

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、転載や内容の変更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 専務執行役員グループCFO 高橋 真

2026年3月期の実績、及び2027年3月期の計画につきましてご説明いたします。

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*）
- ・パチスロの主力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）
- ・主力タイトル減少、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

26/3期実績は、前期比で大幅な増収となりましたが、経常利益段階までは概ね前期並みとなりました。

パチスロの販売が好調だった遊技機事業や2社買収を実施したゲーミング事業が増収に寄与しました。一方で、エンタテインメントコンテンツ事業において、フルゲームやF2Pの新作、Rovioが軟調であったこと、ゲーミング事業における買収2社の損失取り込みの影響で、経常利益段階までは概ね前期並みとなりました。また、RovioとStakelogicののれん等の減損損失の影響により、純損失を計上する結果となりました。

調整後EBITDAについては、166億円となり、前期比で減益となりました。調整項目にはのれん等の減損損失を含むため、これが大きく影響し、588億円の事業特別損失が押し下げ要因となりました。

なお、2/13に公表した業績予想に対して、各段階利益が大幅に上回る実績となりました。要因としては、エンタテインメントコンテンツ事業・遊技機事業での販管費の未発生のほか、役員株式報酬の不支給等があった他、ゲーミング事業でパラダイスセガサミーの繰延税金資産計上に伴う持分法利益の増加がありました。

27/3期は、増収を計画する一方で、経常利益段階までは減益の計画としています。

セグメント別では、成長事業と位置付けるエンタテインメントコンテンツ事業においては、主力新作フルゲームを多数投入する予定であることから増収増益を見込んでいます。一方で、遊技機事業においては、主力タイトルの減少やAI特需の半導体価格高騰等の影響による原価の増加等を見込んでいます。また、ゲーミング事業においては、B2Bビジネスの成長基盤構築にむけた先行投資により損失幅の拡大を見込んでいます。なお、純利益段階では黒字回復を計画しています。

■ 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

Q4トピックスのご説明となります。

Stakelogicの減損ですが、第3四半期決算において概算で約150億円の減損損失を見込むとお伝えしましたが、その後に精査を行った結果、のれん及び有形固定資産の減損損失として約187億円を特別損失に計上しています。

GANについてはPPA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しています。

(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

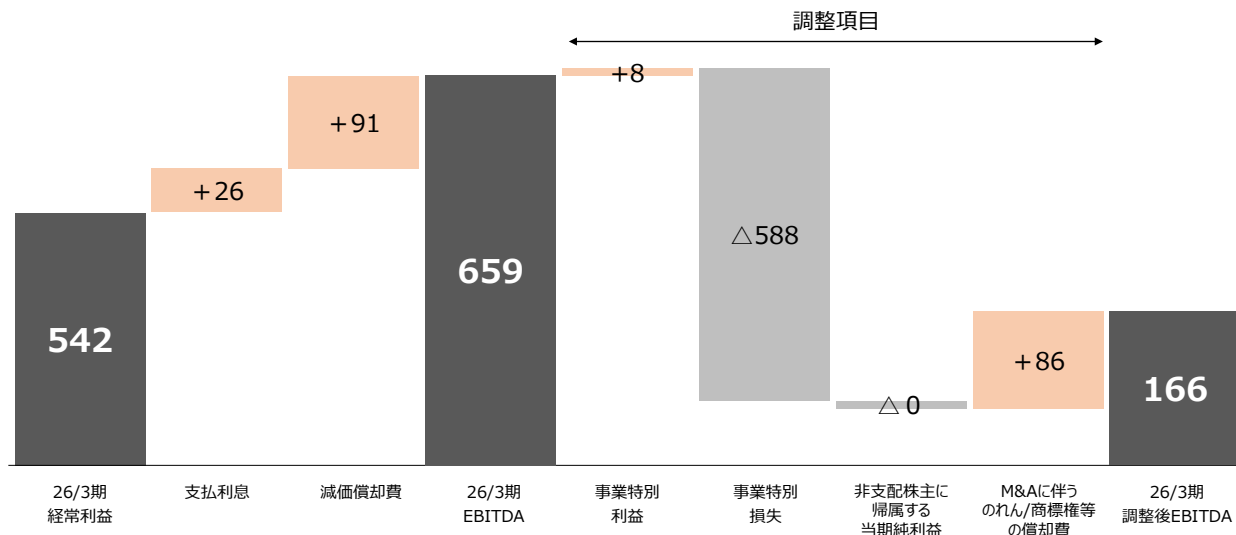
※各事業の詳細はP.12～

-5-

ご参考までに、セグメント別の業績です。

(参考) EBITDA調整項目 (26/3期実績)

(単位: 億円)



-6-

ご参考までに、26年3月期の調整後EBITDAにおける調整項目の内訳です。

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	
	研究開発費・コンテンツ制作費	689	784	753	26/3期 実績
エンタテインメント	広告宣伝費	270	308	322	
コンテンツ	減価償却費	46	45	44	
	設備投資	76	76	58	<ul style="list-style-type: none"> 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費： <ul style="list-style-type: none"> 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）
	研究開発費・コンテンツ制作費	135	153	147	
遊技機	広告宣伝費	34	34	42	
	減価償却費	27	28	27	27/3期 計画
	設備投資	49	54	50	
	研究開発費・コンテンツ制作費	9	51	58	
ゲーミング	広告宣伝費	1	29	45	<ul style="list-style-type: none"> 研究開発費： <ul style="list-style-type: none"> タイトル評価減の反動減（インタメ） 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： <ul style="list-style-type: none"> 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： <ul style="list-style-type: none"> 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）
	減価償却費	-	7	24	
	設備投資	21	19	30	
	研究開発費・コンテンツ制作費	833	988	959	
連結	広告宣伝費	316	382	424	
	減価償却費	84	91	106	
	設備投資	159	165	150	

*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

各種費用です。

26/3期実績ですが、エンタテインメントコンテンツ事業においては、投入タイトルの増加により、研究開発費・コンテンツ制作費及び広告宣伝費が前期比で増加しています。ゲーミング事業においても、研究開発費・コンテンツ制作費および広告宣伝費が増加していますが、これは主にGAN、Stakelogicの連結取り込みによるものです。

27/3期計画において大きな変動はありませんが、ゲーミング事業においては、GANの連結期間が9か月から12か月での取り込みとなるため、研究開発費・コンテンツ制作費・広告宣伝費は26/3期比で増加を見込んでいます。

連結貸借対照表 要約

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	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
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

	2025年3月期末			2026年3月期末			増減	主な増減要因
	2025年3月期末	2026年3月期末	増減	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					

連結バランスシートです。

ゲーム開発の仕掛に伴う棚卸資産が増加した一方で、GAN及びStakelogicの買収や、自己株式の取得により現預金が減少したことから、流動資産は140億円の減少となりました。

固定資産については、GAN及びStakelogicの連結への取り込みを行った一方で、Rovio及びStakelogicののれん等を減損したことにより無形固定資産が減少しました。

為替の円安影響等により為替換算調整勘定をその他の包括利益に計上した一方で、当期純損失の計上や、自己株式の取得及び配当金の支払等の株主還元の実施により株主資本が減少したことから、純資産は267億円減少しました。

なお、26年3月期末のD/Eレシオについては0.42倍となり、ネットキャッシュは前期末より376億円減少し、117億円となりました。

(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)	-	-

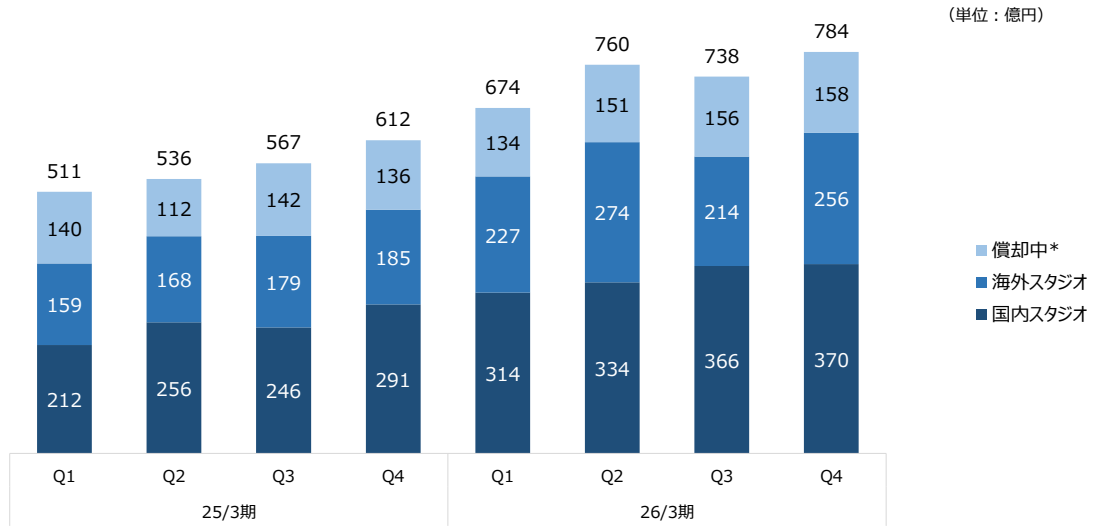
※Stakelogicに関しては、26/3期末で減損損失を計上
 ※GANは取得原価の配分を完了

-9-

のれん及びその他の無形資産の残高と、残償却期間です。

Rovioに関しては、追加減損はなく、その他の無形資産の期末残高は487億円となります。
 Stakelogicに関しては、26/3期末で減損損失を計上し、GANについては取得原価の配分が完了しています。

(参考) コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)



*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

-10-

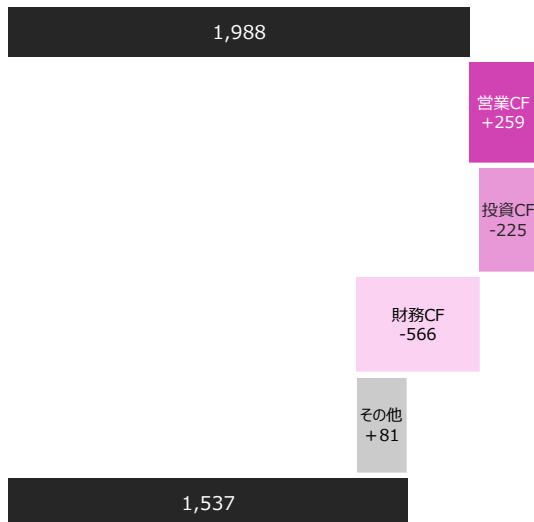
エンタテインメントコンテンツ事業における、コンテンツ制作費の残高推移です。

今後投入する主カタイトルの開発を進めていることから、全体的に増加しています。

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



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

-11-

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、減損損失や減価償却費を計上した結果プラス259億円、投資キャッシュフローは、出資金の分配があった一方で、GAN及びStakelogicの買収等の結果マイナス225億円、その結果、フリーキャッシュフローは34億円となりました。

財務キャッシュフローは、自己株式の取得と配当支払いなどからマイナス566億円となり、その他、現金及び現金同等物に係る為替換算差額の81億円を合計した総合キャッシュフローはマイナス451億円となりました。

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、主な拠点は無い

セグメント別の実績・計画をお伝えする前に、中東情勢の影響についてご説明します。

現時点では、製造・販売への大きな影響は発生していません。

一方、今後サプライチェーンの混乱が長期化した場合には、AM機器、玩具、遊技機、ゲーミング機器等のコスト増や、生産リードタイムへの影響等が見込まれる場合もあります。情勢が流動的なため、引き続き注視します。

(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			
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）			
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）
- プライズ景品の販売強化（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

-14-

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は、26/3期は主にコンシューマ分野が軟調に推移したことから、減益となりました。

コンシューマ分野については、フルゲームの新作『ソニックレーシング クロスワールド』等の販売が想定を下回ったことに加え、リピート販売でも準新作が想定を下回り、通期では低調な結果となりました。また、F2Pでは『ソニックランブル パーティ』等の新作が低調に推移し、グループ会社であるRovioにつきましても業績は伸び悩みました。一方で、F2Pの既存タイトルや、サブスクリプションサービス向けのタイトル提供、ライセンス収入等については、好調に推移しました。

映像分野においても国内外での映像販売が堅調に推移した一方、ソニック映画の配分収入が大きく伸びた前期の反動減から、減益となりました。

27/3期の計画については、コンシューマ分野において主力IPの新作フルゲームを4タイトル投入する予定です。また、26/3期に投入したF2Pタイトルが通期で貢献するほか、事業効率の良いライセンス収入についても引き続き成長することを見込んでいます。映像につきましては、海外販売の減少を見込むことに加え、ソニック映画第1、2弾の配分収入の減衰を見込みますが、コンシューマ分野がけん引することにより、エンタテインメントコンテンツ事業セグメント全体で増収増益を見込んでいます。

		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、レポ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 レポートタイトルは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گری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گری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

-15-

サブセグメントに関するご説明です。

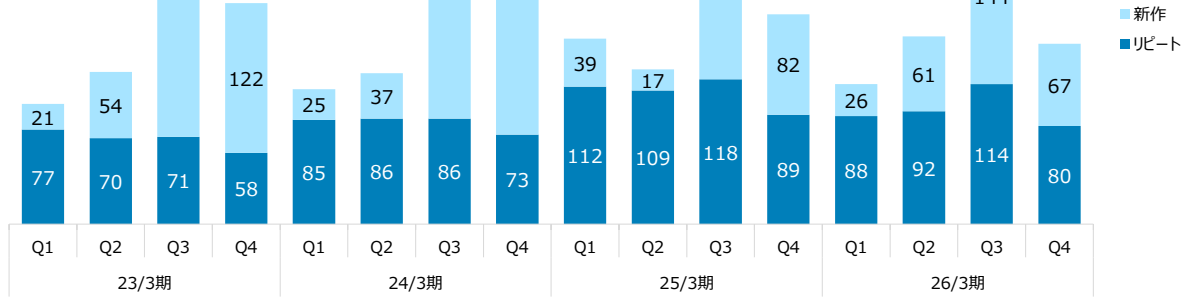
コンシューマ分野、映像分野においては、先ほどのご説明の通りです。

AM&TOYについては、「UFOキャッチャー」をはじめとするAM機器が堅調に推移した一方で、プライズ景品や玩具は軟調に推移し、全体では概ね想定通りの実績となりました。

27/3期は、プライズ景品の販売回復を見込むことから、AMを中心に成長を見込んでいます。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



-16-

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。

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	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 復讐の新撃 (25/8/29)		ベルソナ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)
	ベルソナ3 リロード*1 (25/10/23)		トータルウォー : メディール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)
F 2 P	ベルソナ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らう! 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

ご参考までに、コンシューマ分野の主なタイトルの製品展開スケジュールです。

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 雫眼の残像 (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*)
	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 IIIIRD 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 バンタンと約束の星』 (26/6/26)	ヘア・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)
		Sonic the Hedgehog 4 (原題) (27/3/19**)	アウトラン (仮、リリース時期未定)	
A M & T O Y	バウ・バトロール チェイスといっしょ (25/4/17)	UFO CATCHER TRIPLE 2 (26/2/12)	バウ・バトロール 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! しやべろう! ことはずかん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

映像分野、AM&TOY分野の主な製品展開スケジュールです。

(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・スベ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力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

- 主力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

➤ 主力タイトルのほか、遊技機化初のIPタイトルを複数投入予定

-19-

遊技機事業についてです。

26/3期はパチスロにおいては許認可の取得状況から下半期中心の販売となりましたが、『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』といった主力タイトル及び新規IPタイトルである『スマスロ 東京リベンジャーズ』等の販売が好調に推移し、前期比で増収増益となりました。

27/3期計画については、主力タイトルの減少や、AI特需による半導体の価格高騰の影響による原価の上昇を見込むことから減収・減益の計画としています。

減収の要因ですが、パチスロでは筐体販売に比べ単価の低いユニット販売の割合が増加することに加え、パチンコの販売台数が減少する計画であることです。また、減益要因としては、パチスロ・パチンコともに原価の上昇が見込まれることに加え、パチンコの本体比率が増加する計画としていることが挙げられます。

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 (うなど) 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) ※スバック替え	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) ※スバック替え	e 化物語 鬼99ver. (26年6月) ※スバック替え
		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) ※スバック替え

※発表済みのうち、タイトル名称決定分のみ記載

遊技機事業の販売スケジュールです。

(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

*1: GANおよびStakelogicは12月決算のため当グループは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は3か月遅れで計上。現地会計基準。

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

-21-

ゲーミング事業についてです。

26/3期は、期中に買収完了したGAN、Stakelogicの2社の業績を取り込んだことにより、前期比で増収、営業損益段階で損失が拡大しました。

一方で、既存事業であるゲーミング機器販売につきましては、初めて営業利益が全社共通コストを上回る利益を達成し、パラダイスセガサミーにつきましても、前期実績を上回る好調な推移となりました。

なお、営業外収益として、海外グループ会社への貸し付け等に伴う為替差益を24億円計上しています。

27/3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、北米市場を中心に好調な主力シリーズの「Railroad RICHES」及び「Super Burst」等の販売拡大に取り組んでいきます。一方で、米国でのオンラインゲーミングビジネスの本格的な立ち上げに伴い、開発人員の増強等による販管費の増加を見込むことから、営業損失は拡大する見込みです。

パラダイスセガサミーにおいては、27/3期は26/3期における繰延税金資産の計上等による税効果の反動はあるものの、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。

(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
セガサミー持分法取込額 (億円)		32	45

出所：パラダイス社発表資料より作成

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

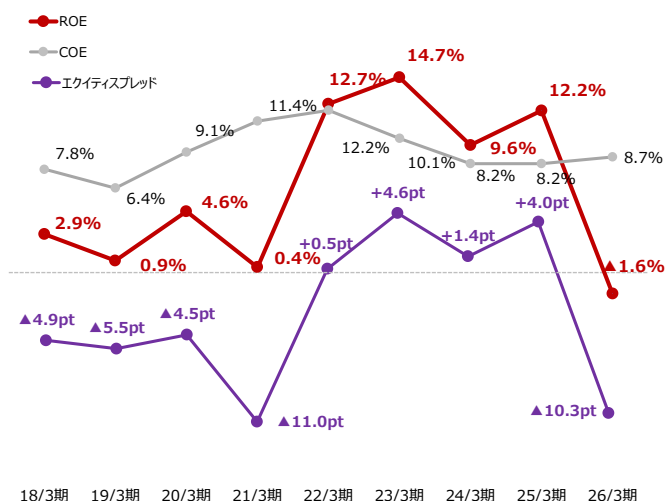
※パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社
 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上
 ※現地会計基準

-22-

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12月の業績となります。カジノ売上は日本人顧客を中心に好調が続き、ホテル売上についても好調に推移したことから、売上高、各段階利益は過去最高となったことに加えて、繰延税金資産の計上等の影響により、持分法による取込額についても45億円と過去最高となりました。

【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

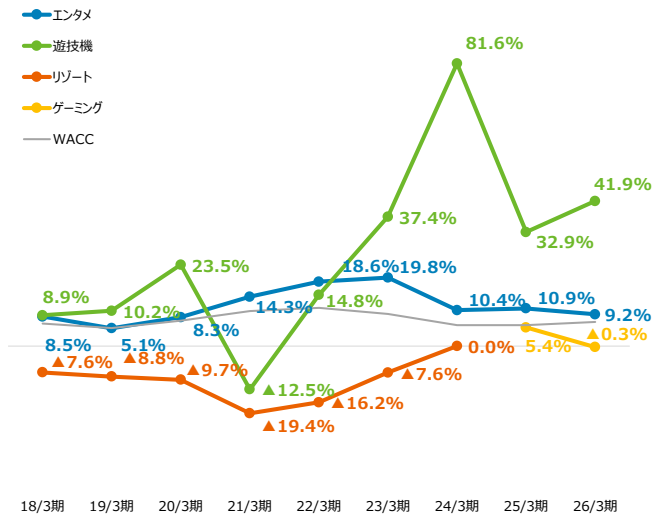
※ROE：自己資本当期純利益率
 ※COE：株主資本コスト（出所：Bloomberg）
 ※エクイティスプレッド：ROE-COE

財務戦略についてご説明します。

エクイティスプレッドについてです。

ここ数年はポジティブな推移が続いていましたが、26/3期は当期純損失を計上したためROEは低下し、それに伴いエクイティスプレッドもネガティブになりました。

【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

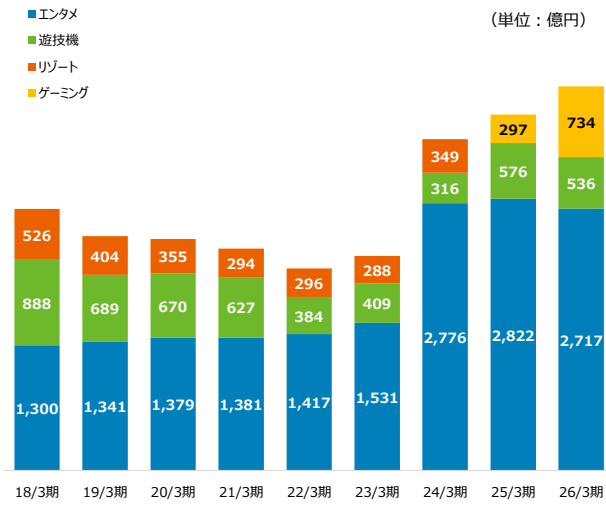
事業別ROICです。

遊技機事業は、大幅に回復し、引き続き高い水準を維持しています。

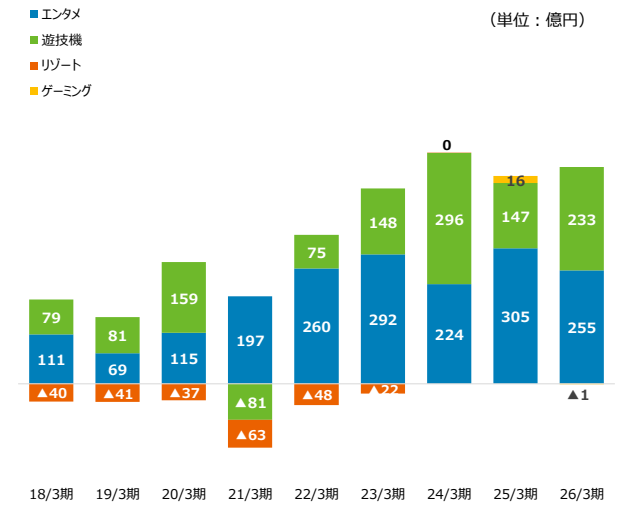
エンタテインメントコンテンツ事業においては、Rovioの減損により投下資本が減少しましたが、一定の水準を維持しています。

ゲーミング事業においては、GAN及びStakelogicの連結取り込みに伴い、投下資本の増加等によりROICは低下しました。

【事業別投下資本推移】



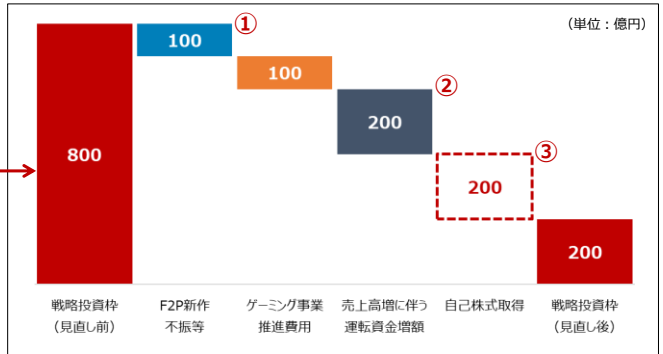
【事業別調整後利益推移】



※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、ゲームの投下資本には関係会社株式を含む

ご参考までに、事業別のROIC算出のもととなる、事業別投下資本、調整後利益についてです。

26/3期においては、ゲーミング事業にてGAN及びStakelogicの買収に伴い、投下資本が増加しました。



【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

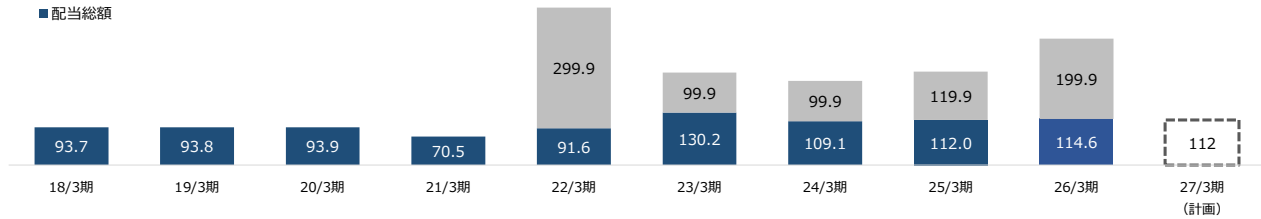
再掲となりますが、2/13の26/3期第3四半期決算にて公表しましたキャピタルアロケーション方針の見直しについてです。

なお、28/3期から開始予定の次期中期計画の検討過程で、キャピタルアロケーションの見直しも検討します。

【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。戦略投資株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 期別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755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162億円となります。

*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

-27-

株主還元の推移です。

26/3期の業績等に関連した株主還元としては、DOE 3%以上となる1株当たり55円の配当に加えて、キャピタルアロケーションの見直しに伴い今年の2月から3月の間にかけて約200億円の自己株式を取得しました。この結果、26/3期の株主還元額は約314億円となりました。

27/3期の配当予想については、暫定的にDOE 3%の基準で算出し、通期で1株当たり55円としております。この場合の株主還元額は約112億円程度となる見込みですが、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ということをご理解頂ければと思います。

私からの説明は以上となります。

03

27/3期の取り組み

-28-

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

はじめに、26/3期においてRovio及びStakelogicでの減損損失を計上し、11期ぶりに純損失を計上した結果となり、誠に申し訳ございません。ただ、このRovioも、Stakelogicもこれから彼らの価値を最大限引き出していけるように、どういうことを考えて、そして、やっていこうとしているのかというのを、後ほどご説明します。

投資家の皆様が当社に一番期待されているのはセガ（エンタテインメントコンテンツ事業）の成長であると思います。27/3期は26/3期比で営業利益は100億円増の計画となりますが、4本の主力新作タイトルの投入は全て下期以降の予定となることから、27/3期以降大きく収益貢献が見込まれるエンタテインメントコンテンツ事業を成長させていきたいと考えています。

各タイトルの発売日等の詳細発表は一番良いタイミングでしたいと考えているため、現時点では詳細をお伝えできない部分もありますが、期待いただければと思います。

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

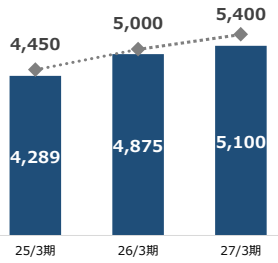
25/3期-27/3期 3か年累計
調整後EBITDA **1,425**億円超

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



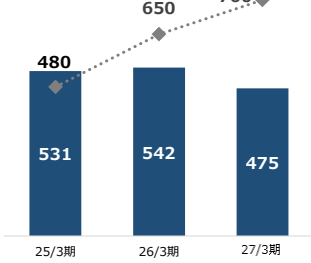
売上高

(単位：億円)



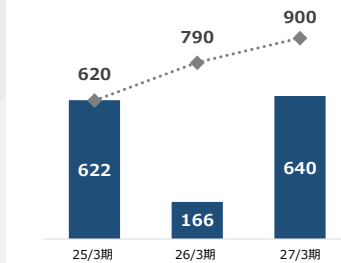
経常利益

(単位：億円)



調整後EBITDA

(単位：億円)



-29-

現中期計画の振り返りとなります。

現中期計画で重視する経営指標である3か年累計での調整後EBITDAとROEの現状についてご説明いたします。

27/3期は中期計画の最終年度にあたりますが、調整後EBITDA、ROEともに中期計画の目標を下回る見込みとしております。また、27/3期における売上・経常利益・調整後EBITDAにつきましても、中期計画の計画値を下回る見込を公表しております。

中期計画の目標には届かないものの、売上は引き続き成長しており、07/3期以来となる5,000億円超の計画となります。一方で、調整後EBITDAは、現中期計画期間内では最も高い水準となる計画ですが、経常利益と共に、中期計画の目標には及ばない水準となっております。

	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

セグメント別での振り返りとなります。

エンタテインメントコンテンツ事業は、3か年累計調整後EBITDA1,800億円超の計画値に対し、今回、1,100億円弱と見込んでいます。国内スタジオの開発力の向上、ライセンスアウト事業の伸長といった成果があった一方で、Rovioの収益力の改善、グローバル市場向けのF2Pタイトルの投入遅延や不振といった課題が残りました。

遊技機事業は、計画を若干下回る見通しですが、引き続き、3か年累計調整後EBITDA900億円超を目指して取り組んでいきたいと考えています。ヒットタイトルの創出により、着実に利益を生み出しています。またパチスロの新筐体のビジネスも開始しています。

ゲーミング事業は、中期計画公表時はGAN及びStakelogicの買収を織り込んでいませんでしたが、2社の買収を受けて、3か年累計調整後EBITDAはマイナス219億円の見込みとなります。ゲーミング機器販売でのヒットタイトル創出、パラダイスセガサミーの持続的成長、2社の買収によるオンラインゲーミングへの参入を果たしましたが、買収した2社につきましては、収益力獲得が課題となります。

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

-32-

ここからは、エンタテインメントコンテンツ事業について、足元の課題と今後の取り組みをご説明します。

まず、GaaS（F2P、以下略）戦略の見直しについてです。GaaSは現中計において、中長期的な成長の柱とすべく取り組んできましたが、今回、その位置づけを見直すこととしました。

要因としては、まずは、F2Pタイトル『ソニックランブル パーティ』の不振です。本作は、セガで開発し、買収したRovioと連携してグローバルに展開する重要タイトルと位置付けていましたが、投入時期が当初想定より遅れたことに加え、リリース後のサービスの状況も厳しい結果となりました。

また、従来掲げていた「Super Game」については、既に開発は中止、損失を計上しており、これに伴う追加コストは発生いたしません。これまでに蓄積した開発アセット等は、今後のプロジェクトに活用していきます。

こうした状況を受け、今後は、中長期的な成長の柱となる主力IPを中心とするフルゲームの開発を強化して行きます。既に、F2Pタイトルの開発人員100名超を、フルゲームの開発へ移管しています。グローバルGaaSへの取り組みは引き続き、Rovioとの連携を継続、強化し、最適な形の投資配分へと見直していきます。

➤ 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

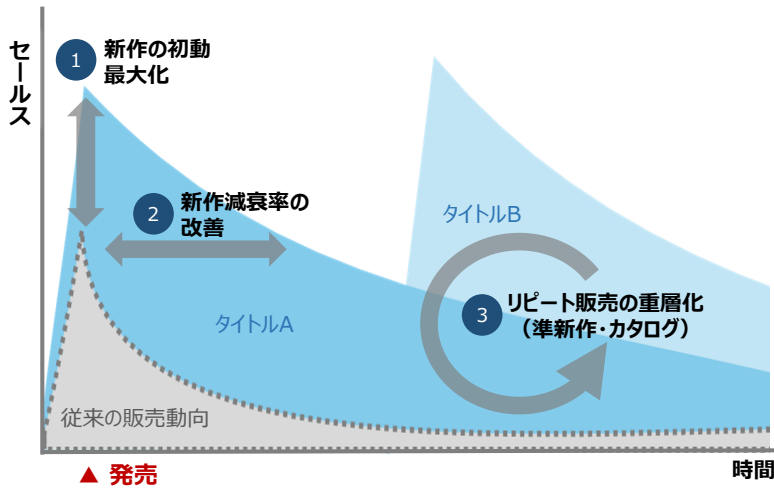
- 【マーケティング・販売戦略】 KPI設計
 - ・ グローバル共通のKPIと、管理ルールを導入し、全体最適を推進
 - ・ グローバル共通ルールとローカルの裁量範囲を明確に定義
- 【データ・テクノロジー】 グローバル統合基盤
 - ・ 地域毎に分散していたデータ資産を統合し、経営・事業資産として再定義
 - ・ グローバル横断で活用可能な分析基盤の構築と、投資効果の最適化
- 【組織・プロセス】 PDCA高速化
 - ・ データ・テクノロジーを活用した意思決定・業務プロセス転換と現場への浸透
 - ✓ AI等の活用による分析・業務負荷の軽減と、プロセスの効率化
 - ✓ 属人的な判断や実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

-33-

ゲームの売り方についても改革を進めています。

現在、外部コンサルタントも活用し、同業他社の成功事例や当社の課題について、ベンチマーキングを含めて分析を行っています。既に、マーケティング・販売戦略に加え、組織・プロセスの見直しにも着手しており、データドリブンに意思決定できる体制を整備していきます。

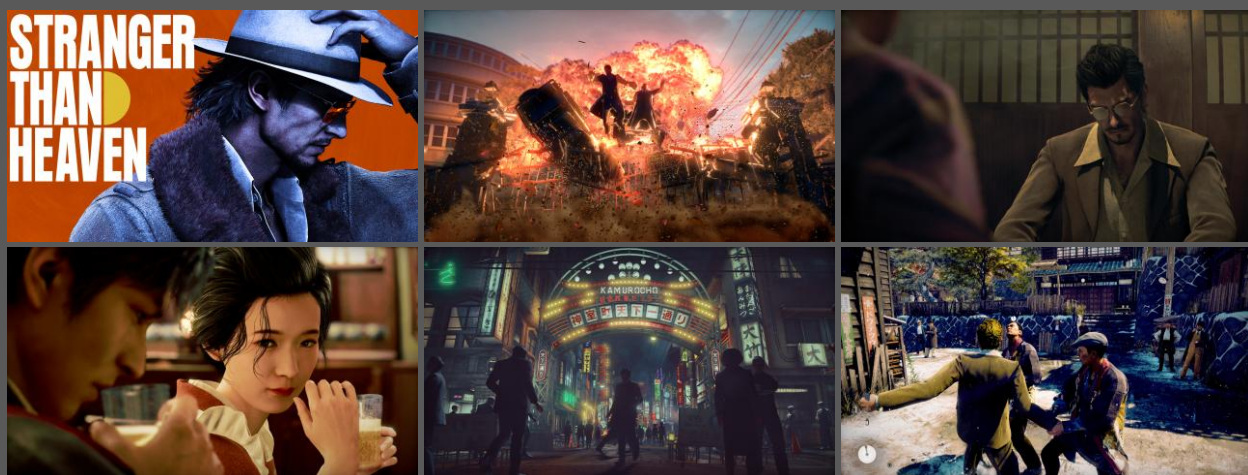
デジタルセールス・マーケティングにおける課題認識 (イメージ)



- 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期の主カタイトルから順次始動

従来は、発売日を販売のピークとするマーケティングや、既存メディアを中心としたプロモーション展開に注力していましたが、今後は、発売前から話題化の波をつくり、発売後も継続してユーザーの関心を喚起するコミュニティドリブンのマーケティングへ移行していきます。RedditやDiscord等のゲームファンが集まっているユーザーコミュニティも活用し、新作販売だけでなく、リピート販売の強化にもつなげます。

同業他社では、新作発売時に同シリーズの過去作販売が伸長する事例もあります。当社においても『ソニック』『ペルソナ』『龍が如く』等の主力IPタイトルの発売時に、新作によって高まったIPへの注目を、リピート販売につなげる仕組みを構築していきます。



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

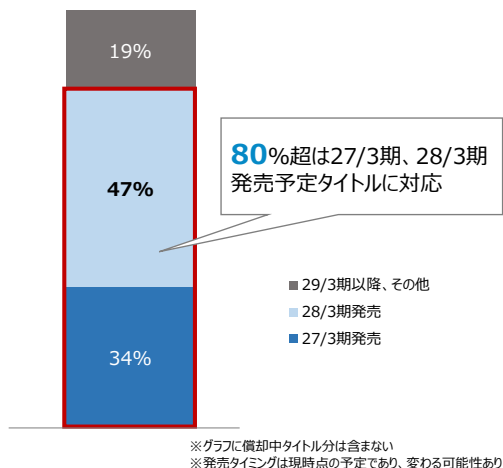
©SEGA

-35-

27/3期のラインナップとして、『STRANGER THAN HEAVEN』を発表しました。マイクロソフト社の協力により、グローバルに向けて広く情報を発信することができ、大きな反響をいただいています。

このタイトルの発売時期については今冬と発表していますが、現時点では未発表の情報も多くあります。今後、具体的な発売日や追加情報について順次発信していく予定です。新規性のある大型タイトルとして、グローバルでの販売拡大を目指していきます。

コンテンツ制作費 B/S残高 (26/3期末時点、コンシューマ分野)



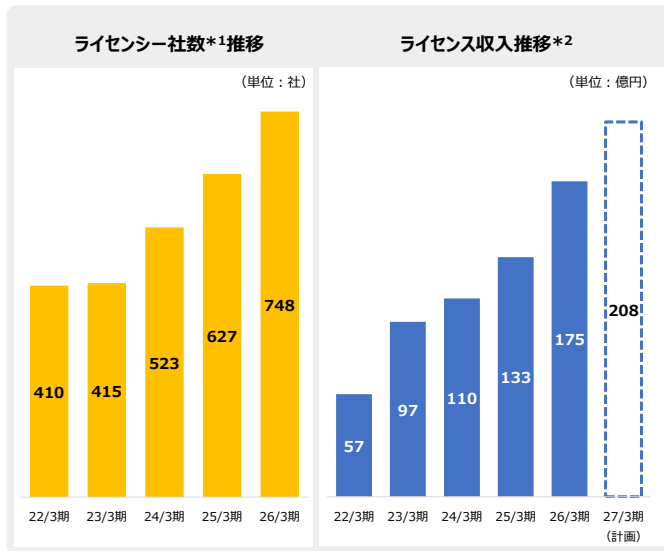
➤ 足元のコンテンツ制作費 B/S残高は、
27/3期、28/3期発売分が中心

- 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%

コンテンツ制作費の仕掛残高の増加傾向については、ご懸念の声をいただいていると認識しています。

こちらは、26/3期末時点でのコンテンツ制作費残高の内訳を、発売期毎に分解したグラフです。27/3期に発売予定のタイトルに対応するものが34%、28/3期発売予定のものが47%となっており、この2期間で全体の80%超を占めています。一方、29/3期以降に対応するものは19%となっており、主力IPを中心としたタイトルに対応しています。発売予定タイトルとしては、27/3期に主に新作4タイトル、28/3期には4タイトル以上を予定しています。

また、海外スタジオ分は39%となっております。



*1 ライセンシー社数は、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

➤ 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

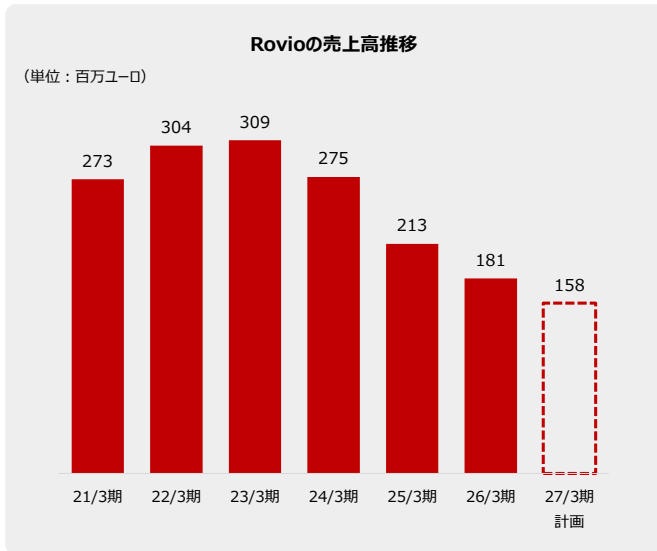
27/3期計画

- 「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

ライセンスアウト関連事業は非常に好調に推移しています。

26/3期末時点でライセンシー社数は748社、ライセンス収入は175億円となりました。27/3期の売上高は208億円まで拡大する計画です。今後もグローバルのライセンシングイベントや、当社主催のショーケース等を通じて、パートナーとの関係強化と、新規ライセンシーの開拓を進めていきます。

また、これまでRovioが単体で展開してきた「アングリーバード」IPのライセンスビジネスについても、セガとRovioが共同で手掛けることで、セガの保有するグローバルパートナー網も活用しながら、「アングリーバード」IPの展開拡大にも取り組んでいきます。



➤ 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

-38-

Rovioにつきましては、当社グループ入り後に、グローバルモバイルゲーム市場の環境が大きく変化し、既存タイトルの落ち込みにより、売上が想定以上に減少しました。

買収時には、安定的な収益基盤を有するRovioの業績と、グローバルモバイルゲームビジネスに関するノウハウをセガに取り込むことを想定していましたが、市場環境の変化を受けて、足元では、まずはRovio自身の業績回復が重要な課題となっています。

現在は、主カタイトルのテコ入れを進めており、『アングリーバード 2』については売上の減少に歯止めがかかっています。



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

Angry Birds and all related properties, titles, logos, and characters are trademarks of Rovio Entertainment Ltd and are used with permission. All Rights Reserved.
Angry BirdsTM & © 2025 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

「アングリーバード」IPを、多面的に展開していきます。

映像展開では、12月に『The Angry Birds Movie 3』の公開を予定しています。ソニック映画で培ったノウハウを活用し、映画についても、当社の投資負担を抑えながらプロジェクトを推進しており、パラマウント社によるグローバル配給を予定しています。

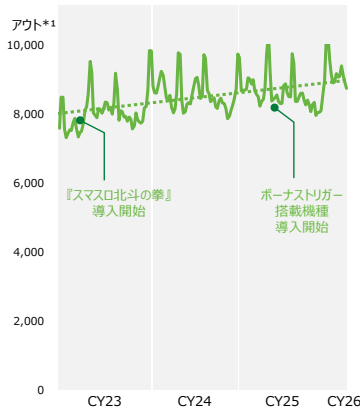
また、映画公開に合わせて、ライセンス及びマーチャンドライジングのプログラムも積極的に準備を進めています。さらに、「アングリーバード」IPを活用した新作タイトルの投入も準備しています。既存タイトルの運営改善、映画を起点としたトランスメディア展開、ライセンス・マーチャンドライジングの強化を組み合わせ、Rovioの再成長に取り組んでいきます。

また、中国においては『Angry Birds 2』のサービス提供に関する許認可を取得済みであり、現地パートナーとともに展開の準備を進めています。中国における認知度の高さも活かし、同IPの再成長につなげていきます。

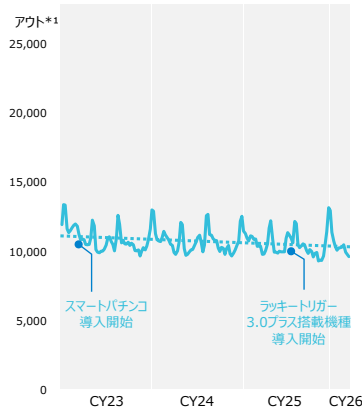
遊技機事業

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）。
 タコガ電機所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。

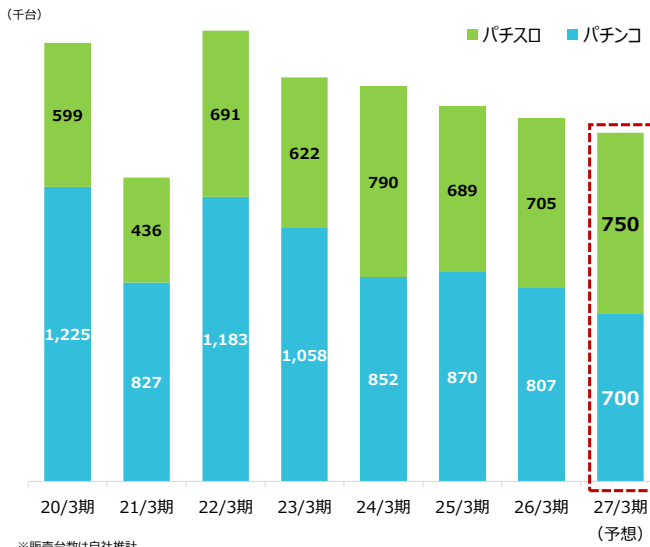
*2 AT機 = アシストタイム機

※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
 ※タイコ電機所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。

稼働水準について、パチスロにおいては6.5号機登場以降堅調に稼働水準が上昇し、市場は堅調に推移しています。足元では規制緩和により、ボーナストリガー搭載機種の機械も登場しています。パチンコについては、ラッキートリガー3.0プラス搭載機種が登場しましたが、稼働水準については軟調に推移しております。一方、行政との対話を重ねながら、より魅力的な製品開発ができる環境に向けて取り組みを進めています。

販売台数推移



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)

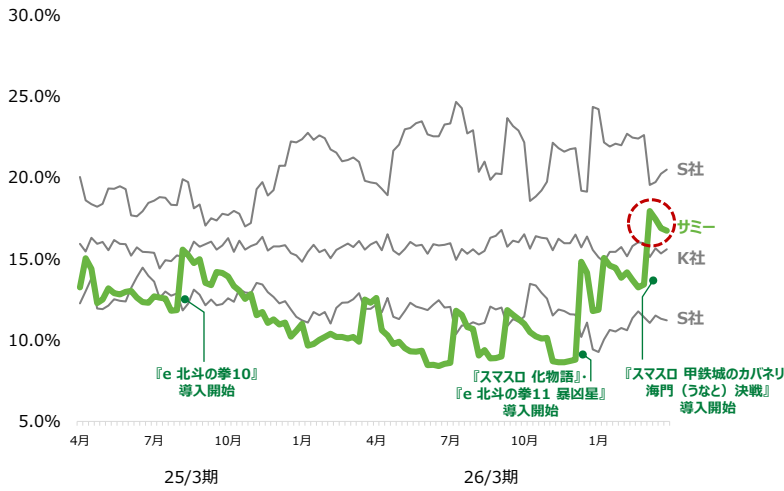
- **パチスロ：増加を見込む**
 - ・足元の稼働状況は堅調
 - ・ホールはパチスロへの投資を嗜好
- **パチンコ：減少を見込む**
 - ・足元の稼働状況は軟調

市場の販売台数についてです。

27/3期においては、遊技機産業の歴史上初めて、パチンコよりもパチスロの販売台数が多くなると見込んでおります。当社は、パチスロ・パチンコの両事業がありますが、パチスロについては構造的に利益率が高いことに加え、シェアも高い点から引き続き注力していきます。

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

※タイトロ電機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)

合算稼働シェアについてです。

販売、設置、稼働の3つのシェアのそれぞれでNo.1となる三冠王を当社は目指しています。その中で最も重要視しているのが、メーカー・ホール・ユーザー全てにかかる指標である稼働シェアです。

25/3期、26/3期と変わらず4位であります。直近では『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門 (うなど) 決戦』等のヒットタイトルが続いていることから2位まで上昇しています。

➤ 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て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 版權許諾証F07-48Y ©2010-2013 コーエーテクモゲームス ©Sammy
 ©カバチ製作委員会 ©Sammy
 ©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版權許諾証A05-71W ©Sammy
 ©和久井健/講談社 ©和久井健・講談社/アニメ実況レジャーズ製作委員会 ©Sammy
 ©西尾維新/講談社・アスキー・シャフト ©Sammy
 ©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版權許諾証YJN-815 ©Sammy
 ©土部正栄・Production I.G./講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©Sammy

製品力の高いタイトルを供給することに加えて、プロモーションの強化による稼働貢献に取り組みました。3月には「サミーハッピーmonth」と題したキャンペーンを実施し、ホールの稼働貢献にも繋がるなど、非常に好評をいただく結果となりました。

➤ 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（うなど）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（うなど）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

*ダイコク電機株式会社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）

©Sammy
©カバネリ製作委員会 ©Sammy

5月に『スラスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER』を投入します。また、26/3期に投入した『スラスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなど）決戦』の稼働が好調に推移していることをうけ、6月に追加販売を予定しています。

➤ 遊技機化初となる新規IPタイトルを複数開発中



© Spider Lily / アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 © Sammy
© 榎梨菜・不二涼介 / 講談社 © 榎梨菜・不二涼介・講談社 / 「シャングリラ・フロンティア」製作委員会・MBS © Sammy
© 赤坂アカ / 横槍メンゴ / 集英社・【推しの子】製作委員会 © Sammy

-46-

遊技機業界初となるIPタイトルとして「リコリス・リコイル」「シャングリラ・フロンティア」「推しの子」の製品開発を発表しています。なお、本日、パチスロの「リコリス・リコイル」の適合通知を受けました。こちらは、ホールからも高い期待がされているIPタイトルとなります。



- 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

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 ©Sammy

-47-

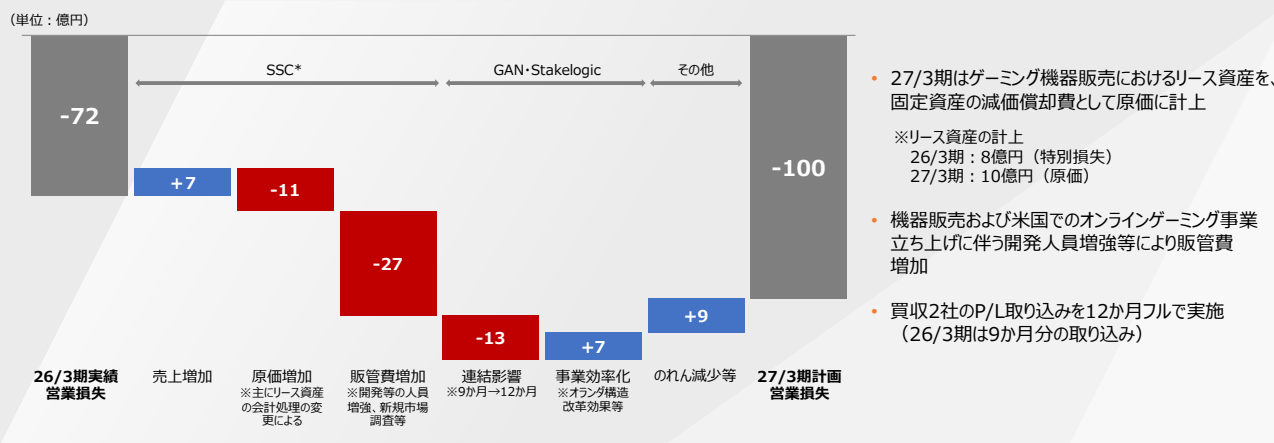
分離筐体についてです。

26/3期よりユニット販売を開始しましたが、27/3期は販売計画台数の約20%程度を見込んでいます。

一方、大変ありがたいことに26/3期に投入したパチスロの各タイトルの稼働が好調であることから、導入済タイトルを継続運用するケースも想定されます。今後は、販売・稼働状況に応じてユニット販売の割合がどのように変わるのを見極めていく段階にあります。また、社会情勢をうけての部材供給の懸念はありますが、ユニット部のみであれば部材も限られるため、影響への低減にもつながると考えています。

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



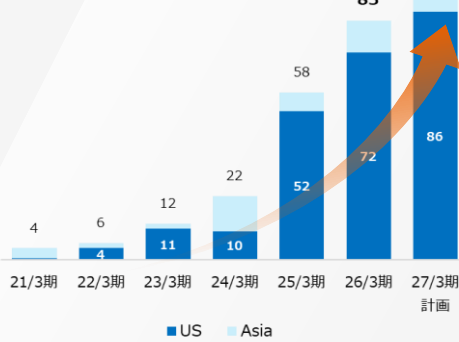
ゲーミング事業については、26/3期の営業損失72億円に対して、27/3期は営業損失100億円となる計画です。

主な要因として、原価面では27/3期からの会計処理変更に伴い、リース資産の減価償却費を計上する予定です。加えて、販管費では、開発人員の追加増強や、新市場参入に向けた市場調査費用などの増加を想定しています。また、買収した2社を通期（12か月）で連結取り込みすることによる損失拡大を見込んでいます。一方で、オランダで実施した構造改革の効果や、のれん償却費の減少など、損失改善に繋がる要因も織り込んでいます。

- 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

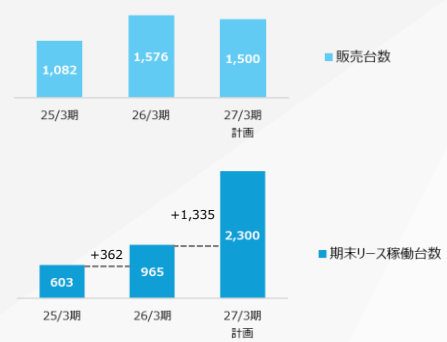
● 売上高推移

(単位: 億円)



● 北米での販売・リース台数推移

(単位: 台)



ゲーミング機器販売については、事業立ち上げから約10年かかりましたが、着実に成長を続け、26/3期には売上高83億円まで拡大しました。また、各利益段階においても黒字化を達成しています。

27/3期計画は売上成長が限定的に見えるものの、これは販売中心からリース中心へと戦略をシフトしているためです。製品販売では売上を一括計上できる一方、リースでは毎月のリカーリング収入を積み上げることができ、中長期的には販売を上回る利益貢献を期待しています。

最新機種においてはリース専用プランを導入するなど、リース比率を高め、安定的な収益基盤の構築を進めていく方針です。

- 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 & Krejck Gaming, LLCが発行するレポート

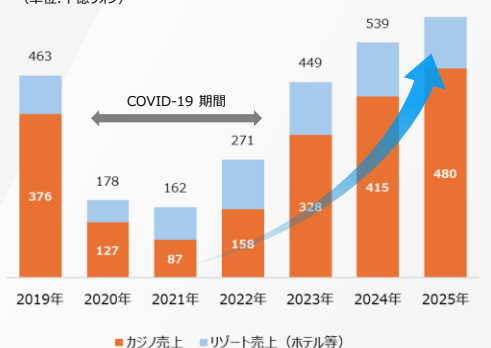
*2 「EKG Slot Awards」は、米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejck Gaming, LLCが、カジノゲーム業界における優秀なスロットマシンゲームおよび筐体等を表彰することを目的として開催されているもので、有識者による諮問委員会とデータ主導のプロセスを組み合わせ、ランドカジノならびにオンラインカジノゲームを含む25以上の製品カテゴリーの受賞者を決定するものです。

「Railroad RICHES」シリーズに続いて、「Super Burst」シリーズについても高稼働を継続し、それぞれ業界におけるアワードを受賞する等、高い評価を頂いています。

- 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

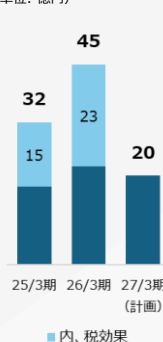
● パラダイスシティの売上高推移

(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

パラダイスシティについては、業績が非常に好調に推移しています。引き続きカジノ売上が成長を牽引し、収益拡大に大きく貢献しています。

また、隣接するホテルを買収し、2026年3月より「ハイアットリージェンシー 仁川 パラダイスシティ」としてリブランディングのうえ運営を開始しました。これにより、VIP顧客に加えて、マスマーケット層の取り込み拡大を進めていく方針です。

持分法による利益取込額については、26/3期は45億円となり、大きな利益貢献がありました。ただし、この中には税効果による押し上げ要因も含まれています。27/3期計画の20億円については、税効果を織り込んでいません。

- 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

-53-

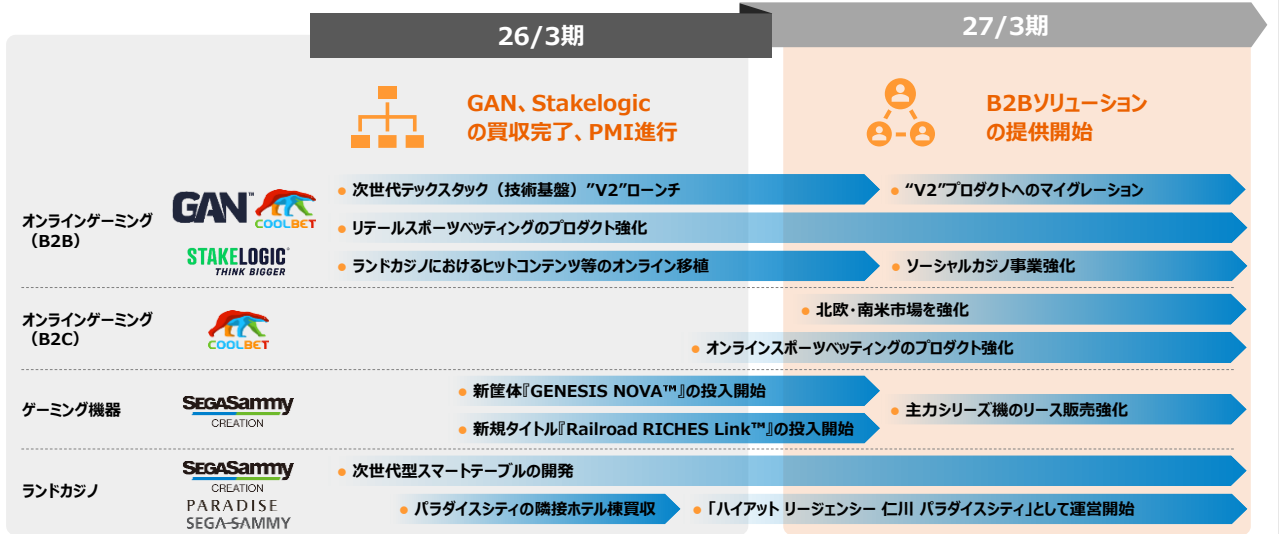
GANおよびStakelogicについては、それぞれ再生プログラムを進めています。

GANにおいては、米国市場におけるB2Bソリューション提供に向けた基盤整備を進めています。前期には、次世代プラットフォームとなる「V2」をローンチしました。これは従来システム（V1）の後継となる新たなテクノロジー基盤であり、今後は既存顧客のV1からV2への移行を順次進めるとともに、新規顧客への提供も開始していく予定です。また、B2C事業として展開する「Coolbet」ブランドによるスポーツベッティングおよびオンラインカジノ事業は、北欧および南米を中心に好調に推移しています。

Stakelogic については、構造改革による事業効率化を進めるとともに、パイプラインの絞り込みによる「量から質」への転換を推進していきます。

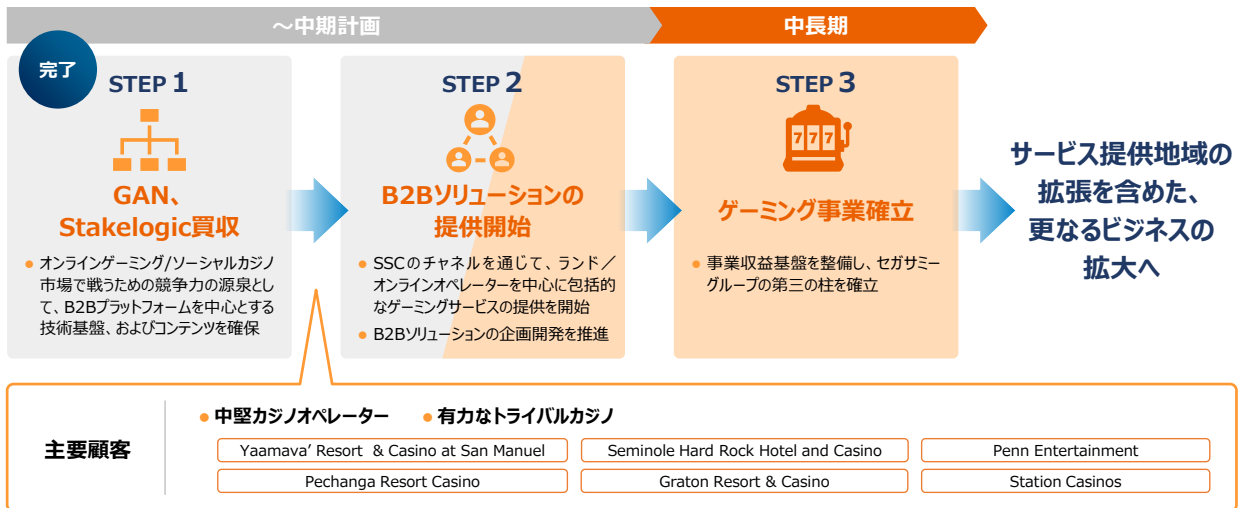
なお、ソーシャルカジノ市場においては、実際のカジノで実績のあるスロットタイトルが高い人気を集める傾向があります。Stakelogicがセガサミークリエイション人気タイトルのオンライン移植を担い、それをGANのV2プラットフォームにて展開することで、当社B2Bソリューションの差別化を図っていく方針です。

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



ご参考までに、先ほど申し上げた各事業の取り組みを図式化したものです。

B2Bオムニチャネルソリューションプロバイダー



-55-

こちらは再掲となりますが、STEP 1を完了し、27/3期からはSTEP 2の実行フェーズに移行します。

当社はこれまで、ゲーミング機器販売の事業を通じて、米国の有力カジノオペレーターとの強固な関係を構築してきました。今後は、こうした既存ネットワークを活用しながら、ソーシャルカジノやスポーツベッティング等を含む B2Bソリューションの提供拡大を進めていく考えです。

04

補足

【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ドル	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 x 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		
		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		
		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		
		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 : メディバブル 3	未定	未定	未定		
	F2P	26/3期	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		
		ベア・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 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	-	-	
		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 刃牙道	2025/10/6 2026/2/26	- 全世界	- NETFLIX	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品 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 ハイウェイの墜天使』		2026/4/10	-	-	
	劇場版『それいけ！アンパンマン バンタンと約束の星』		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	-	-
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

*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～	ファイブツイ 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（うなど）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㈱の大方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

※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、セガサミークリエー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」) においてもモバイルプレイヤー、ベンダー、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>