

# 2026年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2026/2/13

## 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う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。

01

2026年3月期 第3四半期実績  
/ 今後の見通し

1

Rovio、Stakelogicにおける  
のれん・その他の無形資産の減損

- Rovio : 約313億円
- Stakelogic : 約150億円を想定\* (期末計上見込み)

\*金額は精査中

2

キャピタルアロケーション方針  
の見直し

- 大型M&Aを当面凍結
- 200億円の自己株式取得を実施

3

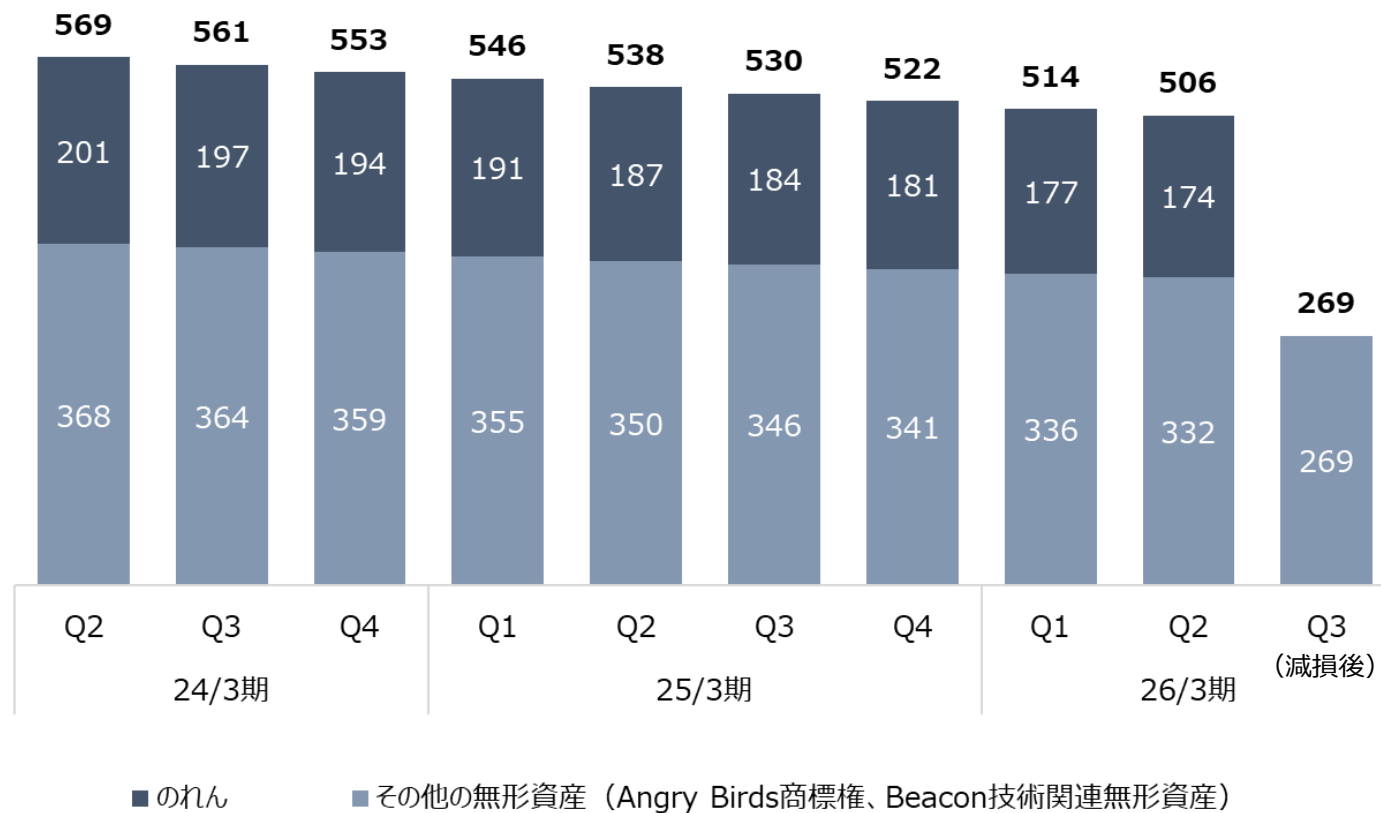
業績予想を修正  
(詳細はP.6)

- 減損実施に伴う特別損失計上
- 各セグメントの業績進捗を反映

# Q3トピックス（のれん等の減損の考え方）

## 【Rovioのれん等残高推移】

（単位：百万ユーロ）



- 約229百万ユーロ（約313億円）の減損損失を計上
- 減損損失額算出の前提
  - 直近の売上計画に対する未達率を元に、今後の既存・新規ゲームタイトルから得られる売上計画を減額
  - 今後実施する固定費削減や、アプリ外決済の活用促進に伴う手数料負担軽減を考慮

# 業績のポイント（連結）

(億円)	2025/3期		2026/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
売上高	3,223	4,289	3,352	4,750	4,900
営業利益	437	481	198	530	400
経常利益	494	531	238	560	435
特別利益	91	100	8	0	10
特別損失	74	83	362	25	535
親会社株主に帰属する 当期純利益	417	450	-168	375	-130
中期計画指標					
調整後EBITDA	545	622	34	675	100
ROE	-	12.2%	-	-	-

## 2026/3期 Q3実績

### ➤ エンタメ\*、ゲーミングを主因に期初想定を下回る

- ・ エンタメはフルゲームの販売、F2P新作、及びRovioが想定を下回る
- ・ 遊技機は主力タイトルを中心に販売好調
- ・ゲーミングの既存事業は好調に推移
- ・ゲーミングの買収2社の業績を取り込み

## 今後の見通し

### ➤ 通期業績予想を修正

- ・ 各事業の実績を反映（詳細次ページ）
- ・ 特別損失にのれん等の減損損失を反映

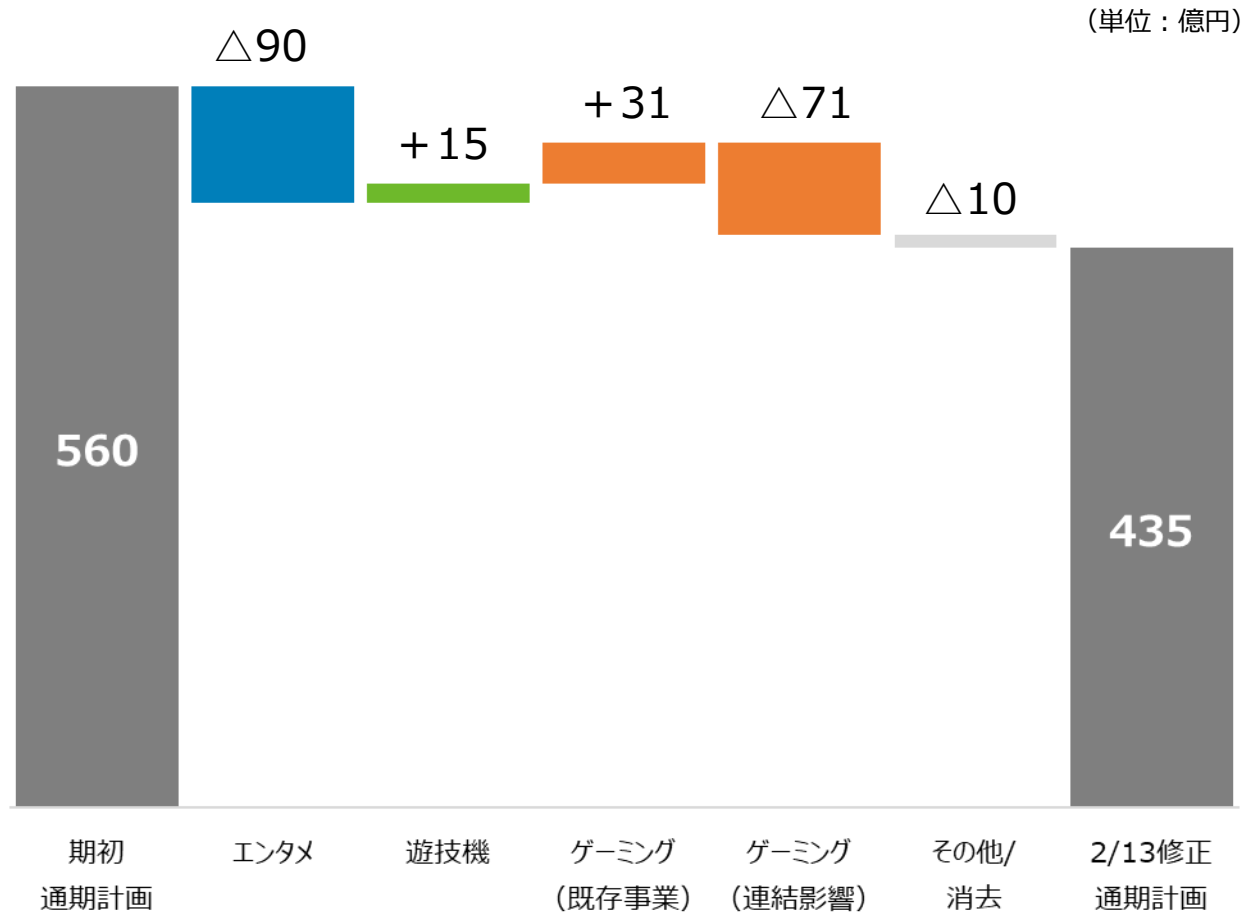
※ 調整後EBITDA：経常利益＋支払利息＋減価償却費±調整項目

調整項目：事業上の特別利益、事業上の特別損失（減損、タイトル評価減等）、非支配株主に帰属する当期純利益、M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費

\*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

# 業績予想の修正

## 【セグメント別経常利益 期初計画からの増減】



### ➤ エンタテインメントコンテンツ事業

- フルゲーム、F2P新作、Rovioが想定を下回って推移

### ➤ 遊技機事業

- 主力タイトルを中心とした販売好調により想定を上回って推移

### ➤ ゲーミング

- カジノ向け機器販売、パラダイスセガサミーが好調
- 計画外であった2社（GAN、Stakelogic）の業績取込・のれん償却費の計上により、ゲーミング事業の経常損失額が拡大（連結影響）

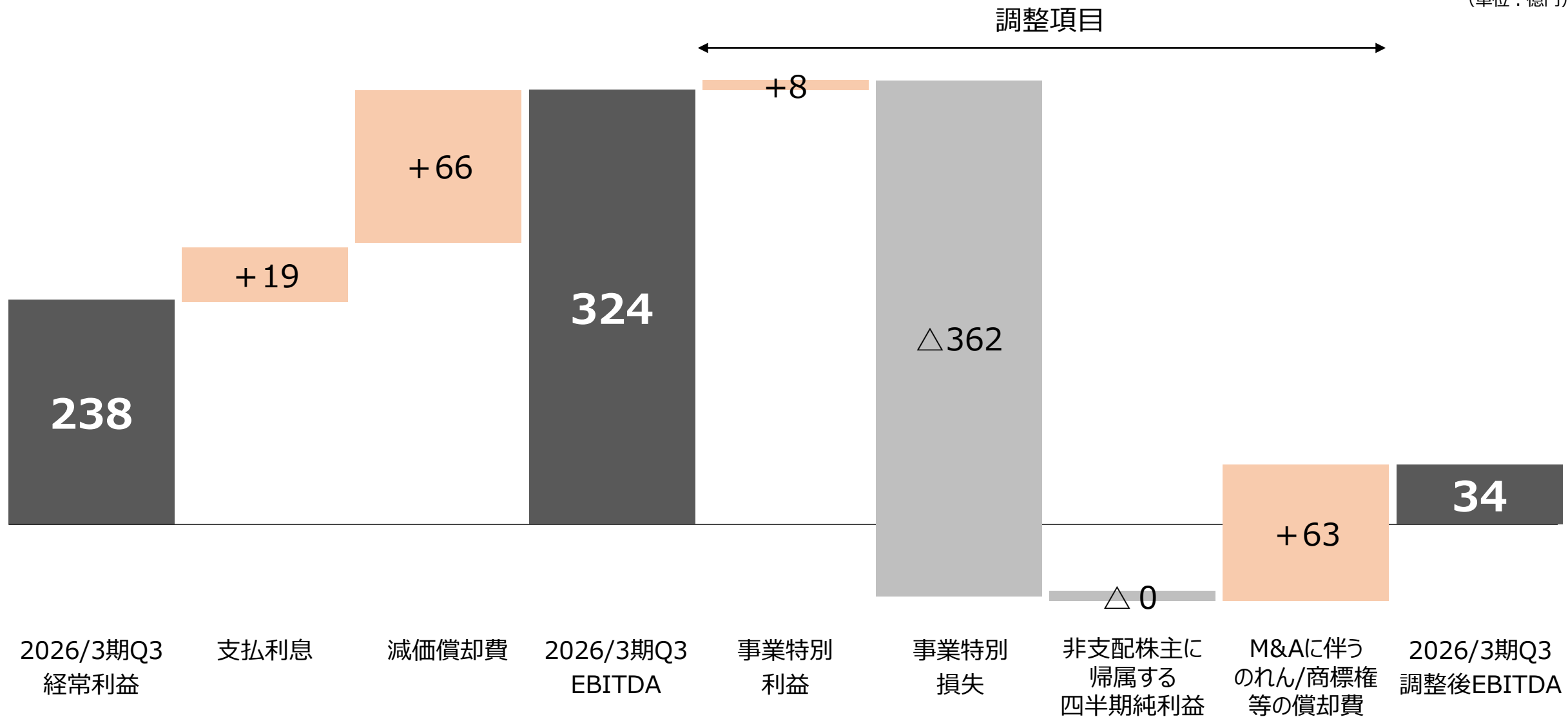
# (参考) セグメント別業績

(億円)	2025/3期		2026/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>3,223</b>	<b>4,289</b>	<b>3,352</b>	<b>4,750</b>	<b>4,900</b>
エンタテインメントコンテンツ	2,386	3,215	2,422	3,360	3,300
遊技機	764	971	733	1,300	1,330
ゲーミング	31	54	167	60	240
その他/消去等	42	49	30	30	30
<b>営業利益</b>	<b>437</b>	<b>481</b>	<b>198</b>	<b>530</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	346	408	237	395	305
遊技機	192	200	100	285	305
ゲーミング	-11	-7	-48	-15	-85
その他/消去等	-90	-120	-91	-135	-125
<b>調整後EBITDA</b>	<b>545</b>	<b>622</b>	<b>34</b>	<b>675</b>	<b>100</b>
エンタテインメントコンテンツ	405	481	20	500	100
遊技機	222	242	112	330	320
ゲーミング	0	10	1	-25	-185
その他/消去等	-82	-111	-99	-130	-135

※各事業の詳細はP.14～

(参考) EBITDA調整項目 (2026/3期 Q3実績)

(単位：億円)





# 為替変動による影響について

## 【Q3実績における為替影響】

- エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高約21億円の押し上げ、営業利益約2億円の押し上げ影響

(単位：億円)

		Q1	Q2	Q3
コンシューマ	売上高	-2.9	3.2	21.2
	営業利益	-3.7	-2.0	1.6
映像	売上高	-0.1	0.0	0.3
	営業利益	-0.1	0.0	0.3
AM&TOY	売上高	-0.0	-0.0	-0.0
	営業利益	-0.2	1.0	0.1

### 【通貨レート】

- 1USドル：期初計画レート 148.0円 → AR 149.45円
- 1ポンド：期初計画レート 202.0円 → AR 199.44円
- 1ユーロ：期初計画レート 161.0円 → AR 171.89円

- 営業外費用に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益0.1億円を計上

# 各種費用等

(億円)		2025/3期		2026/3期		
		Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	493	689	576	704	763
	広告宣伝費	203	270	231	289	297
	減価償却費	33	46	34	46	45
	設備投資	44	76	60	65	82
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	96	135	104	142	149
	広告宣伝費	27	34	26	42	31
	減価償却費	21	27	20	25	22
	設備投資	32	49	35	81	58
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	6	9	36	16	53
	広告宣伝費	0	1	18	1	29
	減価償却費	0	0	5	0	7
	設備投資	17	21	12	25	19
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	596	833	716	863	965
	広告宣伝費	240	316	282	345	365
	減価償却費	62	84	66	82	85
	設備投資	102	159	121	188	196

## 2026/3期 Q3実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
  - ・フルゲーム、F2P新作タイトルのローンチ増により25/3期比で増加（CS\*）
  - ・買収の影響により25/3期比で増加（ゲーミング）
- 広告宣伝費、減価償却費
  - ・フルゲーム、F2P新作タイトルのローンチ増により25/3期比で増加（CS）
  - ・買収の影響により期初計画比で増加（ゲーミング）

## 今後の見通し

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
  - ・買収の影響により25/3期、期初計画比で増加（ゲーミング）
- 設備投資：
  - ・自動倉庫設備の導入等により25/3期比で増加（遊技機）

\*CS=コンシューマ分野

※「その他/消去等」の費用については「2026年3月期 第3四半期決算補足データ集」に掲載

※事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。配信開始月より24か月間または36か月で定額償却。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
- ・遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

# 連結貸借対照表 要約



【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2025年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2025年3月期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	2,003	1,429	-574	支払手形・買掛金	235	266	+31
受取手形・売掛金・契約資産	526	693	+167	短期借入金	75	74	-1
有価証券	-	4	+4	その他	631	752	+121
棚卸資産	936	1,232	+296	流動負債 計	941	1,092	+151
その他	422	473	+51	社債	100	100	-
流動資産 計	3,887	3,831	-56	長期借入金	1,320	1,282	-38
有形固定資産	489	528	+39	その他	269	324	+55
無形固定資産	912	996	+84	固定負債 計	1,689	1,706	+17
内、のれん	301	367	+66	負債合計	2,631	2,798	+167
内、商標権	448	450	+2	株主資本 計	3,597	3,198	-399
投資有価証券	511	523	+12	その他の包括利益累計額合計	213	404	+191
その他	648	526	-122	非支配株主持分	0	0	+0
固定資産 計	2,560	2,573	+13	純資産合計	3,816	3,606	-210
資産合計	6,447	6,404	-43	負債及び純資産合計	6,447	6,404	-43

主な増減要因

	2025年3月期末	当第3四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,988	1,433	-555
有利子負債	1,495	1,456	-39
ネットキャッシュ	493	-23	-516
自己資本比率	59.1%	56.2%	-2.9p

(流動資産)	GAN・Stakelogicの買収により現預金減少、ゲーム開発に伴う仕掛品が増加
(固定資産)	Rovioののれん等の減損損失計上（△341億円）、GAN・Stakelogic買収によりのれん増加（+354億円）
(純資産)	四半期純損失の計上、自己株式の取得、配当金支払い等により株主資本減少

# (参考) 連結貸借対照表 (のれん・その他の無形資産残高)

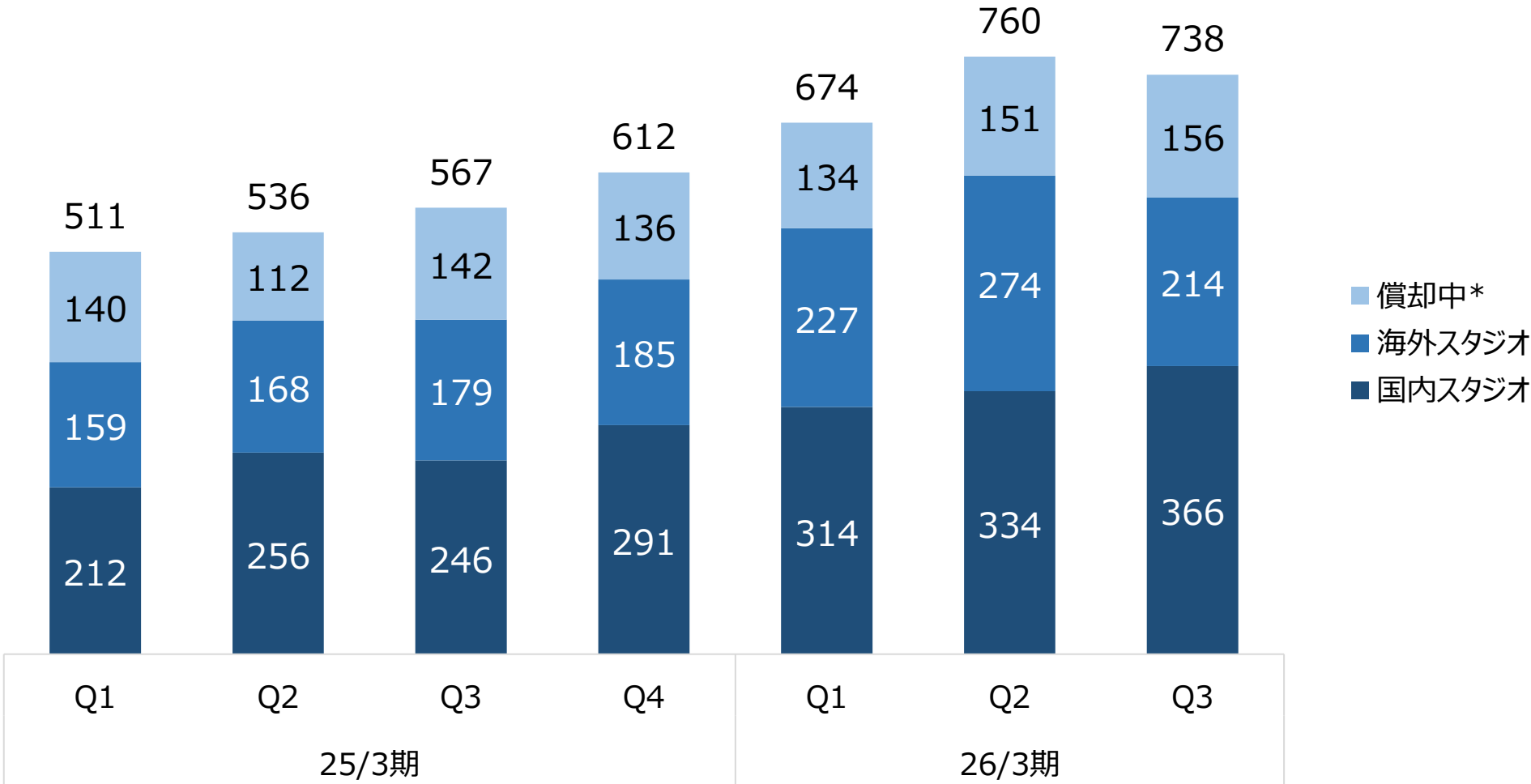
のれん・その他の無形資産残高		25/3期末	Q3末	残償却期間
Rovio	のれん	263億円 (181百万ユーロ)	—	—
	その他の無形資産 (商標権)	448億円 (308百万ユーロ)	450億円 (244百万ユーロ)	20年8か月
	その他の無形資産 (技術関連)	48億円 (33百万ユーロ)	45億円 (24百万ユーロ)	7年8か月
GAN	のれん	—	172億円 (116百万USドル)	9年6か月
Stakelogic	のれん	—	180億円 (104百万ユーロ)	8年6か月

※Stakelogicに関しては、26/3期末での減損損失を見込む

※GAN、Stakelogicに関しては、取得原価の配分が完了していないため、のれん金額及び残償却期間は暫定値。今後の取得原価配分によりその他の無形資産が識別された場合、残償却期間が変更となる可能性があります。

(参考) コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)

(単位：億円)



\*償却中：発売して償却を開始したタイトル資産のうちの未償却分

02

## セグメント別の実績/計画

(億円)	2025/3期		2026/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
売上高	2,386	3,215	2,422	3,360	3,300
コンシューマ	1,648	2,168	1,665	2,300	2,240
映像	188	280	205	275	285
AM&TOY	548	766	552	785	775
営業利益	346	408	237	395	305
コンシューマ	251	281	140	270	185
映像	65	88	62	65	70
AM&TOY	29	38	34	60	50
経常利益	375	418	246	400	310
中期計画指標					
調整後EBITDA	405	481	20	500	100
フルゲーム売上高					
新作	592	764	525	781	721
リポート	253	335	231	335	333
リポート	339	428	294	445	388
F2P売上高	347	471	391	670	531
フルゲーム販売本数（万本）					
新作	2,481	3,145	1,953	3,009	2,653
リポート	479	657	417	607	629
リポート	2,001	2,487	1,535	2,401	2,023

## 2026/3期 Q3実績

- **コンシューマを中心に期初想定を下回って推移**
- フルゲーム、F2P新作、Rovioが想定を下回って推移（CS\*）
  - F2P既存タイトルは堅調に推移（CS）
  - ライセンス収入、サブスク\*、DLC\*、（以上、CS）及び映像分野は想定を上回る

## 今後の見通し

- **コンシューマの軟調により通期見通しを引き下げ**
- Q3までのフルゲーム、F2P新作、Rovioの進捗を反映（CS）
  - ライセンス収入は前期比増加を見込む（CS）
  - 映像分野の堅調な推移を見込む

\*CS＝コンシューマ分野、サブスク＝サブスクリプションサービス対応、DLC＝ダウンロードコンテンツ

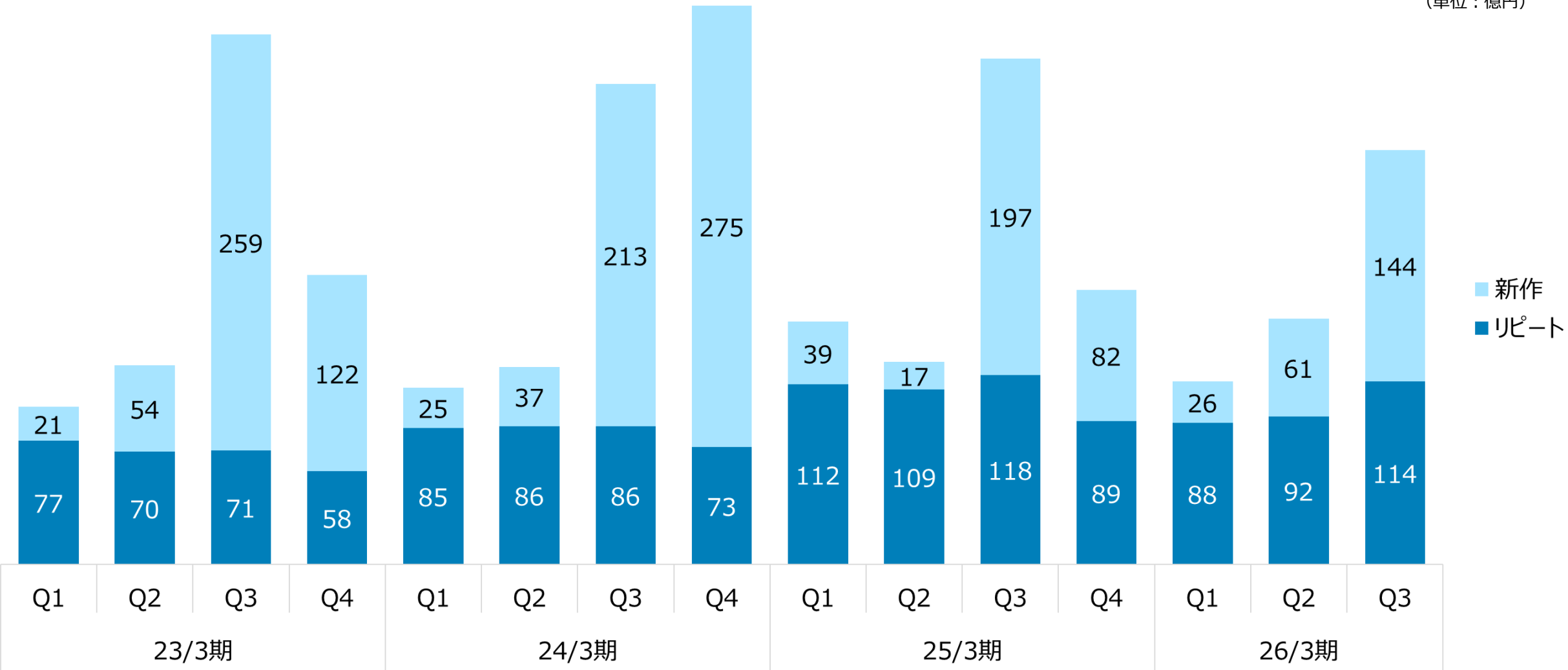
# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 サブセグメント別

		2026/3期 Q3実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作、リピートともに販売が想定を下回る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>年始、旧正月等のセールにて販売強化</li> <li>『龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties』を発売</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作2タイトルが想定を下回る</li> <li>既存タイトルは想定通りに推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『プロサッカークラブをつくろう！ 2026』のサービスを開始</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rovioが低調に推移</li> <li>キャラクターライセンス収入が増加</li> <li>DLC、サブスク対応等の収入を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『アングリーバード2』の継続的なアップデートの実施</li> <li>キャラクターライセンス収入、サブスク対応等の収入を計上</li> </ul>
映像		<ul style="list-style-type: none"> <li>映像販売等に関する収入を計上</li> <li>引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『刃牙道』の配信開始</li> <li>引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上</li> </ul>
AM&TOY	AM	<ul style="list-style-type: none"> <li>AM機器は想定を上回って推移</li> <li>プライズ景品の販売は軟調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズカテゴリーを中心に販売</li> <li>『UFO CATCHER TRIPLE 2』、『StarHorseParty』を発売</li> </ul>
	TOY	<ul style="list-style-type: none"> <li>定番製品等を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定番製品等を販売</li> </ul>



(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



# 主要新作タイトル\_販売/公開スケジュール (コンシューマ)



～2026/3期 Q3		2026/3期 Q4～	今後の予定（リリース時期未定）			
コ ン シ ユ ー マ	フ ル ゲ ー ム	RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚 (2025/6/19)	龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties (2026/2/12)	ペルソナ4 リバイバル	クレイジータクシー（仮）	
		SHINOBI 復讐の斬撃 (2025/8/29)		STRANGER THAN HEAVEN	ゴールデンアックス（仮）	
		ソニックレーシング クロスワールド (2025/9/25)		トータルウォー：ウォーハンマー40,000	ジェットセットラジオ（仮）	
		ペルソナ3 リロード*1 (2025/10/23)		トータルウォー：メディーバル3	ベア・ナックル（Streets of Rage、仮）	
		Football Manager 26 (2025/11/5)		New VIRTUA FIGHTER Project（仮）	ALIEN: ISOLATION（仮）	
	F 2 P	ペルソナ5：The Phantom X*2 (2025/6/26)				
		ソニックランブル (2025/11/5)				
		プロサッカークラブをつくろう！2026 (2026/1/22)				

\*1 PS5®, PS4®, Xbox Series X|S、PC版等は販売中

\*2 中国、韓国、繁体字圏は2024/4からパーフェクトワールドより提供

※今後の予定は発表済みタイトルのみ記載

# 主要新作タイトル\_販売/公開スケジュール（映像、AM & TOY）

	～2026/3期 Q3	2026/3期 Q4～	今後の予定(リリース時期未定)
映 像	劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』（2025/4/18）	刃牙道 (2026/2/26)	The Angry Birds Movie 3（原題） (2026/12/23*1)
	映画『それいけ！アンパンマン チャボンのヒーロー！』（2025/6/27）	劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』 (2026/4/10)	Sonic the Hedgehog 4（原題） (2027/3/19*2)
	LUPIN THE IIIRD THE MOVIE 不死身の血族 (2025/6/27)	彼女、お借りします 第5期 (2026年4月)	ゴールデンアックス（仮）
	Dr.STONE SCIENCE FUTURE（第2クール） (2025/7/10)	逃がした魚は大きかったが釣りあげた魚が大きすぎた件 (2026年4月)	SHINOBI（仮）
	SAKAMOTO DAYS（第2クール） (2025/7/14)	魔法騎士レイアース (2026年)	ベア・ナックル（仮）
	暗殺者である俺のステータスが勇者よりも明らかに強いのだが (2025/10/6)		エターナルチャンピオンズ（仮）
A M & T O Y	パウ・パトロール チェイスといっしょ (2025/4/17)	UFO CATCHER TRIPLE 2 (2026/2/12)	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（仮）
	UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2 (2025/7/10)	StarHorseParty (2026/3)	アウトラン（仮）
	アンパンマン にほんごえいご二語文も！あそぼう！しゃべろう！ ことばずかん15周年記念BOX (2025/7/31)		

\*1、\*2：日付は北米での封切日、その他地域については未定  
※今後の予定は発表済みタイトルのみ記載



## Football Manager 26 (2025/11/5)

- ローンチ直後のバグ等に対してアップデートを重ね、プレイ環境を改善
- ユーザーコミュニティとの対話により、品質・ファンの満足度向上を図る



## ソニックランブル (2025/11/5)

- 集客を中心とした各種KPIが想定を下まわる
- アップデート実施等を通して運営強化を図る



## 龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties (2026/2/12)

- グローバル、マルチプラットフォームで発売



## プロサッカークラブをつくろう! 2026 (2026/1/22)

- グローバルでサービスを開始、好調な滑り出し
- モバイルに加え、PC、一部コンソール向けにも展開



(億円)	2025/3期		2026/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
売上高	764	971	733	1,300	1,330
パチスロ	351	410	283	731	745
パチンコ	336	454	353	456	442
その他/消去等	77	107	97	113	143
営業利益	192	200	100	285	305
経常利益	197	209	106	300	315

中期計画指標					
調整後EBITDA	222	242	112	330	320

パチスロ					
タイトル数	6タイトル	8タイトル	2タイトル	6タイトル	5タイトル
販売台数(台)	73,437	86,641	51,165	144,000	136,000
パチンコ					
タイトル数	6タイトル	8タイトル	4タイトル	6タイトル	5タイトル
販売台数(台)	74,040	99,889	76,930	104,000	97,000
うち本体販売	38,826	61,925	42,351	87,700	54,000
うち盤面販売	35,214	37,964	34,579	16,300	43,000

※新シリーズを1タイトルとしてカウント  
(前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない)

## 2026/3期 Q3実績

### ➤ 販売タイトルが全体的に好調

- 主なタイトル：
  - スマスロ 化物語
  - スマスロ 北斗の拳 転生の章2（一部先行納品分）
  - e 北斗の拳11 暴凶星 等

## 今後の見通し

### ➤ 各タイトルの販売好調を受け通期見通しを上方修正

### ➤ Q4にて今期注目タイトルを複数投入

- パチスロ：
  - スマスロ 北斗の拳 転生の章2
  - スマスロ 攻殻機動隊
  - スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦
- パチンコ：
  - e 甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然 等

# 主要新作タイトル\_販売スケジュール

	～2026/3期 Q3	2026/3期 Q4～	今後の予定（リリース時期未定）
パチスロ	スマスロ 東京リベンジャーズ (2025年9月)	スマスロ 北斗の拳 転生の章2 (2026年1月)	A-SLOT+ 異世界かるてっと BT (2026年4月)
	スマスロ 化物語 (2025年12月)	スマスロ 攻殻機動隊 (2026年2月)	リコリス・リコイル（仮） (タイトル名・発売時期未定)
		スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと） 決戦 (2026年3月)	
パチンコ	e 東京リベンジャーズ (2025年7月)	e 盾の勇者の成り上がり アルティメット 199ver. (2026年1月) ※スペック替え	e 終末のワルキューレ (2026年4月)
	e 聖戦士ダンバイン3 ZEROSONIC (2025年10月)	e 真・北斗無双 第5章 夢幻闘双 (2026年2月) ※スペック替え	
	P いくさの子 戦極最強ドデカ199ver. (2025年11月) ※スペック替え	e 甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然 (2026年3月)	
	e 北斗の拳11 暴凶星 (2025年12月)		

# Q3発売の主なタイトル



スマスロ 化物語



e 北斗の拳11 暴凶星

## スマスロ 化物語 (2025年12月導入)

- 直近で業界最高水準の稼働を記録\*
- 好評につき、2026年4月追加販売

## e 北斗の拳11 暴凶星 (2025年12月導入)

- 年末の主力タイトルとして稼働に貢献

\*ダイコク電機(株)DK-SISデータを元に自社推計（対象：2024年1月～2025年12月に販売されたパチスロの導入初週の稼働実績）



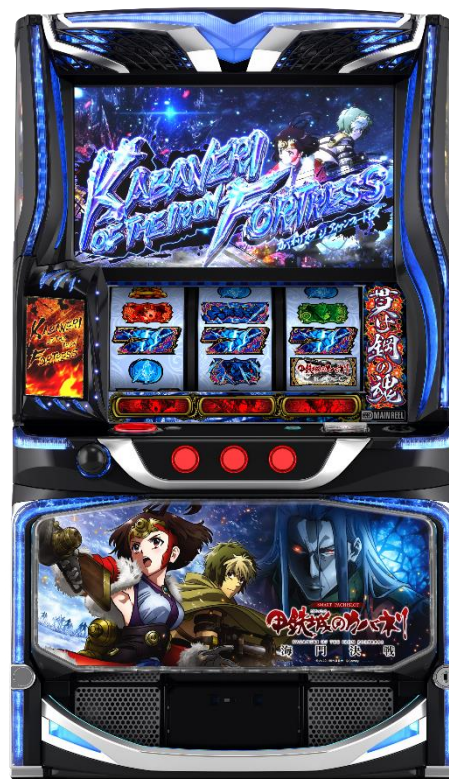
# Q4発売の主なタイトル



スマスロ 北斗の拳 転生の章2



スマスロ 攻殻機動隊



スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦

## スマスロ 北斗の拳 転生の章2

(2026年1月導入)

- 2013年発売タイトルのリバイバル
- 稼働好調

## スマスロ 攻殻機動隊

(2026年2月導入)

- 2013年発売タイトルのリバイバル
- 順調な滑り出し

## スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦

(2026年3月導入)

- 2022年発売『パチスロ甲鉄城のカバネリ』の後継機
- リール部分の販売を本機より開始

(億円)	2025/3期		2026/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/13修正 通期計画
売上高	31	54	167	60	240
ゲーミング機器販売	32	58	59	64	73
GAN <sup>*1</sup>	-	-	92	-	145
Stakelogic <sup>*1</sup>	-	-	14	-	22
営業利益	-11	-7	-48	-15	-85
ゲーミング機器販売	2	10	13	6	9
GAN <sup>*1</sup>	-	-	-16	-	-24
Stakelogic <sup>*1</sup>	-	-	-10	-	-17
のれん償却費	-	-	-19	-	-29
その他共通コスト <sup>*2</sup> /消去等	-13	-17	-16	-21	-24
持分法取込額（パラダイスセガサミー <sup>*3</sup> ）	20	32	29	18	30
経常利益	9	21	-2	0	-40
中期計画指標					
調整後EBITDA	0	10	1	-25	-185

- \*1: GAN及びStakelogicは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上。  
26年3月期は2025年4月～12月の9か月分の業績を取り込む。
- \*2: その他共通コストには、共通人件費等の固定費やプロジェクト関連費用等を含む。
- \*3: パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社。  
12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上。現地会計基準。

## 2026/3期 Q3実績

- **カジノ向け機器販売、パラダイスセガサミーが好調**
  - ゲーミング機器販売：ビデオスロットRailroad RICHES™及びSuper Burst™シリーズを中心に販売（北米）
  - パラダイスセガサミー：日本人VIP客を中心としたカジノ売上の好調継続
- **買収2社を連結P/Lへ取り込み（Q2より開始）**

## 今後の見通し

- **買収2社の連結を踏まえ、通期見通しを修正**
  - GAN、Stakelogicの業績、のれん償却費を計上
- **ゲーミング事業の成長基盤構築**
  - ゲーミング機器販売：既存好調タイトルの販売に加え、Railroad RICHES Link™シリーズ等を販売
  - パラダイスセガサミー：持分法取込において利益貢献を見込む
  - GAN、Stakelogic：事業再生プログラムを策定・実行





**Railroad RICHES Link™**  
(2025年9月導入開始)



**Super Burst Boosted Cartin' Gold™**  
(2026年2月導入開始)

(億ウォン)	2025/3期		2026/3期
	Q3累計	通期実績	Q3累計
売上高	4,102	5,393	4,412
カジノ	3,153	4,150	3,552
ホテル	778	1,023	704
その他	170	219	156
売上原価	2,956	4,029	3,106
カジノ	1,699	2,353	1,902
ホテル	917	1,237	937
その他	339	439	267
売上総利益	1,145	1,363	1,305
販売費及び一般管理費	433	616	442
営業利益	711	746	862
EBITDA	1,034	1,164	1,130
純利益	454	722	681
カジノ来場者数 (千人)	267	363	321

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	20	32	30
------------------	----	----	----

## 2026/3期 Q3実績

### ➤ カジノ売上の好調継続

- 売上高、各段階利益は過去最高を記録
- 日本人VIP客・Mass客が好調を牽引

## 今後の見通し

### ➤ 持分法取込において利益貢献を見込む

- 業績好調に伴い期末にインセンティブ費用計上

※パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社

※パラダイスセガサミーは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上

※現地会計基準

03

今後について

# 今後について

## ■ エンタテインメントコンテンツ事業

- ① Rovio減損損失計上、今後の取り組み
- ② コンシューマ分野の課題と対応

## ■ゲーミング事業

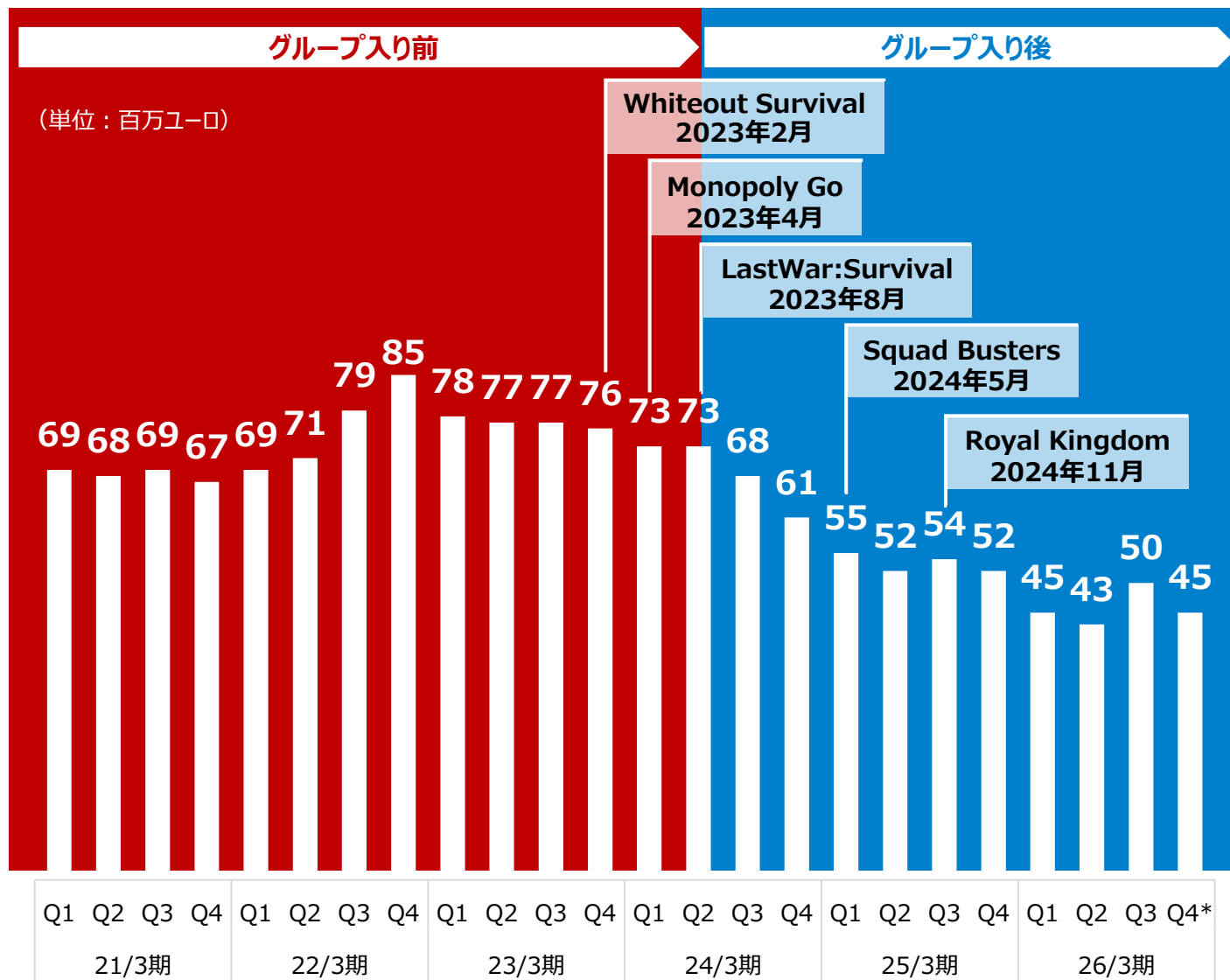
- ① のれんの減損損失発生の見込みについて (Stakelogic)
- ② 今後の事業展開方針

## ■ キャピタルアロケーションの見直し

## ■ 来期の取り組み

# Rovioについて

# Rovioの売上高推移



- 当グループ入り以降、減衰傾向が続く
  - 他社大型タイトルの相次ぐローンチによるUA（User Acquisition）環境の急激な悪化
  - 2026/3期は『アングリーバード2』でQ3に実施した大型イベント、プロモーション施策により持ち直しているものの、他タイトルの影響により全体では前期比減収見込み

\*26/3期はQ3までは実績、Q4は見込み  
 ※2024年3月期までは月次売上高データを4-3月で単純合算



- 市場環境の急激な変化等により、Rovioの業績が当初計画を大きく下回る
- 「Beacon\*」活用や協業の取り組みを進めるもシナジー発揮には至っていない

## 買収時の想定

- 既存主要タイトルの安定的な推移
- 新作タイトルの定期的なローンチ
- 「Beacon」のセガ既存タイトル実装による売上・利益増
- セガとRovio協業タイトルの投入

## 実績

- 既存主要タイトルが想定以上に減衰
- 正式ローンチに至るタイトルはなし
- 「Beacon」活用によるセガ側のナレッジ習得は進むも、売上・利益増には至らず
- 協業タイトル『ソニックランブル』が正式ローンチするも、各KPIが想定を下ぶれ苦戦

## 要因

### ■ 外的要因

- モバイルゲーム市場環境の急激な悪化
  - ✓ 競合上位タイトルによる市場寡占化
  - ✓ 競合による大規模UA投資
  - ✓ 市場規模拡大の鈍化

### ■ 内的要因

- 新作タイトルが新規IP中心であったこともあり、目標KPIに届かず、開発遅延・開発中止が発生
- セガタイトルにおける「Beacon」活用の経済効果が現時点では発揮出来ていない

## 1 主力IPに集中したゲーム展開

- 今後のゲーム開発・運営を「アングリーバード」や、「ソニック」をはじめとしたセガIPに集約

## 2 トランスメディア戦略の推進

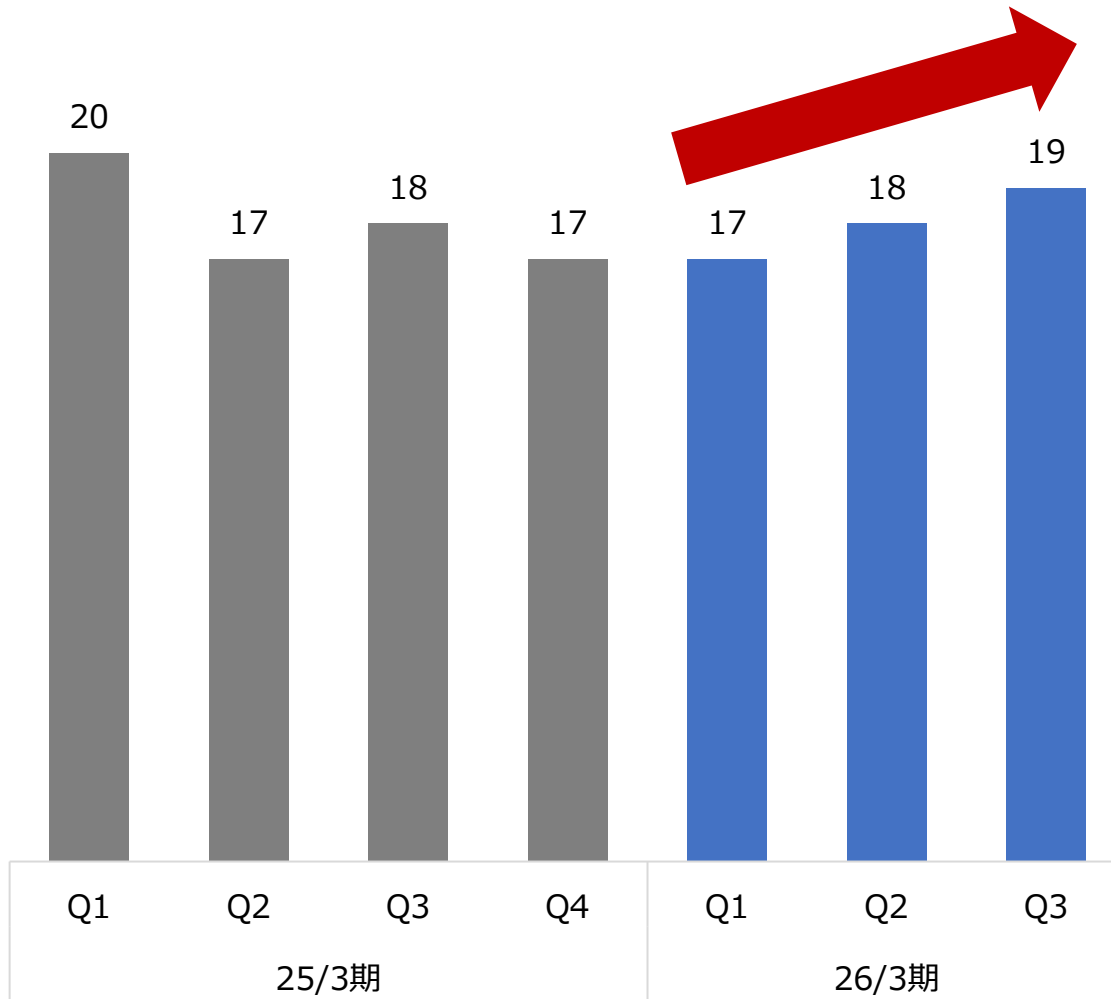
- セガによる「アングリーバード」IPのトランスメディア展開
  - ・ 映画『The Angry Birds Movie 3』の公開
  - ・ ゲームとのシナジー効果、マーチャンダイジング展開を加速
  - ・ 欧米に加え、日本・アジアでの展開も強化

## 3 マネジメント体制の強化

- Kingでライブゲームスタジオのトップ等を歴任したDaniel SvärdがRovioのCOOに就任
- Candy Crushシリーズなどで培った運営ノウハウを生かし、既存タイトルのパフォーマンス改善と新作タイトルの成功に向けたPJ推進をリード

# 主力IPへの集中（主力タイトル売上推移）

（単位：百万ユーロ）



- 今期に入り売上高の減衰傾向から反転
  - UA環境改善による広告宣伝費の再投下により集客が回復
  - 2025年10月実施の大型アップデートにより売上高を中心とする各種KPIが改善

## ➤ トランスメディアによる「アングリーバード」IPの成長

### ● ライセンスビジネス体制強化



- 2026年より「アングリーバード」IPのライセンス事業をセガのトランスメディア事業に統合
- 従来の欧米中心の展開から日本・アジアへの取り組みを開始

### ● 映画『The Angry Birds Movie 3』公開予定



- セガも製作に参画し、ソニック映画で蓄積したノウハウを活用
- ゲームとの相乗効果、マーチャндаイジング等の積極展開を計画

## 1 アプリ外決済の積極活用

- アプリ外決済の積極活用による利益率向上
  - ・ 5年後にRovioタイトルのアプリ外決済比率30%を目指す

## 2 UA費用効率の向上

- マーケティング施策のアップデートによるUA費用効率の向上
  - ・ トランスメディア施策を活用したオーガニックUAの促進
  - ・ インフルエンサー、クリエイタープログラムの活用

## 3 固定費の適正化

- 開発へのAI活用
- 開発スタジオ、間接部門の効率化等

# コンシューマ分野について

## ➤ コンシューマ事業の収益構造転換による再成長フェーズへの移行

### 課題

- 売上ボラティリティの高さ／投資回収の不確実性
  - ・ 大型フルゲーム販売の伸び悩み
  - ・ F2P新作の不振：ソニックランブル
  - ・ 一部タイトルの品質面での課題
- デジタル販売・データ活用の遅れ
  - ・ LTV最大化・継続課金設計が未成熟
- パブリッシング機能の地域分断
  - ・ グローバル同時展開・効率投資が困難
- マーケティング手法のアップデート遅れ
  - ・ 獲得単価（CAC）上昇／ROI低下

### 対応方針（検討中）

- **データドリブン型コンシューマ事業への構造転換**
  - ・ データアナリティクス専門組織の新設
    - ✓ KPI再設計/PDCA高度化
  - ・ マーケティングの評価軸刷新
    - ✓ コミュニティ規模・継続率・課金転換率
  - ・ IP軸でのデジタル販売強化
    - ✓ 新作×カタログ連動
    - ✓ グローバル同時展開強化
    - ✓ LTV最大化設計
- **F2P/フルゲーム役割再定義、ポートフォリオ最適化**
  - ・ 国内F2P関連人員の配置見直し
- **QCDマネジメントの強化**
  - ・ ローンチ後の課題発生時における迅速な対応

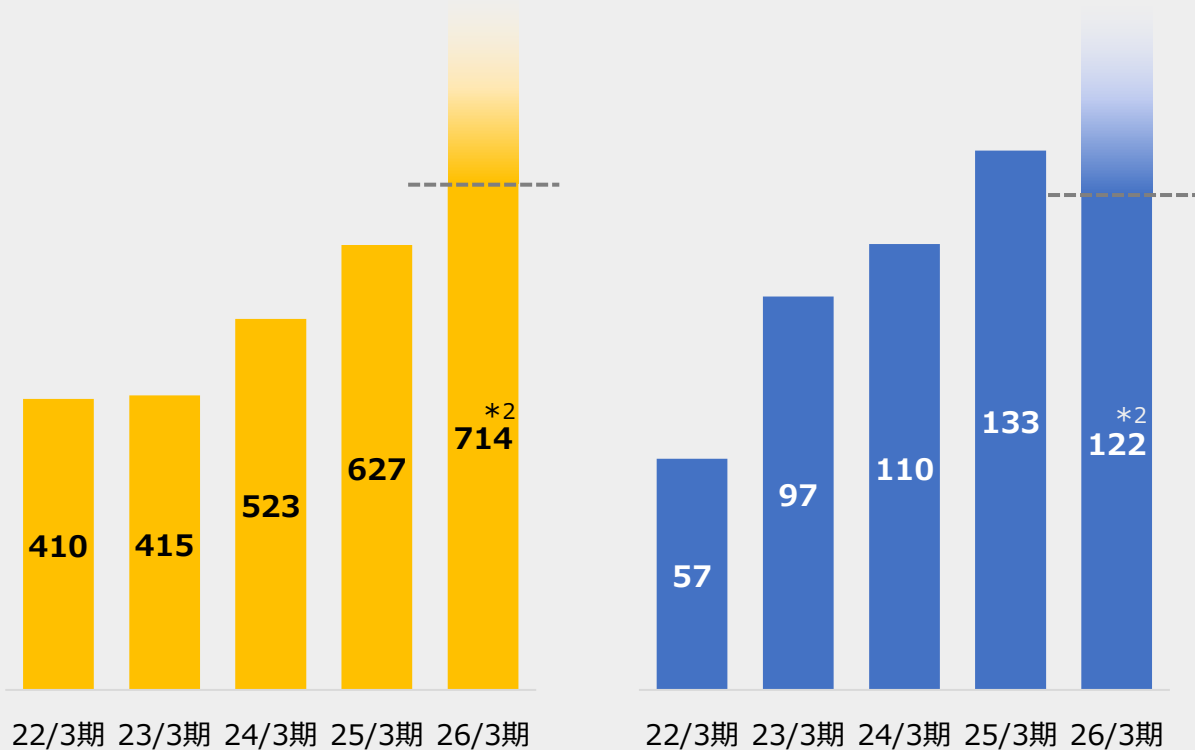
# トランスメディア事業拡大に向けた取り組み

## ➤ トランスメディア事業の売上は順調に成長

ライセンサー社数\*1推移

ライセンス収入推移

(単位：億円)



- ライセンサー社数は、Q3末時点で25/3期を超過
- 従来の代理店による展開からセガでの展開に切り替え、セガのトランスメディア展開ノウハウを活用
- 「ソニック」「アングリーバード」の映画公開を2027/3期に控え、話題性の向上を見込む
  - The Angry Birds Movie 3 (2026/12/23)
  - Sonic the Hedgehog 4 (2027/3/19)

\*1 ライセンサー社数は、その期に売上を計上した取引先数

\*2 2026/3期Q3末時点



# ゲーミング事業について

## 【Stakelogicについて】

買収決定時の想定とのギャップが発生



上記を踏まえ、早急な立て直しを  
PMIで進める

- 買収発表から完了までの期間にオランダで規制強化が行われ、市場が想定以上に縮小し、想定収益も低下
- 26/3期末に約150億円<sup>\*1</sup>の減損損失の計上を見込む
- マネジメント体制の刷新（実行済み）
- 不採算事業の見直し、固定費構造の抜本的な改革
- プロダクト開発方針の転換・再設計（SSC<sup>\*2</sup>ビデオスロットコンテンツのソーシャルカジノを含めたオンライン化等）

## 【今後の方針】

- ゲーミング事業で掲げる「オムニチャネル戦略」でのStakelogicの役割に変更はない
- SSC/GAN/Stakelogicが連携し、B2Bサプライヤーとして米国におけるソーシャルカジノを含めたオンラインゲーミング市場での展開を進める

<sup>\*1</sup> 金額は精査中。2026/2/13公表時の業績予想の修正に織り込む

<sup>\*2</sup> SSC＝セガサミークリエイションの略

## B2Bオムニチャネルソリューションプロバイダー

～中期計画

中長期

完了

STEP 1



GAN、  
Stakelogic買収

- オンラインゲーミング/ソーシャルカジノ市場で戦うための競争力の源泉として、B2Bプラットフォームを中心とする技術基盤、およびコンテンツを確保

STEP 2



B2Bソリューションの  
提供開始

- SSCのチャネルを通じて、ランド／オンラインオペレーターを中心に包括的なゲーミングサービスの提供を開始
- B2Bソリューションの企画開発を推進

STEP 3



ゲーミング事業確立

- 事業収益基盤を整備し、セガサミーグループの第三の柱を確立

サービス提供地域の  
拡張を含めた、  
更なるビジネスの  
拡大へ

主要顧客

- 中堅カジノオペレーター
- 有力なトライバルカジノ

Yaamava' Resort & Casino at San Manuel

Seminole Hard Rock Hotel and Casino

Penn Entertainment

Pechanga Resort Casino

Graton Resort & Casino

Station Casinos

# キャピタルアロケーションの見直しについて

# キャピタルアロケーション方針の見直し

## キャピタルアロケーション (2024年5月公表)

<キャッシュ原資>

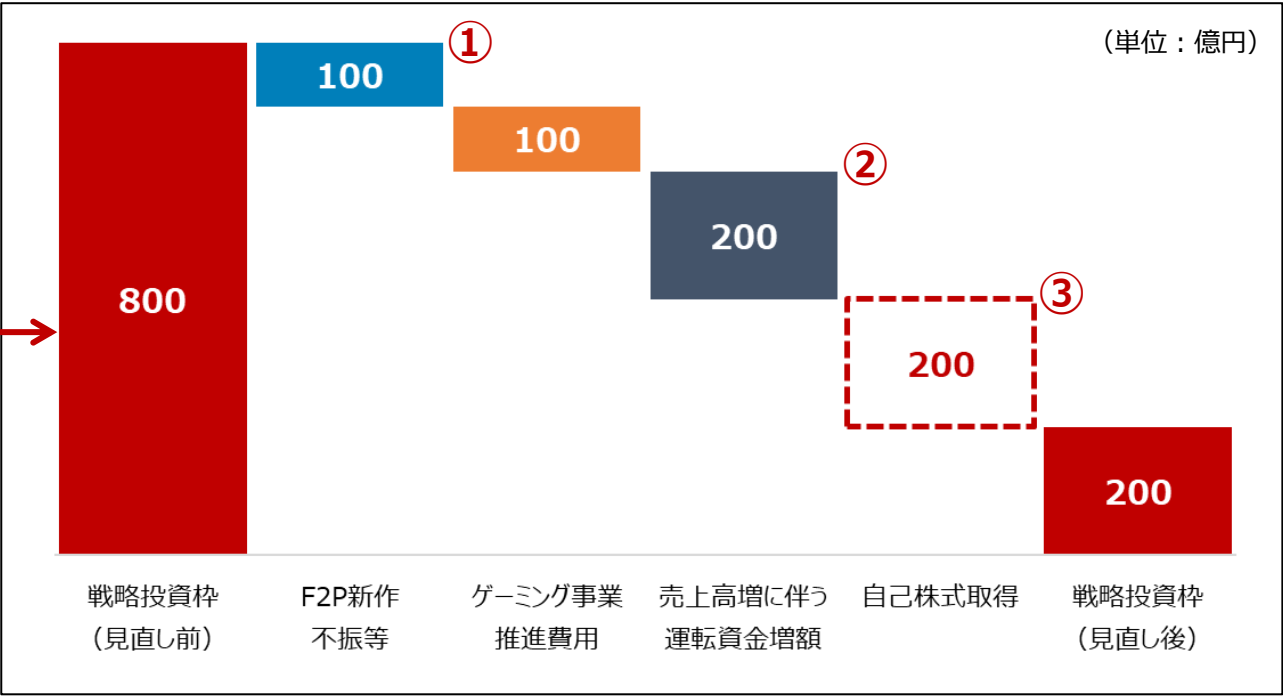
営業CF創出  
(2025/3期～  
2027/3期累計)  
約1,900億円

※成長領域への  
開発投資控除前

現預金  
(2024/3期末)  
約2,200億円

運転資金  
(2024/3期末)  
約700億円

<現中計期間での配分イメージ>



### 【見直しのポイント】

- ① F2P新作の不振等による営業CFの減少
- ② ゲーミング事業2社買収に伴う売上高増加により運転資金を増額
- ③ 大型M&Aを凍結し、自己株式を取得、戦略投資枠を見直し

# 来期の取り組みについて

## ➤ 各事業における来期に向けた取り組み

### エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力IPタイトルにおいて、4本の大型新作を投入予定
- 「売る力」の強化によるタイトルポテンシャルの最大化
- トランスメディア事業の継続拡大

### 遊技機事業

- 主力および遊技機化初となるIPタイトルを複数投入予定
- パチスロ新筐体ビジネスモデルの浸透

### ゲーミング事業

- 既存ビジネス領域の好調継続を見込む
- オンラインゲーミングビジネス（B2B）を本格立ち上げ



04

補足

# 展開スケジュール（コンシューマ）

		タイトル	発売日	地域	プラットフォーム	
フルゲーム	26/3期	ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2025/6/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※発売日はNintendo Switch™ 2 版。その他PFは販売中
		龍が如く0 誓いの場所 Director's Cut	2025/6/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※12月にPlayStation®5、Xbox Series X S、Steamでも発売
		ぶよぶよ™テトリス® 2 S	2025/6/5	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※発売日は日本での日付。海外ではNintendo Switch™ 2と同時発売
		RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚	2025/6/19	グローバル	マルチプラットフォーム	
		SHINOBI 復讐の斬撃	2025/8/29	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニックレーシング クロスワールド	2025/9/25	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ペルソナ3 リロード	2025/10/23	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※PS5®, PS4®, Xbox Series X S、PC版等は販売中
		Virtua Fighter 5 R.E.V.O. World Stage	2025/10/30	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™2版は2026/3/26発売
		Football Manager 26	2025/11/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™版および PS5®パッケージ版は 12/4発売
		龍が如く 極	2025/11/13	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※Nintendo Switch™、PS4®, Xbox One、PC版は発売中
		龍が如く 極2	2025/11/13	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※PS4®, Xbox One、PC版は発売中
		龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties	2026/2/12	グローバル	マルチプラットフォーム	
	未定	ペルソナ4 リバイバル	未定	グローバル	Xbox Game Pass、Xbox Series X S、Windows、PlayStation®5、Steam	
		STRANGER THAN HEAVEN	未定	未定	未定	
		トータルウォー：ウォーハンマー40,000	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
		トータルウォー：メディーバル3	未定	未定	未定	
F2P	26/3期	ペルソナ5：The Phantom X	2025/6/26	グローバル	iOS/Android/PC	※中国、韓国、繁体字圏は2024/4からパーフェクトワールドより提供
		ソニックランブル	2025/11/5	グローバル	iOS/Android/PC	
		プロサッカークラブをつくろう！ 2026	2026/1/22	グローバル	PS5®/PS4®/iOS/Android/PC	
未定	26/3期以降	New VIRTUA FIGHTER Project（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		クレイジータクシー（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ジェットセットラジオ（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ベア・ナックル（Streets of Rage）（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ALIEN: ISOLATION（タイトル未定）	未定	未定	未定	

※ 主な発表済みタイトルのみを記載

# 展開スケジュール（映像）



		タイトル	公開・放送日等	地域	プラットフォーム	
トムス エンタテインメント	26/3期	劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』	2025/4/18	-	-	
		LUPIN THE IIIRD 銭形と2人のルパン	2025/6/20	-	各プラットフォーム	
		LUPIN THE IIIRD THE MOVIE 不死身の血族	2025/6/27	-	-	
		映画『それいけ！アンパンマン チャボンのヒーロー！』	2025/6/27	-	-	
		Dr.STONE SCIENCE FUTURE（第2クール）	2025/7/10	-	-	
		SAKAMOTO DAYS（第2クール）	2025/7/14	-	-	
		暗殺者である俺のステータスが勇者よりも明らかに強いのだが	2025/10/6	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		刃牙道	2026/2/26	全世界	NETFLIX	※NETFLIXで世界独占配信
	27/3期以降	劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』	2026/4/10	-	-	
		彼女、お借りします 第5期	2026/4	-	-	
		逃がした魚は大きかったが釣りあげた魚が大きすぎた件	2026/4	-	-	
		魔法騎士レイアース	2026年	-	-	
ライセンスアウト/ 出資案件 等	26/3期以降	The Angry Birds Movie 3（原題）	2026/12/23	-	-	※日付は北米での封切日、その他地域については未定
		Sonic the Hedgehog 4（原題）	2027/3/19	-	-	※日付は北米での封切日、その他地域については未定
		ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		SHINOBI（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		ベア・ナックル（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		エターナルチャンピオンズ（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		アウトラン（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト

\*UNLIMITED PRODUCEプロジェクト＝アニメーション作品のプロデュース事業の強化を目的とし、他社スタジオとも協業したアニメ作品のプロデュースを行う取り組み

※ 主要な発表済み作品のみ記載

# 展開スケジュール（AM & TOY）



		タイトル	発売・稼働日等	地域	プラットフォーム	
AM	26/3期	パウ・パトロール チェイスといっしょ	2025/4/17	-	-	
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2	2025/7/10	-	-	
		NICO MAKE（ニコメイク）	2025/7/3	-	-	
		UFO CATCHER TRIPLE 2	2026/2/12	-	-	
		StarHorseParty	2026/3	-	-	
TOY	25/3期～	フェアリットイ アクぬい・アクドール 各種	2025/1～	-	-	
	26/3期	アンパンマン にほんごえいご二語文も！あそぼう！しゃべろう！ ことばずかん15周年記念BOX	2025/7/31	-	-	
		運動・知育・遊びもいっぱい！ GoGo！アンパンマンサイクリング	2025/11/6	-	-	
		DREAM SWITCH（ドリームスイッチ）ベーシックセット	2025/10/23	-	-	

※ 主要な発表済みタイトルのみ記載

## 【Q3以前の主な販売タイトル・Q4以降の販売予定タイトル】

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ <sup>*1</sup>	種別
パチスロ	Q3以前	スマスロ 東京リベンジャーズ	2025年9月	28,753台	中	新シリーズ
		スマスロ 化物語	2025年12月	13,777台	中	新シリーズ
	Q4	スマスロ 北斗の拳 転生の章2	2026年1月	-	高	新シリーズ
		スマスロ 攻殻機動隊	2026年2月	-	中	新シリーズ
		スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦	2026年3月	-	中	新シリーズ
	来期以降	A-SLOT+ 異世界かるてっと BT	2026年4月	-	低	新シリーズ
		リコリス・リコイル（タイトル未定）	-	-	-	新シリーズ
		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ <sup>*2</sup>	種別
パチンコ	Q3以前	e 東京リベンジャーズ	2025年7月	22,034台	ハイミドル	新シリーズ
		e 聖戦士ダンバイン3 ZEROSONIC	2025年10月	7,144台	ライトミドル	新シリーズ
		P いくさの子 戦極最強ドデカ199ver.	2025年11月	3,688台	ライトミドル	スペック替え
		e 北斗の拳11 暴凶星	2025年12月	23,119台	ハイ	新シリーズ
	Q4	e 盾の勇者の成り上がり アルティメット199ver.	2026年1月	-	ライトミドル	スペック替え
		e 真・北斗無双 第5章 夢幻闘双	2026年2月	-	ライトミドル	スペック替え
		e 甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然	2026年3月	-	ハイミドル	新シリーズ
	来期以降	e 終末のワルキューレ	2026年4月	-	ミドル	新シリーズ

<sup>\*1</sup> スペックレンジ（パチスロ）：射幸帯にて区分（高/中/低射幸）。自社定義にて算出。

<sup>\*2</sup> スペックレンジ（パチンコ）：図柄揃い確率（実質TS）にて区分（ハイ/ハイミドル/ミドル/ライトミドル/ライト/ミニマム/その他）。ダイコク電機㈱の大当たり確率区分に準拠。  
 ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280~1/319、ミドル=1/200~1/279、ライトミドル=1/120~1/199、ライト=1/40~1/119、ミニマム=1/39以上

※2026/3期における販売台数のみ記載

※発表済みタイトルのみ記載



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

#### 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、データプロバー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ことがあります。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>

（セガサミーグループ会社一覧）

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy\_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>