替えられる可能性のある項目		
在外営業活動体の換算差額	8,912	△1,786
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	8,912	△1,786
その他の包括利益合計	8,745	△1,888
当期包括利益	67,917	72,804
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	67,916	72,804
非支配持分	1	0

(3) 連結持分変動計算書

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2023年4月1日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279
当期利益					59,171	59,171	1	59,172
その他の包括利益				8,745		8,745		8,745
当期包括利益合計	—	—	—	8,745	59,171	67,916	1	67,917
自己株式の取得			△9			△9		△9
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△16,809	△16,809		△16,809
所有者との取引額合計	—	0	△9	—	△16,809	△16,818	—	△16,818
2024年3月31日残高	47,399	78,144	△21,603	20,625	302,797	427,362	16	427,378

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2024年4月1日残高	47,399	78,144	△21,603	20,625	302,797	427,362	16	427,378
当期利益					74,692	74,692	0	74,692
その他の包括利益				△1,888		△1,888		△1,888
当期包括利益合計	—	—	—	△1,888	74,692	72,804	0	72,804
自己株式の取得			△14			△14		△14
配当金					△18,300	△18,300		△18,300
所有者との取引額合計	—	—	△14	—	△18,300	△18,314	—	△18,314
2025年3月31日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	59,172	74,692
減価償却費及び償却費	23,267	28,488
減損損失	3,778	5,434
受取利息及び受取配当金	△1,357	△1,510
支払利息	639	469
固定資産除売却損益(△)	4,053	288
持分法による投資損益(△)	△274	△321
法人所得税	23,513	29,316
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△2,218	△3,808
棚卸資産の純増(△)減	293	1,872
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	3,288	3,395
前払費用の純増(△)減	△1,125	△210
契約負債の純増減(△)	2,885	△469
その他	△2,085	△987
利息及び配当金の受取額	1,336	1,480
利息の支払額	△596	△425
法人所得税の支払額	△11,508	△23,084
営業活動によるキャッシュ・フロー	103,061	114,620
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△29,316	△66,862
差入保証金の差入による支出	△105	△265
差入保証金の回収による収入	397	530
その他	△192	△1,288
投資活動によるキャッシュ・フロー	△29,216	△67,885
財務活動によるキャッシュ・フロー		
リース負債の返済による支出	△7,395	△7,482
配当金の支払額	△16,796	△18,288
その他	△8	△14
財務活動によるキャッシュ・フロー	△24,199	△25,784
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	4,838	△482
現金及び現金同等物の純増減額	54,484	20,469
現金及び現金同等物の期首残高	219,263	273,747
現金及び現金同等物の期末残高	273,747	294,216

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) セグメント情報

① 事業セグメント

前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	248,462	24,916	39,636	47,300	360,314	—	360,314
セグメント間の内部売上高	659	1,511	93	331	2,594	△2,594	—
計	249,121	26,427	39,729	47,631	362,908	△2,594	360,314
事業利益	79,363	5,187	6,213	2,328	93,091	△4,879	88,212
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△7,950
営業利益	—	—	—	—	—	—	80,262
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	2,149
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	274
税引前利益	—	—	—	—	—	—	82,685

当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額	連結計
	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	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	304,646	26,093	42,654	48,209	421,602	—	421,602
セグメント間の内部売上高	541	1,541	15	334	2,431	△2,431	—
計	305,187	27,634	42,669	48,543	424,033	△2,431	421,602
事業利益	98,935	5,938	7,359	2,231	114,463	△5,346	109,117
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△7,173
営業利益	—	—	—	—	—	—	101,944
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,743
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	321
税引前利益	—	—	—	—	—	—	104,008

(注) 1. 各事業セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりであります。

- a) デジタルエンタテインメント事業 モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
- b) アミューズメント事業 アミューズメントマシンの制作、製造及び販売
- c) ゲーミング&システム事業 ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの制作、製造、販売及びサービス
- d) スポーツ事業 スポーツ施設運営、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、販売

2. 当社グループは、各事業における事業利益をセグメント損益としております。各事業におけるセグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。

3. 調整額の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用及びセグメント間取引高消去等から構成されております。

4. その他の収益及びその他の費用には、有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失、固定資産除売却損益等を含んでおります。

② 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
日本	256,743	298,945
米国	65,151	76,047
欧州	20,353	27,871
アジア・オセアニア	18,067	18,739
連結計	360,314	421,602

(注) 上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループ各社の所在地を基礎として地域を決定しております。

(7) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	59,171百万円	74,692百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益調整額	－百万円	－百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益	59,171百万円	74,692百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	135,558,384株	135,557,371株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	－株	－株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する加重平均発行済普通株式数	135,558,384株	135,557,371株
基本的1株当たり当期利益	436.50円	551.00円
希薄化後1株当たり当期利益	436.50円	551.00円

(注) 希薄化後1株当たり当期利益については、潜在株式が存在しないため、基本的1株当たり当期利益と同額を記載しております。

(8) 重要な後発事象

該当事項はありません。