

2025年3月期 第2四半期（中間期）決算短信〔IFRS〕（連結）

2024年10月31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
半期報告書提出予定日 2024年11月13日 配当支払開始予定日 2024年11月21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2四半期（中間期）の連結業績（2024年4月1日～2024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	%
2025年3月期中間期	184,084	19.7	50,217	41.8	49,844	40.6	50,863	37.4	36,401	35.7	36,401	35.7
2024年3月期中間期	153,851	3.7	35,414	38.3	35,443	39.6	37,008	34.7	26,834	35.2	26,834	35.2

(参考) 中間包括利益合計額 2025年3月期中間期 31,788百万円 (△8.1%) 2024年3月期中間期 34,581百万円 (22.3%)

(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
2025年3月期中間期	268.53	268.53
2024年3月期中間期	197.95	197.95

(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月期中間期	617,760	449,807	449,791	72.8
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	—	66.00	—	—	—
2025年3月期（予想）	—	—	—	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）	2025年3月期中間期	143,500,000株	2024年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2025年3月期中間期	7,942,662株	2024年3月期	7,942,166株
③ 期中平均株式数（中間期）	2025年3月期中間期	135,557,586株	2024年3月期中間期	135,558,561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10月31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安定的に業績に貢献したことにより、売上高に加えて、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の利益区分が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1,840億8千4百万円(前年同期比19.7%増)、事業利益は502億1千7百万円(前年同期比41.8%増)、営業利益は498億4千4百万円(前年同期比40.6%増)、税引前中間利益は508億6千3百万円(前年同期比37.4%増)、親会社の所有者に帰属する中間利益は364億1百万円(前年同期比35.7%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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024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	102,102	131,650	28.9
アミューズメント事業	10,002	10,806	8.0
ゲーミング&システム事業	19,102	18,602	△2.6
スポーツ事業	23,799	24,204	1.7
消去	△1,154	△1,178	—
連結合計	153,851	184,084	19.7

(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・モバイル・PCで配信中の「eFootball™」において大型アップデートを実施いたしました。選手個々の能力値を最大化できる新機能や新要素の追加に加え、新シーズン開幕を記念したスタートアップキャンペーンを実施し、引き続き好調な推移となっております。また、KONAMI野球ゲームアンバサダーである大谷翔平選手が、「カバーアスリート」としてキービジュアルやアプリアイコンなどのイメージを飾るモバイルゲーム「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)」を今秋配信開始することを発表いたしました。本作は、メジャーリーグ (MLB) 全30球団とそのホーム球場、及び実在選手たちをリアルなグラフィックスで搭載しており、いつでもどこでもMLBの世界を体感できる全く新しいモバイルゲームです。発表後、大きな反響をいただいております。家庭用ゲーム「パワフルプロ野球」シリーズでは、30周年記念作品「パワフルプロ野球2024-2025」を発売いたしました。

継続した取り組みとしては、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」・「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」において、「パワプロの日」を記念したキャンペーンなどを実施し、大いに盛り上がりました。また、「遊戯王 マスターデュエル」では、累計7,000万ダウンロード突破記念キャンペーンを実施いたしました。遊戯王カードゲームにおいては、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、「eFootball™ Championship 2024 World Finals」をコナミクリエイティブセンター銀座の esports 銀座 studioにて開催し、コンソール部門・モバイル部門それぞれで世界一のプレーヤーを決定いたしました。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いたしました。世界各国・地域の予選を勝ち上がっ

てきた総勢88名の選手による熱戦が2日間にわたり繰り広げられました。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「WBSC eプレミア12 2024」の日本代表決定戦を「東京ゲームショウ2024」にて実施いたしました。

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1,316億5千万円(前年同期比28.9%増)となり、事業利益は466億5千5百万円(前年同期比50.3%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!」を発売し、お客様からご好評をいただいております。プッシャー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、「pop'n music」シリーズの最新作「pop'n music Jam&Fizz(ポップンミュージック ジャムアンドフィズ)」が稼働を開始いたしました。アメリカンダイナーをイメージした食べ物や音楽、雰囲気テーマに演出を一新し、プレーヤーのご要望にお応えした機能を多数追加しております。また、コナミのアミューズメント施設向けゲームを日本全国のネットカフェで遊べる「e-amusement for NetCafe(イーアミューズメント フォー ネットカフェ)」のサービスを開始いたしました。「麻雀(マージャン)ファイトガール」や「QuizKnock STADIUM(クイズノックスタジアム)」など、アミューズメント施設で好評稼働中のコナミの人気タイトルをお楽しみいただくことができます。プライズゲームにおいては、「サーチライト」を搭載し、アミューズメント景品を照らすことによって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」を市場に投入いたしました。さらに、新たなサービスとして「コナミ プレミアムくじ ONLINE」を開始いたしました。プレミアムなオリジナルグッズが当たる、はずれなしのオンラインくじで、PCやスマートフォンを使ってインターネット上で簡単に楽しむことができます。

eスポーツでは、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4- beatmania IIDX」が開幕いたしました。競技会場での観戦のほか、パブリックビューイングやライブ配信による観戦等を実施し、eスポーツを様々なスタイルでお楽しみいただくことができます。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108億6百万円(前年同期比8.0%増)となり、事業利益は20億7千1百万円(前年同期比73.6%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れ替え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 フォーティーナイン)」や、27インチモニターを3台組み合わせさせた「DIMENSION 27™(ディメンション トゥエンティーセブン)」が当事業の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させた「DIMENSION 43x3™(ディメンション フォーティースリーバイスリー)」も着実に販売台数を伸ばしております。パーティション(レベニューシェア)向け筐体では、湾曲した49インチディスプレイが特徴の「DIMENSION 49J™(ディメンション フォーティーナイン ジェー)」等の設置台数が拡大しております。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場において「Unwooly Riches™(アンウーリー リッチズ)」シリーズの人気タイトル「Spice™(スパイス)」及び「Sugar™(シュガー)」が、発売直後から好調を維持しております。ヤギとヒツジのキャラクターによる高度なアニメーションを駆使した演出がお客様からご好評をいただいております。また、「Fortune Bags™(フォーチュン バッグス)」シリーズの人気タイトル「Lucky Honeycomb™(ラッキー ハニーコム)」や「Dragon's Law™(ドラゴンズ ロー)」等のタイトルが順調に販売数を伸ばしています。さらに、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)」シリーズの市場への展開が拡大しております。豪州市場においては、金色のブタのキャラクターが活躍する「K-pow! Pig™(カパウ ピッグ)」シリーズや「Bull Rush™(ブル ラッシュ)」シリーズが高稼働を維持しております。

これらに加え、ネイティブアメリカンが運営するカジノ施設において稼働が認められるクラスIIの機器が8月に米国フロリダ州で試験稼働を開始いたしました。

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、その後も導入施設数が増加しています。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。

なお、前中間連結会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。当中間連結会計期間においては需要が正常化したしました。

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186億2百万円(前年同期比2.6%減)となり、事業利益は23億7千7百万円(前年同期比23.7%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きましては、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」を開催いたしました。9月には、最も人気のあるスタジオプログラムの一つである「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て、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てスペシャルイベントを開催いたしました。迫力あるスタジオプログラムが展開され、大いに盛り上がりました。さらに、子どもから高齢者まで気軽に始められることから近年話題となっている「ピックルボール」を「コナミスポーツ テニススクール 大宮」に導入いたしました。スポーツを通して多くの方々の健康で豊かな人生をサポートしてまいります。

子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。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。予選大会を勝ち抜いた子どもたちとシード選手による熱い戦いが繰り広げられました。大会前日の練習ではプロコーチによるレッスンをを行い、参加選手の技術力向上を支援すると同時にゴルフの楽しさをお伝えしました。

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20店舗を新規にオープンし、合計43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、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、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、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。

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、日本全国の小中学校で対象校が拡大しております。

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による影響を受けておりましたが、8月より会費改定を実施いたしました。

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242億4百万円(前年同期比1.7%増)となり、事業利益は11億1千1百万円(前年同期比30.6%減)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119億1千万円増加し、6,177億6千万円となりました。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」建設のための資本的支出などにより現金及び現金同等物が減少した一方で、有形固定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105億1千9百万円減少し、1,679億5千3百万円となりました。これは主として、営業債務及びその他の債務が減少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224億2千9百万円増加し、4,498億7百万円となりました。これは主として、為替変動の影響や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2.3ポイント増加し、72.8%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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024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	43,120	44,695	1,575
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,184	△37,172	△18,988
財務活動によるキャッシュ・フロー	△12,120	△13,106	△986
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	4,026	△2,104	△6,130
現金及び現金同等物の純増減額	16,842	△7,687	△24,529
現金及び現金同等物の期末残高	236,105	266,060	29,955

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76億8千7百万円減少し、当中間連結会計期間末には2,660億6千万円となりました。

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、446億9千5百万円(前連結会計年度比3.7%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、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、371億7千2百万円(前連結会計年度比104.4%増)となりました。これは主として、資本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、131億6百万円(前連結会計年度比8.1%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。

今後の新しい取り組みとして家庭用ゲームにおいては、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10月に発売いたします。オリジナル版のストーリーをベースに、グラフィックスやサウンド、独自の世界観をさらに進化させました。オリジナル版をプレーしたことのあるお客様はもちろん、初めてプレーするお客様でも楽しめる内容となっております。「プロ野球スピリッツ」シリーズでは、20周年記念作品「プロ野球スピリッツ2024-2025」を発売いたします。これらに加え、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)」の配信を開始する予定です。

継続した取り組みとして「メタルギア」シリーズにおいては、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。「eFootball™」、「プロ野球スピリッツA (エース)」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、国際サッカー連盟 (FIFA) との協業に関する契約を締結いたしました。この取り組みの一環として、「eFootball™」を競技タイトルとする「FIFAE World Cup™」を2024年内に開催します。また、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2024 SAGA」においては、「eFootball™」シリーズ部門の都道府県代表決定戦が10月に開幕いたします。さらに、モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」を競技タイトルとした、「プロスピA プロリーグ」及び「プロスピA チャンピオンシップ」の2大会の2024シーズンを実施いたします。これに加えて、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「WBSC eプレミア12 2024」の決勝戦が11月に東京ドームにて開催される予定となっております。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。

メダルゲームでは、「アニマロッタ 勇者アニマと竜の秘宝」を市場に投入いたします。筐体中央のポケットがデジタルポケットに進化し、ゲームやジャックポットに新要素が盛りだくさんの最新作です。アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、「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。また、「モンスター烈伝 オレカバトル2」を市場に投入することを予定しております。個性豊かなモンスターを集めて育成し、コンピューターや他のプレイヤーとのバトルを楽しむことができるビデオゲームの楽しさと、様々なカードを収集するカードゲームの楽しさを組み合わせ人気を博した「モンスター烈伝 オレカバトル」の最新作です。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4- beatmania IIDX」においては、レギュラーステージで数々の激闘を経て勝ち残った上位4チームによるセミファイナル、ファイナルを行い、優勝チームを決定いたします。ファイナル終了後には、「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、「esports×音楽」の新感覚エンタテインメントをお楽しみいただけます。「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」が稼働を開始いたします。また、家庭用ゲームとして累計販売本数400万本を突破した国民的すごろくゲーム「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」をスマスロで再現した「桃太郎電鉄 ～パチスロも定番!～」の発売を予定しております。さらに、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。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「Unwooly Riches™ (アンウーリー リッチズ)」などの人気シリーズの展開を進めてまいります。また、10月に米国ラスベガスで開催される業界最大のイベントである「Global Gaming Expo」では、ビンゴを活用したボーナスイベントが特徴である「Bingo Frenzy Stampede™ (ビンゴ フレンジー スタンプード)」をはじめとした複数の新規シリーズを発表いたします。さらに多くのお客様にお楽しみいただくため、ラインアップの拡充に努めてまいります。

新たな取り組みとして、クラスII機器の展開を拡大してまいります。また、イリノイ州の大手オペレーターよりVLT (ビデオ・ロッテリー・ターミナル) 機器の受注を獲得し、第3四半期より順次出荷する予定です。

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。

(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。

こども向け運動スクール「運動塾」では、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4店舗を新たにオープンするほか、関西初出店となる「Pilates Mirror 高槻」を大阪府高槻市にオープンいたします。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、専門スタッフにより安全が確保された環境で、効果的な指導による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。

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のみ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 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	273,747	266,060
営業債権及びその他の債権	43,887	37,104
棚卸資産	13,764	14,041
未収法人所得税	603	830
その他の流動資産	11,859	14,330
流動資産合計	343,860	332,365
非流動資産		
有形固定資産	154,454	165,624
のれん及び無形資産	57,226	67,102
持分法で会計処理されている投資	3,456	4,331
その他の投資	1,768	1,758
その他の金融資産	15,300	17,407
繰延税金資産	28,275	27,749
その他の非流動資産	1,511	1,424
非流動資産合計	261,990	285,395
資産合計	605,850	617,760
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	—	19,985
その他の金融負債	9,263	8,902
営業債務及びその他の債務	44,257	33,697
未払法人所得税	10,615	11,395
その他の流動負債	21,791	23,869
流動負債合計	85,926	97,848
非流動負債		
社債及び借入金	59,862	39,899
その他の金融負債	20,262	17,623
引当金	9,527	9,475
繰延税金負債	1,192	1,285
その他の非流動負債	1,703	1,823
非流動負債合計	92,546	70,105
負債合計	178,472	167,953
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,603	△21,609
その他の資本の構成要素	20,625	16,012
利益剰余金	302,797	329,845
親会社の所有者に帰属する持分合計	427,362	449,791
非支配持分	16	16
資本合計	427,378	449,807
負債及び資本合計	605,850	617,760

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	48,869	51,454
サービス及びその他の収入	104,982	132,630
売上高及び営業収入合計	153,851	184,084
売上原価		
製品売上原価	△23,645	△22,428
サービス及びその他の原価	△63,402	△73,224
売上原価合計	△87,047	△95,652
売上総利益	66,804	88,432
販売費及び一般管理費	△31,390	△38,215
その他の収益及びその他の費用	29	△373
営業利益	35,443	49,844
金融収益	1,667	1,074
金融費用	△331	△259
持分法による投資利益	229	204
税引前中間利益	37,008	50,863
法人所得税	△10,174	△14,462
中間利益	26,834	36,401
中間利益の帰属：		
親会社の所有者	26,834	36,401
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)	197.95	268.53
希薄化後(円)	197.95	268.53

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
中間利益	26,834	36,401
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	24	△7
純損益に振り替えられることのない項目合計	24	△7
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	7,723	△4,606
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	7,723	△4,606
その他の包括利益合計	7,747	△4,613
中間包括利益	34,581	31,788
中間包括利益の帰属：		
親会社の所有者	34,581	31,788
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		
2023年4月1日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279
中間利益					26,834	26,834	0	26,834
その他の包括利益				7,747		7,747		7,747
中間包括利益合計	—	—	—	7,747	26,834	34,581	0	34,581
自己株式の取得			△3			△3		△3
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	△3	—	△8,405	△8,408	—	△8,408
2023年9月30日残高	47,399	78,144	△21,597	19,627	278,864	402,437	15	402,452

	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
中間利益					36,401	36,401	0	36,401
その他の包括利益				△4,613		△4,613		△4,613
中間包括利益合計	—	—	—	△4,613	36,401	31,788	0	31,788
自己株式の取得			△6			△6		△6
配当金					△9,353	△9,353		△9,353
所有者との取引額合計	—	—	△6	—	△9,353	△9,359	—	△9,359
2024年9月30日残高	47,399	78,144	△21,609	16,012	329,845	449,791	16	449,807

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
中間利益	26,834	36,401
減価償却費及び償却費	9,444	10,308
減損損失	54	453
受取利息及び受取配当金	△571	△727
支払利息	317	245
固定資産除売却損益(△)	6	10
持分法による投資損益(△)	△229	△204
法人所得税	10,174	14,462
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	8,465	5,782
棚卸資産の純増(△)減	△971	△577
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,427	△5,983
前払費用の純増(△)減	△2,542	△2,161
契約負債の純増減(△)	1,178	2,031
その他	△1,292	△2,670
利息及び配当金の受取額	566	775
利息の支払額	△295	△223
法人所得税の支払額	△4,591	△13,227
営業活動によるキャッシュ・フロー	43,120	44,695
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△18,350	△36,194
差入保証金の差入による支出	△65	△44
差入保証金の回収による収入	230	94
その他	1	△1,028
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,184	△37,172
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	△3,718	△3,754
配当金の支払額	△8,399	△9,346
その他	△3	△6
財務活動によるキャッシュ・フロー	△12,120	△13,106
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	4,026	△2,104
現金及び現金同等物の純増減額	16,842	△7,687
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中間期末残高	236,105	266,060

(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 2023年4月1日 至 2023年9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	101,768	9,266	19,036	23,781	153,851	—	153,851
セグメント間の内部売上高	334	736	66	18	1,154	△1,154	—
計	102,102	10,002	19,102	23,799	155,005	△1,154	153,851
事業利益	31,032	1,193	3,117	1,600	36,942	△1,528	35,414
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	29
営業利益	—	—	—	—	—	—	35,443
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,336
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	229
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	37,008

当中間連結会計期間(自 2024年4月1日 至 2024年9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	131,379	10,076	18,594	24,035	184,084	—	184,084
セグメント間の内部売上高	271	730	8	169	1,178	△1,178	—
計	131,650	10,806	18,602	24,204	185,262	△1,178	184,084
事業利益	46,655	2,071	2,377	1,111	52,214	△1,997	50,217
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△373
営業利益	—	—	—	—	—	—	49,844
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	815
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	204
税引前中間利益	—	—	—	—	—	—	50,863

(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)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
日本	105,998	133,065
米国	29,794	30,784
欧州	9,819	12,106
アジア・オセアニア	8,240	8,129
連結計	153,851	184,084

(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。