

セガサミーホールディングス株式会社 SEGA SAMMY HOLDINGS INC.  
2026年3月期 Q2決算補足データ集 Data Appendix (FY2026/3 Q2 )



2025/11/7

■損益 Profit and Loss

(十億円 Billion yen)		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
エンタテインメント コンテンツ Entertainment Contents	売上高 Sales	54.1	67.6	98.7	99.4	72.5	69.2	96.9	82.9	67.7	81.1	121.7	220.4	319.8	141.7	238.6	321.5	148.8	336.0
	コンシューマ Consumer	34.0	44.4	70.7	74.9	51.3	44.3	69.2	52.0	44.6	55.4	78.4	149.1	224.0	95.6	164.8	216.8	100.0	230.0
	映像 Animation	4.6	5.6	7.1	6.6	5.9	5.3	7.6	9.2	7.0	7.8	10.2	17.3	23.9	11.2	18.8	28.0	14.8	27.5
	AM* & TOY	15.4	17.6	21.0	17.8	15.3	19.5	20.0	21.8	16.0	18.0	33.0	54.0	71.8	34.8	54.8	76.6	34.0	78.5
	営業利益 Operating Income	4.3	3.6	11.7	10.3	11.8	6.9	15.9	6.2	7.1	8.8	7.9	19.6	29.9	18.7	34.6	40.8	15.9	39.5
	コンシューマ Consumer	2.5	0.6	8.5	10.3	8.9	3.5	12.7	3.0	5.2	4.5	3.1	11.6	21.9	12.4	25.1	28.1	9.7	27.0
	映像 Animation	0.9	1.8	1.6	1.3	2.4	1.9	2.2	2.3	1.4	3.1	2.7	4.3	5.6	4.3	6.5	8.8	4.5	6.5
	AM* & TOY	0.8	1.2	1.6	-1.3	0.5	1.3	1.1	0.9	0.4	1.2	2.0	3.6	2.3	1.8	2.9	3.8	1.6	6.0
	営業外収益 Non-operating income	0.3	1.2	0.2	0.8	1.1	0.6	2.5	-0.6	0.9	0.9	1.5	1.7	2.5	1.7	4.2	3.6	1.8	2.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.3	0.0	1.2	0.1	0.4	1.7	-0.7	1.2	3.1	-0.8	0.3	1.5	1.6	2.1	1.4	2.6	2.3	1.5
	経常利益 Ordinary Income	4.4	4.7	10.8	11.0	12.5	5.8	19.2	4.3	5.0	10.5	9.1	19.9	30.8	18.3	37.5	41.8	15.5	40.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	5.0	-2.3	11.8	7.5	15.7	2.9	21.9	7.6	7.9	13.3	2.7	14.5	22.0	18.6	40.5	48.1	21.2	50.0
遊技機 Pachislot & Pachinko	売上高 Sales	50.5	42.0	26.2	14.5	28.8	35.9	11.7	20.7	11.0	30.8	92.5	118.7	133.2	64.7	76.4	97.1	41.8	130.0
	パチスロ Pachislot	31.5	33.1	16.7	7.4	17.4	10.8	6.9	5.9	0.0	16.0	64.6	81.3	88.7	28.2	35.1	41.0	16.0	73.1
	パチンコ Pachinko	16.4	7.1	7.1	4.9	9.0	22.4	2.2	11.8	7.7	11.7	23.5	30.6	35.5	31.4	33.6	45.4	19.4	45.6
	その他/消去等 Other / Elimination	2.6	1.8	2.4	2.2	2.4	2.7	2.6	3.0	3.3	3.1	4.4	6.8	9.0	5.1	7.7	10.7	6.4	11.3
	営業利益 Operating Income	21.6	17.5	6.5	-4.0	10.5	10.7	-2.0	0.8	-3.8	6.8	39.1	45.6	41.6	21.2	19.2	20.0	3.0	28.5
	営業外収益 Non-operating income	0.1	0.1	0.3	-0.1	0.2	0.1	0.2	0.4	0.1	0.3	0.2	0.5	0.4	0.3	0.5	0.9	0.4	1.5
	営業外費用 Non-operating expenses	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	経常利益 Ordinary Income	21.7	17.6	6.8	-4.2	10.7	10.8	-1.8	1.2	-3.6	7.1	39.3	46.1	41.9	21.5	19.7	20.9	3.5	30.0
ゲーミング Gaming	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	22.3	18.3	7.5	-3.6	11.4	11.8	-1.0	2.0	-2.8	6.2	40.6	48.1	44.5	23.2	22.2	24.2	3.4	33.0
	売上高 Sales	0.3	0.3	0.3	1.0	0.6	1.2	1.3	2.3	1.3	7.2	0.6	0.9	1.9	1.8	3.1	5.4	8.5	6.0
	営業利益 Operating Income	-0.5	-0.4	-0.6	-0.2	-0.3	-0.7	-0.1	0.4	-0.8	-2.2	-0.9	-1.5	-1.7	-1.0	-1.1	-0.7	-3.0	-1.5
	営業外収益 Non-operating income	0.3	0.7	0.5	-0.1	1.4	-0.3	1.0	1.1	1.2	1.5	1.0	1.5	1.4	1.1	2.1	3.2	2.7	1.8
	営業外費用 Non-operating expenses	0.0	0.0	0.1	0.0	0.1	0.3	-0.3	0.1	0.2	0.2	0.0	0.1	0.1	0.4	0.1	0.2	0.4	0.3
	経常利益 Ordinary Income	-0.2	0.2	-0.1	-0.3	0.9	-1.1	1.1	1.2	0.1	-0.8	0.0	-0.1	-0.4	-0.2	0.9	2.1	-0.7	0.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	-0.2	0.2	-0.1	-0.3	0.7	-1.5	0.8	1.0	0.1	-1.4	0.0	-0.1	-0.4	-0.8	0.0	1.0	-1.3	-2.5
	売上高 Sales	3.3	3.5	3.7	3.5	2.8	0.6	0.8	0.7	1.0	1.0	6.8	10.5	14.0	3.4	4.2	4.9	2.0	3.0
その他/消去等 Other / Elimination	営業利益 Operating Income	-2.7	-3.4	-2.5	-3.3	-2.7	-3.4	-2.9	-3.0	-3.0	-2.9	-6.1	-8.6	-11.9	-6.1	-9.0	-12.0	-5.9	-13.5
	営業外収益 Non-operating income	0.5	-0.1	0.7	0.4	0.4	0.9	-0.1	0.8	0.1	-0.2	0.4	1.1	1.5	1.3	1.2	2.0	-0.1	-1.3
	営業外費用 Non-operating expenses	0.5	0.3	0.2	1.1	0.2	1.4	-0.8	1.1	0.6	0.8	0.8	1.0	2.1	1.6	0.8	1.9	1.4	-0.8
	経常利益 Ordinary Income	-2.9	-3.5	-2.2	-4.0	-2.3	-4.3	-2.1	-3.0	-3.6	-3.9	-6.4	-8.6	-12.6	-6.6	-8.7	-11.7	-7.5	-14.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	-2.4	-3.4	-1.9	-3.7	-2.0	-4.2	-2.0	-2.9	-3.8	-3.6	-5.8	-7.7	-11.4	-6.2	-8.2	-11.1	-7.4	-13.0
	売上高 Sales	108.2	113.4	128.9	118.4	104.7	106.9	110.7	106.6	81.0	120.1	221.6	350.5	468.9	211.6	322.3	428.9	201.1	475.0
連結 Consolidated total	営業利益 Operating Income	22.7	17.3	15.1	2.7	19.3	13.5	10.9	4.4	-0.5	10.5	40.0	55.1	57.8	32.8	43.7	48.1	10.0	53.0
	営業外収益 Non-operating income	1.2	1.9	1.7	1.0	3.1	1.3	3.6	1.7	2.3	2.5	3.1	4.8	5.8	4.4	8.0	9.7	4.8	4.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.8	0.3	1.5	1.3	0.7	3.4	-1.8	2.4	3.9	0.2	1.1	2.6	3.9	4.1	2.3	4.7	4.1	1.0
	経常利益 Ordinary Income	23.0	19.0	15.3	2.4	21.8	11.2	16.4	3.7	-2.1	12.9	42.0	57.3	59.7	33.0	49.4	53.1	10.8	56.0
	特別利益 Extraordinary income	0.0	0.2	0.2	0.9	8.8	0.2	0.1	0.9	0.0	0.0	0.2	0.4	1.3	9.0	9.1	10.0	0.0	0.0
	特別損失 Extraordinary losses	0.6	9.1	2.0	7.5	0.2	6.6	0.6	0.9	0.4	4.0	9.7	11.7	19.2	6.8	7.4	8.3	4.4	2.5
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	24.7	12.8	17.3	-0.1	25.8	9.0	19.7	7.7	1.4	14.5	37.5	54.8	54.7	34.8	54.5	62.2	15.9	67.5
	税金等調整前当期純利益 Income before income taxes	22.5	10.0	13.6	-4.2	30.4	4.9	15.8	3.7	-2.5	8.9	32.5	46.1	41.8	35.3	51.1	54.8	6.4	53.5
	親会社株主に帰属する当期純利益 Profit attributable to owners of parent	17.2	5.9	12.4	-2.3	24.5	5.8	11.4	3.3	-3.3	6.0	23.1	35.5	33.0	30.3	41.7	45.0	2.7	37.5

\*AM = アミューズメント機器 Amusement Machine

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施 Results for FY2024/3 have been retroactively adjusted due to the change in segment classifications

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、2025/3期より「売上高」に計上。また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行った為、2024/3期の売上高、営業利益を遡及して変更。

Allocated revenue related to investments in film production in the U.S. previously recorded as "Non-operating income" is recorded in "Sales" from FY2025/3. In addition, the provisional accounting treatment for business combination has been determined, sales and operating income for FY2024/3 have been retroactively changed.

■主要経費・設備投資 Major Expenses / Capital Expenditure

(十億円 Billion yen)		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
エンタテインメントコンテンツ Entertainment Contents	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	12.5	17.5	27.8	25.3	16.6	14.1	18.6	19.6	15.3	15.9	30.0	57.8	83.1	30.7	49.3	68.9	31.2	70.4
	広告宣伝費 Advertising	3.1	6.0	11.1	11.4	4.5	7.1	8.7	6.7	5.1	8.8	9.1	20.2	31.6	11.6	20.3	27.0	13.9	28.9
	減価償却費 Depreciation	0.9	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.3	1.1	1.1	2.0	3.2	4.4	2.2	3.3	4.6	2.2	4.6
	設備投資 Cap-ex	1.9	1.2	1.4	1.1	1.3	1.8	1.3	3.2	2.3	1.9	3.1	4.5	5.6	3.1	4.4	7.6	4.2	6.5
遊技機 Pachislot & Pachinko	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	2.9	3.3	3.4	4.8	2.8	3.4	3.4	3.9	3.2	3.6	6.2	9.6	14.4	6.2	9.6	13.5	6.8	14.2
	広告宣伝費 Advertising	0.7	0.7	0.5	1.0	0.7	1.3	0.7	0.7	0.4	1.3	1.4	1.9	2.9	2.0	2.7	3.4	1.7	4.2
	減価償却費 Depreciation	0.5	0.7	0.6	0.8	0.7	0.7	0.7	0.6	0.6	0.6	1.2	1.8	2.6	1.4	2.1	2.7	1.2	2.5
	設備投資 Cap-ex	0.7	1.0	1.2	1.0	1.1	0.9	1.2	1.7	1.3	1.3	1.7	2.9	3.9	2.0	3.2	4.9	2.6	8.1
ゲーミング Gaming	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.3	0.2	1.9	0.4	0.6	0.7	0.4	0.6	0.9	2.1	1.6
	広告宣伝費 Advertising	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.8	0.1
	減価償却費 Depreciation	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0
	設備投資 Cap-ex	0.0	0.2	0.0	0.2	0.4	0.5	0.8	0.4	0.1	0.7	0.2	0.2	0.4	0.9	1.7	2.1	0.8	2.5
その他/消去等 Other / Elimination	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	0.1	-0.1	-0.1	0.1	0.1	-0.1	0.1	-0.1	0.1	0.0	0.0	-0.1	0.0	0.0	0.1	0.0	0.1	0.1
	広告宣伝費 Advertising	0.4	0.7	0.2	0.4	0.2	0.6	0.2	0.1	0.3	0.4	1.1	1.3	1.7	0.8	1.0	1.1	0.7	1.3
	減価償却費 Depreciation	0.5	0.3	0.4	0.3	0.3	0.3	0.2	0.3	0.3	0.3	0.8	1.2	1.5	0.6	0.8	1.1	0.6	1.1
	設備投資 Cap-ex	0.4	0.2	0.7	0.4	0.5	0.3	0.1	0.4	0.4	0.4	0.6	1.3	1.7	0.8	0.9	1.3	0.8	1.7
連結 Consolidated total	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	15.7	20.9	31.3	30.3	19.7	17.6	22.3	23.7	18.8	21.4	36.6	67.9	98.2	37.3	59.6	83.3	40.2	86.3
	広告宣伝費 Advertising	4.2	7.4	11.8	12.8	5.4	9.0	9.6	7.6	5.8	11.3	11.6	23.4	36.2	14.4	24.0	31.6	17.1	34.5
	減価償却費 Depreciation	1.9	2.1	2.2	2.3	2.1	2.1	2.0	2.2	2.0	2.2	4.0	6.2	8.5	4.2	6.2	8.4	4.2	8.2
	設備投資 Cap-ex	3.0	2.6	3.3	2.7	3.3	3.5	3.4	5.7	4.1	4.3	5.6	8.9	11.6	6.8	10.2	15.9	8.4	18.8

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施 Results for FY2024/3 have been retroactively adjusted due to the change in segment classifications

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

Number of employees (Full-time employees and permanent contract employees \*excludes the No. of temporary employees)

(人 Employees)		FY2024/3 Q4	FY2025/3				FY2026/3	
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
エンタテインメントコンテンツ Entertainment Contents		6,361	6,562	6,449	6,399	6,391	6,576	6,557
遊技機 Pachislot & Pachinko		1,057	1,089	1,121	1,122	1,127	1,165	1,164
ゲーミング Gaming		91	97	98	104	104	927	909
全社・他 Others		1,114	503	502	519	525	540	545
連結 Consolidated total		8,623	8,251	8,170	8,144	8,147	9,208	9,175
海外人員比率 Overseas personnel ratio		27.7%	28.8%	27.3%	26.0%	25.8%	31.7%	31.8%
開発人員比率 R&D personnel ratio *		51.8%	54.4%	54.2%	53.0%	53.0%	55.6%	55.2%

\*開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は2026/3 Q1より反映 Changes due to the incorporation of Rovio into group company to R&D personnel ratio is reflected from FY2026/3 Q1

■コンシューマ売上内訳 Consumer Sales Breakdown

(十億円 Billion yen)		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
コンシューマ	合計 Total	34.0	44.4	70.7	74.9	51.3	44.3	69.2	52.0	44.6	55.4	78.4	149.1	224.0	95.6	164.8	216.8	100.0	230.0
Consumer Sales	国内 Domestic	14.5	17.7	19.7	25.1	20.1	16.3	21.7	17.4	15.1	19.9	32.2	51.9	77.0	36.4	58.1	75.5	35.0	75.0
	海外 Overseas	19.3	26.5	50.6	49.6	31.1	27.7	47.5	34.6	29.5	35.3	45.8	96.4	146.0	58.8	106.3	140.9	64.8	155.0
	海外比率 Overseas sales ratio	56.8%	59.7%	71.6%	66.2%	60.6%	62.5%	68.6%	66.5%	66.1%	63.7%	58.4%	64.7%	65.2%	61.5%	64.5%	65.0%	64.8%	67.4%
	その他/消去 Other / Elimination	0.2	0.2	0.4	0.2	0.1	0.3	0.0	0.0	0.0	0.2	0.4	0.8	1.0	0.4	0.4	0.4	0.2	-
内訳 Breakdown	フルゲーム Full Games	11.0	12.4	29.8	34.9	15.2	12.5	31.5	17.2	11.5	15.3	23.4	53.2	88.1	27.7	59.2	76.4	26.8	78.1
	新作 New titles	2.5	3.7	21.3	27.5	3.9	1.7	19.7	8.2	2.6	6.1	6.2	27.5	55.0	5.6	25.3	33.5	8.7	33.5
	日本 Japan	0.7	0.1	3.6	8.5	1.2	0.2	3.1	1.6	0.9	0.5	0.8	4.4	12.9	1.4	4.5	6.1	1.4	4.8
	アジア Asia	0.1	0.2	2.2	4.9	0.4	0.4	2.0	1.3	0.2	0.4	0.3	2.5	7.4	0.8	2.8	4.1	0.6	4.4
	欧米 NA / EU	1.5	3.5	15.5	14.2	2.2	1.1	14.7	5.1	1.4	5.2	5.0	20.5	34.7	3.3	18.0	23.1	6.6	24.2
	リピート Repeat sales	8.5	8.6	8.6	7.3	11.2	10.9	11.8	8.9	8.8	9.2	17.1	25.7	33.0	22.1	33.9	42.8	18.0	44.5
	日本 Japan	1.0	1.0	1.0	0.9	1.6	1.2	1.1	1.0	1.1	1.2	2.0	3.0	3.9	2.8	3.9	4.9	2.3	4.6
	アジア Asia	1.0	1.6	1.2	1.6	2.1	2.0	1.6	1.5	1.2	1.3	2.6	3.8	5.4	4.1	5.7	7.2	2.5	7.7
	欧米 NA / EU	6.3	6.1	6.3	4.9	7.5	7.6	9.1	6.5	6.5	6.7	12.4	18.7	23.6	15.1	24.2	30.7	13.2	32.1
	海外売上比率 Overseas sales ratio	80.9%	91.9%	84.6%	73.4%	80.3%	88.8%	87.0%	83.7%	80.9%	88.9%	86.8%	85.5%	80.7%	84.1%	85.6%	85.2%	85.4%	87.6%
	ダウンロード比率 Download sales ratio	57.1%	52.3%	59.0%	89.3%	72.2%	80.4%	66.3%	78.2%	73.1%	71.0%	54.6%	57.1%	69.8%	75.9%	70.8%	72.5%	71.9%	78.2%
	F2P	12.5	14.4	13.2	13.8	11.0	12.1	11.6	12.4	11.5	15.4	26.9	40.1	53.9	23.1	34.7	47.1	26.9	67.0
	日本 Japan	10.8	12.6	11.4	12.2	9.6	10.8	10.0	10.7	10.1	14.0	23.4	34.8	47.0	20.4	30.4	41.1	24.1	58.5
	アジア Asia	-	-	-	0.1	-	-	0.1	0.0	-	-	-	-	0.1	-	0.1	0.1	-	2.6
	欧米 NA / EU	1.7	1.7	1.7	1.6	1.3	1.3	1.5	1.7	1.4	1.3	3.4	5.1	6.7	2.6	4.1	5.8	2.7	5.8
	その他 Other	10.5	17.6	27.7	26.2	25.1	19.7	26.1	22.4	21.6	24.7	28.1	55.8	82.0	44.8	70.9	93.3	46.3	84.9
	Rovio	-	3.4	9.6	8.5	8.7	8.3	8.8	7.9	7.1	6.9	3.4	13.0	21.5	17.0	25.8	33.7	14.0	41.8
	ライセンス収入 & サブスク Licensing revenue & Subscription	2.5	6.8	7.0	3.6	4.8	4.7	6.2	5.6	8.5	4.9	9.3	16.3	19.9	9.5	15.7	21.3	13.4	24.8
	為替影響 Impact of foreign exchange	1.4	2.5	6.0	5.5	2.7	0.9	3.1	1.8	-0.3	0.4	3.9	9.9	15.4	3.6	6.7	8.5	0.1	-
	その他 Other	6.6	4.9	5.1	8.6	8.9	5.8	8.0	7.1	6.3	12.5	11.5	16.6	25.2	14.7	22.7	29.8	18.8	18.3

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施 Results for FY2024/3 have been retroactively adjusted due to the change in segment classifications

※2026/3期計画を再精査し、一部変更 Reexamined the forecast for FY2026/3 and made some changes

■ 販売タイトル数・販売本数（フルゲーム） Number of Titles, Unit Sales (Full Game)

		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
タイトル数	日本 Japan	2	1	5	3	2	0	2	2	1	2	3	8	11	2	4	6	3	5
No. of titles	アジア Asia	2	1	6	3	2	0	2	2	1	2	3	9	12	2	4	6	3	5
	欧米 NA / EU	2	1	7	3	2	0	2	2	1	2	3	10	13	2	4	6	3	6
販売本数（千本）	合計 Total	4,870	5,650	8,580	8,790	5,860	6,530	12,420	6,640	4,940	5,900	10,520	19,100	27,890	12,390	24,810	31,450	10,840	30,090
Unit sales (Thousand)	新作 New titles total	740	920	3,610	3,960	710	310	3,770	1,780	610	1,200	1,660	5,270	9,230	1,020	4,790	6,570	1,810	6,070
	日本 Japan	160	30	580	1,080	160	30	470	320	210	110	190	770	1,850	190	660	980	320	980
	アジア Asia	40	60	390	860	80	80	430	370	50	110	100	490	1,350	160	590	960	160	1,070
	欧米 NA / EU	540	820	2,640	2,010	460	200	2,870	1,090	330	1,000	1,360	4,000	6,010	660	3,530	4,620	1,330	4,010
	リピート Repeat sales total	4,120	4,730	4,980	4,830	5,140	6,230	8,640	4,860	4,320	4,700	8,850	13,830	18,660	11,370	20,010	24,870	9,020	24,010
	日本 Japan	430	400	450	650	500	480	490	410	380	440	830	1,280	1,930	980	1,470	1,880	820	1,870
	アジア Asia	470	750	640	960	980	1,090	910	800	620	740	1,220	1,860	2,820	2,070	2,980	3,780	1,360	3,730
	欧米 NA / EU	3,210	3,580	3,890	3,230	3,660	4,650	7,250	3,650	3,310	3,520	6,790	10,680	13,910	8,310	15,560	19,210	6,830	18,400

■ 主要IPの販売本数（フルゲーム） Unit sales of major IPs(Full Game)

(千本 Thousand)		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	
	SONICシリーズ Sonic series	1,220	1,490	2,340	870	670	860	3,450	1,560	770	1,470	2,710	5,050	5,920	1,530	4,980	6,540	2,240	
	Total Warシリーズ Total War series	310	560	620	420	530	710	770	450	910	860	870	1,490	1,910	1,240	2,010	2,460	1,780	
	ペルソナシリーズ Persona series	630	750	1,290	2,390	790	1,020	940	830	650*	770	1,380	2,670	5,060	1,810	2,750	3,580	1,430	
	龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む) Like a Dragon series (includes “Judgment” series)	510	680	1,520	2,650	720	690	1,110	1,390	690	570	1,190	2,710	5,360	1,410	2,520	3,910	1,270	

\*ペルソナシリーズ FY2026/3 Q1の数字に集計誤りがあり、修正 FY2026/3 Q1 figure for the Persona series contained calculation errors and have been corrected

■ 配信タイトル数（F2P） Number of Titles (F2P)

		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
F2P	新規配信タイトル数 No. of new titles launched	1	-	1	-	-	-	-	-	1	-	1	2	2	-	-	-	1	4
	停止タイトル数 No. of titles ended services	-2	-1	-	-1	-	-1	-	-	-	-	-3	-3	-4	-1	-1	-1	-	-
	期末配信タイトル数 No. of titles in operation at FY end	19	18	19	18	18	17	17	17	18	18	18	19	18	17	17	17	18	21

■販売タイトル数・台数(遊技機) Number of Titles, Unit Sales (Pachislot & Pachinko)

		FY2024/3				FY2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
パチスロ Pachislot	タイトル数 Number of titles	1	2	2	2	3	1	2	2	-	1	3	5	7	4	6	8	1	6
	台数 (台) Unit sales (units)	64,766	65,629	33,303	16,392	36,993	22,153	14,291	13,204	52	28,624	130,395	163,698	180,090	59,146	73,437	86,641	28,676	144,000
パチンコ Pachinko	タイトル数 Number of titles	2	1	1	0	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	6	8	2	6
	台数 (台) Unit sales (units)	39,095	17,403	18,183	13,555	22,475	46,260	5,305	25,849	18,596	24,344	56,498	74,681	88,236	68,735	74,040	99,889	42,940	104,000
	うち本体販売 Board + Frame	19,312	3,633	1,372	1,102	2,383	36,116	327	23,099	6,407	20,523	22,945	24,317	25,419	38,499	38,826	61,925	26,930	87,700
うち盤面販売 Board		19,783	13,770	16,811	12,453	20,092	10,144	4,978	2,750	12,189	3,821	33,553	50,364	62,817	30,236	35,214	37,964	16,010	16,300

■Paradise Segasammy

(十億ウォン KRW Billion)		2024/3				2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	
売上高 Sales		91.2	109.4	132.7	115.4	132.3	131.4	146.5	129.0	139.1	152.3	200.6	333.3	448.7	263.7	410.2	539.2	291.4	
カジノ Casino		63.3	82.2	97.9	84.5	102.5	102.5	110.3	99.6	110.0	128.1	145.5	243.4	327.9	205.0	315.3	414.9	238.2	
ホテル Hotel		23.2	23.3	28.1	25.7	23.7	24.7	29.4	24.5	23.6	20.2	46.5	74.6	100.3	48.4	77.8	102.3	43.8	
その他 Other		4.5	4.0	6.7	5.2	5.9	4.2	6.9	4.8	5.4	3.9	8.5	15.2	20.4	10.1	17.0	21.8	9.3	
売上総利益 Gross profit		17.1	27.9	35.2	15.3	40.0	33.4	41.1	21.7	44.7	44.9	45.0	80.2	95.5	73.4	114.5	136.2	89.6	
営業利益 Operating profit		9.8	17.0	24.8	4.7	29.9	14.2	27.0	3.4	33.5	30.5	26.8	51.6	56.3	44.1	71.1	74.5	64.0	
EBITDA		24.1	28.3	35.8	15.5	40.8	25.0	37.5	12.9	42.4	39.4	52.4	88.2	103.7	65.9	103.4	116.3	81.8	
純利益 Net profit		2.6	15.3	15.6	-5.5	22.4	4.8	18.2	16.3	27.1*	21.8	17.9	33.5	28.0	27.2	45.4	61.7	48.9	
カジノ利用者数 (千人) No. of casino users (Thousand) ※		63	72	81	81	85	87	95	96	98	104	135	216	297	172	267	363	202	
持分法取込額 (十億円) Equity method acquisition amount (Billion yen)		0.0	0.6	0.7	-0.4	1.0	0.1	0.9	1.2	1.1	1.0	0.6	1.3	0.9	1.1	2.0	3.2	2.1	

※英語版資料のみ 25/3期Q1～26/3期Q1の「カジノ利用者数」において桁数に誤りがあり、修正 The figures of “No. of casino users” in materials disclosed from Q1 FY2025/3 to Q1 FY2026/3 contained an error in the number of digits and have been corrected.

\*Paradise Co., Ltd.の開示資料修正に合わせ、FY2026/3 Q1「純利益」を修正 Corrected the Net profit for FY2026/3 Q1 in accordance with the revision of Paradise Co., Ltd.'s disclosure materials

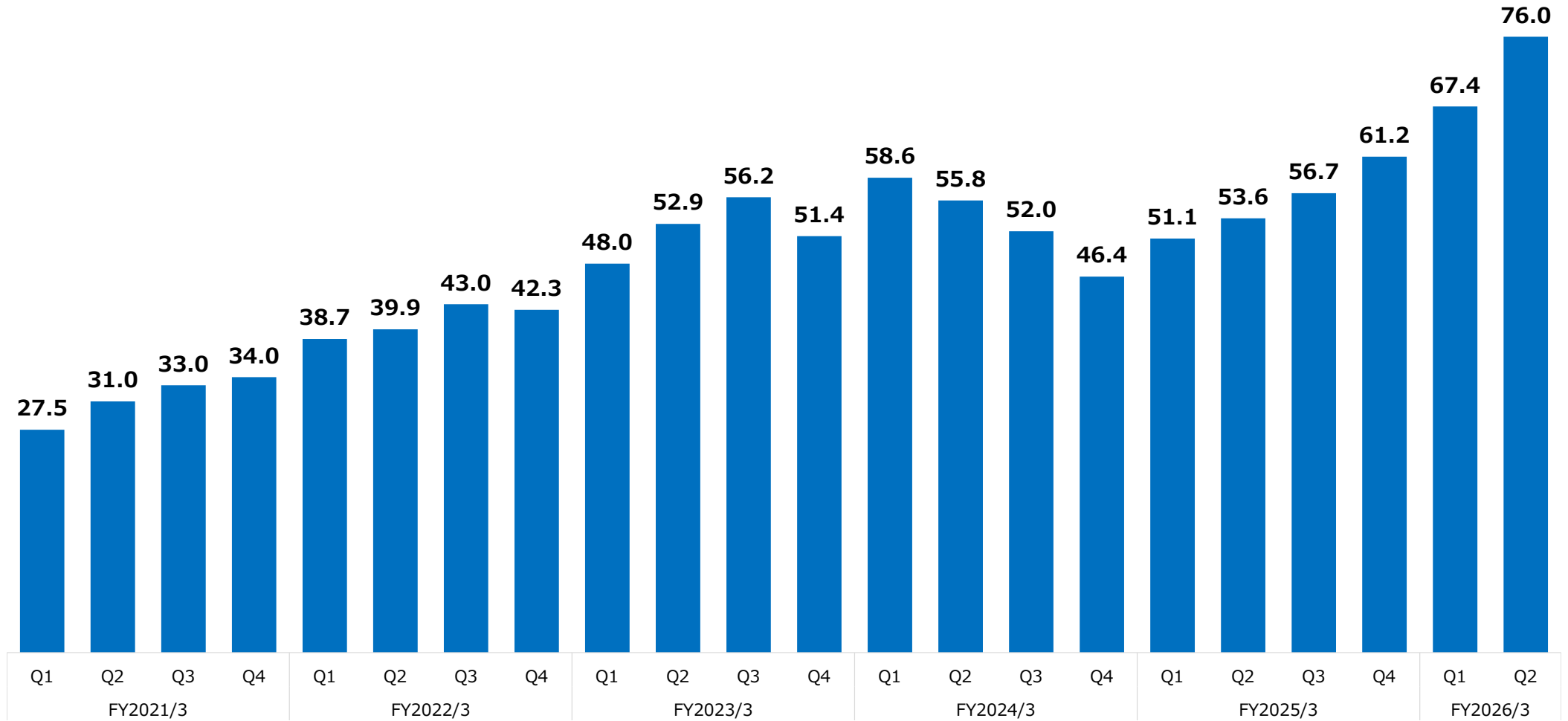
■ゲーミング機器 Gaming Machine

(台 units)		2024/3				2025/3				FY2026/3		FY2024/3			FY2025/3			FY2026/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full Year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full Year Forecast
販売台数 (北米+アジア) Unit Sales (N.A.+Asia)		123	49	61	330	190	288	269	563	262	371	172	233	563	478	747	1,310	633	1,217
新規設置台数 (北米+アジア) No. of newly installed units (N.A.+Asia)		191	72	104	388	249	398	420	585	427	462	263	367	755	647	1,067	1,652	889	2,569
各四半期末時点のリース稼働台数 (北米) No. of utilized units of leased machine at the end of each quarter * (N.A.)		291	288	291	311	398	492	564	603	768	862								1,704

## コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)

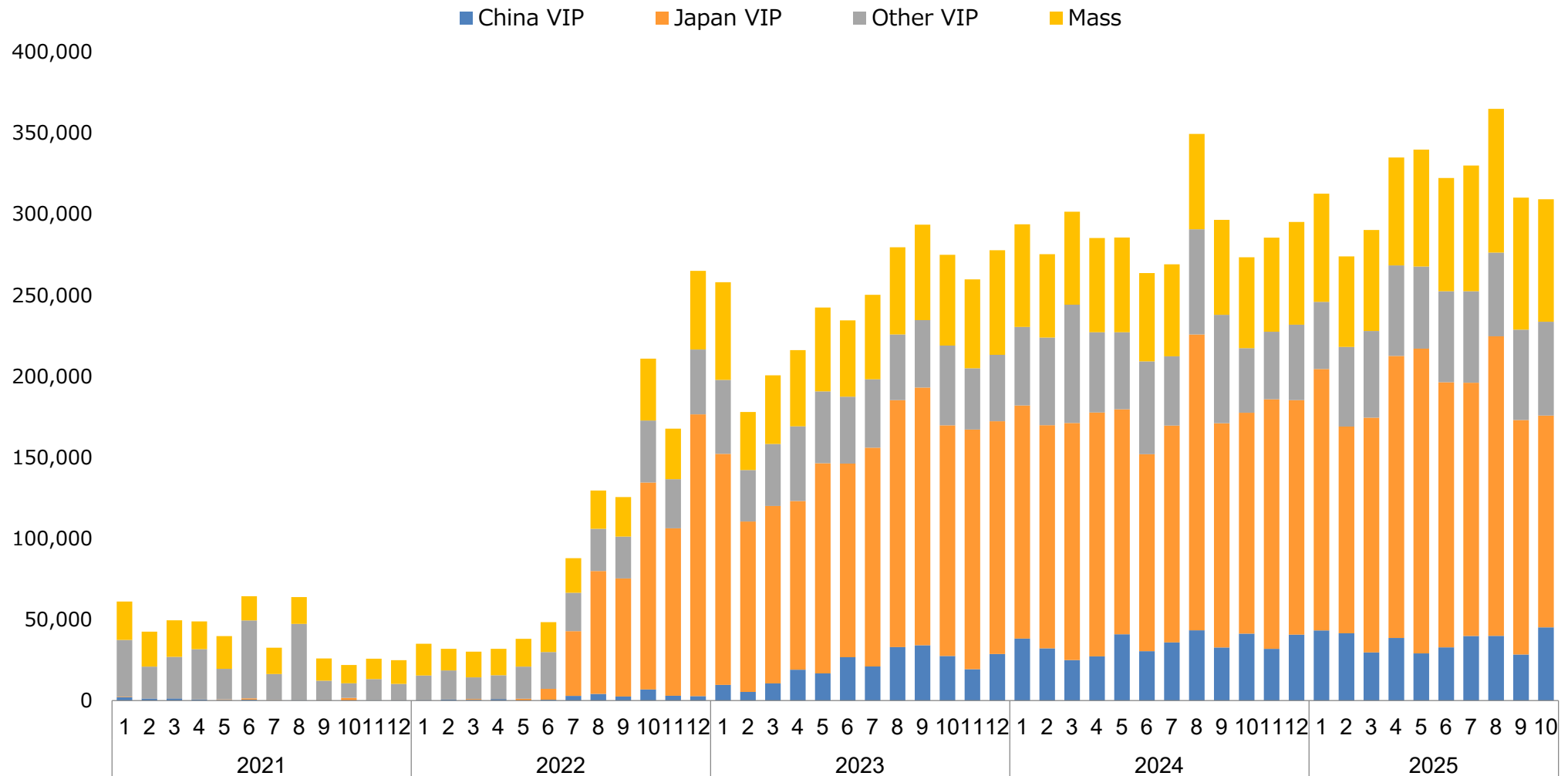
### Trend of Balance of Content Production Expenses in B/S (Consumer area)

(十億円 Billion yen)



## パラダイスシティ ドロップ額※推移 Trend of Drop amounts\* at PARADISE CITY

(百万ウォン KRW million)



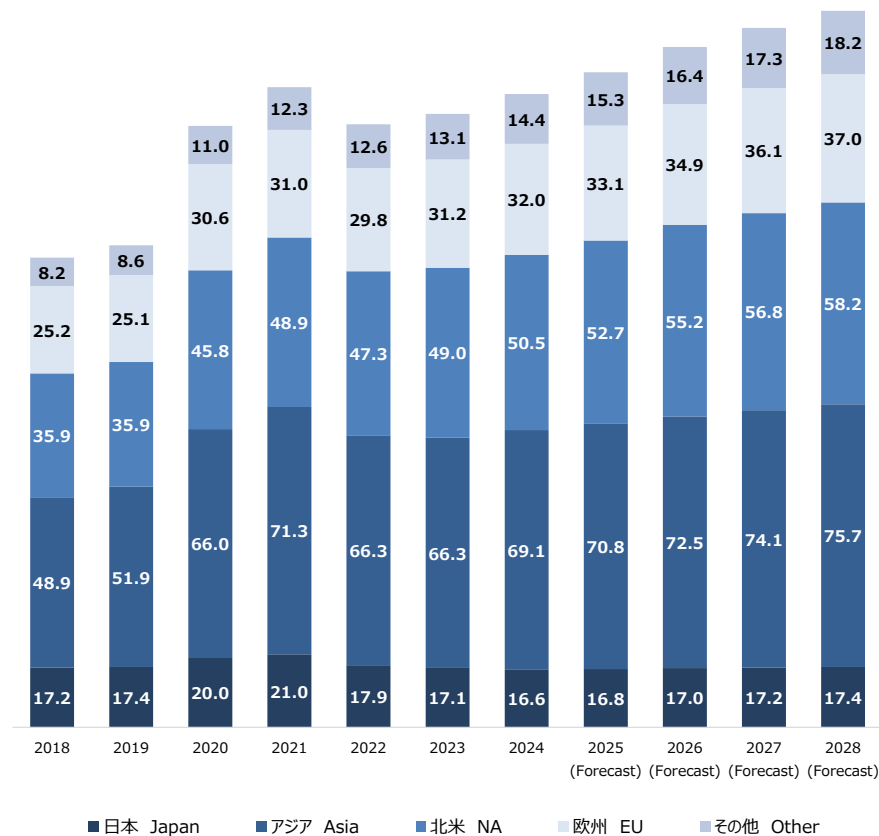
※ドロップ額＝チップ購入額

\*Drop amounts = Purchased amount of chips

## コンシューマゲーム業界市場規模 Consumer Games Markets Scale

(Billion USD)

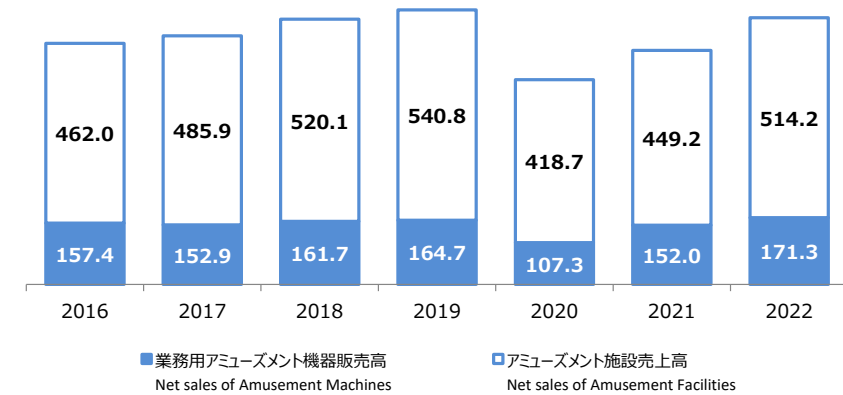
コンシューマゲーム市場規模推移  
Market size trend of Consumer games



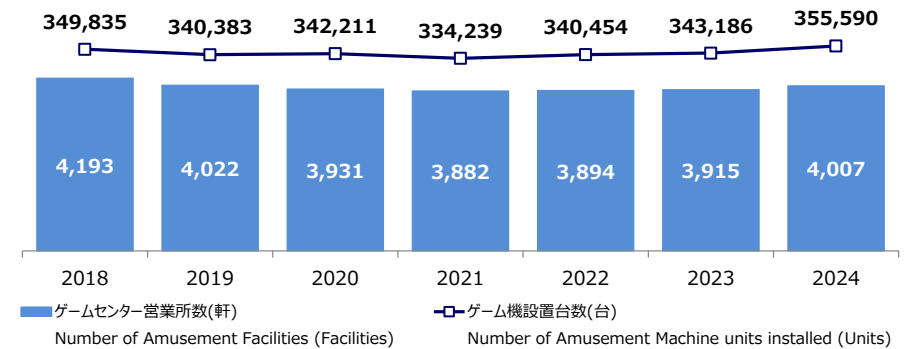
出所：「Newzoo Global Games Market Data August 2025」を元に自社推計  
Sources: In-house estimation based on data from "Newzoo Global Games Market Data August 2025"

## アミューズメント業界市場規模 Amusement Machine and Amusement Center Operations Markets Scale

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高（十億円）  
Amusement Machine / Facilities sales (Billion yen)



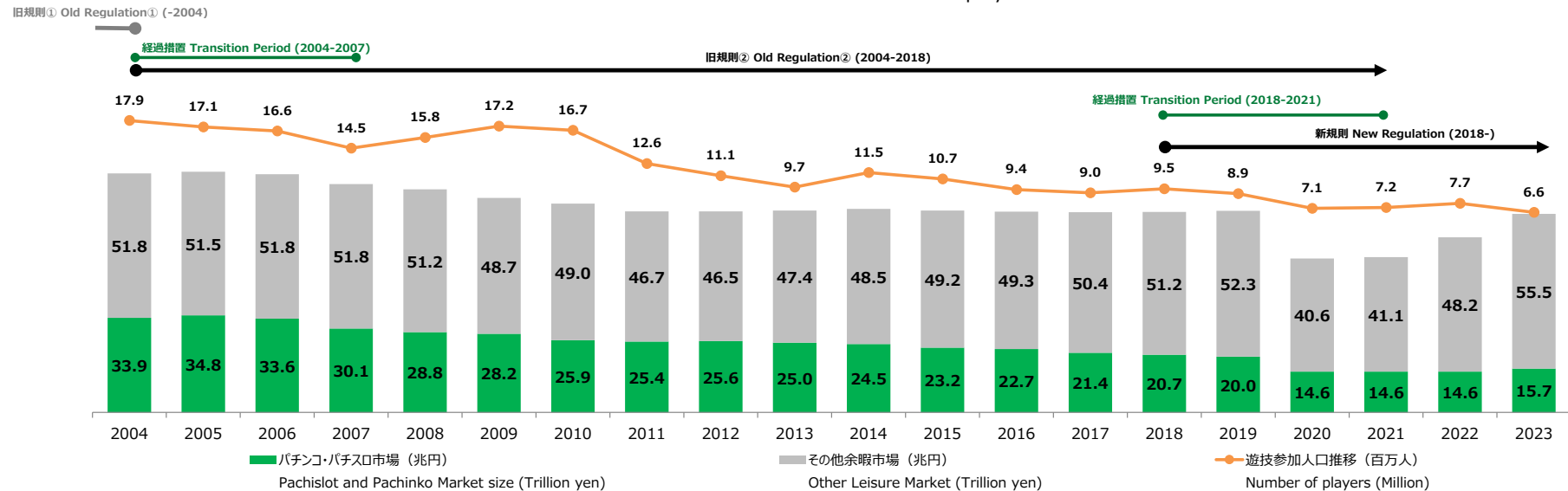
ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数  
Number of Amusement Facilities / Amusement Machine unit installed



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁  
Sources: JAIA, National Police Agency

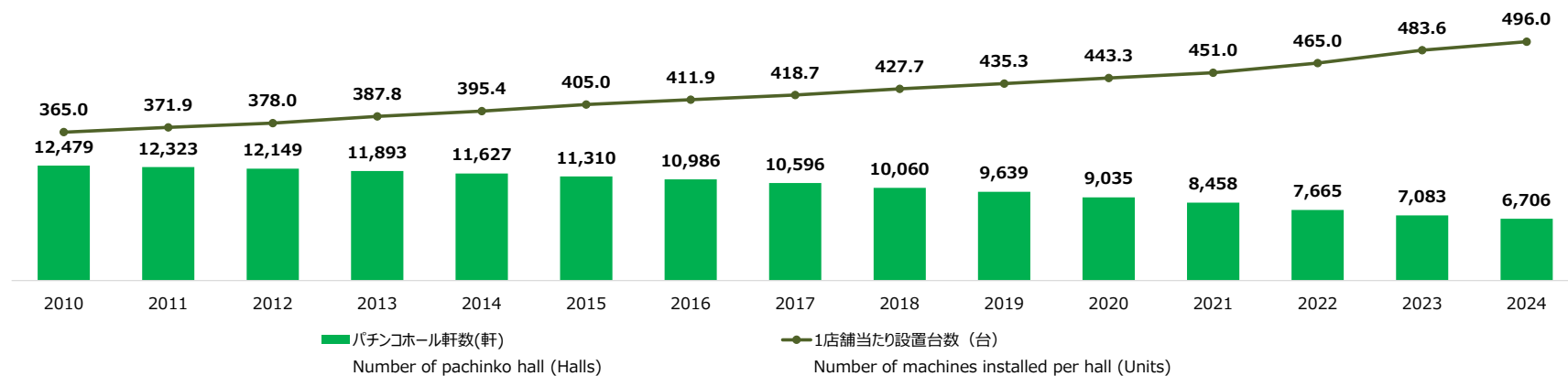


市場規模及び遊技参加人口推移  
Transition of market size and number of players



出所：「レジャー白書2024」日本生産性本部  
Sources: White Paper on Leisure Industry 2024, Japan Productivity Center

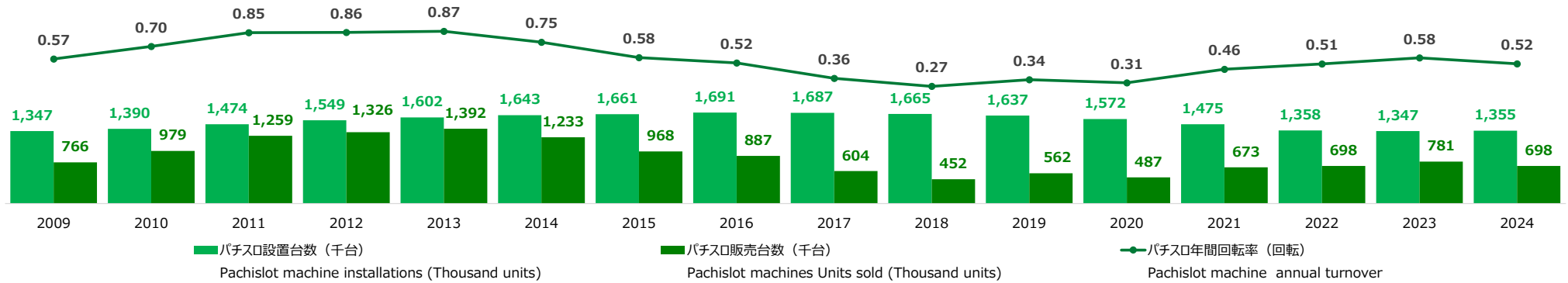
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移  
Transition of number of pachinko halls and number of machines installed per hall



出所：警察庁  
Sources: National Police Agency

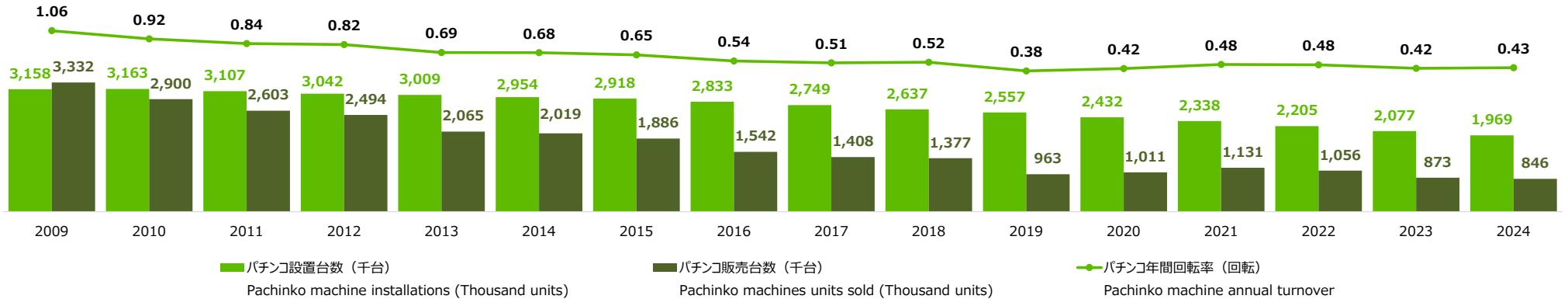
パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

Pachislot machine installations, unit sales and annual turnover rate



パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

Pachinko machine installations, unit sales and annual turnover rate

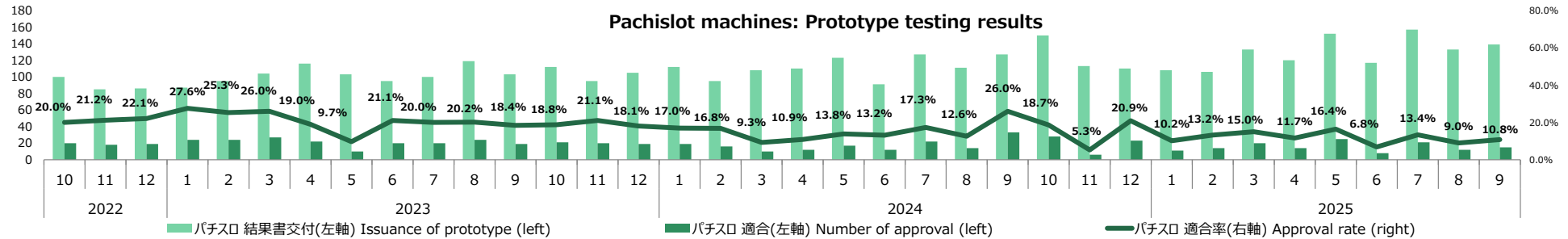


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）

Sources: National Police Agency and Yano Research Institute Ltd. "Pachinko Manufacturer Trends 2024" (Research of Japanese Market)

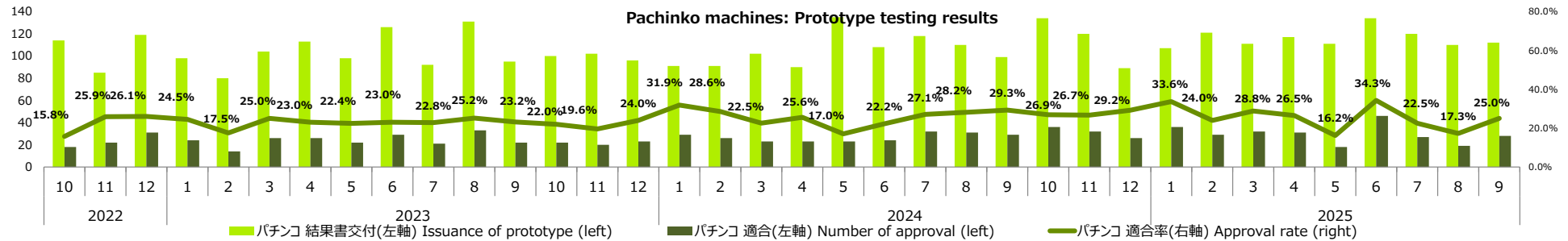
パチスロ型式試験結果データ

Pachislot machines: Prototype testing results



パチンコ型式試験結果データ

Pachinko machines: Prototype testing results

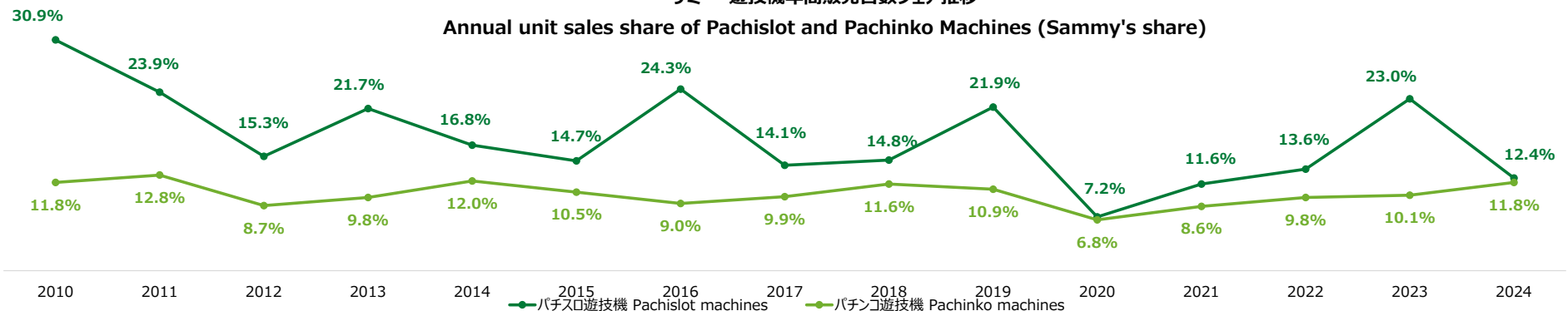


出所：保通協、GLIのデータを合算し自社推計

Sources: Combined data from the Security Communications Association and GLI, in-house estimation.

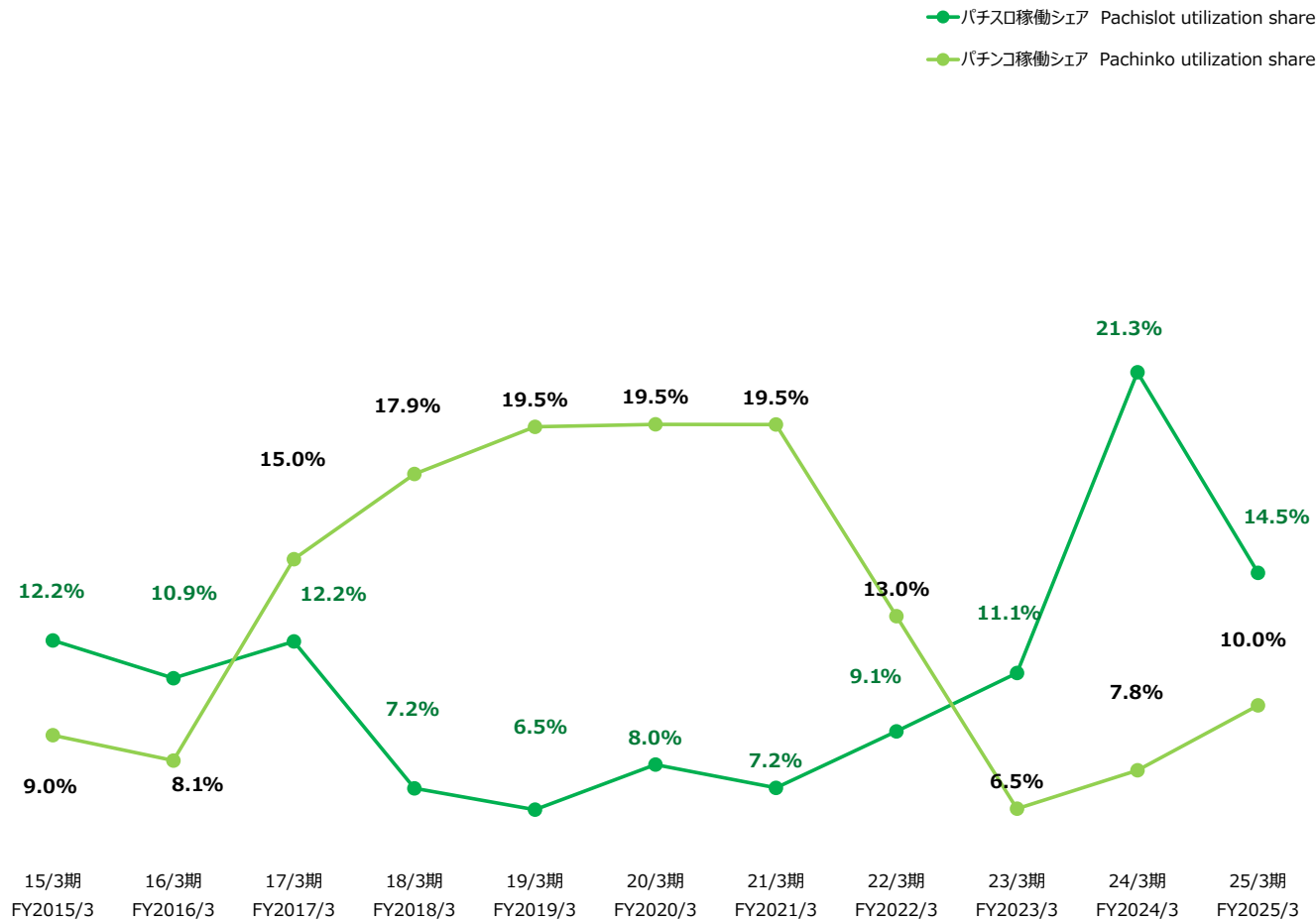
サミー 遊技機年間販売台数シェア推移

Annual unit sales share of Pachislot and Pachinko Machines (Sammy's share)



\* 7月～6月の間に迎える決算期 矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計  
\* Settlement dates from July to June \* Estimated by SEGA SAMMY based on total market unit sales of Pachislot and Pachinko published in Yano Research Institute Ltd. "Pachinko Manufacturer Trends 2024"

## 稼働シェアの推移 (サミー) Trend of Utilization Share (Sammy)



※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

\*Calculated by average of the fiscal year (Exclude the week striding over fiscal years)

\*Utilization Share = Ratio of Sammy machine's utilization out of total number of installed machine for each title × utilization of each title  
(Pachislot: Numbers of inserted medals, Pachinko: Numbers of shot balls)

## 合算稼働シェア Total Utilization Share

順位 Rank		FY24/3	FY25/3
1	S Company	21.1%	S Company 19.4%
2	K Company	15.2%	K Company 15.6%
3	<b>Sammy</b>	<b>14.4%</b>	S Company 12.5%
4	S Company	12.8%	<b>Sammy 12.3%</b>

## パチスロ稼働シェア Pachislot: Utilization Share

順位 Rank		FY24/3	FY25/3
1	K Company	30.9%	K Company 30.8%
2	<b>Sammy</b>	<b>21.3%</b>	<b>Sammy 14.5%</b>
3	U Company	13.7%	S Company 12.4%
4	S Company	7.1%	U Company 10.8%

## パチンコ稼働シェア Pachinko: Utilization Share

順位 Rank		FY24/3	FY25/3
1	S Company	34.5%	S Company 26.8%
2	S Company	24.9%	S Company 24.3%
3	D Company	7.9%	<b>Sammy 10.0%</b>
4	<b>Sammy</b>	<b>7.8%</b>	D Company 9.0%

出所：ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

Sources: \*In-house estimation based on DK-SIS data (Data for 4 yen Pachinko and 20 yen Pachislot) of Daikoku Denki Co., Ltd.



日本語 <https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>  
English <https://www.segasammy.co.jp/en/ir/>

#### 【免責事項】

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受ける不確実性が伴うため、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを予めご承知おきください。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

#### ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc., GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器の製造・販売業者及び情報サービス事業者としてのライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。

当該規制の内容については、

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>

をご覧ください。

また、運営子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下、「その他地域」）においてもサプライヤー、ベンダー、データプロバイダー及びゲーミング機器の製造・販売業者としてのライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となる場合があります。

#### 【Disclaimer】

The market forecasts, performance outlooks, plans, strategies, and other forward-looking statements contained in this document are based on information available to the Company and the judgment of its management at the time this material was created. They do not constitute a guarantee of future performance. The information provided herein involve uncertainties that may be affected by various factors, including economic conditions, industry trends, competitive environment, exchange rates, interest rates, raw material prices, changes, amendments or abolishment of laws and regulations, large-scale natural disasters, outbreaks of infectious diseases, conflicts, and risks related to cybersecurity. Such uncertainties could cause actual results or events to differ materially and adversely from those presently anticipated. The Company does not undertake to update or revise this document.

In addition, information contained in this document that relates to parties other than the Company has been quoted from publicly available sources and other references. However, the accuracy or completeness of such information is not warranted or guaranteed.

This document is for informational purposes only, and is not intended to solicit or recommend any investments. Any investment decisions should be made solely at your own discretion and responsibility.

The Company and the information providers shall bear no responsibility whatsoever for any damages incurred by users as a result of utilizing the information contained in this document.

Unauthorized reproduction, redistribution, or alteration of this document or its contents for any purpose is strictly prohibited. If you quote all or part of this document, please clearly indicate the source of the citation or link to this page.

This is an English translation from the original Japanese-language version. The translation is provided for your reference and convenience only and without any warranty as to its accuracy or otherwise. The Company assumes no responsibility for this translation and for direct, indirect or any other forms of damages arising from the translation. Should there be any inconsistency between this translation and the original Japanese-language version, the Japanese-language version shall prevail.

#### Cautionary Statement for Investors and Shareholders with Respect to Gaming Statutes and Regulations

SEGA SAMMY HOLDINGS INC. (the "Company") is registered with the Nevada Commission as a publicly traded corporation and has been found suitable to directly or indirectly own the stock of its subsidiary, SEGA SAMMY CREATION INC., and Sega Sammy Creation USA Inc., GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc., wholly owned subsidiaries of SEGA SAMMY CREATION INC. (collectively, the "Operating Subsidiaries"), that have been licensed as manufacturers and distributors of gaming devices and an operator of an information service in Nevada. Pursuant to Nevada law, the Company's shareholders are subject to the rules and regulations of the Nevada Gaming Authorities. A detailed explanation of Gaming Statutes and Regulations can be found on the Company's corporate website: <https://www.segasammy.co.jp/en/ir/stock/regulation/>

The Operating Subsidiaries have also been licensed as suppliers, vendors, data providers, manufacturers and distributors of gaming devices in multiple countries, states, and regions other than the State of Nevada (collectively, the "Other Regions"). In addition to the foregoing, the Company's shareholders may be subject to the same or similar restrictions as in the State of Nevada under the statutes of the Other Regions or the regulations of the gaming authorities of such Other Regions.