

2025年3月期
決算プレゼンテーション

2025/5/12

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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社 取締役 専務執行役員グループCFO 深澤 恒一

01

2025年3月期実績/2026年3月期計画

業績のポイント（連結）

| (億円) | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 通期計画 |
|---------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | 4,689 | 4,289 | 4,750 |
| 営業利益 | 578 | 481 | 530 |
| 経常利益 | 597 | 531 | 560 |
| 特別利益 | 13 | 100 | 0 |
| 特別損失 | 192 | 83 | 25 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 330 | 450 | 375 |
| 調整後EBITDA | 547 | 622 | 675 |
| ROE | 9.6% | 12.2% | - |
| EPS (円) | 150.75 | 209.79 | 175.39 |
| 1株当たり配当 (円) | 50.00 | 52.00 | 55.00 |

2025/3期 実績

- CS*、映像分野が好調（エンタメ*）
- フェニックスリゾートの株式譲渡益等の特別利益を計上
- 欧州スタジオ譲渡に伴う事業再編損等の特別損失を計上

2026/3期 計画

- 全体で増収増益
 - ・フルゲーム新作は前期並み、リピートは売上増を見込む（エンタメ）
 - ・F2Pで主力IPタイトル等を投入（エンタメ）
 - ・主カタイトルを複数投入（遊技機）
 - ・買取手続き完了により本格始動（ゲーミング）
- 期末配当の増額及び自己株式の取得、消却を決定（P.4参照）

*CS=コンシューマ分野、*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、2025/3期より「売上高」に計上。
また、セグメント区分の変更を行ったため、2024/3期の業績を遡及して変更（未監査）。本資料内における以降の表においても同様。

2025/3期実績は、前期比で減収・経常利益段階までの減益となりました。

主に遊技機事業において、前期にヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減に伴うものですが、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および映像分野については、主力IPを中心に好調に推移しました。

調整後EBITDAは622億円となり、前期比で増加となりました。

主に、前期において調整項目である「事業特別損失」について、コンシューマ分野における欧州の事業再編損の計上が前期は大きかったことの反動によるものです。

また、親会社株主に帰属する当期純利益が増加したことに伴い、EPSについても前期比で増加しました。

売上及び各段階利益は、2月7日に公表した業績予想に対して全ての項目で上回る実績となりました。

2026/3期計画については、主に遊技機事業において販売台数の増加を見込んでいることから、前期比で増収増益を計画しています。

現段階で合理的な税率を算出することが困難であることから、例年通り、計画上の税率は簡便的に30%としています。

➤ 事業ポートフォリオの見直し

| | 対象企業 | セグメント | 手続き完了日 |
|----|-------------------|------------------|--------------|
| 譲渡 | フェニックスリゾート | - | 2024/5/31 |
| | Amplitude Studios | エンタテインメントコンテンツ事業 | 2024/10/31 |
| 買収 | Stakelogic | ゲーミング事業 | 2025/4/28 |
| | GAN | ゲーミング事業 | 2026/3期Q1 予定 |

➤ 株主還元額・手法の決定

総還元性向50%の方針に基づき、還元額を算出し、還元手法を決定

| | | |
|---------|---------------------|--------------------------------------|
| 配当 | 2025/3期の年間配当 | 年間配当52円（中間：25円、期末：27円） |
| 自己株式の取得 | 株式の取得価額の総額 | 120億円（上限） |
| | 取得期間 | 2025年5月13日～2025年12月31日 |
| 自己株式の消却 | 消却する株式の数 | 2,000万株 ※消却前の発行済み株式総数に対する割合 8.29% |
| | 消却予定日 | 2025年5月23日 |
| | 消却後の発行済み株式数（※自己株含む） | 221,229,476株 |
| | 消却後の自己株式数見込み | 7,420,000株 |

-4-

2025/3期においては、事業ポートフォリオの組み替えが進み、国内のフェニックスリゾート及び海外スタジオのAmplitudeの譲渡を行いました。

今期より新たな事業セグメントとして立ち上げたゲーミング事業においては、GANとStakelogicの買収を発表しています。GANについては、2026/3期第1四半期中のクロージングを想定しており、Stakelogicについては4月28日に買収を完了しています。

株主還元については、DOE3%以上あるいは総還元性向50%以上の高い方を基準として、配当またはバイバックを通じて還元する方針にしています。

この方針に従い、2025/3期は通期で52円の配当に加え、120億円を上限とする自己株式の取得を決定しました。2,000万株の自己株式の消却を行うことについても決定しています。

2026/3期の配当については、従来と変わらずDOE3%基準で算出することから、暫定的に55円としています。

➤ 米国での関税引き上げによる影響

- 連結での影響は、現時点では軽微となる見込み

(参考) 課税対象となる製品

| | |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| エンタテインメント コンテンツ事業 | <ul style="list-style-type: none">• フルゲームのフィジカル販売（コンシューマ分野）• ゲーム筐体・プライズ景品・玩具（AM&TOY分野） |
| ゲーミング事業 | <ul style="list-style-type: none">• ゲーミング機器 |

2026/3期においては、米国での関税引き上げによる影響を見極める必要がありますが、現時点では連結全体での影響は軽微と想定しています。

掲載の項目は、課税対象となる品目ということでご参考ください。

(参考) セグメント別業績

| (億円) | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 通期計画 |
|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | 4,689 | 4,289 | 4,750 |
| エンタテインメントコンテンツ | 3,198 | 3,215 | 3,360 |
| 遊技機 | 1,332 | 971 | 1,300 |
| ゲーミング | 19 | 54 | 60 |
| その他/消去等 | 140 | 49 | 30 |
| 経常利益 | 597 | 531 | 560 |
| エンタテインメントコンテンツ | 308 | 418 | 400 |
| 遊技機 | 419 | 209 | 300 |
| ゲーミング | -4 | 21 | 0 |
| その他/消去等 | -126 | -117 | -140 |
| 調整後EBITDA | 547 | 622 | 675 |
| エンタテインメントコンテンツ | 220 | 481 | 500 |
| 遊技機 | 445 | 242 | 330 |
| ゲーミング | -4 | 10 | -25 |
| その他/消去等 | -114 | -111 | -130 |

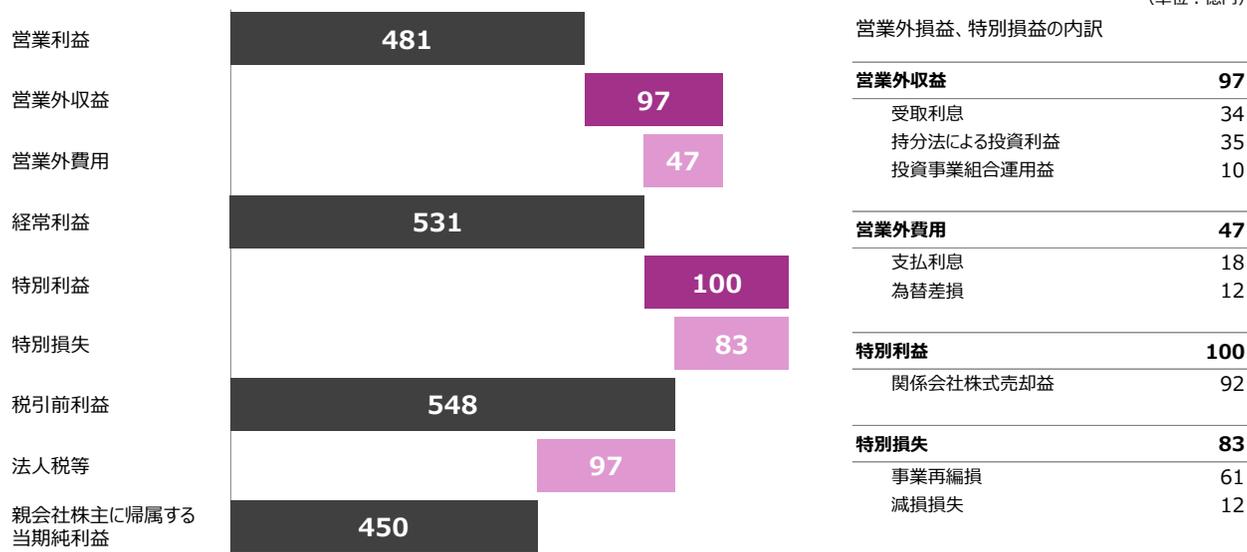
※各事業の詳細はP.15～

ご参考までに、セグメント別の業績です。

段階利益_2025/3期 実績



(単位：億円)



営業外損益、特別損益の内訳

| | |
|--------------|------------|
| 営業外収益 | 97 |
| 受取利息 | 34 |
| 持分法による投資利益 | 35 |
| 投資事業組合運用益 | 10 |
| 営業外費用 | 47 |
| 支払利息 | 18 |
| 為替差損 | 12 |
| 特別利益 | 100 |
| 関係会社株式売却益 | 92 |
| 特別損失 | 83 |
| 事業再編損 | 61 |
| 減損損失 | 12 |

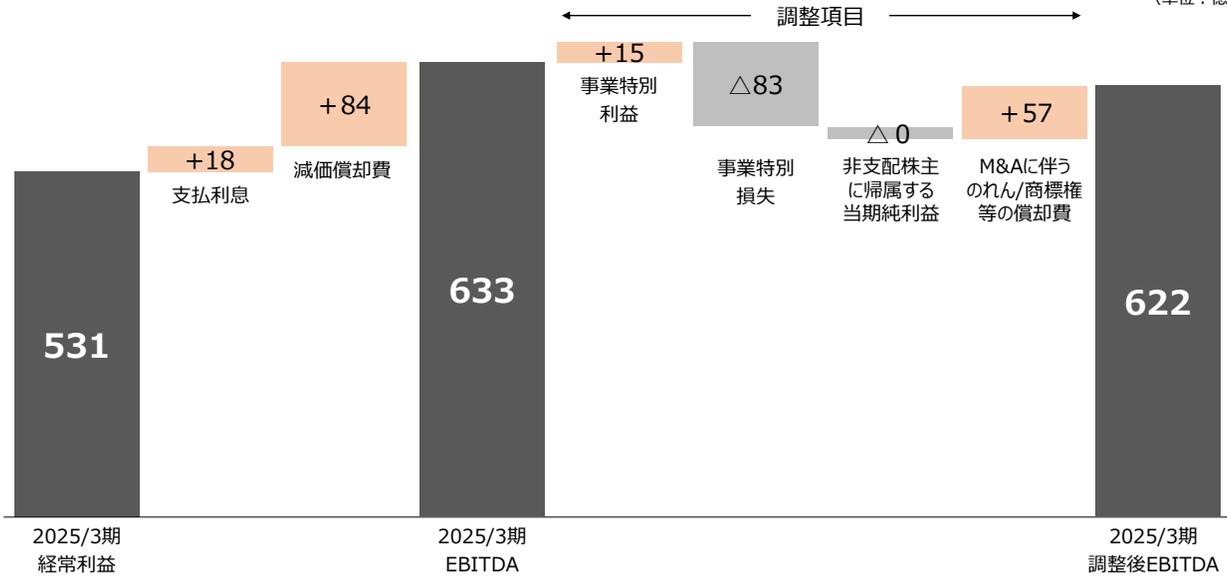
-7-

各段階利益の内訳です。

営業外収益には、パラダイスセガサミーの1月～12月実績の持分法投資収益等を計上しています。

(参考) EBITDA調整項目_2025/3期 実績

(単位: 億円)



-8-

2025/3期実績の調整後EBITDAにおける調整項目の内訳です。

第1四半期にフェニックスリゾートの譲渡益約84億を特別利益として計上しましたが、本件は調整項目にある「事業特別利益」には含んでおりません。

一方、海外スタジオのAmplitudeの譲渡に伴う事業再編損約61億円については、「事業特別損失」として調整項目に含んでいます。

為替変動による影響について

➤ 2025/3期 エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高89億円、営業利益22億円の押し上げ効果

| (億円) | | 通期 |
|--------|------|-----|
| コンシューマ | 売上高 | +85 |
| | 営業利益 | +41 |
| 映像 | 売上高 | +4 |
| | 営業利益 | +4 |
| AM&TOY | 売上高 | - |
| | 営業利益 | -23 |

【各通貨レート】

- 1USD：期初計画レート137円 → AR 152円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 194円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 163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損12億円を計上

➤ 2026/3期計画レートと感応度*

| | 期初計画レート | 感応度 (百万円) |
|------|---------|-----------|
| 1USD | 148.0円 | 278 |
| 1ポンド | 202.0円 | -78 |
| 1ユーロ | 161.0円 | -12 |

*感応度：1円円安時の営業利益インパクト

期初計画に対する為替変動による影響についてのご説明です。

ドル建ての売上が大きいコンシューマ分野において、通期で売上高85億円、営業利益で41億円の押し上げ効果がありました。一方、AM機器においては、円安に起因した原材料高騰の影響がありました。

また、外貨建ての債権・債務の洗替等によって為替差損12億円を営業外費用として計上しました。

2026/3期の計画レートと為替感応度については記載のとおりです。

各種費用等

| (億円) | | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 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 | 831 | 689 | 704 |
| | 広告宣伝費 | 316 | 270 | 289 |
| | 減価償却費 | 44 | 46 | 46 |
| | 設備投資 | 56 | 76 | 65 |
| 遊技機 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 144 | 135 | 142 |
| | 広告宣伝費 | 29 | 34 | 42 |
| | 減価償却費 | 26 | 27 | 25 |
| | 設備投資 | 39 | 49 | 81 |
| ゲーミング | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 7 | 9 | 16 |
| | 広告宣伝費 | 0 | 1 | 1 |
| | 減価償却費 | 0 | 0 | 0 |
| | 設備投資 | 4 | 21 | 25 |
| 連結 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 982 | 833 | 863 |
| | 広告宣伝費 | 362 | 316 | 345 |
| | 減価償却費 | 85 | 84 | 82 |
| | 設備投資 | 116 | 159 | 188 |

2025/3期 実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ 評価減の減少により24/3期比で減少（CS*）
- 広告宣伝費：
 - ・ 発売タイトル数減により24/3期比で減少（CS）
- 設備投資：
 - ・ リース資産の増加により24/3期比で増加（ゲーミング）

2026/3期 計画

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
 - ・ F2Pタイトル等の増加により25/3期比で増加（CS）
- 設備投資：
 - ・ 自動倉庫設備の導入により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「2025年3月期 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・カクゲーム）：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

-10-

各種費用です。

2025/3期実績のエンタテインメントコンテンツ事業のコンシューマ分野において、評価減が多かった前期と比較し、研究開発費・コンテンツ制作費が減少しました。加えて、販売タイトル数が減少したことから、広告宣伝費についても減少しています。

ゲーミング事業においては、ヒットタイトルを中心にビデオスロットのリース稼働台数が増加したことから、前期比で設備投資が増加しています。

2026/3期計画のコンシューマ分野において、F2Pタイトルのローンチ等を予定していることから、研究開発費・コンテンツ制作費、ならびに広告宣伝費は前期比で増加することを見込んでいます。

遊技機事業においては、効率化を進めるため省人化自動倉庫設備を導入予定であることから、前期比で設備投資が増加する見込みです。

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 | 2025年3月期末 | 増減 | 科目 | 2024年3月期末 | 2025年3月期末 |
| 現金・預金 | 2,117 | 2,003 | -114 | 支払手形・買掛金 | 260 | 235 | -25 |
| 受取手形・売掛金・契約資産 | 542 | 526 | -16 | 短期借入金 | 225 | 75 | -150 |
| 有価証券 | 80 | 0 | -80 | その他 | 869 | 631 | -238 |
| 棚卸資産 | 817 | 936 | +119 | 流動負債 計 | 1,354 | 941 | -413 |
| その他 | 394 | 422 | +28 | 社債 | 100 | 100 | - |
| 流動資産 計 | 3,950 | 3,887 | -63 | 長期借入金 | 1,245 | 1,320 | +75 |
| 有形固定資産 | 600 | 489 | -111 | その他 | 262 | 269 | +7 |
| 無形固定資産 | 922 | 912 | -10 | 固定負債 計 | 1,607 | 1,689 | +82 |
| 内、のれん | 302 | 301 | -1 | 負債合計 | 2,962 | 2,631 | -331 |
| 内、商標権 | 475 | 448 | -27 | 株主資本 計 | 3,332 | 3,597 | +265 |
| 投資有価証券 | 498 | 511 | +13 | その他の包括利益累計額合計 | 236 | 213 | -23 |
| その他 | 569 | 648 | +79 | 新株予約権 | 7 | 4 | -3 |
| 固定資産 計 | 2,589 | 2,560 | -29 | 非支配株主持分 | 0 | 0 | -0 |
| 資産合計 | 6,539 | 6,447 | -92 | 純資産合計 | 3,577 | 3,816 | +239 |
| | | | | 負債及び純資産合計 | 6,539 | 6,447 | -92 |

主な増減要因

| | 2024年3月期末 | 2025年3月期末 | 増減 | | |
|-------------|-----------|-----------|-------|-------|----------------------------------------------------------|
| 現金預金・現金同等物等 | 2,198 | 1,988 | -210 | (資産) | 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 |
| 有利子負債 | 1,570 | 1,495 | -75 | (負債) | 借入金、未払法人税等、契約負債がそれぞれ減少 |
| ネットキャッシュ | 628 | 493 | -135 | (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当期純利益を計上したこと等により株主資本が増加 |
| 自己資本比率 | 54.6% | 59.1% | +4.5p | | |

連結バランスシートです。

総資産は、フェニックスリゾートの譲渡により有形固定資産が減少した結果、92億円の減少となりました。

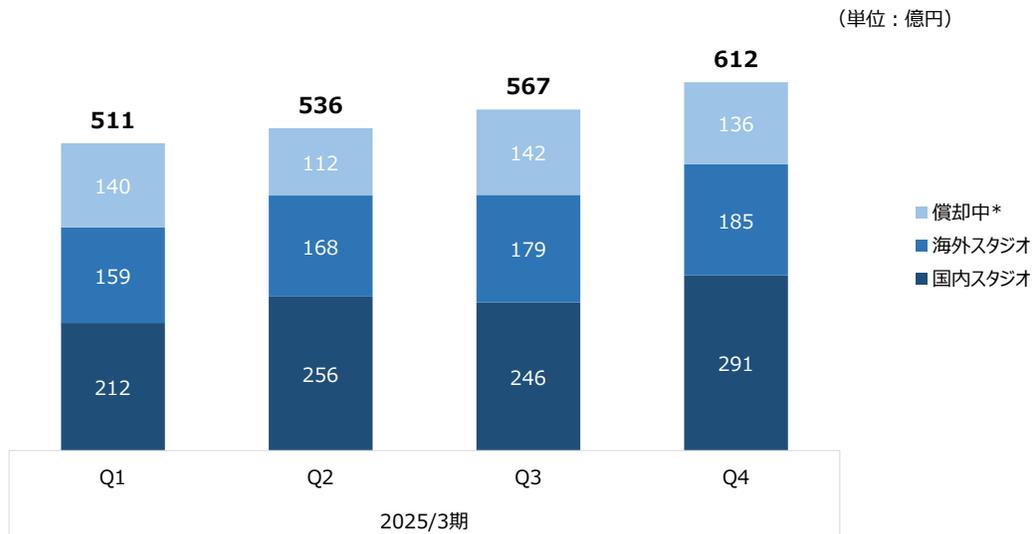
総負債は、借入金返済や未払法人税等の減少により、331億円の減少となりました。

純資産は、前期末比で239億円増加しました。これは主に当期純利益を計上したことによります。

2025/3期末のD/Eレシオは0.41倍となりました。

またネットキャッシュは前期末より135億円減少し、493億円となりました。

(参考) コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)



*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

コンテンツ制作費の残高推移です。

フルゲームにおける発売前タイトルの開発仕掛残高に関する国内・海外スタジオそれぞれの内訳と、発売済みタイトルの開発未償却残高の内訳を示しています。

主に国内外の各スタジオにおいて、主力IPを中心に複数の新作タイトルの開発投資を進めている段階であることから、コンテンツ制作費は増加傾向にあります。

連結キャッシュフロー



現金及び
現金同等物残高
2024/3期末

2,198

営業CF
+208

投資CF
-125

財務CF
-279

2025/3期末

1,988

(単位：億円)

| 営業キャッシュフロー | +208 |
|-------------|------|
| 税金等調整前当期純利益 | +548 |
| 減価償却費 | +130 |
| 棚卸資産の増加 | -127 |
| 法人税等の支払 | -191 |
| 法人税等の還付 | +161 |
| その他 | -313 |
| 投資キャッシュフロー | -125 |
| 子会社株式の売却 | +123 |
| その他 | -248 |
| 財務キャッシュフロー | -279 |
| 長期借入れによる収入 | +150 |
| 長期借入金返済 | -225 |
| 自己株式の取得 | -100 |
| 配当金の支払 | -112 |
| その他 | +8 |

-13-

連結キャッシュフローです。

営業キャッシュフローは棚卸資産の増加があったものの、税前当期利益や減価償却費を計上した結果208億円、投資キャッシュフローはマイナス125億円、結果として、フリーキャッシュフローは83億円となりました。

財務キャッシュフローは借入の返済、配当支払い、バイバック等からマイナス279億円となり、総合キャッシュフローはマイナス210億円となりました。

02

セグメント別の実績/計画

| (億円) | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 通期計画 |
|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | 3,198 | 3,215 | 3,360 |
| コンシューマ | 2,240 | 2,168 | 2,300 |
| 映像 | 239 | 280 | 275 |
| AM&TOY | 718 | 766 | 785 |
| 営業利益 | 299 | 408 | 395 |
| コンシューマ | 219 | 281 | 270 |
| 映像 | 56 | 88 | 65 |
| AM&TOY | 23 | 38 | 60 |
| 経常利益 | 308 | 418 | 400 |
| 調整後EBITDA | 220 | 481 | 500 |
| フルゲーム売上高 | 881 | 764 | 781 |
| 新作 | 550 | 335 | 335 |
| リポート | 330 | 428 | 445 |
| F2P売上高 | 539 | 471 | 670 |
| フルゲーム販売本数 (万本) | 2,789 | 3,145 | 3,009 |
| 新作 | 923 | 657 | 607 |
| リポート | 1,866 | 2,487 | 2,401 |

2025/3期 実績

➤ CS*、映像の好調により24/3期比で大幅増益

- 利益率の高いリポートやDLC販売、ライセンス収入が好調 (CS)
- 主力新作タイトル販売が順調な一方、開発中止が発生 (CS)
- ソニック映像作品の配分収入が増加 (映像)

2026/3期 計画

➤ 全体で増収、調整後EBITDAは増加

- フルゲーム新作は25/3期並み、リポートは売上増を見込む (CS)
- F2Pで主力IPタイトル等を投入 (CS)
- 広告宣伝費が増加 (CS)
- 前期好調のソニック映像作品の配分収入は反動減 (映像)
- プライズ景品の海外販売強化 (AM&TOY)

*CS=コンシューマ分野

セグメント別の詳細です。

エンタテインメントコンテンツ事業について、2025/3期実績は、コンシューマ分野、映像分野が好調に推移したことから、前期比で大幅な増益となりました。

コンシューマ分野においては、『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』等の主力新作タイトルの販売が順調に推移しました。リポートタイトルについても、継続貢献している『ペルソナ5ザ・ロイヤル』や、『ユニコンオーバーロード』等のタイトルに加え、ソニックシリーズの過去作が好調に推移しました。

『Football Manager 25』については開発中止に伴い、棚卸資産の評価減等により通期で約40億円の一過性費用を計上しましたが、リポートタイトルの好調な販売や、為替による押し上げ効果、ダウンロードコンテンツ販売、サブスク対応等の多面的な収益機会の獲得により、その影響を補うことができました。

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』の配分収入が増加した他、『SAKAMOTO DAYS』等の有力IP作品が牽引し、引き続き好調に推移しました。

2026/3期計画については、セグメント全体で増収を見込んでいます。利益面では、経常利益まで減益の計画となっておりますが、調整後EBITDAは増加する見込みです。

コンシューマ分野においては、リポート販売及びF2P新作の貢献により売上が伸びる計画である一方、主にF2P新作タイトルのローンチに伴う広告宣伝費の増加等を見込んでいます。

映像分野においては、前期好調であったソニック映像作品の配分収入の反動減を見込んでいます。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です。昨年12月公開の『ソニック・ザ・ムービー3』の収益貢献については、2026/3期の計画上には織り込んでいません。

(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 実績 | 2026/3期 計画 |
|--------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| コンシューマ | フルゲーム | <ul style="list-style-type: none"> 主力新作タイトルの販売順調 リピータイトル販売好調 『Football Manager 25』開発中止、損失計上 | <ul style="list-style-type: none"> 『ソニックレーシング クロスワールド』などの新作を発売 前期新作タイトルがリピータイトル販売に貢献 |
| | F2P | <ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルは想定通りに推移 | <ul style="list-style-type: none"> 『Sonic Rumble』、『ペルソナ5：The Phantom X』のサービス開始 |
| | その他 | <ul style="list-style-type: none"> DLC販売が好調 ライセンス収入が増加 為替変動による押し上げ効果 | <ul style="list-style-type: none"> ライセンス収入の増加 Rovioで既存新作の運営強化 為替変動による影響を注視 |
| 映像 | | <ul style="list-style-type: none"> ソニック映像、コナン作品の配分収入が好調 『SAKAMOTO DAYS』などの有力IP作品による配分収入を計上 | <ul style="list-style-type: none"> 前期好調のソニック映像作品の配分収入は反動減 劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像』の公開、新作アニメの放映 |
| 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 プライズ景品の海外販売強化 |
| | 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"> 人気キャラクター活用玩具など、高効率商品に注力 定番製品等を販売 |

-16-

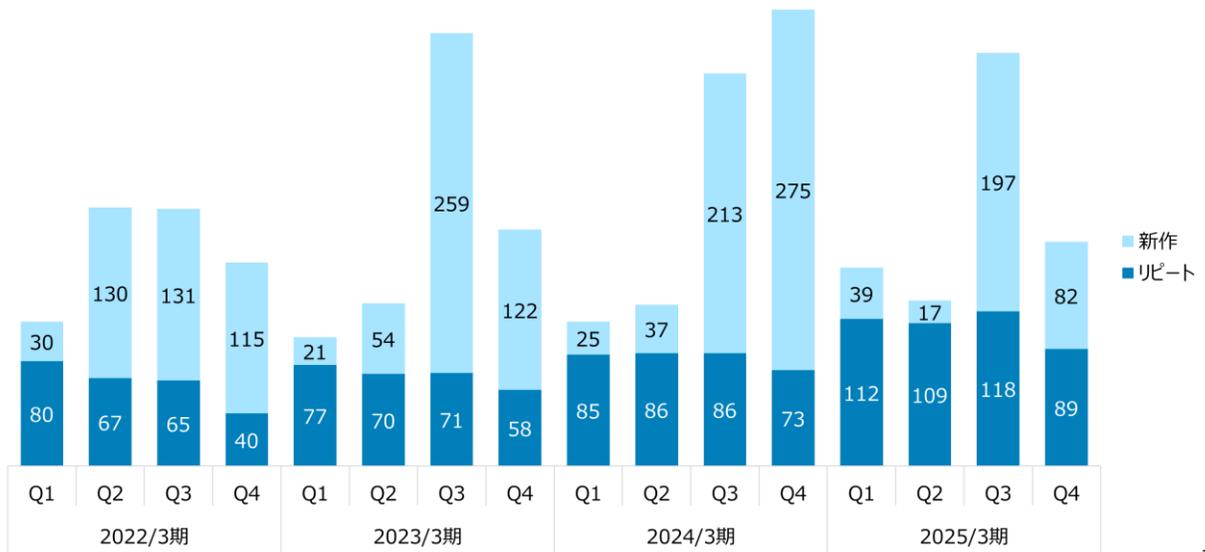
サブセグメントのご説明です。

コンシューマ分野、映像分野については、先ほどのご説明のとおりです。

AM&TOY分野については、主にプライズ景品の海外販売が拡大することから、2026/3期は前期比で増益となることを見込んでいます。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



-17-

ご参考までに、フルゲームの四半期毎の売上高推移です。

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 | 25/3期 | 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：リアンタジオ | 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 | ※Nintendo Switch™ 2版は2025年6月5日発売(国内)、海外ではNintendo Switch™ 2と同時発売 |
| | | Virtua Fighter 5 R.E.V.O. | 2025/1/28 | グローバル | PC (Steam) | ※PlayStation®5、Xbox Series X S、Nintendo Switch™ 2版発売（発売日未定） |
| | | 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 | |
| | 26/3期以降 | ツープロ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 | ※Nintendo Switch™ 2版は2025年発売 |
| | | 龍が如く 0 誓いの場所 Director's Cut | 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 |
| | | 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 | |
| F2P | 25/3期 | Persona5: The Phantom X | 2024/4/12 | 中・韓・繁 | iOS/Android | ※ライセンスアウト |
| | 26/3期以降 | Sonic Rumble (ソニックランブル) | 2025年 | グローバル | iOS/Android/PC | |
| 未定 | 26/3期以降 | ヘルソナ 5: The Phantom X | 今夏 | 日 | iOS/Android/PC | |
| | | 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 | |
| | | グレイザータクシー (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 | |

※ 発表済みタイトルのみを記載

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。

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 | 25/3期 | 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 あらうんどご わーど | 2024/10/21 | グローバル | 各プラットフォーム | |
| | | ハニーレモンソーダ | 2025/1/8 | - | - | ※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト作品 |
| | | Dr.STONE SCIENCE FUTURE | 2025/1/9 | - | - | |
| | | SAKAMOTO DAYS | 2025/1/11 | - | - | |
| | 26/3期 以降 | 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 IIIIRD 銭形と2人のルパン | 2025/6/20 | - | 各プラットフォーム | |
| | LUPIN THE IIIIRD 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 | - | - | | |
| | SAKAMOTO DAYS（第2クール） | 2025/7 | - | - | | |
| | 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 | - | - | ※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト作品 | |
| ライセンスアウト/ 出資案件 等 | 25/3期 | 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 |
| | | アングリバードと謎の島：ヘイバーードの大冒険 | 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 |
| | | 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 |
| | 26/3期 以降 | The Angry Birds Movie 3（原題） | 2027/1/29 | グローバル | - | ※日付はグローバルでの公開日 |
| | | Sonic the Hedgehog 4（原題） | 2027/3/19 | - | - | ※日付は北米での封切日（仮） |
| | | ゴルデンアックス（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・テッド（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
 ※ 発表済みタイトルのみ記載

-19-

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。

ライセンスアウトでのゲームIP映像化の案件が非常に増えており、海外を中心に評価いただいていると考えています。このように、トランスメディア展開を通じて、当社グループが保有するIP価値の向上を進めてまいります。

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 | 25/3期 | GIMMI (ギミ) | 2024/7/4 | - | - | ※アプリ |
| | | UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact | 2024/7/11 | - | - | |
| | | MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM | 2025/3/4 | - | - | |
| | 26/3期以降 | バウ・バトロール チェイスといっしょ | 2025/4/17 | - | - | |
| TOY | 25/3期 | 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 | - | - | |
| | | LinkLink me スマホ+ (ミスマホプラス) | 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 | - | - | |
| | | LinkLink emojijam | 2024/12/10 | - | - | |
| | | フェイス/ロケットイ アクぬい・アクドール 各種 | 2025/1~ | - | - | |
| | | PRINT CAMERA アプリ | 2025/3/6 | - | - | |

※ 発表済みタイトルのみ記載

AM&TOY分野の製品展開スケジュールです。

| (億円) | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 通期計画 |
|-----------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | 1,332 | 971 | 1,300 |
| パチスロ | 887 | 410 | 731 |
| パチンコ | 355 | 454 | 456 |
| その他/消去等 | 90 | 107 | 113 |
| 営業利益 | 416 | 200 | 285 |
| 経常利益 | 419 | 209 | 300 |
| 調整後EBITDA | 445 | 242 | 330 |

| | | | |
|---------|---------|--------|---------|
| パチスロ | | | |
| タイトル数 | 7タイトル | 8タイトル | 6タイトル |
| 販売台数(台) | 180,090 | 86,641 | 144,000 |
| パチンコ | | | |
| タイトル数 | 4タイトル | 8タイトル | 6タイトル |
| 販売台数(台) | 88,236 | 99,889 | 104,000 |
| うち本体販売 | 25,419 | 61,925 | 87,700 |
| うち盤面販売 | 62,817 | 37,964 | 16,300 |

※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 実績

➤ 24/3期比で減収減益

- 24/3期販売好調『スラスロ北斗の拳』の反動減
- 製品力向上を図るため、主カタイトル等の投入を延期
- 主な販売タイトル：
『e北斗の拳10』(24年8月導入)
『スラスロ真・北斗無双』(24年7月導入) 等

2026/3期 計画

➤ 25/3期比で増収増益を見込む

- 複数のパチスロ主カタイトル投入により、販売台数の大幅増加を見込む
- パチスロ新筐体を投入

-21-

遊技機事業については、主に前期ヒットした『スラスロ・北斗の拳』の反動減により、2025/3期実績は前期比で減収減益となりました。

一方、第4四半期にはパチスロで2タイトル、パチンコで3タイトルを投入し、経常利益200億円を確保することができました。

2026/3期計画については、パチスロにおいて複数の主カタイトルを投入する予定であり、販売台数が大幅に増加することから増収増益を見込んでいます。

後ほど里見からご説明しますが、パチスロにおいては今期より、新筐体の投入を予定しています。

加えて、スマートパチンコへのシフトによって本体販売比率が上昇することにより、利益率は一時的に低下する見込みです。

販売スケジュール



【2025/3期の主な販売タイトル・2026/3期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 | 2025/3期 | 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 |
| | 2026/3期以降 | 北斗の拳 転生の章2 (タイトル未定) | - | - | - | 新シリーズ |
| | | 甲鉄城のカバネリ 海門決戦 (タイトル未定) | - | - | - | 新シリーズ |
| | | 東京リベンジャーズ (タイトル未定) | - | - | - | 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 ^{*2} | 種別 |
|------------------------|-----------|-----------------------|---------|---------|-----------------------|--------|
| パチンコ ★:ラッキードリガー搭載機種 | 2025/3期 | ★e北斗の拳10 | 2024年8月 | 35,340台 | ハイ | 新シリーズ |
| | | ★e蒼天の拳 羅龍 | 2025年2月 | 9,165台 | ハイ | 新シリーズ |
| | | ★e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART | 2025年3月 | 13,777台 | ハイミドル | 新シリーズ |
| | 2026/3期以降 | ★Pゾンビランドサガ | 2025年4月 | - | ライトミドル | 新シリーズ |
| | | ★デジハネP北斗の拳 慈母 | 2025年5月 | - | ライト | スペック替え |
| | | デジハネPモンスターハンターライズ | 2025年6月 | - | ライト | スペック替え |
| | | ★e東京リベンジャーズ | 2025年7月 | - | ハイミドル | 新シリーズ |

^{*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)。タイコク電機映の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

遊技機事業における販売スケジュールです。

2026/3期において、前作が好評を博した『北斗の拳 転生の章2』、及び「甲鉄城のカバネリ」の続編の他、人気IPである「東京リベンジャーズ」を活用したタイトル等を投入する予定です。

パチスロ、パチンコともに、第2四半期以降に販売が本格化する事を想定しています。

| (億円) | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 | 2026/3期 通期計画 |
|-----------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | 19 | 54 | 60 |
| 営業利益 | -17 | -7 | -15 |
| 営業外収益 | 14 | 32 | 18 |
| 営業外費用 | 1 | 2 | 3 |
| 経常利益 | -4 | 21 | 0 |
| 調整後EBITDA | -4 | 10 | -25 |

| ゲーミング機器(台) | | | |
|----------------|-----|-------|-------|
| 販売台数(北米+アジア) | 563 | 1,310 | 1,217 |
| 新規設置台数(北米+アジア) | 755 | 1,652 | 2,569 |
| 期末リース稼働台数(北米) | 311 | 603 | 1,704 |

2025/3期 実績

➤ 24/3期比で増収、経常利益段階で黒字化達成

- 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、ホテル売上ともに過去最高水準を記録
 - ・ 持分法取込額は大幅増加（詳細はP.25参照）

2026/3期 計画

➤ 25/3期比で増収減益

- ・ 『Railroad Riches™』を中心とした販売台数増加を見込む
- ・ M&A実施に伴うFAコスト等の費用増加を見込む
- ・ 持分法取込における利益貢献を見込む（パラダイスセガサミー）
- ・ GAN、Stakelogicについては計画に織り込まず

ゲーミング事業については、2025/3期実績は前期比で増収となり、経常利益段階でも黒字化を達成しました。

ゲーミング機器販売においては、米国においてスロット筐体『Genesis Atmos®』対応の『Railroad Riches™』がトップレベルの高稼働を継続し、販売台数及びリース設置台数の増加を牽引しました。

韓国の「パラダイスシティ」においては、カジノ売上、ホテル売上ともに過去最高を記録し、好調に推移しました。経常的に利益計上できるようになったため、繰延税金資産を計上したことにより税金費用が大幅に縮小した結果、持分法取込額は想定を上回り32億円となりました。

2026/3期計画については、増収減益を見込んでいます。

ゲーミング機器販売においては、『Railroad Riches™』や新作タイトルの販売拡大に取り組む一方で、M&A実施に伴うFAコスト等の費用が一時的に増加する見込みです。

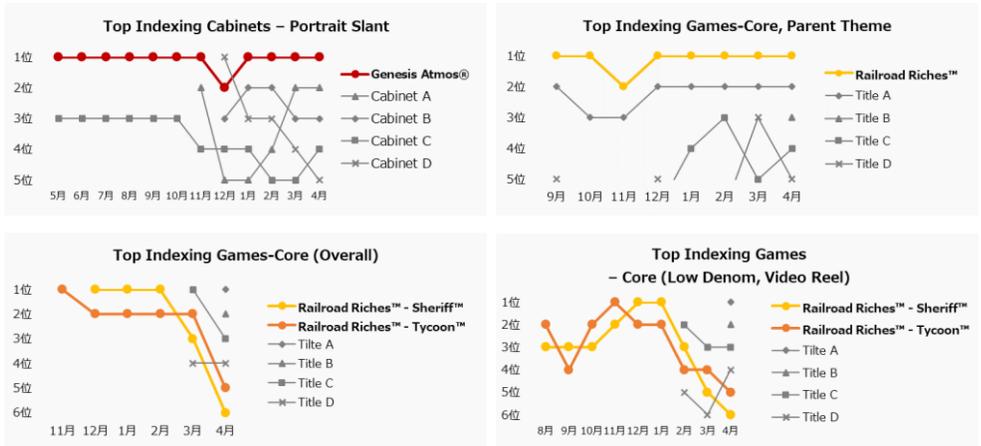
パラダイスセガサミーにおいては、前期に繰延税金資産を計上した反動はあるものの、引き続き『パラダイスシティ』におけるカジノ売上が牽引し、持分法取込における利益貢献を見込んでいます。

M&Aを実施したGAN、Stakelogicについては、2026/3期計画には織り込んでいません。業績への影響については、買収完了後に両社の事業計画を精査した上で、改めて開示する予定です。



© SEGA SAMMY CREATION INC.

➤ 「Genesis Atmos®」対応の『Railroad Riches™』シリーズが高稼働を継続



*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 Cabinet Performance Report」における「Top Indexing Cabinets-Portrait Slant」ランキング、及び「U.S. & Canada Game Performance Report」における「Top Indexing Games-Core, Parent Theme」ランキング、「Top Indexing Games-Core (Overall)」ランキング、「Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel)」ランキングより
*グラフ内の月はレポート発行月

主力機種のパフォーマンス推移です。

『Railroad Riches™』については、各カジノ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、米国のゲーミング調査会社であるEilers発行のレポートにおいても、競合大手のタイトルを抑え、引き続き上位にランクインすることができています。

今後予定しているオンラインゲーミング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います。

(参考) パラダイスセガサミー

| (億円) | | 2024/3期 通期実績 | 2025/3期 通期実績 |
|---------------------|------------|-----------------|-----------------|
| 売上高 | | 4,487 | 5,393 |
| | カジノ | 3,279 | 4,150 |
| | ホテル | 1,003 | 1,023 |
| | その他 | 204 | 219 |
| 売上原価 | | 3,531 | 4,029 |
| | カジノ | 1,934 | 2,353 |
| | ホテル | 1,121 | 1,237 |
| | その他 | 476 | 439 |
| 売上総利益 | | 955 | 1,363 |
| | 販売費及び一般管理費 | 392 | 616 |
| 営業利益 | | 563 | 746 |
| EBITDA | | 1,037 | 1,164 |
| 純利益 | | 280 | 722 |
| カジノ来場者数 (千人) | | 297 | 363 |

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) | 9 | 32 |
|-------------------------|----------|-----------|

2025/3期 実績

➤ カジノ売上、ホテル売上ともに過去最高水準を記録

- カジノ売上は、日本人VIP客を中心に好調を維持し、開業以来最高を記録
- ホテル売上は、内需の増加傾向が継続し、稼働率・客室単価が高水準を維持したことから開業以来最高を記録
- 業績好調に加えて繰延税金資産を計上したこと等により、持分法取込額は想定を上回る利益貢献となった

※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

韓国のパラダイスセガサミーについてです。

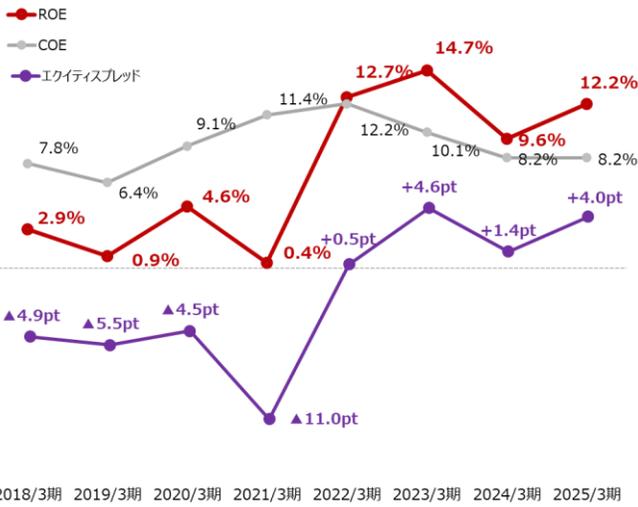
当社の業績への取り込みは3か月遅れでの計上となるため、パラダイスセガサミーの2024年1月から12月の業績となります。

『パラダイスシティ』におけるカジノ売上、ホテル売上ともに開業以来、過去最高水準を記録し、非常に好調に推移しました。

03

財務戦略

【ROE・COE・エクイティスプレッド 推移】



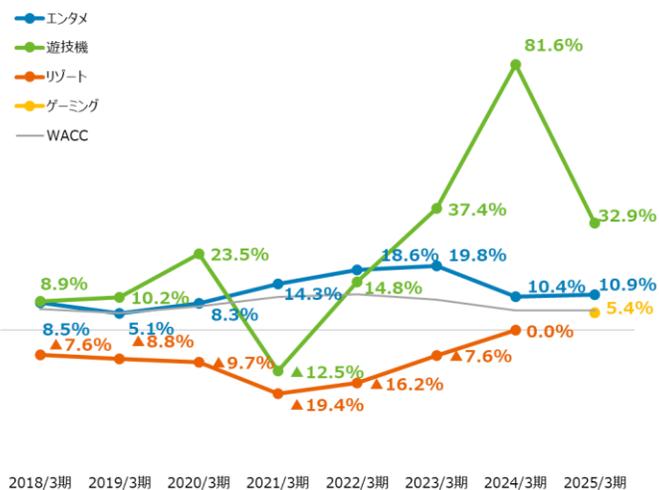
- 直近のエクイティスプレッドはポジティブに推移
- 純利益増加により24/3期比でROE向上

※ROE：自己資本当期純利益率
 ※COE：株主資本コスト（出所：Bloomberg）
 ※エクイティスプレッド：ROE-COE

財務戦略についてご説明します。

エクイティスプレッドの推移です。ここ数年はポジティブな推移が続いており、2025/3期においても純利益が増加したことから、ROEが向上し、前期比でもエクイティスプレッドは向上しています。

【事業別ROIC推移】



・エンタテインメントコンテンツ事業

開発が進み仕掛が増加するも調整後利益が増加

・遊技機事業

調整後利益の減少に伴いROICが急減

・ゲーミング事業

投下資本には関係会社株式*を含む

* パラダイスセガサミー

2018/3期 2019/3期 2020/3期 2021/3期 2022/3期 2023/3期 2024/3期 2025/3期

※事業別ROIC：事業別調整後利益/事業別投下資本

事業別ROICです。

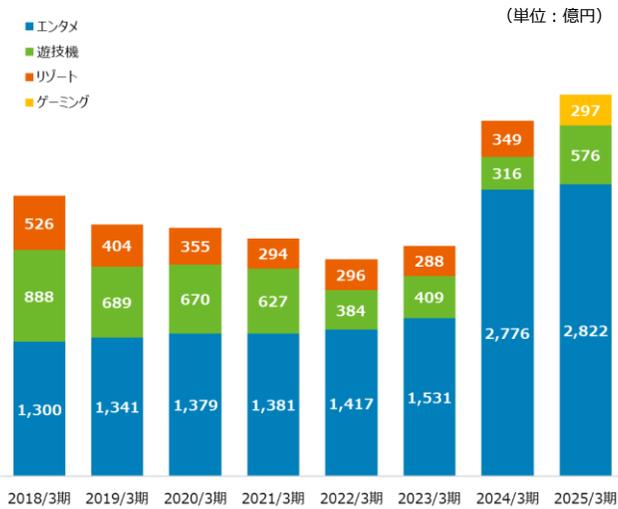
遊技機事業においては前期からの反動減に伴いROICは減少しましたが、引き続き高い水準を維持しています。

エンタテインメントコンテンツ事業においては利益が増加したことから上昇しました。

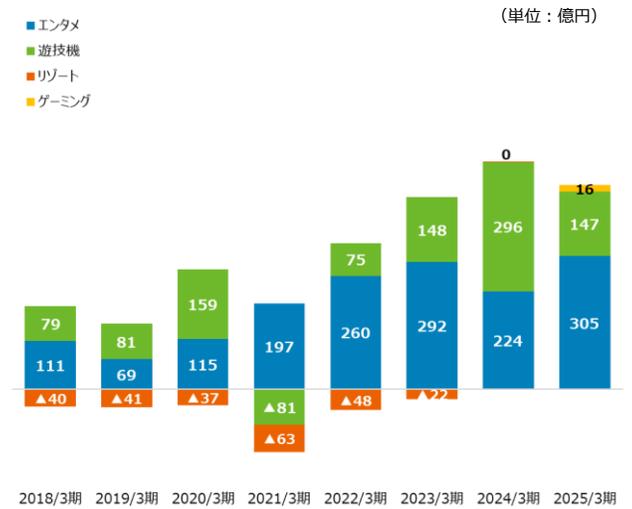
加えて、今期より新たにセグメント化したゲーミング事業においてもROICはポジティブな結果となりました。今後、成長投資を進めていく上でも、中期的にWACCを上回るROIC水準を目指していきます。

事業別投下資本・調整後利益_2025/3期実績

【事業別投下資本推移】



【事業別調整後利益推移】

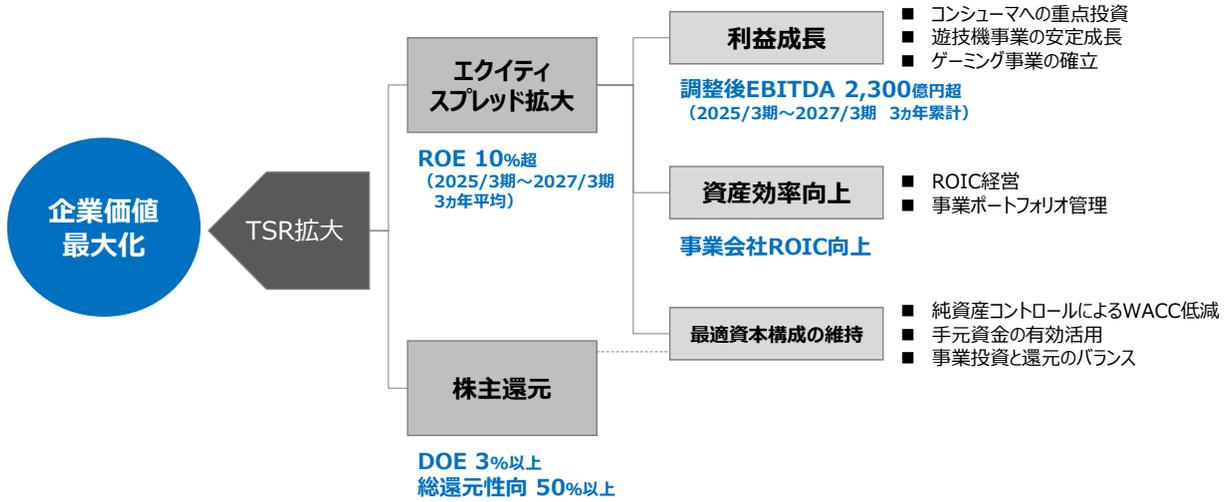


※事業別投下資本：各事業期末投下資本(総資産-有利子負債を除く流動負債)-CMS預け金
 ※事業別調整後利益：税引後・利払前・経常利益 (各事業の税率は簡便的に30%に設定)

ご参考までに、事業別ROICの算出の基となる事業別の投下資本、調整後利益についてです。

ゲーミング事業においては、GAN、Stakelogicの買収が完了することから、2026/3期は投下資本が増加することを見込んでいます。

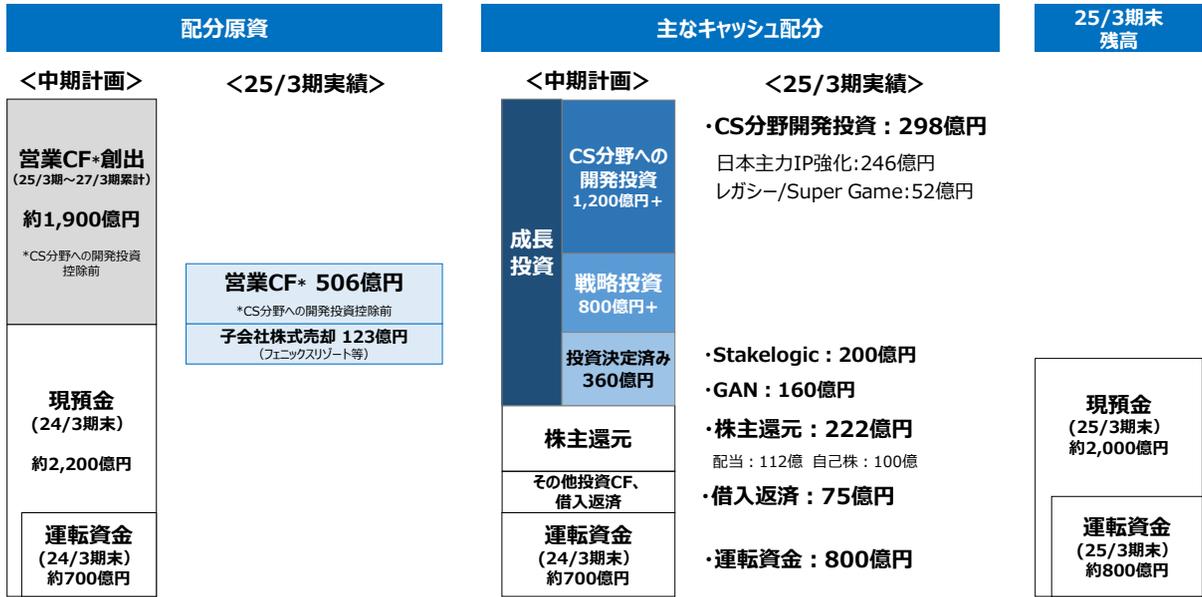
■ 資本効率重視の経営



再掲となりますが、企業価値最大化に向けたツリーです。

先ほどお示したエクイティスプレッドの拡大と適切な株主還元を通じて、企業価値の最大化を目指してまいります。

キャピタルアロケーションの方針・25/3期進捗



-31-

キャピタルアロケーションの進捗です。

中期計画期間中の営業キャッシュフローの累計額1,900億円の計画に対して、2025/3期の主な実績は、営業キャッシュフロー506億円となりました。

ここで記載している営業キャッシュフローというのは、コンシューマ分野の開発投資額を控除する前の営業キャッシュフローです。また、投資キャッシュフローで、フェニックスリゾート等の子会社株式の売却に伴うキャッシュインが123億円ありました。

一方で、右側のキャッシュ配分の実績としては、コンシューマ分野への投資や、株主還元、借入の返済を進めてまいりました。コンシューマ分野の開発投資は、主力IPに900億円、レガシーIP等に300億円、計1,200億円の投資計画に対し、2025/3期実績は合計298億円となりました。

株主還元、借入返済はスライドの通りです。

2026/3期は、引き続きコンシューマ分野への開発投資を進める他、既に決定済みの成長戦略投資であるStakelogic及びGANの買収に対する投資が進む見込みです。

同時に、本日公表のバイバックや配当を通じて株主還元を進め、資金コストの効率化を図ってまいります。

また、直近の事業規模拡大に伴い、運転資本の水準は700億円から800億円となりました。

株主還元_2025/3期実績と2026/3期計画



【株主還元額の推移】



| | 2018/3期 | 2019/3期 | 2020/3期 | 2021/3期 | 2022/3期 | 2023/3期 | 2024/3期 | 2025/3期 | 2026/3期 (計画) |
|--------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 株主還元額 | 93.7億円 | 93.8億円 | 93.9億円 | 70.5億円 | 391.5億円*1 | 230.2億円*2 | 209.1億円*3 | 232.0億円*4 | 約117億円*5 |
| 1株当たり配当 | 中間：20円 期末：20円 | 中間：20円 期末：20円 | 中間：20円 期末：20円 | 中間：10円 期末：20円 | 中間：20円 期末：20円 | 中間：20円 期末：39円 | 中間：23円 期末：27円 | 中間：25円 期末：27円 | 中間：27円 期末：28円 |
| DOE*6 | 3.0% | 3.1% | 3.1% | 2.4% | 3.1% | 4.2% | 3.3% | 3.0% | 3%以上 |
| 総還元性向*7 | 105% | 355% | 68% | 553% | 106% | 50% | 63.3% | 51.5% | 50%以上 |

*1 自己株式の取得期間は、2021/11/9～2022/4/19 *2 自己株式の取得期間は、2023/5/1～2023/12/22 *3 自己株式の取得期間は、2024/9/2～2024/9/20
 *4 株主還元額には、役員報酬BIP信託口及び株式付与ESOP信託口に対する配当金支払額を含んでおります。DOE及び総還元性向は、この配当金総額に基づき算出しております。
 自己株式の取得期間は、2025/5/13～2025/12/31 (予定)
 *5 期初の配当予想は暫定的にDOE3%基準で算出する事から、2026/3期の配当予想は、通期で55円 (中間27円、期末28円) としており、これによる株主還元額は約117億円程度となる見込みです。
 なお、ご参考までに、総還元性向50%で算出した場合、本日公表の2026/3期業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益は375億円であることから、この場合の還元額は約187億円となります。
 ※実際の株主還元額及び還元手法は、業績の進捗等によって変動する可能性があります。
 *6 DOE (株主資本配当率) = 配当額 / 純資産
 *7 総還元性向 = (配当総額+自己株式取得総額) / 親会社株主に帰属する当期純利益

株主還元の推移です。

2025/3期は通期で52円の配当、120億円を上限とする自己株式の取得を行うことにより、2025/3期の株主還元の総額としては232億円、総還元性向は51.5%となります。

2026/3期の配当予想については、暫定的にDOE3%基準で算出し、暫定で55円としております。
 この場合の株主還元額は約117億円となりますが、ご参考までに、2026/3期の計画を基準として、総還元性向50%で算出した場合の株主還元額は約187億となります。
 業績についてはボラティリティがあるため、予想としてはDOE基準で表現しているご理解いただければと思います。

私からの説明は以上となります。

04

中期計画の進捗（～2027/3期）

-33-

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループCEO 里見 治紀

資料説明の前に、私からいくつかコメントを述べたいと思います。

セガについては、過去最高水準の経常利益を計上することができました。ただ、同業他社と比較すると利益率の面で物足りない、もっとやれるはずだとご期待いただいているのも承知しています。

エンタテインメントビジネスはヒット作の有無に依存する側面はありますが、足元では新作ヒットの有無に過度に依存せず、それ以外のところで着実に稼げる収益構造を構築出来ており、それがベースの収益を下支えし毎年、毎年ミルフィーユのように積み重なることで、よりしっかりと稼げるようになってきています。

具体的には、レポートタイトルの売上が年々増えており、トランスメディア展開を進めて行く中で、利益率の高いライセンス収入も順調に成長しています。さらに、ここに今期期待するF2Pの新作タイトルを投入し、安定収益化することができれば、さらに積み上げていけると考えています。安定した収益基盤があった上で、新作にもチャレンジできるという体制を構築できつつあります。

2026/3期のリスク要因として、為替影響はあると考えています。過去数年間は、為替は収益的にはプラスに作用してきましたが、仮に、円高になっていくと収益的には、マイナスに影響することが想定されます。

また、前期のセガは、メタクリティックのパブリッシャーランキングで、年間1位に選ばれました。これは、開発クオリティを重視して取り組んで来た成果であると考えています。

遊技機事業については、2025/3期に発売予定としていた幾つかの主力タイトルを、クオリティのブラッシュアップのため2026/3期に延期しましたが、2026/3期は「ラッキートリガー3.0プラス」搭載機種を複数発売する予定であり、パチンコ業界を盛り上げる機種になることを期待しています。

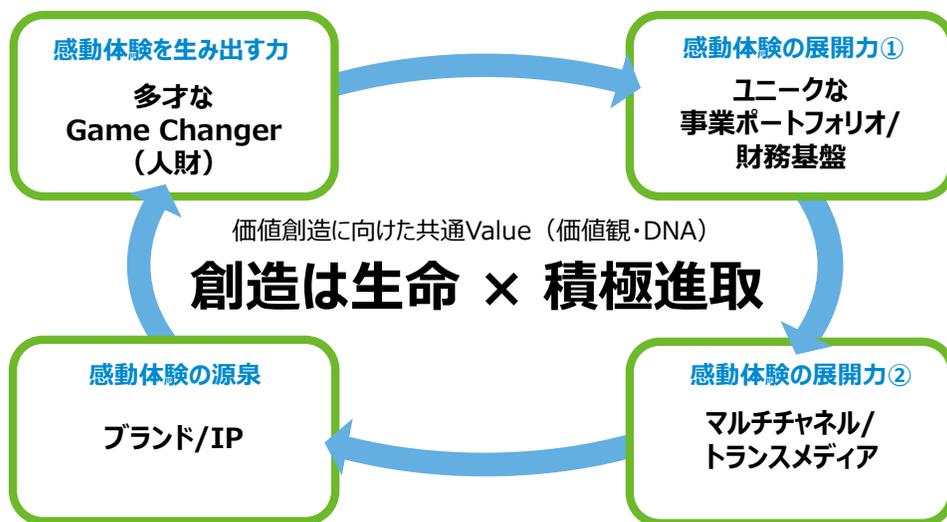
ゲーミング事業については、『パラダイスシティ』が非常に好調に推移し、売上・利益ともに年々増加しています。スロットマシンビジネスについても業界から高評価を得て、販売台数も徐々に伸びています。

今後は新たにオンラインカジノビジネスについても取り組んでまいります。



当社のグループミッションに変わりはなく、5つのマテリアリティを重視してまいります。

価値最大化のための4つの強みのサイクル



昨年に「価値最大化サイクル」を公表し、価値最大化の起点となる4つの「強み」を挙げています。

「人財」のところは我々の多彩なゲームチェンジャー達であり、感動体験を生み出す源泉です。

そこから強みとしてのユニークな事業ポートフォリオ/財務基盤と、マルチチャネル/トランスメディア、もしくは販売地域の拡大等により更なる展開を行い、これによりブランド力やIP力を高めていくという、それぞれの強みが相乗的に高め合うサイクルを構築出来ていると考えています。

グループのコンテンツ・サービスを時代に適したエンタテインメントとして提供

価値創造に向けた共通Value (価値観・DNA)

創造は生命 × 積極進取

事業領域の拡大・
地理的拡大

企業価値の向上



先ほどの4つの強みから構築されるサイクルを力強く回すことで、展開する事業領域や地域の拡大ができ、同時にそれぞれの強みをさらに強化することに繋がります。

これが当社の「社会的価値」・「経済的価値」を生み出す根源であると考え、今後も強みを発揮して感動体験を創造し続けることで、企業価値の最大化を追求すべく取り組んでまいります。

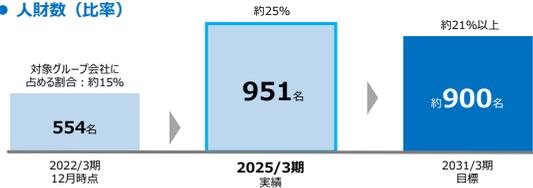
サステナビリティの取り組み（人財投資）

■ 人財における4つの重要指標

【対象会社】
①②③：セガサミーホールディングス、セガ、サミー
④：国内主要グループ会社

① マルチカルチャー*人財の育成

● 人財数（比率）



*外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の基準から認定、多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

② 女性活躍

● 女性管理職数（比率）



*全管理職に占める女性管理職比率（専門職を含む）

③ 中核人財の育成

● 教育投資額



*2023/3期～2031/3期までの累計投資額

④ 職場環境整備

● エンゲージメントスコア



*出典：株式会社リンクアンドモチベーションモチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア
*エンゲージメントレーティング

サステナビリティの進捗報告です。

「マルチカルチャー人財」については、2031/3期までの目標900名に対して、既に951名と非常に良い進捗です。

「女性活躍」については、目標8%は低いというご意見もいただいておりますが、この目標も既に達成しています。

「中核人財の育成」については、教育投資額を年平均4.5億円としており、2025/3期は約4.8億円の投資を行いました。

「職場環境」については、社員のモチベーションのスコアとなりますが、目標の58以上に対して、57.5まで伸びてきています。

Goal

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

25/3期-27/3期 3か年累計
調整後EBITDA **2,300億円超**

25/3期-27/3期 3か年平均
ROE **10%超**

Strategy

エンタメ*
IPスケールの拡大

遊技機
安定収益の維持

ゲーミング
事業の確立

事業別調整後EBITDA
※2025/3期-2027/3期の3か年累計値

1,800億円超

900億円超

調整後EBITDA
プラス

*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

-38-

こちらは再掲となります。

連結での経営指標を、3か年累計の調整後EBITDA、3か年平均のROEとしています。

2025/3期実績は当初目標を上回る調整後EBITDAとなり、ROEも12.2%と、順調な滑り出しとなりました。

全社

- 事業ポートフォリオの最適化（フェニックスリゾート売却）
- 自社株買いによる株主還元
- 自社の強みを再設定（価値創造プロセス）

エンタテインメント
コンテンツ事業

- 主力新作タイトル、リピートタイトルの販売好調
- ソニック映像関連収益が大幅増加
- ライセンス収入の成長が継続
- Amplitude Studios売却に伴い損失計上
- 『Football Manager 25』開発中止、F2P新作の開発遅延

-39-

2025/3期の成果と課題です。

全社においては、フェニックスリゾートの売却等、事業ポートフォリオの最適化に向けた取り組みが進みました。また、自社株式の取得、価値創造プロセスの設定等も行いました。

エンタテインメントコンテンツ事業については、主力新作タイトル、リピートタイトルの販売が好調であったことに加えて、ソニック映画第3弾がヒットし、過去作の配分収入やマーチャндаイズ等のライセンス収入が大きく伸びました。一方で、毎年継続して発売してきたシリーズの『Football Manager 25』の開発中止をしたこと、また、F2Pで予定をしていた新作についても投入時期を26/3期にスリップさせるなどの課題もありました。

遊技機事業

- 『e北斗の拳10』 3.5万台販売
- 下期タイトルの販売が軟調に推移
- 製品力向上を図るため、一部タイトルの投入延期

ゲーミング事業

- GANに続きStakelogicの買収発表
- ビデオスロット機でヒットタイトル創出
- パラダイスシティの業績好調による利益貢献

遊技機事業については、『e北斗の拳10』を3.5万台販売し、2024年の遊技機市場においてNo.1の販売台数実績を残すことができました。一方で、一部タイトルの投入時期を2026/3期に延期しました。

ゲーミング事業については、GANに続きStakelogicの買収を発表し、Stakelogicについては4月末にクロージングを行いました。GANについても早々にクロージング予定です。

既存のゲーミング機器販売については、ビデオスロットのヒット作を創出することが出来ました。

今後は、販売だけでなくリースやレベニューシェアのようなビジネスモデルが増えていくことで、中長期でのリカーリングによる安定収益化も狙っていきたいと考えています。

エンタテインメントコンテンツ事業

Entertainment Contents Business

主要Pillarの更なる拡大

- Transmedia
- グローバルGaaS(Rovio他)

開発力・商品力強化に向けた投資

- Pillar
- Legacy IP (中長期取り組み)
- Super Game (中長期取り組み)
- 映像IP

欧州事業の再成長

- Football Manager
- Total War

-42-

ここからは事業セグメント別にお話しします。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、中期計画で3つのポイントを挙げています。

1つ目の「主要Pillarの更なる拡大」に向けては、トランスメディア、グローバルGaaS（Game as a Service）の拡大に取り組んでまいります。

2つ目の「開発力、商品力強化に向けた投資」については、主要IP、及びレガシーIPに対して投資を強化していきます。また、「Super Game」の開発も引き続き進めてまいります。

3点目の「欧州事業の再成長」については、欧州スタジオの主要IPである、「Football Manager」、「Total War」を軸として再成長を目指してまいります。

2025/3期

トランスメディア展開によりIP価値が着実に拡大

- 『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』の販売好調
- リピート作品の販売好調
- 映画『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』全世界興行収入 4.9億ドル突破
- 実写オリジナルドラマシリーズ『ナックルズ』配信と、映画過去作の視聴伸長
- ライセンス収入が大幅増（前期比140%成長）
- 「Walmart's Entertainment Councilプログラム」*の3つ星IPに採択

*WalmartにおけるAAA IP向け販売サポートプログラム



2026/3期以降

グローバル市場向けF2P始動、フルゲーム新作発売でさらなる成長を見込む

- 『Sonic Rumble (ソニックランブル)』サービス開始（2025年）
- 『ソニックレーシング クロスワールド』発売（2025年）
- ライセンス収入のさらなる増加

-43-

2025/3期は、映画のタイミングをピークとし、一年を通じて、ソニックのトランスメディア展開を幅広く行い、IP価値拡大の手ごたえを感じることが出来る1年となりました。

ゲームでは新作の『ソニック×シャドウ ジェネレーションズ』、及びリピート作品が好調に推移しました。2024年12月に公開された映画『ソニック×シャドウ TOKYO MISSION』の興行収入は、過去最高の約5億ドルとなった他、実写のオリジナルドラマシリーズ『ナックルズ』も配信されました。

ソニックに関するライセンス収入は、前期比140%となりました。米国Walmartでは、「Walmart's Entertainment Council Program」の3つ星IPとしてソニックが採択され、グローバルで人気を博す有数のキャラクターたちと肩を並べて、ソニック商品が専用の棚で販売されました。

2026/3期は、『Sonic Rumble (ソニックランブル)』を投入し、グローバルのF2P市場での本格的な挑戦をスタートします。さらに、フルゲームの新作タイトル『ソニックレーシング クロスワールド』も発売予定です。

龍が如く

2025/3期

新作ゲーム投入に加え、実写ドラマを配信

- 『龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii』の販売堅調
- Amazon Originalドラマ『龍が如く ～Beyond the Game～』配信
- リート作品の販売好調

2026/3期以降

新ハード対応でIPのマルチプラットフォーム化が進行

- 『龍が如く0 誓いの場所 Director's Cut』発売予定

「龍が如くスタジオ」が手掛ける大型新作の開発も進行

- 『Project Century (タイトル未定)』(時期未定) 開発が進行

-44-

「龍が如く」シリーズについては、2025/3期はフルゲーム新作のタイトル投入に加え、Amazon Originalドラマ『龍が如く ～Beyond the Game～』が配信され、トランスメディア展開が一步進みました。

映像作品の放映効果もあり、リートも好調に推移しました。

2026/3期は、新ハード「Nintendo Switch™ 2」に向けて『龍が如く0 誓いの場所 Director's Cut』を発売予定です。

「龍が如くスタジオ」では、大型新作である『Project Century』の開発が進行しています。



2025/3期

リピート販売の好調に加え、新規IP『メタファー：リファンタジオ』を創出

- 『メタファー：リファンタジオ』の販売好調、各国のゲーム関連表彰で各賞を受賞
 - ✓ 「The Game Awards 2024」（米国） 「BEST RPG」含む3部門
 - ✓ 英国アカデミー賞ゲーム部門「BAFTA Games Awards 2025」（英国） 「Narrative」部門
- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）、『ユニコーンオーバーロード』のリピート販売好調

2026/3期

リマスタータイトル投入

- 『RAIDOU Remastered: 超力兵团奇譚』発売（2025/6/19）

ATLUSについては、2025/3期もリピートが非常に好調に推移しました。

『ペルソナ5ザ・ロイヤル』（リマスター版）、『ユニコーンオーバーロード』を中心に、グローバルで売れ続けています。

大型の新作タイトル『メタファー：リファンタジオ』はゲーム関連の大きなアワードで数々の賞を受賞しており、そのクオリティが高く評価されています。

2026/3期は、引き続きリピート販売にも期待しています。

6月には、リマスタータイトル『RAIDOU Remastered: 超力兵团奇譚』を発売予定です。

2025/3期

アングリーバードIPを中心に展開

- アニメ『アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険』配信開始
- アングリーバード関連タイトルを中心にサービス提供



2026/3期以降

蓄積したノウハウを通じてグループシナジーを創出

- 『Sonic Rumble（ソニックランブル）』のグローバルマーケティングに参加
- 映画『The Angry Birds Movie 3』（原題）をグローバル公開（2027/1/29）
- 展開地域拡大などによる既存タイトルの運営強化
- オリジナルタイトルの開発進行

Rovioについては、2025/3期はアングリーバードIPを中心に、展開しました。

2026/3期は、セガと協業して『Sonic Rumble（ソニックランブル）』のマーケティングを担う他、既存タイトルのテコ入れを進めていきます。

売上の減衰についてご心配いただいておりますが、マーケティング費用を抑制するなどの対応を進めており、利益額は大きくは減少していません。

近年競合タイトルが大ヒットし、多額の広告が投下されたことで、広告費用対効果が低下していたため、広告宣伝費を抑制してきました。その状況も、足元では落ち着いてきたため、今後はしっかりマーケティング活動を行い、再度成長軌道に戻していきたいと考えています。

さらに、Rovioとしての新規のオリジナルタイトルの開発等にも取り組んでいます。

選択と集中により、強みに特化した事業構造実現に向けて進行

2025/3期

構造改革を完遂、「Total War」ブランドの復活

- Amplitude StudiosのMBO方式での譲渡（2024年10月）
- 「Total War」シリーズのDLC販売好調を契機とするリピート販売の好調
- 『Football Manager 25』開発中止、前作『Football Manager 2024』（2023年発売）は世界累計プレイヤー数が1,700万人を突破

2026/3期以降

「Total War」、「Football Manager」の拡大と、次の成長をけん引する新作への取り組み

- 「Football Manager」新作の発売（2026/3期）
- さらなる「Total War」シリーズ開発
- Creative Assemblyによる「ALIEN: ISOLATION」シリーズ続編の開発進行

-47-

欧州事業については、2025/3期で構造改革を完遂しました。

「Total War」ブランドの復活に向けて取り組み、発売したダウンロードコンテンツは想定を上回る売れ行きとなりました。しっかりしたクオリティのものを出せば、プレイヤーに満足いただき、販売も伸びる、という手ごたえを感じることができる1年でした。

『Football Manager 2024』の累積プレイヤーは1,700万人を突破し、過去最高のプレイヤー数であったことから、『Football Manager 25』への期待も膨らんでいましたが、残念ながら『Football Manager 25』は開発を中止することとなりました。2026/3期発売の新作タイトルにおいては、ファンの皆様の期待にしっかりと答えてまいります。

「Total War」に関しては、Creative Assemblyが強みとする歴史をテーマにしたタイトルの開発を進めている他、その他の世界観のTotal Warも今後発表していけると思います。

また、「ALIEN: ISOLATION」シリーズの続編の開発を発表し、既にファンからは大きな反響をいただいています。

レガシーIPの復活が進行

➤ 「VIRTUA FIGHTER」シリーズ作品への取り組みを発表（2024年12月）

- クレイジータクシー
- ゴールデンアックス
- ジェットセットラジオ
- SHINOBI
- ペア・ナックル

New • New VIRTUA FIGHTER Project



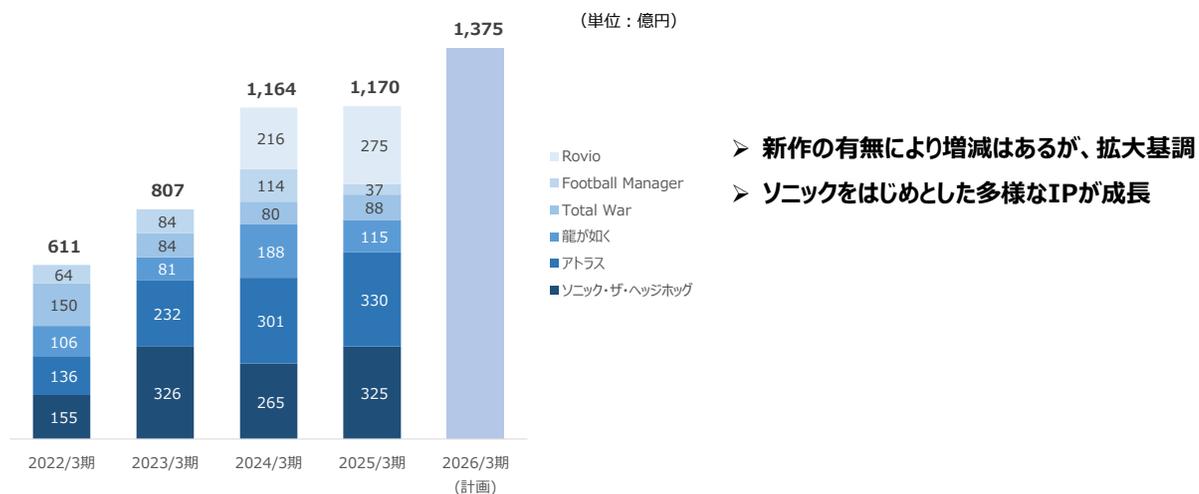
VIRTUA FIGHTER

➤ 『SHINOBI 復讐の斬撃』の発売が決定（2025/8/29）

レガシーIPについては、既に発表済みのタイトルの他に、昨年12月には、「New VIRTUA FIGHTER Project」を発表し、ファンの皆さんに早期に届けられるよう鋭意開発を進めています。

8月29日には『SHINOBI 復讐の斬撃』を発売予定です。

主要Pillarの成長 主要IPの売上高推移（コンシューマ）

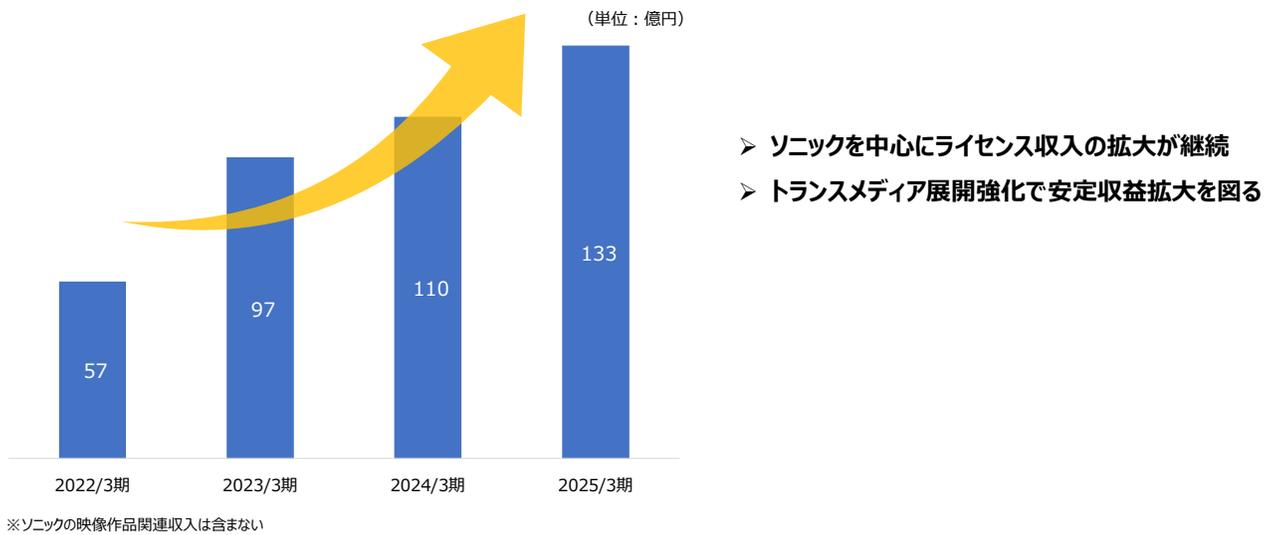


※アトラス：「ベルリナ」、「女神転生」の両シリーズ、『メタファー：リファンタジオ』を含む
 ※龍が如く：「ジャッジアイズ」シリーズを含む
 ※Rovioの業績取り込みは2024/3期9月に開始しており、2024/3期の寄与は7か月分

主要IPの売上高推移です。

主要6IPの売上高は、2025/3期は合計で1,170億円でしたが、2026/3期は1,375億円を目指しています。

主要Pillarの成長 ライセンス収入（コンシューマ）



ライセンス収入の2025/3期までの実績です。

ソニックがけん引していますが、今後はソニック以外のIPのトランスメディア展開も進めていきます。

2025年5月には上海にセガオフィシャルのリアル店舗「SEGA STORE SHANGHAI」をオープンしました。
中国のパートナーと組んで運営をしており、今後の成長を見込んでいます。
他の地域でもチャンスがあれば展開していきたいと思っています。

コンシューマ分野の計画数値

| | 2025/3期 (実績) | | 2026/3期 (計画) |
|---------------|------------------|---|------------------|
| フルゲーム 新作 | 657万本 335億円 | | 607万本 335億円 |
| フルゲーム リピート | 2,487万本 428億円 | ▶ | 2,401万本 445億円 |
| F2P | 471億円 | | 670億円 |

-51-

2026/3期のコンシューマ分野における主要な計画数値です。

フルゲームの販売本数は2025/3期比で減少するものの、単価の上昇により売上高は、新作は同水準、リピートは増加する見込みです。

F2Pについては複数の新作投入により売上高が増加します。



©SEGA

Sonic Rumble (ソニックランブル)
(2025年提供開始)



©Perfect World Adapted from Persona5
©ATLUS. ©SEGA.

ペルソナ5：The Phantom X
(今夏提供開始 ※日本展開時期)

ご参考までに、2026/3期のF2Pの新作です。

『Sonic Rumble (ソニックランブル)』は、サービス開始日を再延期しており、楽しみにしてくださっているファンの皆様には大変申し訳なく思っています。

5月には全世界に配信予定でしたが、戦略的に重要なタイトルであることから慎重に準備を進めており、ゲームバランスなどのクオリティ向上のためにもう一段の開発を進めることとしました。



©SEGA

ソニックレーシング クロスワールド
(2025年発売)



©SEGA

SHINOBI 復讐の斬撃
(2025/8/29発売)

-53-

ご参考までにフルゲームの新作です。

『ソニックレーシング クロスワールド』を2025年に発売予定です。

「ソニック」シリーズのレーシングゲームは過去にも複数販売していますが、かつてはパートナー企業で開発を行っていました。今作は自社で開発しており、まずジャンルを決め、それにソニック載せるという発想で取り組み、高いクオリティの作品となる手ごたえを感じています。

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

パチスロ・パチンコ 稼働推移



パチスロ

- スマートパチスロ中心に堅調な推移が続く

パチンコ

- 話題性のあるラッキートリガー搭載機種が複数登場も、全体稼働の底上げには至らず、軟調な推移が続く

*アウト = パチスロ機・パチンコ機の稼働を表す指標 (パチスロ機：1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均、パチンコ機：1日あたりに発射された玉数の機種平均)。タイコ電機側ではアウトを稼働時間に変換する際、パチスロ機：1時間=2,000枚、パチンコ機：1時間=5,000玉にそれぞれ変換。
 ※2週移動平均、点線は線形近似、掲載期間は2023年1月～2025年3月
 ※タイコ電機側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

遊技機事業についてです。

市場全体の稼働推移としては、パチスロ堅調・パチンコ軟調のトレンドが継続しています。



➤ 2025/3期

- **パチスロ：前期比で減少**
 - ・ スマートパチスロへの入替が進んだ前期からの反動減による
- **パチンコ：前期と同水準**
 - ・ ラッキーリガー搭載機種を中心に販売が進む

➤ 2026/3期（予想）

- **パチスロ：微減を見込む**
 - ・ 足元の稼働状況は堅調
 - ・ 適合率が低水準で推移
- **パチンコ：同水準を見込む**
 - ・ 足元の稼働状況は軟調
 - ・ 2025年7月～「ラッキーリガー3.0プラス」搭載機種が導入開始

販売台数については、2026/3期は市場全体でパチスロ65万台、パチンコ85万台と、2025/3期と概ね同水準を見込んでいます。

➤ 今後、以下の機能が搭載可能となる

■ ボーナストリガー（パチスロ）

- ・ 機能概要：ノーマルタイプ*のゲーム性拡大に寄与する
- ・ 対象機種：ノーマルタイプのみ
- ・ 導入時期：2025年6月2日～

■ ラッキートリガー3.0プラス（パチンコ）

- ・ 機能概要：既存の「ラッキートリガー」に比べ、多様なゲーム性が実現される
- ・ 対象機種：スマートパチンコのみ
- ・ 導入時期：2025年7月7日～

■ イヤホン接続機能（パチスロ・パチンコ共通）

*ノーマルタイプ（パチスロ）：ボーナスのみにより出玉を増加させるタイプ

-57-

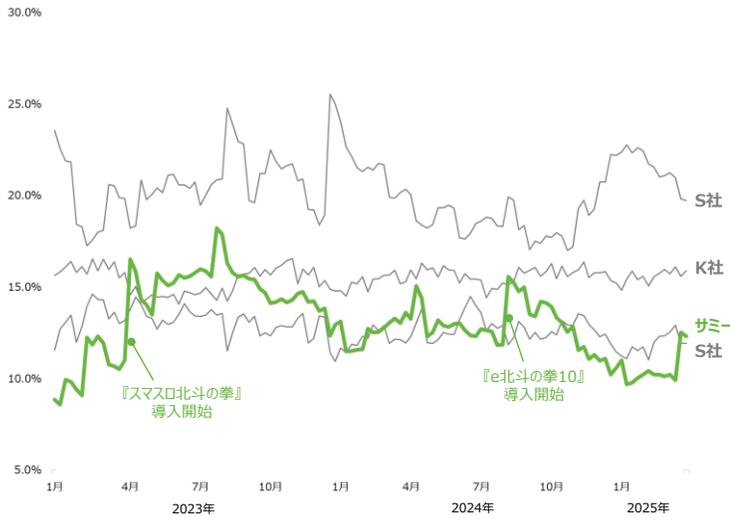
規制の状況については、パチスロではボーナストリガー搭載機種が6月2日から、パチンコではラッキートリガー3.0プラス搭載機種が7月7日から登場します。

イヤホン機能については、劇的にユーザーエクスペリエンスが上がるのではないかと考えています。パチンコホールに行きたくない理由として音の問題があると言われていますが、遊技機から発する音がイヤホンで聞こえるようになれば、より快適に遊べる環境となります。

このように様々な見直しがされた機種が登場することで、ユーザーにより楽しんでいただける環境を提供できるものと期待しています。

合算稼働シェア

当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



合算稼働シェア順位*1

| 2024/3期 | | | 2025/3期 | | |
|---------|-----|-----|---------|-----|-----|
| 1位 | S社 | 21% | 1位 | S社 | 19% |
| 2位 | K社 | 15% | 2位 | K社 | 16% |
| 3位 | サミー | 14% | 3位 | S社 | 13% |
| 4位 | S社 | 13% | 4位 | サミー | 12% |

➤ 継続的なヒットタイトル創出が課題

- 2025/3期
長期でホール稼働に貢献するタイトルを投入できず、当グループの合算稼働シェアは低下
- 2026/3期
複数の主カタイトルの投入等を通じて、合算稼働シェアの向上に努める

※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、掲載期間は2023年1月～2025年3月
 ※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
 *1：期中平均にて算出 (期を跨ぐ週は計算より除外)

KPIとしている合算稼働シェアについてです。

2025/3期については、順位は3位から4位となり、シェアは2ポイント下がりました。
 2026/3期については、主カタイトルを投入し順位を上げ、ナンバーワンを目指していきたいと考えています。



- 『e東京リベンジャーズ』
(2025年7月導入予定)
- 人気IPを新規活用
 - ラッキートリガー3.0プラス
対応機種として、市場最速
で導入予定

その他タイトル
※以下はいずれもパチスロ、26/3期以降投入予定



©武論尊・原拓夫/コアミックス 1983. ©COAMIX 2007 著作権証YJN-815 ©Sammy
 ©和久井健/講談社 ©和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 ©Sammy
 ©かがり製作委員会 ©Sammy
 ©Spider Lily/ABCブレイクス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy

2026/3期は、ラッキートリガー3.0プラス搭載の『e東京リベンジャーズ』をはじめ、複数の主カタイトルを投入予定です。

パチスロ新筐体 イメージ図



▶ 新筐体投入で業界活性化

- ホールにおける製品入替時、筐体全てではなく一部の部品交換のみで完了

ホール : 入替時のコスト負担軽減

当グループ : 従前の台あたり粗利水準を確保

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114 ©Sammy

-60-

加えて、2026/3期は新筐体を投入予定です。

初回導入時は当社のコスト及び販売価格は若干上がる見込みですが、製品の入れ替え時には、今まで筐体を丸ごと入れ替える必要があったのが、一部部品のみ交換すればよいため、初回導入時よりも安価に提供することができ、ホールの設備投資のコスト負担軽減になると考えています。

遊技機事業の2026/3期計画と2024/3期実績の売上規模が同等であるにも関わらず、利益が100億円ほど少ない理由は、2026/3期は筐体の普及フェーズであることから利益率が一時的に低下するためです。2027/3期以降、新筐体による効果が顕在化する事を見込んでいます。

また、2026/3期は2024/3期に比べて、利益率の低いパチンコの本体販売比率が高いことに加え、各種費用が上昇していることも要因です。

ゲーミング事業

Gaming Business

Top Performing New Core Cabinet

Genesis Atmos®



© SEGA SAMMY CREATION INC.

Top Performing Game from an Emerging Supplier

Railroad Riches™



© SEGA SAMMY CREATION INC.

2025 EKG Slot Awards*
において2部門受賞



*[EKG Slot Awards]は、米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが、カジノゲーム業界における優秀なスロットマシンゲームおよび筐体等を表彰することを目的として開催されているもので、有識者による諮問委員会とデータ主導のプロセスを組み合わせ、ランドカジノならびにオンラインカジノゲームを含む25以上の製品カテゴリーの受賞者を決定するものです。

ゲーミング事業においては、セガサミークリエイションが米国カジノ施設向けに開発・販売しているビデオスロット機が、キャビネット、タイトルともに業界におけるアワードを受賞する等、高い評価をいただいています。

Stakelogicのグループ会社化



| | | |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 取得価額* 1 | 約209.3億円 | |
| のれん*2 | のれん規模 | 140億円 |
| | 償却期間 | 7年間 |
| | 償却方法 | 定額法 |
| 想定されるシナジー | <p>市場成長が見込まれる北米オンラインゲーミング市場への参入実現に向けて、</p> <ul style="list-style-type: none"> • GAN*3の強みであるB2Bプラットフォームに、Stakelogicのユニークなコンテンツを加え、全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなる • SSC*4が持つ顧客ネットワークを掛け合わせることで、事業成長スピードの加速や高い競争力を生む等のシナジーを創出する | |
| 2026/3期業績への影響 | <ul style="list-style-type: none"> • B/S：2025年4月1日より連結予定 • P/L：Stakelogicの4月決算を3か月遅れで7月よりセガサミー連結に取り込み開始予定 • のれん償却：セガサミー連結の7月より償却開始予定 <p>※期初計画には、Stakelogicの連結化に伴う影響は織り込んでおりません。 ※連結業績への影響については現在精査中であり、適切な時期にお知らせいたします。</p> | |

*1 1ユーロ=162.24円換算（2025年4月28日の終値）、基準日における概算額

*2 最終確定していないため、現時点での参考値

*3 GAN Limitedの買収手続きは2026年3月期Q1中に完了予定

*4 セガサミークリエイションの略

-63-

B2BのiGamingのコンテンツサプライヤーであるオランダのStakelogicの買収が完了し、ゲーミング事業の本格化に向けて当社の取り組みが進展しました。

買収完了に伴い、のれんが大きく発生する見込みですが、その技術力を高く評価しており、今後は、GANのグループ化と組み合わせ当社の既存ビジネスと相乗効果を生み出し、事業を成長させていくことを考えています。

(参考) Stakelogicの概要



会社概要

| | |
|------|-------------------------------------------------|
| 名称 | Stakelogic B.V. |
| 設立 | 2013年8月15日 |
| 所在地 | Dr Holtropiaan 9, 5652 XR Eindhoven, Netherland |
| 事業内容 | B2B向け iGaming コンテンツサプライヤー事業 |

連結経営成績及び連結財政状態

(単位：千ユーロ)

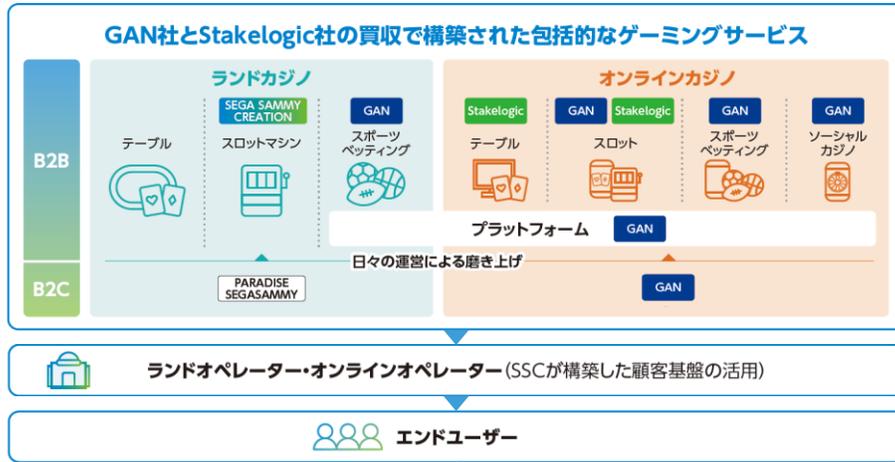
| | 2021年12月期 | 2022年12月期 | 2023年12月期 | 2024年12月期 |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 連結純資産 | 4,584 | -5,217 | 10,654 | 3,585 |
| 連結総資産 | 14,408 | 25,294 | 31,886 | 38,832 |
| 連結売上高 | 9,334 | 12,218 | 28,958 | 21,017 |
| 連結営業利益 | 969 | -12,215 | -1,484 | -6,975 |
| 当期純利益 | 541 | -9,368 | -1,629 | -7,400 |

※未監査の数字となります。

-64-

ご参考までに、Stakelogicの概要です。

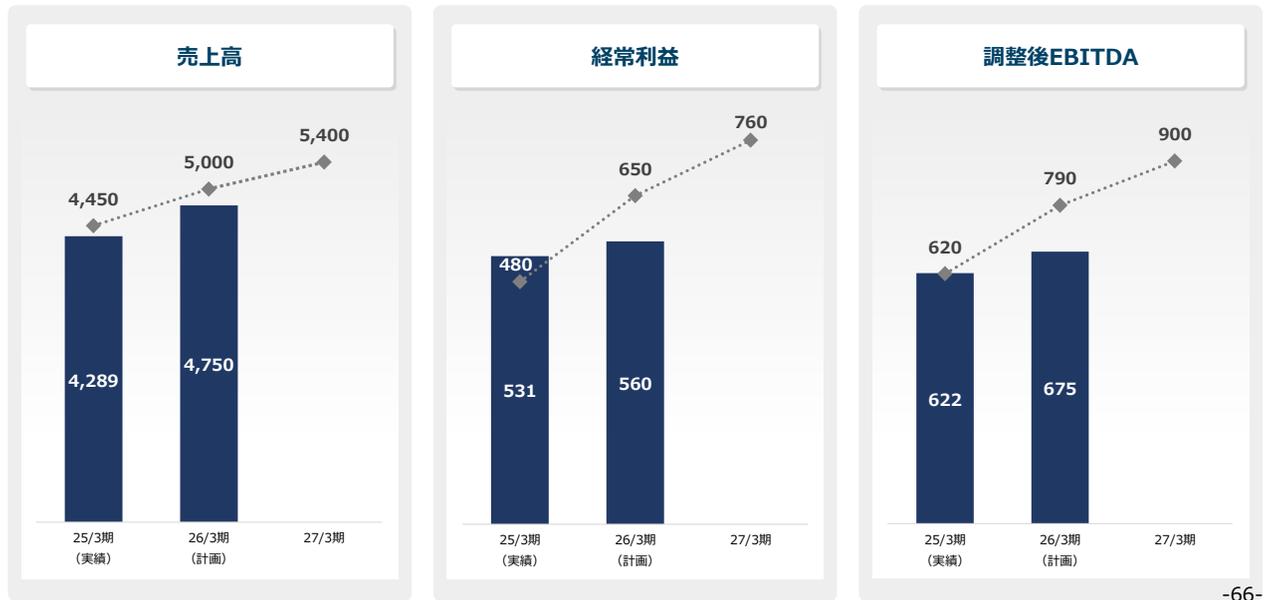
ランドカジノオペレーターの顧客基盤を強化し、
 今後も成長が見込まれる米国オンラインゲーミング市場への本格的な参入を目指す



このように、StakelogicとGANがグループに加わることで現在の不足部分を補い、幅広いサービスを提供できる会社となることにより、総合的なカジノソリューションプロバイダーのような存在を目指していきたいと考えています。

中期計画における主要指標の推移_連結

(単位：億円)



-66-

中期計画の進捗についてです。

破線は中期計画における各年度のガイドラインです。

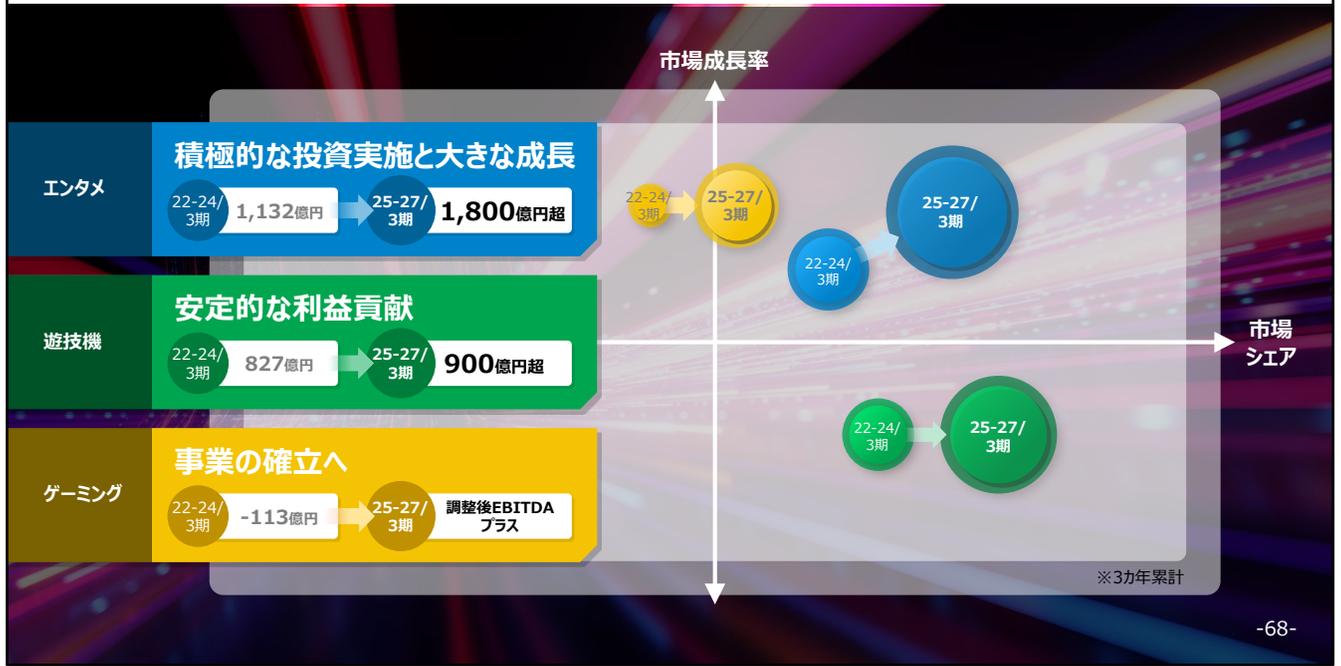
中計1年目の2025/3期は、調整後EBITDAのガイドラインを上回りました。

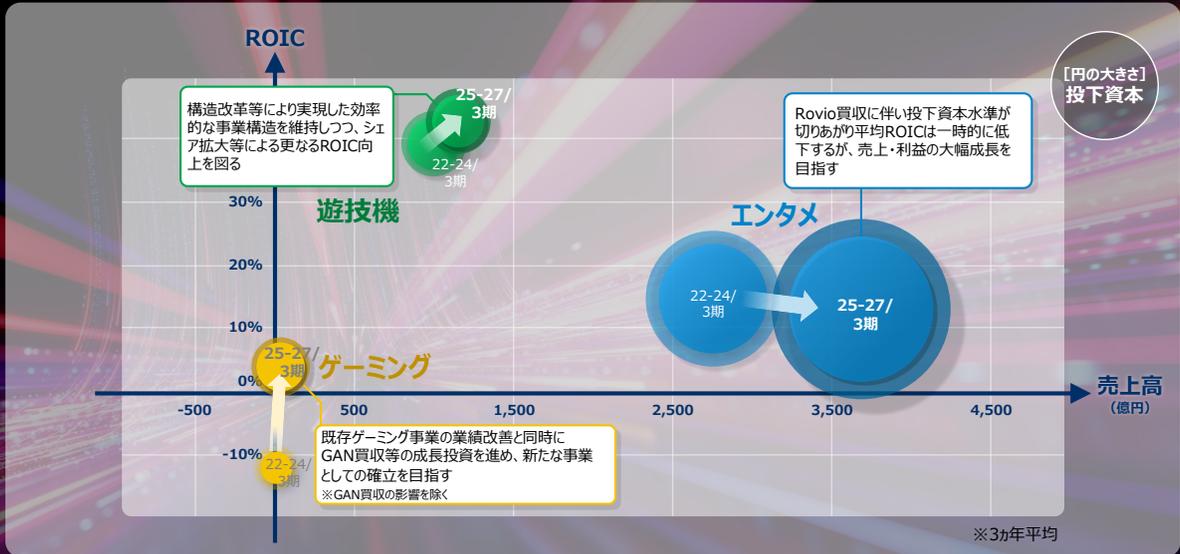
2年目の2026/3期はガイドラインを下回る予想としていますが、F2Pの新作投入遅れによる影響や、主要IPのフルゲームの新作スケジュールが変わってきていること等が主な要因です。

最終年度については、新作F2Pの通期での収益貢献や、フルゲームの新作も粒ぞろいの大作を用意し、底堅く成長を続けるライセンス収入やリピート販売の積み上げ等により、目標達成してまいります。

05

補足





MSCI ESGレーティング



CDP



- Climate Change : B
- Water : C

主なESG指数への採用状況

2025 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2025 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)

「Morningstar Japan ex-REIT
Gender Diversity Tilt Index」構成銘柄



FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index



THE INCLUSION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. IN ANY MSCI INDEX, AND THE USE OF MSCI LOGOS, TRADEMARKS, SERVICE MARKS OR INDEX NAMES HEREIN, DO NOT CONSTITUTE A SPONSORSHIP, ENDORSEMENT OR PROMOTION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. BY MSCI OR ANY OF ITS AFFILIATES. THE MSCI INDEXES ARE THE EXCLUSIVE PROPERTY OF MSCI. MSCI AND THE MSCI INDEX NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OR SERVICE MARKS OF MSCI OR ITS AFFILIATES.



<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URL <https://lin.ee/PREWG5L>