

2025年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2024年8月1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
配当支払開始予定日 —
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月期第1四半期の連結業績（2024年4月1日～2024年6月30日）

(1) 連結経営成績（累計）

(％表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益	
	百万円	％	百万円	％								
2025年3月期第1四半期	90,039	24.0	25,149	46.6	25,145	46.6	26,546	44.3	19,160	43.3	19,160	43.3
2024年3月期第1四半期	72,633	1.0	17,161	21.7	17,151	22.2	18,394	16.0	13,375	17.0	13,375	17.0

(参考) 四半期包括利益合計額 2025年3月期第1四半期 24,125百万円 (26.4%) 2024年3月期第1四半期 19,092百万円 (14.2%)

(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 四半期利益	希薄化後1株当たり 四半期利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期第1四半期	141.35	141.35
2024年3月期第1四半期	98.67	98.67

(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	％
2025年3月期第1四半期	612,599	442,148	442,132	72.2
2024年3月期	605,850	427,378	427,362	70.5

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
2024年3月期	—	62.00	—	69.00	131.00
2025年3月期	—	—	—	—	—
2025年3月期（予想）	—	66.00	—	66.00	132.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	380,000	5.5	92,500	4.9	84,500	5.3	84,500	2.2	59,500	0.6	438.93

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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）	2025年3月期1Q	143,500,000株	2024年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2025年3月期1Q	7,942,369株	2024年3月期	7,942,166株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2025年3月期1Q	135,557,763株	2024年3月期1Q	135,558,690株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2024年8月1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) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半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. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	8
(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書	9
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	11
(4) 要約四半期連結キャッシュ・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) 当四半期の経営成績の概況

① 当第1四半期連結累計期間の概況

当第1四半期連結累計期間の国内経済は、物価上昇による個人消費の抑制が懸念される中、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、各国政府による金融引き締めの影響や中国経済の見通しへの懸念、中東情勢による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、当社グループの当第1四半期連結累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堅調に推移いたしました。売上高、利益が第1四半期における過去最高となっただけでなく、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は、四半期における最高値となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は900億3千9百万円（前年同期比24.0%増）、事業利益は251億4千9百万円（前年同期比46.6%増）、営業利益は251億4千5百万円（前年同期比46.6%増）、税引前四半期利益は265億4千6百万円（前年同期比44.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は191億6千万円（前年同期比43.3%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

	前第1四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6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	48,130	64,202	33.4
アミューズメント事業	3,404	4,915	44.4
ゲーミング&システム事業	9,997	9,698	△3.0
スポーツ事業	11,697	11,836	1.2
消去	△595	△612	—
連結合計	72,633	90,039	24.0

(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は、家庭用ゲーム「パワフルプロ野球」シリーズ30周年記念作品となる「パワフルプロ野球2024-2025」を7月に発売することを発表いたしました。さらに、「プロ野球スピリッツ」シリーズ20周年記念作品となる「プロ野球スピリッツ2024-2025」を9月に発売することを決定し、予約受付を開始しております。KONAMI野球ゲームアンバサダーを務める大谷翔平選手とともに、KONAMIの野球ゲームをおおいに盛り上げてまいります。サイコロジカルホラーゲーム「SILENT HILL」シリーズでは、シリーズの中でも最高傑作と名高い「SILENT HILL 2」を最新の技術で蘇らせたリメイク作品を10月に発売することを世界同時に発表いたしました。このほか、自社開発のNFT提供ソリューション「リセラ」の機能を、web3サービス検討中の企業・団体に開放し、利用可能としていくことを発表いたしました。

継続した取り組みとしては、家庭用、PC、モバイルで配信中の「eFootball™ 2024」においては、引き続き機能追加やゲーム内イベントを実施することで多くのお客様にお楽しみいただいております。さらに、各国リーグ戦終盤の盛り上がりもあり、好調な推移となりました。モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA（エース）」では、イチロー氏とのコラボレーション施策「イチローセレクション」を展開いたしました。また、モバイルゲーム「実況パワフルプロ野球」では、大谷翔平選手が登場する様々なイベントやキャンペーンを開催し、大きな注目を集めました。遊戯王カードゲームでは、25周年記念プロジェクトを引き続き展開しております。グッズの販売やキャンペーンを実施し、多くのお客様にご好評をいただいております。

eスポーツでは、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、eスポーツの世界大会「eプレミア12」の予選が行われております。本選出場者が順次決定しており、11月の決勝に向けて熱気が高まっております。また、「eFootball™ 2024」を競技タイトルとし、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同開催の「eJリーグ eFootball™ 2024シーズン」の決勝大会が行われました。さらに、メキシコのトップリーグと共催した「eLiga BBVA MX 2024」においても、厳しい予選を勝ち上がった各クラブの代表による決勝ラウンドが開催されました。これらに加えて、「eFootball™」シリーズが、12月に開催される「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2024 SAGA」の競技タイトルに決定いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は642億2百万円（前年同期比33.4%増）となり、事業利益は238億1千5百万円（前年同期比57.7%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、社会経済活動が正常化し、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、販売台数を伸ばしている「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番！～」に続き、コナミの人気IPをモチーフにした、「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ！」を7月に発売することを発表いたしました。ピッチャーが投げたボールをタイミングよくバッティングする「パワプロ」ならではのプレーを、「バッティング抽選」として再現しています。プッシュゲームでありながら野球の醍醐味であるボールを打つ気持ち良さを体験いただけます。アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、前期に発売した新作音楽ゲーム「ポラリスコード」の稼働が堅調に推移しており、市場への展開が拡大しております。また、「DanceDanceRevolution」シリーズの最新作「DanceDanceRevolution WORLD（ダンスダンスレボリューション ワールド）」が稼働を開始いたしました。本作ではゲームのインターフェースをスタイリッシュなデザインに刷新いたしました。さらに、音楽ゲームの楽しさを追及するため、収録曲を大幅に増やしただけでなく、選曲しやすいフィルター機能を追加いたしました。稼働直後から多くの方にお楽しみいただいております。

eスポーツでは、盛況のうちに幕を閉じた「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3- SOUND VOLTEX」においては、エキシビジョンマッチやゲームと連動したイベントなどを実施し、eスポーツを通じた音楽ゲームの新しい楽しみ方を提案いたしました。さらに、新シーズン「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4- beatmania IIDX」においては、競技会場での観戦のほか、コナミクリエイティブセンター銀座のカフェバー「STROPSe（ストロース）」でのパブリックビューイングやオンラインによるライブ配信の観戦等を実施し、参加しても観戦しても楽しいeスポーツの臨場感をより多くの方にお届けしています。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は49億1千5百万円（前年同期比44.4%増）となり、事業利益は7億7千5百万円（前年同期比300.9%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堅調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、当事業のスロットマシン販売では、49インチの4K超高解像度ディスプレイを搭載した「DIMENSION 49™（ディメンション フォーティーナイン）」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）」などの主力筐体や、大型ディスプレイを組み合わせた「DIMENSION 43x3™（ディメンション フォーティースリーバイスリー）」が販売台数を伸ばしています。パーティシペーション（レベニューシェア）向け筐体では、49インチのJカーブディスプレイを持つ「DIMENSION 49J™（ディメンション フォーティーナイン ジェー）」、及び75インチの湾曲したモニターが特徴の「DIMENSION 75C™（ディメンション セブンティファイブ シー）」を引き続き展開しております。

ゲーミングコンテンツにおいては、北米市場で稼働を開始した「Unwooly Riches™（アンウーリー リッチズ）」シリーズが好調な滑り出しとなりました。高度なアニメーションにより演出される、いたずら好きなヤギや天使のようなヒツジのキャラクターが、お客様からご好評をいただいております。また、人気の「All Aboard™（オールアボード）」シリーズから着想を得た「Charms Full Link™（チャームズ フル リンク）」シリーズを新たに市場に投入いたしました。アイルランドの伝承をモチーフにしており、四つ葉のクローバーや虹で演出されたボーナスイベントが注目を集めております。さらに、「Fortune Bags™（フォーチュン バッグス）」、「Fortune Pots™（フォーチュン ポッツ）」シリーズの人気タイトルがオペレーターより高く評価されており、販売数を伸ばしました。「Bull Rush™（ブル ラッシュ）」シリーズにおいては、豪州最大のカジノ市場であるニューサウスウェールズ州でトップクラスのパフォーマンスを記録するなど、引き続き好調に推移しております。これに加えて、新規タイトル「Noble Warrior™（ノーブル ウォリアー）」をリリースした「K-pow! Pig™（カパウ ピッグ）」シリーズの販売が堅調に推移いたしました。

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)」が導入されました。稼働率99.9%というシステムの高い信頼性がオペレーターより評価され、導入施設数が着実に増加しております。

なお、前第1四半期連結累計期間においてはアジア市場でのコロナ禍後の回復による売上拡大がありました。当第1四半期連結累計期間においては需要が正常化いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は96億9千8百万円（前年同期比3.0%減）となり、事業利益は12億7千8百万円（前年同期比35.2%減）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、エネルギー価格の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きましては、施設内で手軽にプロテインなどの飲料を摂取できるサプリメントサーバーの設置施設を拡大いたしました。また、「国際ヨガデー」に合わせ、「コナミスポーツオンラインフィットネス」において特別プログラムを実施いたしました。さらに、前期ご好評をいただいたスタジオプログラムの大規模イベント「UNITED FEEL」を当期においても開催することを決定いたしました。会員の皆様の健康づくりをサポートするため、様々な取り組みを行いました。

こども向け運動スクール「運動塾」においては、スポーツを通して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。定期的なレッスンだけでなく、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)」は、東京都と神奈川県において11店舗を新規にオープンし、合計34店舗となりました。引き続き入会待ちになる施設があるなど、多くのお客様からご好評の声をいただいております。また、新たな取り組みとして、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。「Personal 30 (パーソナル サンジュウ)」では、「好きな身体になる30分」をコンセプトに、当社が約50年にわたり培ってきた運動指導の実績から実現した、短期間で効率の良いトレーニングを行います。独自の合わせ鏡を見ながらトレーニングすることで、日常生活では見ることがない後ろ姿まで、トレーナーと確認しながら理想の身体を目指します。

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。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、日本全国で多くの小中学校に水泳指導業務を提供し、ご好評をいただいております。

なお、昨今の諸物価の高騰やエネルギーコストの高止まりを受けて、当第1四半期連結累計期間は減益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は118億3千6百万円（前年同期比1.2%増）となり、事業利益は2億4千3百万円（前年同期比66.4%減）となりました。

(2) 当四半期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第1四半期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67億4千9百万円増加し、6,125億9千9百万円となりました。これは主として、営業債権及びその他の債権が減少した一方で、その他の流動資産やのれん及び無形資産が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第1四半期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80億2千1百万円減少し、1,704億5千1百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務や未払法人所得税が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当第1四半期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147億7千万円増加し、4,421億4千8百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、四半期利益の計上や為替変動の影響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1.7ポイント増加し、72.2%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6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	16,831	18,660	1,829
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,603	△10,361	242
財務活動によるキャッシュ・フロー	△10,203	△11,163	△960
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,898	2,980	82
現金及び現金同等物の純増減額	△1,077	116	1,193
現金及び現金同等物の期末残高	218,186	273,863	55,677

当第1四半期連結累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1億1千6百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末には2,738億6千3百万円となりました。

また、当第1四半期連結累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)

当第1四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、186億6千万円（前連結会計年度比10.9%増）となりました。これは主として、四半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)

当第1四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、103億6千1百万円（前連結会計年度比2.3%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)

当第1四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、111億6千3百万円（前連結会計年度比9.4%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) 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。

今後の新しい取り組みとしては、家庭用ゲームにおいて、「パワフルプロ野球」シリーズ30周年記念作品となる「パワフルプロ野球2024-2025」、「プロ野球スピリッツ」シリーズ20周年記念作品となる「プロ野球スピリッツ2024-2025」を発売いたします。さらに、「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」においては、先行配信しているモバイル版とデータ連携が可能な家庭用版の配信を開始いたします。「桃太郎電鉄」シリーズでは、累計販売本数100万本を突破した「桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる!～」の無料体験版の配信を開始いたします。「国際理解が深まる」「知識が身につく」など、教育関係者からも続々と反響をいただいている本作に、より多くの方に触れていただき、その楽しさを広くお伝えしてまいります。これらに加え、サイコロジカルホラーゲーム「SILENT HILL 2」、縦スクロール型シューティングゲーム「CYGNI: All Guns Blazing (シグニ: オール・ガンズ・ブレイジング)」を発売いたします。

継続した取り組みとしては、「メタルギア」シリーズにおいて、原作の核はそのままに最新のグラフィックス、立体的なサウンド表現で進化を遂げたりリメイク作品、「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)」を発売に向けて鋭意制作中です。また、「SILENT HILL」シリーズでは完全新作などの制作も進めてまいります。今後も世界同時配信番組「SILENT HILL Transmission」等を通して様々な情報を発信していく予定です。「プロ野球スピリッツA (エース)」、「eFootball™ 2024」や「遊戯王 マスターデュエル」など、配信中の各タイトルにおいては、さらに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™ Championship 2024 World Finals」を開催し、世界一のプレーヤーを決定いたします。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めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2024」の本戦を、9月に米国シアトルで開催いたします。さらに、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主催のeスポーツの世界大会「eプレミア12」の決勝戦が11月に東京ドームで開催されます。今後もeスポーツの魅力発信し、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。

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!」が稼働いたします。メダルゲームと野球ゲームの両方の楽しさを味わえるメダルプッシャーゲームです。プライズゲームにおいては、新感覚のサーチライト付き新型クレーンゲーム機「プクレ」が稼働を開始します。さらに、コナミIPの大人気コンテンツを全国のアミューズメント施設にアミューズメント景品として展開してまいります。アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、累計売上3億本以上、「世界で最も売れたゲーム」としてギネス世界記録™を持ち、子どもから大人、配信者など多種多様な世代が愛して止まない「Minecraft」の世界観を再現した「MINECRAFT DUNGEONS ARCADE (マインクラフト ダンジョンズ アーケード)」が稼働を開始いたします。「Minecraft」の世界を舞台に作品お馴染みの敵キャラクターを倒してステージクリアを目指します。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4- beatmania IIDX」においては、セミファイナル、ファイナルへの進出を目指した、レギュラーシーズンの熱戦が繰り広げられます。各試合ではDJパフォーマンスなどの華やかな演出とともに各チームが優勝を目指します。「BEMANI PRO LEAGUE」の実施を通じて「BEMANI」シリーズのさらなる盛り上げを図ってまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、テレビドラマや劇場版が制作された人気漫画「今日から俺は!!」を題材にした「今日から俺は!! パチスロ編」を市場に投入いたします。このほかにも、より多くの方々楽しんでいただける新たなラインアップを市場に投入していく予定です。

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。そ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)」シリーズのラインアップを拡充してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、発売直後から好調な出足となっている「Unwooly Riches™ (アンウーリー リッチズ)」シリーズ、及び「Charms Full Link™ (チャームズ フル リンク)」シリーズなどの展開を進めてまいります。さらに、「カジノ業界の代表的なゲームシリーズ トップ25」に10か月間連続でランクインしたほか、2024年のThe EKG Slot Awardsで「最も革新的なカジノ施設向けゲーム」にノミネートされた「Stuffed Coins™ (スタッフド コインズ)」シリーズの演出や機能をより進化させた「Crazy Stuffed Coins™ (クレイジー スタッフド コインズ)」を発売する予定です。このほか、高稼働を維持する主力シリーズの人気タイトルを引き続き展開してまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS® (シンクロス)」においては、追加で複数のカジノ施設への導入が決定しております。今後も導入施設数の拡大に取り組んでまいります。

今後もお客様のニーズに併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、市場のシェア拡大を目指してまいります。

(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、引き続きサービス向上に努めてまいります。大規模スタジオプログラムイベント「UNITED FEEL 2024」を全国のコナミスポーツクラブ21会場で順次開催してまいります。また、4年に1度開催される世界的なスポーツの祭典に向けて、スポーツに対する需要がますます高まっていくものと考えております。需要に応えるべく、幅広いサービスを提案し続けてまいります。

子ども向け運動スクール「運動塾」では、ゴルフスクールにおいてキッズゴルファー向けの大会「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」を開催いたします。このほか、各種目において目標となる大会やイベントを開催し、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)」は、東京都と神奈川県において7店舗を新たにオープンいたします。また、30分集中のパーソナルジム「Personal 30 (パーソナル サンジュー)」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えていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

学校水泳授業の受託においては、学校が抱える様々な課題を解決し、お子様の泳力・体力向上と授業環境を充実させるべく、対象校の拡大を進めてまいります。

引き続き、持続可能な社会に対応した商品・サービスの提供を進めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高3,800億円、事業利益925億円、営業利益845億円、税引前利益845億円、親会社の所有者に帰属する当期利益595億円と予想しており、2024年5月9日付「2024年3月期 決算短信」において公表いたしました業績予想から変更ございません。

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. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期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)	当第1四半期連結会計期間 (2024年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	273,747	273,863
営業債権及びその他の債権	43,887	36,997
棚卸資産	13,764	14,411
未収法人所得税	603	799
その他の流動資産	11,859	15,449
流動資産合計	343,860	341,519
非流動資産		
有形固定資産	154,454	154,062
のれん及び無形資産	57,226	62,159
持分法で会計処理されている投資	3,456	4,356
その他の投資	1,768	1,816
その他の金融資産	15,300	18,329
繰延税金資産	28,275	28,860
その他の非流動資産	1,511	1,498
非流動資産合計	261,990	271,080
資産合計	605,850	612,599
負債及び資本		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	9,263	9,182
営業債務及びその他の債務	44,257	39,209
未払法人所得税	10,615	6,914
その他の流動負債	21,791	23,399
流動負債合計	85,926	78,704
非流動負債		
社債及び借入金	59,862	59,873
その他の金融負債	20,262	19,210
引当金	9,527	9,525
繰延税金負債	1,192	1,234
その他の非流動負債	1,703	1,905
非流動負債合計	92,546	91,747
負債合計	178,472	170,451
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,603	△21,605
その他の資本の構成要素	20,625	25,590
利益剰余金	302,797	312,604
親会社の所有者に帰属する持分合計	427,362	442,132
非支配持分	16	16
資本合計	427,378	442,148
負債及び資本合計	605,850	612,599

(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書

(要約四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	21,912	25,780
サービス及びその他の収入	50,721	64,259
売上高及び営業収入合計	72,633	90,039
売上原価		
製品売上原価	△9,489	△10,302
サービス及びその他の原価	△31,151	△36,000
売上原価合計	△40,640	△46,302
売上総利益	31,993	43,737
販売費及び一般管理費	△14,832	△18,588
その他の収益及びその他の費用	△10	△4
営業利益	17,151	25,145
金融収益	1,278	1,426
金融費用	△168	△157
持分法による投資利益	133	132
税引前四半期利益	18,394	26,546
法人所得税	△5,019	△7,386
四半期利益	13,375	19,160
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	13,375	19,160
非支配持分	0	0
1株当たり四半期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	98.67	141.35
希薄化後(円)	98.67	141.35

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
四半期利益	13,375	19,160
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	130	33
純損益に振り替えられることのない項目合計	130	33
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	5,587	4,932
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	5,587	4,932
その他の包括利益合計	5,717	4,965
四半期包括利益	19,092	24,125
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	19,092	24,125
非支配持分	0	0

(3) 要約四半期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
四半期利益					13,375	13,375	0	13,375
その他の包括利益				5,717		5,717		5,717
四半期包括利益合計	—	—	—	5,717	13,375	19,092	0	19,092
自己株式の取得			△2			△2		△2
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△8,405	△8,405		△8,405
所有者との取引額合計	—	0	△2	—	△8,405	△8,407	—	△8,407
2023年6月30日残高	47,399	78,144	△21,596	17,597	265,405	386,949	15	386,964

	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
四半期利益					19,160	19,160	0	19,160
その他の包括利益				4,965		4,965		4,965
四半期包括利益合計	—	—	—	4,965	19,160	24,125	0	24,125
自己株式の取得			△2			△2		△2
配当金					△9,353	△9,353		△9,353
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△9,353	△9,355	—	△9,355
2024年6月30日残高	47,399	78,144	△21,605	25,590	312,604	442,132	16	442,148

(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	13,375	19,160
減価償却費及び償却費	3,655	4,572
減損損失	—	2
受取利息及び受取配当金	△238	△354
支払利息	160	151
固定資産除売却損益(△)	3	2
持分法による投資損益(△)	△133	△132
法人所得税	5,019	7,386
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	10,308	7,760
棚卸資産の純増(△)減	△416	△1
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△4,503	△4,311
前払費用の純増(△)減	△3,313	△3,469
契約負債の純増減(△)	1,805	△608
その他	1,176	△761
利息及び配当金の受取額	234	401
利息の支払額	△96	△86
法人所得税の支払額	△10,205	△11,052
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,831	18,660
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△10,662	△9,441
差入保証金の差入による支出	△44	△29
差入保証金の回収による収入	103	23
その他	0	△914
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,603	△10,361
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	△1,835	△1,844
配当金の支払額	△8,366	△9,318
その他	△2	△1
財務活動によるキャッシュ・フロー	△10,203	△11,163
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,898	2,980
現金及び現金同等物の純増減額	△1,077	116
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四半期末残高	218,186	273,863

(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

前第1四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023年6月30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	47,944	3,042	9,961	11,686	72,633	—	72,633
セグメント間の内部売上高	186	362	36	11	595	△595	—
計	48,130	3,404	9,997	11,697	73,228	△595	72,633
事業利益	15,101	193	1,971	723	17,988	△827	17,161
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△10
営業利益	—	—	—	—	—	—	17,151
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,110
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	133
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	18,394

当第1四半期連結累計期間（自 2024年4月1日 至 2024年6月30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	64,036	4,560	9,694	11,749	90,039	—	90,039
セグメント間の内部売上高	166	355	4	87	612	△612	—
計	64,202	4,915	9,698	11,836	90,651	△612	90,039
事業利益	23,815	775	1,278	243	26,111	△962	25,149
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△4
営業利益	—	—	—	—	—	—	25,145
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,269
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	132
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	26,546

(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 フィットネス、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)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
日本	49,468	63,850
米国	14,139	16,653
欧州	4,520	5,828
アジア・オセアニア	4,506	3,708
連結計	72,633	90,039

(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。