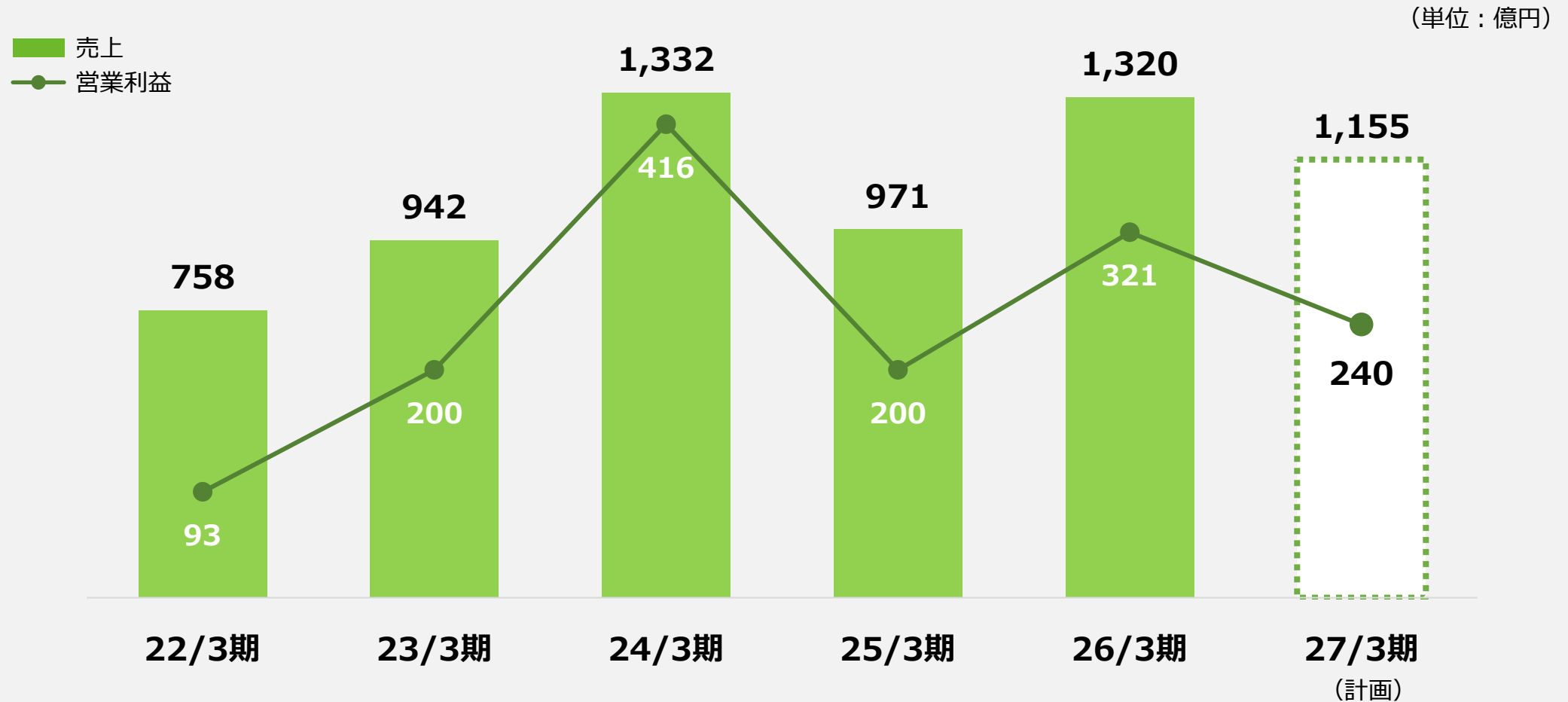


# 遊技機事業 現況と今後について

サミー株式会社  
代表取締役 社長執行役員COO

**星野 歩**

## 200億円超の営業利益を安定的に確保





成果

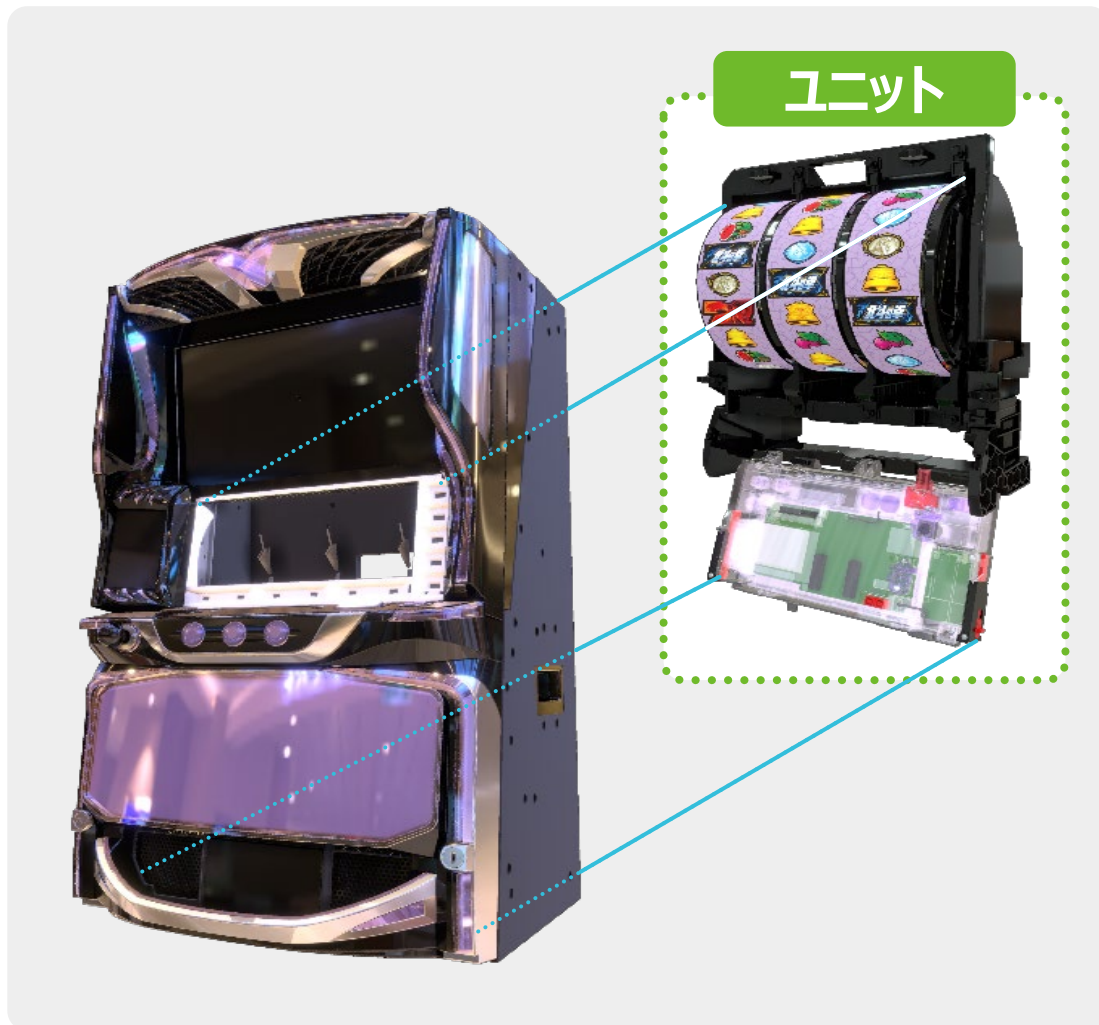
- 各段階利益にて目標を達成
- パチスロの販売・稼働が好調
- サミーブランドに対する信頼回復
- 分離筐体の投入開始



課題

- パチスロの適合リスク
- 社会情勢による原価高騰・生産リスク

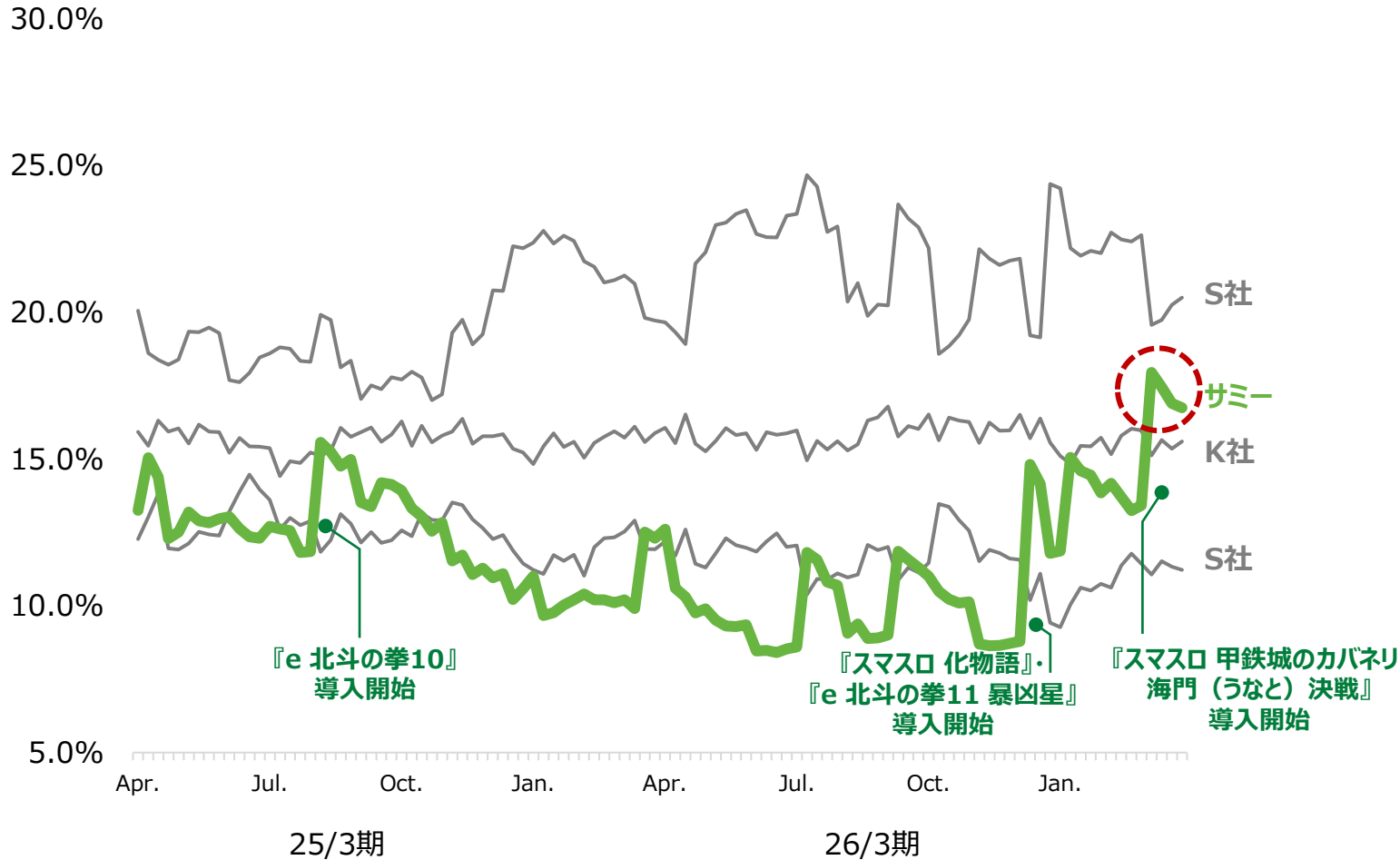
➤ 「ユニット」は「本体」に比べ部品点数に占める割合は、約8割減少



	本体 部品構成割合		ユニット
電子部品	65%	77% 減	15%
樹脂部品	19%	79% 減	4%
板金等の 機構部品	13%	98% 減	約0%
木材等の その他部品	3%	98% 減	約0%

# (再掲) 中期計画2年目 合算稼働シェア

## 当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



## 合算稼働シェア順位\*

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)

# 26/3期販売タイトル (パチスロ)

- 26/3期販売タイトルは、過去のリバイバルタイトルの他、新規IPタイトルも含め販売・稼働が概ね好調
- 過去に多数のヒットタイトルの実績を有していることもサミーの強み



スマスロ 東京リベンジャーズ

約29,000台販売

稼働貢献15週



スマスロ 化物語

約14,000台販売

稼働貢献14週



スマスロ 北斗の拳  
転生の章2

約49,000台販売

稼働貢献20週継続中



スマスロ 攻殻機動隊

約9,000台販売

稼働貢献16週継続中



スマスロ 甲鉄城のカバネリ  
海門 (うなと) 決戦

約35,000台販売

稼働貢献12週継続中

※稼働貢献はダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)に基づく (26/6/3時点)

©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 版權許諾証YJN-815 ©Sammy

©士郎正宗・Production I.G./講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©Sammy

©カバネリ製作委員会 ©Sammy

## ➤ 社員の体験と知見を製品開発に反映し、ユーザー視点に立ったモノづくりを推進



- 「Withぱち」
  - 社員同士で遊技する機会作りへの取り組み・支援
- 「全社試射デー」
  - 自社製品を遊技した社員からアンケートを収集、意見や評価を今後の製品開発に活用
- 疑似ホールを設置、開発中タイトルを社員が試打できる環境を整備
  - 550名規模の大規模な試射体制
  - 得られた意見を収集し、製品のブラッシュアップに活用



## ➤ 人気IPタイトル『スマスロ リコリス・リコイル』を投入



スマスロ リコリス・リコイル  
(26年9月導入予定)

- 遊技機化初となる新規IPタイトルを複数開発中



パチスロ

パチンコ

パチンコ

➤ 1996年に初のタイアップ機を投入。IPパートナーと強固な関係を築き、ヒットタイトルを多数創出



ウルトラセブン  
(1996年)



パチスロ北斗の拳  
(2003年)



パチスロ甲鉄城のカバネリ  
(2022年)

## ➤ 製作出資・協賛を通じた有力IP取得に向けた取り組み

### 各期の製作出資数・主な作品

22/3期	9作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 東京リベンジャーズ第1期</li> <li>● 終末のワルキューレ</li> </ul>
23/3期	13作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 盾の勇者の成り上がり Season2</li> <li>● ゴールデンカムイ第四期</li> </ul>
24/3期	11作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>● シャングリラ・フロンティア 1st Season・2nd Season</li> <li>● MFゴースト 1st Season</li> </ul>
25/3期	8作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 七つの大罪 黙示録の四騎士 第2期</li> <li>● この素晴らしい世界に祝福を！ 3</li> </ul>
26/3期	13作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ゴールデンカムイ最終章</li> <li>● 勇者刑に処す 懲罰勇者9004隊刑務記録</li> </ul>

### イベント出展・協賛 事例

- 北斗の拳 40周年
- 東京リベンジャーズ展 等

### 遊技機化したタイトルの一例





## ➤ 遊技産業全体の活性化と既存ファンの呼び戻し、新規ファンの拡大を図る各種取り組み



みんなのパチンコ・パチスロサミット2025



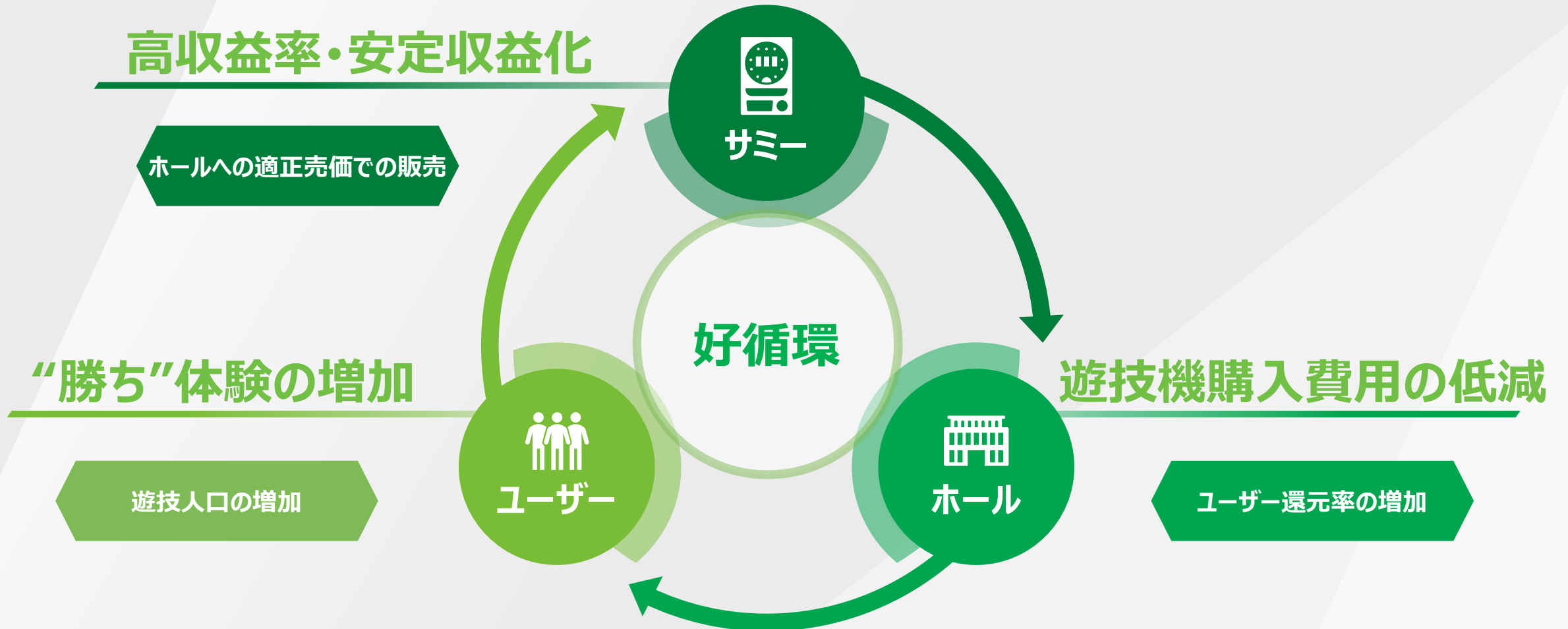
押しパチの日・押しスロの日



Anime Japan2026

- みんなのパチンコ・パチスロサミット2025（25年8月）
  - パチンコ・パチスロファンに向けた業界最大級のファンイベント
  - 未導入タイトルや最新タイトル、約200台を設置
- Anime Japan2026 出展（26年3月）
  - 「パチンコ・パチスロにはアニメがいっぱい」をテーマにブースを出展
  - アニメをフックに若年層、新規ユーザー、インバウンド層へ遊技機をPR
- 押しパチの日・押しスロの日（26年5月実施）
  - ホール団体と遊技機メーカー団体が連携した取り組み
  - 約2,000店のホールで「無料体験」のプレテストを実施

業界構造を転換し、WIN-WIN-WINの遊技機業界へ



### 【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」）においてもサプライヤー、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。