

# 2025年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2025/2/7

## 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。

01

# 2025年3月期 第3四半期実績 / 今後の見通し

# 業績のポイント（連結）

(億円)	2024/3期		2025/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/7修正 通期計画
売上高	3,505	4,689	3,223	4,450	4,250
営業利益	551	578	437	450	460
経常利益	573	597	494	480	515
特別利益	4	13	91	85	95
特別損失	117	192	74	5	75
親会社株主に帰属する 当期純利益	355	330	417	390	375
調整後EBITDA	548	547	545	620	607
ROE	-	9.6%	-	-	-
1株当たり配当（円）	23.00	50.00	25.00	50.00	50.00

## 2025/3期 Q3実績

### ➤ エンタメ\*の好調により全体で順調に推移

- CS\*及び映像分野を中心に好調に推移（エンタメ）
- 棚卸資産の評価減に伴う損失を計上(CS)
- 堅調に推移（遊技機）

\*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業、\*CS=コンシューマ分野

## 今後の見通し

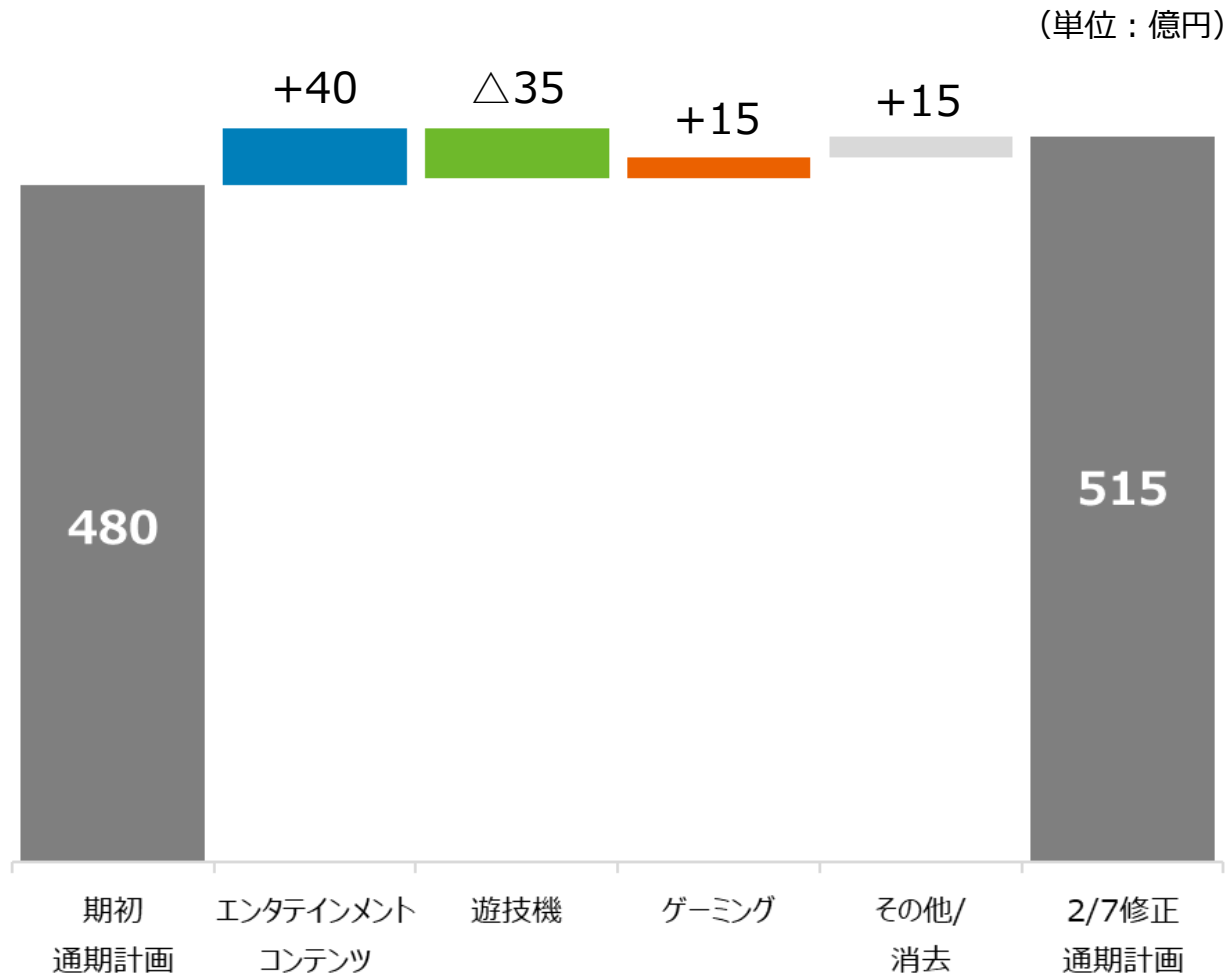
### ➤ 業績予想を修正（詳細はp.4）

### ➤ 各セグメントで新作タイトルを投入

※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や、セグメント区分の変更を行った為、2024/3期の業績を遡及して変更。但し、遡及実績は概算値（未監査）。  
本資料内における以降の表においても同様。

※2025/3期の中間配当はDOE3%で算出。  
年間還元額はDOE3%で算出した場合は約110億円、総還元性向50%で算出した場合は約188億円（2/7修正通期計画上の親会社株主に帰属する当期純利益375億円から算出）。  
実際の期末の還元額及び還元手法については業績の進捗等による変動の可能性あり。

## 【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

- ・ CS\*及び映像分野を中心に好調に推移

### ➤ 遊技機事業

- ・ 主カタイトル等の投入を来期以降に延期

### ➤ ゲーミング事業

- ・ 米国におけるゲーミング機器販売が好調
- ・ パラダイスシティが好調

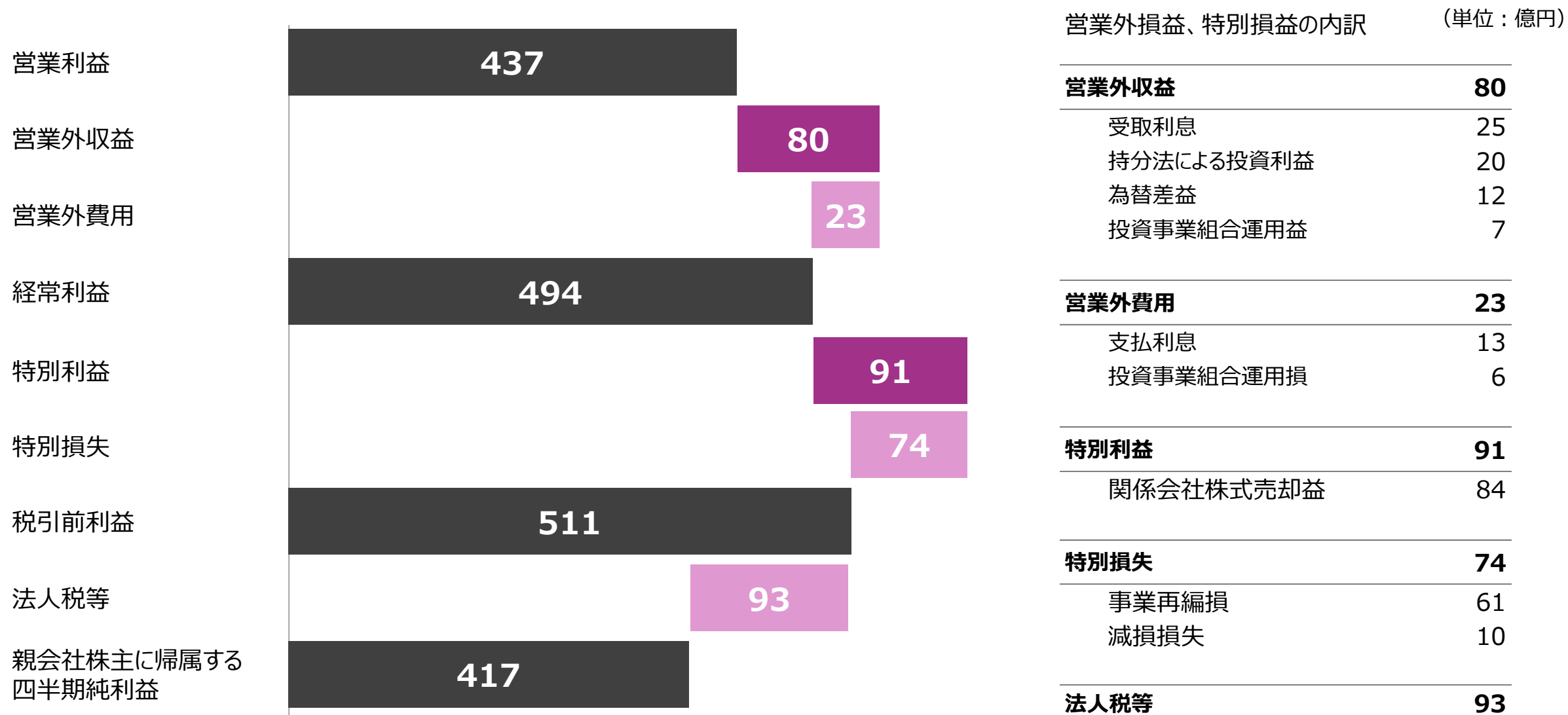
\*CS=コンシューマ分野

# (参考) セグメント別業績

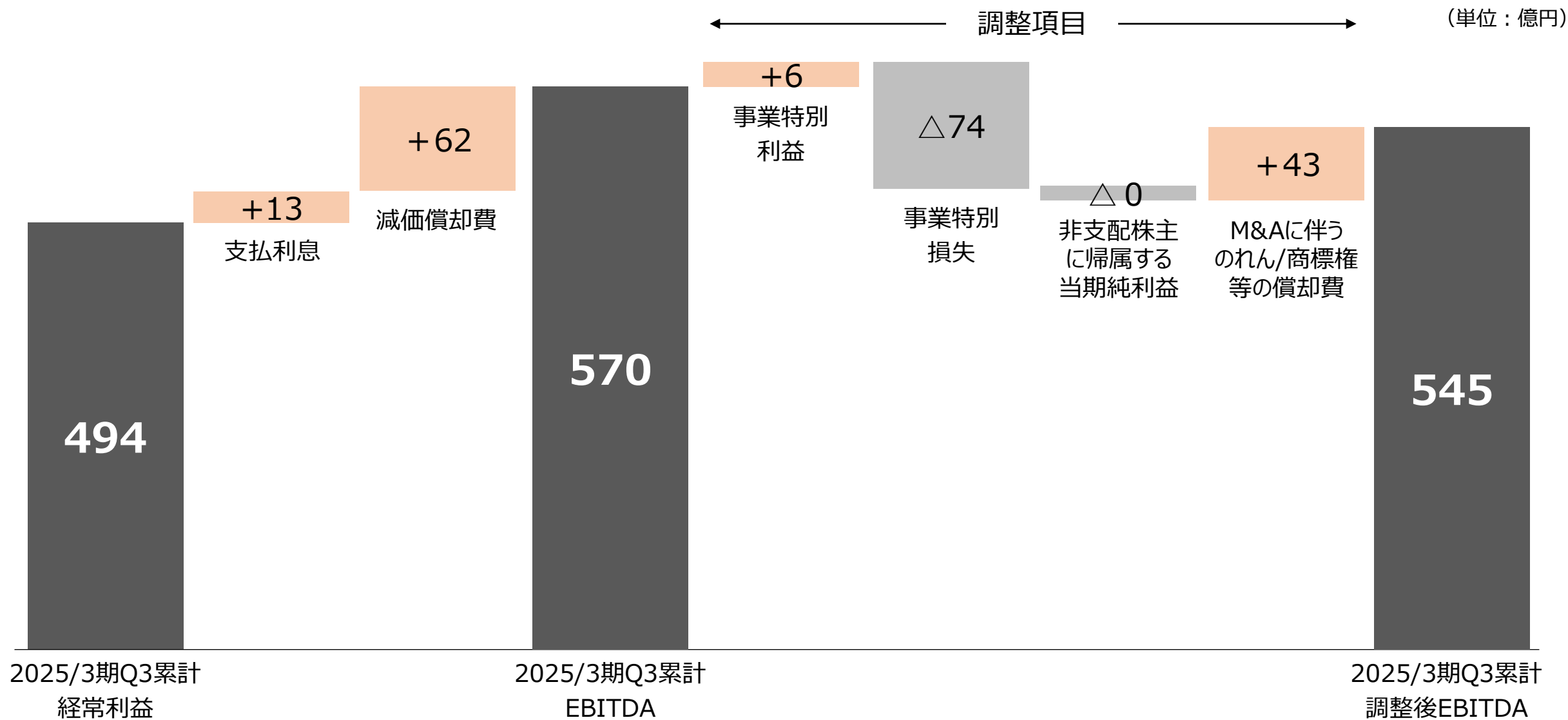
(億円)	2024/3期		2025/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/7修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>3,505</b>	<b>4,689</b>	<b>3,223</b>	<b>4,450</b>	<b>4,250</b>
エンタテインメントコンテンツ	2,204	3,198	2,386	3,350	3,200
遊技機	1,187	1,332	764	1,050	960
ゲーミング	9	19	31	30	45
その他/消去等	105	140	42	20	45
<b>経常利益</b>	<b>573</b>	<b>597</b>	<b>494</b>	<b>480</b>	<b>515</b>
エンタテインメントコンテンツ	199	308	375	400	440
遊技機	461	419	197	235	200
ゲーミング	-1	-4	9	-15	0
その他/消去等	-86	-126	-87	-140	-125
<b>調整後EBITDA</b>	<b>548</b>	<b>547</b>	<b>545</b>	<b>620</b>	<b>607</b>
エンタテインメントコンテンツ	145	220	405	500	495
遊技機	481	445	222	265	233
ゲーミング	-1	-4	0	-15	-9
その他/消去等	-77	-114	-82	-130	-112

※各事業の詳細はp.12～

# 段階利益（2025/3期 Q3実績）



# (参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q3実績)



# 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70億円、営業利益18億円の押し上げ効果

(億円)

		Q1	Q2	Q3	Q3累計
CS*	売上高	+27	+9	+31	+67
	営業利益	+17	-3	+18	+32
映像	売上高	+2	-	+1	+3
	営業利益	+2	-	+1	+3
AM&TOY	売上高	-	-	-	-
	営業利益	-4	-6	-7	-17

- 1USDドル：期初計画レート137円 → AR 153円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 195円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 165円

### ➤ 営業外収益に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益12億円を計上

\*CS=コンシューマ分野



# 各種費用等

(億円)		2024/3期		2025/3期		
		Q3累計	通期実績	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	578	831	<b>493</b>	681	647
	広告宣伝費	202	316	<b>203</b>	308	260
	減価償却費	32	44	<b>33</b>	44	44
	設備投資	45	56	<b>44</b>	58	65
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	96	144	<b>96</b>	141	134
	広告宣伝費	19	29	<b>27</b>	41	32
	減価償却費	18	26	<b>21</b>	28	28
	設備投資	29	39	<b>32</b>	49	40
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	6	7	<b>6</b>	10	9
	広告宣伝費	0	0	<b>0</b>	1	1
	減価償却費	0	0	<b>0</b>	0	0
	設備投資	2	4	<b>17</b>	0	22
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	679	982	<b>596</b>	833	790
	広告宣伝費	234	362	<b>240</b>	370	308
	減価償却費	62	85	<b>62</b>	83	83
	設備投資	89	116	<b>102</b>	119	138

## 2025/3期 Q3実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
  - 評価減の減少により前年同期比で減少（エンタメ\*）
- 設備投資：
  - リース資産の増加により前年同期比で増加（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：
  - 期初の想定を下回る見込み（エンタメ）

\*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

※「その他/消去等」の費用については「2025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。配信開始日より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



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	2024年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2024年3月期末	当第3四半期末
現金・預金	2,117	1,680	-437	支払手形・買掛金	260	211	-49
受取手形・売掛金・契約資産	542	518	-24	短期借入金	225	225	-0
有価証券	80	343	+263	その他	869	608	-261
棚卸資産	817	935	+118	<b>流動負債 計</b>	<b>1,354</b>	<b>1,044</b>	<b>-310</b>
その他	394	394	+0	社債	100	100	-
<b>流動資産 計</b>	<b>3,950</b>	<b>3,870</b>	<b>-80</b>	長期借入金	1,245	1,207	-38
有形固定資産	600	494	-106	その他	262	274	+12
無形固定資産	922	919	-3	<b>固定負債 計</b>	<b>1,607</b>	<b>1,581</b>	<b>-26</b>
内、のれん	302	310	+8	<b>負債合計</b>	<b>2,962</b>	<b>2,625</b>	<b>-337</b>
内、商標権	475	457	-18	株主資本 計	3,332	3,561	+229
投資有価証券	498	505	+7	その他の包括利益累計額合計	236	264	+28
その他	569	668	+99	新株予約権	7	4	-3
<b>固定資産 計</b>	<b>2,589</b>	<b>2,586</b>	<b>-3</b>	非支配株主持分	0	0	+0
<b>資産合計</b>	<b>6,539</b>	<b>6,456</b>	<b>-83</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,577</b>	<b>3,830</b>	<b>+253</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>6,539</b>	<b>6,456</b>	<b>-83</b>

## 主な増減要因

	2024年3月期末	当第3四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	2,198	2,007	-191	(資産)	金銭信託の購入に伴う有価証券への振替に加え、自己株式の取得を進めたこと等により現預金が減少
有利子負債	1,570	1,532	-38		フェニックスリゾートの連結除外に伴い有形固定資産が減少
ネットキャッシュ	628	475	-153	(負債)	賞与の支給や納税により、賞与引当金、未払消費税等、未払法人税等が減少
自己資本比率	54.6%	59.3%	+4.7p	(純資産)	自己株式の取得や配当金の支払いを行った一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したこと等により株主資本が増加

02

## セグメント別の実績/計画

(億円)	2024/3期		2025/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/7修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,204</b>	<b>3,198</b>	<b>2,386</b>	<b>3,350</b>	<b>3,200</b>
コンシューマ	1,491	2,240	1,648	2,350	2,165
映像	173	239	188	235	280
AM&TOY	540	718	548	765	755
<b>営業利益</b>	<b>196</b>	<b>299</b>	<b>346</b>	<b>380</b>	<b>410</b>
コンシューマ	116	219	251	275	290
映像	43	56	65	45	90
AM&TOY	36	23	29	60	30
<b>経常利益</b>	<b>199</b>	<b>308</b>	<b>375</b>	<b>400</b>	<b>440</b>
<b>調整後EBITDA</b>	<b>145</b>	<b>220</b>	<b>405</b>	<b>500</b>	<b>495</b>
<b>フルゲーム売上高</b>	<b>532</b>	<b>881</b>	<b>592</b>	<b>930</b>	<b>774</b>
<b>新作</b>	<b>275</b>	<b>550</b>	<b>253</b>	<b>533</b>	<b>362</b>
<b>リピート</b>	<b>257</b>	<b>330</b>	<b>339</b>	<b>396</b>	<b>411</b>
<b>F2P売上高</b>	<b>401</b>	<b>539</b>	<b>347</b>	<b>569</b>	<b>465</b>
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>1,910</b>	<b>2,789</b>	<b>2,481</b>	<b>2,967</b>	<b>3,115</b>
<b>新作</b>	<b>527</b>	<b>923</b>	<b>479</b>	<b>919</b>	<b>674</b>
<b>リピート</b>	<b>1,383</b>	<b>1,866</b>	<b>2,001</b>	<b>2,048</b>	<b>2,441</b>

\*CS = コンシューマ分野

## 2025/3期 Q3実績

### ➤ 全体では好調に推移

- フルゲームのリピート販売、ソニック映像作品の好調等により経常利益は期初想定を上回る
- Q3発売の『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』、『メタファー：リファンタジオ』の販売が順調
- 『Football Manager 25』の中止により棚卸資産の評価減を実施 (CS\*)

## 今後の見通し

### ➤ CSフルゲーム・映像の好調により見通しを引き上げ

- 主力IPタイトルを投入するほか、リピート販売の堅調な推移を見込む (CS)
- 映像分野の好調な推移を見込む
- 円安による原材料価格高騰の影響が継続 (AM&TOY)

		2025/3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>Q3発売2タイトルの販売順調</li> <li>リピートタイトル販売の好調が継続</li> <li>『Football Manager 25』中止による損失計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii』など新作を発売</li> <li>リピートタイトルの堅調な販売を見込む</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルが想定通りに推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの運営強化</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>DLC販売の好調が継続し、期初想定を上回る</li> <li>為替変動による押し上げ効果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DLC販売・サブスク等による収益貢献を見込む</li> <li>為替変動による押し上げ効果を見込む</li> </ul>
映像		<ul style="list-style-type: none"> <li>ソニック映像作品の配分収入が好調</li> <li>『アオのハコ』をはじめとする作品の収益を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『SAKAMOTO DAYS』等の放映開始</li> <li>引き続き、ソニック映像作品等の収益貢献を見込む</li> </ul>
AM&TOY	AM	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズカテゴリーを中心に販売</li> <li>為替変動等による原材料価格高騰の影響が継続</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>為替変動等による原材料価格高騰の影響継続を見込む</li> </ul>
	TOY	<ul style="list-style-type: none"> <li>主に定番製品等を販売</li> <li>年末商戦では高価格製品を中心に販売軟調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定番製品等を販売</li> </ul>

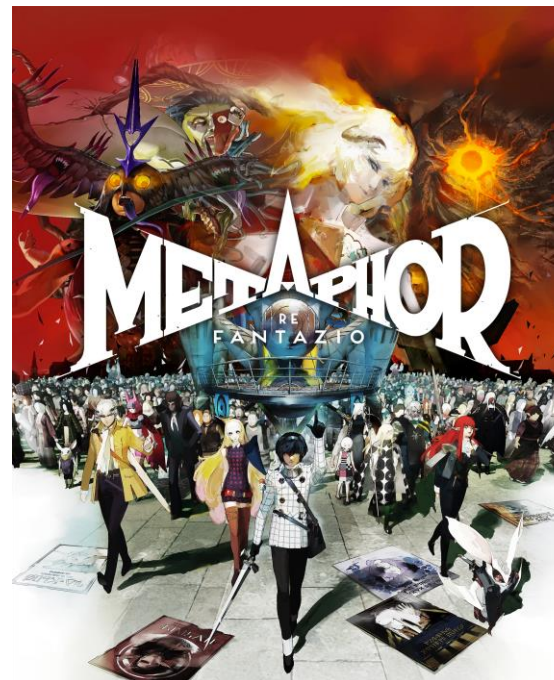
【2025/3期 Q3発売タイトル】



©SEGA

## ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (2024/10/25発売)

- 全世界販売本数 200万本突破



©ATLUS. ©SEGA.

## メタファー：リファンタジオ (2024/10/11発売)

- 発売初日で全世界販売本数100万本を突破 (2024/10/11発表)
- 「The Game Awards 2024」で「Game of the Year」含む6部門にノミネート、「Best RPG」等 3 部門を受賞



# (参考) ソニック映画の興行収入・評価の推移

2020年



©2019 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

2022年



©2022 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.

2024年



©2024 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.

全世界興行収入

3.2億ドル

4億ドル

4.6億ドル

Rotten Tomatometer score

64%

69%

87%

Tomatoes\* Popcornmeter score

93%

96%

96%

※2025/2/4時点

\*「Rotten Tomatoes」：映画やテレビ番組のレビューサイト。映画・テレビ評論家によるTomatometer scoreと、視聴したファンによるPopcornmeter scoreを公表しており、それぞれ好意的に評価した人の割合を示している。



## Football Manager 25

### 開発中止を決定

- ✓ UI・グラフィックを刷新、新要素を追加し同シリーズの大幅な進化を目指すも、品質の確保に想定以上の時間を要すると判明
- ✓ 本作の発売を中止、開発資産を引き継ぎ次回作の開発に注力
- ✓ 棚卸資産の評価減に伴う損失をQ3に計上



# (参考) コンシューマ分野 主な新作タイトル

【2025/3期 Q4発売タイトル】



©SEGA

## Virtua Fighter 5 R.E.V.O.

(2025/1/28発売)

- PC向け/全世界同時発売



©SEGA

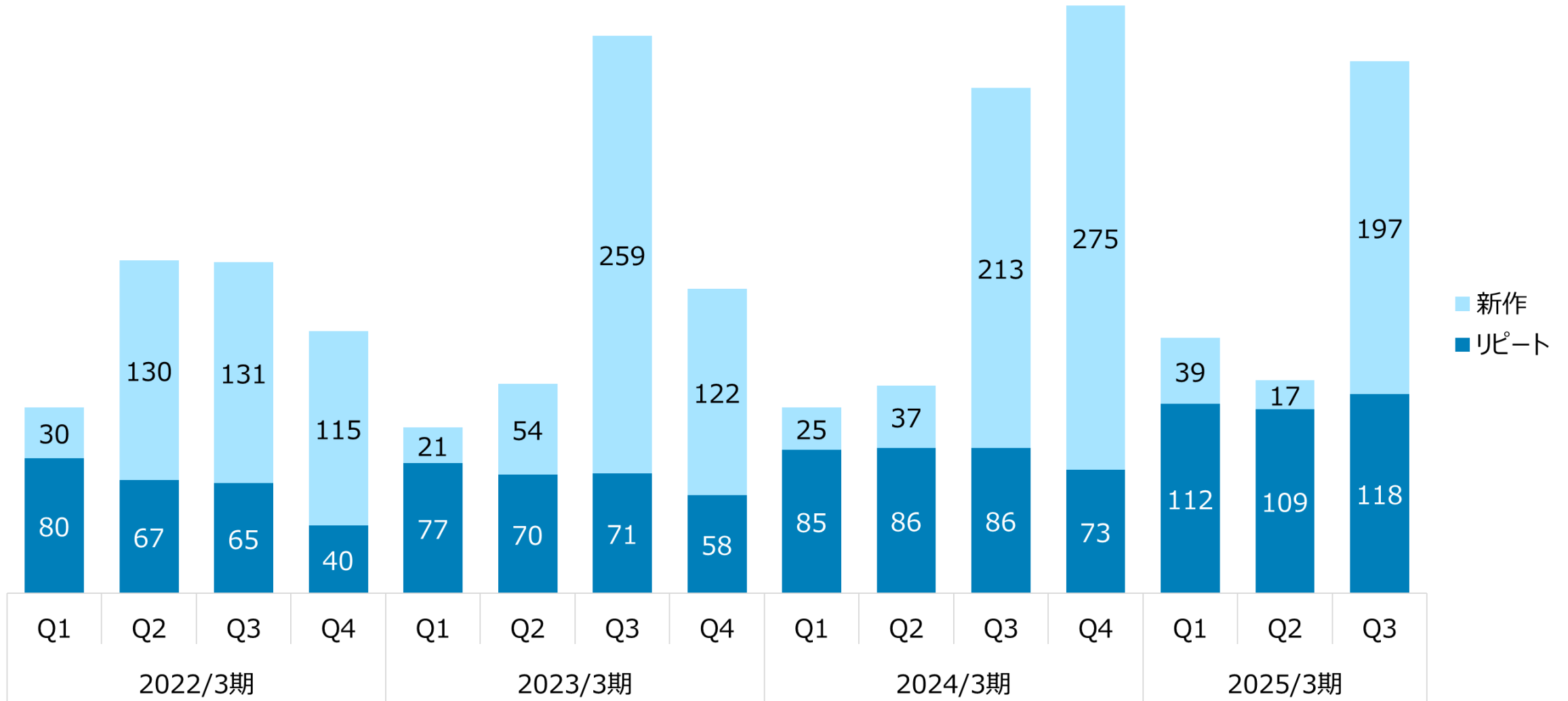
## 龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii

(2025/2/21発売予定)

- マルチプラットフォーム/全世界同時発売

# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール

CS\*

		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
フルゲーム	Q3以前	真・女神転生 V Vengeance	2024/6/14	グローバル	マルチプラットフォーム	
		スーパーモンキーボール バナナランブル	2024/6/25	グローバル	Nintendo Switch™	
		メタファー：リファンタジオ	2024/10/11	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2024/10/25	グローバル	マルチプラットフォーム	
	Q4以降	Virtua Fighter 5 R.E.V.O.	2025/1/28	グローバル	PC (Steam)	
		龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii	2025/2/21	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ツーポイントミュージアム	2025/3/5	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	未定	未定	マルチプラットフォーム	
F2P	Q3以前	Persona5：The Phantom X	2024/4/12	中・韓・繁	iOS/Android	※ライセンスアウト
	Q4以降	Sonic Rumble (ソニックランブル)	今冬	グローバル	iOS/Android/PC	
		ペルソナ5：The Phantom X	未定	日	iOS/Android/PC	
未定	Q4以降	Project Century (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		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	
		Shinobi (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	

\*CS = コンシューマ分野

※ 発表済みタイトルのみを記載

# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール



## 映像分野

		タイトル	公開・放送等日	地域	プラットフォーム	
トムス エンタテインメント	Q3以前	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星 (みちしるべ) 』	2024/4/12	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		アオのハコ	2024/10/3	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト* 作品
		七つの大罪 黙示録の四騎士 第2期	2024/10/6	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト* 作品
		ばなにゃ あらうんどざわーど	2024/10/21	グローバル	各プラットフォーム	
	Q4以降	SAKAMOTO DAYS	2025/1/11	-	-	
		ハニーレモンソーダ	2025/1/8	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト* 作品
ライセンスアウト/ 出資案件 等	Q3以前	ソニック × シャドウ TOKYO MISSION (邦題)	2024/12/20	グローバル	-	※日付は北米での封切日
		ナックルズ	2024/4/26	グローバル	Paramount+	※ライセンスアウト
		アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険	2024/5/21	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト、日付は一部地域での配信開始日。以降配信地域を拡大
		龍が如く ～Beyond the Game～	2024/10/25	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
	Q4以降	劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク	2025/1/17	-	-	※ライセンスアウト
		Sonic the Hedgehog 4 (原題)	2027/3/19	-	-	※日付は北米での封切日 (仮)
		The Angry Birds Movie 3 (原題)	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	※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

\*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

※ 発表済みタイトルのみ記載

# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール

## AM&TOY分野

		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
AM	Q3以前	GIMMI (ギミ)	2024/7/4	-	-	※プリクラ
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
	Q4以降	MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM	2025年春	-	-	
		パウ・パトロール チェイスといっしょ	2025年春			
TOY	Q3以前	SONIC & FRIENDS	2024/4/26	-	-	
		はじめてのおみやげさんごっこ♪アンパンマンのもちふわパン屋さん	2024/5/30	-	-	
		動く絵本プロジェクター DreamSwitch ANPANMAN	2024/6/27	-	-	
		あそびにおいでよ!おしゃべりするよ!ちいかわのおうち	2024/6/27	-	-	
		モンポケ 音も!光も!ころころピカチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		me スマホ+ (ミースマホプラス)	2024/8/8	-	-	
		ePICO たいけん100エディション	2024/10/10	-	-	
		あそびにおいでよ!おしゃべりするよ!ハチワレのおうち	2024/11/28	-	-	
		emojam	2024/12/10	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2024/3期		2025/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/7修正 通期計画
売上高	<b>1,187</b>	<b>1,332</b>	<b>764</b>	<b>1,050</b>	<b>960</b>
パチスロ	813	887	351	496	411
パチンコ	306	355	336	464	443
その他/消去等	68	90	77	90	106
営業利益	<b>456</b>	<b>416</b>	<b>192</b>	<b>230</b>	<b>195</b>
経常利益	<b>461</b>	<b>419</b>	<b>197</b>	<b>235</b>	<b>200</b>
調整後EBITDA	<b>481</b>	<b>445</b>	<b>222</b>	<b>265</b>	<b>233</b>

パチスロ					
タイトル数	5タイトル	7タイトル	6タイトル	7タイトル	8タイトル
販売台数(台)	<b>163,698</b>	<b>180,090</b>	<b>73,437</b>	<b>107,000</b>	<b>86,000</b>
パチンコ					
タイトル数	4タイトル	4タイトル	6タイトル	8タイトル	8タイトル
販売台数(台)	<b>74,681</b>	<b>88,236</b>	<b>74,040</b>	<b>115,000</b>	<b>97,000</b>
うち本体販売	24,317	25,419	38,826	57,400	59,000
うち盤面販売	50,364	62,817	35,214	57,600	38,000

※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)

## 2025/3期 Q3実績

### ➤ 堅調に推移

- 主な販売タイトル：  
『e北斗の拳10』（24年8月導入）  
『スマスロ真・北斗無双』（24年7月導入）等

## 今後の見通し

### ➤ 期初計画比で減収減益を見込む

- 製品力向上を図るため、Q4に予定していた主力タイトル等の投入を来期以降に延期
- 複数タイトルの投入を通じ、収益を確保

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール

## 【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 ゴールデンカムイ	2024年4月	12,865台	中	新シリーズ
		スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION	2024年5月	13,600台	中	新シリーズ
		スマスロ真・北斗無双	2024年7月	17,398台	高	新シリーズ
	Q4	A-SLOT+ ディスクアップ ULTRAREMIX	2025年1月	-	低	新シリーズ
		回胴黙示録カイジ 狂宴	2025年3月	-	中	新シリーズ
	来期以降	北斗の拳 転生の章2 (タイトル未定)	未定	-	未定	新シリーズ
		甲鉄城のカバネリ 海門決戦 (タイトル未定)	未定	-	未定	新シリーズ
		東京リベンジャーズ (タイトル未定)	未定	-	未定	新シリーズ
		リコリス・リコイル (タイトル未定)	未定	-	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 ★:ラッキートリガー 搭載機種	Q3以前	★P頭文字D 2nd	2024年6月	9,099台	ハイミドル	新シリーズ
		★e北斗の拳10	2024年8月	35,340台	ハイ	新シリーズ
		Pいくさの子 織田三郎信長伝	2024年9月	7,664台	ハイミドル	新シリーズ
	Q4	★Pブラックラグーン4 EXTRA BULLET 129ver.	2025年1月	-	ライトミドル	スペック替え
		★e蒼天の拳 羅龍	2025年2月	-	ハイ	新シリーズ
		★e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART	2025年3月	-	ハイミドル	新シリーズ
	来期以降	東京リベンジャーズ (タイトル未定)	未定	-	未定	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(株)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

(億円)	2024/3期		2025/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/7修正 通期計画
売上高	9	19	31	30	45
営業利益	-15	-17	-11	-20	-20
営業外収益	15	14	21	10	21
営業外費用	1	1	1	5	1
経常利益	-1	-4	9	-15	0
調整後EBITDA	-1	-4	0	-15	-9
<b>ゲーミング機器(台)</b>					
販売台数 (北米+アジア)	233	563	747	1,087	1,076
新規設置台数 (北米+アジア)	367	755	1,067	1,428	1,512
期末リース稼働台数* (北米)	291	311	564	456	718

\*各四半期末時点のリース稼働台数

## 2025/3期 Q3実績

### ➤ カジノ向けの機器販売が好調に推移

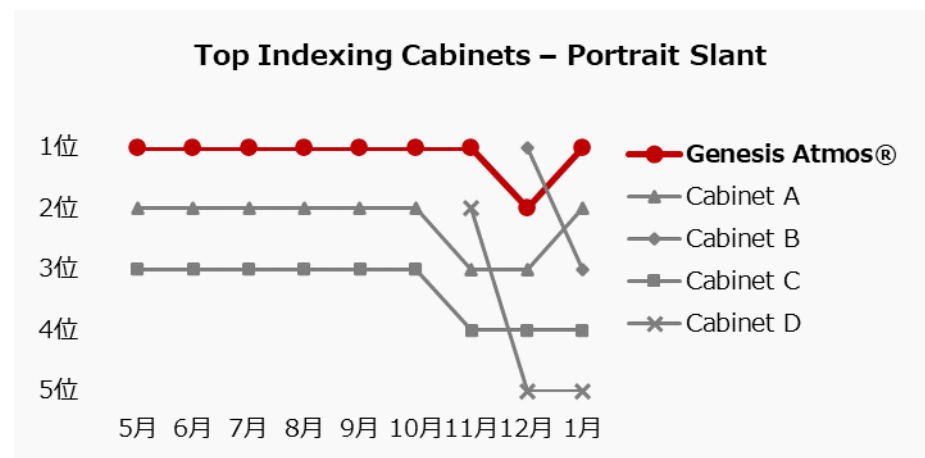
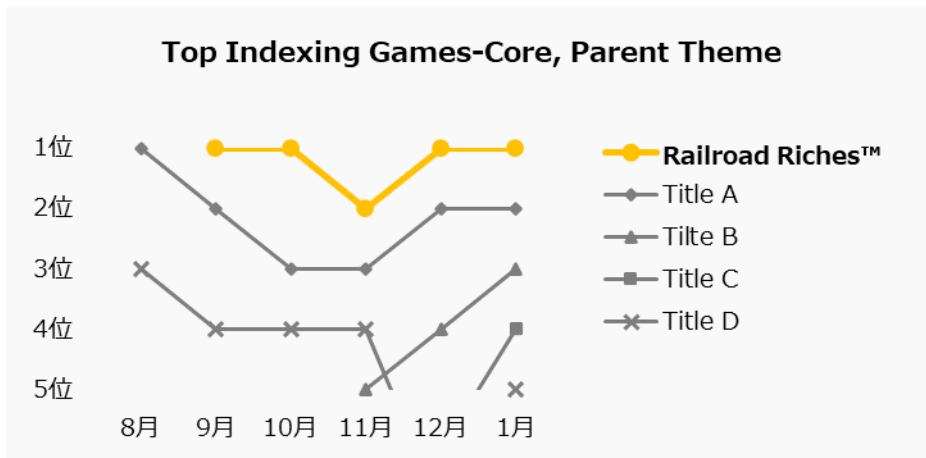
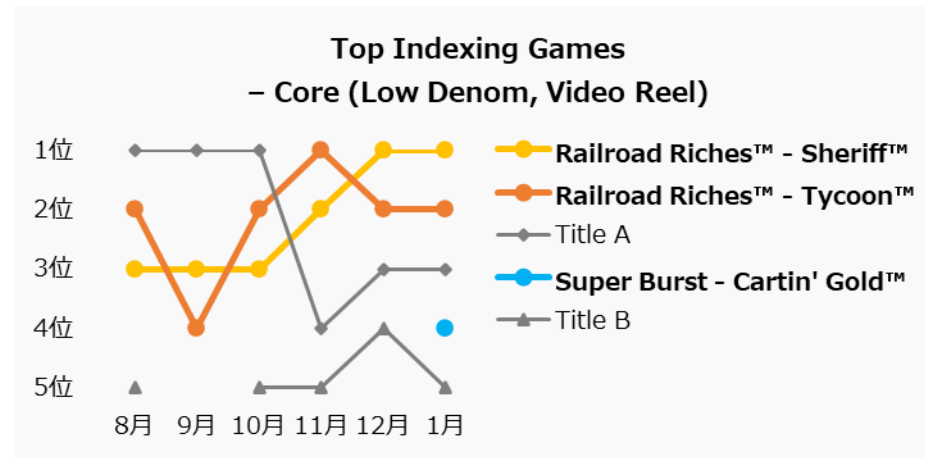
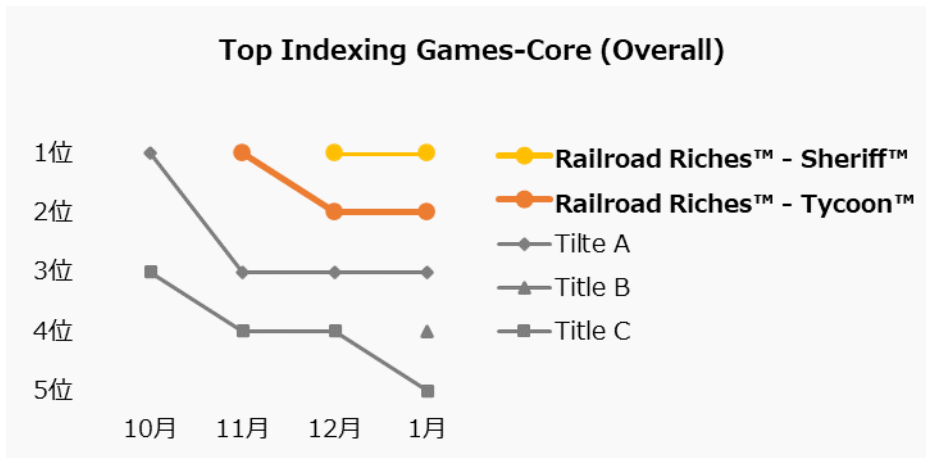
- ゲーミング機器販売：
  - 米国においてビデオスロット機「Genesis Atmos<sup>®</sup>」対応の『Railroad Riches<sup>™</sup>』の販売が好調に推移
- パラダイスセガサミー：
  - カジノ売上、ホテル売上ともに好調に推移し、持分法取込において利益貢献

## 今後の見通し

- ゲーミング機器販売：
  - 米国で新規タイトル『Super Burst – Cartin' Gold<sup>™</sup>』を投入し、順調な立ち上がりを見せる
  - 北米及びアジアにおいて販売台数の拡大を見込む
- 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



## ➤ 『Railroad Riches™』シリーズが1位、2位\*を獲得



\*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における“Top Indexing Games-Core (Overall)”ランキング、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel)”ランキング、“Top Indexing Games-Core, Parent Theme”ランキング、及び“U.S. & Canada Cabinet Performance Report”における“Top Indexing Cabinets-Portrait Slant”ランキングより

\*グラフ内の月はレポート発行月

(億ウォン)	2024/3期		2025/3期
	Q3累計	通期実績	Q3累計
<b>売上高</b>	<b>3,333</b>	<b>4,487</b>	<b>4,102</b>
カジノ	2,434	3,279	3,153
ホテル	746	1,003	778
その他	152	204	170
<b>売上原価</b>	<b>2,530</b>	<b>3,531</b>	<b>2,956</b>
カジノ	1,357	1,934	1,699
ホテル	815	1,121	917
その他	358	476	339
<b>売上総利益</b>	<b>802</b>	<b>955</b>	<b>1,145</b>
販売費及び一般管理費	286	392	433
<b>営業利益</b>	<b>516</b>	<b>563</b>	<b>711</b>
<b>EBITDA</b>	<b>882</b>	<b>1,037</b>	<b>1,034</b>
<b>純利益</b>	<b>335</b>	<b>280</b>	<b>454</b>
<b>カジノ来場者数 (千人)</b>	<b>216</b>	<b>297</b>	<b>267</b>

出所：パラダイス社発表資料より作成

<b>セガサミー持分法取込額 (億円)</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>20</b>
-------------------------	-----------	----------	-----------

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社  
 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上  
 ※現地会計基準

## 2025/3期 Q3実績

### ➤ カジノ売上、ホテル売上ともに好調に推移

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に好調を維持し、Q3の売上は開業以来最高値を記録
- ホテルのQ3の稼働率は開業以来最高の84.6%を記録する等、好調を維持

## 今後の見通し

### ➤ 持分法取込において利益貢献

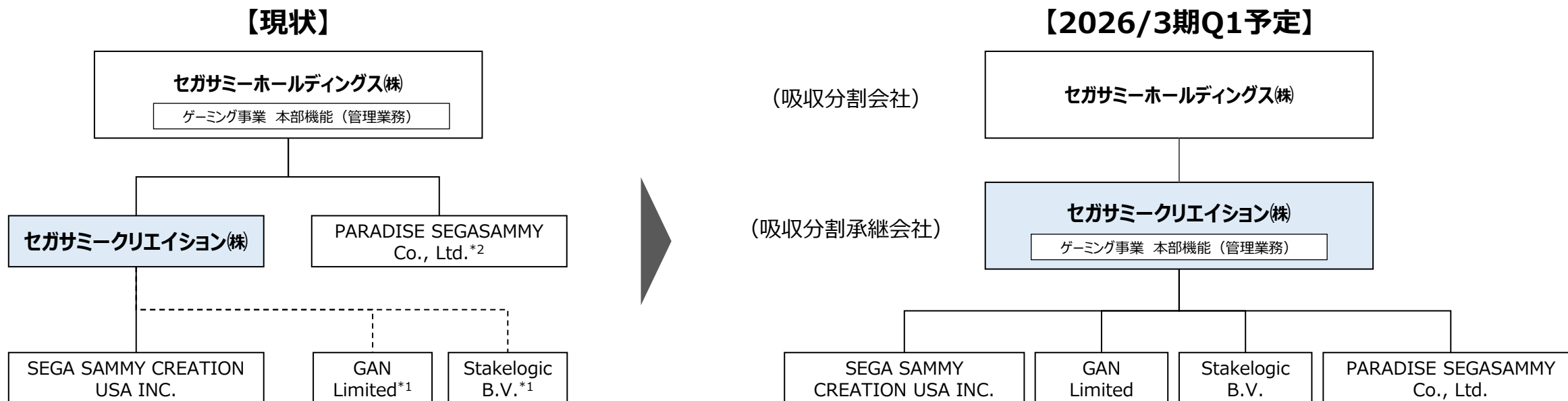
- 業績好調に伴い、期末にインセンティブ費用計上

## ➤ GANの買収完了時期を26/3期Q1に変更

- 買収完了時期の見込みを2025年3月期Q4から2026年3月期Q1に変更

## ➤ ゲーミング事業における組織再編を実施（効力発生日：2026年3月期Q1予定）

- GAN及びStakelogicの買収完了に合わせて、セガサミークリエイションを中核事業会社とするセグメント体制へ移行
- ゲーミング各社の連携強化とガバナンス体制を構築し、第3の事業の柱としての「ゲーミング事業」の確立を目指す

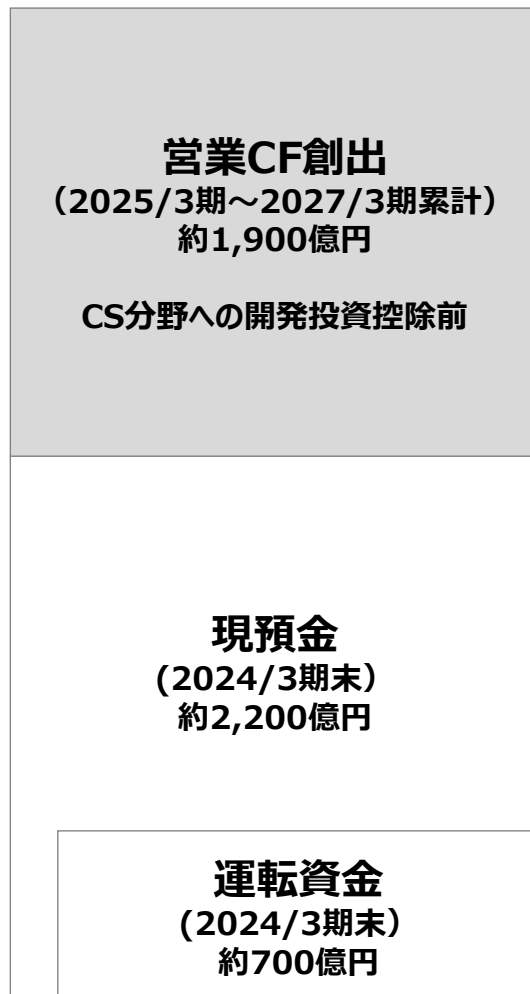


\*1 GAN Limited及びStakelogic B.V.の買収完了時期は2026/3期Q1中を予定

\*2 PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.は持分法適用関連会社

## 【キャピタルアロケーションの方針】

### <キャッシュ原資>



### <今後3年での配分イメージ>



- **IPの成長加速のための開発投資拡充**
  - ・ 日本スタジオの主力IP強化 900億円+
  - ・ レガシーIP/Super Game 300億円+
- **さらなる成長の柱の構築に向けた投資検討 (M&A含む)**
  - ・ コンシューマ分野、ゲーミング事業
- **投資決定済み**
  - ・ GAN (約160億円)、Stakelogic (約200億円)
- **利益成長に応じた株主還元**

<株主還元方針>

  - ・ DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施

※金額は発表当時の為替レートでの換算による



<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.（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。

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>