

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、予め承知おきください。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

本日は当社第3四半期決算説明会にアクセスいただきありがとうございます。
2025年3月期の第3四半期実績、及び今後の見通しについて説明いたします。



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。

それでは、3頁をご覧ください。

当第3四半期連結累計期間は、前年同期比で減収・経常利益段階で減益となりました。減益の要因としては、前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減の影響が大きかったためです。

当社が経営指標としている調整後EBITDAについては545億円と、前年同期と概ね同水準となりました。これは主に、前期は、調整後EBITDA算出時の調整項目である、事業特別損失額が、コンシューマ分野における欧州の事業再編損の計上により大きかったことの反動によるものです。

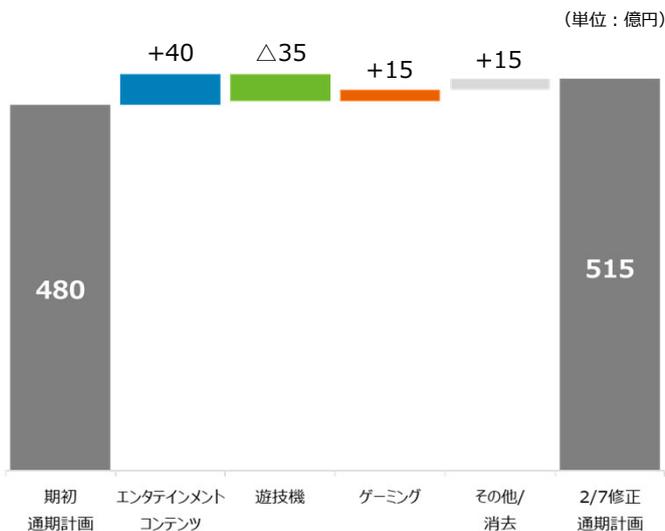
これらに加えて、第1四半期にフェニックスリゾートの株式譲渡による特別利益を計上したことから、親会社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期比で増益となりました。

なお、期初計画との比較では、引き続きコンシューマ分野及び映像分野を中心に想定を上回る推移となっており、当第3四半期までの各事業の動向及び今後の見通しを踏まえ、本日、通期業績予想を修正しております。

配当予想につきましては、現時点ではDOE3%基準で算出した従来の配当予想から変更しておりませんが、実際の通期業績を踏まえて最終的な株主還元額を決定してまいります。

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

- ・CS*及び映像分野を中心に好調に推移

➤ 遊技機事業

- ・主力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

4頁では、業績予想の修正につきまして、経常利益における期初計画との差異についてご説明いたします。

エンタテインメントコンテンツ事業は、コンシューマ分野において一部発売中止のタイトルがあったものの、主力新作タイトル及びリピートタイトルの販売が好調に推移し、また、映像分野においても引き続き好調に推移していることから従来予想を上回る見込みです。

遊技機事業については、製品力向上を図るため、第4四半期に予定していた主力タイトルの投入時期を来期以降に延期したことにより、従来予想を下回る見込みです。

ゲーミング事業については、米国におけるゲーミング機器販売、及び持分法適用関連会社であるパラダイスセガサミーが好調に推移していることから、従来予想を上回る見込みとなりました。

(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
売上高	3,505	4,689	3,223	4,450	4,250
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
経常利益	573	597	494	480	515
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
調整後EBITDA	548	547	545	620	607
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~

5頁は、ご参考までに、セグメント別の業績をまとめております。

修正計画において、エンタテインメントコンテンツ事業の経常利益が上方修正となっている一方で、調整後EBITDAが従来予想を下回る見込みとなっておりますが、これは主に第2四半期に実施した海外開発スタジオ、アンプリチュード・スタジオの譲渡に伴う事業再編損約61億円を計上した影響によります。

段階利益（2025/3期 Q3実績）

		営業外損益、特別損益の内訳 (単位：億円)	
営業利益	437	営業外収益	80
営業外収益	80	受取利息	25
営業外費用	23	持分法による投資利益	20
経常利益	494	為替差益	12
特別利益	91	投資事業組合運用益	7
特別損失	74	営業外費用	23
税引前利益	511	支払利息	13
法人税等	93	投資事業組合運用損	6
親会社株主に帰属する 四半期純利益	417	特別利益	91
		関係会社株式売却益	84
		特別損失	74
		事業再編損	61
		減損損失	10
		法人税等	93

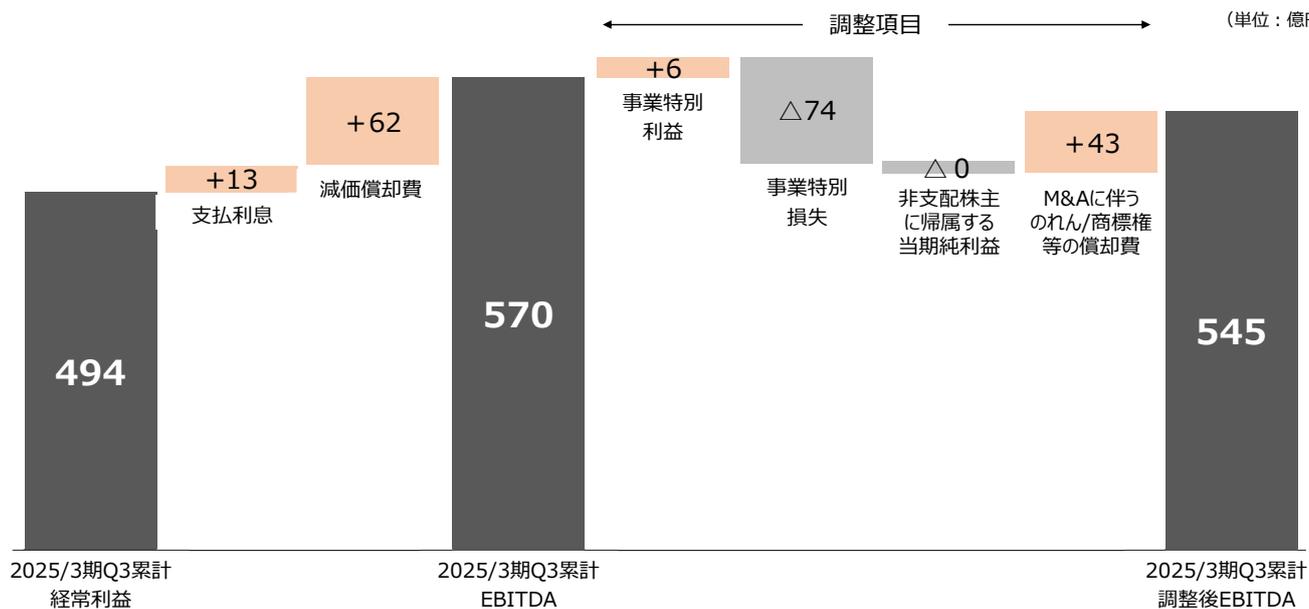
-6-

6頁は、各段階利益の内訳となります。

営業外収益には、パラダイスセガサミーの1月～9月実績等の持分法による投資利益を計上しております。

(参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q3実績)

(単位：億円)



-7-

7頁は、ご参考までに、当第3四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳となります。

第1四半期にフェニックスリゾートの譲渡益約84億円を特別利益として計上しましたが、本件は事業特別損益としては調整項目には含んでおりません。

また、先ほどご説明したアンプリチュードの事業再編損については、事業特別損失として調整項目に含んでおります。

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

- 1US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

-8-

8頁をご覧ください。

期初計画に対する為替変動による影響についてご説明いたします。

ドル建ての売上が大きいコンシューマ分野において、第3四半期累計で、売上高で67億円、営業利益で32億円の押し上げ効果がありました。

AM機器分野においては、円安に起因した原材料高騰の影響が継続しております。
また、外貨建て債権・債務の洗替等の為替差益12億円を営業外収益として計上しております。

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

続きまして、各種費用等になります。

エンタテインメントコンテンツ事業につきまして、評価減が多かった前年同期と比較して研究開発費・コンテンツ制作費が減少しました。

遊技機、ゲーミングの両事業においては前年同期と比べて大きな変動はありませんが、ゲーミング事業においては、事業規模の拡大に伴いスロットマシン等のリース資産が増加いたしました。

今後につきましては、基礎研究費の未発生等により、エンタテインメントコンテンツ事業の研究開発費・コンテンツ制作費は当初の計画を下回る見込みです。

連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			増減	【 負債・純資産の部 】			増減
	科目	2024年3月期末	当第3四半期末		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	流動負債 計	1,354	1,044	-310	
その他	394	394	+0	社債	100	100	-	
流動資産 計	3,950	3,870	-80	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	固定負債 計	1,607	1,581	-26	
内、のれん	302	310	+8	負債合計	2,962	2,625	-337	
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	
				非支配株主持分	0	0	+0	
固定資産 計	2,589	2,586	-3	純資産合計	3,577	3,830	+253	
資産合計	6,539	6,456	-83	負債及び純資産合計	6,539	6,456	-83	

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金が減少
有利子負債	1,570	1,532	-38	(負債)	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

-10-

10頁は連結バランスシートになりますが、第2四半期から大きな変動はありません。

資産につきましては、現金預金が減少しておりますが、これは賞与や各種税金等の支払いを進めたことや、金銭信託の購入に伴い有価証券への振り替えに加え、自己株式の取得を進めたことによるものです。

また、第1四半期にフェニックスリゾートを連結除外したことに伴い、有形固定資産が減少いたしました。負債につきましても、資産のご説明で触れた通り、前期業績に係る賞与や各種税金の支払いを進めたことから、賞与引当金や未払消費税・法人税等が減少いたしました。

最後に、純資産につきましては、自己株式取得や配当金の支払いを行った一方で、四半期純利益を計上したことにより、株主資本が増加いたしました。

なお、12月末時点でのDEレシオは0.42倍となっております。
また、ネットキャッシュは475億円となり、前期末より153億円減少いたしました。

キャッシュフローにつきましては、未監査ではありますが、ご参考までに概算実績をお知らせいたします。

営業キャッシュフローはプラス103億円、
投資キャッシュフローはマイナス82億円、
財務キャッシュフローはマイナス240億円となり、

現金及び現金同等物に係る為替換算差額プラス23億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス194億円となる見込みです。

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
売上高	2,204	3,198	2,386	3,350	3,200
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
営業利益	196	299	346	380	410
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
経常利益	199	308	375	400	440
調整後EBITDA	145	220	405	500	495
フルゲーム売上高	532	881	592	930	774
新作	275	550	253	533	362
リポート	257	330	339	396	411
F2P売上高	401	539	347	569	465
フルゲーム販売本数(万本)	1,910	2,789	2,481	2,967	3,115
新作	527	923	479	919	674
リポート	1,383	1,866	2,001	2,048	2,441

*CS=コンシューマ分野

2025/3期 Q3実績

▶ 全体では好調に推移

- フルゲームのリポート販売、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、リポ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）

-12-

それでは、セグメント別の詳細をご説明いたします。
12頁より、まずは、エンタテインメントコンテンツ事業についてです。

当第3四半期は、第2四半期に引き続きコンシューマ分野、映像分野が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となり、期初の想定に対しても大幅に上回る推移となりました。

コンシューマ分野においては、当第3四半期を今期最も重要な四半期と位置付けており、複数の主力タイトルを投入いたしました。『ソニック× シャドウジェネレーションズ』は、1月に全世界累計販売本数が200万本を突破し、『メタファー：リファンタジオ』についても期初の想定を上回って推移しております。また、リポートタイトルについても、継続して貢献している『ペルソナ5（ファイブ） ザ・ロイヤル』や『ユニコーンオーバーロード』などのタイトルに加え、ソニックシリーズの過去作が好調に推移しました。

一方で、第4四半期に発売予定だった『Football Manager 25』については、開発及び販売を中止する事となりました。これに伴い、棚卸資産の評価減などにより約40億円の一過性費用を第3四半期実績にて計上するとともに、販売計画に対してもマイナスの影響がありました。しかしながら、商戦期におけるフルゲームのリポート等の好調に加え、為替による押し上げ効果やDLCの販売やサブスク対応等、多面的な収益機会の獲得により、『Football Manager 25』の影響を補うことができ、利益面では想定を上回る実績となっております。

映像分野においては、「ソニック」シリーズの映像作品や劇場版『名探偵コナン』の配分収入のほか、当第3四半期においてはグループ会社が企画プロデュース等を担う作品の配分収入等がけん引し、引き続き好調に推移しました。なお、ソニック映画については、現状の収益貢献は、主に過去の作品によるものが中心となっており、昨年12月公開の映画第3弾の収益貢献は、翌期以降に顕在化するものと考えております。

こうした状況を踏まえ、経常利益の通期見通しを引き上げております。第4四半期においては、主力IPの一つである「龍が如く」の新作『龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii（パイレーツ・イン・ハワイ）』を2月に発売する他、映像分野においては、週刊少年ジャンプ（集英社刊）にて大人気連載中であり、当社グループが制作を担う、『SAKAMOTO DAYS（サカモト・デイズ）』をはじめとするアニメーション作品が放映されるなど、引き続きコン

シューマ分野、映像分野を中心に好調に推移することを見込んでおります。

(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

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

13頁は、ご参考までにサブセグメント毎のご説明です。

コンシューマ分野、映像分野については先ほどのご説明の通りです。

AM&TOY分野については、プライズカテゴリーを中心に販売して増収となったものの、原材料価格の高騰に影響を受けて軟調に推移しております。

【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

-14-

14頁は、ご参考までに、当第3四半期に発売した主な新作タイトルとなります。

ソニックシャドウについては先ほどのご説明の通り、1月に200万本を超えております。

メタファーについてはThe Game Awardで6部門にノミネートされ、3部門で受賞するなど、極めて高い評価を得ております。販売本数としては発売初日に100万本を突破しており、それ以降も順調に販売本数を伸ばすなど、当初の想定を上回る水準で推移しております。

(参考) ソニック映画の興行収入・評価の推移

2020年

2022年

2024年



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



©2022 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.



©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 Tomatoes*	64%	69%	87%
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。

-15-

15頁は、ご参考までに、ソニック映画のシリーズ作品について、興行収入と評価の推移となります。

12月には映画第3弾を公開し、外部評価においても非常に高い評価を受けております。興行収入は既にシリーズ最高を記録しており、現在でも記録を伸ばしております。既に第4弾の制作も公表されており、ソニックIPの価値向上につながる取り組みとなっております。

なお、先ほどお話しした通りですが、ソニック映画は収益に反映されるまで多少の時間差があるため、映画第3弾の収益貢献は翌期以降となる事を想定しております。



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

© Sports Interactive Limited 2024. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

-16-

16頁は、『Football Manager 25』の開発中止についてです。

本作よりUnityに開発エンジンを変更し、UI・グラフィックの刷新の実現を目指すとともに、プレミアリーグや女子サッカーといった新要素の追加など、大幅な進化を目指しておりましたが、3月の発売までに期待した製品品質を確保することが難しいと判断したことから、大変残念ではありますが、開発を中止する事となりました。

『Football Manager 25』は中止となりますが、開発資産の一部は次回作に引き継ぎ、より質の高いタイトルの開発・提供に努めていきます。

(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

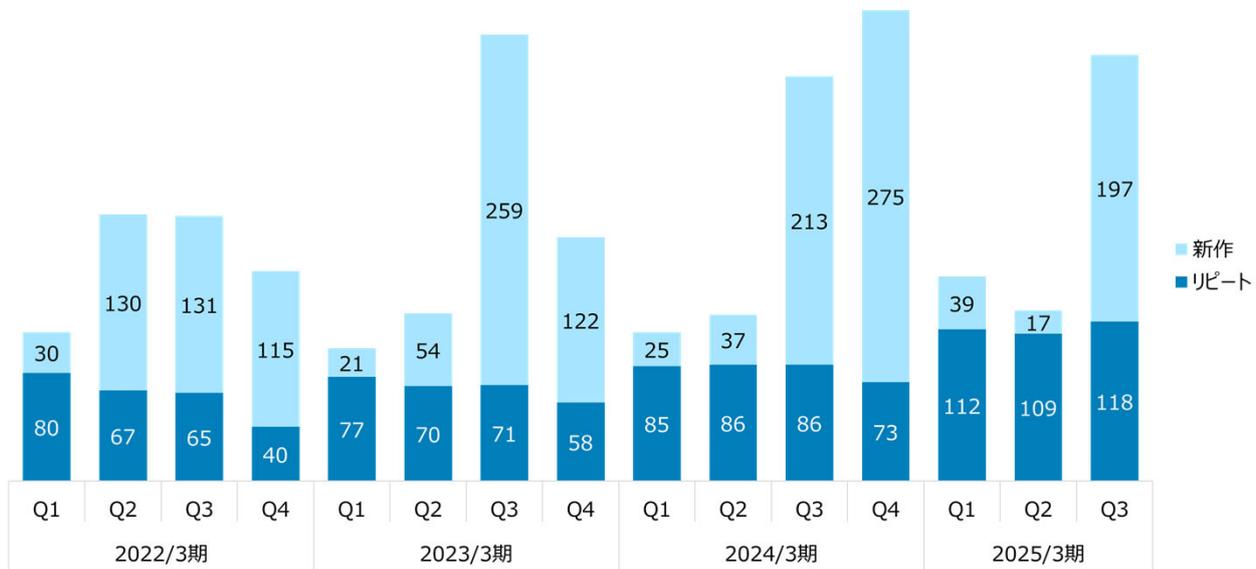
(2025/2/21発売予定)

- マルチプラットフォーム/全世界同時発売

17頁は、ご参考までに、第4四半期以降に投入予定の主な新作タイトルとなります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



-18-

18頁は、ご参考までに、フルゲームの四半期毎の売上高推移です。

当第3四半期は、新作として『ソニック・シャドウ・ジェネレーションズ』や『メタファー：リアンタジオ』等を発売し、売上が大きく伸びました。

リピートタイトルは想定以上の水準となりました。『ペルソナ5（ファイブ） ザ・ロイヤル』や『ユニコーンオーバーロード』に加え、ソニックシリーズの過去作などが貢献しました。

(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	
		ペア・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

19頁はご参考までに、エンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野の製品展開スケジュールです。

(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
	ばなにや 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

20頁は、映像分野のライセンスアウト・出資案件を含む展開スケジュールです。

アニメ作品のプロデュース事業の強化にも取り組んでおります。

(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	-	-	※アプリ
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
	Q4以降	MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM	2025年春	-	-	
		バウ・バトロール 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

21頁は、AM&TOY分野の製品展開スケジュールです。

(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	1,187	1,332	764	1,050	960
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	456	416	192	230	195
経常利益	461	419	197	235	200
調整後EBITDA	481	445	222	265	233
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)	163,698	180,090	73,437	107,000	86,000
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)	74,681	88,236	74,040	115,000	97,000
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・スベ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に予定していた主カ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

-22-

次に、22頁より遊技機事業についてです。

前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により、前年同期比で減収減益となりましたが、第3四半期までの進捗は、主に利益面で、概ね期初段階で想定した水準となりました。

当第3四半期に発売した新作タイトルは軟調でしたが、スマートパチンコ『北斗の拳10(テン)』をはじめとする上期投入のタイトルが想定を上回っていたことが要因です。

今後につきましては、製品力向上を図るべく、第4四半期に予定していた主カタイトルの投入時期を来期以降に延期することから、通期見通しを引き下げております。

一方で、第4四半期には、パチスロで2タイトル、パチンコで3タイトルの投入を予定しております。これらタイトルの投入を通じて、経常利益200億円を確保できる見込みです。

(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 ^{*1}	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 ^{*2}	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
		PL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

^{*1}スペックレンジ (パチスロ) : 射幸率にて区分 (高/中/低射幸)。自社定義にて算出。

^{*2}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/ミニム/その他)。タ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、ミニム=1/39以上

※2025/3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

-23-

23頁はご参考までに、遊技機事業における販売スケジュールとなります。

当第4四半期に発売するパチンコのうち、スマートパチンコ「蒼天の拳 (そうてんのけん)」、「真・北斗無双 (しん・ほくとむそう)」については最新の規制見直しに対応し、よりパワーアップしたラッキートリガー機能を搭載しております。加えて、『真・北斗無双 (しん・ほくとむそう)』については「ドデカSTART (ドデカスタート)」を搭載しており、同様の機能を搭載した他社タイトルは市場において高い稼働実績を示していることから、本タイトルについても稼働に貢献することを期待しております。

来期以降は、前作が好評を博した「北斗の拳 転生の章」及び「甲鉄城のカバネリ」の次回作のほか、大ヒットアニメ「東京リベンジャーズ」や「リコリス・リコイル」とタイアップしたタイトル等を投入する予定です。これらの取り組みを通じて、パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」の向上に努めてまいります。

(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
ゲーミング機器(台)					
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®」対応の『Railroad Riches™』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™』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

最後に、24頁はゲーミング事業です。

当第3四半期においては、前年同期比で増収、経常利益段階で黒字化いたしました。

ゲーミング機器販売については、米国において2024年1月より導入を開始した、スロット筐体「ジェネシス・アトモス」対応の『レイルロード・リッチーズ』がトップレベルの高稼働を継続していることから、販売台数、リース設置台数ともに着実な伸びを実現しております。

韓国の『パラダイスシティ』については、カジノにおいて引き続き日本人VIP客のゲーム日数・ドロップ額がともに高い水準を維持し、売上が好調に推移したことから、持分法取込額は20億円となりました。

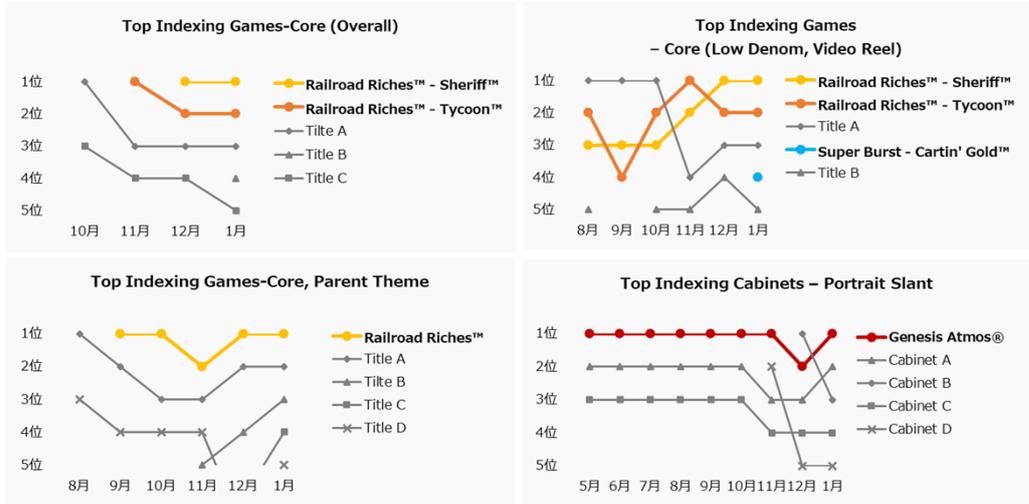
今後につきましては、ゲーミング機器販売において、米国では『レイルロード・リッチーズ』に続く新作タイトルとして『スーパー・バースト・カーティン・ゴールド』を投入し、順調な立ち上がりを見せております。引き続き市場から高評価を得られるようなゲーミング機器を継続的に投入し、設置台数の増加や新規顧客の開拓、新たなライセンス取得等に取り組んでまいります。

『パラダイスシティ』については、引き続き好調な日本人VIP客を中心としたカジノ売上が牽引することにより、持分法取込における利益貢献を見込んでおります。



© SEGA SAMMY CREATION INC.

➤ 『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 & Krejck 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

25頁は、ご参考までに、主力機種のパフォーマンス推移です。

『レイルロード・リッチーズ』については、各カジノにおいての稼働がフロアアベレージやゾーンアベレージに対して大きく上回るパフォーマンスとなり、米国ゲーミング調査会社であるアイラズ発行のレポートにおいても、競合大手のタイトルを抑えて、上位にランクインすることが出来ております。また、2024年6月より投入を開始した『スーパー・バースト・カーティン・ゴールド』についても、足下では上位にランクインしております。

今後クロージングを予定しているオンラインカジノ事業の北米展開に、大きなシナジー効果を生み出すことを期待しております。

(参考) パラダイスセガサミー



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

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)	13	9	20
------------------	----	---	----

※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か月遅れで計上
 ※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

26頁は、ご参考までに韓国のパラダイスセガサミーについてです。

当社の業績への取り込みは3か月遅れでの計上となるため、パラダイスセガサミーの2024年1月から9月の業績となります。

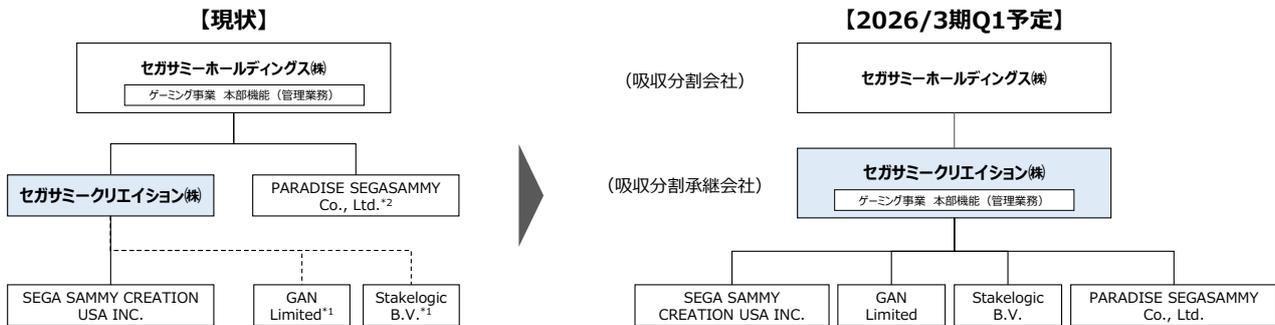
7月～9月の期間は過去最高の売上高となり、非常に好調に推移いたしました。

➤ 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

27頁は、トピックスです。

本日の発表の通り、GANの買収完了時期について、これまで2025年3月期第4四半期を見込んでおりましたが、一部手続きに多少の時間を要する可能性を考慮し、買収完了時期の見込みを2026年3月期第1四半期に変更いたしました。なお、Stakelogicの買収完了時期については、2026年3月期第1四半期から変更はありません。

また、当社ゲーミング事業の吸収分割により、連結子会社のセガサミークリエイションに承継することを発表しております。ゲーミング事業における連携体制の強化とガバナンス体制を構築し、各社の強みを結集しシナジーを最大化するため、GAN及びStakelogicの買収完了時期に合わせて、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し、第3の事業の柱としてのゲーミング事業の確立に向けた取り組みを加速させます。

私からの説明は以上になります。
 ご清聴ありがとうございました。

【キャピタルアロケーションの方針】

＜キャッシュ原資＞

<p>営業CF創出 (2025/3期～2027/3期累計) 約1,900億円</p> <p>CS分野への開発投資控除前</p>
<p>現預金 (2024/3期末) 約2,200億円</p>
<p>運転資金 (2024/3期末) 約700億円</p>

＜今後3年での配分イメージ＞

成長投資	CS分野への開発投資 1,200億円+
	戦略投資 800億円+
	投資決定済み 360億円
株主還元	
その他投資CF、借入返済	
運転資金	

- **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、セガサミークリエー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>