

2026年3月期 第1四半期
決算プレゼンテーション

2025/8/8

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：常務執行役員 高橋 真

私から2026年3月期の第1四半期実績、及び今後の取り組み等について説明いたします。
本日の資料である「決算プレゼンテーション」は、弊社ホームページに掲出しております。

01

2026年3月期 第1四半期実績
/ 今後の見通し

業績のポイント（連結）

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,047	4,289	810	4,750
営業利益	193	481	-5	530
経常利益	218	531	-21	560
特別利益	88	100	0	0
特別損失	2	83	4	25
親会社株主に帰属する 当期純利益	245	450	-33	375
中期計画指標				
調整後EBITDA	258	622	14	675
ROE	-	12.2%	-	-

2026/3期 Q1実績

➤ 新作タイトルが少ない中で想定を上回ってスタート

- ・遊技機、ゲーミングは順調な滑り出し
- ・エンタメ*は想定通りに推移
- ・営業外費用に為替差損を計上

今後の見通し

➤ 各事業で主力タイトルの投入を進める

- ・フルゲーム、F2Pともに主力タイトルの投入（エンタメ）
- ・主力タイトルの複数投入（遊技機）

*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

当第1四半期は、全体的に新製品等が少ない四半期でしたが、売上は概ね当社が想定していた水準となり、営業利益段階では想定よりも損失が少ない結果となりました。

後ほどセグメント別にご説明いたしますが、営業利益段階では遊技機事業とゲーミング事業は順調な滑り出し、エンタテインメントコンテンツ事業については概ね想定通りの実績となりました。

営業利益は想定を上回りましたが、営業外費用に為替差損を計上したことから、調整後EBITDAは、概ね想定通りの実績となりました。

今後につきましては、各事業で主力タイトルの投入を進めることから、第2四半期以降に業績も本格化してくることを想定しております。

➤ ゲーミング事業における買収手続き完了

2026/3期業績への影響は精査中であるため、精査が済み次第、公表予定

	買収完了日	取得価額	連結開始 (B/S)	連結開始 (P/L)	のれん ^{*4}		
					金額 ^{*5}	償却期間 ^{*6}	償却方法
Stakelogic	2025/4/28	約209.3億円 ^{*1, *2}	2026/3期 Q1	2026/3期 Q2	186.3億円	7年	定額法
GAN	2025/5/27	約151.3億円 ^{*3, *4}	2026/3期 Q1	2026/3期 Q2	173.5億円	6～9年	定額法

^{*1} 1ユーロ=162.24円で換算、^{*2} 内、株式取得価額は146億円、^{*3} 1USD=144.32円で換算、^{*4} 内、株式取得価額は136億円、

^{*5} のれん金額は現時点では取得原価の配分が完了していないため暫定的な会計処理に基づく金額、^{*6} のれん償却期間は現時点では未確定であるため参考値

➤ 株主還元方針に基づいた自己株式の取得と消却

● 自己株式の取得終了 (2025/6/20)

取得した株式の総数 : 3,818,600 株
株式の取得価額の総額 : 11,999,853,000 円

● 自己株式の消却完了 (2025/5/23)

消却した株式の総数 : 20,000,000株
消却後の発行済株式総数 : 221,229,476株 (自己株式を含む)
2026/3期Q1末の自己株式数 : 11,084,676株

-4-

当第1四半期には、B2B向けGamingコンテンツサプライヤー事業を展開するStakelogic、及び米国カジノオペレーター向けにB2Bプラットフォーム事業等を展開するGANの買収が完了いたしました。

本買収に関する影響につきまして、B/Sは第1四半期より連結への取り込みを行っておりますが、P/Lについては、両社が12月決算であることから3カ月ズレとなり、第2四半期より取り込みを開始いたします。なお、通期業績に対する具体的な影響額については、現在精査中であるため、精査が済み次第公表いたします。

「のれん」については、現時点では取得原価の配分が完了していないため、暫定的な会計処理に基づく金額となりますが、Stakelogicについては約186億円、GANについては約174億円となることを想定しております。

株主還元方針に基づく自己株式の取得は完了しております。また自己株式の消却も実施いたしました。自己株式の消却に関しては、2,000万株消却した結果、第1四半期末時点の自己株式数は約1,100万株となりました。

(参考) セグメント別業績

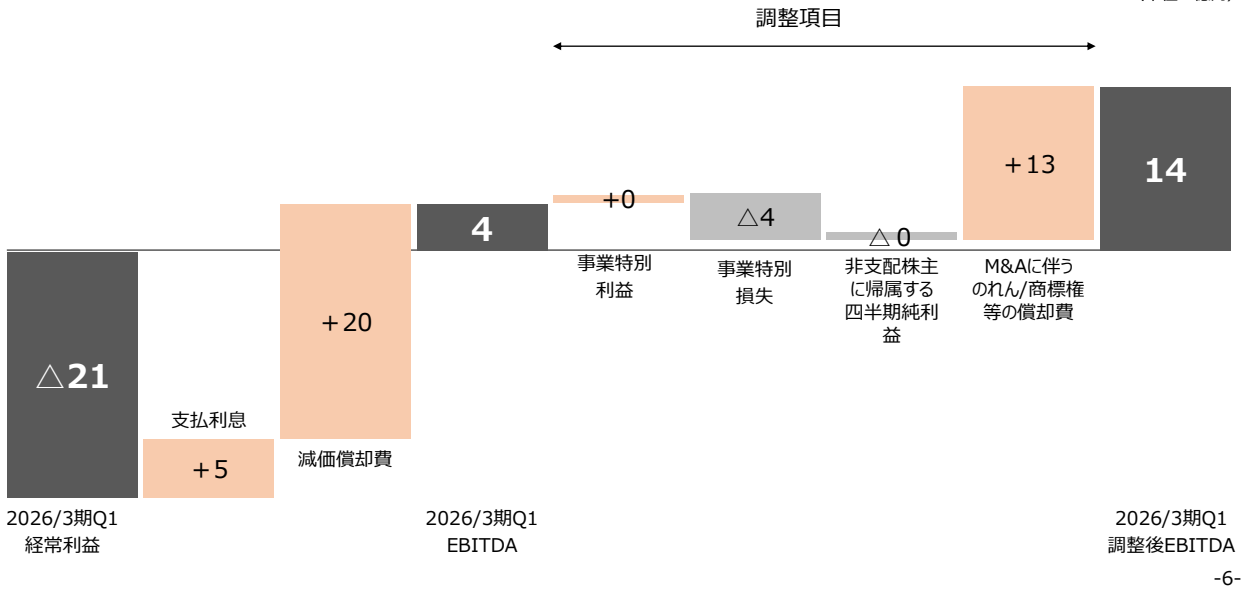
(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,047	4,289	810	4,750
エンタテインメントコンテンツ	725	3,215	677	3,360
遊技機	288	971	110	1,300
ゲーミング	6	54	13	60
その他/消去等	28	49	10	30
営業利益	193	481	-5	530
エンタテインメントコンテンツ	118	408	71	395
遊技機	105	200	-38	285
ゲーミング	-3	-7	-8	-15
その他/消去等	-27	-120	-30	-135
調整後EBITDA	258	622	14	675
エンタテインメントコンテンツ	157	481	79	500
遊技機	114	242	-28	330
ゲーミング	7	10	1	-25
その他/消去等	-20	-111	-38	-130

※各事業の詳細はP.12～

ご参考までに、セグメント別の業績です。

(参考) EBITDA調整項目 (2026/3期 Q1実績)

(単位：億円)



当第1四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳です。

【Q1実績における為替影響】

➤ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高約3億円、営業利益約4億円の押し下げ影響

(億円)

		Q1
コンシューマ	売上高	-2.9
	営業利益	-3.7
映像	売上高	-0.1
	営業利益	-0.1
AM&TOY	売上高	-
	営業利益	-0.2

【通貨レート】

- 1USDドル：期初計画レート 148.0円 → AR 145.4円
- 1ポンド：期初計画レート 202.0円 → AR 194.2円
- 1ユーロ：期初計画レート 161.0円 → AR 164.6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29億円を計上

- Rovioの保有するドル建て資産のユーロへの評価替え等のため

-7-

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。

当第1四半期におきましては、営業利益段階では大きな影響はありませんでしたが、経常利益段階では外貨建債権、及び債務の洗替等により、為替差損29億円を営業外費用として計上しております。

為替差損のうち16億円程度が、Rovioが保有するドル建て資産の評価替えによるものです。決算日においてRovioのドル建資産をユーロに評価替えしますが、25年3月末には1ドル0.925ユーロだったものが、6月末には0.853ユーロと、ドル安ユーロ高であったことから、差損が発生しております。

為替レートについては記載の通りです。

各種費用等



(億円)		2025/3期		2026/3期	
		Q1	通期実績	Q1	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	166	689	153	704
	広告宣伝費	45	270	51	289
	減価償却費	11	46	11	46
	設備投資	13	76	23	65
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	28	135	32	142
	広告宣伝費	7	34	4	42
	減価償却費	7	27	6	25
	設備投資	11	49	13	81
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	9	2	16
	広告宣伝費	0	1	0	1
	減価償却費	0	0	0	0
	設備投資	4	21	1	25
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	197	833	188	863
	広告宣伝費	54	316	58	345
	減価償却費	21	84	20	82
	設備投資	33	159	41	188

2026/3期 Q1実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ 25/3期の欧州構造改革によるコスト改善の進行等により減少（CS*）
- 設備投資
 - ・ 一部F2Pタイトルの開発進行に伴い増加

今後の見通し

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
 - ・ タイトル発売に伴い増加（CS）
- 設備投資：
 - ・ 自動倉庫設備の導入等により25/3期比で増加（遊技機）

*CS=コンシューマ分野
※「その他/消去等」の費用については「2026年3月期 第1四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

各種費用等です。

当第1四半期のエンタテインメントコンテンツ事業において、2025/3期の欧州構造改革にて開発コストを見直したことにより、研究開発費・コンテンツ制作費が減少いたしました。
また、一部F2P（フリー・トゥ・プレイ）タイトルの開発進行に伴い設備投資が増加しております。

今後につきましては、主力新作タイトルの投入が進むエンタテインメントコンテンツ事業において研究開発費・コンテンツ制作費・広告宣伝費の増加を見込んでおります。
遊技機事業におきましては、効率化を進めるため省人化自動倉庫設備等の導入を進めてまいります。

連結貸借対照表 要約



【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2025年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2025年3月期末	当第1四半期末	増減
現金・預金	2,003	1,483	-520	支払手形・買掛金	235	266	+31
受取手形・売掛金・契約資産	526	442	-84	短期借入金	75	113	+38
有価証券	-	2	+2	その他	631	595	-36
棚卸資産	936	1,077	+141	流動負債 計	941	974	+33
その他	422	443	+21	社債	100	100	-
流動資産 計	3,887	3,447	-440	長期借入金	1,320	1,320	-
有形固定資産	489	513	+24	その他	269	302	+33
無形固定資産	912	1,344	+432	固定負債 計	1,689	1,722	+33
内、のれん	301	674	+373	負債合計	2,631	2,697	+66
内、商標権	448	468	+20	株主資本 計	3,597	3,388	-209
投資有価証券	511	530	+19	その他の包括利益累計額合計	213	276	+63
その他	648	531	-117	新株予約権	4	3	-1
固定資産 計	2,560	2,918	+358	非支配株主持分	0	0	+0
資産合計	6,447	6,366	-81	純資産合計	3,816	3,668	-148
				負債及び純資産合計	6,447	6,366	-81

2025年3月期末	当第1四半期末	増減	主な増減要因	
現金預金・現金同等物等	1,988	1,482	-506	(資産) Stakelogic、GANの買収により現預金が減少した一方、両社の連結開始に伴ってのれんが増加
有利子負債	1,495	1,533	+38	(負債) 仕入債務が増加し、加えてStakelogic、GANの負債を取り込み
ネットキャッシュ	493	-51	-544	(純資産) 株主還元に伴う配当、及び自己株式取得により純資産が減少
自己資本比率	59.1%	57.6%	-1.5p	

連結バランスシートです。

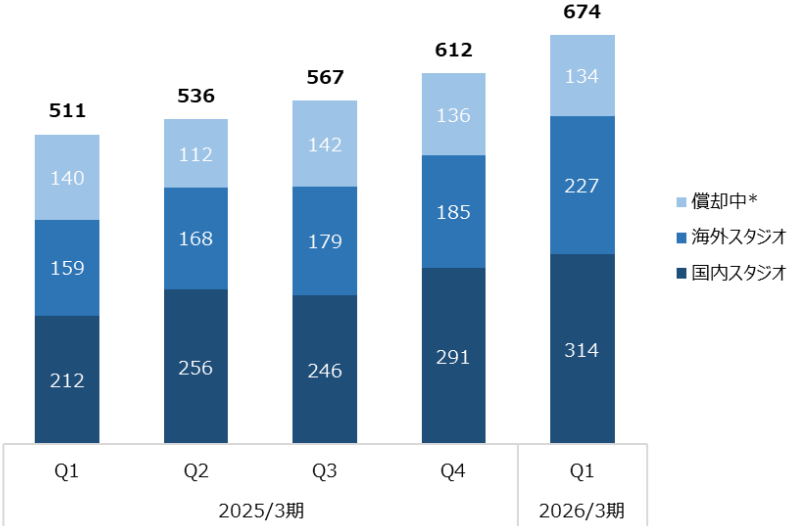
資産は、Stakelogic、GANの買収によって現預金が減少し、連結開始に伴ってのれんが増加いたしました。
負債は、大きな変動はございません。
純資産は、配当の支払い、及び自己株式の取得を行ったことから、株主資本が減少しております。

6月末時点でのDELシオは0.44倍となっております。
また、ネットキャッシュは前期末より544億円減少しマイナス51億円となりました。

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マイナス117億円、
投資キャッシュフローはマイナス195億円、
財務キャッシュフローはマイナス179億円となり、
現金及び現金同等物に係る為替換算差額マイナス13億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス506億円となる見込みです。

(参考) コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)

(単位：億円)



*償却中：発売して償却を開始したタイトル資産のうちの未償却分

コンシューマ分野におけるコンテンツ制作費の残高推移です。

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への開発投資を進めていることに加え、当第1四半期は主力新作タイトルの投入がなかったことから、コンテンツ制作費残高は増加傾向にあります。

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	725	3,215	677	3,360
コンシューマ	513	2,168	446	2,300
映像	59	280	70	275
AM&TOY	153	766	160	785
営業利益	118	408	71	395
コンシューマ	89	281	52	270
映像	24	88	14	65
AM&TOY	5	38	4	60
経常利益	125	418	50	400
中期計画指標				
調整後EBITDA	157	481	79	500
フルゲーム売上高	152	764	115	781
新作	39	335	26	335
リピート	112	428	88	445
F2P売上高	110	471	115	670
フルゲーム販売本数（万本）	586	3,145	494	3,009
新作	71	657	61	607
リピート	514	2,487	432	2,401

2026/3期 Q1実績

➤ 概ね想定通りの滑り出し

- 『ペルソナ 5：The Phantom X』が順調な滑り出し（CS*）
- フルゲーム新作、F2P既存タイトルは概ね想定通りに推移（CS）
- フルゲームリピート、Rovioは想定比で軟調（CS）

今後の見通し

➤ 各分野で新作の投入が進む

- フルゲーム、F2Pの主力新作タイトルを投入（CS）
フルゲーム：ソニックレーシング クロスワールド（2025/9/25）
Football Manager（2025）
F2P：Sonic Rumble（ソニックランブル）（2025）
プロサッカークラブをつくろう！ 2025（2025）

*CS＝コンシューマ分野
※（ ）内は発売時期

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、当第1四半期は全体としておおむね想定通りのスタートとなりました。

中期経営計画の重点施策であるグローバル向けF2Pタイトルについては、『ペルソナ 5：The Phantom X』が6月26日に正式サービスを開始し、順調な立ち上がりを見せております。

フルゲームのリピート販売については、第1四半期は想定比で低調でしたが、7月以降は回復傾向にあります。今後もデジタル販売の強化や販売地域の拡大などに取り組み、販売本数の増加を目指してまいります。

また、サブスクリプションサービス向けのタイトル提供やキャラクターライセンスに関する収入に関しては、前年同期実績及び当社の社内想定を上回りました。収益基盤の強化に向けて、引き続き拡大に努めてまいります。

今後の展開としましては、9月発売予定の『ソニックレーシング クロスワールド』や『Football Manager』の新作、『Sonic Rumble（ソニックランブル）』など、各分野で新作タイトルの投入を予定しております。

		2026/3期 Q1実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	- 新作タイトルの販売が堅調 - リピートタイトルの販売が想定を下回る	Q2以降に主力新作タイトルの販売本格化 『ソニックレーシング クロスワールド』、『Football Manager』次回作
	F2P	『ペルソナ5：The Phantom X』が順調な滑り出し - 既存タイトルが想定通りに推移	『Sonic Rumble（ソニックランブル）』、『プロサッカークラブをつくろう！ 2025』のサービス開始
	その他	- サブスク対応による収入を計上 - キャラクターライセンス収入が増加	- キャラクターライセンス収入の増加 - Rovioで既存主力タイトルの大型アップデート、運営強化
映像		- 劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』等が公開 - 引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上	- 劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』の配分収入を計上 『SAKAMOTO DAYS』（第2クール）、『Dr.STONE SCIENCE FUTURE』（第2クール）等の放映開始
AM&TOY	AM	プライズ景品の販売が軟調に推移	- プライズカテゴリーを中心に販売 『UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2』等を発売
	TOY	定番製品等を販売	- 定番製品等を販売 - 人気キャラクター等活用の『フェアリットイ』に注力

-13-

各サブセグメントのご説明です。

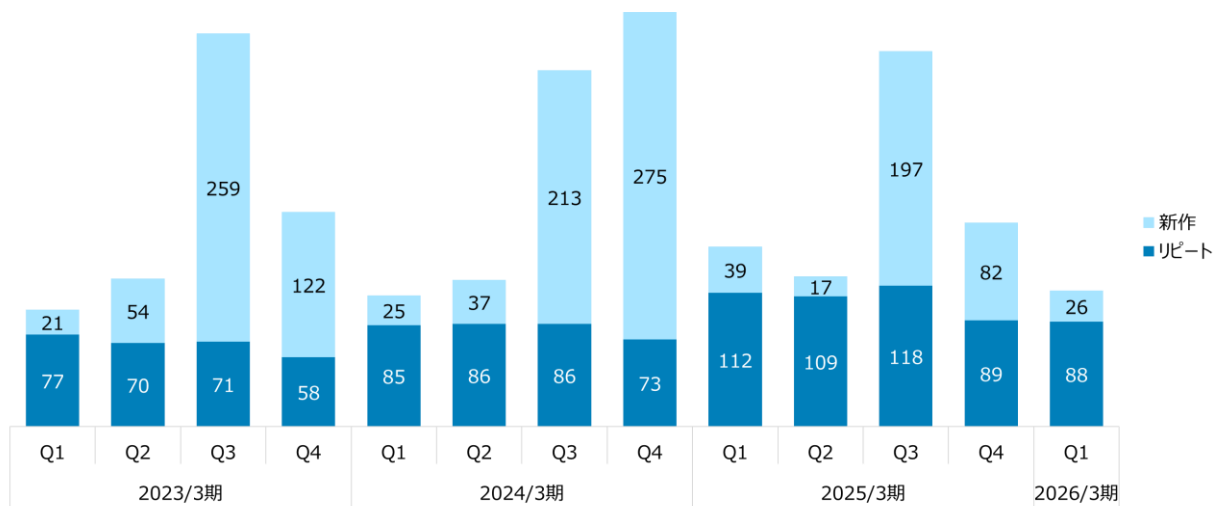
フルゲーム、F2Pについては先ほどのご説明のとおりです。
映像分野においては、4月に公開された劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』の興行収入は140億円を突破し、好調に推移いたしました。本作品に関する配分収入については、例年通り第2四半期に計上される事を想定しており、また、第2四半期以降はその他の主力アニメーション作品の放映も開始されます。

引き続きソニック映画による配分収入を計上いたしましたが、前年同期に公開開始したソニック映画のスピンオフ作品である『ナックルズ』関連の収入は前期のみの発生であり、ソニック映像作品関連の収入は前年同期を下回りましたが、当社の社内想定は若干上回って推移しております。なお、ソニック映画第3弾『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』による配分収入は今期計画には含んでおらず、来期以降の貢献を見込んでいます

AM&TOYにおいては、概ね想定通りの実績となりました。第2四半期以降に「UFOキャッチャー®」シリーズの新作の投入等を進めるなど、取り組みが本格化する予定です。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



-14-

ご参考までに、フルゲームの四半期ごとの売上高推移です。

リピートタイトルは先ほど触れたとおりですが、新作において主力タイトルがなかったことから、前年同期を下回りました。

展開スケジュール（コンシューマ）



		タイトル	発売日	地域	プラットフォーム	
フルゲーム	26/3期	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	
		SHINOBI 復讐の新撃	2025/8/29	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニックレーシング クロスワールド	2025/9/25	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™ 2版は後日発売予定
		ベルソナ3 リロード	2025/10/23	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※PS5®, Xbox Series X S、PC版等は販売中
		Virtua Fighter 5 R.E.V.O. World Stage	2025/10/30	グローバル	PS5®, Xbox Series X S	※PC版は発売中、Nintendo Switch™ 2版は発売日未定
		龍が如く 極	2025/11/13	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※Nintendo Switch™、PS4®, Xbox One、PC版は発売中
		龍が如く 極 2	2025/11/13	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※PS4®, Xbox One、PC版は発売中
		Football Manager (タイトル未定)	2025	グローバル	マルチプラットフォーム	
F2P	26/3期	ベルソナ4 リバイバル	未定	グローバル	Xbox Game Pass, Xbox Series X S, PlayStation®5, PC	
		STRANGER THAN HEAVEN	未定	未定	未定	
		ベルソナ5 : The Phantom X	2025/6/26	グローバル	iOS/Android/PC	※中国、韓国、繁体字圏は2024/4からバーフェクトワールドより提供
未定	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	
		プロサッカークラブをつくろう！ 2025	2025年	グローバル	PS5®/PS4®/iOS/Android/PC	
		New VIRTUA FIGHTER Project (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		クレイジータクシー (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		ゴールデンアックス (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		ジェットセットラジオ (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		ベア・ナックル (Streets of Rage) (タイトル未定)	未定	未定	未定	
		ALIEN: ISOLATION (タイトル未定)	未定	未定	未定	

※ 発表済みタイトルのみを記載

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	26/3期	劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』	2025/4/18	-	-	
		LUPIN THE IIIRD 銭形と2人のルパン	2025/6/20	-	各プラットフォーム	
		LUPIN THE IIIRD THE MOVIE 不死身の血族	2025/6/27	-	-	
		映画『それいけ！アンパンマン チャボンのヒーロー！』	2025/6/27	-	-	
		Dr.STONE SCIENCE FUTURE（第2クール）	2025/7/10	-	-	
		SAKAMOTO DAYS（第2クール）	2025/7/14	-	-	
		暗殺者である俺のステータスが勇者よりも明らかに強いのだが	2025/10	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
ライセンスアウト/ 出資案件 等	26/3期 以降	The Angry Birds Movie 3（原題）	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）
		ガールデンアックス（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
		ヘア・ナックル（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		エターナルチャンピオンズ（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		アウトラン（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト

【AM&TOY】

		タイトル	発売・稼働日等	地域	プラットフォーム	
AM	26/3期	バウ・バトロール チェイスといっしょ	2025/4/17	-	-	
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2	2025/7/10	-	-	
TOY	25/3期～	ファイバレットイ アクぬい・アクトール 各種	2025/1～	-	-	
	26/3期	アンパンマン にほんごえいで二語文も！あそぼう！しゃべろう！ ことばずかん15周年記念BOX	2025/7/31	-	-	

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

※ 主要な発表済み作品のみ記載

- 16 -

映像分野と、AM＆TOY分野の展開スケジュールです。
映像分野については、ライセンスアウトや出資案件も含んでおります。



ペルソナ 5：The Phantom X

- 2025/6/26 正式サービス開始*
- 配信初日に150万ダウンロードを突破（6/26時点）
- 無料ゲームダウンロードランキング1位（国内、6/26時点）
- 順調な滑り出し

*中国、韓国、繁体字圏を除くグローバル

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

- 17 -

『ペルソナ 5：The Phantom X』は6月26日に正式サービスを開始しまして、初日に国内の無料ゲームダウンロードランキングで1位を獲得したほか、欧米版の売上比率が全体の3割から4割を占めるなど、順調な滑り出しとなっております。引き続き運営強化に努めてまいります。



SEGA STORE TOKYO（東京・渋谷）

- 2025/7/18 オープン
- トランスメディア戦略を体現する国内初の実店舗
- 豊富なIPの多面展開の実例を提示

-18-

7月18日には、国内初の旗艦店舗である『SEGA STORE TOKYO』をオープンしました。セガIPに対するタッチポイントの強化、ライセンサー向けのショウケースとして活用することで、セガの持つ多様なIPを広く発信してまいります。

フルゲーム



SHINOBI 復讐の斬撃
(2025/8/29)



ソニックレーシング クロスワールド
(2025/9/25)



龍が如く 極 2
(2025/11/13、既存タイトルのNintendo Switch™ 2対応版)

**FOOTBALL
MANAGER™**

Football Manager
(タイトル未定、2025年秋)

F2P



Sonic Rumble (ソニックランブル)
(2025年)



プロサッカークラブをつくろう! 2025
(2025年)

©SEGA
© 2025 Manchester City Football Club / LICENSED BY J.LEAGUE / © J.LEAGUE / K LEAGUE property used under license from K LEAGUE / The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. FIFPro is a registered trademark of FIFPro Commercial Enterprises BV. / ©SEGA

- 19 -

コンシューマ分野における今期の主力タイトルです。第2四半期以降、順次発売・提供開始を予定しております。

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	288	971	110	1,300
パチスロ	174	410	0	731
パチンコ	90	454	77	456
その他/消去等	24	107	33	113
営業利益	105	200	-38	285
経常利益	107	209	-36	300
中期計画指標				
調整後EBITDA	114	242	-28	330
パチスロ				
タイトル数	3タイトル	8タイトル	-	6タイトル
販売台数(台)	36,993	86,641	52	144,000
パチンコ				
タイトル数	2タイトル	8タイトル	1タイトル	6タイトル
販売台数(台)	22,475	99,889	18,596	104,000
うち本体販売	2,383	61,925	6,407	87,700
うち盤面販売	20,092	37,964	12,189	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)

2026/3期 Q1実績

- 想定比で順調な滑り出し
- 主な販売タイトル：
デジハネP北斗の拳 慈母
Pゾンビランドサガ 等

今後の見通し

- 人気IPを新規活用した主カタイトルの投入開始
- パチスロ：スマスロ 東京リベンジャーズ
(2025年9月導入予定)
 - パチンコ：e 東京リベンジャーズ
(2025年7月導入)

遊技機事業については、当第1四半期は、パチスロの販売タイトルはありませんでしたが、パチンコでは『デジハネP北斗の拳 慈母』、『Pゾンビランドサガ』等を販売し、営業利益段階は社内想定を上回る順調な滑り出しとなりました。

今後の見通しですが、主カタイトルの投入を開始し、第2四半期には人気IPである「東京リベンジャーズ」のパチスロ及びパチンコを投入いたします。

【Q1の主な販売タイトル・Q2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	Q2以降	スマスロ 東京リベンジャーズ	2025年9月	-	中	新シリーズ
		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
		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	Q1	Pゾンビランドサガ	2025年4月	4,004台	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	7,650台	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	3,343台	ライト	スペック替え
	Q2以降	e 東京リベンジャーズ	2025年7月	-	ハイミドル	新シリーズ
		デジハネP 頭文字D せかんど	2025年9月	-	ライト	スペック替え
		e 聖戦士ダンバイン3 ZEROSONIC	2025年10月	-	ライトミドル	新シリーズ

^{*1}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。
^{*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/ミニムム/その他）。ダイコク電機㈱の大当たり確率区分に準拠。
ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280～1/319、ミドル=1/200～1/279、ライトミドル=1/120～1/199、ライト=1/40～1/119、ミニムム=1/39以上

※2026/3期における販売台数のみ記載
※発表済みタイトルのみ記載

遊技機事業の販売スケジュールとなります。

なお、遊技機業界全体でパチスロの適合状況が低水準で推移しておりますが、妥協しない開発を通じて競争力のあるタイトルを供給できるよう努めてまいります。一方で、適合状況によっては販売スケジュールが影響を受けることも想定されますので、その様な場合には主力タイトルを優先的に申請して影響を軽減できるよう、常時検討をしております。



スマスロ 東京リベンジャーズ



e 東京リベンジャーズ

©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

スマスロ 東京リベンジャーズ

(2025年9月導入予定)

- パチスロ新筐体 第1弾
- 販売状況：好調、期初計画を上回る

e 東京リベンジャーズ

(2025年7月導入)

- ラッキートリガー3.0プラス 対応機種
- 販売状況：期初計画を上回る
好評につき追加販売を予定

-22-

当第2四半期の注目タイトルといたしまして、パチスロ、パチンコともに「東京リベンジャーズ」を投入してまいります。

パチスロの『スマスロ 東京リベンジャーズ』は新筐体の第一弾となります。長期的な縮小傾向が続く遊技機市場において、将来的にホールやユーザーの負担軽減につながることを見据えた新筐体の投入は、業界と共存共栄していくための環境づくりに向けた施策となります。足元の販売状況は、好調に推移し、計画の20,000台を大幅に上回る受注をいただいております。

パチンコの『e 東京リベンジャーズ』は、ラッキートリガー3.0プラス対応機種として、7月より導入を開始しております。販売状況は期初計画の20,000台を完売しております。初動においてはラッキートリガー3.0プラス対応機種の中で最も高い稼働実績を残しました。また、稼働好調につき追加販売を予定しております。

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	6	54	13	60
営業利益	-3	-7	-8	-15
営業外収益	14	32	12	18
営業外費用	1	2	2	3
経常利益	9	21	1	0
中期計画指標				
調整後EBITDA	7	10	1	-25
ゲーミング機器(台)				
販売台数(北米+アジア)	190	1,310	262	1,217
新規設置台数(北米+アジア)	249	1,652	427	2,569
期末リース稼働台数(北米)	398	603	768	1,704

2026/3期 Q1実績

➤ カジノ向けの機器販売、パラダイスセガサミーが好調

- ゲーミング機器販売：
 - ・ 米国においてビデオスロットマシン筐体『Genesis Atmos®』対応の『Railroad Riches™』シリーズを中心に販売
- パラダイスセガサミー：
 - ・ 日本人客を中心としたカジノ売上の好調継続

➤ M&A関連費用を計上

今後の見通し

- ・ 『Railroad Riches™』、『Super Burst™』シリーズの販売強化
- ・ 持分法取込において利益貢献を見込む(パラダイスセガサミー)
- ・ Stakelogic、GANの通期業績予想への影響は精査中

ゲーミング事業については、米国においてビデオスロット機の販売が好調に推移したことから、当第1四半期は順調な滑り出しとなりました。

先述の通り、Stakelogic 及び、GANの買収完了に伴い、M&A関連費用を計上しておりますが、期初計画には織り込み済みのものとなります。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客を中心に好調な売上を維持したことから、持分法取込額は11億円となり、経常利益及び調整後EBITDAの黒字スタートに貢献いたしました。

今後につきましては、ゲーミング機器販売において主力の「Railroad Riches™」シリーズに続いて「Super Burst™」シリーズの販売強化、及び『パラダイスシティ』の運営強化に引き続き取り組んでまいります。なお、Stakelogic 及び、GANの通期業績予想への影響については先述の通り精査中であるため、精査が済み次第、公表いたします。

筐体

ゲームタイトル



Genesis Atmos®*1



Railroad Riches™*2



Super Burst Cartin' Gold™



Super Burst Bouncing Lions™

*1 米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが主催する「2025 EKG Slot Awards」において、『Genesis Atmos®』が「Top Performing NEW Core Cabinet」を受賞
*2 同じく「2025 EKG Slot Awards」において、『Railroad Riches™』が「Top Performing Game from an Emerging Supplier」を受賞
© SEGA SAMMY CREATION INC.

-24-

ご参考までにゲーミング機器の主力製品です。

これらのヒット機種の販売強化を進めるとともに、新規オペレーターの開拓や顧客エンゲージメントを高めることにより、カジノオペレーターとのさらなる接点強化にも取り組んでまいります。

(億ウォン)	2025/3期		2026/3期
	Q1	通期実績	Q1
売上高	1,323	5,393	1,391
カジノ	1,025	4,150	1,100
ホテル	237	1,023	236
その他	59	219	54
売上原価	922	4,029	944
カジノ	526	2,353	577
ホテル	286	1,237	298
その他	110	439	69
売上総利益	400	1,363	447
販売費及び一般管理費	101	616	112
営業利益	299	746	335
EBITDA	408	1,164	424
純利益	224	722	255
カジノ来場者数 (千人)	85	363	98

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)	10	32	11
------------------	----	----	----

※パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社
※パラダイスセガサミーは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上
※現地会計基準

2026/3期 Q1実績

- カジノ売上の好調継続
- 日本人のVIP客・Mass客が牽引し、カジノ売上が好調に推移

今後の見通し

- 持分法取込において利益貢献を見込む
- マーケティング強化による集客向上に取り組む

韓国のパラダイスセガサミーについてです。

当グループ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2025年1月から3月の業績となります。

カジノ売上は日本人客を中心に好調が継続し、5月の日本人VIP客のドロップ額は開業以来、過去最高を記録するなど、高水準を維持しております。今後につきましては、引き続き好調なカジノ売上が牽引することにより、持分法取込において利益貢献を見込んでおります。

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。

03

補足

【キャピタルアロケーションの方針】

＜キャッシュ原資＞

営業CF創出 (2025/3期～2027/3期累計) 約1,900億円 ※成長領域への開発投資控除前
現預金 (2024/3期末) 約2,200億円
運転資金 (2024/3期末) 約700億円

＜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+
Stakelogic買収 約209億円 GAN買収 約151億円
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、ゲーミング 等
- **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



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

ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.、GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc. (以下、総称して「運営子会社」) の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器の製造・販売業者及び情報サービス事業者としてのライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、運営子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下、「その他地域」）においてもサプライヤー、バンダー、データプロバーダー及びゲーミング機器の製造・販売業者としてのライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>
(セガサミーグループ会社一覧)

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

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy_ir）友だち募集中です。
友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>