

2026年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2026年1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  
 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. 2026年3月期第3四半期の連結業績（2025年4月1日～2025年12月31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	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2026年3月期第3四半期	353,020	13.6	101,817	16.8	101,788	17.4	105,042	18.3	74,347	17.8	74,347	17.8
2025年3月期第3四半期	310,829	22.8	87,143	38.7	86,700	45.5	88,790	44.4	63,110	41.8	63,110	41.8

（参考）四半期包括利益合計額 2026年3月期第3四半期 79,689百万円（20.4％） 2025年3月期第3四半期 66,194百万円（37.6％）  
 （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
2026年3月期第3四半期	548.46	548.46
2025年3月期第3四半期	465.56	465.56

（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	％
2026年3月期第3四半期	710,796	536,813	536,797	75.5
2025年3月期	665,040	481,868	481,852	72.5

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
2025年3月期	—	66.00	—	99.50	165.50
2026年3月期	—	83.00	—		
2026年3月期（予想）				107.50	190.50

（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. 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	468,000	11.0	131,000	20.1	123,000	20.7	123,000	18.3	86,000	634.42

（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）	2026年3月期3Q	143,500,000株	2025年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2026年3月期3Q	7,943,408株	2025年3月期	7,943,186株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年3月期3Q	135,556,690株	2025年3月期3Q	135,557,494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、2026年1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 .....	9
(1) 要約四半期連結財政状態計算書 .....	9
(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 .....	10
(3) 要約四半期連結持分変動計算書 .....	12
(4) 要約四半期連結キャッシュ・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

## 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3四半期連結累計期間の概況

当第3四半期連結累計期間の国内経済は、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、当社グループの当第3四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好調に推移し、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の区分において2期連続で過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は3,530億2千万円（前年同期比13.6%増）、事業利益は1,018億1千7百万円（前年同期比16.8%増）、営業利益は1,017億8千8百万円（前年同期比17.4%増）、税引前四半期利益は1,050億4千2百万円（前年同期比18.3%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は743億4千7百万円（前年同期比17.8%増）となりました。

なお、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、当第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。

## 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3四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12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	228,882	266,175	16.3
アーケードゲーム事業	14,635	16,475	12.6
ゲーミング&システム事業	30,444	28,708	△5.7
スポーツ事業	36,415	37,252	2.3
その他	2,277	6,160	170.6
調整額	△1,824	△1,750	—
連結合計	310,829	353,020	13.6

(注) 当第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。前第3四半期連結累計期間との比較においては、前第3四半期連結累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は、「桃太郎電鉄」シリーズの最新作「桃太郎電鉄2～あなたの町も きっとある～」を発売いたしました。物件駅数も物件数もシリーズ史上最大ボリュームで「東日本編」「西日本編」の2マップが登場します。また、「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)」においては、最大12人で対戦可能な完全オリジナルのオンライン対戦モード「FOX HUNT」の配信を新たに開始しました。

継続した取り組みとしては、シリーズ累計9.5億ダウンロードを超え、家庭用・PC・モバイルで配信中の「eFootball™」が引き続き好調に推移いたしました。この度「eFootball™」は、「Google Play ベスト オブ 2025 オンゴーイング部門 大賞」を受賞しました。オンゴーイング部門は、継続的にアップデートや改善を重ねて新し

い価値を提供しているアプリやゲームに贈られる賞です。これからも幅広い世代のサッカーファンに熱く、楽しいリアルなサッカー体験をお届けしてまいります。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10周年、11周年を迎え、様々な記念イベントやキャンペーンを開催し、多くのお客様にご好評をいただきました。「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、配信開始1周年を記念してメインビジュアルをカバーアスリートである大谷翔平選手の投球シーンに一新したほか、アニバーサリー施策を展開いたしました。さらに、25年以上の時を経て今もなお進化し続ける「遊戯王カードゲーム」と、30周年を迎えた「eFootball™」シリーズの期間限定スペシャルコラボレーションを実施しました。

eスポーツにおいては、「WBSC eBASEBALL™パワフルプロ野球」を競技タイトルとする、世界野球ソフトボール連盟（WBSC）主催の世界大会「WBSC eBaseball™ シリーズ 2025」の決勝大会がアメリカで行われました。また、国際サッカー連盟（FIFA®）と共同開催した「eFootball™」を競技タイトルとするeスポーツ世界大会「FIFAe World Cup 2025™」がサウジアラビアで開催されました。過去最多の90の国と地域から累計1,651万人が参加した予選を勝ち抜いた各国の代表選手達が、世界王者の座をかけて世界最高峰の戦いを繰り広げました。さらに、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2025 SHIGA」では、「eFootball™」部門の優勝者が決定したほか、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」2025シーズンのe日本シリーズを開催いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は2,661億7千5百万円（前年同期比16.3%増）となり、事業利益は964億7千9百万円（前年同期比19.4%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、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、「pop'n music」シリーズの最新作「pop'n music High☆Cheers!!（ポップンミュージック ハイチアーズ）」が、はじめてでも楽しく遊べる新筐体「pop'n music ピカピカポップ君モデル」にて稼働を開始しました。親しみやすくプレーできるボタンや直感的に操作しやすいタッチパネルを搭載し、稼働直後から多くのお客様にお楽しみいただいております。また、カードプリントゲーム機「カードコネクト」の新筐体を市場に投入いたしました。新筐体では、色付きのホログラム印刷に対応し、従来のバージョンよりも美しく高精細なカードの作成が可能となりました。さらに、「SOUND VOLTEX」シリーズの4年ぶりの最新作「SOUND VOLTEX ∇（サウンドボルテックス ナブラ）」に加えて、「麻雀格闘倶楽部」シリーズの3年ぶりの最新作「麻雀格闘倶楽部 UNION（マージャンファイトクラブ ユニオン）」が稼働を開始いたしました。11月に開催された「アミューズメント エキスポ2025」では、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」など複数のタイトルを出展し、その魅力を多くのお客様に体験いただきました。

メダルゲームにおいては、「桃太郎電鉄ワールド ～地球もメダルもまわってる！～」を市場に投入いたしました。地球をテーマにした半球型LEDモニターを活かした360度の迫力ある演出などにより、多くのお客様にご好評をいただいております。また、「カラコロッタ」シリーズでは、最新作「カラコロッタ トロピカルリゾート」が稼働を開始しております。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」のレギュラーシーズンが開幕し、幅広いお客様に白熱した試合をお楽しみいただいております。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は164億7千5百万円（前年同期比12.6%増）となり、事業利益は35億7千8百万円（前年同期比10.1%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、スロットマシン販売においては、約6年ぶりの新筐体「Solstice™（ソルスティス）」シリーズの第1弾となる「Solstice 49C™（ソルスティス フォーティーナイン シー）」を発売いたしました。湾曲した49インチ高解像度ディスプレイが特徴で、ゲームに連動する照明効果や没入感を高める音響技術が搭載されております。10月に開催された「Global Gaming Expo」において「Best New Core Cabinet」に選ばれるなど、大きな注目を集めております。豪州市場では、「DIMENSION 49™（ディメンション フォーティーナイン）」、「DIMENSION 27™（ディメンション トゥエンティーセブン）」などの販売が引き続き堅調に推移しております。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場においては、新筐体「Solstice™（ソルスティス）」シリーズ向けのタイトルとして、KONAMIの代表的なIPを題材とした「BOMBERMAN™（ボンバーマン）」シリーズや、「Red Fortune Rail™（レッド フォーチュン レール）」シリーズの稼働が開始いたしました。さらに、豪州市場で好評を得た「K-Pow! Pig™（カパウ ピッグ）」シリーズや、カウボーイダックの演出がコミカルな「What The Duck™（ワットザ ダック）」シリーズの人气が継続しております。豪州市場においては、「Bull Rush Stampede™（ブル ラッシュ スタンピード）」シリーズや、「Power Panther™（パワー パンサー）」シリーズが好調に推移しております。

カジノマネジメントシステムにおいては、新たにカリフォルニア州のカジノ施設やクルーズ船などに「SYNKROS®（シンクロス）」が導入されました。また、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に拡張いたしました。これによりオペレーター及びカジノ利用客双方の利便性がさらに向上いたします。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、米国ケンタッキー州とワイオミング州のHHR（ヒストリカル・ホース・レーシング）市場において機器の受注を獲得したほか、イリノイ州のVLT（ビデオ・ロトリー・ターミナル）市場においても受注を獲得いたしました。

さらに、新ブランド「Konami Online Interactive（コナミ オンライン インタラクティブ）」を立ち上げ、iGamingにおける市場シェア拡大に向けて取り組んでおります。

なお、当第3四半期連結累計期間においては、米国の関税措置や、新筐体発売前の買い控えによる影響がありました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は287億8百万円（前年同期比5.7%減）となり、事業利益は18億2千1百万円（前年同期比61.4%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、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」を開催しております。また、若年層の施設利用を促進するため、「U-22 ライト」プランを導入いたしました。多様なニーズに合わせたサービスの提供を通じて、より多くの方の健康に寄与できるよう取り組んでおります。

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。定期的なレッスンに加え、成果を披露する大会やイベントを通してお子様の心と体の成長をサポートいたします。また、スイミングスクールにおいてお子様や保護者の皆様からご好評をいただいている「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した。さらに、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、京都府初出店となる「Pilates Mirror 長岡天神」を含む28店舗を新たにオープンし、合計で81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、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、3号店となる「Personal 30 祖師ヶ谷大蔵」を12月に東京都の世田谷区にオープンいたしました。

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、新たに埼玉県新座市、東京都中野区、豊島区、大阪府泉大津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、日本全国の小中学校で対象校を拡大しております。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は372億5千2百万円（前年同期比2.3%増）となり、事業利益は27億4千9百万円（前年同期比46.4%増）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3四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457億5千6百万円増加し、7,107億9千6百万円となりました。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や社債の償還による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)

当第3四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91億8千9百万円減少し、1,739億8千3百万円となりました。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一方で、社債及び借入金が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当第3四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549億4千5百万円増加し、5,368億1千3百万円となりました。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3.0ポイント増加し、75.5%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第3四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12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	76,461	83,690	7,229
投資活動によるキャッシュ・フロー	△42,836	△44,911	△2,075
財務活動によるキャッシュ・フロー	△23,922	△50,065	△26,143
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,244	3,834	1,590
現金及び現金同等物の純増減額	11,947	△7,452	△19,399
現金及び現金同等物の期末残高	285,694	286,764	1,070

当第3四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74億5千2百万円減少し、当第3四半期連結会計期間末には2,867億6千4百万円となりました。

また、当第3四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3四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、836億9千万円（前年同期比9.5%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、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3四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、449億1千1百万円（前年同期比4.8%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)

当第3四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、500億6千5百万円（前年同期比109.3%増）となりました。これは主として、社債の償還による支出や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。

今後に向けた取り組みとしては、モバイルゲームの新作「パワプロアドベンチャーズ」を2026年春に配信予定であることを発表し、事前登録を開始しました。本作は、剣と魔法のファンタジー世界を舞台に、「パワプロ」シリーズおなじみの「サクセス」で冒険者を育成する育成シミュレーションRPGです。

継続した取り組みとしては、「SILENT HILL」シリーズの新作に加え、シリーズ第1作「SILENT HILL」のリメイク版を鋭意制作中です。

サッカーゲームでは、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）が2月に開催する特別大会「明治安田Jリーグ百年構想リーグ」のトップパートナーに決定し、配信中の「eFootball™」及び「Jリーグクラブチャンピオンシップ」においてJリーグの選手やクラブの魅力をより多くのお客様にお届けしてまいります。

野球ゲーム「プロ野球スピリッツA（エース）」、「実況パワフルプロ野球」及び「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）」においては、3月に開催される野球の国際大会に向けて様々な施策を展開していく予定です。野球日本代表「侍ジャパン」のオフィシャルパートナーとして応援するとともに大いに盛り上げていきます。

「遊戯王 マスターデュエル」、「遊戯王 デュエルリンクス」などにおいても、より多くのお客様に楽しんでも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®）と共同開催する「eFootball™」を競技タイトルとしたeスポーツ世界大会「FIFAe World Cup 2026™」のゲーム内予選が2月からスタートします。また、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 チャンピオンシップ」の2025シーズンが1月に開幕いたします。このほか、「遊戯王 マスターデュエル」において、全国の高校生を対象とした初のeスポーツ大会「高校生日本一決定戦」を実施します。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。

(アーケードゲーム事業)

アミューズメント施設を訪れるお客様へ、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。

11月に開催された「アミューズメント エキスポ2025」に出展したタイトルが大きな注目を集めております。

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「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」の開発を鋭意進めております。また、国民的アニメ「サザエさん」を題材とした初めてのアーケードゲームとなる「サザエさん まちがいさがし」を発売いたします。「サザエさん」の世界観をまちがいさがしゲームの中でお楽しみいただけます。さらに、画面にボールを投げて楽しむバラエティゲーム「GASHAAAAAN(ガシャーン)」を市場に投入いたします。

メダルゲームにおいては、人気シリーズ「フォーチュントリニティ」の最新作「フォーチュントリニティ ジュラシクトレジャー」を発売いたします。新たなジャックポットの追加に加え、恐竜をテーマとしたダイナミックな演出によりプレーを盛り上げます。

海外での取り組みとしては、人気IPを活用した「TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ）」を北米向けリデンプションゲームとして発売いたします。

eスポーツにおいては、現在開催中の「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」レギュラーシーズンを経て、3月にファイナルステージを実施いたします。

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、新筐体「Solstice™（ソルスティス）」シリーズの展開を加速してまいりま

す。ゲーミングコンテンツにおいては、「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズに対応した新コンテンツをリリースいたします。「BOMBERMAN™ (ボンバーマン)」シリーズに続き、当社グループの主力シリーズである「All Aboard™ (オール アボード)」を新筐体向けにアップデートした「All Aboard Diamond™ (オール アボード ダイアモンド)」シリーズの発売を発表いたしました。

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。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。

スペシャリティマーケットにおいては、VLT (ビデオ・ロタリー・ターミナル) 機器やHHR (ヒストリカル・ホース・レーシング) 機器に加えて、クラスⅡ機器の展開を進めてまいります。

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

当事業は、2027年に統合型ゲーミングリゾートを初めて開業するアラブ首長国連邦において、ゲーミングライセンスを取得いたしました。引き続き新たな市場機会の獲得に向けた取り組みを進めてまいります。

#### (スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、入会者向けの新サービス「ナビシリーズ」を全国のコナミスポーツクラブで1月より導入いたします。「ナビシリーズ」は、1回30分のマンツーマンのプログラムで、入会者それぞれのニーズに応じたサービスを提供し、不安なく施設を利用してもらうことを目的としています。総合型スポーツクラブのメリットを最大限に活用できるように細やかにサポートします。

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、第4四半期に「Pilates Mirror 茅ヶ崎」、「Pilates Mirror 四条烏丸」に加え、福岡県初出店となる「Pilates Mirror 六本松」、及び埼玉県初出店となる「Pilates Mirror 志木」をオープンいたします。より多くの方のニーズに添えていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、2026年4月より茨城県結城市、東京都八王子市、兵庫県神戸市、姫路市、広島県東広島市、福岡県福岡市のスポーツ施設運営を担う指定管理者として新たに指定されたことを発表いたしました。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、デジタルエンタテインメント事業における「eFootball™」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、下記の通り修正いたしました。詳細につきましては、本日(2026年1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。

#### <2026年3月期通期連結業績見通し>

(単位：百万円)

	2026年3月期見通し		2025年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高	430,000	468,000	421,602	11.0%
事業利益	114,000	131,000	109,117	20.1%
営業利益	106,000	123,000	101,944	20.7%
税引前利益	106,000	123,000	104,008	18.3%
親会社の所有者に帰属する当期利益	75,000	86,000	74,692	15.1%

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上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 (2025年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	294,216	286,764
営業債権及びその他の債権	47,220	61,829
棚卸資産	12,108	19,929
未収法人所得税	337	242
その他の流動資産	12,955	17,010
流動資産合計	366,836	385,774
非流動資産		
有形固定資産	163,617	185,164
のれん及び無形資産	60,702	63,553
投資不動産	17,588	17,603
持分法で会計処理されている投資	4,484	5,541
その他の投資	1,671	2,148
その他の金融資産	17,903	17,926
繰延税金資産	31,130	31,980
その他の非流動資産	1,109	1,107
非流動資産合計	298,204	325,022
資産合計	665,040	710,796
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	8,713	7,883
営業債務及びその他の債務	45,406	51,032
未払法人所得税	19,362	15,646
その他の流動負債	22,839	33,237
流動負債合計	116,314	107,798
非流動負債		
社債及び借入金	39,911	39,930
その他の金融負債	15,622	15,240
引当金	8,271	7,773
繰延税金負債	1,213	1,389
その他の非流動負債	1,841	1,853
非流動負債合計	66,858	66,185
負債合計	183,172	173,983
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,146
自己株式	△21,617	△21,624
その他の資本の構成要素	18,737	24,079
利益剰余金	359,189	408,797
親会社の所有者に帰属する持分合計	481,852	536,797
非支配持分	16	16
資本合計	481,868	536,813
負債及び資本合計	665,040	710,796

(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3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	92,763	100,050
サービス及びその他の収入	218,066	252,970
売上高及び営業収入合計	310,829	353,020
売上原価		
製品売上原価	△43,302	△50,515
サービス及びその他の原価	△120,208	△129,351
売上原価合計	△163,510	△179,866
売上総利益	147,319	173,154
販売費及び一般管理費	△60,176	△71,337
その他の収益及びその他の費用	△443	△29
営業利益	86,700	101,788
金融収益	1,984	2,457
金融費用	△379	△332
持分法による投資利益	485	1,129
税引前四半期利益	88,790	105,042
法人所得税	△25,680	△30,695
四半期利益	63,110	74,347
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	63,110	74,347
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)	465.56	548.46
希薄化後(円)	465.56	548.46

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
四半期利益	63,110	74,347
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	△11	160
純損益に振り替えられることのない項目合計	△11	160
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	3,095	5,182
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	3,095	5,182
その他の包括利益合計	3,084	5,342
四半期包括利益	66,194	79,689
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	66,194	79,689
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		
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					63,110	63,110	0	63,110
その他の包括利益				3,084		3,084		3,084
四半期包括利益合計	—	—	—	3,084	63,110	66,194	0	66,194
自己株式の取得			△7			△7		△7
配当金					△18,300	△18,300		△18,300
所有者との取引額合計	—	—	△7	—	△18,300	△18,307	—	△18,307
2024年12月31日残高	47,399	78,144	△21,610	23,709	347,607	475,249	16	475,265

	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
四半期利益					74,347	74,347	0	74,347
その他の包括利益				5,342		5,342		5,342
四半期包括利益合計	—	—	—	5,342	74,347	79,689	0	79,689
自己株式の取得			△7			△7		△7
自己株式の処分		2	0			2		2
配当金					△24,739	△24,739		△24,739
所有者との取引額合計	—	2	△7	—	△24,739	△24,744	—	△24,744
2025年12月31日残高	47,399	78,146	△21,624	24,079	408,797	536,797	16	536,813

## (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3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	63,110	74,347
減価償却費及び償却費	21,202	24,681
減損損失	506	923
受取利息及び受取配当金	△1,058	△1,188
支払利息	359	312
固定資産除売却損益(△)	21	10
持分法による投資損益(△)	△485	△1,129
法人所得税	25,680	30,695
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△6,660	△12,878
棚卸資産の純増(△)減	△74	△7,176
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△1,200	2,068
前払費用の純増(△)減	△874	243
契約負債の純増減(△)	640	11,060
その他	△2,936	△3,768
利息及び配当金の受取額	1,105	1,171
利息の支払額	△298	△254
法人所得税の支払額	△22,577	△35,427
営業活動によるキャッシュ・フロー	76,461	83,690
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△41,806	△45,070
差入保証金の差入による支出	△61	△87
差入保証金の回収による収入	158	645
その他	△1,127	△399
投資活動によるキャッシュ・フロー	△42,836	△44,911
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	△5,635	△5,348
配当金の支払額	△18,280	△24,712
その他	△7	△5
財務活動によるキャッシュ・フロー	△23,922	△50,065
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,244	3,834
現金及び現金同等物の純増減額	11,947	△7,452
現金及び現金同等物の期首残高	273,747	294,216
現金及び現金同等物の四半期末残高	285,694	286,764

(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3四半期連結累計期間（自 2024年4月1日 至 2024年12月31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	228,442	13,718	30,433	36,164	2,072	—	310,829
セグメント間の内部売上高	440	917	11	251	205	△1,824	—
計	228,882	14,635	30,444	36,415	2,277	△1,824	310,829
事業利益	80,817	3,249	4,723	1,877	△667	△2,856	87,143
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△443
営業利益	—	—	—	—	—	—	86,700
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,605
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	485
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	88,790

当第3四半期連結累計期間（自 2025年4月1日 至 2025年12月31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	265,673	15,726	28,697	36,998	5,926	—	353,020
セグメント間の内部売上高	502	749	11	254	234	△1,750	—
計	266,175	16,475	28,708	37,252	6,160	△1,750	353,020
事業利益	96,479	3,578	1,821	2,749	870	△3,680	101,817
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△29
営業利益	—	—	—	—	—	—	101,788
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	2,125
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	1,129
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	105,042

(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. 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. 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、当第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、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四半期連結累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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
日本	219,147	251,420
米国	56,095	60,607
欧州	21,910	25,501
アジア・オセアニア	13,677	15,492
連結計	310,829	353,020

(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。