

2026年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2025/11/7

免責事項

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受ける不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

※この資料は決算説明会の内容を書き起こしたものです。ご理解いただきやすいように一部に加筆・修正をしています。

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

2026年3月期の第2四半期実績、及び今後の取り組み等についてご説明いたします。
本日使用する資料は、弊社ホームページにアップしている「決算プレゼンテーション」となります。

01

2026年3月期 第2四半期実績
/ 今後の見通し

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	2,116	4,289	2,011	4,750
営業利益	328	481	100	530
経常利益	330	531	108	560
特別利益	90	100	0	0
特別損失	68	83	44	25
親会社株主に帰属する 当期純利益	303	450	27	375
1株当たり配当（円）	25.00	52.00	27.00	55.00
中期計画指標				
調整後EBITDA	348	622	159	675
ROE	-	12.2%	-	-

※ 調整後EBITDA：経常利益＋支払利息＋減価償却費±調整項目
調整項目：事業上の特別利益、事業上の特別損失（減損、タイトル評価減等）、非支配株主に帰属する当期純利益、M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費

2026/3期 Q2実績

- 販売下振れ、販売スケジュールの入れ替え等により全体で想定を下回る
- ・ エンタメ*はフルゲームの販売、及びRovioが想定を下回る
 - ・ パチスロの適合取得の状況により販売スケジュールの入れ替え
 - ・ゲーミングの既存事業は好調に推移
 - ・ 買収2社の業績取り込み及びのれん償却等の開始

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IPタイトルを投入（エンタメ）
 - ・ 適合取得が進み、主力タイトルを投入（遊技機）
 - ・ 買収2社の事業再生プログラムの策定・実行（ゲーミング）

*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

当第2四半期連結累計期間は、全体で想定を下回る結果となりました。

エンタテインメントコンテンツ事業においてフルゲームの販売及びRovioの業績が想定を下回ったことや、遊技機事業においてパチスロの適合取得の進捗悪化が要因となります。
またゲーミング事業においては、既存の事業領域であるゲーミング機器販売及びパラダイスセガサミーは好調に推移いたしましたが、期初計画には織り込んでいなかった、GAN及びStakelogicの業績取り込みの影響等により、期初の想定を下回りました。

上期計画対比で、営業利益段階では40億円程度の下振れとなります。セグメント別ではエンタテインメントコンテンツ事業で約20億円、遊技機事業で約10億円、ゲーミング事業で約10億円の下振れとなりました。

なお、第1四半期に買収完了したGAN及びStakelogic について、バランスシートは第 1 四半期より連結に取り込んでおり、P/Lは当第2四半期より取り込みを開始しております。通期見通しへの具体的な影響額につきましては引き続き精査中であり、精査が済み次第公表する予定です
また、経営指標としております調整後EBITDAにつきましても計画を55億円下回り、159億円となりました。

今後の見通しといたしましては、エンタテインメントコンテンツ事業及び遊技機事業において主力タイトルの投入を進める一方、ゲーミング事業につきましては事業再生プログラムの策定・実行を進め、早期の収益化を図ってまいります。

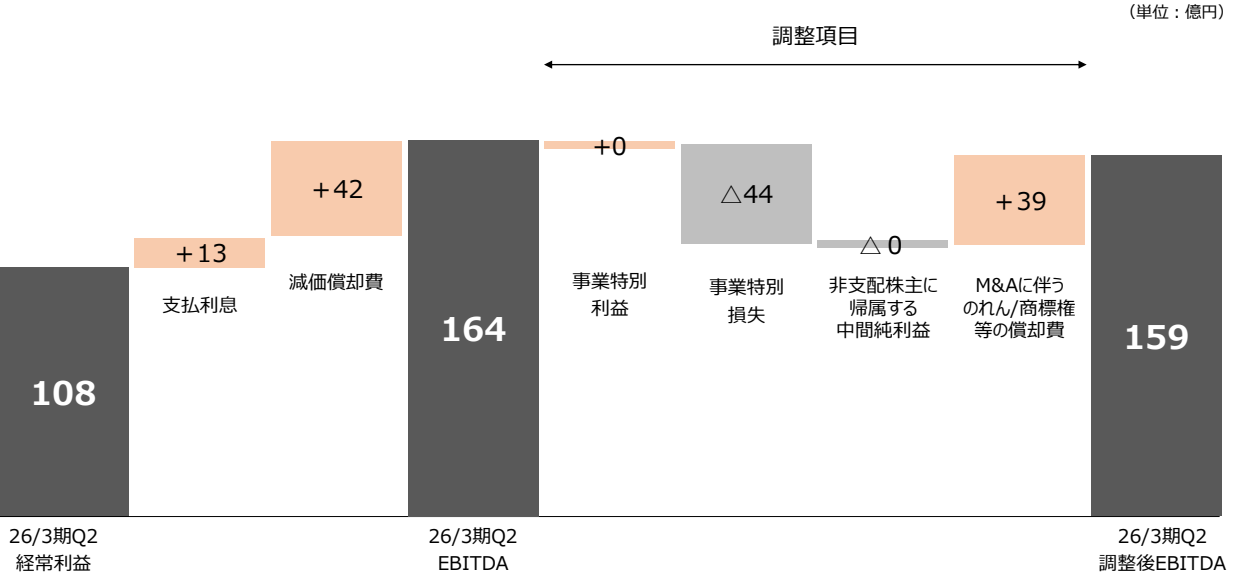
中間配当につきましては、DOE3%基準で算出した期初の配当予想に沿って 1 株当たり27円となりました。
当社は、DOE 3 %以上、または総還元性向50%以上のうち、還元額が高額となる方を当該期の還元額とし、配当または自己株式取得を通じて還元することを基本方針としていることから、期末の還元額及び還元手法は業績の進捗等により変動する可能性があります。

(参考) セグメント別業績

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	2,116	4,289	2,011	4,750
エンタテインメントコンテンツ	1,417	3,215	1,488	3,360
遊技機	647	971	418	1,300
ゲーミング	18	54	85	60
その他/消去等	34	49	20	30
営業利益	328	481	100	530
エンタテインメントコンテンツ	187	408	159	395
遊技機	212	200	30	285
ゲーミング	-10	-7	-30	-15
その他/消去等	-61	-120	-59	-135
調整後EBITDA	348	622	159	675
エンタテインメントコンテンツ	186	481	212	500
遊技機	232	242	34	330
ゲーミング	-8	10	-13	-25
その他/消去等	-62	-111	-74	-130

※各事業の詳細はP.11～

ご参考までに、セグメント別の業績となります。



ご参考までに、第2四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳となります。

【Q2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3億円の押し上げ、営業利益約1億円の押し下げ影響

		(億円)	
		Q1	Q2
コンシューマ	売上高	-2.9	3.2
	営業利益	-3.7	-2.0
映像	売上高	-0.1	0.0
	営業利益	-0.1	0.0
AM&TOY	売上高	-0.0	-0.0
	営業利益	-0.2	1.0

- 【通貨レート】
- 1USドル：期初計画レート 148.0円 → AR 146.53円
 - 1ポンド：期初計画レート 202.0円 → AR 196.07円
 - 1ユーロ：期初計画レート 161.0円 → AR 167.72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約20億円を計上

為替変動による影響となります。

当第2四半期におきましては、営業利益段階では大きな影響はございませんでしたが、経常利益段階では、外貨建て債権・債務の決済や洗替等により、為替差損20億円を営業外費用として計上しております。

為替レートについては記載の通りとなります。

各種費用等

(億円)		2025/3期		2026/3期	
		Q2累計	通期実績	Q2累計	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	307	689	312	704
	広告宣伝費	116	270	139	289
	減価償却費	22	46	22	46
	設備投資	31	76	42	65
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	62	135	68	142
	広告宣伝費	20	34	17	42
	減価償却費	14	27	12	25
	設備投資	20	49	26	81
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	4	9	21	16
	広告宣伝費	0	1	8	1
	減価償却費	0	0	2	0
	設備投資	9	21	8	25
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	373	833	402	863
	広告宣伝費	144	316	171	345
	減価償却費	42	84	42	82
	設備投資	68	159	84	188

2026/3期 Q2実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ GANの連結開始に伴い増加（ゲーミング）
- 設備投資
 - ・ 一部F2Pタイトルの開発進行に伴い増加（CS*）
- 広告宣伝費
 - ・ 主力タイトルの投入に伴い増加（CS）
 - ・ GANの連結開始に伴い増加（ゲーミング）

今後の見通し

- 買収2社による影響は織り込まず
- 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2四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。配信開始月より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（外加工費は検収時点）で費用計上

各種費用等になります。

当第2四半期のエンタテインメントコンテンツ事業におきましては、一部F2P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。また、主力タイトルの投入により、広告宣伝費も増加しました。
ゲーミング事業におきましては、連結を開始したGANの影響により、研究開発費・コンテンツ制作費、及び広告宣伝費が増加しております。

今後につきましては、エンタテインメントコンテンツ事業においては、下期もタイトルの投入が続くことから、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。
ゲーミング事業においては、買収した2社による影響は通期計画に織り込んでおりません。通期業績への影響がわかり次第、お知らせいたします。

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2四半期末	増減	科目	2025年3月期末	当第2四半期末	増減
現金・預金	2,003	1,421	-582	支払手形・買掛金	235	268	+33
受取手形・売掛金・契約資産	526	556	+30	短期借入金	75	73	-2
有価証券	-	3	+3	その他	631	644	+13
棚卸資産	936	1,186	+250	流動負債 計	941	985	+44
その他	422	401	-21	社債	100	100	-
流動資産 計	3,887	3,567	-320	長期借入金	1,320	1,282	-38
有形固定資産	489	525	+36	その他	269	327	+58
無形固定資産	912	1,329	+417	固定負債 計	1,689	1,709	+20
内、のれん	301	644	+343	負債合計	2,631	2,695	+64
内、商標権	448	474	+26	株主資本 計	3,597	3,451	-146
投資有価証券	511	547	+36	その他の包括利益累計額合計	213	330	+117
その他	648	512	-136	新株予約権	4	3	-1
固定資産 計	2,560	2,913	+353	非支配株主持分	0	0	+0
資産合計	6,447	6,480	+33	純資産合計	3,816	3,785	-31
				負債及び純資産合計	6,447	6,480	+33

2025年3月期末	当第2四半期末	増減	主な増減要因	
現金預金・現金同等物等	1,988	1,423	-565	(資産) ゲーム開発に伴う棚卸資産が増加
有利子負債	1,495	1,456	-39	(負債) Stakelogic、GANの買収により現預金が減少した一方、両社の連結に伴ってのれんが増加
ネットキャッシュ	493	-33	-526	(負債) 賞与引当金や長期借入金が減少した一方で、仕入債務が増加。加えてStakelogic、GANの負債を取り込み
自己資本比率	59.1%	58.4%	-0.7p	(純資産) 中間純利益の計上に加え為替換算調整勘定が増加した一方で、株主還元に伴う自己株式取得や配当の支払いにより株主資本が減少

-8-

連結バランスシートとなります。

資産につきましては、ゲーム開発に伴う棚卸資産が増加いたしました。が、第 1 四半期から大きな変動はございませんでした。

負債につきましても、同様に大きな変動はございません。

純資産につきましては、中間純利益を計上した一方で、自己株式の取得や配当金の支払いにより株主資本が減少いたしました。

なお、9月末時点でのDELレシオは0.4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526億円減少し、マイナス33億円となりました。

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118億円、

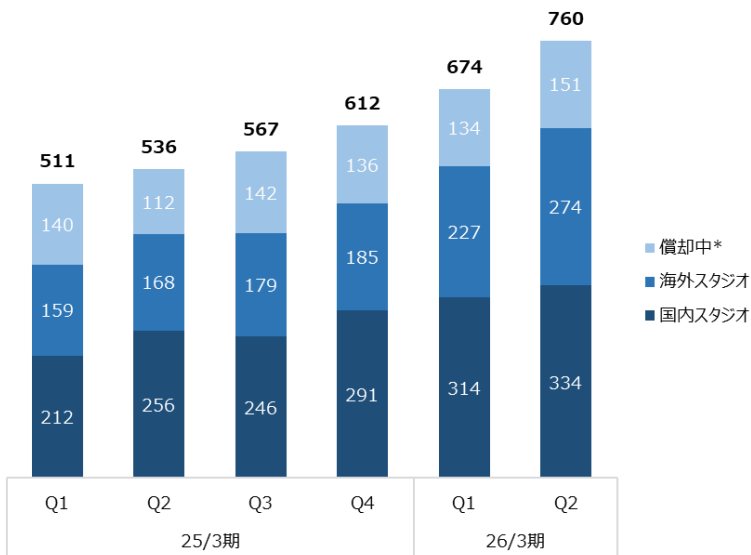
投資キャッシュフローはマイナス190億円、

財務キャッシュフローはマイナス261億円となり、

現金及び現金同等物に係る為替換算差額マイナス5億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス564億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

エンタテインメントコンテンツ事業におけるコンテンツ制作費の残高推移となります。

当第2四半期は、主力新作タイトルの投入により償却がスタートする一方で、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ことから増加傾向にございます。

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	1,417	3,215	1,488	3,360
コンシューマ	956	2,168	1,000	2,300
映像	112	280	148	275
AM&TOY	348	766	340	785
営業利益	187	408	159	395
コンシューマ	124	281	97	270
映像	43	88	45	65
AM&TOY	18	38	16	60
経常利益	183	418	155	400
中期計画指標				
調整後EBITDA	186	481	212	500
フルゲーム売上高				
新作	277	764	268	781
リピート	56	335	87	335
リピート	221	428	180	445
F2P売上高	231	471	269	670
フルゲーム販売本数（万本）				
新作	1,239	3,145	1,084	3,009
リピート	102	657	181	607
リピート	1,137	2,487	902	2,401

2026/3期 Q2実績

- フルゲームを主因として全体で想定を下回る
- フルゲーム、Rovioが想定を下回って推移（CS*）
 - F2Pタイトルは想定通りに推移（CS）
 - サブスク*及びライセンス収入、DLC*は想定を上回る（CS）
 - 映像、AM&TOYは想定通りに推移

今後の見通し

- フルゲーム、F2Pの主力IPタイトルを投入
- フルゲーム：Football Manager 26（25/11/5）
龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties（26/2/12）
F2P：ソニックランブル（25/11/5）
プロサッカークラブをつくろう！ 2026（26年初頭）
- ホリデーシーズン等でのフルゲームの販売を強化
- Rovioタイトルの運営強化と収益性改善

*CS＝コンシューマ分野、サブスク＝サブスクリプションサービス対応、DLC＝ダウンロードコンテンツ
※（ ）内は発売時期

次にセグメント別の詳細をご説明いたします。
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2四半期は、フルゲーム新作およびリピートの販売状況、ならびにRovioの業績が下振れしたことを主因にセグメント全体が想定を下回りました。
一方で、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は、前年同期及び計画を上回り、ダウンロードコンテンツ販売についても好調に推移しております。

映像分野においては、劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』の配分収入を計上したほか、海外での映像販売も好調に推移いたしました。

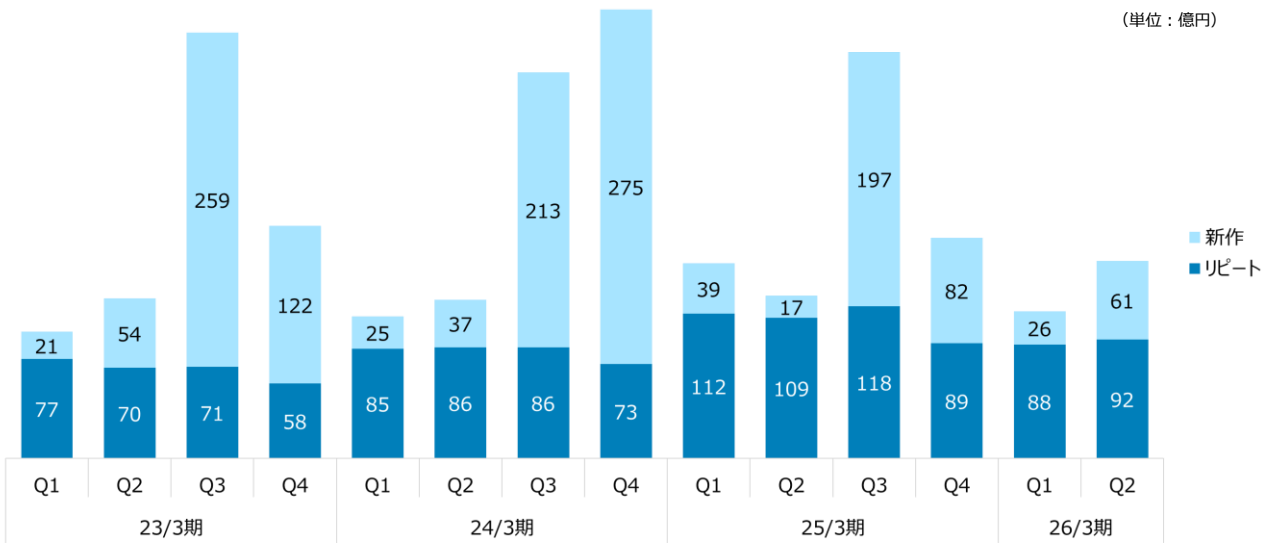
今後の展開としましては、今週投入の『Football Manager 26』、及び『ソニックランブル』をはじめとした主力タイトルの投入を進めるとともに、ホリデーシーズンに向けてフルゲーム新作・リピータイトルの販売を拡大してまいります。

またRovioにおいては、『Angry Birds 2』の大型アップデートを実施しており、各タイトルの収益性の改善を進めてまいります。

		2026/3期 Q2実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	新作、リピートともに想定を下回って推移	主力IP新作タイトルを販売 『Football Manager 26』、『龍が如く 極 3 / 龍が如く 3 外伝 Dark Ties』など
	F2P	- 利益ベースでは想定比で堅調 - 新作は期ずれ等により売上高は下回る - 既存作は想定通り推移	『ソニックランブル』、『プロサッカークラブをつくろう！ 2026』のサービスを開始
	その他	- サブスク、DLCが想定を上回って推移 - キャラクターライセンス収入が前年同期比で増加	- キャラクターライセンス収入の増加 『Angry Birds 2』の大型アップデートを実施、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）』の配分収入を計上 - 引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上	『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』等の放映開始 - 海外向けの許諾収入などを計上
AM&TOY	AM	- プライズ景品の販売が軟調に推移 - ビデオゲームの運営が堅調	プライズカテゴリーを中心に販売
	TOY	定番製品等を販売	- 年末商戦での販売に注力 - 定番製品等を販売

ご参考までに、各サブセグメントに関するご説明となります。

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、当第2四半期において「UFOキャッチャー」シリーズの新作を投入し、概ね想定通りの実績となりました。



ご参考までに、フルゲームの四半期ごとの売上高推移となります。

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	26/3期	ソニック x シャドウ シネレーションズ	2025/6/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※発売日はNintendo Switch™ 2 版。その他PFは販売中
		龍が如く0 誓いの場所 Director's Cut	2025/6/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※12月にPlayStation®5、Xbox Series X S、Steamでも発売
		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 復讐の斬撃	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®, PS4®, 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	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™ 2版は今冬発売
		Football Manager 26	2025/11/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™ 版および PS5®/パッケージ版は 12/4発売
		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
		龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties	2026/2/12	グローバル	マルチプラットフォーム	
	未定	ベルソナ4 リバイバル	未定	グローバル	Xbox Game Pass, Xbox Series X S, Windows, PlayStation®5, Steam	
F2P	26/3期	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からバーチャルワールドより提供
		ソニックランブル	2025/11/5	グローバル	iOS/Android/PC	
未定	26/3期以降	プロサッカークラブをつくろう! 2026	2026年初頭	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	
		グレイジータクシー (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・ナッグル (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

ご参考となりますが、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の製品展開スケジュールとなります。

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	2025/10/6	-	-	※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）	2027/1/23	-	-	※日付は北米での封切日、その他地域については未定
		Sonic the Hedgehog 4（原題）	2027/3/19	-	-	※日付は北米での封切日、その他地域については未定
		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
		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・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	パワ・バトルール チェイスといっしょ	2025/4/17	-	-	
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2	2025/7/10	-	-	
		NICO MAKE（ニコメイク）	2025/7/3			
TOY	25/3期～	ファイバリットイ アクぬい・アクトール 各種	2025/1～	-	-	
	26/3期	アンパンマン にほんごえいご二語文も！あそぼう！しゃべろう！ こはばずかん15周年記念BOX	2025/7/31	-	-	
		運動・知育・遊びもいっしょ！ GoGo！アンパンマンサイクリング	2025/11/6	-	-	
		DREAM SWITCH（ドリームスイッチ） ベーシックセット	2025/10/23			

* UNLIMITED PRODUCEプロジェクトは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

映像分野と、AM&TOY分野の製品展開スケジュールとなります。
映像分野については、ライセンスアウト・出資案件も含んでおります。



フルゲーム



Football Manager 26 (25/11/5)



龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties (26/2/12)



F2P



ソニックランブル (25/11/5)



プロサッカークラブをつくろう! 2026 (26年初頭)

© Sports Interactive Limited 2025. Published by SEGA.
© SEGA
© 2026 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

コンシューマ分野における下期の新作タイトルとなります。

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	647	971	418	1,300
パチスロ	282	410	160	731
パチンコ	314	454	194	456
その他/消去等	51	107	64	113
営業利益	212	200	30	285
経常利益	215	209	35	300
中期計画指標				
調整後EBITDA	232	242	34	330
パチスロ				
タイトル数	4タイトル	8タイトル	1タイトル	6タイトル
販売台数 (台)	59,146	86,641	28,676	144,000
パチンコ				
タイトル数	4タイトル	8タイトル	2タイトル	6タイトル
販売台数 (台)	68,735	99,889	42,940	104,000
うち本体販売	38,499	61,925	26,930	87,700
うち盤面販売	30,236	37,964	16,010	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・スペック替え等は含まない)

2026/3期 Q2実績

- 想定比で低調
- パチスロの適合取得の状況により販売スケジュールの入れ替え
 - 販売タイトルは想定比を上回る
 - 主な販売タイトル：スマスロ 東京リベンジャーズ
e 東京リベンジャーズ

今後の見通し

- 適合取得が進み、「北斗の拳」シリーズを中心に新作タイトルの投入を進める
- パチスロ：スマスロ 化物語 (25年12月予定)
スマスロ 北斗の拳 転生の章2 (26年1月予定)
スマスロ 攻殻機動隊 (26年2月予定)
 - パチンコ：e 北斗の拳11 暴凶星 (25年12月予定)

遊技機事業のご説明となります。

当第2四半期は、パチスロの適合取得状況に応じて、タイトルラインナップの組み替えを行いました。販売したスマスロ及びスマパチの『東京リベンジャーズ』はいずれも想定を上回る販売実績となりました。

足元では適合取得が進んでおり、下期は主力の「北斗の拳」シリーズの他、複数タイトルの投入を進めてまいります。

【Q2以前の主な販売タイトル・Q3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以前	スマスロ 東京リベンジャーズ	2025年9月	28,624台	中	新シリーズ
	Q3以降	スマスロ 化物語	2025年12月	-	中	新シリーズ
		スマスロ 北斗の拳 転生の章2	2026年1月	-	高	新シリーズ
		スマスロ 攻殻機動隊	2026年2月	-	中	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	Q2以前	e 東京リベンジャーズ	2025年7月	22,024台	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	3,918台	ライト	スペック替え
	Q3以降	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
		P いくさの子 戦極最強ドデカ199ver.	2025年11月	-	ライトミドル	スペック替え
		e 北斗の拳11 暴凶星	2025年12月	-	ハイ	新シリーズ
		e 盾の勇者の成り上がり アルティメット199ver.	2026年1月	-	ライトミドル	スペック替え
		e 真・北斗無双 第5章 夢幻闘双	2026年2月	-	ライトミドル	スペック替え

^{*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）。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=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。

(億円)	2025/3期		2026/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	18	54	85	60
ゲーミング機器販売	18	58	29	60
GAN ^{*1}	-	-	48	-
Stakelogic ^{*1}	-	-	7	-
営業利益	-10	-7	-30	-15
ゲーミング機器販売	0	10	3	6
GAN ^{*1}	-	-	-5	-
Stakelogic ^{*1}	-	-	-4	-
その他共通コスト ^{*2}	-10	-16	-15	-23
のれん償却費	-	-	-9	-
持分法取込額（パラダイスセガサミー ^{*3} ）	11	32	21	18
経常利益	-2	21	-7	0
中期計画指標				
調整後EBITDA	-8	10	-13	-25

※ GAN及びStakelogicのQ2実績には、2025年4～6月の3か月分の業績を計上。
GAN、Stakelogicの事業計画は現在精査中であるため、2026/3期連結通期計画には織り込んでいません。

*1: GAN及びStakelogicは12月決算のため当グループは3か月遅れで計上。
当期は2025年4月～12月の9か月分の業績を取り込む。
*2: その他共通コストには、共通人件費等の固定費やプロジェクト関連費用等を含む。
*3: 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。
12月決算のため当グループは3か月遅れで計上。現地会計基準。

2026/3期 Q2実績

➤ カジノ向け機器販売、パラダイスセガサミーが好調

- ゲーミング機器販売：ビデオスロットRailroad RICHES™及びSuper Burst™シリーズを中心に販売（北米）
- パラダイスセガサミー：日本人VIP客を中心としたカジノ売上の好調継続

➤ 買収2社の連結P/Lへの取り込みを開始

今後の見通し

➤ ゲーミング事業の成長基盤構築

- ゲーミング機器販売：既存好調タイトルの販売に加え、Railroad RICHES Link™シリーズ等の新規タイトル投入
- 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
- GAN、Stakelogic：事業再生プログラムの策定推進、通期業績予想への影響は精査中

ゲーミング事業のご説明となります。

当第2四半期は、既存事業であ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につきましては、好調に推移いたしました。冒頭にご説明した通り、当2四半期より、買収完了したGAN及びStakelogicのP/Lへの取り込みを開始いたしました。当グループへの業績への取り込みは3か月遅れでの計上となるため、両社の4月から6月の3か月間の業績となります。

GANにつきましては売上高48億円・営業損失5億円、Stakelogicにつきましては売上高7億円・営業損失4億円を計上いたしました。

繰返しとなりますが、通期計画にはGANおよびStakelogicの計画値は含まれておりません。

のれん償却期間についてですが、GANは10年、Stakelogicは9年となり、従前お伝えしていた償却期間よりも、なだらかに償却する事となりました。その結果、当第2四半期におけるのれん償却費は、GAN：4億円、Stakelogic：5億円の計9億円となりました。

GANとStakelogicでは、それぞれの強みに集中して収益改善の垂直立ち上げを実現するために、事業再生プログラムを策定し順次実行しております。当該プログラムに沿って、当第2四半期には経営陣を含む割増退職金等を事業再編損として15億円、特別損失に計上いたしました。

今後もゲーミング機器販売、パラダイスセガサミーにつきましては引き続き好調を維持できるものと考えております。Stakelogicの事業再生プログラムを策定中であることから、通期業績への影響については精査が必要となっておりますが、現時点で想定している規模感を申し上げます。

GANについては、売上高120～140億円、営業損失20～30億円、Stakelogicについては、売上高20～30億円、営業損失10～20億円程度の規模感を想定しております。なお、この数字にはのれん償却費を含んでおりません。この規模感につきましては、事業再生プログラムの状況により変動する可能性があるため、あくまでも参考値となります。

筐体



GENESIS NOVA™

ゲームタイトル



Railroad RICHES Link™

© SEGA SAMMY CREATION INC.

-20-

ご参考までにゲーミング機器の主力製品となります。

引き続きアイラズレポートにおける北米Top Indexing Cabinets – Portrait Slantカテゴリーにて1位をキープしている『GENESIS ATMOS™』筐体及び対応タイトルの販売を進めることに加え、スリム化により設置効率が上がった新筐体『GENESIS NOVA™』対応タイトル第1弾として、『Railroad RICHES Link™』の導入を開始しております。

『Railroad RICHES Link™』については、有力オペレーターを中心に導入を進めておりますが、売り切りでの販売は行わず、高単価のプレミアムリースのみで展開して売上の増加を図ります。

(億ウォン)	2025/3期		2026/3期
	Q2	通期実績	Q2
売上高	2,637	5,393	2,914
カジノ	2,050	4,150	2,382
ホテル	484	1,023	438
その他	101	219	93
売上原価	1,903	4,029	2,018
カジノ	1,094	2,353	1,236
ホテル	591	1,237	617
その他	218	439	164
売上総利益	734	1,363	896
販売費及び一般管理費	292	616	255
営業利益	441	746	640
EBITDA	659	1,164	818
純利益	272	722	489
カジノ来場者数(千人)	172	363	202

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)	11	32	21
-----------------	----	----	----

※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カ月遅れで計上
※現地会計基準

2026/3期 Q2実績

➤ カジノ売上の好調継続

- ・日本人VIP客・Mass客が好調を牽引

今後の見通し

➤ 持分法取込において利益貢献を見込む

- ・8月のカジノのドロップ額、ホテルの客室稼働率がともに開業以来最高を記録
- ・マーケティング強化による集客向上に取り組む

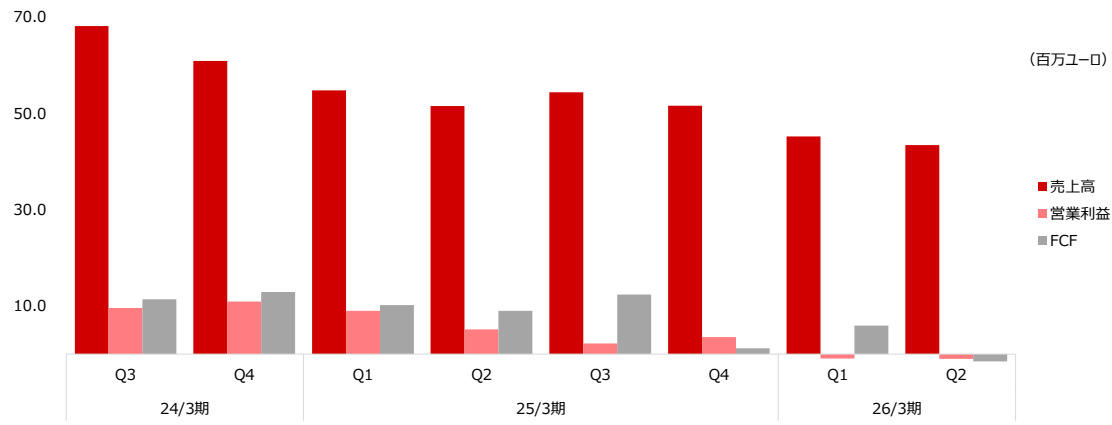
韓国のパラダイスセガサミーについてです。

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6月の業績となります。カジノ売上・ホテル売上ともに好調に推移し、持分法による取込額は21億円となりました。

カジノ売上は日本人顧客を中心に好調が続き、5月以降は4カ月連続で400億ウォンを超えるなど、史上最高額を更新しております。ホテル事業についても、8月の稼働率は90.5%と、開業以来の最高値を記録していることから、引き続き持分法による利益貢献が継続すると見込んでおります。

加えて、パラダイスセガサミーにおいては、9月には隣接する「グランドハイアット仁川ウェストタワー」の建物資産取得を決定しております。現状、カジノ顧客向けの客室不足が顕著となっていることから、当該資産の取得により、IR事業者としての競争優位性をさらに高め、増加傾向にある海外カジノ顧客の宿泊需要に的確に対応してまいります。

- 買収以降、既存主力タイトルの減衰傾向が継続
- のれん、無形固定資産の残高は797億円*



*のれん：274億円、無形固定資産：523億円
※営業損益はのれん償却前
※連結開始が2023年9月からであったため、2024/3 Q3実績から掲載

Rovioの状況についてご説明いたします。

Rovioの業績はこちらのグラフにある通り、グループ入り以降、減衰傾向が継続しております。
背景には既存タイトルのパフォーマンス低迷、及び新作ゲームの投入遅延がございます。

当第2四半期におきましては減損テストの必要性は認められておらず、10月に実施した『Angry Birds 2』の大型アップデートや新作の開発状況等を踏まえ、期末にはIFRS基準にて義務付けられている減損テストを受ける事となります。

私からは、以上となります。

03

今後の取り組みについて

-23-

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

- エンタメ事業はホリデーシーズン等での販売強化、F2Pタイトルの運営強化により巻き返しを図る
- 遊技機事業は今期主カタイトルを本格投入

エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力IP活用 of 新作フルゲーム投入
- ホリデーシーズン等でのフルゲーム販売強化
- Rovio主カタイトルの大型アップデートを実施、運営強化

遊技機事業

- 「北斗の拳」シリーズを中心とした主カタイトルを複数投入

ゲーミング事業

- 既存事業の好調継続
- 買収2社の事業再生プログラムの策定・実行

-24-

まずは、足元の下期についてお話ししたいと思います。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、主力IPの新作フルゲームを引き続き投入していきます。また、ホリデーシーズンは年間で一番の商戦期となりますのでこの時期に販売の拡大を図っていきます。また、F2Pについても主力既存タイトル、今期投入の新作ともに運営を強化していきます。Rovioについては、10月に『Angry Birds 2』の大型アップデートを行いました。

遊技機事業に関しましては、『スマスロ 北斗の拳 転生の章2』が足元では受注好調です。第1四半期では赤字でしたが、第2四半期では黒字化しており、第3、第4四半期では、大幅に黒字が狙っていける態勢になりました。

ゲーミング事業に関しては、既存のゲーミング機器販売及び当社の持分法適用関連会社であるパラダイスセガサミーは好調に推移しています。また、パラダイスセガサミーにおいては、隣接する「グランドハイアット仁川ウェストタワー」の買収について発表いたしました。本買収を通じて客室数が増加することから、より多くのお客様にカジノに足を運んでいただけることを想定しており、将来的にはカジノフロアを拡張することを含めて、現在各種検討を進めております。



ソニックレーシング クロスワールド

- 高い評価を獲得
- 全世界累計販売本数が100万本を突破*
- 追加ダウンロードコンテンツ、IPコラボレーションの継続的な提供により長期の販売を見込む

* 当社調べ、パッケージ版出荷本数、デジタル版および展開する全プラットフォームにおける販売数の合計

©SEGA

-25-

『ソニックレーシング クロスワールド』についてお話しします。

こちらはレビューサイト「Metacritic」の「Metascore」では80点超、Steamのカスタマーレビューでは、「圧倒的に好評*」と、高く評価いただいています。

先日、全世界累計販売本数が100万本を突破したことを発表しましたが、初速としては期待に届いておらず、今期中にさらに100万本程度の販売を目指しています。引き続き、追加ダウンロードコンテンツの提供等を通じて、長く遊んでいただき、長期的・継続的に販売していきます。

* すべての言語でのレビューのうち、95%が「好評」
※評価はいずれも2025年11初旬現在



Football Manager 26

- 25/11/5に発売*
- Unityエンジンの採用、UI一新により、グラフィック、操作性が向上
- プレミアリーグ、女子サッカーを追加し、クラブマネジメントの幅が拡大

* 一部プラットフォームでは今後発売予定

© Sports Interactive Limited 2025. Published by SEGA.

-26-

続いて、『Football Manager 26』です。

こちらは、11月5日に発売したばかりですが、前作の『Football Manager 2024』と比較して販売が3割程度上回るシリーズ史上最速の販売ペースの滑り出しとなっており、大変好調です。ただし、一部のユーザーから厳しいご意見をいただいています。

厳しいご意見の主な要因は、今作より開発エンジンを変更し、UI（User Interface/ユーザーインターフェース）を刷新したことから、これまでのシリーズ作を遊んでくれたユーザーの中には遊びにくくなったと感じる方がいるようです。また、一部言語への翻訳精度の低さやバグの問題等のご指摘もいただいています。こうした問題には順次対応し、ユーザー満足度の回復に努めていきます。

➤ 3つの新作をグローバルで投入し、来期以降の収益化と継続的な収益源とすることを目指す



ペルソナ 5：The Phantom X

- 概ね想定通りに推移
- 12月ハーフアニバーサリーに向け、大型イベント実施等により運営強化



ソニックランブル

- 25/11/5 正式サービス開始
- 「アーリーランブラーズ*」が1,000万人を突破



プロサッカークラブをつくろう！ 2026

- 26年初頭 正式サービス開始予定
- スマートフォンに加えPCなど対応プラットフォームを追加し、グローバルに提供

* 事前登録者、予約注文者、ウィッシュリスト登録者およびソフトローンチ参加者

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

©SEGA
© 2026 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 footballplayers in this game is under license from FIFPro. Commercial Enterprises BV. FIFPro is a registered trademark of FIFPro Commercial Enterprises BV. / ©SEGA

-27-

今期はグローバルGaaS(Game as a service)にも挑戦しています。

『ペルソナ 5：The Phantom X』は、足元でKPIが落ち着いてきていますが、12月にローンチから半年を迎えることからハーフアニバーサリー施策を実施し、盛り上げていきます。

『ソニックランブル』については、ローンチしてからまだ1日程度ですが、ユーザーからの評価が高く、概ね順調なスタートを切っています。今後、プラットフォームによるフィーチャー、全世界でインフルエンサーが本作の魅力を紹介するプロジェクトがスタートする予定です。

『プロサッカークラブをつくろう！ 2026』については、2026年初旬にローンチ予定ですが、今作からは対応プラットフォームを拡大し、グローバルでのサービス提供となります。26年はサッカーの大きな大会もありますので、盛り上げていきたいと考えています。

**既存タイトルの強化と収益性の改善に取り組む**

- **既存タイトルの運営・収益性の強化**
 - ・ 『Angry Birds 2』大型アップデート
 - ・ 『Angry Birds Dream Blast』の収益性改善
 - ・ 既存タイトルのプラットフォーム拡大、展開地域拡大
- **構造改革の実施による選択と集中**
 - ・ 既存タイトル運営体制の最適化を実施（Angry Birds Dream Blast）
 - ・ 主力タイトル、新作に注力
- **新作の市場投入**
 - ・ 「Angry Birds」IPを活用した新作を複数開発
- **セガとの連携強化**
 - ・ 『ソニックランブル』のマーケティングサポート
 - ・ セガIPを利用したタイトルの開発
 - ・ トランスメディア展開の強化
 - ✓ The Angry Birds Movie 3（原題）
 - ✓ セガによるAngry Birds IPのライセンスビジネス強化

-28-

Rovioに関しては、先ほど深澤からもお伝えしたとおり、当社グループ入り以降、業績が減衰傾向にあります。この回復に向けて、既存タイトルの強化、収益性の改善など、広く取り組んでいます。

『Angry Birds 2』は大型アップデートを10月末に実施し、好評を博しています。アップデート以降、新規ユーザー、DAU（Daily Active User）等のKPIが向上しており、この勢いを継続していきたいと考えています。一方で、『Angry Birds Dream Blast』については、パフォーマンスの改善が見られないことから、サービス運営チームをスリム化して、収益性の改善を図っています。

『ソニックランブル』は、Rovioがセガとともに運営していく座組となっており、本作の収益の一部は、Rovioの収益となります。

さらに、複数の新作タイトルの開発も進行中であり、そのうち2本はソフトローンチを行っています。

また、世界各国で実施した調査によると、地域によっては「Angry Birds」の方が「ソニック」よりも知名度が高いことがわかりました。この知名度を生かして、セガのトランスメディアチームと一緒に「Angry Birds」IPの育成に取り組み、トランスメディア展開の拡大にも注力していきます。

こうした取り組みを通じて、Rovioを再度成長軌道に乗せるべく、努力していきます。



© 2025 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

『Angry Birds 2』のパフォーマンス向上に注力

- 大型イベント「Angry Birds 2 Space」を開始（25/10/24）
積極的な広告展開等により各種KPIが向上する順調な滑り出し
- 今後も定期的、継続的にアップデート、大型イベントを開催予定
- マーケティング強化、対応プラットフォームの拡大
- ライセンスパートナーによる中国でのサービス再開予定

-29-

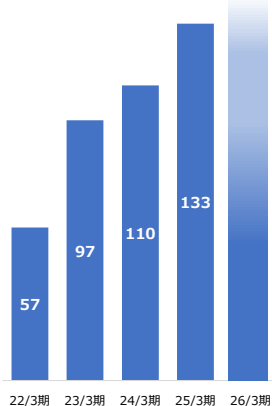
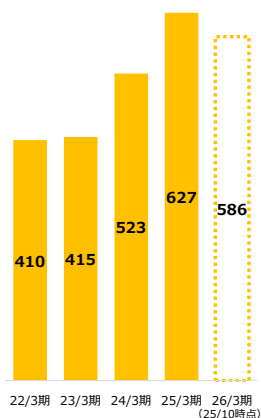
メインタイトルである『Angry Birds 2』についても様々な施策を行っていきます。

大型アップデートの実施と成果については先ほどお話ししたとおりですが、その他に、展開地域の拡大にも取り組んでいます。中国でのサービス提供は取りやめていましたが、現地パートナーとともに再チャレンジします。

ライセンシー社数*推移

ライセンス収入推移

(億円)



- 26/3期のライセンシー社数は約半年で25/3期に迫る件数を達成
- ライセンシーの増加に伴い、収入が増加
- ソニックを中心に成長
収入額の前年同期比（上期）
ソニック : 60%増
その他 : 16%増 (アトラスIP、龍が如くIPなど)

*ライセンシー社数は、その期に売上を計上した取引先数

-30-

トランスメディア戦略について、詳しくご紹介します。

ライセンス関連事業への取り組みを本格化して以降、ライセンシー社数は順調に増加し、それに伴ってライセンス収入も増加しています。

特に「ソニック」の成長は力強く、「ソニック」で築いたライセンシーとのネットワークを活用して、その他の自社IPである「ペルソナ」、「龍が如く」、「Angry Birds」等の展開を広げていこうとしています。

マーチャンダイジング展開



IPコラボ



プロモーション支援



-31-

ここからはトランスメディア展開の実例を少しご覧いただきます。

まずは「ソニック」についてです。玩具やアパレル等の商品化に加え、他社の有力IPとのコラボレーションや、認知度や人気を生かしてプロモーションの支援をさせていただくような事例も出てきています。

ペルソナ



龍が如く



プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク



-32-

「ソニック」以外にも、「ペルソナ」、「龍が如く」、「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」などの各IPについてもマーチャндаイジング展開を強化しています。

➤ 世界各国・地域のライセンス関連イベントへの参加や、自社運営イベントの開催でライセンシーの発掘・拡大・関係強化を図る

ライセンス関連イベント

- Licensing Expo 2025（5月、米国 ラスベガス）
- Anime Expo 2025（7月、米国 ロサンゼルス）
- China International Licensing Expo 2025（10月、中国 上海）

ショウケース （自社運営イベント）

- 日本 東京（2月）
- 米国 ラスベガス（5月）
- 韓国 ソウル（9月）

常設店舗（東京・上海）も開設し、継続的なIP及び関連商品の展開例を訴求



SEGA STORE TOKYO



SEGA STORE SHANGHAI

-33-

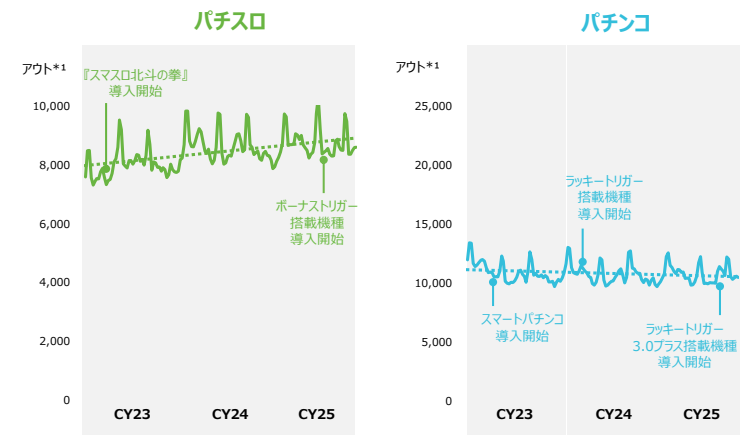
ライセンス関連事業の拡大に向けて、各国・地域で開催されるライセンシング関連イベントへの出展、自社でのライセンシー向けイベント開催に取り組むことで、ライセンシーの発掘と関係強化に力を入れています。

また、今年上海と渋谷に相次いで常設店舗をオープンしました。

渋谷の「SEGA STORE TOKYO」は、渋谷という場所柄、インバウンドのお客様も多く訪れており、当初の計画に比べて3倍近い月商となっています。

上海のストアの方も、市場全体でマーチャンダイジングが盛り上がっており、力を入れています。

パチスロ・パチンコ 稼働推移



*1アウト＝パチスロ・パチンコの稼働を表す指標（パチスロ：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：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：1時間＝2,000枚、パチンコ：1時間＝5,000玉にそれぞれ変換。
*2AT機＝アストタイム機

※2週移動平均、点線は線形近似、掲載期間は2023年1月～2025年9月
※タイコ電機機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

パチスロ

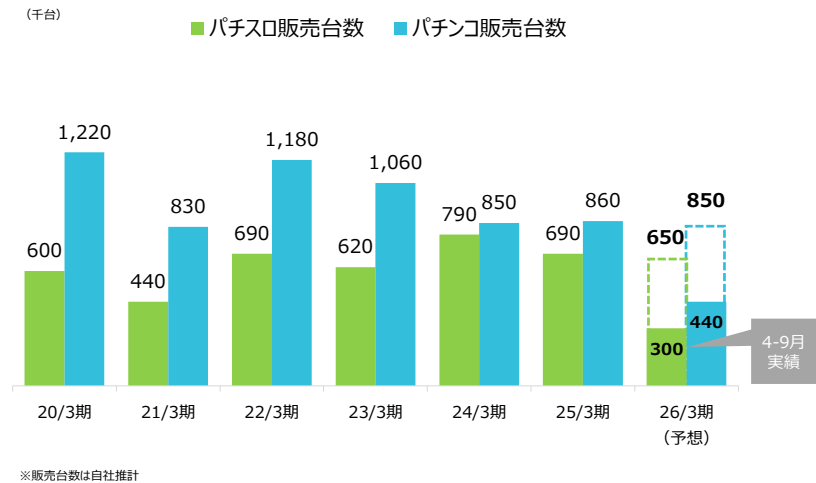
- スマートパチスロ中心に堅調な推移が続く
- 6月からボーナストリガー搭載機種が複数登場も、引き続きAT機*2が稼働を牽引

パチンコ

- 7月からラッキートリガー3.0プラス搭載機種が複数登場後、稼働の盛り上がりはあるものの、軟調な推移が続く

市場動向として、引き続きパチスロは堅調に推移しています。
パチンコはやや軟調ですが、ラッキートリガー3.0プラスが登場し、足元の稼働は好調に推移しています。

パチスロ・パチンコ 販売台数推移



パチスロ

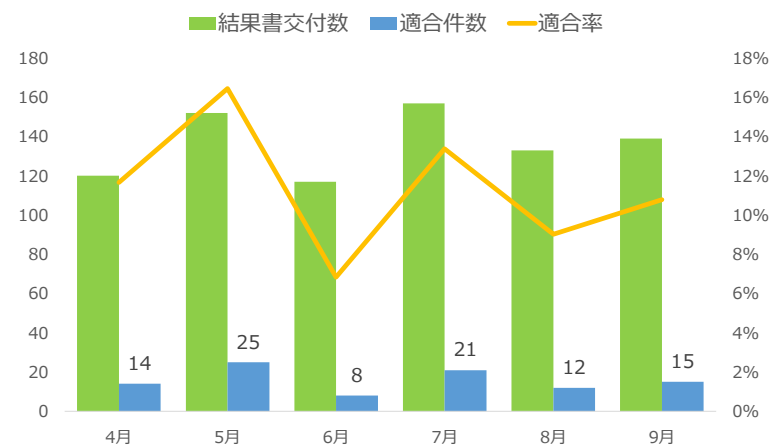
- 適合の取得状況による新台タイトルの不足を背景に、発売タイトルの需要が増加
- 引き続き、ホールの購買意向は高い見通し

パチンコ

- 7月以降は、ラッキートリガー3.0プラス搭載機種に販売が集中
- パチスロの新台タイトル不足を背景に、上期は堅調に推移

市場全体の販売状況です。特にパチスロの上期は、弊社も他社同様に適合取得に苦戦しました。前期比で出遅れてはいますが、年間では前期と同水準と見込んでいます。

26/3期 パチスロ型式試験実施データ*



* 保安通信協会およびGLI JAPANの型式試験実施件数を合算した自社推計

パチスロ

- 6月の適合率は10%を下回るが、以降良化の兆し
- 足下では着実に適合取得が進む
 - ・スマスロ 化物語
 - ・スマスロ 北斗の拳 転生の章2
 - ・スマスロ 攻殻機動隊

適合件数にはノーマルタイプ等のスペックも含まれており、各社の主力機種が多く含まれるAT機の適合率はもっと低いと実感しています。一方、足下で弊社においては適合の取得が進んでいます。

Q3以降の主なラインナップ（パチスロ）

SEGA Sammy

➤ Q4では今期注目タイトル『スマスロ 北斗の拳 転生の章2』を投入



スマスロ 北斗の拳 転生の章2



スマスロ 化物語



スマスロ 攻殻機動隊

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版權許諾証YJN-815 ©Sammy
©西尾維新／講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy
©士郎正宗・Production I.G.／講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©Sammy

-37-

今期の販売ラインナップは、ほぼ出揃い、足元の受注は好調です。
パチンコ1機種、パチスロ1機種の適合を取得して3月に売りたいと考えています。年内に適合を取得することができれば、今期中での販売ができると見込んでいます。

Q3以降の主なラインナップ（パチンコ）

➤ Q3では稼働貢献120週超*の実績がある『P北斗の拳 暴凶星』の後継機、『e 北斗の拳11 暴凶星』を投入



e 北斗の拳11 暴凶星



e 聖戦士ダンバイン3 ZEROSONIC

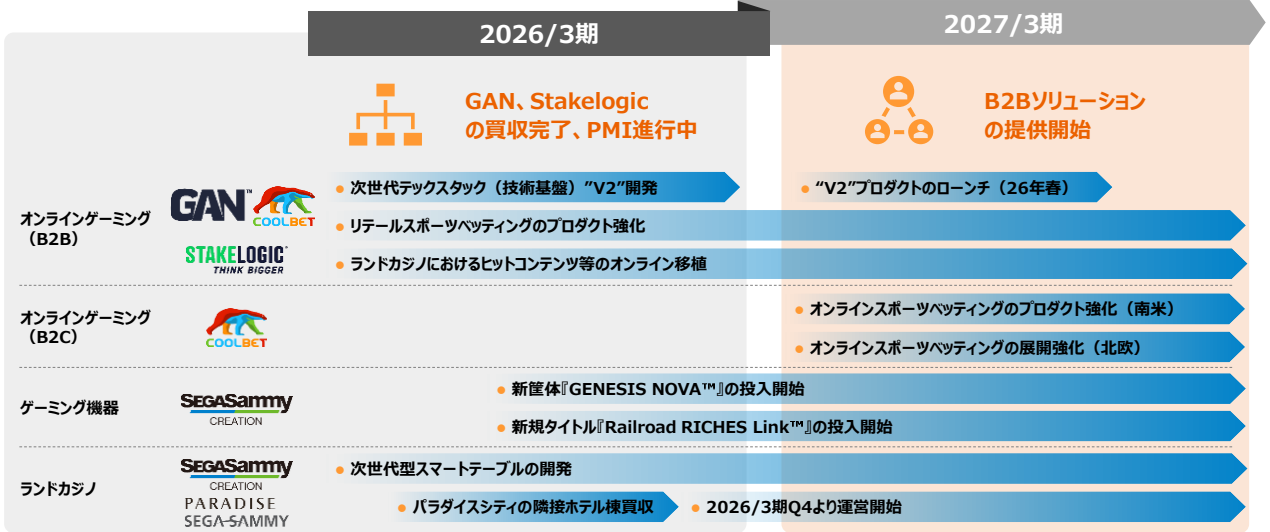
* 稼働貢献週：毎週の市場平均稼働に対し、各機種毎の週間稼働が上回っているかを判断する指標。2025/10/30時点。自社推計。

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版權許諾証A05-71W ©Sammy
©創通・サンライズ Projected by Sammy

-38-

こちらはパチンコのラインナップとなります。

買収2社のPMI*と並行し、事業成長に向けた取り組みを進める

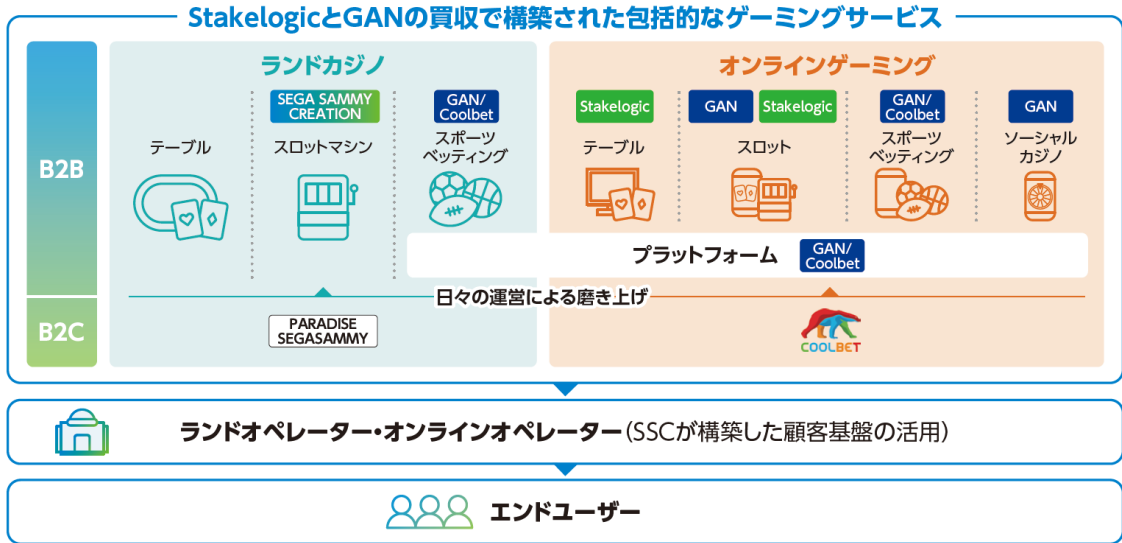


* PMI = 統合プロセス

-39-

ゲーミング事業に関しては、GAN及びStakelogicのPMIを進行中です。両社においてはマネジメント層の入替を実施したほか、例えばGANにおいては、運営面ではセガサミークリエイションの米国チームに参画してもらう等、セガサミークリエイションとの連携基盤を構築しております。

そして、CoolbetのB2Cサービスは南米・北欧の国々で提供されておりますが、非常に好調に推移しております。同社の高い技術力を活用して、現在B2B向けの新システム開発を進めており、こちらは26年春のローンチを予定しております。



*SSC = セガサミークリエイションの略

-40-

こちらはゲーミング事業において、今後提供を目指す包括的なゲーミングサービスの概念図です。
1つ前のスライドにてご紹介した取り組みを着実に推進し、早期の実現を目指します。

エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力IPを活用したタイトルを4本以上投入（27/3期）
- 多層的な収益源確保、成長に向けた取り組みの推進
 - ・ライセンス関連事業の拡大
 - ・フルゲームのリピート販売強化
 - ・グローバルGaaSへの取り組み推進

遊技機事業

- パチスロ新筐体普及への取り組み
- リール部分のみの販売をスタート

ゲーミング事業

- 包括的なゲーミングサービス提供を推進

-41-

今後の展望についてです。

通期の計画は据え置いています。遊技機事業は順調に適合そして受注がとれていること、エンタテインメントコンテンツ事業においては、これからのホリデーシーズンに向けて盛り返していきたいと考えているので、それを見極めたうえで判断するべきとし、今々は変える予定はありません。

エンタテインメントコンテンツ事業に関しては、主力のタイトルを今後順次発表していきます。来期は、主力IPを活用したフルゲーム新作4本以上を投入するほか、好調なライセンス関連事業の拡大にも注力していきます。一方で、フルゲームのリピート販売が伸びていないことには非常に危機感を持っていますので、同業他社の取り組みからの学びやAI活用により強化していきます。Rovioに関しても前述の通り、幅広い取り組みによる再成長軌道への回帰を目指していきます。

遊技機事業に関しては、パチスロ及びパチンコで1タイトルずつこの2ヶ月以内に適合を取ることができれば、今期販売を想定しているタイトルは全部出揃うことになります。また、早い段階でのパチスロのリール部分のみの販売について今検討しています。

ゲーミング事業に関しては、パラダイスセガサミーの持分法取込額を含めて、2、3年以内でEBITDAベースでの黒字化を目指していきたいと考えています。

04

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 213億円 GAN買収 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.、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」）においてもサブライヤー、ベンダー、データプロバイ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URL <https://lin.ee/PREWG5L>

【免責事項】

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

【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.、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」）においてもサブライヤー、ベンダー、データプロバイ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。