

2025年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2025年1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
 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3四半期の連結業績（2024年4月1日～2024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	%
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
2024年3月期第3四半期	253,096	11.6	62,821	53.0	59,608	58.9	61,501	60.3	44,495	61.4	44,495	61.4

(参考) 四半期包括利益合計額 2025年3月期第3四半期 66,194百万円 (37.6%) 2024年3月期第3四半期 48,104百万円 (52.7%)

(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3四半期	465.56	465.56
2024年3月期第3四半期	328.23	328.23

(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3四半期	649,714	475,265	475,249	73.1
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）	-	-	-	89.00	155.00

(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. 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	412,000	14.3	108,000	22.4	100,000	24.6	100,000	20.9	70,000	18.3	516.39

(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）	2025年3月期3Q	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3Q	7,942,768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3Q	135,557,494株	2024年3月期3Q	135,558,479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、2025年1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、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やアメリカの政策動向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、第3四半期3か月の売上高、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がいずれも四半期における最高値となりました。さらに、当第3四半期連結累計期間においても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3,108億2千9百万円（前年同期比22.8%増）、事業利益は871億4千3百万円（前年同期比38.7%増）、営業利益は867億円（前年同期比45.5%増）、税引前四半期利益は887億9千万円（前年同期比44.4%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は631億1千万円（前年同期比41.8%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）要約表

	前第3四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	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	173,369	228,882	32.0
アミューズメント事業	16,320	16,912	3.6
ゲーミング&システム事業	29,606	30,444	2.8
スポーツ事業	35,571	36,415	2.4
消去	△1,770	△1,824	—
連結合計	253,096	310,829	22.8

(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家庭用ゲームにおいては、世界中で人気を博したサイ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。世界累計出荷本数が100万本を突破し、引き続き出荷本数を伸ばしております（1月時点では200万本を突破）。最先端の技術によりグラフィックスとサウンドを進化させたことで没入感のあるプレーを体験いただけます。大谷翔平選手がKONAMI野球アンバサダーを務める野球ゲームでは、「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、メジャーリーグ（MLB）全30球団とそのホーム球場、大谷翔平選手をはじめとした実在選手たちをリアルなグラフィックスで搭載した「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）」を日本・アメリカを含む10の国と地域で配信開始いたしました。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。

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™」が世界累計8億ダウンロードを突破し、引き続き好調な推移となっております。リオネル メッシ選手、ネイマール選手に加えて、ルイス スアレス選手が新たに「eFootball™」アンバサダーに就任し、かつてFC バルセロナの黄金時代を築いた3選手がゲーム内で再集結いたしました。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。また、遊戯王カードゲームでは引き続き25周年記念プロジェクトを展開し、多くのお客様にご好評をいただいております。

eスポーツにおいては、世界野球ソフトボール連盟 (WBC) 公式野球ゲーム「WBC eBASEBALL™パワフルプロ野球」を競技タイトルとする「WBC e プレミア12 2024」の決勝戦が東京ドームで行われました。また、「eFootball™」を競技タイトルとした国際サッカー連盟 (FIFA®) 主催のeスポーツ世界大会「FIFAE World Cup 2024™」がサウジアラビアで開催されました。1,400万人以上のプレーヤーが参加したオンライン予選を勝ち抜いた各国の代表選手が、初代チャンピオンの座をかけて白熱した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 2024 SAGA」で行われた「eFootball™」部門の決勝戦や、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」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2,288億8千2百万円（前年同期比32.0%増）となり、事業利益は808億1千7百万円（前年同期比44.6%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メダルゲームにおいては、「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」、「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」が引き続き販売台数を伸ばしております。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」を市場に投入いたしました。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を収集し育成をお楽しみいただける「モンスター烈伝 オレカバトル」の最新作です。さらに、「beatmania IIDX」シリーズの最新作「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)」が稼働を開始いたしました。音楽が持つ「はじけるような明るさ」をイメージしたテーマへ刷新し、新たなビジュアルと個性豊かなキャラクターにより、ゲームの世界へ引き込まれる演出が展開されます。また、幅広い世代に愛される「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)」の販売を開始いたしました。プライズゲームにおいては、アニメ「遊☆戯☆王」シリーズや「メタルギア」シリーズなどの多彩なグッズをアミューズメント景品として新たに投入いたしました。オンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」では、ここでもか手に入らない「ボンバーガール」や「クイズマジックアカデミー」などのプレミアムなグッズを展開し、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、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した。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!～」が稼働を開始いたしました。

eスポーツでは、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 4-」において、「beatmania IIDX」、「DanceDanceRevolution」のファイナルが行われ、それぞれの試合後には「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、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は169億1千2百万円（前年同期比3.6%増）となり、事業利益は25億8千2百万円（前年同期比16.2%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 フォーティスリーパイブスリー)」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、北米市場において人気タイトル「Lucky Honeycomb™ (ラッキー ハニーコム)」や今期市場に投入した「Charms Full Link™ (チャームズ フル リンク)」シリーズが販売に貢献しました。また、10月に米国ラスベガスで開催された業界最大のイベント「Global Gaming Expo」で話題となった「Bingo Frenzy Stampede™ (ビンゴ フレンジー スタンプード)」シリーズが高稼働を記録しております。豪州市場においては、新たなボーナス機能を搭載した新シリーズ「Fortune Hearts™ (フォーチュン ハーツ)」が市場で人気を博し、販売数を伸ばしております。

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。

なお、前第3四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3四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3四半期連結累計期間の売上高は304億4千4百万円（前年同期比2.8%増）となり、事業利益は47億2千3百万円（前年同期比3.2%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スタジオプログラムの大規模イベント「UNITED FEEL 2024」を引き続き全国各地のコナミスポーツクラブで開催しております。人気インストラクターが登場し、より多くの方々にお楽しみいただけるプログラムとなっております。

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。大人向けスクールにおいてもお客様の技術の向上をサポートする取り組みを実施しております。テニススクールでは、日本国内では数少ない「S級エリートコーチ」の資格を持つプロ選手によるレッスン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)」においては、東京都、神奈川県に25店舗を新たにオープンしたほか、関西初出店となる「Pilates Mirror 高槻」を大阪府高槻市にオープンし、合計49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、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。

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を拡大しております。

コナミスポーツ株式会社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」を開催いたしました。「ジャザサイズ」の創始者をはじめとしたスペシャルゲストをアメリカから迎え、大きな盛り上がりを見せました。

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、2024年8月より会費改定を実施いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は364億1千5百万円（前年同期比2.4%増）となり、事業利益は18億7千7百万円（前年同期比9.7%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438億6千4百万円増加し、6,497億1千4百万円となりました。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配当金の支払いがあったものの、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40億2千3百万円減少し、1,744億4千9百万円となりました。これは主として、未払法人所得税が増加した一方で、その他の金融負債や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478億8千7百万円増加し、4,752億6千5百万円となりました。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2.6ポイント増加し、73.1%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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	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	64,494	76,461	11,967
投資活動によるキャッシュ・フロー	△25,372	△42,836	△17,464
財務活動によるキャッシュ・フロー	△22,359	△23,922	△1,563
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,257	2,244	△13
現金及び現金同等物の純増減額	19,020	11,947	△7,073
現金及び現金同等物の期末残高	238,283	285,694	47,411

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119億4千7百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末には2,856億9千4百万円となりました。

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、764億6千1百万円（前年同期比18.6%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、428億3千6百万円（前年同期比68.8%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、239億2千2百万円（前年同期比7.0%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、遊戯王カードゲーム25周年を記念した家庭用ゲーム「遊戯王 アーリーデイズコレクション」をNintendo Switch[™]及びSteam[®]向けに発売いたします。遊戯王デジタルゲームの初期タイトルを14タイトル収録し、本商品ならではの機能を搭載予定です。また、KONAMIのオリジナルRPGシリーズの1作目として人気を博した「幻想水滸伝」とその続編「幻想水滸伝II」の2作品を収録した「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」の発売を予定しております。

継続した取り組みとして「メタルギア」シリーズでは、最新のグラフィックスと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の制作を進めております。世界同時配信番組「SILENT HILL Transmission」等を通して最新の情報をアップデートしてまいります。

「eFootball[™]」、「プロ野球スピリッツA (エース)」、「遊戯王 マスターデュエル」に加えて、「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)」など、配信中の各タイトルにおいては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 2025」の開催を発表いたしました。全プレイヤーが参加可能な「eFootball[™] Championship 2025 Open」と、オフィシャルパートナーシップを締結しているクラブのファンNo.1を決める「eFootball[™] Championship 2025 Club Event」の2つの大会を実施いたします。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 チャンピオンシップ」が1月に開幕いたします。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。

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全てがデジタルポケットに進化し、より多彩な演出でプレーを盛り上げます。また、人気競馬ゲームの最新作「GI-WorldClassic GLORY (ジーワン ワールドクラシック グローリー)」を市場に投入いたします。競走馬の育成に加えて騎手との親密度を上げる要素などが追加されました。アミューズメント施設向けビデオゲームにおいては、「GITADORA」シリーズの最新作「GITADORA -ARENA MODEL- (ギタドラ アリーナ モデル)」が稼働を開始いたします。大きなメインモニターに左右のサブモニターを備えた三面ディスプレイとグレードアップした音響などで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。

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」をスマスロ機として市場に投入いたします。より多くの方々楽しんでいただける新たなラインアップを制作していく予定です。

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、「Charms Full Link[™] (チャームズ フル リンク)」や「Unwooly Riches[™] (アンウーリー リッチズ)」、「Bingo Frenzy Stampede[™] (ビンゴ フレンジー スタンプード)」など、市場から高い評価をいただいているシリーズの展開を進めてまいります。

事業領域を拡大する取り組みとして、クラスII機器の展開を拡大してまいります。また、VLT (ビデオ・ロトリー・ターミナル) 機器をイリノイ州の大手オペレーター向けに順次出荷しているほか、カナダのブリティッシュコロンビア州において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

シップ)を納入する独占契約を獲得しております。これらに加え、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への展開などを進めてまいります。

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。

(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。

子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することを発表いたしました。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。

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、神奈川県において新たに4店舗をオープンし、合計50店舗を突破いたします。このほか、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。

受託事業におきましては、2025年4月から東京都豊島区、中野区、埼玉県新座市、大阪府泉大津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ております。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、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な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、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ていることに加え、家庭用ゲームの新作「SILENT HILL 2」の販売が計画を上回る見込みとなったことなどにより、下記の通り修正いたしました。詳細につきましては、本日(2025年1月31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。

<2025年3月期通期連結業績見通し>

(単位：百万円)

	2025年3月期見通し		2024年3月期実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高	380,000	412,000	360,314	14.3%
事業利益	92,500	108,000	88,212	22.4%
営業利益	84,500	100,000	80,262	24.6%
税引前利益	84,500	100,000	82,685	20.9%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	59,500	70,000	59,171	18.3%

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で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3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	273,747	285,694
営業債権及びその他の債権	43,887	51,095
棚卸資産	13,764	14,275
未収法人所得税	603	518
その他の流動資産	11,859	13,506
流動資産合計	343,860	365,088
非流動資産		
有形固定資産	154,454	166,566
のれん及び無形資産	57,226	64,783
持分法で会計処理されている投資	3,456	4,693
その他の投資	1,768	1,752
その他の金融資産	15,300	17,572
繰延税金資産	28,275	28,111
その他の非流動資産	1,511	1,149
非流動資産合計	261,990	284,626
資産合計	605,850	649,714
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	—	19,990
その他の金融負債	9,263	8,804
営業債務及びその他の債務	44,257	41,785
未払法人所得税	10,615	12,960
その他の流動負債	21,791	22,117
流動負債合計	85,926	105,656
非流動負債		
社債及び借入金	59,862	39,905
その他の金融負債	20,262	16,421
引当金	9,527	9,259
繰延税金負債	1,192	1,340
その他の非流動負債	1,703	1,868
非流動負債合計	92,546	68,793
負債合計	178,472	174,449
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,603	△21,610
その他の資本の構成要素	20,625	23,709
利益剰余金	302,797	347,607
親会社の所有者に帰属する持分合計	427,362	475,249
非支配持分	16	16
資本合計	427,378	475,265
負債及び資本合計	605,850	649,714

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	80,800	92,763
サービス及びその他の収入	172,296	218,066
売上高及び営業収入合計	253,096	310,829
売上原価		
製品売上原価	△37,861	△43,302
サービス及びその他の原価	△102,871	△120,208
売上原価合計	△140,732	△163,510
売上総利益	112,364	147,319
販売費及び一般管理費	△49,543	△60,176
その他の収益及びその他の費用	△3,213	△443
営業利益	59,608	86,700
金融収益	2,012	1,984
金融費用	△489	△379
持分法による投資利益	370	485
税引前四半期利益	61,501	88,790
法人所得税	△17,006	△25,680
四半期利益	44,495	63,110
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	44,495	63,110
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)	328.23	465.56
希薄化後(円)	328.23	465.56

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
四半期利益	44,495	63,110
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	△234	△11
純損益に振り替えられることのない項目合計	△234	△11
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	3,843	3,095
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	3,843	3,095
その他の包括利益合計	3,609	3,084
四半期包括利益	48,104	66,194
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	48,104	66,194
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					44,495	44,495	0	44,495
その他の包括利益				3,609		3,609		3,609
四半期包括利益合計	—	—	—	3,609	44,495	48,104	0	48,104
自己株式の取得			△4			△4		△4
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	△4	—	△16,809	△16,813	—	△16,813
2023年12月31日残高	47,399	78,144	△21,598	15,489	288,121	407,555	15	407,570

	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

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	44,495	63,110
減価償却費及び償却費	15,955	21,202
減損損失	810	506
受取利息及び受取配当金	△922	△1,058
支払利息	468	359
固定資産除売却損益(△)	2,478	21
持分法による投資損益(△)	△370	△485
法人所得税	17,006	25,680
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△3,404	△6,660
棚卸資産の純増(△)減	△2,642	△74
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	1,142	△1,200
前払費用の純増(△)減	△946	△874
契約負債の純増減(△)	5,440	640
その他	△3,735	△2,936
利息及び配当金の受取額	890	1,105
利息の支払額	△382	△298
法人所得税の支払額	△11,789	△22,577
営業活動によるキャッシュ・フロー	64,494	76,461
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△25,498	△41,806
差入保証金の差入による支出	△78	△61
差入保証金の回収による収入	261	158
その他	△57	△1,127
投資活動によるキャッシュ・フロー	△25,372	△42,836
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	△5,565	△5,635
配当金の支払額	△16,789	△18,280
その他	△5	△7
財務活動によるキャッシュ・フロー	△22,359	△23,922
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,257	2,244
現金及び現金同等物の純増減額	19,020	11,947
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	238,283	285,694

(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 2023年4月1日 至 2023年12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	172,840	15,193	29,517	35,546	253,096	—	253,096
セグメント間の内部売上高	529	1,127	89	25	1,770	△1,770	—
計	173,369	16,320	29,606	35,571	254,866	△1,770	253,096
事業利益	55,902	2,222	4,878	2,079	65,081	△2,260	62,821
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△3,213
営業利益	—	—	—	—	—	—	59,608
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,523
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	370
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	61,501

当第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					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	228,442	15,790	30,433	36,164	310,829	—	310,829
セグメント間の内部売上高	440	1,122	11	251	1,824	△1,824	—
計	228,882	16,912	30,444	36,415	312,653	△1,824	310,829
事業利益	80,817	2,582	4,723	1,877	89,999	△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

(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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
日本	175,393	219,147
米国	48,740	56,095
欧州	16,008	21,910
アジア・オセアニア	12,955	13,677
連結計	253,096	310,829

(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。