

2026年3月期 決算プレゼンテーション

2026/5/12

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。

01

26/3期実績・27/3期計画

業績のポイント（連結）

| (億円) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3期 通期計画 |
|-------------------------------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 4,289 | 4,875 | 5,100 |
| 営業利益 | 481 | 471 | 445 |
| 経常利益 | 531 | 542 | 475 |
| 特別利益 | 100 | 8 | 0 |
| 特別損失 | 83 | 588 | 10 |
| 親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△) | 450 | -57 | 325 |
| 中期計画指標 | | | |
| 調整後EBITDA | 622 | 166 | 640 |
| ROE | 12.2% | -1.6% | 8.9% |

26/3期 実績

➤ 25/3期比 増収減益

- フルゲーム、F2P新作、Rovioが軟調（CS*）
- パチスロの主カタイトルの販売が好調（遊技機）
- 買収2社の連結開始により増収、営業損失拡大（ゲーミング）

➤ RovioとStakelogicの減損損失計上により純損失

27/3期 計画

➤ 26/3期比 増収減益を計画

- フルゲームで新作の売上増を見込む（CS）
- トランスメディア展開を引き続き強化（CS）
- 主カタイトル減少、原価高騰等により減益（遊技機）
- 成長基盤構築に向けた先行投資により損失幅拡大（ゲーミング）

※ 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

*CS＝コンシューマ分野

■ Stakelogic

- 事業計画の見直しを再度行い、オランダでの事業縮小に伴う減損損失として約7億円、のれん等の全額減損として約180億円を、26/3期末に特別損失に計上

■ GAN

- PPA（取得原価の配分）により、取得原価を識別可能な資産に配分し、残額をのれんとして計上
 - のれん : 145億円
 - その他の無形資産（商標権） : 9億円
 - その他の無形資産（技術関連資産） : 26億円
 - その他の無形資産（顧客関連資産） : 9億円

※金額は26/3期末の残高

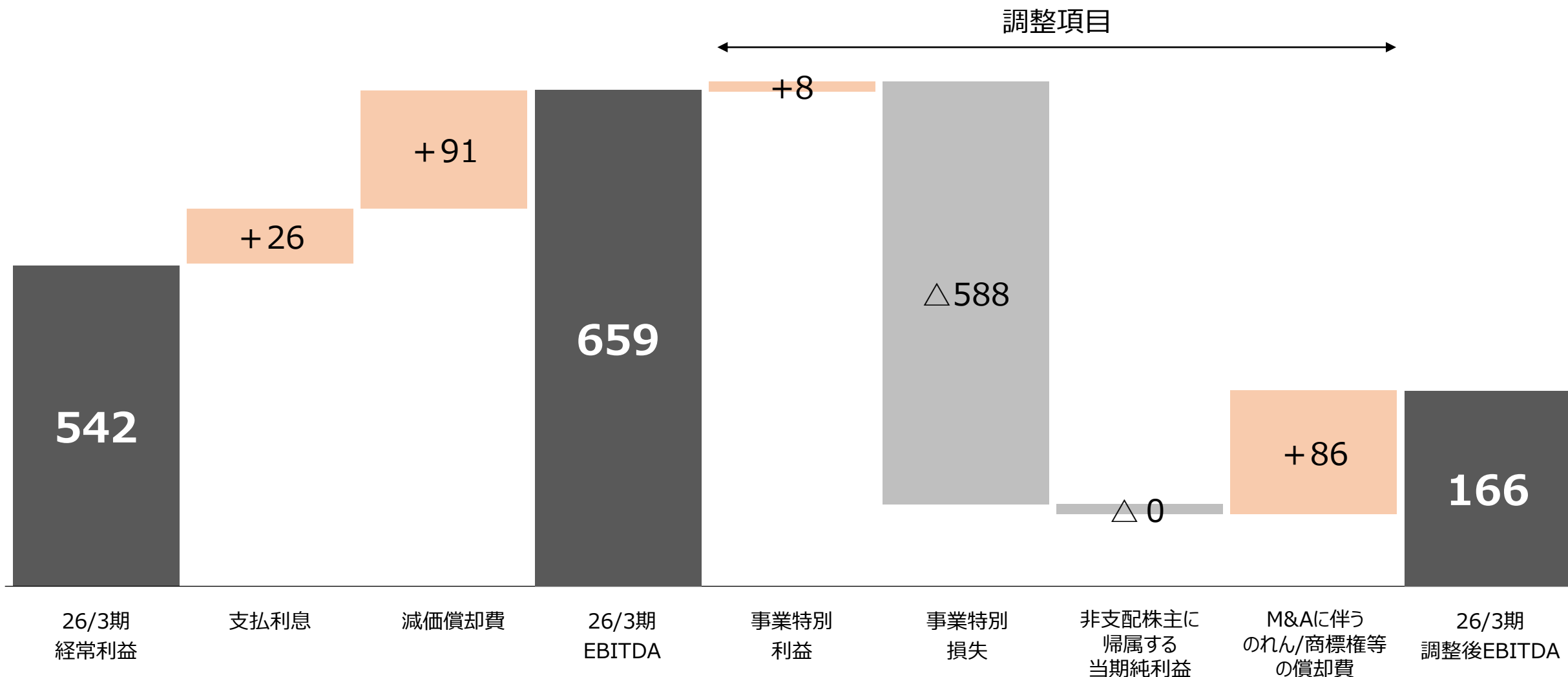
(参考) セグメント別業績

| (億円) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3期 通期計画 |
|------------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 4,289 | 4,875 | 5,100 |
| エンタテインメントコンテンツ | 3,215 | 3,266 | 3,570 |
| 遊技機 | 971 | 1,320 | 1,155 |
| ゲーミング | 54 | 253 | 345 |
| その他/消去等 | 49 | 36 | 30 |
| 営業利益 | 481 | 471 | 445 |
| エンタテインメントコンテンツ | 408 | 324 | 425 |
| 遊技機 | 200 | 321 | 240 |
| ゲーミング | -7 | -72 | -100 |
| その他/消去等 | -120 | -102 | -120 |
| 調整後EBITDA | 622 | 166 | 640 |
| エンタテインメントコンテンツ | 481 | 133 | 525 |
| 遊技機 | 242 | 337 | 275 |
| ゲーミング | 10 | -184 | -40 |
| その他/消去等 | -111 | -120 | -120 |

※各事業の詳細はP.12～

(参考) EBITDA調整項目 (26/3期実績)

(単位：億円)



各種費用等

| (億円) | | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3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 | 689 | 784 | 753 |
| | 広告宣伝費 | 270 | 308 | 322 |
| | 減価償却費 | 46 | 45 | 44 |
| | 設備投資 | 76 | 76 | 58 |
| 遊技機 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 135 | 153 | 147 |
| | 広告宣伝費 | 34 | 34 | 42 |
| | 減価償却費 | 27 | 28 | 27 |
| | 設備投資 | 49 | 54 | 50 |
| ゲーミング | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 9 | 51 | 58 |
| | 広告宣伝費 | 1 | 29 | 45 |
| | 減価償却費 | - | 7 | 24 |
| | 設備投資 | 21 | 19 | 30 |
| 連結 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 833 | 988 | 959 |
| | 広告宣伝費 | 316 | 382 | 424 |
| | 減価償却費 | 84 | 91 | 106 |
| | 設備投資 | 159 | 165 | 150 |

26/3期 実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
 - ・ フルゲーム、F2P新作タイトルのローンチ増により25/3期比で増加（CS*）
 - ・ 買収の影響により25/3期比で増加（ゲーミング）

27/3期 計画

- 研究開発費：
 - ・ タイトル評価減の反動減（エンタメ）
 - ・ GANの連結期間増加（9→12か月）による増額（ゲーミング）
- 広告宣伝費：
 - ・ GANの連結期間増加（9→12か月）による増額（ゲーミング）
- 減価償却費：
 - ・ ゲーミング機器販売のリース資産の会計処理変更による増加（ゲーミング）

*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 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、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

連結貸借対照表 要約



| (億円) | 【 資産の部 】 | | | 【 負債・純資産の部 】 | | | | |
|------|---------------|--------------|--------------|--------------|------------------|--------------|--------------|-------------|
| | 科目 | 2025年3月期末 | 2026年3月期末 | 増減 | 科目 | 2025年3月期末 | 2026年3月期末 | 増減 |
| | 現金・預金 | 2,003 | 1,533 | -470 | 支払手形・買掛金 | 235 | 174 | -61 |
| | 受取手形・売掛金・契約資産 | 526 | 675 | +149 | 短期借入金 | 75 | 75 | - |
| | 有価証券 | - | 5 | +5 | その他 | 631 | 842 | +211 |
| | 棚卸資産 | 936 | 1,109 | +173 | 流動負債 計 | 941 | 1,091 | +150 |
| | その他 | 422 | 425 | +3 | 社債 | 100 | 100 | - |
| | 流動資産 計 | 3,887 | 3,747 | -140 | 長期借入金 | 1,320 | 1,245 | -75 |
| | 有形固定資産 | 489 | 510 | +21 | その他 | 269 | 287 | +18 |
| | 無形固定資産 | 912 | 801 | -111 | 固定負債 計 | 1,689 | 1,632 | -57 |
| | 内、のれん | 301 | 145 | -156 | 負債合計 | 2,631 | 2,724 | +93 |
| | 内、商標権 | 448 | 453 | +5 | 株主資本 計 | 3,597 | 3,110 | -487 |
| | 投資有価証券 | 511 | 533 | +22 | その他の包括利益累計額合計 | 213 | 435 | +222 |
| | その他 | 648 | 682 | +34 | 非支配株主持分 | 0 | 0 | +0 |
| | 固定資産 計 | 2,560 | 2,526 | -34 | 純資産合計 | 3,816 | 3,549 | -267 |
| | 資産合計 | 6,447 | 6,273 | -174 | 負債及び純資産合計 | 6,447 | 6,273 | -174 |

主な増減要因

| | 2025年3月期末 | 2026年3月期末 | 増減 | | |
|-------------|-----------|-----------|-------|--------|--|
| 現金預金・現金同等物等 | 1,988 | 1,537 | -451 | (流動資産) | GAN・Stakelogicや自己株式取得などにより現預金減少、ゲーム開発に伴う仕掛品が増加 |
| 有利子負債 | 1,495 | 1,420 | -75 | (固定資産) | GANおよびStakelogicの連結開始の一方で、RovioおよびStakelogicののれん等の減損により無形固定資産が減少 |
| ネットキャッシュ | 493 | 117 | -376 | (純資産) | 当期純損失の計上、自己株式の取得、配当金支払い等により株主資本が減少 |
| 自己資本比率 | 59.1% | 56.5% | -2.6p | | |

(参考) 連結貸借対照表 (のれん・その他の無形資産残高)

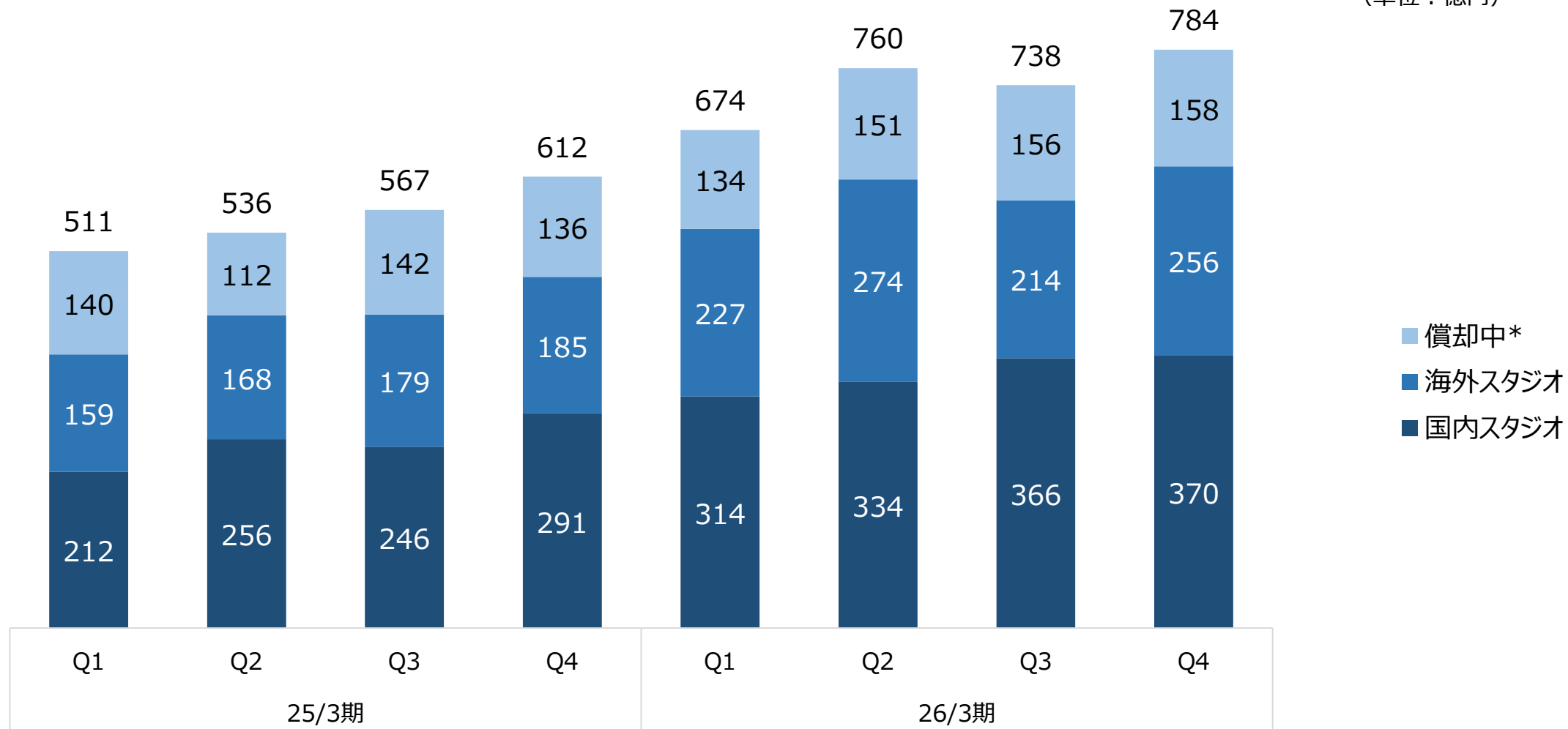
| のれん・その他の無形資産残高 | | 25/3期末 | 26/3期Q3末 | 26/3期Q4末 | 残償却期間 |
|----------------|-----------------|---------------------|---------------------|---------------------|--------|
| Rovio | のれん | 263億円 (181百万ユーロ) | — | — | — |
| | その他の無形資産 (商標権) | 448億円 (308百万ユーロ) | 450億円 (244百万ユーロ) | 443億円 (241百万ユーロ) | 20年5か月 |
| | その他の無形資産 (技術関連) | 48億円 (33百万ユーロ) | 45億円 (24百万ユーロ) | 43億円 (23百万ユーロ) | 7年5か月 |
| GAN | のれん | — | 172億円 (116百万USD) | 145億円 (92百万USD) | 9年3か月 |
| | その他の無形資産 (商標権) | — | — | 9億円 (6百万USD) | 9年3か月 |
| | その他の無形資産 (技術関連) | — | — | 26億円 (16百万USD) | 4年3か月 |
| | その他の無形資産 (顧客関連) | — | — | 9億円 (6百万USD) | 9年3か月 |
| Stakelogic | のれん | — | 180億円 (104百万ユーロ) | — | — |

※Stakelogicに関しては、26/3期末で減損損失を計上

※GANは取得原価の配分を完了

(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

連結キャッシュフロー

(単位：億円)

現金および
現金同等物残高

25/3期末

1,988

営業CF
+259

投資CF
-225

財務CF
-566

その他
+81

26/3期末

1,537

営業キャッシュフロー

+259

| | |
|-------------|------|
| 税金等調整前当期純損失 | -37 |
| 減価償却費 | +161 |
| 減損損失 | +546 |
| 売上債権の増加 | -116 |
| 棚卸資産の増加 | -183 |
| 法人税等の支払 | -110 |
| 法人税等の還付 | +80 |
| その他 | -82 |

投資キャッシュフロー

-225

| | |
|-------------|------|
| 出資金の分配による収入 | +110 |
| 子会社株式の取得 | -225 |
| その他 | -110 |

財務キャッシュフロー

-566

| | |
|----------|------|
| 長期借入金の返済 | -75 |
| 自己株式の取得 | -320 |
| 配当金の支払い | -115 |
| その他 | -56 |

02

セグメント別の実績/計画

- 現時点では製造・販売において大きな影響は発生していない
- 今後サプライチェーンの混乱により原材料・部材・梱包材等の価格の上昇、入手困難が見込まれる
- 情勢は流動的であるため影響は引き続き注視

| 影響が見込まれる領域 | 見込まれる事象 |
|------------|-----------------------------------|
| AM機器・玩具 | 原材料費・部材費の高騰、物流費の上昇、生産リードタイムの長期化、等 |
| 遊技機 | |
| ゲーミング機器 | |

※中東には直接的な販売先、主な拠点はない

| (億円) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3期 通期計画 |
|-----------------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 3,215 | 3,266 | 3,570 |
| コンシューマ | 2,168 | 2,199 | 2,460 |
| 映像 | 280 | 284 | 290 |
| AM&TOY | 766 | 781 | 820 |
| 営業利益 | 408 | 324 | 425 |
| コンシューマ | 281 | 192 | 300 |
| 映像 | 88 | 76 | 55 |
| AM&TOY | 38 | 56 | 70 |
| 経常利益 | 418 | 344 | 435 |
| 中期計画指標 | | | |
| 調整後EBITDA | 481 | 133 | 525 |
| フルゲーム売上高 | 764 | 672 | 953 |
| 新作 | 335 | 298 | 556 |
| リピート | 428 | 374 | 397 |
| F2P売上高 | 471 | 537 | 584 |
| フルゲーム販売本数 (万本) | 3,145 | 2,295 | 2,506 |
| 新作 | 657 | 566 | 645 |
| リピート | 2,487 | 1,728 | 1,861 |

26/3期 実績

➤ 25/3期比 増収減益

- フルゲーム、F2Pの一部新作、Rovioが軟調 (CS)
- F2P既存タイトル、サブスク*、DLC* (以上、CS) および映像分野は堅調
- ライセンス収入が期を通して順調に成長 (CS)

27/3期 計画

➤ 26/3期比 増収増益を計画

- 主力IPフルゲーム新作タイトルを4本投入 (CS)
- 26/3期投入のF2Pタイトルが通期で貢献 (CS)
- ライセンス収入の成長を見込む (CS)
- プライス景品の販売強化 (AM)

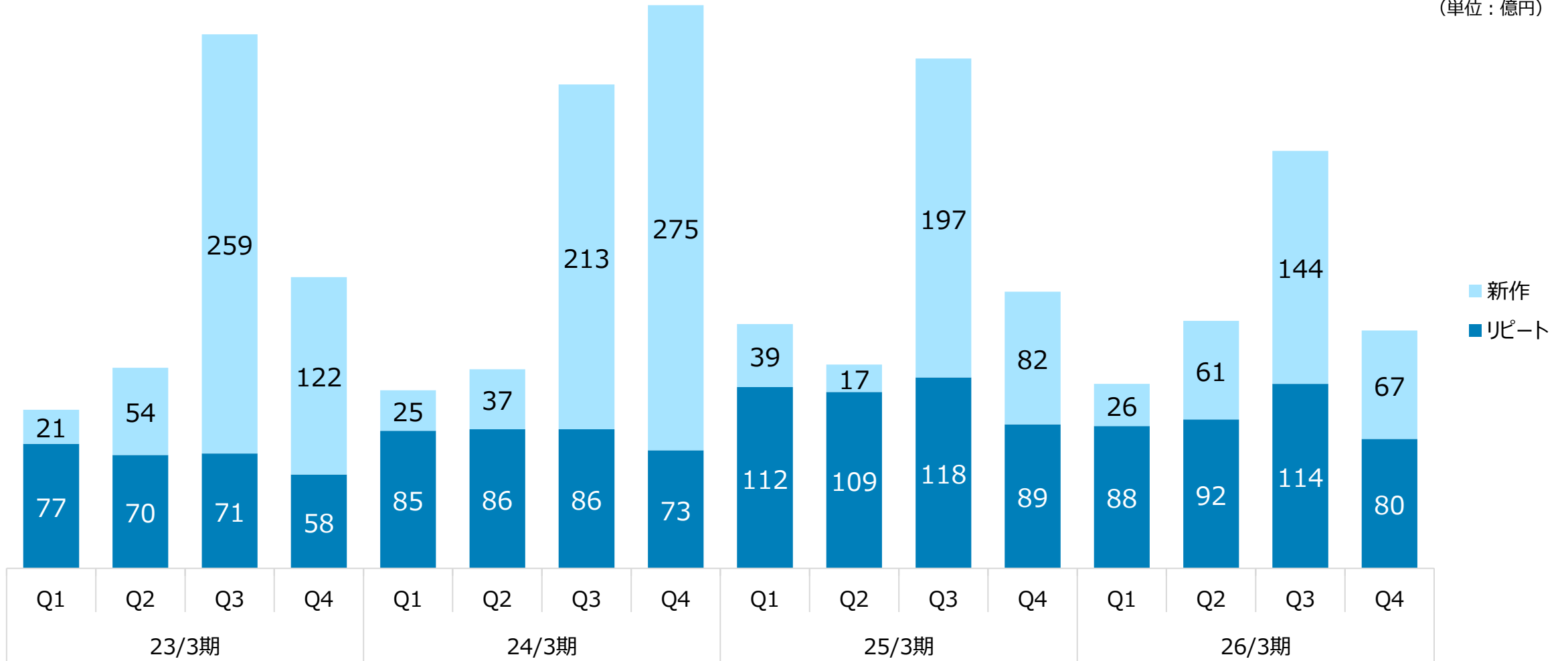
* サブスク=サブスクリプションサービス対応
DLC=ダウンロードコンテンツ

(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

| | | 26/3期 実績 | 27/3期 計画 |
|--------|-------|---|---|
| コンシューマ | フルゲーム | <ul style="list-style-type: none"> 新作、リピートともに販売が想定を下回る | <ul style="list-style-type: none"> 主力IPの新作タイトルを4本投入 リピートタイトルは26/3期並みの販売を見込む |
| | F2P | <ul style="list-style-type: none"> 新作2タイトルが想定を下回る 既存タイトルは堅調に推移 | <ul style="list-style-type: none"> 26/3期投入タイトルが通期で貢献 既存タイトルの運営強化 |
| | その他 | <ul style="list-style-type: none"> Rovioが低調 ライセンス収入が増加 DLC、サブスク対応等の収入を計上 | <ul style="list-style-type: none"> 『アングリーバード2』の継続的なアップデートの実施 ライセンス収入の成長が継続 |
| 映像 | | <ul style="list-style-type: none"> 映像販売等に関する収入を計上 引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上 | <ul style="list-style-type: none"> 「ソニック」、「アングリーバード」IPの映画が公開予定 ソニック映画の配分収入、映像販売等に関する収入を計上 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』が公開 |
| AM&TOY | AM | <ul style="list-style-type: none"> AM機器は堅調 プライズ景品の販売が軟調 | <ul style="list-style-type: none"> プライズカテゴリーを中心に販売 キッズ向け等複数の新規タイトルを投入 |
| | TOY | <ul style="list-style-type: none"> 定番製品等を販売 アンパンマン関連施設での物販が好調 | <ul style="list-style-type: none"> 定番製品を中心に販売 |

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



主要新作タイトル_販売/公開スケジュール (コンシューマ)

| ~26/3期 | | 今後の予定 | | |
|-----------------|--|---|--|-------------------------------|
| コンシューマ フルゲーム | RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚 (25/6/19) | 龍が如く 極3 / 龍が如く3 外伝 Dark Ties (26/2/12) | STRANGER THAN HEAVEN (今冬発売) | クレイジータクシー (仮、リリース時期未定) |
| | SHINOBI 復讐の斬撃 (25/8/29) | | ペルソナ4 リバイバル (リリース時期未定) | ゴールデンアックス (仮、リリース時期未定) |
| | ソニックレーシング クロスワールド (25/9/25) | | トータルウォー : ウォーハンマー40,000 (リリース時期未定) | ジェットセットラジオ (仮、リリース時期未定) |
| | ペルソナ3 リロード*1 (25/10/23) | | トータルウォー : メディーバル3 (リリース時期未定) | ベア・ナックル (仮、リリース時期未定) |
| | Football Manager 26 (25/11/5) | | New VIRTUA FIGHTER Project (仮、リリース時期未定) | ALIEN: ISOLATION (仮、リリース時期未定) |
| F2P | ペルソナ5: The Phantom X*2 (25/6/26) | | | |
| | ソニックランブル パーティ (25/11/5) | | | |
| | プロサッカークラブをつくろう! 2026 (26/1/22) | | | |

*1 PS5®, PS4®, Xbox Series X|S、PC版等は販売中

*2 中国、韓国、繁体字圏は24/4からパーフェクトワールドより提供

※今後の予定は発表済みタイトルのみ記載

主要新作タイトル_販売/公開スケジュール (映像、AM & TOY)

| | ~26/3期 | | 今後の予定 | |
|----------|---|-----------------------------------|---|--|
| 映像 | 劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像 (フラッシュバック)』 (25/4/18) | 刃牙道 (26/2/26) | 逃がした魚は大きかったが釣りあげた魚が大きすぎた件 (26/4/1) | The Angry Birds Movie 3 (原題) (26/12/23*2) |
| | 劇場版『それいけ! アンパンマン チャボンのヒーロー!』 (25/6/27) | | Dr.STONE SCIENCE FUTURE TVアニメ第4期第3クール (26/4/2) | ゴールデンアックス (仮、リリース時期未定) |
| | LUPIN THE IIIRD THE MOVIE 不死身の血族 (25/6/27) | | 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』 (26/4/10) | SHINOBI (仮、リリース時期未定) |
| | Dr.STONE SCIENCE FUTURE (第2クール) (25/7/10) | | 劇場版『それいけ! アンパンマン パンタンと約束の星』 (26/6/26) | ベア・ナックル (仮、リリース時期未定) |
| | SAKAMOTO DAYS (第2クール) (25/7/14) | | アオのハコ Season2 (26/10/4) | エターナルチャンピオンズ (仮、リリース時期未定) |
| | 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 (25/10/6) | | 魔法騎士レイアース (26年10月) | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (仮、リリース時期未定) |
| AM & TOY | パウ・パトロール チェイスといっしょ (25/4/17) | UFO CATCHER TRIPLE 2 (26/2/12) | パウ・パトロール マーシャルといっしょ (26/夏) | おさるのジョージ ウキっとDRIVE (26/夏) |
| | UFO CATCHER TRIPLE TWIN 2 (25/7/10) | StarHorseParty (26/3/3) | おさるのジョージ ウキっとCARNIVAL (26/夏) | モグリアテール (26/夏) |
| | 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! ことばずかん15周年記念BOX (25/7/31) | | | |
| | | | | |

*1、*2: 日付は北米での封切日、その他地域については未定
 ※今後の予定は発表済みタイトルのみ記載

| (億円) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3期 通期計画 |
|------------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 971 | 1,320 | 1,155 |
| パチスロ | 410 | 753 | 672 |
| パチンコ | 454 | 443 | 360 |
| その他/消去等 | 107 | 124 | 123 |
| 営業利益 | 200 | 321 | 240 |
| 経常利益 | 209 | 333 | 250 |
| 中期計画指標 | | | |
| 調整後EBITDA | 242 | 337 | 275 |
| パチスロ | | | |
| タイトル数 | 8タイトル | 5タイトル | 10タイトル |
| 販売台数(台) | 86,641 | 135,702 | 139,000 |
| うち筐体販売 | - | 132,617 | 106,000 |
| うちユニット販売 | - | 3,085 | 33,000 |
| パチンコ | | | |
| タイトル数 | 8タイトル | 5タイトル | 5タイトル |
| 販売台数(台) | 99,889 | 97,728 | 84,000 |
| うち本体販売 | 61,925 | 73,764 | 69,000 |
| うち盤面販売 | 37,964 | 23,964 | 15,000 |

※新シリーズを1タイトルとしてカウント
(前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない)

26/3期 実績

➤ 25/3期比 増収増益

- パチスロを中心に主カタイトルおよび新規IPタイトルの販売が好調
- 主な販売タイトル：
『スマスロ 東京リベンジャーズ』
『スマスロ 北斗の拳 転生の章2』
『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』等

27/3期 計画

➤ 26/3期比 減収減益を見込む

- 主カタイトル減少による反動減
- 部材費等高騰による原価増
- パチスロ：ユニット販売の本格展開に伴う販売単価低減
- パチンコ：市場の販売台数の減衰を見込み、台数減

➤ 主カタイトルのほか、遊技機化初のIPタイトルを複数投入予定

主要新作タイトル_販売スケジュール

~26/3期 Q4

27/3期 Q1~

パチスロ

スマスロ 東京リベンジャーズ
(25年9月)

スマスロ 北斗の拳 転生の章2
(26年1月)

A-SLOT+ 異世界かるてっと BT
(26年4月)

スマスロ 化物語
(25年12月)

スマスロ 攻殻機動隊
(26年2月)

スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER
(26年5月)

スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦
(26年3月)

パチンコ

e 東京リベンジャーズ
(25年7月)

e 盾の勇者の成り上がり アルティメット199ver.
(26年1月) ※スベック替え

e 終末のワルキューレ
(26年4月)

e 北斗の拳11 暴凶星
(25年12月)

e 真・北斗無双 第5章 夢幻闘双
(26年2月) ※スベック替え

e 化物語 鬼99ver.
(26年6月) ※スベック替え

e 甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然
(26年3月)

e 東京リベンジャーズ 星夜決戦編
(26年7月) ※スベック替え

| (億円) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 | 27/3期 通期計画 |
|------------------------------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 54 | 253 | 345 |
| ゲーミング機器販売 | 58 | 83 | 91 |
| GAN ^{*1} | - | 145 | 228 |
| (内B2B) | - | 21 | 32 |
| (内B2C) | - | 124 | 196 |
| Stakelogic ^{*1} | - | 22 | 26 |
| 営業利益 | -7 | -72 | -100 |
| ゲーミング機器販売 | 10 | 16 | 4 |
| GAN ^{*1} | - | -27 | -32 |
| Stakelogic ^{*1} | - | -15 | -16 |
| のれん償却費 | - | -33 | -23 |
| その他共通コスト ^{*2} /消去等 | -17 | -14 | -33 |
| 持分法取込額 (パラダイスセガサミー ^{*3}) | 32 | 45 | 20 |
| 経常利益 | 21 | -8 | -80 |
| 中期計画指標 | | | |
| 調整後EBITDA | 10 | -184 | -40 |

26/3期 実績

- **買収2社の連結開始により25/3期比 増収、損失計上**
- **既存事業は増収増益**
 - ゲーミング機器販売：主力シリーズのビデオスロット販売好調
 - パラダイスセガサミー：持分法取込額は過去最高を記録

27/3期 計画

- **成長基盤構築に向けた先行投資により損失幅拡大**
 - ゲーミング機器販売：主力シリーズ中心に販売拡大
 - 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
 - 米国でのB2Bソリューション提供に向けた基盤整備

*1: GANおよびStakelogicは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上。

26年3月期は25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へは3か月遅れで計上。現地会計基準。

(参考) パラダイスセガサミー

| (億ウォン) | 25/3期 通期実績 | 26/3期 通期実績 |
|---------------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 5,393 | 5,974 |
| カジノ | 4,150 | 4,796 |
| ホテル | 1,023 | 966 |
| その他 | 219 | 212 |
| 売上原価 | 4,029 | 4,290 |
| カジノ | 2,353 | 2,609 |
| ホテル | 1,237 | 1,309 |
| その他 | 439 | 372 |
| 売上総利益 | 1,363 | 1,684 |
| 販売費及び一般管理費 | 616 | 660 |
| 営業利益 | 746 | 1,025 |
| EBITDA | 1,164 | 1,383 |
| 純利益 | 722 | 1,042 |
| カジノ来場者数 (千人) | 363 | 434 |

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) | 32 | 45 |
|-------------------------|-----------|-----------|

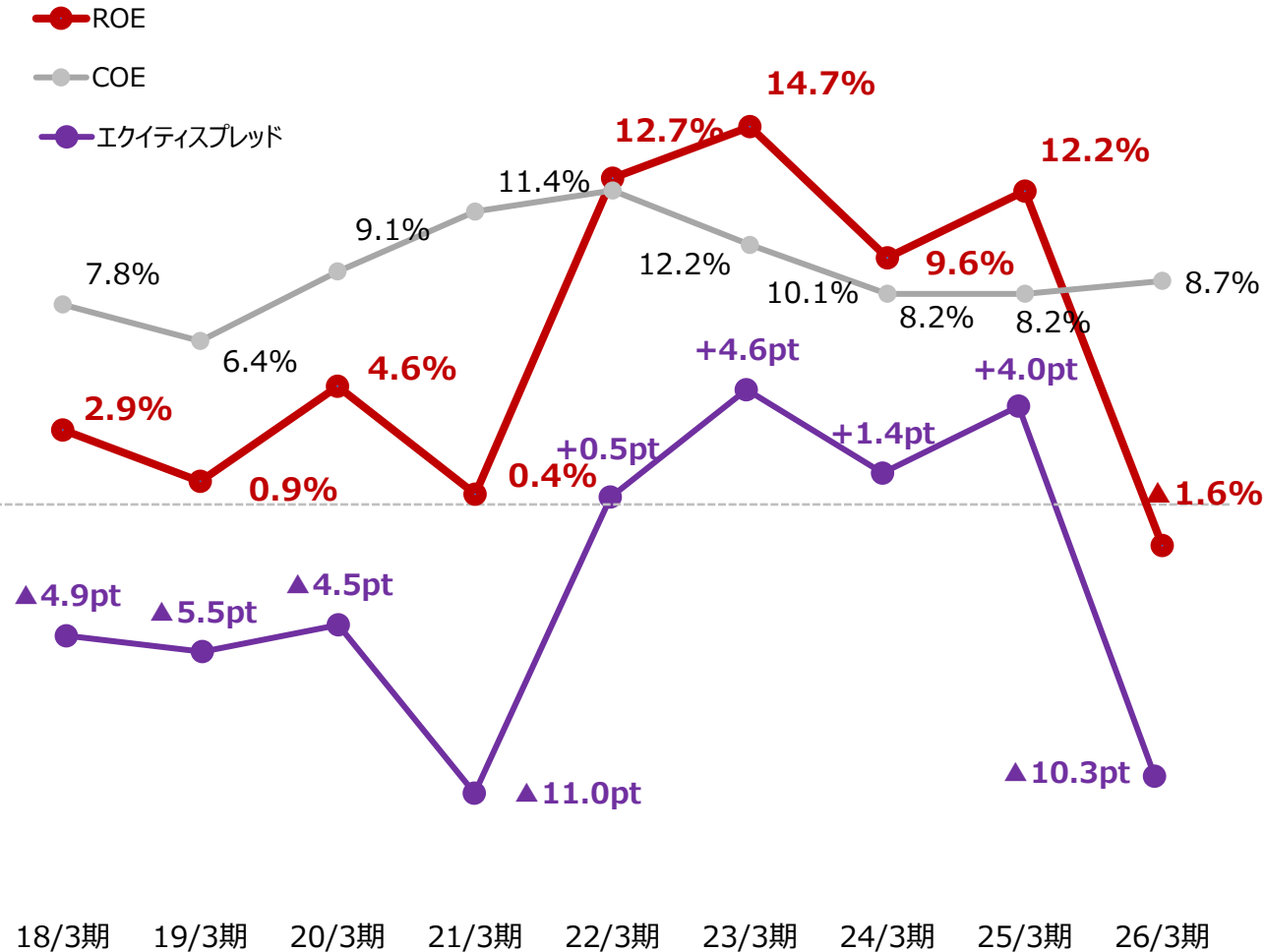
26/3期 実績

➤ 売上高、各段階利益は過去最高を記録

- カジノ売上は、日本人VIP客・Mass客が牽引し、開業以来最高を記録
- ホテル売上は、稼働率・客室単価が高水準を維持し、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および納税還付金の影響により、持分法取込額は想定を上回る

※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

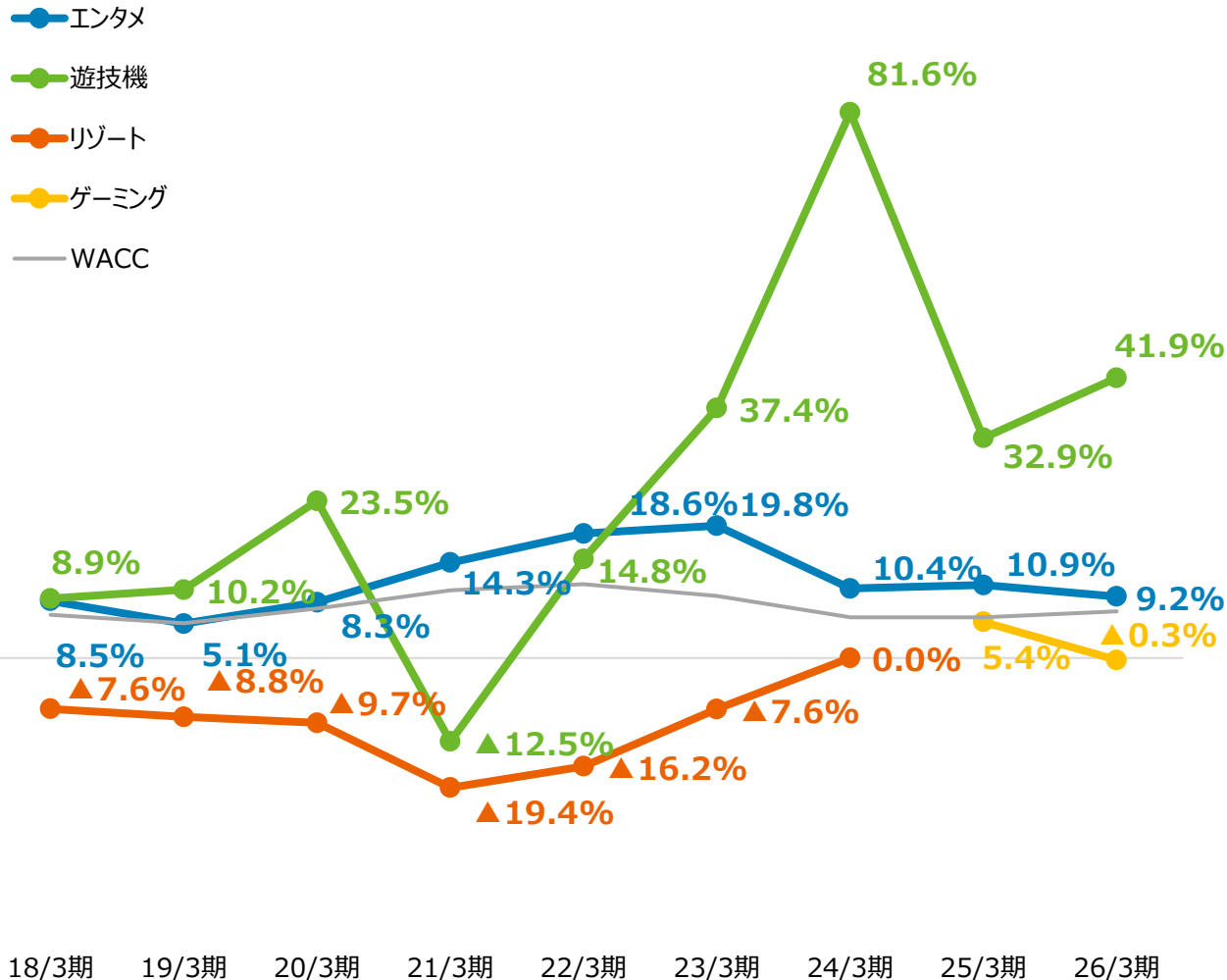
【ROE・COE・エクイティスプレッド 推移】



- 当期純損失計上によりROE低下
- ROE低下に伴いエクイティスプレッドもネガティブに

※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

【事業別ROIC推移】



・エンタテインメントコンテンツ事業

- ✓ ROICは一定の水準で推移
- ✓ Rovioの減損により投下資本が減少

・遊技機事業

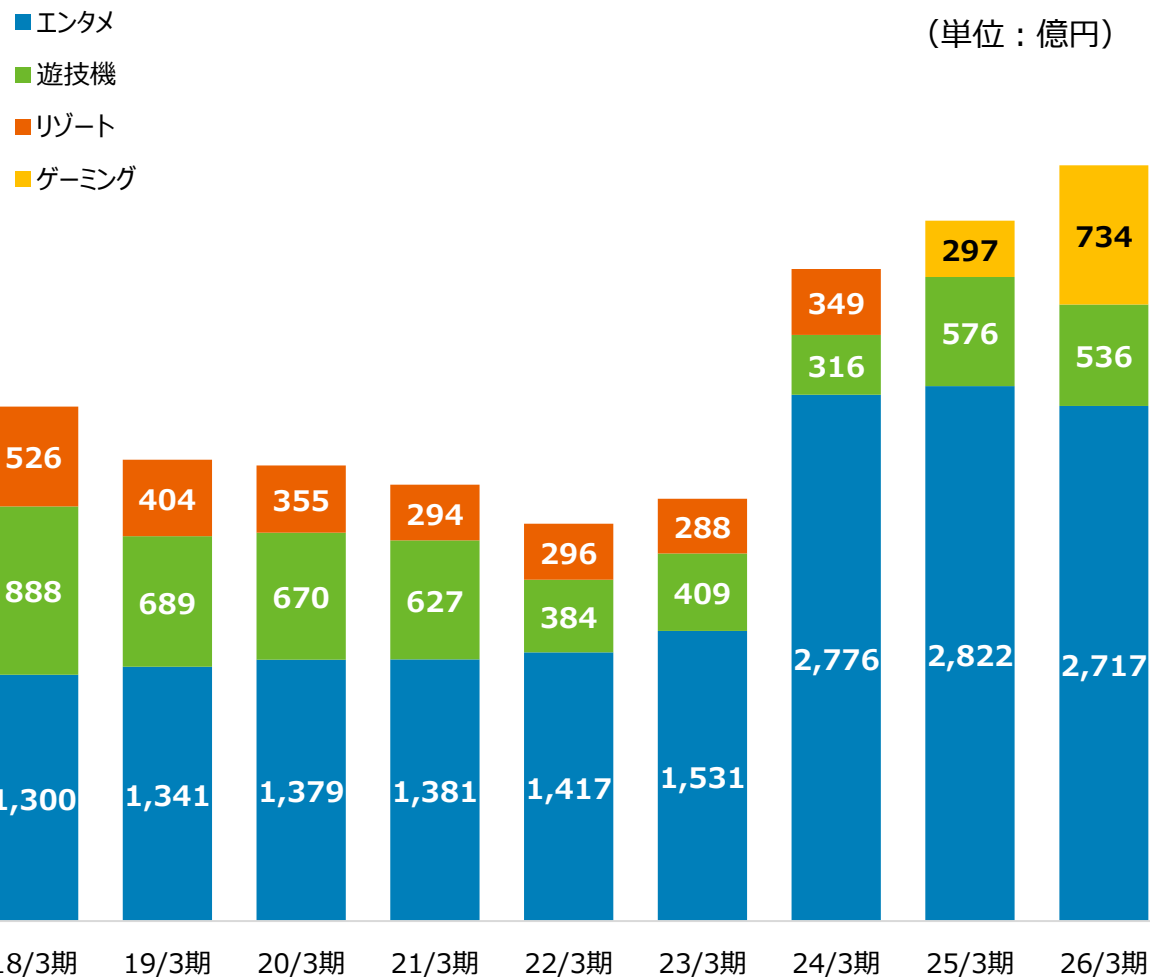
- ✓ 利益回復の一方投下資本は減少し、ROIC大幅回復
- ✓ 引き続き高水準で推移

・ゲーミング事業

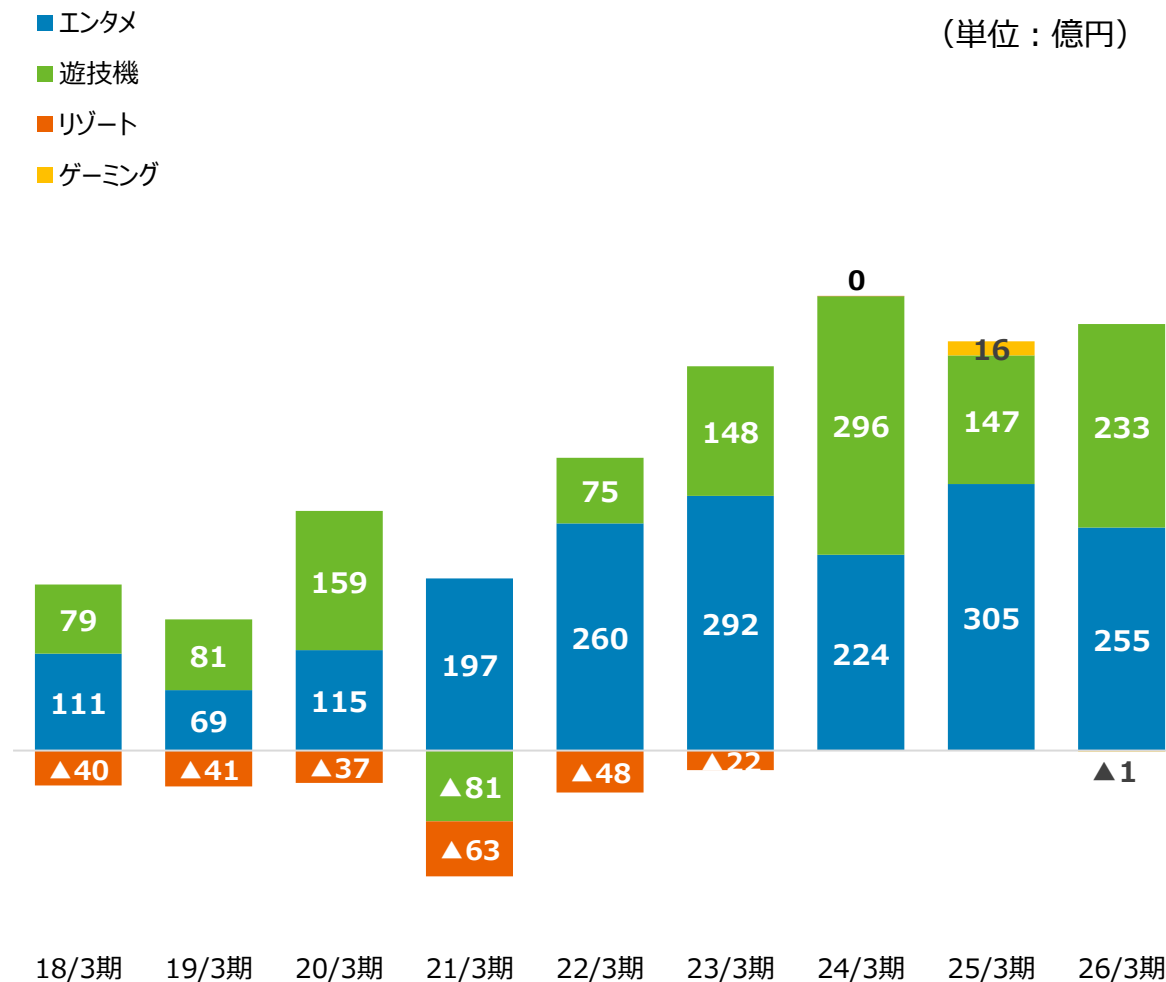
- ✓ 2社の買収に伴う投下資本の増加等によりROIC低下

事業別投下資本・調整後利益 26/3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)
 ※リゾート、ゲーミングの投下資本には関係会社株式を含む

(再掲) キャピタルアロケーション方針の見直し (26/2/13公表)

キャピタルアロケーション

(24年5月公表)

<キャッシュ原資>

営業CF創出
(25/3期～
27/3期累計)
約1,900億円

※成長領域への
開発投資控除前

現預金
(24/3期末)
約2,200億円

運転資金
(24/3期末)
約700億円

<現中計期間での配分イメージ>

**CS分野への
開発投資**
1,200億円+

GAN買収 149億円
Stakelogic買収
213億円

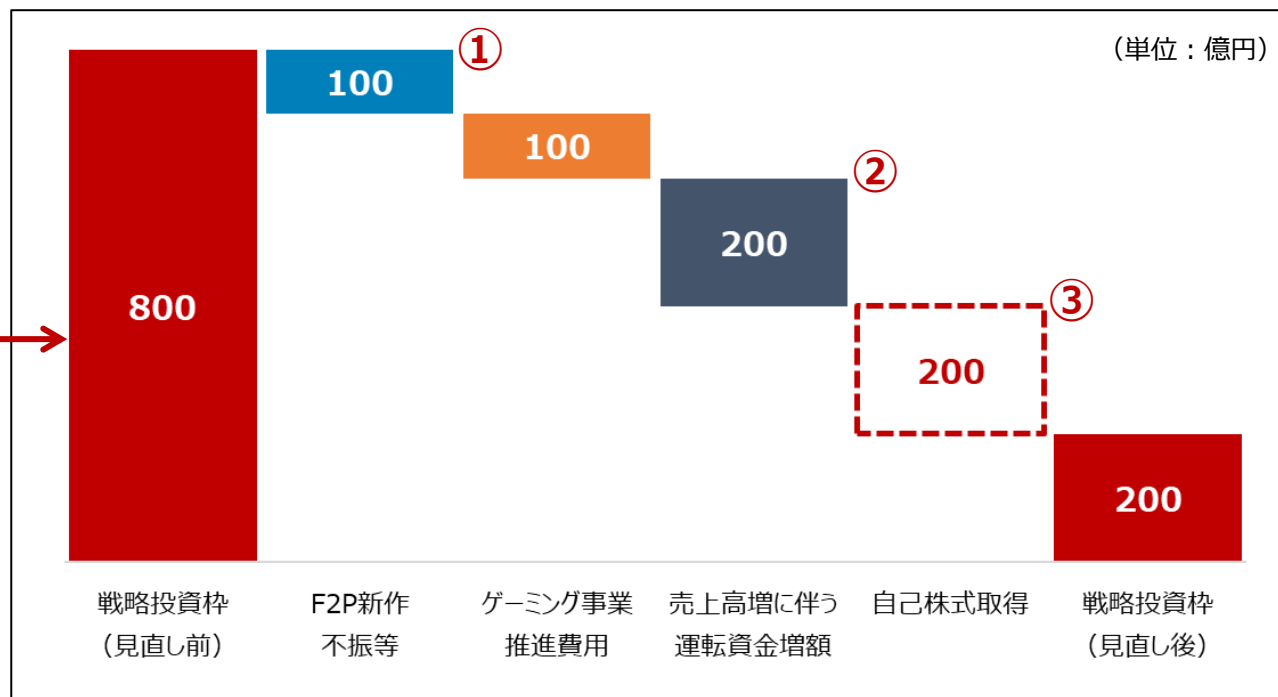
**成長
投資**

戦略投資
800億円+

株主還元

その他投資CF、借入返済

運転資金



【見直しのポイント】

- ① F2P新作の不振等による営業CFの減少
- ② ゲーミング事業2社買収に伴う売上高増加により運転資金を増額
- ③ 大型M&Aを凍結し、自己株式を取得、戦略投資枠を見直し

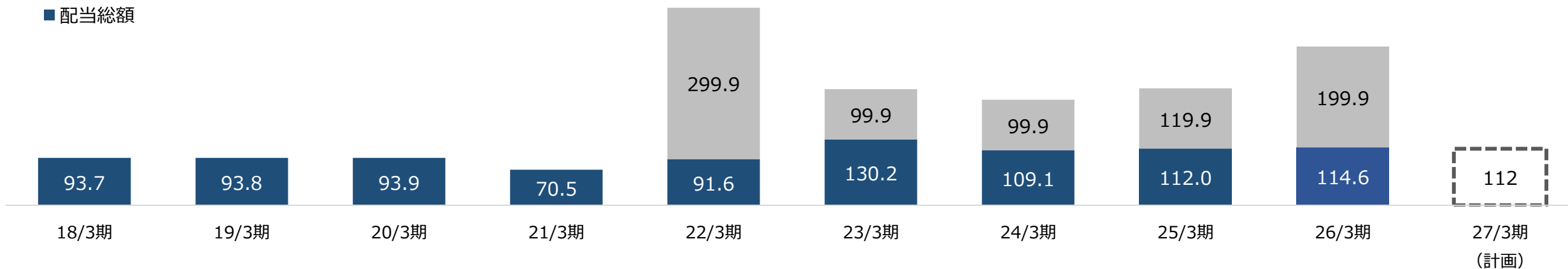
株主還元 26/3期実績と27/3期計画

【株主還元額の推移】

■ 自己株式取得額

■ 配当総額

(単位：億円)



| | 18/3期 | 19/3期 | 20/3期 | 21/3期 | 22/3期 | 23/3期 | 24/3期 | 25/3期 | 26/3期 | 27/3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} | 314.5億円^{*5} | 約112億円^{*6} |
| 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 | 中間：27円 期末：28円 |
| DOE ^{*7} | 3.0% | 3.1% | 3.1% | 2.4% | 3.1% | 4.2% | 3.3% | 3.0% | 3.1% | 3.0%以上 |
| 総還元性向 ^{*8} | 105% | 355% | 68% | 553% | 106% | 50% | 63.3% | 51.5% | -^{*9} | 50%以上 |

^{*1} 自己株式の取得期間は、21/11/9～22/4/19 ^{*2} 自己株式の取得期間は、23/5/1～23/12/22 ^{*3} 自己株式の取得期間は、24/9/2～24/9/20

^{*4} 株主還元額には、役員報酬BIP信託口および株式付与ESOP信託口に対する配当金支払額を含んでおります。DOEおよび総還元性向は、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、25/6/2～25/6/20

^{*5} 自己株式取得期間は、26/2/16～26/3/23。戦略投資枠の見直しに伴う自己株取得の199.9億円を加味しています。

^{*6} 期初の配当予想は暫定的にDOE3%の基準で算出する事から、27/3期の配当予想は、通期で1株当たり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。総還元性向50%で算出した場合、本日公表の27/3期業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益は325億円であることから、この場合の還元額は約162億円。※実際の株主還元額および還元手法は、業績の進捗等によって変動する可能性があります。

^{*7} DOE（株主資本配当率）= 配当額 / 純資産

^{*8} 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

^{*9} 当期純損失のため

03

27/3期の取り組み

現中期計画

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

着地見込み

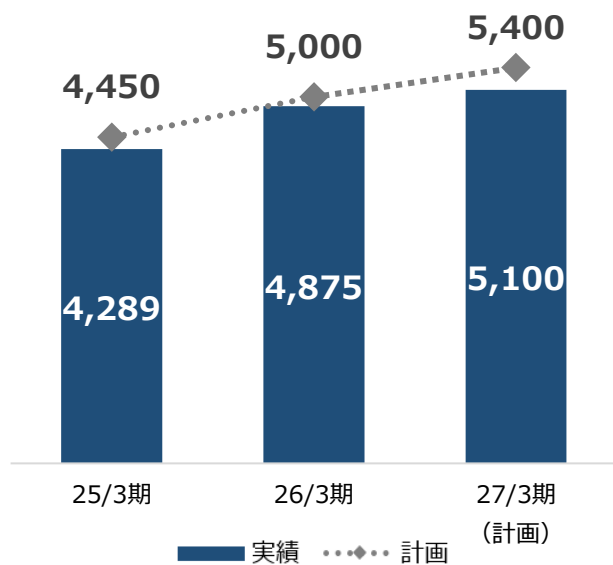
25/3期-27/3期 3か年累計
調整後EBITDA **1,425**億円超

25/3期-27/3期 3か年平均
ROE **6.5%**
(25/3期 12.2%, 26/3期 Δ 1.6%, 27/3期 8.9%)



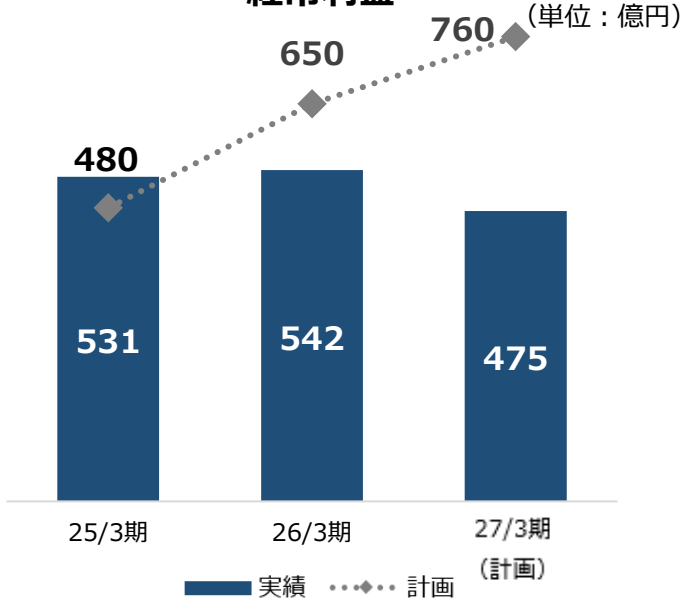
売上高

(単位：億円)



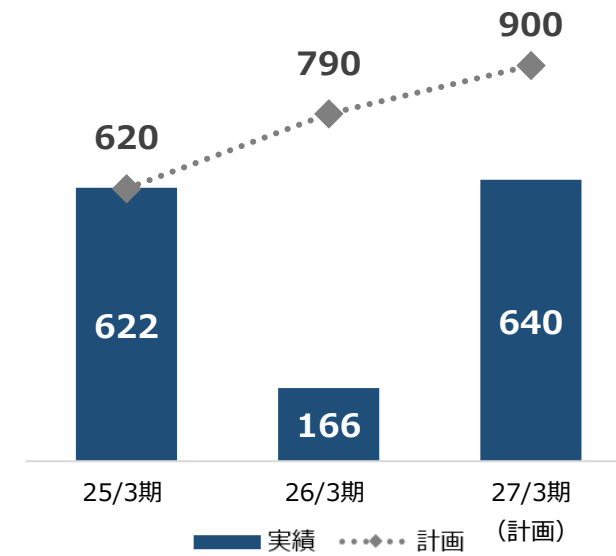
経常利益

(単位：億円)



調整後EBITDA

(単位：億円)



| | 当初計画と見込み | 成果・課題 |
|------------------------------|--|--|
| エンタテインメント コンテンツ事業 | 調整後EBITDA (3か年累計) ✓ 計画 : 1,800億円超 ✓ 見込み : 1,073億円 | <ul style="list-style-type: none">● 国内スタジオを中心とした開発力の向上● ライセンスアウト関連事業の伸長● フルゲームの「売る力」に課題● グローバル市場向け新作F2Pタイトルの投入遅延・不振● Rovioの減損損失の計上 |
| 遊技機事業 | 調整後EBITDA (3か年累計) ✓ 計画 : 900億円超 ✓ 見込み : 859億円 | <ul style="list-style-type: none">● 着実な利益創出● 複数のヒットタイトルを創出● 新型筐体の投入を開始 |
| ゲーミング事業 | 調整後EBITDA (3か年累計) ✓ 計画 : プラス* ✓ 見込み : -219億円 <small>* 計画にはGAN、Stakelogicの買収影響を除く</small> | <ul style="list-style-type: none">● ヒットタイトルの創出● パラダイスセガサミーの成長● オンラインゲーミング事業進出に向けた買収実施● Stakelogicの減損損失の計上 |

エンタテインメントコンテンツ事業

➤ GaaS* (F2P) の戦略的位置づけの見直しを実施

26/3期までの進捗

- 26/3期におけるF2P新作が苦戦
 - ・ 『ソニックランブル パーティ』の不振
 - ・ Rovioとの協業による経済価値創出には至らず
 - ・ 一部タイトルの投入遅れ
(25/3期予定⇒26/3期)
- Super Gameは中止を決定
 - ※開発中止に伴う追加コストの発生はなし



今後の方針

- 中長期成長の柱から、位置づけを見直し (F2Pの優先順位を劣後)
 - ・ F2Pの開発人員の一部 (100名超) を主力IPを中心とするフルゲーム開発へ移管済み
- グローバルGaaSへの取り組みはRovioが継続も、まずは再建に注力

*GaaS : 「Game as a Service」の略

➤ 戦略・テクノロジー・組織を軸に、未来に向けた変革を推進

グローバルパブリッシング
データドリブンでの「売る力」の強化

変革に向けた 3つの重点テーマ

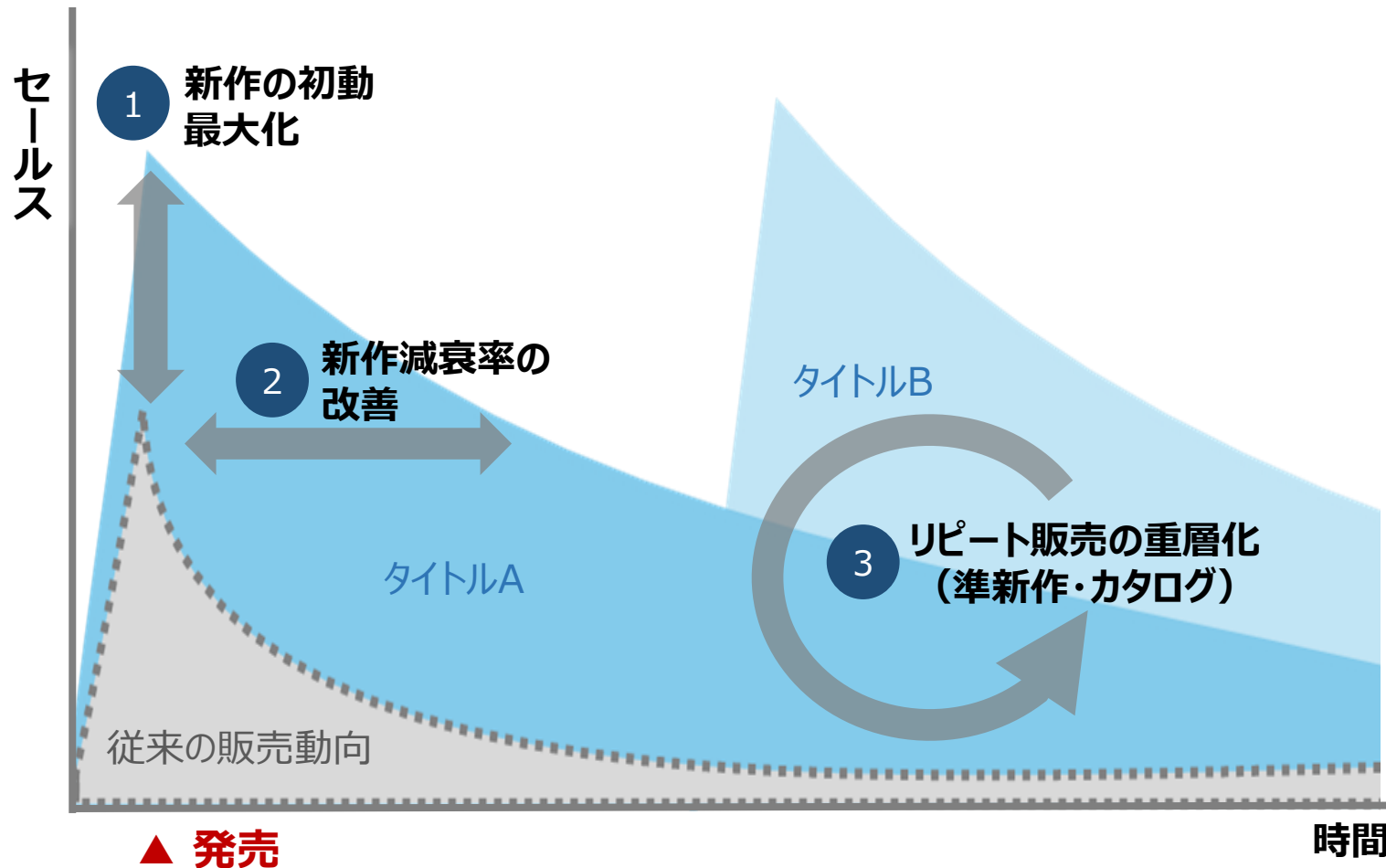
マーケティング・
販売戦略

データ・
テクノロジー

組織・
プロセス

- **【マーケティング・販売戦略】 KPI設計**
 - グローバル共通のKPIと、管理ルールを導入し、全体最適を推進
 - グローバル共通ルールとローカルの裁量範囲を明確に定義
- **【データ・テクノロジー】 グローバル統合基盤**
 - 地域毎に分散していたデータ資産を統合し、経営・事業資産として再定義
 - グローバル横断で活用可能な分析基盤の構築と、投資効果の最適化
- **【組織・プロセス】 PDCA高速化**
 - データ・テクノロジーを活用した意思決定・業務プロセス転換と現場への浸透
 - ✓ AI等の活用による分析・業務負荷の軽減と、プロセスの効率化
 - ✓ 属人的な判断や実務を標準化することで、再現性ある運用体制へ移行

デジタルセールス・マーケティングにおける課題認識 (イメージ)



- ①～③のそれぞれの観点からデータを分析し、その最大化のためのKPIを設定 (現状策定中)
- 27/3期の主力タイトルから順次始動

(参考) 27/3期タイトルラインナップ

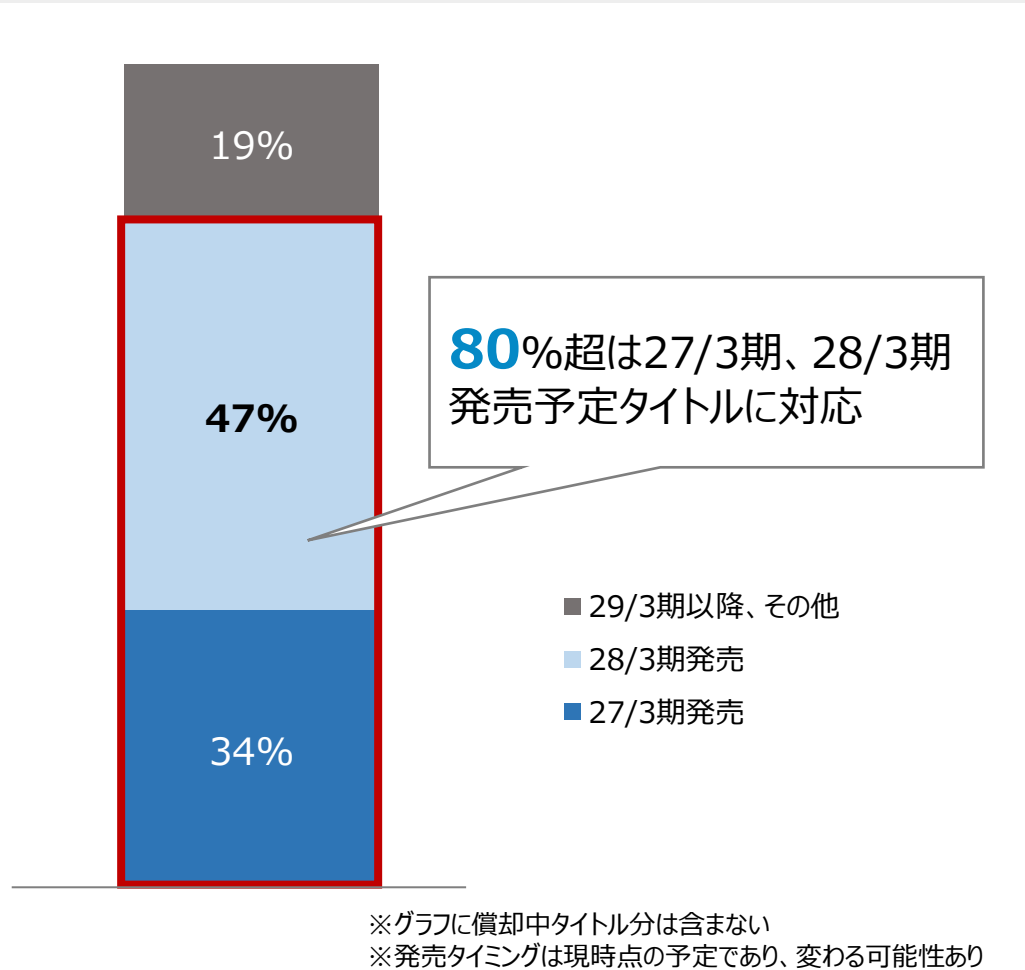


STRANGER THAN HEAVEN

(今冬発売)

「RGGスタジオ」最新作 / マルチプラットフォーム、全世界同時発売

コンテンツ制作費 B/S残高 (26/3末時点、コンシューマ分野)

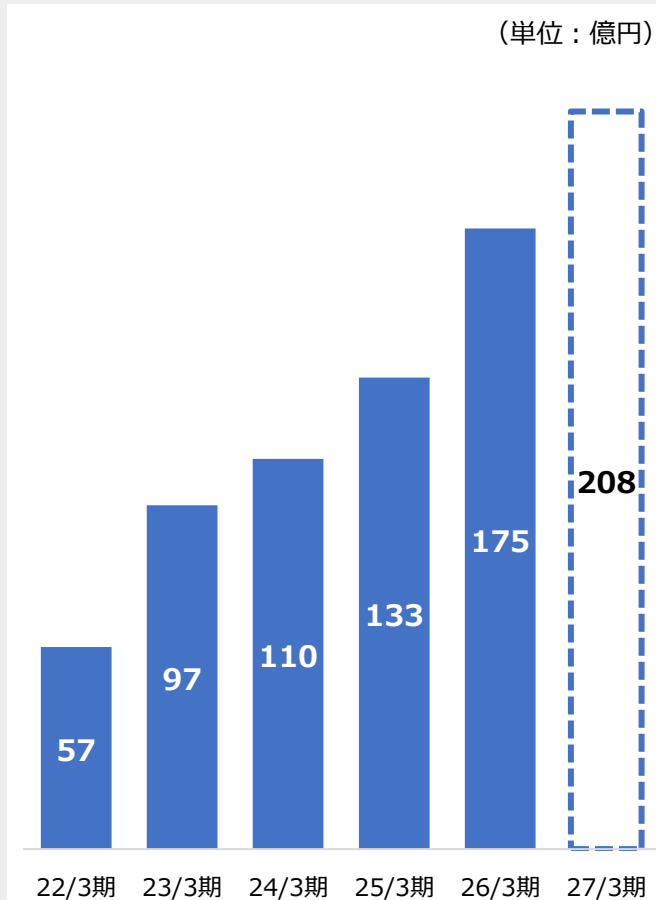
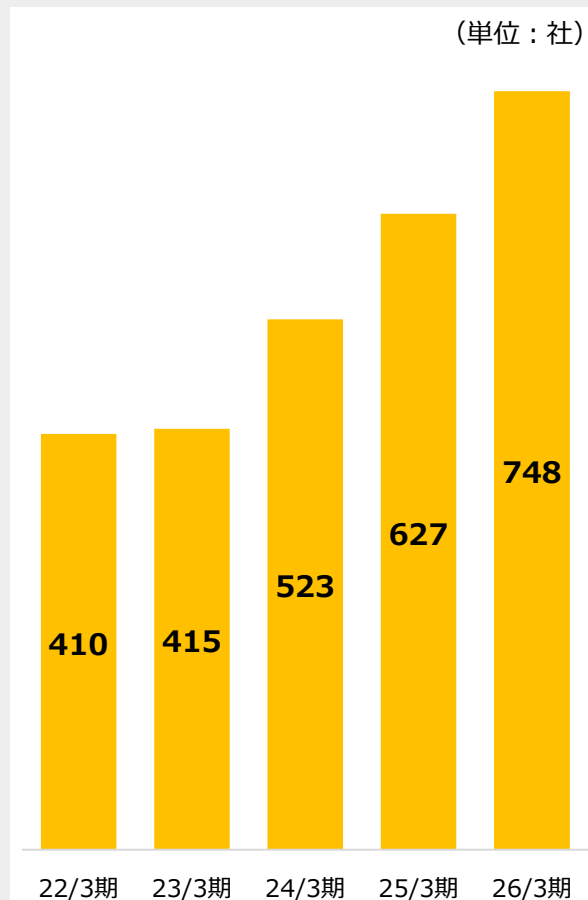


➤ 足元のコンテンツ制作費 B/S残高は、27/3期、28/3期発売分が中心

- 主力IPを活用したフルゲーム新作を各期で発売予定
 - 27/3期：4タイトル他
 - 28/3期：4タイトル以上
 - 29/3期以降：主力IPが中心
- 全体のうち、海外スタジオ開発分は39%

ライセンサー社数*1推移

ライセンス収入推移*2



➤ ライセンスアウト関連事業は継続的に成長

26/3期実績

- ソニックIPを中心に持続的な成長を実現

27/3期計画

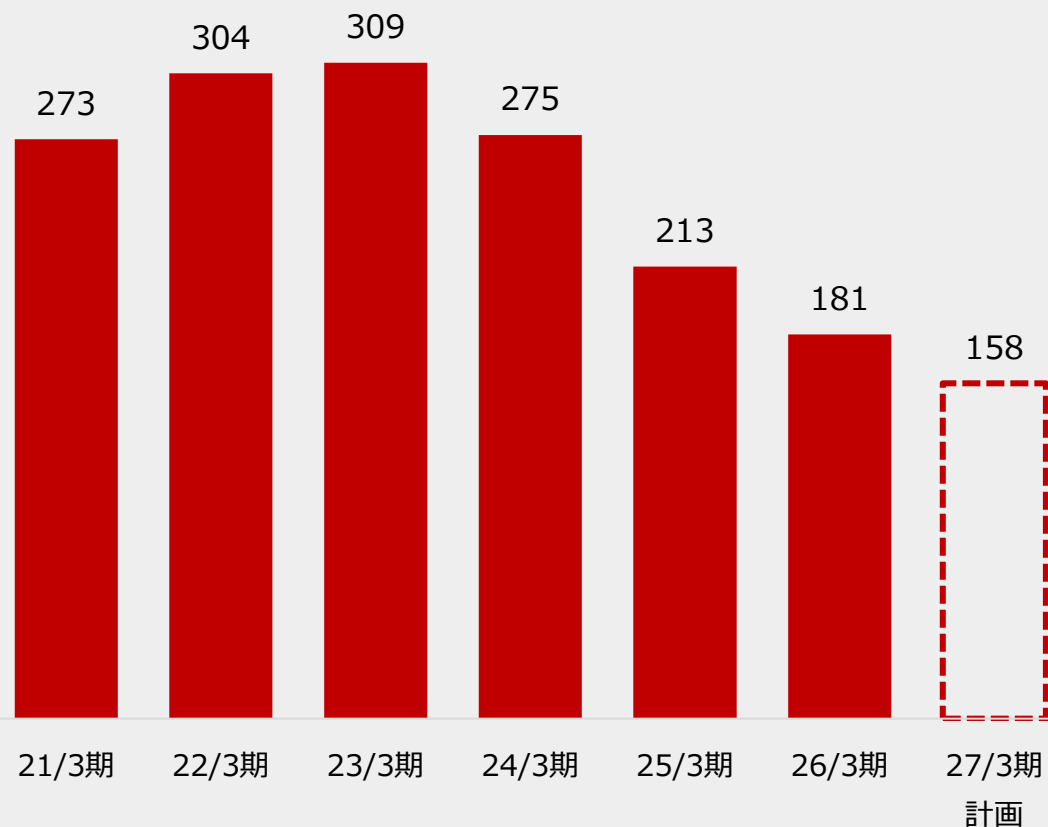
- 「アングリーバード」IPによる売上貢献を織り込み
- 映画公開を契機に「ソニック」「アングリーバード」IP関連ライセンスアウトの成長を見込む
 - The Angry Birds Movie 3 (26/12/23)
 - Sonic the Hedgehog 4 (27/3/19)
- ソニック以外の主力IP売上についても成長を見込む

*1 ライセンサー社数は、その期に売上を計上した取引先数

*2 ソニック映画の配分収入は含みません

Rovioの売上高推移

(単位：百万ユーロ)



➤ 着実な収益確保を目指す

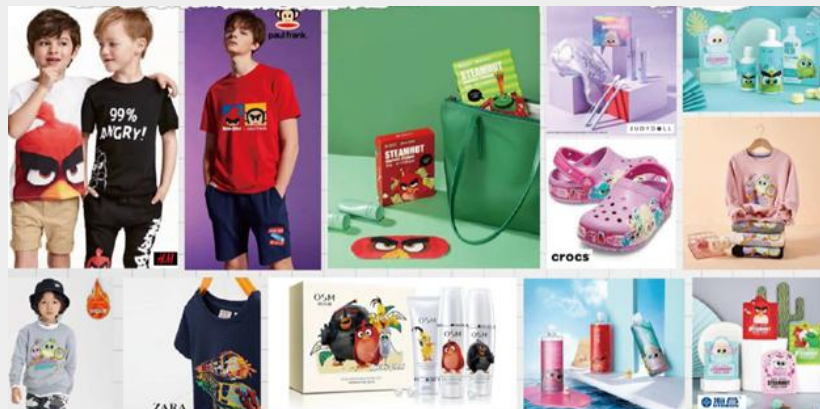
- 保守的な計画のもと着実な収益改善を図る
- 主力IP「アングリーバード」に集中し、ゲーム、ライセンスアウト等の取り組みを進行
- 『アングリーバード2』の売上高は減収トレンドに歯止め



Angry Birds 2
(2027/3期中)



The Angry Birds
Movie 3 (原題) (26/12/23)



関連商品イメージ

➤ 多面的な展開を通して「アングリーバード」IPの拡大を目指す

ゲーム (F2P)

- 「アングリーバード」IPタイトルの展開拡大
 - 『アングリーバード2』の中国本土での配信開始を予定
 - 「アングリーバード」IPの複数タイトルを今期中投入予定
 - 「アングリーバード」映画第三弾と各タイトルとの連動施策実施

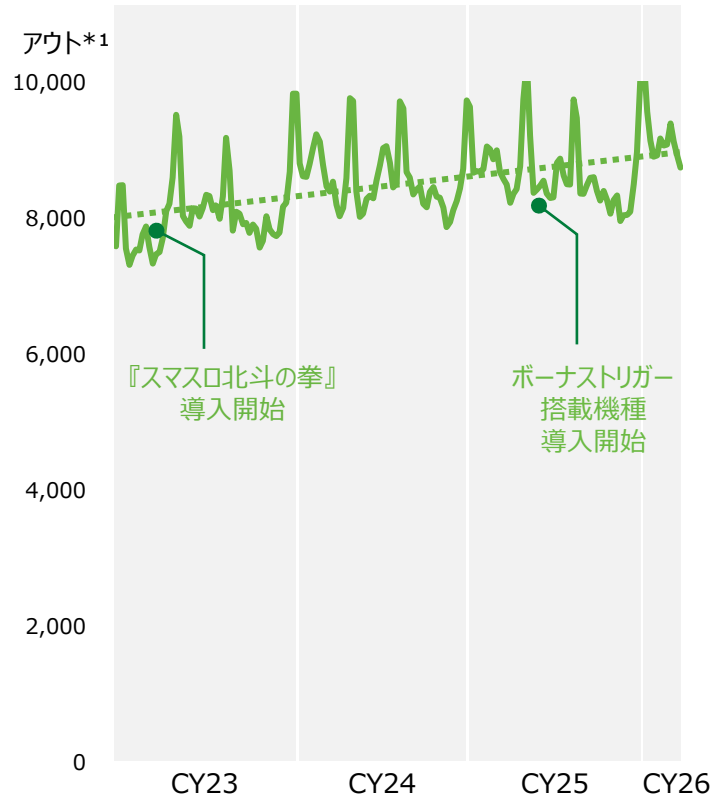
トランスメディア展開

- 「アングリーバード」IPのトランスメディア展開の本格化
 - 『The Angry Birds Movie 3』 (26/12/23公開)
 - ライセンスアウト関連事業の本格化

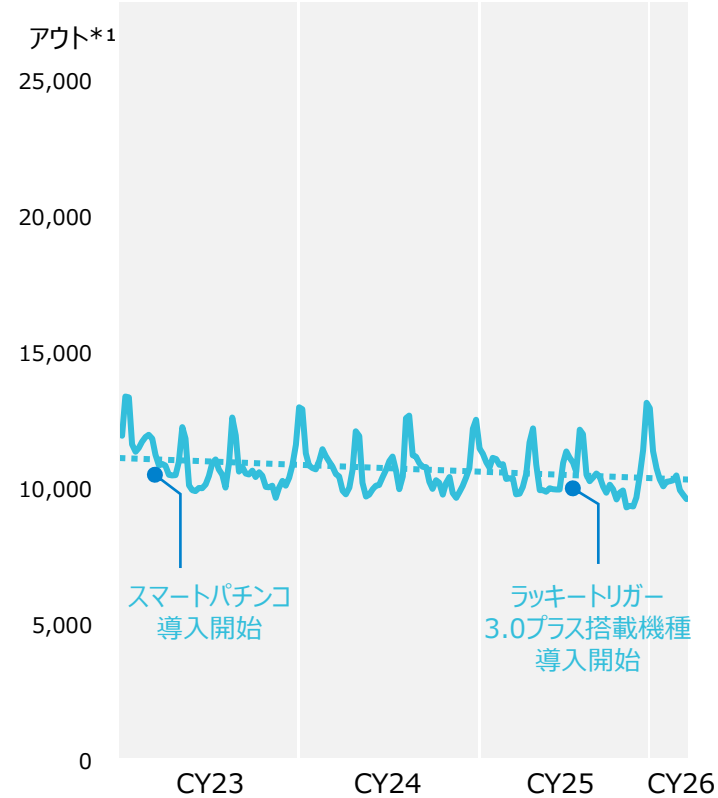
遊技機事業

パチスロ・パチンコ 稼働推移

パチスロ



パチンコ



パチスロ

- スマートパチスロ中心に堅調な推移が続く
- 25年6月以降、ボーナストリガー搭載機種が市場に投入されるが、引き続きAT機*2が稼働を牽引

パチンコ

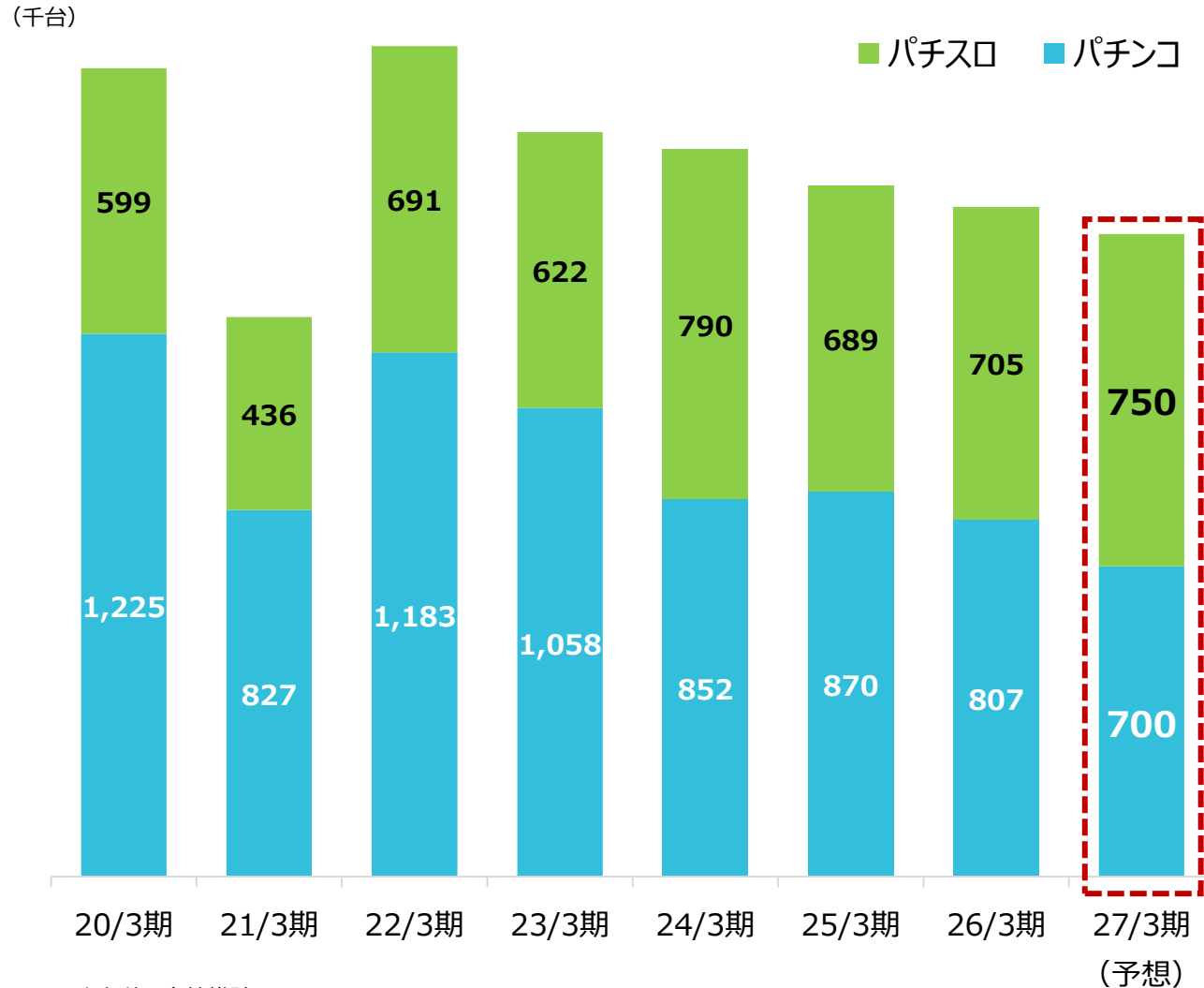
- 市場全体として軟調な推移が続く
- 25年7月以降、ラッキートリガー3.0プラス搭載機種が市場に投入されるが、稼働の回復は一時的

*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）。ダイコク電機(株)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。

*2 AT機 = アシストタイム機

※2週移動平均、点線は線形近似、掲載期間は23年1月～26年3月
 ※ダイコク電機(株)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

販売台数推移



※販売台数は自社推計

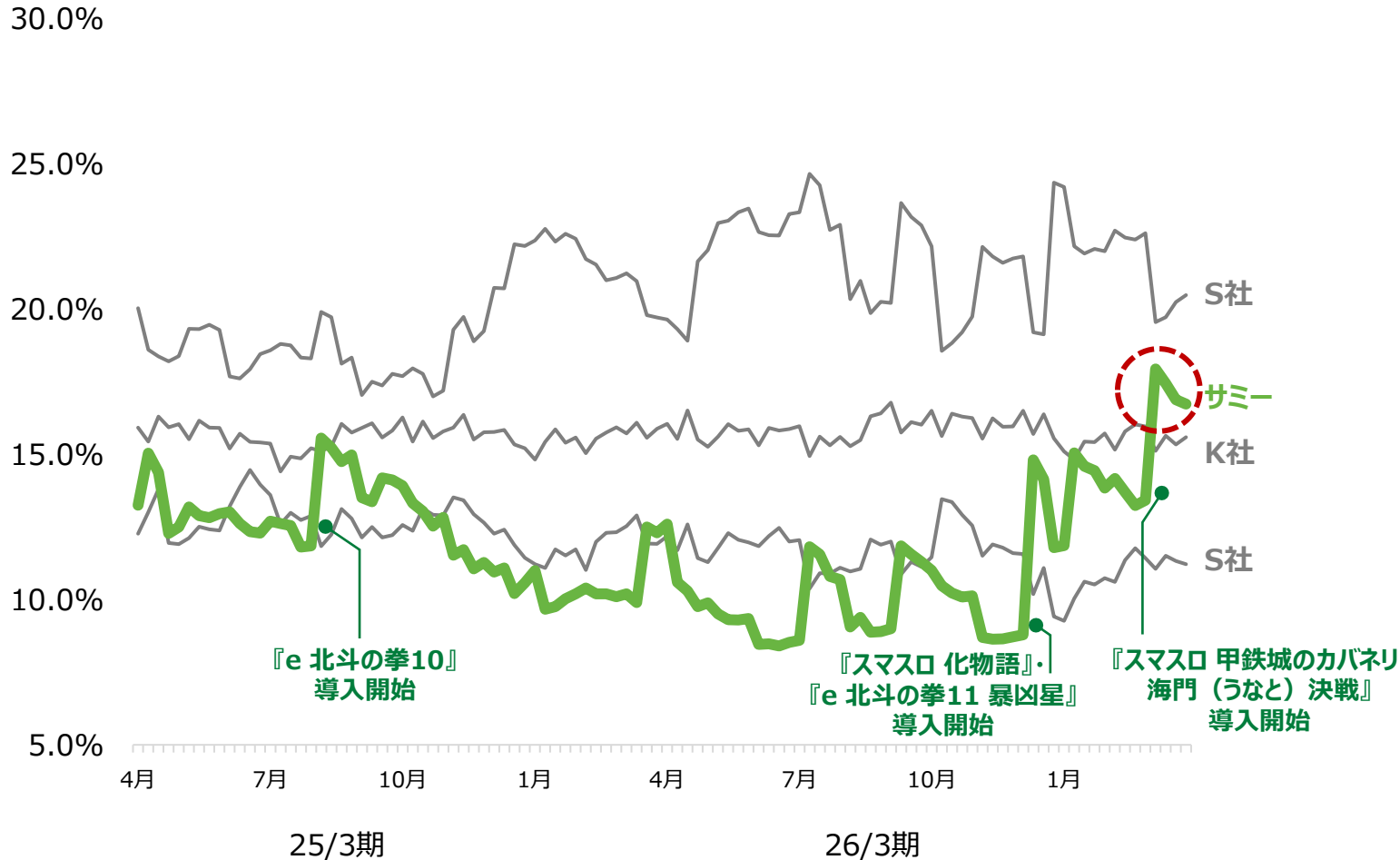
26/3期

- **パチスロ：25/3期比で微増**
 - 集客効果の高い新台タイトルへの需要の高さは継続
- **パチンコ：25/3期比で減少**
 - ラッキートリガー3.0プラス搭載機種の販売押し上げは一時的

27/3期 (予想)

- **パチスロ：増加を見込む**
 - 足元の稼働状況は堅調
 - ホールはパチスロへの投資を选好
- **パチンコ：減少を見込む**
 - 足元の稼働状況は軟調

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*

| 25/3期 | | | 26/3期 | | |
|-------|-----|-----|-------|-----|-----|
| 1位 | S社 | 19% | 1位 | S社 | 22% |
| 2位 | K社 | 16% | 2位 | K社 | 16% |
| 3位 | S社 | 13% | 3位 | S社 | 11% |
| 4位 | サミー | 12% | 4位 | サミー | 11% |

● 足元はQ4発売タイトルが稼働を牽引

26/3期

- Q3およびQ4発売の各タイトルが稼働を牽引、プロモーション施策も含め、当グループの合算稼働シェアの底上げに貢献

27/3期

- 主カタイトルおよび新規IPタイトルの投入等を進め、合算稼働シェアNo.1を目指す

※ダイコク電機(株)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24年4月～26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
 * 期中平均にて算出 (期を跨ぐ週は計算より除外)

▶ 26年3月末時点：合算稼働シェア2位まで上昇

- 3月は新台導入タイミングに併せプロモーションを一層強化、ホール向け販促素材も多数提供

(SNS関連バナー広告)



(ホール向け販促素材)



©Sammy
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 著作権許諾証F07-48Y ©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy
©カバネリ製作委員会 ©Sammy
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証A05-71W ©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
©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証YJN-815 ©Sammy
©土郎正宗・Production I.G./講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©Sammy

▶ 主カタイトル及び新規IPタイトルを複数投入予定



スラスロ ビッグドリーム
THE GOLDEN PUSHER
(26年5月導入)



スラスロ 甲鉄城のカバネリ
海門 (うなと) 決戦
(26年6月追加販売)

- **スラスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER**
 - 自社IPタイトルのAT機

- **スラスロ 甲鉄城のカバネリ 海門 (うなと) 決戦**
 - 『スラスロ 北斗の拳』に次ぐ、業界最高水準の初期稼働*
 - 好評につき、26年6月に追加販売

*ダイコク電機(株)DK-SISデータを元に自社推計 (対象: 22年1月~26年3月に販売されたパチスロの導入初週の稼働実績)

- ▶ 遊技機化初となる新規IPタイトルを複数開発中

スマスロ
リコリス リコイル
Lycoris Recoil

パチスロ

シャングリラ
SHANGRI-LA FRONTIER
フロンティア
~クソゲーハンター、
神ゲーに挑まんとす~

パチスロ

パチンコ

【推しの子】

パチンコ

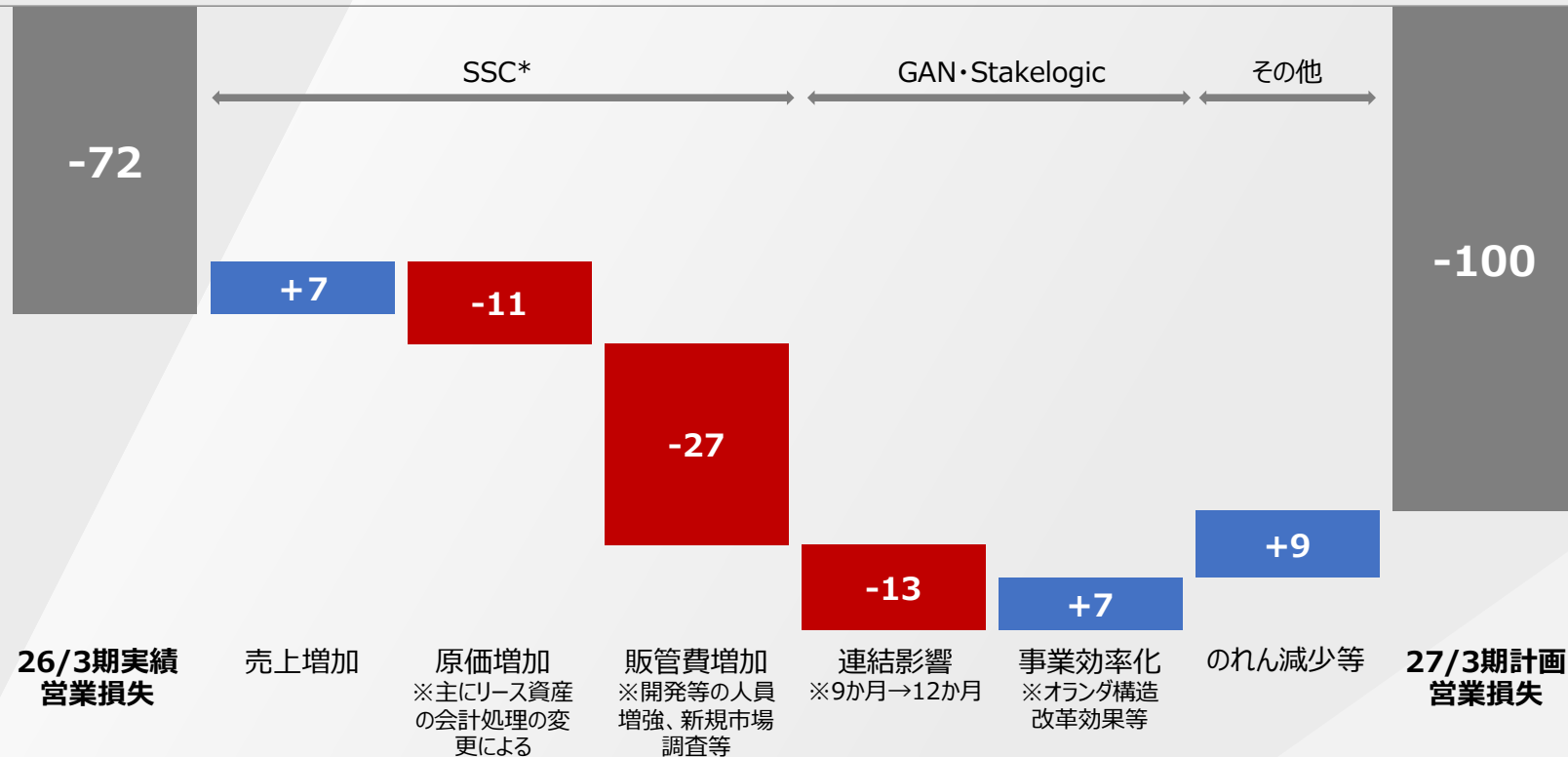


- 27/3期より、ユニット販売を本格展開
- パチスロ販売計画台数のうち、ユニット販売比率を約20%と想定
 - 部材極小化による利益率向上への寄与
 - 新製品への入れ替えは、一部の部品交換のみで完了

ゲーミング事業

- 27/3期はJカーブのボトム、成長戦略に沿った先行投資の1年
- 次期中期計画内において経常利益段階での黒字化を目指す

(単位：億円)



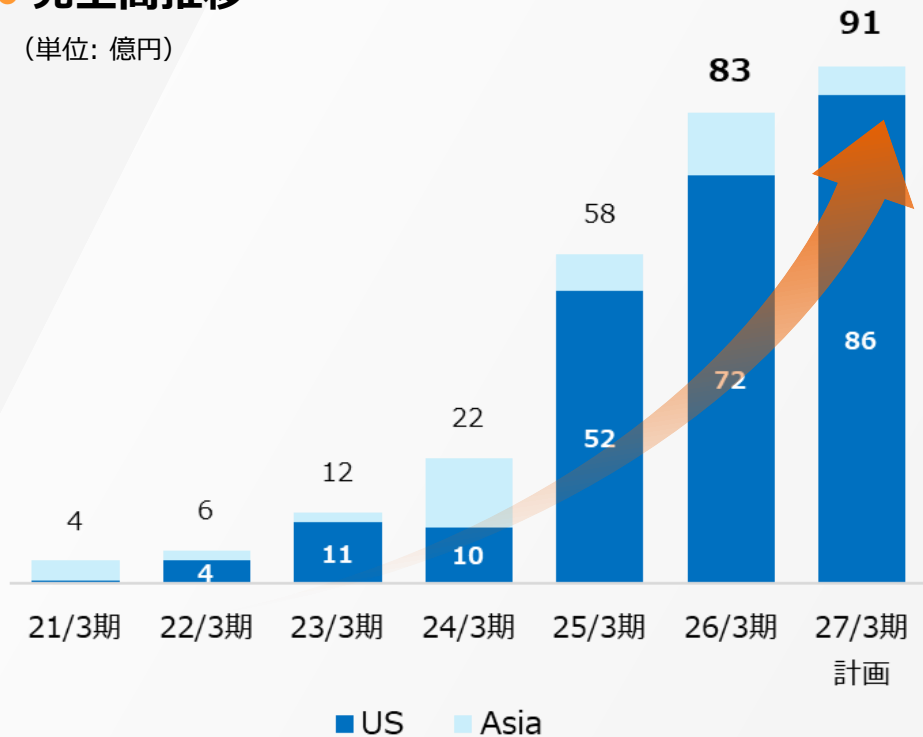
- 27/3期はゲーミング機器販売におけるリース資産を、固定資産の減価償却費として原価に計上
 ※リース資産の計上
 26/3期：8億円（特別損失）
 27/3期：10億円（原価）
- 機器販売および米国でのオンラインゲーミング事業立ち上げに伴う開発人員増強等により販管費増加
- 買収2社のP/L取り込みを12か月フルで実施（26/3期は9か月分の取り込み）

*SSC=セガサミークリエイションの略

- 北米市場中心に販売台数増加
- 27/3期はリース販売を強化し、リカーリング収益拡大を目指す

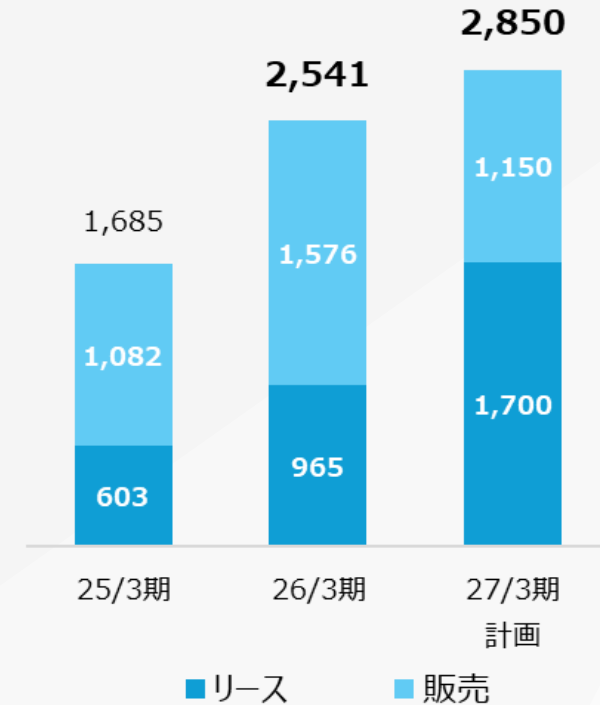
● 売上高推移

(単位: 億円)



● 北米での販売台数推移

(単位: 台)



- Eilers*1の「Top Indexing Games –Core (Overall)」部門において、『Railroad RICHES™』シリーズや『Super Burst™』シリーズが長期間ランクイン



Railroad RICHES Link™
(25年9月導入開始)



Super Burst™ Bouncing Lions™
(24年10月導入開始)

「8th Annual EKG Slot Awards Show*2」において、“Top Performing NEW Game from an Emerging Supplier”を受賞

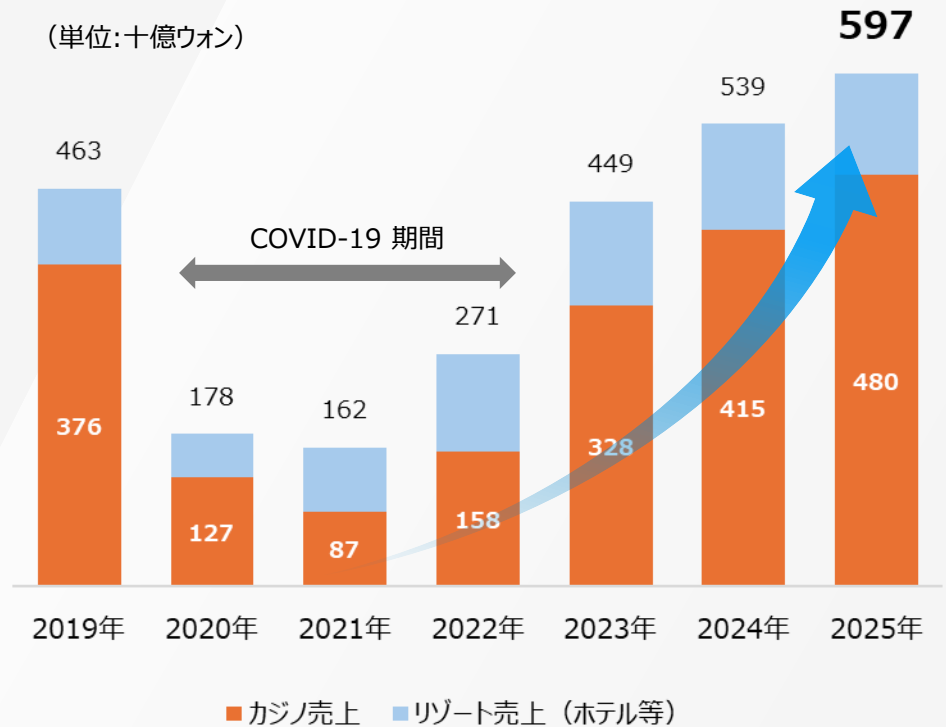
*1 米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejci Gaming, LLCが発行するレポート

*2 「EKG Slot Awards」は、米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejci 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。

- 25年はカジノ売上が牽引し、開業以来最高の売上高・営業利益を達成
- 26年は隣接ホテルを買収し、顧客基盤の拡大を目指す

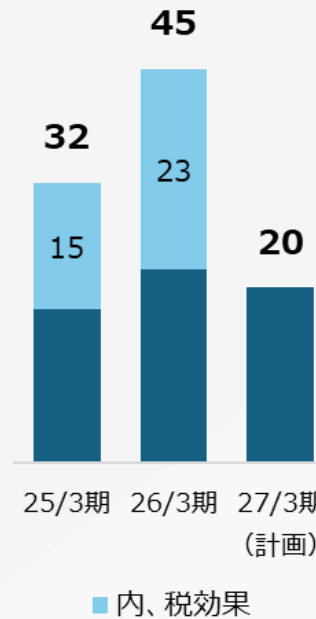
● パラダイスシティの売上高推移

(単位:十億ウォン)



● 持分法取込額

(単位:億円)



- 売上高・営業利益の継続成長に加えて、25/3期、26/3期は繰延税金資産の計上等による税効果の影響も大きい
- 27/3期 (計画) には税効果の影響を見込まず

- 27/3期は事業再生プログラムを実施
- 米国でのB2Bソリューション提供に向けた基盤整備を進める

GAN™

- B2Bは基盤プラットフォームの入替の過渡期、顧客開拓を進め今後の成長基盤としていく

【26/3期の取り組み】

- 次世代テックスタック（技術基盤）“V2”の開発（B2B）
- 北欧、南米で好調継続（B2C）

【27/3期の取り組み】

- “V2”へのマイグレーション、および新規顧客獲得を進める（B2B）
- ソーシャルカジノ事業の展開強化（B2B）
- 売上拡大に向けマーケティングへの積極投資を行う（B2C）
- 継続的な固定費の見直し

STAKELOGIC® THINK BIGGER

- 構造改革による効率化と、量から質への転換を進める

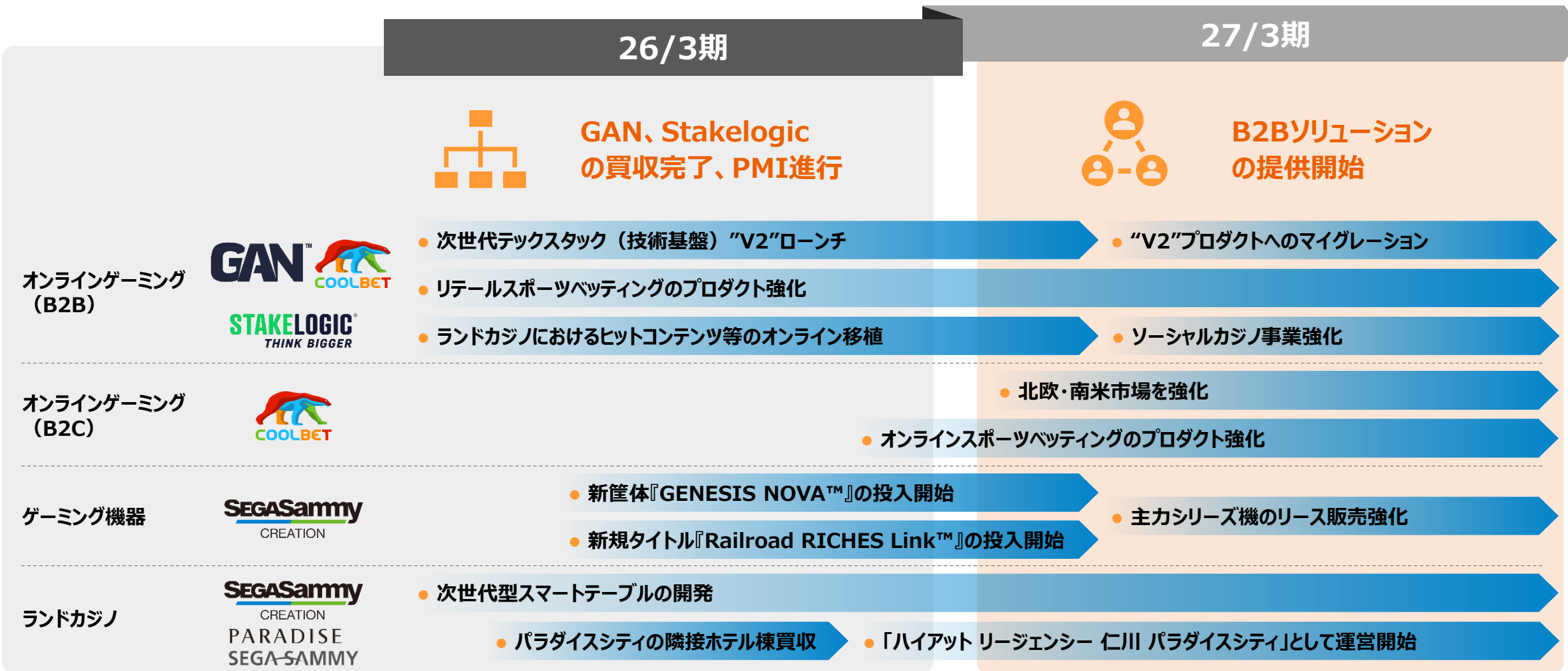
【26/3期の取り組み】

- オランダで規制強化により市場縮小、売上減少
- 26/3期末にのれん等の減損損失計上

【27/3期の取り組み】

- オランダ事業縮小等の構造改革を実施
- 開発方針の見直しに伴うパイプラインの絞り込み
- 米国ソーシャル展開に向けたSSCタイトルのオンライン移植を進める

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



B2Bオムニチャネルソリューションプロバイダー

～中期計画

中長期

完了

STEP 1



GAN、
Stakelogic買収

- オンラインゲーミング/ソーシャルカジノ市場で戦うための競争力の源泉として、B2Bプラットフォームを中心とする技術基盤、およびコンテンツを確保

STEP 2



B2Bソリューションの
提供開始

- SSCのチャネルを通じて、ランド／オンラインオペレーターを中心に包括的なゲーミングサービスの提供を開始
- B2Bソリューションの企画開発を推進

STEP 3



ゲーミング事業確立

- 事業収益基盤を整備し、セガサミーグループの第三の柱を確立

サービス提供地域の
拡張を含めた、
更なるビジネスの
拡大へ

主要顧客

- 中堅カジノオペレーター
- 有力なライバルカジノ

Yaamava' Resort & Casino at San Manuel

Seminole Hard Rock Hotel and Casino

Penn Entertainment

Pechanga Resort Casino

Graton Resort & Casino

Station Casinos

04

補足

為替変動による影響について

【26/3期実績における為替影響】

| | | |
|--------|------|------|
| コンシューマ | 売上高 | 45億円 |
| | 営業利益 | 0億円 |
| 映像 | 売上高 | 0億円 |
| | 営業利益 | 0億円 |
| AM&TOY | 売上高 | -0億円 |
| | 営業利益 | -0億円 |

- エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高に約45億円の押し上げ効果
- 営業外損益において、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益10億円を計上
 - ・ エンタメ事業 : 0億円
 - ・ ゲーミング事業 : 24億円

【為替レートと感応度】

| | 26/3期 | | 27/3期 | |
|------|---------|------------|---------|-------------|
| | 期初計画レート | 実績レート (AR) | 期初計画レート | 感応度* (エンタメ) |
| 1USD | 148.0円 | 150.9円 | 151.0円 | 58百万円 |
| 1ポンド | 202.0円 | 202.0円 | 219.0円 | -79百万円 |
| 1ユーロ | 161.0円 | 174.5円 | 177.0円 | 53百万円 |

* 感応度：1円円安時の営業利益インパクト

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 × シャドウ ジェネレーションズ | 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 | |
| | | ペルソナ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2026年3月26日（木）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 | | |
| | 27/3期以降 | STRANGER THAN HEAVEN | 今冬 | グローバル | マルチプラットフォーム | |
| | | ペルソナ4 リバイバル | 未定 | グローバル | Xbox Game Pass、Xbox Series X S、Windows、PlayStation®5、Steam | |
| トータルウォー：ウォーハンマー40,000 | | 未定 | グローバル | マルチプラットフォーム | | |
| トータルウォー：メディーバル 3 | | 未定 | 未定 | 未定 | | |
| F2P | 26/3期 | ペルソナ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からパーフェクトワールドより提供 |
| | | ソニックランブル パーティ | 2025/11/5 | グローバル | iOS/Android/PC | |
| | | プロサッカークラブをつくろう！ 2026 | 2026/1/22 | グローバル | PS5®/PS4®/iOS/Android/PC | |
| 未定 | 27/3期以降 | 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 | |
| | | ヘア・ナックル（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 | |

※ 主な発表済みタイトルのみを記載

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 | - | - | |
| | | 劇場版『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 |
| | | 刃牙道 | 2026/2/26 | 全世界 | NETFLIX | NETFLIXで世界独占配信 |
| | 27/3期 以降 | 逃がした魚は大きかったが釣りあげた魚が大きすぎた件 | 2026/4/1 | - | - | |
| | | Dr.STONE SCIENCE FUTURE TVアニメ第4期第3クール | 2026/4/2 | - | - | |
| | | 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』 | 2026/4/10 | - | - | |
| | | 劇場版『それいけ！アンパンマン パンタンと約束の星』 | 2026/6/26 | - | - | |
| | | アオのハコ Season2 | 2026/10/4 | - | - | |
| 魔法騎士レイアース | | 2026/10 | - | - | | |
| ライセンスアウト/ 出資案件 等 | 27/3期 以降 | The Angry Birds Movie 3（原題） | 2026/12/23 | - | - | 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 |
| | | 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 |

*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

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 | 26/3期 | パウ・パトロール 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 | - | - | |
| | | UFO CATCHER TRIPLE 2 | 2026/2/12 | - | - | |
| | | StarHorseParty | 2026/3/3 | - | - | |
| | 27/3期 | パウ・パトロール マーシャルといっしょ | 2026/夏 | - | - | |
| | | おさるのジョージ ウキッとCARNIVAL | 2026/夏 | - | - | |
| | | おさるのジョージ ウキッとDRIVE | 2026/夏 | - | - | |
| | | モグリアテール | 2026/夏 | - | - | |
| TOY | 25/3期～ | フェアリットイ アクぬい・アクドール 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！ ことばずかん15周年記念BOX | 2025/7/31 | - | - | |
| | | 運動・知育・遊びもいっぱい！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 | - | - | |

※ 主要な発表済みタイトルのみ記載

【26/3期の主な販売タイトル・27/3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 | 26/3期 | スマスロ 東京リベンジャーズ | 2025年9月 | 28,753台 | 中 | 新シリーズ |
| | | スマスロ 化物語 | 2025年12月 | 13,800台 | 中 | 新シリーズ |
| | | スマスロ 北斗の拳 転生の章2 | 2026年1月 | 49,359台 | 高 | 新シリーズ |
| | | スマスロ 攻殻機動隊 | 2026年2月 | 8,699台 | 中 | 新シリーズ |
| | | スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦 | 2026年3月 | 34,833台 | 中 | 新シリーズ |
| | 27/3期 以降 | A-SLOT+ 異世界かるてっと BT | 2026年4月 | - | 低 | 新シリーズ |
| | | スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER | 2026年5月 | - | 高 | 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 | 26/3期 | e 東京リベンジャーズ | 2025年7月 | 22,034台 | ハイミドル | 新シリーズ |
| | | e 北斗の拳11 暴凶星 | 2025年12月 | 23,119台 | 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 | 4,119台 | 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 | 8,239台 | ライトミドル | スペック替え |
| | | e 甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然 | 2026年3月 | 8,901台 | ハイミドル | 新シリーズ |
| | 27/3期 以降 | e 終末のワルキューレ | 2026年4月 | - | ミドル | 新シリーズ |
| | | e 化物語 鬼99ver. | 2026年6月 | - | ライト | スペック替え |
| | | e 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編 | 2026年7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/ミニマム/その他）。ダイコク電機(株)の大当たり確率区分に準拠。

ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280~1/319、ミドル=1/200~1/279、ライトミドル=1/120~1/199、ライト=1/40~1/119、ミニマム=1/39以上

※26/3期における販売台数のみ記載

※発表済みのうち、タイトル名称決定分のみ記載



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

ゲーミング法令および規制に関わる、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およ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・販売業者およ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」）においてもプレイヤー、バンダー、データプロバイダーおよ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およ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および製品名等は、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>