

新セグメント【2024/3～】

■損益

| (億円) | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|--------------------|-----------------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期実績 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| エンタテインメント コンテンツ | 売上高 | 541 | 676 | 987 | 725 | 692 | 969 | 1,217 | 2,204 | 3,198 | 1,417 | 2,386 | 3,350 | 3,200 |
| | コンシューマ映像 | 340 | 444 | 707 | 513 | 443 | 692 | 784 | 1,491 | 2,240 | 956 | 1,648 | 2,350 | 2,165 |
| | AM&TOY | 46 | 56 | 71 | 59 | 53 | 76 | 102 | 173 | 239 | 112 | 188 | 235 | 280 |
| | AM&TOY | 154 | 176 | 210 | 153 | 195 | 200 | 330 | 540 | 718 | 348 | 548 | 765 | 755 |
| | 営業利益 | 43 | 36 | 117 | 118 | 69 | 159 | 79 | 196 | 299 | 187 | 346 | 380 | 410 |
| | コンシューマ映像 | 25 | 6 | 85 | 89 | 35 | 127 | 31 | 116 | 219 | 124 | 251 | 275 | 290 |
| | AM&TOY | 9 | 18 | 16 | 24 | 19 | 22 | 27 | 43 | 56 | 43 | 65 | 45 | 90 |
| | AM&TOY | 8 | 12 | 16 | 5 | 13 | 11 | 20 | 36 | 23 | 18 | 29 | 60 | 30 |
| | 営業外収益 | 3 | 12 | 2 | 11 | 6 | 25 | 15 | 17 | 25 | 17 | 42 | 35 | 46 |
| | 営業外費用 | 3 | 0 | 12 | 4 | 17 | -7 | 3 | 15 | 16 | 21 | 14 | 15 | 16 |
| 遊技機 | 経常利益 | 44 | 47 | 108 | 125 | 58 | 192 | 91 | 199 | 308 | 183 | 375 | 400 | 440 |
| | 調整後EBITDA | 50 | -23 | 118 | 157 | 29 | 219 | 27 | 145 | 220 | 186 | 405 | 500 | 495 |
| | 売上高 | 505 | 420 | 262 | 288 | 359 | 117 | 925 | 1,187 | 1,332 | 647 | 764 | 1,050 | 960 |
| | パチスロ | 315 | 331 | 167 | 174 | 108 | 69 | 646 | 813 | 887 | 282 | 351 | 496 | 411 |
| | パチンコ | 164 | 71 | 71 | 90 | 224 | 22 | 235 | 306 | 355 | 314 | 336 | 464 | 443 |
| | その他/消去等 | 26 | 18 | 24 | 24 | 27 | 26 | 44 | 68 | 90 | 51 | 77 | 90 | 106 |
| | 営業利益 | 216 | 175 | 65 | 105 | 107 | -20 | 391 | 456 | 416 | 212 | 192 | 230 | 195 |
| | 営業外収益 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 6 |
| | 営業外費用 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | 経常利益 | 217 | 176 | 68 | 107 | 108 | -18 | 393 | 461 | 419 | 215 | 197 | 235 | 200 |
| ゲーミング | 調整後EBITDA | 223 | 183 | 75 | 114 | 118 | -10 | 406 | 481 | 445 | 232 | 222 | 265 | 233 |
| | 売上高 | 3 | 3 | 3 | 6 | 12 | 13 | 6 | 9 | 19 | 18 | 31 | 30 | 45 |
| | 営業利益 | -5 | -4 | -6 | -3 | -7 | -1 | -9 | -15 | -17 | -10 | -11 | -20 | -20 |
| | 営業外収益 | 3 | 7 | 5 | 14 | -3 | 10 | 10 | 15 | 14 | 11 | 21 | 10 | 21 |
| | 営業外費用 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | -3 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 |
| | 経常利益 | -2 | 2 | -1 | 9 | -11 | 11 | 0 | -1 | -4 | -2 | 9 | -15 | 0 |
| | 調整後EBITDA | -2 | 2 | -1 | 7 | -15 | 8 | -0 | -1 | -4 | -8 | 0 | -15 | -9 |
| | 売上高 | 33 | 35 | 37 | 28 | 6 | 8 | 68 | 105 | 140 | 34 | 42 | 20 | 45 |
| | 営業利益 | -27 | -34 | -25 | -27 | -34 | -29 | -61 | -86 | -119 | -61 | -90 | -140 | -125 |
| | 営業外収益 | 5 | -1 | 7 | 4 | 9 | -1 | 4 | 11 | 15 | 13 | 12 | 10 | 12 |
| その他/消去等 | 営業外費用 | 5 | 3 | 2 | 2 | 14 | -8 | 8 | 10 | 21 | 16 | 8 | 10 | 12 |
| | 経常利益 | -29 | -35 | -22 | -23 | -43 | -21 | -64 | -86 | -126 | -66 | -87 | -140 | -125 |
| | 調整後EBITDA | -24 | -34 | -19 | -20 | -42 | -20 | -58 | -77 | -114 | -62 | -82 | -130 | -112 |
| | 売上高 | 1,082 | 1,134 | 1,289 | 1,047 | 1,069 | 1,107 | 2,216 | 3,505 | 4,689 | 2,116 | 3,223 | 4,450 | 4,250 |
| | 営業利益 | 227 | 173 | 151 | 193 | 135 | 109 | 400 | 551 | 578 | 328 | 437 | 450 | 460 |
| | 営業外収益 | 12 | 19 | 17 | 31 | 13 | 36 | 31 | 48 | 58 | 44 | 80 | 60 | 85 |
| | 営業外費用 | 8 | 3 | 15 | 7 | 34 | -18 | 11 | 26 | 39 | 41 | 23 | 30 | 30 |
| | 経常利益 | 230 | 190 | 153 | 218 | 112 | 164 | 420 | 573 | 597 | 330 | 494 | 480 | 515 |
| | 特別利益 | 0 | 2 | 2 | 88 | 2 | 1 | 2 | 4 | 13 | 90 | 91 | 85 | 95 |
| | 特別損失 | 6 | 91 | 20 | 2 | 66 | 6 | 97 | 117 | 192 | 68 | 74 | 5 | 75 |
| 連結 | 調整後EBITDA | 247 | 128 | 173 | 258 | 90 | 197 | 375 | 548 | 547 | 348 | 545 | 620 | 607 |
| | 税金等調整前当期純利益 | 225 | 100 | 136 | 304 | 49 | 158 | 325 | 461 | 418 | 353 | 511 | 560 | 535 |
| | 親会社株主に帰属する当期純利益 | 172 | 59 | 124 | 245 | 58 | 114 | 231 | 355 | 330 | 303 | 417 | 390 | 375 |

※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（未監査）

※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、今期より「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。

■主要経費・設備投資

| (億円) | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|--------------------|----------------|--------|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|------|--------|------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期実績 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7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 | 125 | 175 | 278 | 166 | 141 | 186 | 300 | 578 | 831 | 307 | 493 | 681 | 647 |
| | 広告宣伝費 | 31 | 60 | 111 | 45 | 71 | 87 | 91 | 202 | 316 | 116 | 203 | 308 | 260 |
| | 減価償却費 | 9 | 11 | 12 | 11 | 11 | 11 | 20 | 32 | 44 | 22 | 33 | 44 | 44 |
| | 設備投資 | 19 | 12 | 14 | 13 | 18 | 13 | 31 | 45 | 56 | 31 | 44 | 58 | 65 |
| 遊技機 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 29 | 33 | 34 | 28 | 34 | 34 | 62 | 96 | 144 | 62 | 96 | 141 | 134 |
| | 広告宣伝費 | 7 | 7 | 5 | 7 | 13 | 7 | 14 | 19 | 29 | 20 | 27 | 41 | 32 |
| | 減価償却費 | 5 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 12 | 18 | 26 | 14 | 21 | 28 | 28 |
| | 設備投資 | 7 | 10 | 12 | 11 | 9 | 12 | 17 | 29 | 39 | 20 | 32 | 49 | 40 |
| ゲーミング | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 6 | 7 | 4 | 6 | 10 | 9 |
| | 広告宣伝費 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| | 減価償却費 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 設備投資 | 0 | 2 | 0 | 4 | 5 | 8 | 2 | 2 | 4 | 9 | 17 | 0 | 22 |
| その他/消去等 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 1 | -1 | -1 | 1 | -1 | 1 | 0 | -1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| | 広告宣伝費 | 4 | 7 | 2 | 2 | 6 | 2 | 11 | 13 | 17 | 8 | 10 | 20 | 15 |
| | 減価償却費 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 8 | 12 | 15 | 6 | 8 | 11 | 11 |
| | 設備投資 | 4 | 2 | 7 | 5 | 3 | 1 | 6 | 13 | 17 | 8 | 9 | 12 | 11 |
| 連結 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 157 | 209 | 313 | 197 | 176 | 223 | 366 | 679 | 982 | 373 | 596 | 833 | 790 |
| | 広告宣伝費 | 42 | 74 | 118 | 54 | 90 | 96 | 116 | 234 | 362 | 144 | 240 | 370 | 308 |
| | 減価償却費 | 19 | 21 | 22 | 21 | 21 | 20 | 40 | 62 | 85 | 42 | 62 | 83 | 83 |
| | 設備投資 | 30 | 26 | 33 | 33 | 35 | 34 | 56 | 89 | 116 | 68 | 102 | 119 | 138 |

※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（未監査）

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

| (人) | | 2024/3 Q4 | 2025/3 | | |
|----------------|--|--------------|--------|-------|-------|
| | | | Q1 | Q2 | Q3 |
| エンタテインメントコンテンツ | | 6,361 | 6,562 | 6,449 | 6,399 |
| 遊技機 | | 1,057 | 1,089 | 1,121 | 1,122 |
| ゲーミング | | 91 | 97 | 98 | 104 |
| 全社・他 | | 1,114 | 503 | 502 | 519 |
| 連結 | | 8,623 | 8,251 | 8,170 | 8,144 |
| 海外人員比率 | | 27.7% | 28.8% | 27.3% | 26.0% |
| 開発人員比率※ | | 51.8% | 54.4% | 54.2% | 53.0% |

※開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

セガサミーホールディングス株式会社
2025年3月期 Q3決算補足データ集



2025年2月7日

■コンシューマ売上内訳

| (億円) | | 2023/3 | | | | 2024/3※ | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|--------|---------------|--------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| コンシューマ | 合計 | 347 | 403 | 675 | 454 | 340 | 444 | 707 | 749 | 513 | 443 | 692 | 750 | 1,425 | 1,879 | 784 | 1,491 | 2,240 | 956 | 1,648 | 2,350 | 2,165 |
| | 国内 | 157 | 181 | 186 | 190 | 145 | 177 | 197 | 251 | 201 | 163 | 217 | 338 | 524 | 714 | 322 | 519 | 770 | 364 | 581 | 724 | 777 |
| | 海外 | 192 | 219 | 487 | 269 | 193 | 265 | 506 | 496 | 311 | 277 | 475 | 411 | 898 | 1,167 | 458 | 964 | 1,460 | 588 | 1,063 | 1,622 | 1,383 |
| | 海外比率 | 55.3% | 54.3% | 72.1% | 59.3% | 56.8% | 59.7% | 71.6% | 66.2% | 60.6% | 62.5% | 68.6% | 54.8% | 63.0% | 62.1% | 58.4% | 64.7% | 65.2% | 61.5% | 64.5% | 69.0% | 63.9% |
| | その他/消去 | -2 | 3 | 2 | -5 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 | 0 | 1 | 3 | -2 | 4 | 8 | 10 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 内訳 | フルゲーム | 99 | 124 | 330 | 179 | 110 | 124 | 298 | 349 | 152 | 125 | 315 | 223 | 553 | 732 | 234 | 532 | 881 | 277 | 592 | 930 | 774 |
| | 新作 | 21 | 54 | 259 | 122 | 25 | 37 | 213 | 275 | 39 | 17 | 197 | 75 | 334 | 456 | 62 | 275 | 550 | 56 | 253 | 533 | 362 |
| | 日本 | 5 | 12 | 19 | 14 | 7 | 1 | 36 | 85 | 12 | 2 | 31 | 17 | 36 | 50 | 8 | 44 | 129 | 14 | 45 | 73 | 77 |
| | アジア | 5 | 6 | 24 | 18 | 1 | 2 | 22 | 49 | 4 | 4 | 20 | 11 | 35 | 53 | 3 | 25 | 74 | 8 | 28 | 66 | 52 |
| | 欧米 | 10 | 36 | 217 | 89 | 15 | 35 | 155 | 142 | 22 | 11 | 147 | 46 | 263 | 352 | 50 | 205 | 347 | 33 | 180 | 393 | 233 |
| | リピーター | 77 | 70 | 71 | 58 | 85 | 86 | 86 | 73 | 112 | 109 | 118 | 147 | 218 | 276 | 171 | 257 | 330 | 221 | 339 | 396 | 411 |
| | 日本 | 8 | 9 | 7 | 6 | 10 | 10 | 10 | 9 | 16 | 12 | 11 | 17 | 24 | 30 | 20 | 30 | 39 | 28 | 39 | 56 | 47 |
| | アジア | 8 | 7 | 7 | 6 | 10 | 16 | 12 | 16 | 21 | 20 | 16 | 15 | 22 | 28 | 26 | 38 | 54 | 41 | 57 | 73 | 77 |
| | 欧米 | 61 | 54 | 56 | 45 | 63 | 61 | 63 | 49 | 75 | 76 | 91 | 115 | 171 | 216 | 124 | 187 | 236 | 151 | 242 | 265 | 286 |
| | 海外売上比率 | 84.8% | 83.1% | 92.1% | 88.3% | 80.9% | 91.9% | 84.6% | 73.4% | 80.3% | 88.8% | 87.0% | 83.9% | 88.8% | 88.7% | 86.8% | 85.5% | 80.7% | 84.1% | 85.6% | 85.7% | 83.7% |
| | ダウンロード比率 | 74.9% | 74.1% | 60.3% | 81.1% | 57.1% | 52.3% | 59.0% | 89.3% | 72.2% | 80.4% | 66.3% | 74.5% | 66.0% | 69.7% | 54.6% | 57.1% | 69.8% | 75.9% | 70.8% | 72.6% | 73.3% |
| | F2P | 156 | 162 | 152 | 151 | 125 | 144 | 132 | 138 | 110 | 121 | 116 | 318 | 470 | 621 | 269 | 401 | 539 | 231 | 347 | 569 | 465 |
| | 日本 | 130 | 141 | 128 | 133 | 108 | 126 | 114 | 122 | 96 | 108 | 100 | 271 | 399 | 532 | 234 | 348 | 470 | 204 | 304 | 491 | 406 |
| | アジア | 5 | 0 | 0 | 1 | - | - | - | 1 | - | - | 1 | 5 | 5 | 6 | - | - | 1 | - | 1 | 1 | 1 |
| | 欧米 | 20 | 21 | 24 | 17 | 17 | 17 | 17 | 16 | 13 | 13 | 15 | 41 | 65 | 82 | 34 | 51 | 67 | 26 | 41 | 77 | 57 |
| | 2018/3以前のリリース | 37 | 30 | 29 | 30 | 26 | 28 | 26 | 28 | 24 | 26 | 25 | 68 | 97 | 127 | 54 | 80 | 108 | 50 | 75 | 107 | 101 |
| | 2019/3 リリース | 15 | 27 | 25 | 29 | 19 | 33 | 19 | 29 | 20 | 25 | 22 | 42 | 66 | 95 | 52 | 71 | 100 | 45 | 66 | 95 | 90 |
| | 2020/3 リリース | 7 | 8 | 7 | 7 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | 22 | 29 | 11 | 16 | 20 | 8 | 12 | 18 | 15 |
| | 2021/3 リリース | 62 | 66 | 59 | 60 | 46 | 50 | 55 | 52 | 40 | 45 | 43 | 128 | 187 | 247 | 96 | 151 | 203 | 85 | 128 | 170 | 170 |
| | 2022/3 リリース | 34 | 31 | 32 | 25 | 25 | 26 | 27 | 24 | 22 | 20 | 21 | 65 | 98 | 122 | 51 | 78 | 102 | 42 | 64 | 91 | 84 |
| | 2023/3 リリース | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2024/3 リリース | - | - | - | - | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | - | 0 |
| | 2025/3 リリース | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | 1 | 2 | 88 | 4 |
| | その他 | 92 | 117 | 193 | 124 | 105 | 176 | 277 | 262 | 251 | 197 | 261 | 209 | 402 | 526 | 281 | 558 | 820 | 448 | 709 | 851 | 926 |
| | うちRovio | - | - | - | - | - | 34 | 96 | 85 | 87 | 83 | 88 | - | - | - | 34 | 130 | 215 | 170 | 258 | 433 | 347 |

※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（未監査）

※2025/3期計画を再精査し、一部変更

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

| | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|--------------|------|--------|-----|-------|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| タイトル数 | 日本 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 2 | 0 | 2 | 7 | 11 | 15 | 3 | 8 | 11 | 2 | 4 | 8 | 6 |
| | アジア | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 6 | 3 | 2 | 0 | 2 | 7 | 11 | 15 | 3 | 9 | 12 | 2 | 4 | 8 | 6 |
| | 欧米 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 1 | 7 | 3 | 2 | 0 | 2 | 7 | 12 | 16 | 3 | 10 | 13 | 2 | 4 | 8 | 6 |
| 販売本数 (万本) | 合計 | 514 | 500 | 1,061 | 714 | 487 | 565 | 858 | 879 | 586 | 653 | 1,242 | 1,014 | 2,075 | 2,789 | 1,052 | 1,910 | 2,789 | 1,239 | 2,481 | 2,967 | 3,115 |
| | 新作 | 44 | 104 | 549 | 312 | 74 | 92 | 361 | 396 | 71 | 31 | 377 | 148 | 697 | 1,009 | 166 | 527 | 923 | 102 | 479 | 919 | 674 |
| | 日本 | 9 | 16 | 39 | 45 | 16 | 3 | 58 | 108 | 16 | 3 | 47 | 25 | 64 | 109 | 19 | 77 | 185 | 19 | 66 | 122 | 116 |
| | アジア | 11 | 15 | 60 | 49 | 4 | 6 | 39 | 86 | 8 | 8 | 43 | 26 | 86 | 135 | 10 | 49 | 135 | 16 | 59 | 119 | 98 |
| | 欧米 | 23 | 73 | 450 | 218 | 54 | 82 | 264 | 201 | 46 | 20 | 287 | 96 | 546 | 764 | 136 | 400 | 601 | 66 | 353 | 677 | 460 |
| | リピート | 470 | 395 | 512 | 402 | 412 | 473 | 498 | 483 | 514 | 623 | 864 | 865 | 1,377 | 1,779 | 885 | 1,383 | 1,866 | 1,137 | 2,001 | 2,048 | 2,441 |
| | 日本 | 26 | 50 | 32 | 30 | 43 | 40 | 45 | 65 | 50 | 48 | 49 | 76 | 108 | 138 | 83 | 128 | 193 | 98 | 147 | 177 | 181 |
| | アジア | 41 | 34 | 64 | 45 | 47 | 75 | 64 | 96 | 98 | 109 | 91 | 75 | 139 | 184 | 122 | 186 | 282 | 207 | 298 | 743 | 408 |
| | 欧米 | 403 | 309 | 417 | 327 | 321 | 358 | 389 | 323 | 366 | 465 | 725 | 712 | 1,129 | 1,456 | 679 | 1,068 | 1,391 | 831 | 1,556 | 1,127 | 1,851 |

■主要IPの販売本数（フルゲーム）

| (万本) | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | |
|-------------------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|--------|------|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 |
| SONICシリーズ | 146 | 117 | 412 | 140 | 122 | 149 | 234 | 87 | 67 | 86 | 345 | 263 | 675 | 815 | 271 | 505 | 592 | 153 | 498 |
| Total Warシリーズ | 42 | 53 | 80 | 55 | 31 | 56 | 62 | 42 | 53 | 71 | 77 | 95 | 175 | 230 | 87 | 149 | 191 | 124 | 201 |
| ペルソナシリーズ | 27 | 23 | 154 | 123 | 63 | 75 | 129 | 239 | 79 | 102 | 94 | 50 | 204 | 327 | 138 | 267 | 506 | 181 | 275 |
| 龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む) | 47 | 49 | 77 | 110 | 51 | 68 | 152 | 265 | 72 | 69 | 111 | 96 | 173 | 283 | 119 | 271 | 536 | 141 | 252 |

■配信タイトル数（F2P）

| | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|-----|-----------|--------|----|----|----|--------|----|----|----|--------|----|----|--------|------|----|--------|------|----|--------|------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| F2P | 新規配信タイトル数 | - | - | - | - | 1 | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 2 | 2 | - | - | 2 | - |
| | 停止タイトル数 | - | - | - | - | -2 | -1 | - | -1 | - | -1 | - | - | - | - | -3 | -3 | -4 | -1 | -1 | - | -1 |
| | 期末配信タイトル数 | 20 | 20 | 20 | 20 | 19 | 18 | 19 | 18 | 18 | 17 | 17 | 20 | 20 | 20 | 18 | 19 | 18 | 17 | 17 | 20 | 17 |

■販売タイトル数・台数(遊技機)

| | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|--------|--------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| パチスロ | タイトル数 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 7 | 8 | 3 | 5 | 7 | 4 | 6 | 7 | 8 |
| | 台数 (台) | 8,724 | 25,988 | 28,867 | 31,387 | 64,766 | 65,629 | 33,303 | 16,392 | 36,993 | 22,153 | 14,291 | 34,712 | 63,579 | 94,966 | 130,395 | 163,698 | 180,090 | 59,146 | 73,437 | 107,000 | 86,000 |
| パチンコ | タイトル数 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 6 | 8 | 8 |
| | 台数 (台) | 14,018 | 9,942 | 25,199 | 54,397 | 39,095 | 17,403 | 18,183 | 13,555 | 22,475 | 46,260 | 5,305 | 23,960 | 49,159 | 103,556 | 56,498 | 74,681 | 88,236 | 68,735 | 74,040 | 115,000 | 97,000 |
| | うち本体販売 | 3,598 | 6,520 | 8,714 | 33,320 | 19,312 | 3,633 | 1,372 | 1,102 | 2,383 | 36,116 | 327 | 10,118 | 18,832 | 52,152 | 22,945 | 24,317 | 25,419 | 38,499 | 38,826 | 57,400 | 59,000 |
| | うち盤面販売 | 10,420 | 3,422 | 16,485 | 21,077 | 19,783 | 13,770 | 16,811 | 12,453 | 20,092 | 10,144 | 4,978 | 13,842 | 30,327 | 51,404 | 33,553 | 50,364 | 62,817 | 30,236 | 35,214 | 57,600 | 38,000 |

■Paradise Segasammy

| (億ウオン) | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | |
|-------------------|-----|--------|------|-----|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 |
| 売上高 | | 456 | 452 | 789 | 1,008 | 912 | 1,094 | 1,327 | 1,154 | 1,323 | 1,314 | 1,465 | 908 | 1,697 | 2,705 | 2,006 | 3,333 | 4,487 | 2,637 | 4,102 |
| カジノ ホテル その他 | カジノ | 227 | 184 | 445 | 719 | 633 | 822 | 979 | 845 | 1,025 | 1,025 | 1,103 | 411 | 856 | 1,575 | 1,455 | 2,434 | 3,279 | 2,050 | 3,153 |
| | ホテル | 200 | 230 | 288 | 241 | 232 | 233 | 281 | 257 | 237 | 247 | 294 | 430 | 718 | 959 | 465 | 746 | 1,003 | 484 | 778 |
| | その他 | 28 | 37 | 56 | 49 | 45 | 40 | 67 | 52 | 59 | 42 | 69 | 66 | 122 | 171 | 85 | 152 | 204 | 101 | 170 |
| 売上総利益 | | -1 | -41 | 179 | 227 | 171 | 279 | 352 | 153 | 400 | 334 | 411 | -42 | 137 | 364 | 450 | 802 | 955 | 734 | 1,145 |
| 営業利益 | | -58 | -99 | 109 | 133 | 98 | 170 | 248 | 47 | 299 | 142 | 270 | -157 | -48 | 85 | 268 | 516 | 563 | 441 | 711 |
| EBITDA | | 82 | 42 | 252 | 277 | 241 | 283 | 358 | 155 | 408 | 250 | 375 | 124 | 376 | 653 | 524 | 882 | 1,037 | 659 | 1,034 |
| 純利益 | | -176 | -210 | 11 | 35 | 26 | 153 | 156 | -55 | 224 | 48 | 182 | -386 | -374 | -339 | 179 | 335 | 280 | 272 | 454 |
| カジノ利用者数 (千人) | | 21 | 27 | 43 | 60 | 63 | 72 | 81 | 81 | 85 | 87 | 95 | 48 | 91 | 151 | 135 | 216 | 297 | 172 | 267 |
| 持分法取込額 (億円) | | -8 | -11 | -0 | 1 | 0 | 6 | 7 | -4 | 10 | 1 | 9 | -19 | -19 | -18 | 6 | 13 | 9 | 11 | 20 |

■ゲーミング機器

| (台) | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2025/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | 2025/3 | | | |
|-----------------|--|--------|----|----|----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|----|--------|------|-----|--------|-------|------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 期初 通期計画 | 2/7修正 通期計画 |
| 販売台数 (北米+アジア) | | | | | | 123 | 49 | 61 | 330 | 190 | 288 | 269 | | | | 172 | 233 | 563 | 478 | 747 | 1,087 | 1,076 |
| 新規設置台数 (北米+アジア) | | | | | | 191 | 72 | 104 | 388 | 249 | 398 | 420 | | | | 263 | 367 | 755 | 647 | 1,067 | 1,428 | 1,512 |
| 期末リース稼働台数* (北米) | | | | | | 291 | 288 | 291 | 311 | 398 | 492 | 564 | | | | | | | | | 456 | 718 |

* 各四半期末時点のリース稼働台数

旧セグメント実績【2022/3～2024/3】

| ■損益 (億円) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | |
|--------------------|-----------------|--------|-----|-------|-----|--------|-----|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 |
| エンタテインメント コンテンツ | 売上高 | 474 | 600 | 704 | 581 | 527 | 639 | 938 | 724 | 538 | 672 | 983 | 987 | 1,074 | 1,778 | 2,359 | 1,166 | 2,104 | 2,828 | 1,210 | 2,193 | 3,180 |
| | コンシューマ | 295 | 417 | 484 | 387 | 347 | 403 | 675 | 454 | 337 | 442 | 702 | 745 | 712 | 1,196 | 1,583 | 750 | 1,425 | 1,879 | 779 | 1,481 | 2,226 |
| | AM機器 | 114 | 118 | 128 | 137 | 131 | 153 | 172 | 193 | 141 | 152 | 158 | 161 | 232 | 360 | 497 | 284 | 456 | 649 | 293 | 451 | 612 |
| | 映像・玩具 | 55 | 60 | 89 | 52 | 47 | 82 | 88 | 76 | 57 | 78 | 120 | 80 | 115 | 204 | 256 | 129 | 217 | 293 | 135 | 255 | 335 |
| | その他/消去 | 10 | 5 | 3 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 3 | 1 | 15 | 18 | 23 | 3 | 6 | 7 | 3 | 6 | 7 |
| | 営業利益 | 84 | 138 | 131 | -14 | 65 | 73 | 258 | -9 | 41 | 33 | 114 | 101 | 222 | 353 | 339 | 138 | 396 | 387 | 74 | 188 | 289 |
| | コンシューマ | 65 | 119 | 110 | -1 | 53 | 53 | 227 | -5 | 29 | 21 | 89 | 108 | 184 | 294 | 293 | 106 | 333 | 328 | 50 | 139 | 247 |
| | AM機器 | 16 | 7 | 7 | -5 | 5 | 4 | 12 | 8 | 12 | 12 | 9 | -4 | 23 | 30 | 25 | 9 | 21 | 29 | 24 | 33 | 29 |
| | 映像・玩具 | 5 | 12 | 21 | -8 | 2 | 21 | 19 | 3 | 3 | 15 | 22 | 0 | 17 | 38 | 30 | 23 | 42 | 45 | 18 | 40 | 40 |
| | その他/消去 | -2 | 0 | -7 | 0 | 5 | -5 | 0 | -15 | -3 | -15 | -6 | -3 | -2 | -9 | -9 | 0 | 0 | -15 | -18 | -24 | -27 |
| | 経常利益 | 85 | 142 | 141 | 0 | 81 | 91 | 243 | -4 | 44 | 46 | 107 | 110 | 227 | 368 | 368 | 172 | 415 | 411 | 90 | 197 | 307 |
| 遊技機 | 売上高 | 103 | 130 | 285 | 240 | 105 | 170 | 246 | 421 | 509 | 425 | 268 | 157 | 233 | 518 | 758 | 275 | 521 | 942 | 934 | 1,202 | 1,359 |
| | パチスロ | 34 | 86 | 74 | 112 | 33 | 104 | 125 | 148 | 315 | 331 | 167 | 74 | 120 | 194 | 306 | 137 | 262 | 410 | 646 | 813 | 887 |
| | パチンコ | 47 | 24 | 192 | 108 | 51 | 44 | 104 | 243 | 164 | 71 | 71 | 49 | 71 | 263 | 371 | 95 | 199 | 442 | 235 | 306 | 355 |
| | その他 | 22 | 20 | 19 | 20 | 21 | 22 | 17 | 30 | 30 | 23 | 30 | 34 | 42 | 61 | 81 | 43 | 60 | 90 | 53 | 83 | 117 |
| | 営業利益 | -16 | -1 | 70 | 40 | -9 | 22 | 56 | 131 | 215 | 173 | 63 | -39 | -17 | 53 | 93 | 13 | 69 | 200 | 388 | 451 | 412 |
| リゾート | 経常利益 | -14 | 1 | 73 | 42 | -6 | 26 | 53 | 134 | 218 | 175 | 64 | -39 | -13 | 60 | 102 | 20 | 73 | 207 | 393 | 457 | 418 |
| | 売上高 | 15 | 23 | 28 | 20 | 26 | 30 | 31 | 28 | 29 | 31 | 32 | 31 | 38 | 66 | 86 | 56 | 87 | 115 | 60 | 92 | 123 |
| | 営業利益 | -11 | -7 | -1 | -6 | -3 | -1 | -3 | -4 | -3 | -1 | -2 | -3 | -18 | -19 | -25 | -4 | -7 | -11 | -4 | -6 | -9 |
| その他/消去等 | 経常利益 | -19 | -20 | -7 | -21 | -11 | -12 | -5 | -4 | -2 | 4 | 5 | -7 | -39 | -46 | -67 | -23 | -28 | -32 | 2 | 7 | 0 |
| | 売上高 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 6 | 3 | 7 | 11 | 7 | 12 | 16 |
| | 営業利益 | -19 | -22 | -20 | -26 | -26 | -26 | -24 | -33 | -28 | -35 | -26 | -35 | -41 | -61 | -87 | -52 | -76 | -109 | -63 | -89 | -124 |
| 連結 | 経常利益 | -18 | -10 | -21 | -21 | -22 | -24 | -13 | -33 | -30 | -35 | -24 | -39 | -28 | -49 | -70 | -46 | -59 | -92 | -65 | -89 | -128 |
| | 売上高 | 594 | 754 | 1,019 | 842 | 661 | 839 | 1,219 | 1,177 | 1,080 | 1,131 | 1,288 | 1,179 | 1,348 | 2,367 | 3,209 | 1,500 | 2,719 | 3,896 | 2,211 | 3,499 | 4,678 |
| | 営業利益 | 38 | 108 | 180 | -6 | 27 | 68 | 287 | 85 | 225 | 170 | 149 | 24 | 146 | 326 | 320 | 95 | 382 | 467 | 395 | 544 | 568 |
| | 営業外収益 | 7 | 19 | 10 | 23 | 25 | 24 | -6 | 6 | 14 | 22 | 18 | 14 | 26 | 36 | 59 | 49 | 43 | 49 | 36 | 54 | 68 |
| | 営業外費用 | 11 | 15 | 3 | 17 | 10 | 12 | 2 | -2 | 8 | 3 | 15 | 13 | 26 | 29 | 46 | 22 | 24 | 22 | 11 | 26 | 39 |
| | 経常利益 | 34 | 113 | 186 | 0 | 42 | 81 | 278 | 93 | 230 | 190 | 152 | 25 | 147 | 333 | 333 | 123 | 401 | 494 | 420 | 572 | 597 |
| | 特別利益 | 0 | 7 | 20 | 25 | - | - | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 9 | 7 | 27 | 52 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | 13 |
| | 特別損失 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 21 | 6 | 91 | 20 | 75 | 3 | 5 | 6 | 2 | 3 | 24 | 97 | 117 | 192 |
| | 税金等調整前当期純利益 | 32 | 119 | 204 | 24 | 41 | 79 | 277 | 73 | 225 | 100 | 135 | -42 | 151 | 355 | 379 | 120 | 397 | 470 | 325 | 460 | 418 |
| | 親会社株主に帰属する当期純利益 | 29 | 91 | 174 | 76 | 31 | 65 | 232 | 131 | 172 | 59 | 122 | -23 | 120 | 294 | 370 | 96 | 328 | 459 | 231 | 353 | 330 |

旧セグメント実績【2022/3～2024/3】

■主要経費・設備投資

| (億円) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | |
|--------------------|----------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 |
| 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 | 99 | 135 | 127 | 183 | 119 | 148 | 164 | 229 | 125 | 175 | 278 | 253 | 234 | 361 | 544 | 267 | 431 | 660 | 300 | 578 | 831 |
| | 広告宣伝費 | 22 | 39 | 37 | 44 | 27 | 50 | 63 | 67 | 31 | 60 | 111 | 114 | 61 | 98 | 142 | 77 | 140 | 207 | 91 | 202 | 316 |
| | 減価償却費 | 8 | 9 | 9 | 11 | 9 | 10 | 9 | 10 | 9 | 11 | 12 | 12 | 17 | 26 | 37 | 19 | 28 | 38 | 20 | 32 | 44 |
| | 設備投資 | 15 | 14 | 16 | 28 | 11 | 11 | 17 | 20 | 19 | 12 | 14 | 11 | 29 | 45 | 73 | 22 | 39 | 59 | 31 | 45 | 56 |
| 遊技機 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 34 | 32 | 34 | 44 | 30 | 35 | 37 | 42 | 31 | 35 | 35 | 50 | 66 | 100 | 144 | 65 | 102 | 144 | 66 | 101 | 151 |
| | 広告宣伝費 | 2 | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 8 | 8 | 6 | 5 | 11 | 8 | 13 | 16 | 6 | 9 | 17 | 14 | 19 | 30 |
| | 減価償却費 | 5 | 7 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 | 7 | 5 | 7 | 6 | 8 | 12 | 19 | 27 | 13 | 20 | 27 | 12 | 18 | 26 |
| | 設備投資 | 12 | 11 | 8 | 10 | 10 | 10 | 10 | 12 | 8 | 11 | 14 | 10 | 23 | 31 | 41 | 20 | 30 | 42 | 19 | 33 | 43 |
| リゾート | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 |
| | 広告宣伝費 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| | 減価償却費 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 3 | 4 | 6 | 3 | 4 | 6 |
| | 設備投資 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 10 | 12 | 2 | 2 | 4 |
| その他/消去等 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 1 | -1 | 1 | -1 | 0 | 0 | 1 | -2 | 1 | -1 | -1 | -1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | -1 | 0 | -1 | -2 |
| | 広告宣伝費 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 2 | 8 | 10 | 13 | 10 | 12 | 14 | 9 | 10 | 12 |
| | 減価償却費 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 5 | 8 | 10 | 6 | 9 | 11 | 5 | 8 | 9 |
| | 設備投資 | 3 | 0 | 3 | 6 | 2 | 0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 6 | 12 | 2 | 4 | 5 | 4 | 9 | 13 |
| 連結 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 134 | 166 | 162 | 227 | 149 | 183 | 202 | 270 | 157 | 209 | 313 | 303 | 300 | 462 | 689 | 332 | 534 | 804 | 366 | 679 | 982 |
| | 広告宣伝費 | 28 | 51 | 45 | 50 | 33 | 61 | 69 | 78 | 42 | 74 | 118 | 128 | 79 | 124 | 174 | 94 | 163 | 241 | 116 | 234 | 362 |
| | 減価償却費 | 18 | 19 | 21 | 22 | 21 | 20 | 20 | 21 | 19 | 21 | 22 | 23 | 37 | 58 | 80 | 41 | 61 | 82 | 40 | 62 | 85 |
| | 設備投資 | 31 | 26 | 28 | 45 | 28 | 22 | 33 | 35 | 30 | 26 | 33 | 27 | 57 | 85 | 130 | 50 | 83 | 118 | 56 | 89 | 116 |

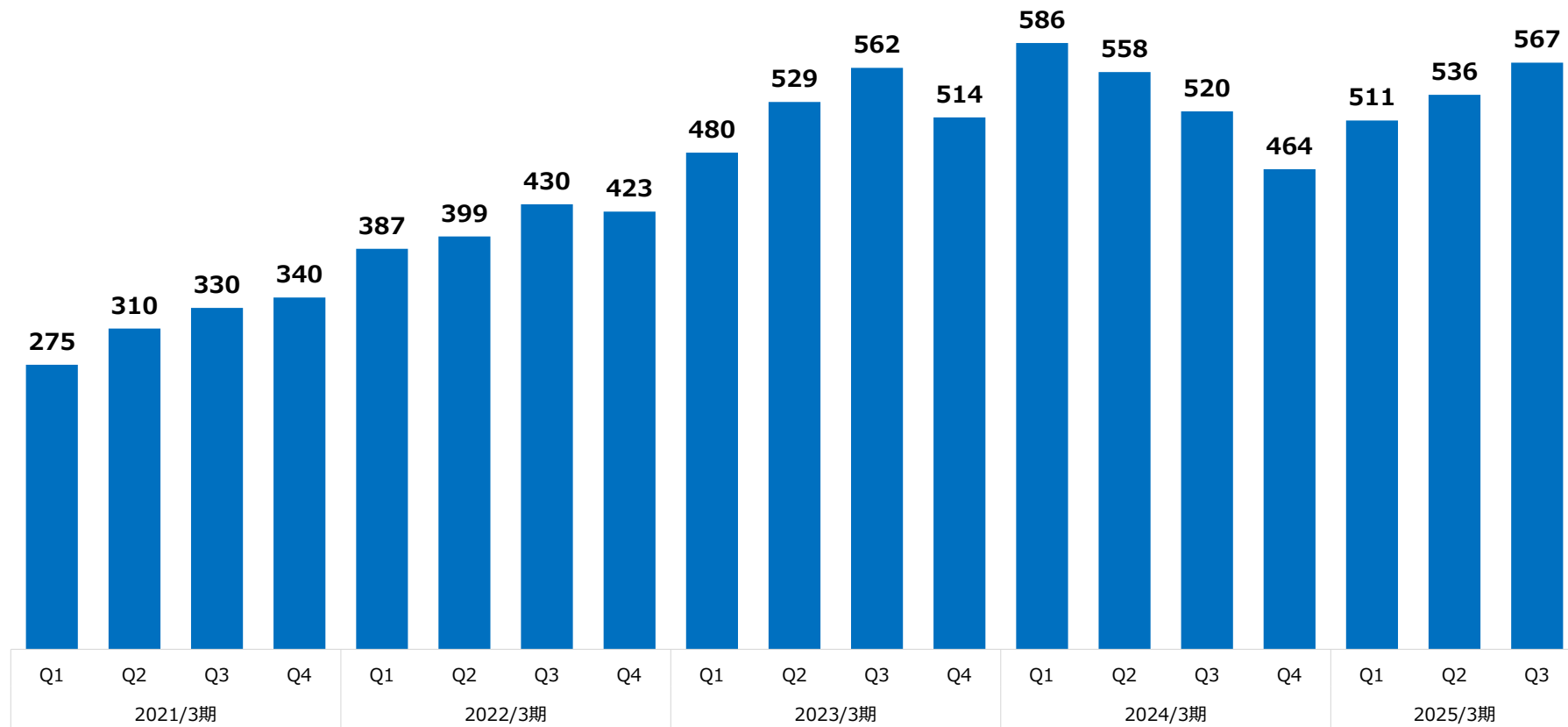
■従業員数(正社員・無期契約社員の数 ※臨時従業員除く)

| (人) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | |
|----------------|--|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 |
| エンタテインメントコンテンツ | | 5,464 | 5,541 | 5,612 | 5,630 | 5,822 | 5,887 | 5,989 | 6,035 | 6,169 | 6,699 | 6,749 | 6,361 |
| 遊技機 | | 1,057 | 1,052 | 1,050 | 1,047 | 1,087 | 1,111 | 1,106 | 1,108 | 1,141 | 1,145 | 1,146 | 1,138 |
| リゾート | | 714 | 701 | 682 | 664 | 684 | 672 | 651 | 628 | 669 | 638 | 635 | 626 |
| 全社・他 | | 435 | 431 | 426 | 419 | 426 | 437 | 449 | 448 | 480 | 482 | 495 | 498 |
| 連結 | | 7,670 | 7,725 | 7,770 | 7,760 | 8,019 | 8,107 | 8,195 | 8,219 | 8,459 | 8,964 | 9,025 | 8,623 |
| 海外人員比率 | | 26.1% | 27.0% | 27.2% | 27.6% | 27.4% | 27.9% | 28.1% | 28.7% | 27.1% | 31.6% | 31.1% | 27.7% |
| 開発人員比率※ | | 55.5% | 56.0% | 56.5% | 56.9% | 56.4% | 56.7% | 56.9% | 57.1% | 56.2% | 56.5% | 56.3% | 54.9% |

※2024/3期Q2～の開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

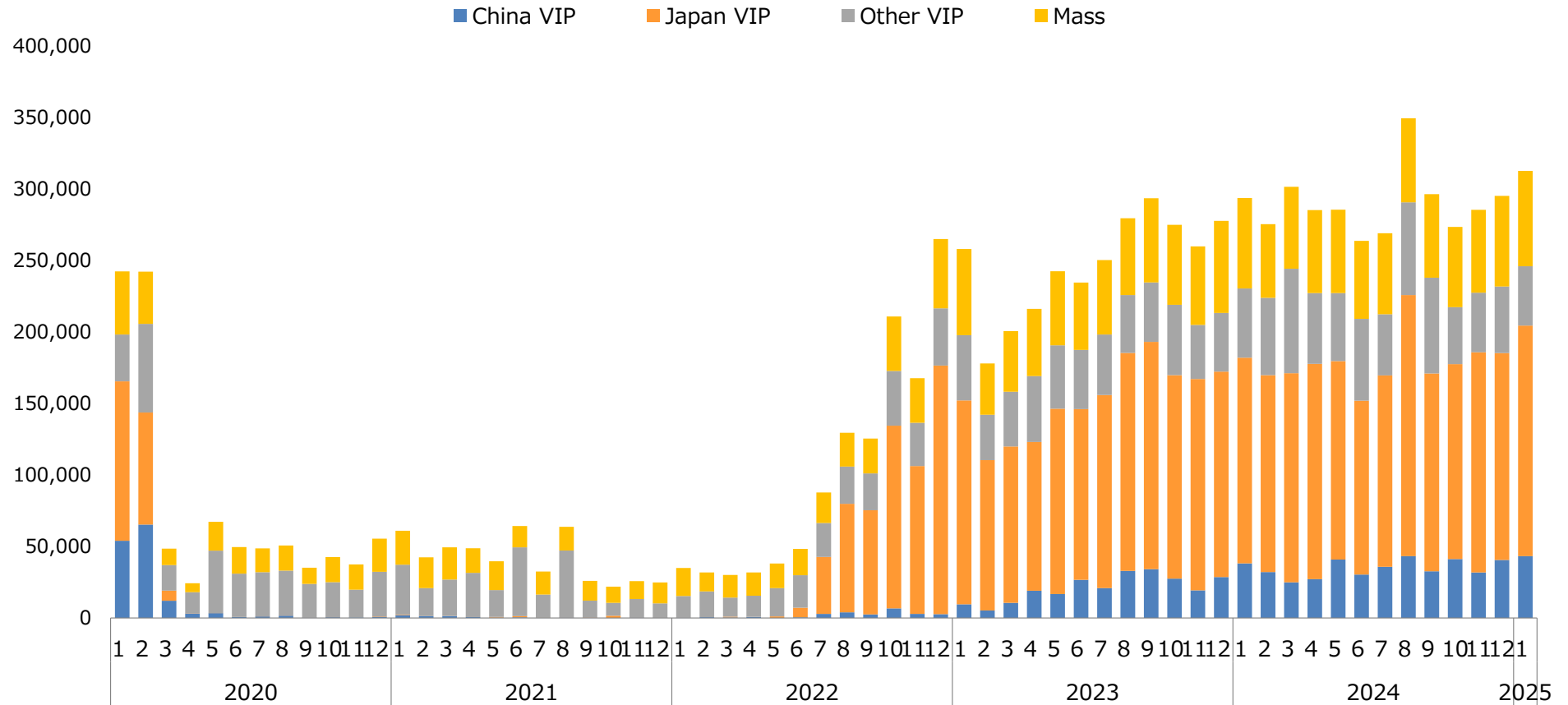
■コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

(単位：億円)



■ パラダイスシティ ドロップ額※推移

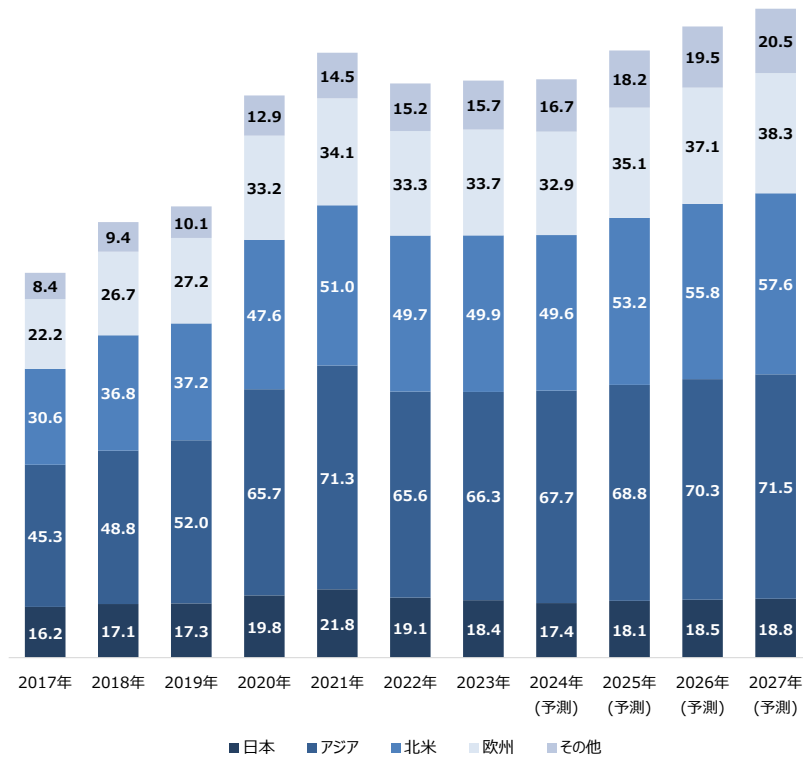
(単位：百万ウォン)



※ドロップ額 = チップ購入額

コンシューマゲーム業界市場規模

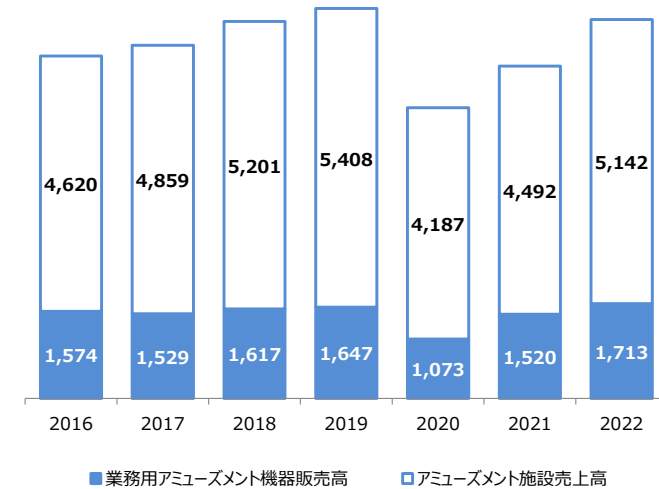
コンシューマゲーム市場規模推移 (billion USD)



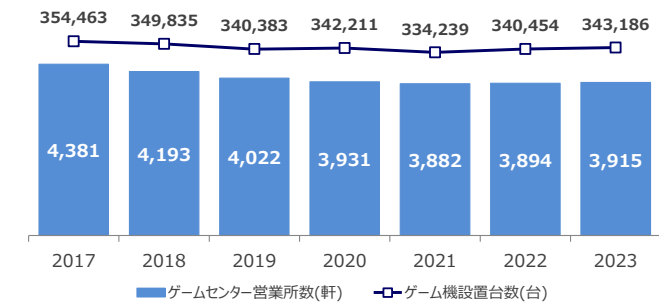
出所：「Newzoo Global Games Market Data December 2024」を元に自社推計

アミューズメント業界市場規模

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 (億円)

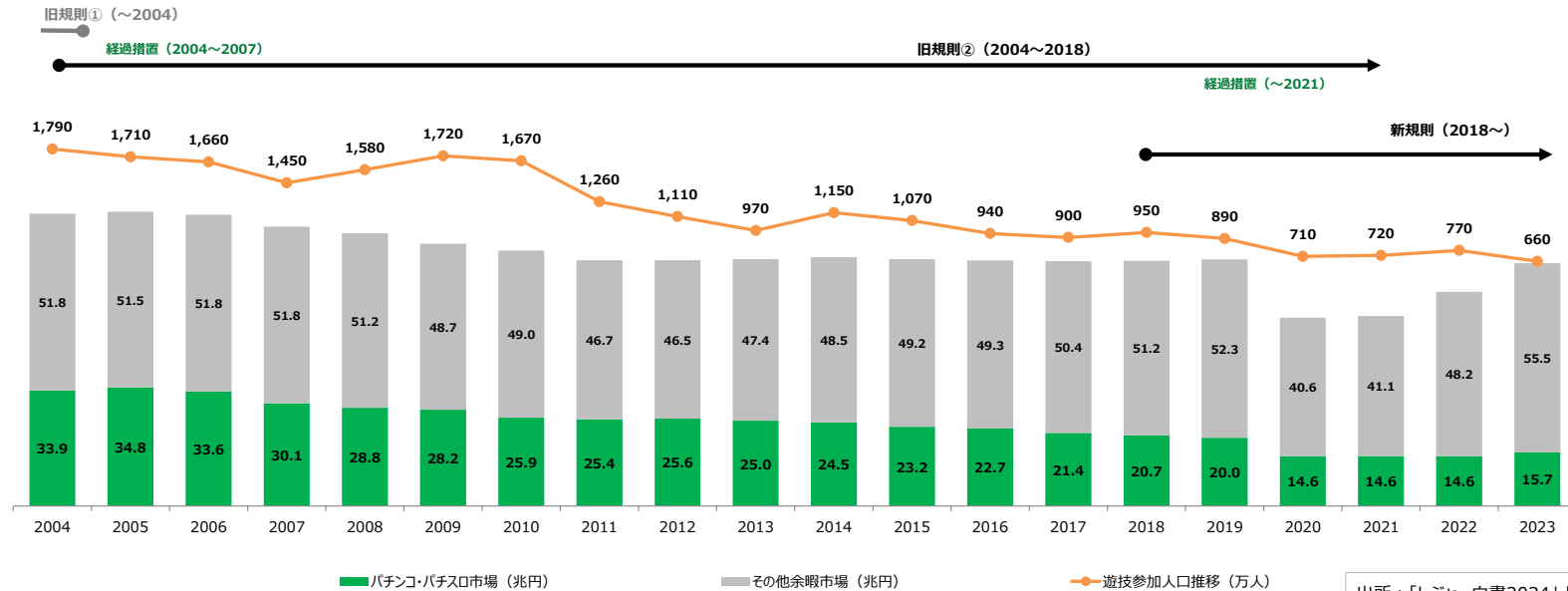


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数

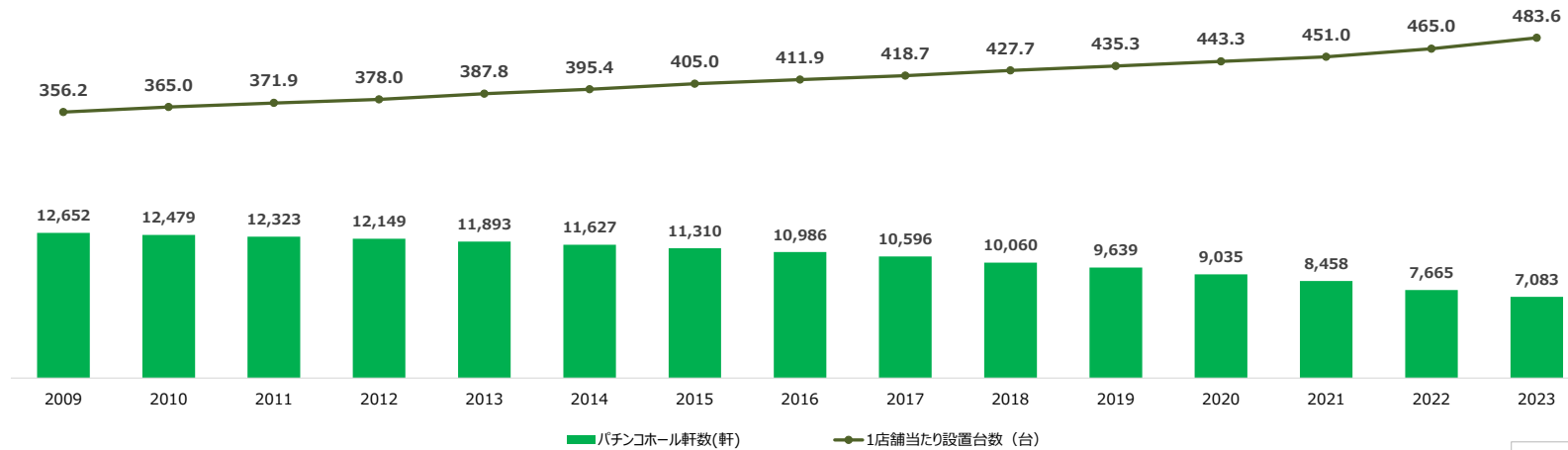


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

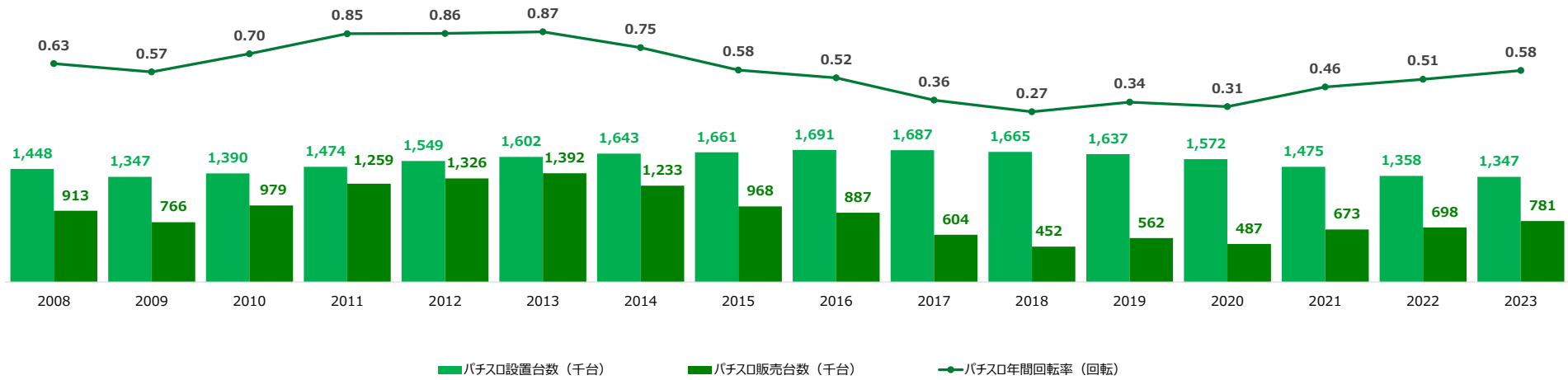
市場規模及び遊技参加人口推移



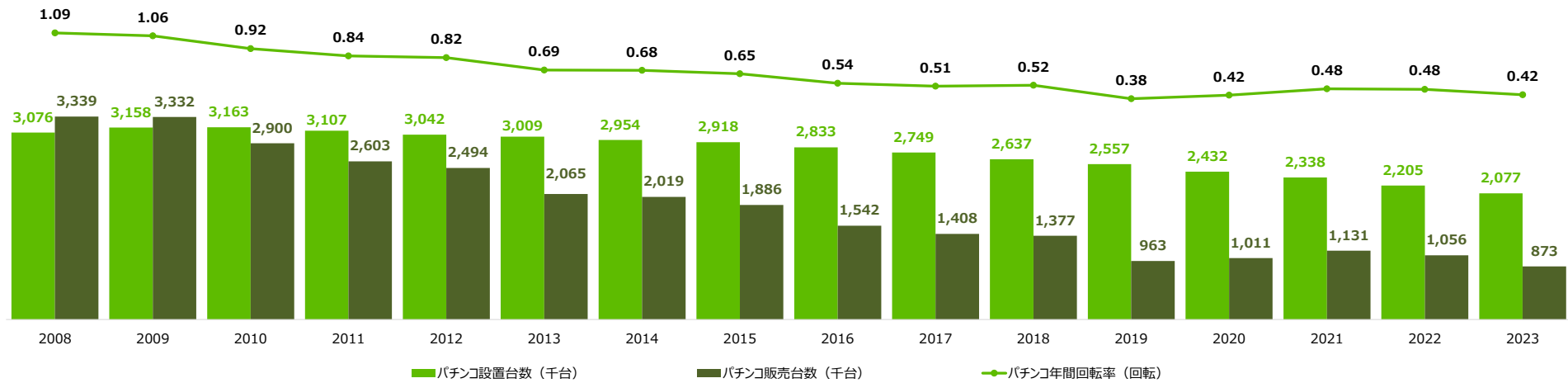
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

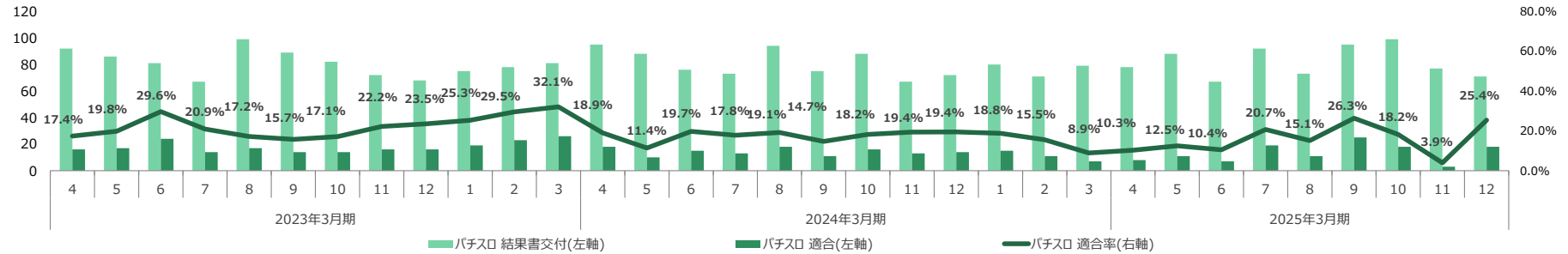


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

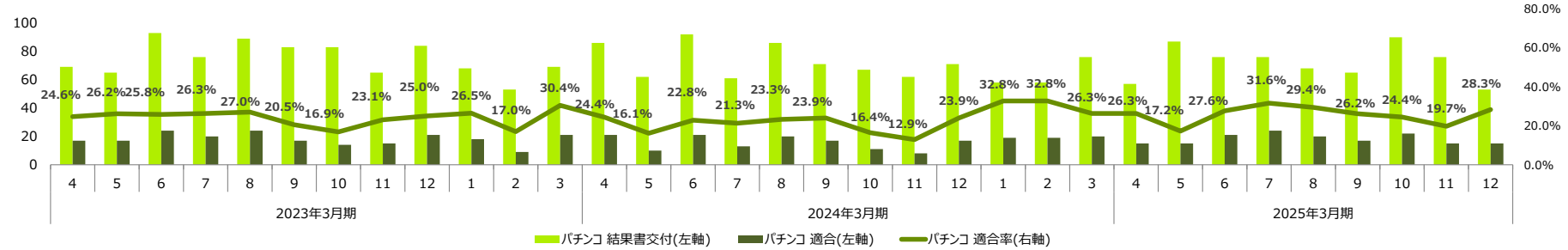


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）

パチスロ型式試験結果データ

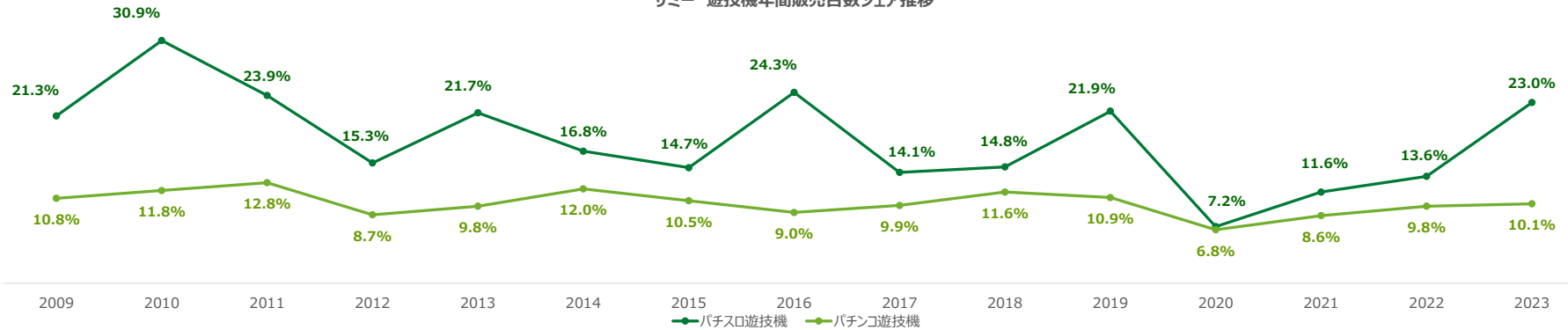


パチンコ型式試験結果データ



出所：保通協

サミー 遊技機年間販売台数シェア推移

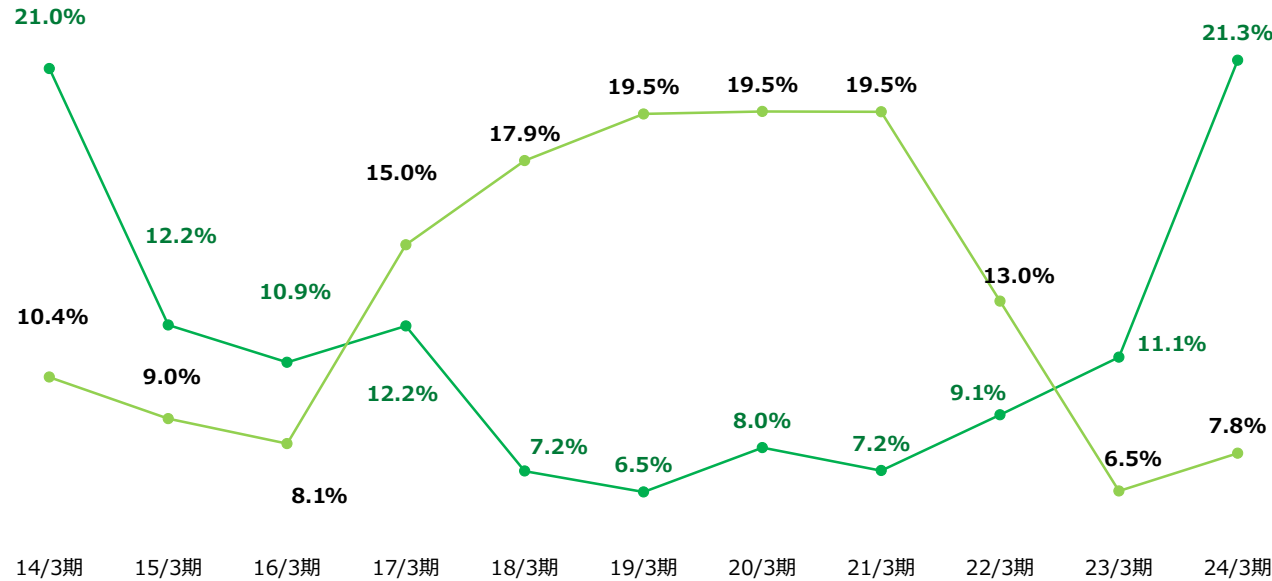


* 7月～6月の間に迎える決算期
矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計

稼働シェアの推移（サミー）

パチスロ稼働シェア

パチンコ稼働シェア



合算稼働シェア

| 順位 | | 23/3期 | 24/3期 |
|----|------------|-------------|------------------|
| 1 | S社 | 18.4% | S社 21.1% |
| 2 | K社 | 16.3% | K社 15.2% |
| 3 | S社 | 13.9% | サミー 14.4% |
| 4 | サミー | 8.7% | S社 12.8% |

パチスロ稼働シェア

| 順位 | | 23/3期 | 24/3期 |
|----|------------|--------------|------------------|
| 1 | K社 | 34.4% | K社 30.9% |
| 2 | U社 | 15.5% | サミー 21.3% |
| 3 | サミー | 11.1% | U社 13.7% |
| 4 | D社 | 8.7% | S社 7.1% |

パチンコ稼働シェア

| 順位 | | 23/3期 | 24/3期 |
|----|------------|-------------|-----------------|
| 1 | S社 | 31.3% | S社 34.5% |
| 2 | S社 | 25.7% | S社 24.9% |
| 3 | サミー | 6.5% | D社 7.9% |
| 4 | N社 | 6.4% | サミー 7.8% |

※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

出所：ダイコク電機㈱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



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

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、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。

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.（以下、総称して「運営子会社」）の2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を製造・販売する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、両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」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売する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。