

2027年3月期 第2四半期（中間期）決算短信〔IFRS〕（連結）

2026年10月29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 グループCEO （氏名）東尾 公彦
 問合せ先責任者 （役職名）常務執行役員財務本部長 （氏名）本林 純一 TEL 03-6636-0573
 半期報告書提出予定日 2026年11月12日 配当支払開始予定日 2026年11月19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. 2027年3月期第2四半期（中間期）の連結業績（2026年4月1日～2026年9月30日）

（1）連結経営成績（累計）

（％表示は、対前年中間期増減率）

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		中間利益		親会社の所有者に帰属する中間利益	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2027年3月期中間期	307,975	37.0	112,088	72.2	111,264	73.1	112,896	73.1	79,238	70.5	79,238	70.5
2026年3月期中間期	224,839	22.1	65,086	29.6	64,268	28.9	65,238	28.3	46,486	27.7	46,486	27.7

（参考）中間包括利益合計額 2027年3月期中間期 77,361百万円（64.7％） 2026年3月期中間期 46,980百万円（47.8％）

（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 中間利益	希薄化後1株当たり 中間利益
	円 銭	円 銭
2027年3月期中間期	584.54	584.54
2026年3月期中間期	342.92	342.92

（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
	百万円	百万円	百万円	％
2027年3月期中間期	813,107	623,136	623,120	76.6
2026年3月期	748,765	564,553	564,537	75.4

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
2026年3月期	—	83.00	—	138.50	221.50
2027年3月期	—	112.00			
2027年3月期（予想）			—	187.00	299.00

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無：有

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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	583,000	18.1	200,000	39.3	193,000	42.0	193,000	37.2	135,000	995.90

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

※ 注記事項

(1) 当中間期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）

2027年3月期中間期	143,500,000株	2026年3月期	143,500,000株
-------------	--------------	----------	--------------

② 期末自己株式数

2027年3月期中間期	7,943,667株	2026年3月期	7,943,517株
-------------	------------	----------	------------

③ 期中平均株式数（中間期）

2027年3月期中間期	135,556,463株	2026年3月期中間期	135,556,714株
-------------	--------------	-------------	--------------

※ 第2四半期（中間期）決算短信は公認会計士又は監査法人のレビューの対象外です

※ 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、為替の変動等に関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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2026年10月29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) 当中間期の経営成績の概況	2
(2) 当中間期の財政状態の概況	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	6
2. 要約中間連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 要約中間連結財政状態計算書	8
(2) 要約中間連結損益計算書及び要約中間連結包括利益計算書	9
(3) 要約中間連結持分変動計算書	11
(4) 要約中間連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	13
(6) セグメント情報	13

1. 経営成績等の概況

(1) 当中間期の経営成績の概況

① 当中間連結会計期間の概況

当中間連結会計期間の国内経済は、物価上昇による個人消費への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、中東情勢の影響や金融資本市場の変動、米国の通商政策などにより、依然として先行きは不透明な状況にあります。

このような状況のもと、当社グループの当中間連結会計期間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引き続き好調に推移し、売上高、利益の全ての区分で中間期における過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当中間連結会計期間の売上高は3,079億7千5百万円(前年同期比37.0%増)、事業利益は1,120億8千8百万円(前年同期比72.2%増)、営業利益は1,112億6千4百万円(前年同期比73.1%増)、税引前中間利益は1,128億9千6百万円(前年同期比73.1%増)、親会社の所有者に帰属する中間利益は792億3千8百万円(前年同期比70.5%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

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30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	168,777	243,521	44.3
アーケードゲーム事業	8,822	10,356	17.4
ゲーミング&システム事業	17,768	25,112	41.3
スポーツ事業	24,904	25,720	3.3
その他	5,644	4,559	△19.2
調整額	△1,076	△1,293	—
連結合計	224,839	307,975	37.0

(注) 前第3四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しております。前中間連結会計期間との比較においては、前中間連結会計期間の数値を変更後のセグメント区分に読み替えて比較をしております。

(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、「メタルギア」シリーズの集大成となるコレクションの第2弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.2 (メタルギア ソリッド: マスターコレクション Vol.2)」を発売いたしました。発売以来初の移植となる「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS (メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット)」を含む3作品を収録しております。「メタルギア」シリーズならではの極限のスリルや興奮を存分にお楽しみいただけます。「SILENT HILL」シリーズでは、スコットランドの架空の孤島を舞台とした最新作「SILENT HILL: Townfall」を発売いたしました。全編一人称視点で描かれており、高い没入感の中で探索や謎解きを体験できる新たなサイコロジカルホラーゲームです。「プロ野球スピリッツ」シリーズでは、最新作「プロ野球スピリッツ2026」を世界200以上の国・地域で発売いたしました。また、「幻想水滸伝」シリーズの14年ぶりの完全新作となるモバイルゲーム「幻想水滸伝 STAR LEAP」の国内向け配信を開始しました。

継続した取り組みとしては、家庭用ゲーム機・PC・モバイルで配信中の「eFootball™」において、サッカーの祭典を記念した特別なキャンペーンやゲーム内イベントを引き続き開催いたしました。8月には大型アップデートを実施し、新機能の追加などによりさらに進化したほか、新シーズン開幕を記念したキャンペーンを開催し、好調に推移しております。モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」、「実況パワフルプロ野球」、

「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)」においても様々な施策を展開し、ご好評をいただきました。また、「遊戯王 マスターデュエル」では、累計1億ダウンロード突破記念キャンペーンを実施しました。さらに、「遊戯王カードゲーム」において、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、特別仕様のコレクション性の高い商品などを発売し、多くのお客様にお楽しみいただいております。

eスポーツにおいては、32年ぶりの日本開催となった「第20回アジア競技大会」のeスポーツ競技に「eFootball™」が採用され、各国・地域の代表選手がアジアの頂点をかけて競い合いました。また、「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スポーツの世界大会「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026」の全4部門の決勝戦を東京で開催いたしました。世界各国・地域の予選を勝ち上がってきた選手達が熱い戦いを繰り広げ、大きな盛り上がりを見せました。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は2,435億2千1百万円(前年同期比44.3%増)となり、事業利益は1,074億8千3百万円(前年同期比75.1%増)となりました。

(アーケードゲーム事業)

アーケードゲーム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、当事業のビデオゲームにおいては、大人気アニメ「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」の稼働を7月から開始いたしました。「鬼滅の刃」の世界観を忠実に再現し、ゲーム機から排出される人気キャラクターのカードの収集や、臨場感あふれるアクションをお楽しみいただけます。また、9月には「無限列車編(むげんれっしやへん)」のキャラクターが登場する第2弾のカードをリリースし、お客様からご好評をいただいております。「beatmania IIDX」シリーズでは、和と電子音楽が融合する世界をコンセプトとした「beatmania IIDX 34 ZINRAI(ビートマニア ツーディーエックス サンジュウヨン ジンライ)」が稼働しました。

メダルゲームにおいては、「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ! 極 二刀流!」を発売いたしました。ゲーム中にパワプロキャラクターとして大谷翔平選手が登場し、打者・投手の二刀流でゲームを盛り上げます。おなじみのパワプロキャラクターも参戦し、メダルユーザーにもパワプロユーザーにも楽しんでいただけます。

海外での取り組みとしては、ベルトコンベアを使用したプライズ機「TREASURE ROAD mini(トレジャーロード ミニ)」が北米にて稼働を開始いたしました。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 6-(ビーマニ プロ リーグ シーズンシックス)」のドラフト会議を実施し、「beatmania IIDX」、「SOUND VOLTEX」及び「DanceDanceRevolution」それぞれの指名選手が確定いたしました。昨シーズンに引き続き、3タイトルでの同時開催とすることで、KONAMIの音楽ゲームを盛り上げてまいります。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は103億5千6百万円(前年同期比17.4%増)となり、事業利益は26億6千9百万円(前年同期比50.1%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、豪州市場ともに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、スロットマシン販売においては、湾曲した49インチ高解像度ディスプレイが特徴の「Solstice 49C™(ソルスティス フォーティーナイン シー)」が、市場で高い評価をいただいております。また、新たに27インチモニターを組み合わせた「Solstice 27™(ソルスティス トゥエンティーセブン)」や、75インチの大型モニターが注目を集める「Solstice SuperNova™(ソルスティス スーパーノヴァ)」を発売し、「Solstice™(ソルスティス)」シリーズのラインアップを充実させました。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場においてKONAMIの代表的なIPを題材とした「BOMBERMAN™(ボンバーマン)」シリーズが高稼働を維持し、販売を牽引しました。豪州市場においては、人気の「Dragon Rush™(ドラゴンラッシュ)」シリーズや「Bull Rush Stampede™(ブル ラッシュ スタンピード)」シリーズが引き続きご好評をいただいております。

カジノマネジメントシステムにおいては、カジノ施設に加えて世界最大級のクルーズ会社であるカーニバル・コーポレーションのクルーズ船などへの「SYNKROS®(シンクロス)」の導入が進んでおります。「SYNKROS®(シンクロス)」には現在15万台を超えるスロットマシンが接続され、世界中でカジノ運営を支えています。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、テキサス州とワシントン州でクラスII機器の設置を拡大いたし

ました。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は251億1千2百万円（前年同期比41.3%増）となり、事業利益は24億1千4百万円（前年同期比154.4%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、長年にわた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」を開催しております。また、より手軽にパーソナルトレーニングに取り組める「トレーニングパートナー」を7月より導入いたしました。引き続き多様なニーズに合わせたサービスを提供してまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」においては、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。ゴルフスクールでは、「第13回 コナミスポーツ ジュニアカップ」の決勝大会を那須ハイランドゴルフクラブ（栃木県）で開催し、小学生の部と中学生の部、それぞれで熱い戦いが繰り広げられました。今後も「コナミスポーツ ジュニアカップ」の開催を通して、子どもたちにゴルフの楽しさを伝えてまいります。ダンススクールでは、選抜チーム「KONAMI J.B. STAR」がアメリカ・アリゾナで開催されたヒップホップの世界大会「2026 WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP」で優勝いたしました。

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、北海道、千葉県での初出店を含む31店舗を加え、合計で116店舗となりました。引き続きお客様からご好評の声をいただいております。また、30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30（パーソナル サンジュウ）」では、東京都世田谷区に2店舗をオープンしました。

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、新たに茨城県結城市、東京都八王子市、静岡県静岡市、兵庫県、広島県東広島市、福岡県福岡市のスポーツ施設の運営受託を開始いたしました。

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、全国の施設で対象校を拡大しております。

以上の結果、当事業における当中間連結会計期間の売上高は257億2千万円（前年同期比3.3%増）となり、事業利益は19億3千1百万円（前年同期比8.9%増）となりました。

(2) 当中間期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当中間連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して643億4千2百万円増加し、8,131億7百万円となりました。これは主として、本業で稼得した営業活動によるキャッシュ・フローの収入増による現金及び現金同等物の増加や、営業債権及びその他の債権が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当中間連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して57億5千9百万円増加し、1,899億7千1百万円となりました。これは主として、その他の流動負債や営業債務及びその他の債務が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当中間連結会計期間末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して585億8千3百万円増加し、6,231億3千6百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、中間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1.2ポイント増加し、76.6%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30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	52,431	85,223	32,792
投資活動によるキャッシュ・フロー	△37,644	△16,105	21,539
財務活動によるキャッシュ・フロー	△37,108	△22,114	14,994
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	499	△942	△1,441
現金及び現金同等物の純増減額	△21,822	46,062	67,884
現金及び現金同等物の期末残高	272,394	373,626	101,232

当中間連結会計期間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460億6千2百万円増加し、当中間連結会計期間末には3,736億2千6百万円となりました。

また、当中間連結会計期間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)

当中間連結会計期間において営業活動により獲得した資金は、852億2千3百万円（前年同期比62.5%増）となりました。これは主として、中間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)

当中間連結会計期間において投資活動により使用した資金は、161億5百万円（前年同期比57.2%減）となりました。これは主として、資本的支出が減少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)

当中間連結会計期間において財務活動により使用した資金は、221億1千4百万円（前年同期比40.4%減）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一方で、社債の償還による支出が減少したこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当期の見通し

(デジタルエンタテインメント事業)

ネットワークを通し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に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、「Castlevania」シリーズ40周年を記念した最新作「Castlevania: Belmont's Curse (キャッスルヴァニア ベルモンドカース)」を発売いたします。シリーズの人気作「悪魔城伝説」の23年後となる1499年のフランス・パリを舞台にストーリーが展開し、進化した爽快なアクションをお楽しみいただけます。また、2008年に発売した「遊☆戯☆王デュエルモンスターズGX タッグフォース3」のリメイク作品「遊戯王 TAG FORCE GX」を発売予定です。本作は、オンライン対戦機能を搭載し、約200種類のカードを追加収録しております。

継続した取り組みとしては、「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」、「幻想水滸伝 STAR LEAP」など、配信中の各タイトルにおいて、より多くのお客様に楽しんでいただけるよう魅力ある施策を展開してまいります。

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 2027」が開幕します。前回大会には世界各地から過去最多の4,521万人が参加しました。今大会では決勝大会の出場枠を拡大し、より多くの選手が世界最高峰の舞台に挑戦できる環境を整えております。世界王者を目指して繰り広げられる熱い戦いにご期待ください。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。

(アーケードゲーム事業)

お客様へ、驚きや感動、そして思い出を提供することを目指し、人と人との「リアルな体験」につながる新たな遊びを創出してまいります。

ビデオゲームにおいては、音楽ゲームのリブート戦略の一環として、「jubeat (ユビート)」シリーズ18年ぶりの新筐体を市場に投入いたします。画面上部にタッチパネルが搭載され、直感的な操作ができるようになったほか、プレーに合わせた演出や高音質なサウンドによってより没入感のあるプレーをお楽しみいただけます。最新タイトル「jubeat U nit (ユビート ユニット)」とともに、国内、アジア及び北米向けに発売し、グローバルに展開してまいります。

メダルゲームにおいては、稼働15周年を迎えた「アニマロッタ」シリーズの最新作「アニマロッタ アニマと幸せのおくりもの」を発売いたします。また、「桃太郎電鉄 〜メダルゲームも定番!〜」の続編となる「桃太郎電鉄2 〜あなたの町のメダルゲーム〜」が稼働を開始いたします。本タイトルは東日本・西日本の二つのマップを搭載するなど、楽しみ方の幅が広がっております。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 6-」のレギュラーステージが11月より開幕いたします。セミファイナル・ファイナルに向けて、「BEMANI PRO LEAGUE」をさらに盛り上げてまいります。

お客様の期待を超える商品・サービスづくりに挑戦し、アーケードゲーム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。当社グループにおきましても、スロットマシン及びゲーミングコンテンツの新作の制作や、カジノマネジメントシステムの新機能の開発に取り組んでおります。あわせて、スペシャリティマーケットやiGamingでの取り組みを拡大してまいります。

スロットマシン販売においては、市場において高い評価を獲得している「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズの展開を進めてまいります。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場において「BOMBERMAN™ (ボンバーマン)」などの人気シリーズを引き続き販売するほか、豪州で好調だった「Fortune Hearts™ (フォーチュン ハーツ)」などのシリーズを展開します。豪州市場においては、人気の「Bull Rush™ (ブル ラッシュ)」シリーズや「Dragon Rush™ (ドラゴン ラッシュ)」シリーズなどを展開してまいります。

カジノマネジメントシステムにおいては、引き続きクルーズ船への「SYNKROS® (シンクロス)」の設置が進んでいるほか、複数のカジノ施設で導入が決定しております。今後も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。

スペシャリティマーケットにおいては、クラスⅡ機器の展開を中心に、VLT（ビデオ・ロッテリー・ターミナル）機器やHHR（ヒストリカル・ホース・レーシング）機器の販売も拡大してまいります。

iGamingにおいては、人気ゲーミングコンテンツの展開を加速してまいります。

（スポーツ事業）

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、各種目において目標となる大会やイベントを開催するなど、お子様の技術とモチベーションの向上をサポートしてまいります。

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、引き続き多数の店舗のオープンを予定しております。30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30（パーソナル サンジュウ）」では、6号店となる「Personal 30 祐天寺」を10月に東京都目黒区で開店いたします。より多くの方のニーズに 대응していけるよう、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、運営する各施設で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捉えた商品・サービスの提供に努めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、デジタルエンタテインメント事業において「eFootball™」、「遊戯王」等の主力タイトルが好調に推移し、計画を上回る見込みとなったことにより、下記のとおり修正いたしました。詳細につきましては、本日（2026年10月29日）公表しました「業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

<2027年 3 月期通期連結業績見通し>

（単位：百万円）

	2027年 3 月期見通し		2026年 3 月期 実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高	505,000	583,000	493,677	18.1%
事業利益	150,000	200,000	143,583	39.3%
営業利益	143,000	193,000	135,891	42.0%
税引前利益	143,000	193,000	140,667	37.2%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	101,000	135,000	100,013	35.0%

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. 要約中間連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約中間連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2026年 3 月 31 日)	当中間連結会計期間 (2026年 9 月 30 日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	327,564	373,626
営業債権及びその他の債権	60,023	75,622
棚卸資産	18,968	23,037
未収法人所得税	865	123
その他の流動資産	17,094	14,146
流動資産合計	424,514	486,554
非流動資産		
有形固定資産	187,186	187,963
のれん及び無形資産	55,770	57,913
投資不動産	17,590	17,564
持分法で会計処理されている投資	5,901	6,011
その他の投資	2,016	2,001
その他の金融資産	17,491	16,986
繰延税金資産	36,766	36,207
その他の非流動資産	1,531	1,908
非流動資産合計	324,251	326,553
資産合計	748,765	813,107
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	—	19,989
その他の金融負債	8,338	8,102
営業債務及びその他の債務	50,545	51,925
未払法人所得税	29,669	31,015
その他の流動負債	29,858	34,372
流動負債合計	118,410	145,403
非流動負債		
社債及び借入金	39,936	19,959
その他の金融負債	15,513	14,298
引当金	7,022	7,124
繰延税金負債	1,296	1,337
その他の非流動負債	2,035	1,850
非流動負債合計	65,802	44,568
負債合計	184,212	189,971
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,146	78,146
自己株式	△21,626	△21,629
その他の資本の構成要素	26,255	24,378
利益剰余金	434,363	494,826
親会社の所有者に帰属する持分合計	564,537	623,120
非支配持分	16	16
資本合計	564,553	623,136
負債及び資本合計	748,765	813,107

(2) 要約中間連結損益計算書及び要約中間連結包括利益計算書
(要約中間連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月 30 日)	当中間連結会計期間 (自 2026年 4 月 1 日 至 2026年 9 月 30 日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	67,682	84,814
サービス及びその他の収入	157,157	223,161
売上高及び営業収入合計	224,839	307,975
売上原価		
製品売上原価	△33,031	△37,877
サービス及びその他の原価	△80,770	△101,198
売上原価合計	△113,801	△139,075
売上総利益	111,038	168,900
販売費及び一般管理費	△45,952	△56,812
その他の収益及びその他の費用	△818	△824
営業利益	64,268	111,264
金融収益	833	1,242
金融費用	△197	△292
持分法による投資利益	334	682
税引前中間利益	65,238	112,896
法人所得税	△18,752	△33,658
中間利益	46,486	79,238
中間利益の帰属：		
親会社の所有者	46,486	79,238
非支配持分	0	0
1 株当たり中間利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	342.92	584.54
希薄化後(円)	342.92	584.54

(要約中間連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)
中間利益	46,486	79,238
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	193	△51
純損益に振り替えられることのない項目合計	193	△51
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	301	△1,826
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	301	△1,826
その他の包括利益合計	494	△1,877
中間包括利益	46,980	77,361
中間包括利益の帰属：		
親会社の所有者	46,980	77,361
非支配持分	0	0

(3) 要約中間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		
2025年 4 月 1 日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868
中間利益					46,486	46,486	0	46,486
その他の包括利益				494		494		494
中間包括利益合計	—	—	—	494	46,486	46,980	0	46,980
自己株式の取得			△5			△5		△5
配当金					△13,488	△13,488		△13,488
所有者との取引額合計	—	—	△5	—	△13,488	△13,493	—	△13,493
2025年 9 月30日残高	47,399	78,144	△21,622	19,231	392,187	515,339	16	515,355

	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		
2026年 4 月 1 日残高	47,399	78,146	△21,626	26,255	434,363	564,537	16	564,553
中間利益					79,238	79,238	0	79,238
その他の包括利益				△1,877		△1,877		△1,877
中間包括利益合計	—	—	—	△1,877	79,238	77,361	0	77,361
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△18,775	△18,775		△18,775
所有者との取引額合計	—	0	△3	—	△18,775	△18,778	—	△18,778
2026年 9 月30日残高	47,399	78,146	△21,629	24,378	494,826	623,120	16	623,136

(4) 要約中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月 30 日)	当中間連結会計期間 (自 2026年 4 月 1 日 至 2026年 9 月 30 日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
中間利益	46,486	79,238
減価償却費及び償却費	15,235	17,524
減損損失	903	—
受取利息及び受取配当金	△832	△976
支払利息	178	280
固定資産除売却損益(△)	2	1,478
持分法による投資損益(△)	△334	△682
法人所得税	18,752	33,658
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△5,955	△15,959
棚卸資産の純増(△)減	△3,978	△6,211
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,030	△517
前払費用の純増(△)減	△2,107	△1,629
契約負債の純増減(△)	9,965	4,620
その他	△2,762	4,672
利息及び配当金の受取額	815	907
利息の支払額	△169	△268
法人所得税の支払額	△20,738	△30,912
営業活動によるキャッシュ・フロー	52,431	85,223
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△37,728	△16,212
差入保証金の差入による支出	△52	△84
差入保証金の回収による収入	462	729
その他	△326	△538
投資活動によるキャッシュ・フロー	△37,644	△16,105
財務活動によるキャッシュ・フロー		
社債の償還による支出	△20,000	—
リース負債の返済による支出	△3,626	△3,352
配当金の支払額	△13,476	△18,759
その他	△6	△3
財務活動によるキャッシュ・フロー	△37,108	△22,114
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	499	△942
現金及び現金同等物の純増減額	△21,822	46,062
現金及び現金同等物の期首残高	294,216	327,564
現金及び現金同等物の中間期末残高	272,394	373,626

(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

前中間連結会計期間 (自 2025年 4 月 1 日 至 2025年 9 月30日)

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	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	スポーツ事業			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	168,523	8,306	17,760	24,733	5,517	—	224,839
セグメント間の内部売上高	254	516	8	171	127	△1,076	—
計	168,777	8,822	17,768	24,904	5,644	△1,076	224,839
事業利益	61,378	1,777	949	1,773	1,456	△2,247	65,086
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△818
営業利益	—	—	—	—	—	—	64,268
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	636
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	334
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	65,238

当中間連結会計期間 (自 2026年 4 月 1 日 至 2026年 9 月30日)

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	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	スポーツ事業			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	243,063	9,845	25,104	25,548	4,415	—	307,975
セグメント間の内部売上高	458	511	8	172	144	△1,293	—
計	243,521	10,356	25,112	25,720	4,559	△1,293	307,975
事業利益	107,483	2,669	2,414	1,931	803	△3,212	112,088
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△824
営業利益	—	—	—	—	—	—	111,264
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	950
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	682
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	112,896

(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) アーケードゲーム事業 | アーケードゲームの企画、制作及び販売 |
| 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 |

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. 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。
4. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、遊技機事業等を含んでおります。
5. 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。
6. 2025年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2025年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収分割を実施いたしました。これに伴い、前第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、遊技機事業については「その他」に含めております。なお、前中間連結会計期間のセグメント情報は、当中間連結会計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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)

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)
日本	159,002	251,683
米国	39,962	34,702
欧州	16,806	10,315
アジア・オセアニア	9,069	11,275
連結計	224,839	307,975

(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。