

2027年3月期 第1四半期
決算プレゼンテーション

2026/8/7

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

27年3月期 第1四半期実績
/ 今後の見通し

-2-

※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

2027年3月期の第1四半期実績、及び今後の取り組み等についてご説明いたします。

(億円)	26/3期		27/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	810	4,875	950	5,100
営業利益	-5	471	23	445
経常利益	-21	542	36	475
特別利益	0	8	1	0
特別損失	4	588	3	10
親会社株主に帰属する 当期純利益	-33	-57	21	325
中期計画指標				
調整後EBITDA	14	166	78	640
ROE	-	-1.6%	-	8.9%

※ 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

27/3期 Q1実績

➤ 全セグメントで想定を上回ってスタート

- ・エンタメ*は想定を上回ってスタート
- ・遊技機が好調な滑り出し
- ・ゲーミングの既存事業が堅調に推移

今後の見通し

➤ 各事業で主力タイトルの投入を進める

- ・フルゲームでQ3以降に主力タイトルを投入（エンタメ）
- ・主力タイトルをQ2以降に複数投入（遊技機）
- ・成長基盤を再構築し、来期以降の利益改善に繋げる（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

-3-

当第1四半期は、新製品等が少ない四半期となりましたが、売上高は概ね当社が想定していた水準でした。利益面では、全セグメントが想定を上回るスタートとなり、特にエンタテインメントコンテンツ事業及び遊技機事業が好調な滑り出しとなりました。

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では下期に大型新作タイトルの投入を予定しており、遊技機事業では第2四半期以降、順次主力タイトルの投入を進めていきます。ゲーミング事業に関しては、引き続き成長基盤の構築を進め、来期以降の収益改善に向けた取り組みを進めていきます。

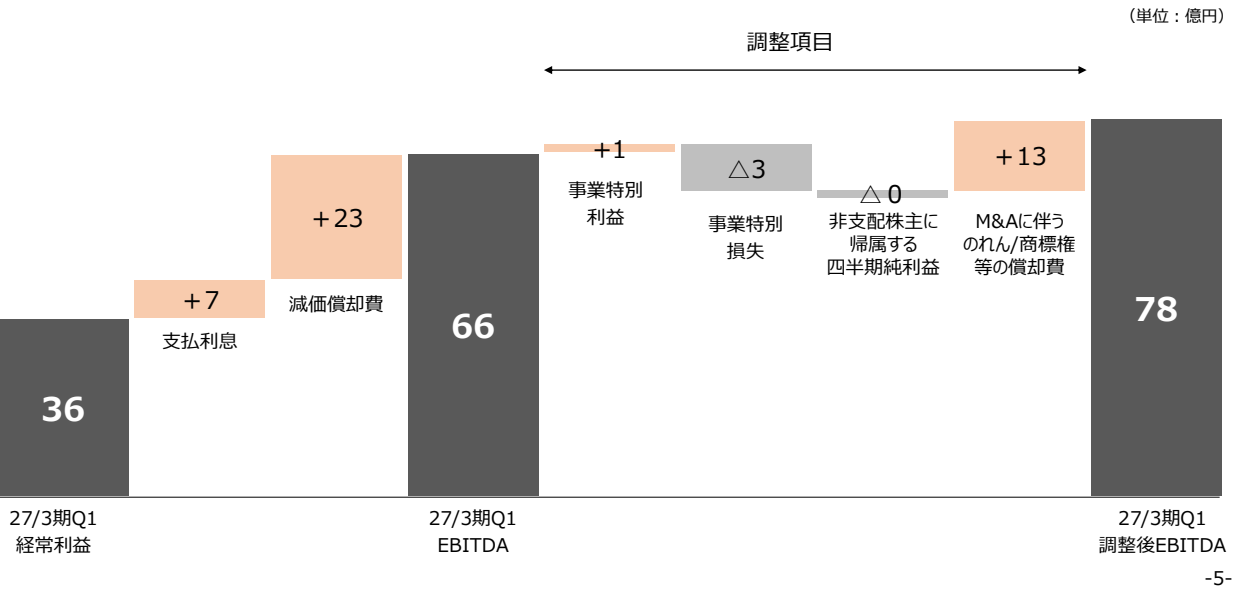
なお、26年3月期の決算説明会において、「中東情勢の当社への影響について」ご説明しましたが、現時点においても引き続き大きな影響は発生していません。

(参考) セグメント別業績

(億円)	26/3期		27/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	810	4,875	950	5,100
エンタテインメントコンテンツ	677	3,266	684	3,570
遊技機	110	1,320	175	1,155
ゲーミング	13	253	80	345
その他/消去等	10	36	11	30
営業利益	-5	471	23	445
エンタテインメントコンテンツ	71	324	49	425
遊技機	-38	321	25	240
ゲーミング	-8	-72	-21	-100
その他/消去等	-30	-102	-30	-120
調整後EBITDA	14	166	78	640
エンタテインメントコンテンツ	79	133	80	525
遊技機	-28	337	36	275
ゲーミング	1	-184	-9	-40
その他/消去等	-38	-120	-29	-120

※各事業の詳細はP.11～

ご参考までに、セグメント別の業績です。



ご参考までに、当第1四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳です。

各種費用等



(億円)		26/3期		27/3期	
		Q1	通期実績	Q1	通期計画
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	153	784	162	753
	広告宣伝費	51	308	54	322
	減価償却費	11	45	11	44
	設備投資	23	76	16	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	32	153	32	147
	広告宣伝費	4	34	6	42
	減価償却費	6	28	8	27
	設備投資	13	54	9	50
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	51	17	58
	広告宣伝費	0	29	10	45
	減価償却費	0	7	1	24
	設備投資	1	19	5	30
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	188	988	211	959
	広告宣伝費	58	382	73	424
	減価償却費	20	91	23	106
	設備投資	41	165	35	150

27/3期 Q1実績（前年同期比）

- 設備投資
 - ・ 前期に新規F2Pタイトルを投入したことによる反動減（CS）
- GAN連結の影響（ゲーミング）：
 - ・ 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費が増加

今後の見通し（前期比）

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ 主力タイトル数増による増加（CS）の一方、一過性費用の減少に伴い全体では減少
- 減価償却費：
 - ・ リース販売機器の会計処理変更により増加（ゲーミング）
- GAN連結の影響（ゲーミング）：
 - ・ 広告宣伝費、減価償却費が増加

・CS=コンシューマ分野
※「その他/消去等」の費用については「2027年3月期 第1四半期決算補足データ集」に掲載
※事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準
・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。配信開始日より24か月間または36か月で定額償却。
・エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
・遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

各種費用です。

当第1四半期は、エンタテインメントコンテンツ事業において、償却中のタイトルが増加したことや、基礎研究費の増加に伴い、研究開発費・コンテンツ制作費が増加しています。
遊技機事業においては、前年同期と比べて大きな変動はありません。
ゲーミング事業において、各種費用等が前年同期比で増加しておりますが、前期の第1四半期の段階では、GAN、Stakelogicの2社のPL連結が開始されていなかった事が要因です。

今後につきましては、主力新作タイトルの投入が進むエンタテインメントコンテンツ事業において、研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費の増加を見込んでいます。

連結貸借対照表 要約



【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	26年3月期末	27年Q1末	増減	科目	26年3月期末	27年Q1末	増減
現金・預金	1,533	1,412	-121	買掛金	174	197	+23
受取手形・売掛金	675	490	-185	短期借入金	75	75	-
有価証券	5	4	-1	その他	842	641	-201
棚卸資産	1,109	1,250	+141	流動負債 計	1,091	913	-178
その他	425	383	-42	社債	100	100	-
流動資産 計	3,747	3,539	-208	長期借入金	1,245	1,245	-
有形固定資産	510	511	+1	その他	287	291	+4
無形固定資産	801	795	-6	固定負債 計	1,632	1,636	+4
内、のれん	145	143	-2	負債合計	2,724	2,550	-174
内、商標権	453	453	+0	株主資本 計	3,110	3,081	-29
投資有価証券	533	538	+5	その他の包括利益累計額合計	435	471	+36
その他	682	719	+37	非支配株主持分	0	0	+0
固定資産 計	2,526	2,563	+37	純資産合計	3,549	3,553	+4
資産合計	6,273	6,103	-170	負債及び純資産合計	6,273	6,103	-170

26年3月期末	27年Q1末	増減	主な増減要因	
現金預金・現金同等物等	1,537	1,417	-120	配当金支払い、賞与支給、法人税の支払い等により現金及び預金が減少
有利子負債	1,420	1,420	-	売上債権の回収が進行
ネットキャッシュ	117	-3	-120	エンタテインメントコンテンツ事業におけるゲーム開発に伴う棚卸資産等が増加
自己資本比率	56.5%	58.2%	+1.7p	(負債) 未払法人税等や賞与引当金等が減少
			(純資産)	配当金の支払いにより株主資本が減少 為替換算調整勘定が増加

-7-

連結バランスシートです。

流動資産につきましては、配当金や法人税等の支払い、賞与の支給等により、現金及び預金が減少しました。また、債権回収が進み、売掛金等が減少する一方で、コンテンツ仕掛品等による棚卸資産が増加しています。

流動負債につきましては、未払法人税等や、賞与引当金等が減少しました。

純資産につきましては、配当金の支払いにより株主資本が減少した一方で、為替換算調整勘定が増加したことから、その他の包括利益累計額が増加しました。

なお、6月末時点でのDEレシオは0.4倍となり、また、ネットキャッシュは前期末より120億円減少しマイナス3億円となりました。

キャッシュフローにつきましては、未監査ですが、ご参考までに概算実績をお知らせします。
営業キャッシュフローはマイナス8億円、投資キャッシュフローはマイナス76億円、財務キャッシュフローはマイナス56億円となり、現金及び現金同等物に係る為替換算差額プラス20億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス120億円となる見込みです。

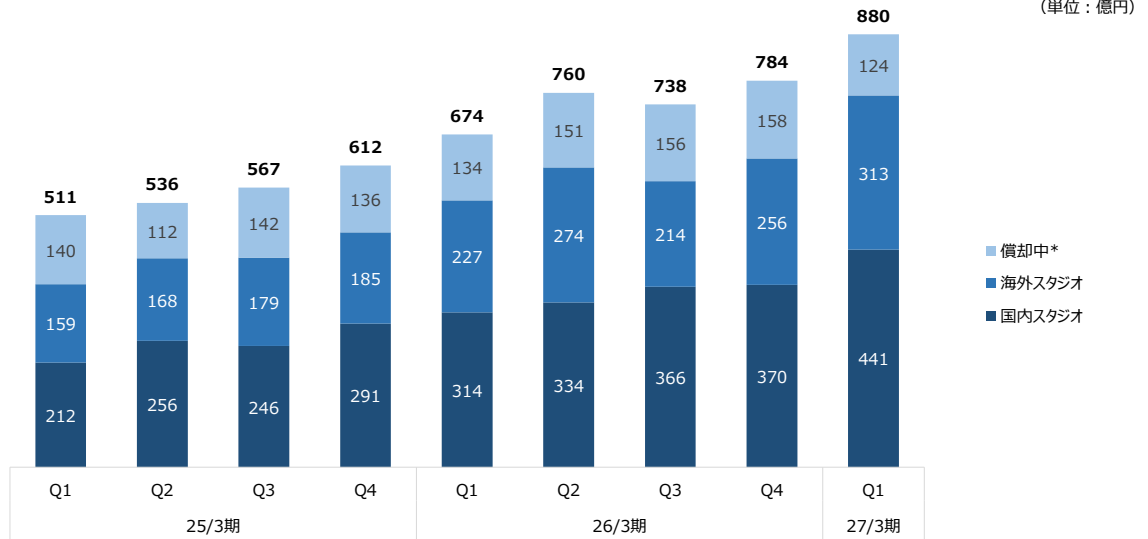
のれん・その他の無形資産残高		26/3期末	27/3期Q1末	残償却期間
Rovio	その他の無形資産 (商標権)	443億円 (241百万ユーロ)	443億円 (238百万ユーロ)	20年2か月
	その他の無形資産 (技術関連)	43億円 (23百万ユーロ)	43億円 (23百万ユーロ)	7年2か月
GAN	のれん/その他の無形資産 (商標権・顧客関連)	164億円 (104百万USD)	162億円 (102百万USD)	9年0か月
	その他の無形資産 (技術関連)	26億円 (16百万USD)	25億円 (15百万USD)	4年0か月

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、その他の無形資産の合計期末残高は486億円となりますが、現地通貨ベースでは2.6億ユーロとなっています。

GANに関しては、その他の無形資産とのれんの合計額が約187億円となり、現地通貨ベースでは1.1億ドルとなります。

(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

-9-

コンテンツ制作費の残高推移です。

当第1四半期末の残高は880億円となり、前期末から96億円増加しました。今後投入する複数の主力タイトルの開発が進んでいることに加え、当第1四半期には主力新作タイトルの発売がなかったことから、国内・海外スタジオともに残高が増加しています。

償却中タイトルを除く残高の発売時期毎の内訳ですが、27/3期発売予定のものが35%、28/3期発売予定のものが48%となります。いずれも主力IPを中心とした構成となっています。

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	26/3期		27/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	677	3,266	684	3,570
コンシューマ	446	2,199	433	2,460
映像	70	284	55	290
AM&TOY	160	781	195	820
営業利益	71	324	49	425
コンシューマ	52	192	13	300
映像	14	76	9	55
AM&TOY	4	56	25	70
経常利益	50	344	58	435
中期計画指標				
調整後EBITDA	79	133	80	525
フルゲーム売上高	115	672	98	953
新作	26	298	1	556
リピータ	88	374	97	397
F2P売上高	115	537	129	584
フルゲーム販売本数(万本)	421	2,295	507	2,506
新作	61	566	2	645
リピータ	360	1,728	504	1,861

27/3期 Q1実績

➤ 想定を上回る滑り出し

- ・フルゲームリピータは概ね想定通りに推移 (CS*)
- ・ライセンス収入、Rovioが想定通りに推移 (CS)
- ・コストの未発生 (CS)
- ・AM機器販売の好調により想定を上回って推移 (AM&TOY)

➤ 今期主力タイトル発売に向けてマーケティング活動を開始 (CS)

今後の見通し

➤ 新作の投入が進む

- ・フルゲームの主力新作タイトルを投入 (CS)
STRANGER THAN HEAVEN (27/1/15)
ペルソナ4 リバイバル (27/2/18) など

*CS=コンシューマ分野
※ () 内は発売時期
-11-

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、コンシューマとAM&TOYの両分野が想定を上回りました。コンシューマにおいては、主にコストが未発生となったほか、リピータ販売、ライセンス収入、Rovioの業績等が概ね想定通りとなりました。AM&TOYにおいては、『UFO CATCHER 10』を中心とする機器販売が好調に推移しました。

なお、今期は、下期にフルゲームの主力新作が集中する計画ですが、各タイトルの発売に向け、従来よりも早いタイミングでマーケティング活動を開始しています。タイトル関連動画の視聴数やウィッシュリスト登録など、一定の手ごたえを感じており、引き続き販売の最大化に繋げていけるように取り組んでいきます。

今後、今期の主力新作である『STRANGER THAN HEAVEN』、『ペルソナ4 リバイバル』など、4タイトルを順次投入する予定です。

27/3期 Q1実績			今後の見通し	
コンシューマ	フルゲーム	- リピータタイトルの販売は概ね想定通りの滑り出し - 下期主力タイトルの投入に向けてプロモーションを開始	- Q4以降に主力新作タイトルを順次発売『STRANGER THAN HEAVEN』、『ペルソナ4 リバイバル』など - 引き続きタイトルプロモーションに注力	
	F2P	想定をやや下回って推移	既存タイトルの運営強化	
	その他	- ライセンス収入を計上 - Rovioは想定通りに推移	- 主力IPの周年、映像化等を契機としたライセンス収入の増加を見込む - Rovioによる新作タイトルの投入	
映像		- 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』が歴代4位となる興行収入136億円*を突破 - 引き続きソニック映画第1、2弾の配分収入を計上	- 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』の配分収入を計上 『SAKAMOTO DAYS』第2期、『魔法騎士レイアース』等の放映開始	
AM&TOY	AM	『UFO CATCHER 10』の販売好調により機器販売が想定を上回る	- プライズカテゴリーを中心に販売 - キッズ向けタイトルやメダルゲーム等を複数投入	
	TOY	定番製品の販売を中心として想定通りに推移	『にほんご えいご きもちのことば アンパンマンことばずかん 3000』等のアンパンマンシリーズを中心とした新規製品を販売	

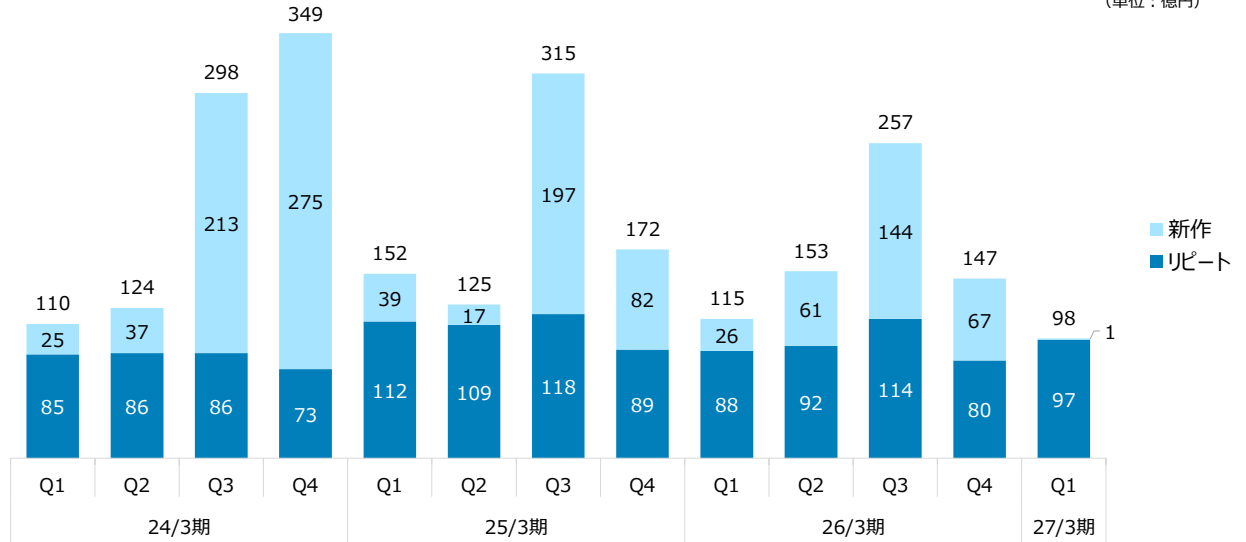
* 興行通信社調べ（26/7/26） -12-

サブセグメントに関するご説明です。

映像分野においては、劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』が、現時点で興行収入136億円を突破しています。本作の配分収入は例年通り第2四半期での計上を見込んでいます。また、引き続きソニックの映画からの配分収入を計上しました。
『UFO CATCHER 10』の販売が好調に推移したAM&TOY分野においては、今後も引き続きプライズカテゴリーを中心に取り組みを進めるほか、メダルゲーム等も投入していきます。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



-13-

フルゲームの四半期ごとの売上高推移です。

当第1四半期は、主力新作タイトルの発売がなかった一方で、リポート販売は97億円となり、前年同期を上回っています。リポート販売においては、主に「ペルソナ」シリーズの販売が好調でした。

	27/3期	今後の予定	
フルゲーム	ソニックフロンティア 超・デラックス*1 (26/6/24)	クレイジータクシー：ワールドツアー (27年)	エイリアン：最後の生存者 (リリース時期未定)
	メタファアー：リファンタジオ*2 (26/11/12)	VIRTUA FIGHTER CROSSROADS (27年)	ゴールデンアックス (仮、リリース時期未定)
	STRANGER THAN HEAVEN (27/1/15)	ペルソナ6 (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4 リバイバル (27/2/18)	トータルウォー：ウォーハンマー40,000 (リリース時期未定)	ヘア・ナックル (仮、リリース時期未定)
		トータルウォー：メディーバル3 (リリース時期未定)	

*1 既発売はデジタル版。パッケージ版は26/9/17発売予定。
*1 『ソニックフロンティア』は他プラットフォームでも販売中（PlayStation®5 / PlayStation®4 / Nintendo Switch™ / XBOX Series X|S / XBOX One / Steam / Epic Games Storeは販売中）
*2 Nintendo Switch™ 2以外のプラットフォームでは販売中（XBOX Series X|S / Windows / PlayStation®5 / PlayStation®4 / Steam）
※「今後の予定」は発表済みタイトルのみ記載

ご参考までに、フルゲームの製品展開スケジュールです。

(参考) 27/3期以降の主なタイトル①

27年1月



STRANGER THAN HEAVEN
(27/1/15)



©SEGA
©ATLUS, ©SEGA.
© Sports Interactive Limited 2026. All rights reserved.

27年2月



PERSONA 4 GOLDEN
(27/2/18)



未定



FOOTBALL MANAGER™
(タイトル・発売時期未定)

ご参考までに、今期以降の主なタイトルのうち、3つをピックアップしております。



クレイジータクシー：ワールドツアー (27年)



VIRTUA FIGHTER CROSSROADS (27年)



ペルソナ6



トータルウォー：ウォーハンマー40,000



トータルウォー：メディーバル3



エイリアン：最後の生存者

©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.
© Games Workshop Limited 2026. Published by SEGA.
© Creative Assembly 2026. © SEGA.
TM & © 2026 20th Century Studios. All rights reserved. Alien: Isolation 2 game software, excluding Twentieth Century Studios elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.
SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

その他の発表済みタイトルのラインナップです。

複数の主力タイトルを開発していますが、各タイトルの詳細や発売時期は準備が整い次第、順次お知らせします。

(億円)	26/3期		27/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	110	1,320	175	1,155
パチスロ	0	753	114	672
パチンコ	77	443	36	360
その他/消去等	33	125	25	123
営業利益	-38	321	25	240
経常利益	-36	333	28	250
中期計画指標				
調整後EBITDA	-28	337	36	275
パチスロ				
タイトル数	-	5タイトル	2タイトル	10タイトル
販売台数(台)	52	135,702	22,631	139,000
うち筐体販売	-	132,617	18,148	106,000
うちユニット販売	-	3,085	4,483	33,000
パチンコ				
タイトル数	1タイトル	5タイトル	1タイトル	5タイトル
販売台数(台)	18,596	97,728	8,466	84,000
うち本体販売	6,407	73,764	4,226	69,000
うち盤面販売	12,189	23,964	4,240	15,000

27/3期 Q1実績

➤ 想定比で好調な滑り出し

- 新作タイトルに加え、26/3期販売のパチスロの追加販売も寄与
- 主な販売タイトル：
 - スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER
 - スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦*（追加販売）等

今後の見通し

➤ 人気IP・自社IPを活用した新作タイトルを複数投入

- パチスロ：
 - スマスロ リコリス・リコイル（9月）
 - スマスロ 獣王（10月）
 - スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦（追加販売）等
- パチンコ：
 - e 七つの大罪3（8月）
 - e 獣王 獅子の一撃（11月）等

※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期販売タイトル

-17-

遊技機事業についてです。

当第1四半期は、パチスロの新作タイトル『スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER』に加え、26年3月期に販売した『スマスロ 化物語』や『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』のリピート販売も寄与し、想定を上回る好調な滑り出しとなりました。

また、2026年3月より開始したパチスロのユニット販売についても、当第1四半期におけるパチスロ販売台数の約20%を占めるなど、順調な進捗となっています。

今後につきましては、第2四半期に『リコリス・リコイル』や『七つの大罪』といった人気IPの新作タイトルの投入に加え、『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』のリピート販売を引き続き行ってまいります。

さらに、第3四半期には、パチスロ・パチンコともに、サミーを代表する主力IP『獣王』を用いた新作タイトルの投入を予定しています。

引き続き今後のタイトルの許認可取得を進める必要がありますが、現時点までの許認可取得は着実に進んでいます。

主要新作タイトル_販売スケジュール



	27/3期 Q1	27/3期 Q2	27/3期 Q3以降
パチスロ	A-SLOT+ 異世界かるてっと BT (26年4月)	スマスロ リコリス・リコイル (26年9月)	スマスロ 獣王 (26年10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 (追加販売)	
	スマスロ 化物語 (追加販売)		
	スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなど）決戦 (追加販売)		
パチンコ	e 終末のワルキューレ (26年4月)	e 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編 (26年7月) ※スベック替え	e 獣王 獅子の一撃 (26年11月)
	e 化物語 鬼99ver. (26年6月) ※スベック替え	e 七つの大罪3 (26年8月)	
		e 甲鉄城のカバネリ2 輪廻の果報 119ver. (26年9月) ※スベック替え	

※発表済のうち、タイトル名称決定分のみ記載

ご参考までに、遊技機事業の販売スケジュールです。

▶ 各タイトルの販売は好調に推移



スマスロ リコリス・リコイル

スマスロ
リコリス・リコイル
Lucoris Recoil



スマスロ 獣王



©Spider Lily / アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy
©Sammy

-19-

今後の注目タイトルについてご紹介します。

第2四半期には、遊技機業界で非常に高い注目を集める人気IPを活用した、『スマスロ リコリス・リコイル』を投入します。さらに第3四半期には、『スマスロ 獣王』の投入を予定しています。いずれのタイトルも高い評価を頂戴し、当初の想定を上回る引き合いをいただいています。

(億円)	26/3期		27/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	13	253	80	345
ゲーミング機器販売	13	83	21	91
GAN ^{*1}	-	145	51	228
(内B2B)	-	21	5	32
(内B2C)	-	124	44	196
Stakelogic ^{*1}	-	22	7	26
営業利益	-8	-72	-21	-100
ゲーミング機器販売	2	16	5	4
GAN ^{*1}	-	-27	-12	-32
Stakelogic ^{*1}	-	-15	-6	-16
のれん償却費等	-	-33	-5	-23
その他共通コスト ^{*2} /消去等	-10	-14	-3	-33
持分法取込額 (パラダイスセガサミー ^{*3})	11	45	1	20
経常利益	1	-8	-17	-80
中期計画指標				
調整後EBITDA	1	-184	-9	-40

27/3期 Q1実績

➤ 既存事業は堅調に推移

- ・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堅調
- ・パラダイスセガサミー：持分法取込額は減少も、想定通りの利益貢献

➤ 買収2社の事業再生プログラム^{*4}を推進

今後の見通し

➤ 成長基盤を再構築し、来期以降の利益改善に繋げる

- ・開発・マーケティング等の先行投資を実施
- ・構造改革・事業効率化による固定費削減を推進

➤ オムニチャネル戦略の実現に向けた体制を整備

- ・新プラットフォームV2への移行を進める
- ・機器販売で実績のあるIPのオンライン移植を推進

*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。
両社の業績の連結への取り込み開始時期は26/3期Q2より。

*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。

*4: GANおよびStakelogicの事業再生プログラムについては、マネジメントミーティング2026の資料を参照ください。

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

-20-

ゲーミング事業についてです。

当第1四半期は、ゲーミング機器販売が堅調に推移し、想定をやや上回る滑り出しとなりました。一方で、買収したGAN及びStakelogicの業績を取り込んだ影響により、前年同期比では増収となったものの、営業損失幅は拡大しました。韓国の「パラダイスシティ」については、詳細は後ほどご説明しますが、持分法取込額は前年同期比で減少したものの、想定通りの利益貢献となりました。

今後につきましては、ゲーミング機器販売において、主力シリーズの『Railroad RICHES™』や『Super Burst™』に加え、新たにセガIPの『BONANZA BROS. GOLDEN HEIST™』の投入を進めます。

また、「パラダイスシティ」におきましても、引き続き運営強化を図っていきます。

GAN、Stakelogicにつきましては、「事業再生プログラム」の推進による、成長基盤の再構築を進めています。

主要な取り組みとして、GANにおいては、プラットフォームの「V1」から「V2」へのマイグレーションを進め、今期中の既存主要顧客への導入と、モデルケースの確立を図っていきます。あわせて、コスト構造改革の一環として、V1の開発拠点であるUKオフィスの閉鎖を年内目途に行い、固定費削減を進めます。Stakelogicにおいては、オランダ拠点の縮小など4月に実施した構造改革に加え、パイプラインの絞り込みによる事業効率化を推進します。さらに、『Railroad RICHES™』等の、実績のあるゲーミング機器IPのオンライン移植を今期中に立ち上げ、新たな収益基盤の構築を目指します。

筐体

ゲームタイトル



GENESIS NOVA™



GENESIS ATMOS™



Railroad RICHES Link™



BONANZA BROS. GOLDEN HEIST™
(今後導入予定)

© SEGA SAMMY CREATION INC.
© SEGA

-21-

ご参考までにゲーミング機器の主力製品となります。

(億ウォン)		2026/3期		2027/3期
		Q1	通期実績	Q1
売上高		1,391	5,974	1,459
	カジノ	1,100	4,796	1,127
	ホテル	236	966	282
	その他	54	212	50
売上原価		944	4,290	1,116
	カジノ	577	2,609	589
	ホテル	298	1,309	417
	その他	69	372	110
売上総利益		447	1,684	343
	販売費及び一般管理費	112	660	189
営業利益		335	1,025	154
EBITDA		424	1,383	263
純利益		271	1,042	56
カジノ来場者数 (千人)		98	434	117

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	45	1
------------------	----	----	---

※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

27/3期 Q1実績

➤ カジノ売上は堅調に推移

- ・日本人のVIP客・Mass客が牽引し、カジノ売上は堅調に推移
- ・新たに開業したホテルの一過性初期費用や、税還付額減少等に伴い、持分法取込額は減少も、想定通りの利益貢献

今後の見通し

➤ 持分法取込において利益貢献を見込む

- ・5月のカジノのドロップ額が開業以来最高を記録 (Q2)
- ・夏季商戦に向けたホテルの予約状況も好調

-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2026年1月から3月の業績となります。

カジノ売上につきましては、引き続き日本人VIP客・Mass客が牽引し、ドロップ額や来場者数は前年同期を上回り、堅調に推移しました。3月にホールド率の一時的な落ち込みが見られたものの、機動的なコストコントロールを行い、持分法取込額につきましては想定通りの着地となりました。

足下のカジノ売上につきましては、日本人客を中心に好調を維持しており、5月のカジノドロップ額は開業以来最高を記録しています。また、夏季商戦におけるホテルの予約状況についても好調に推移しています。

なお、新たに開業したホテルの一過性初期費用が発生したことや、税還付額が減少したことに伴い、持分法取込額は前年同期比で減少したものの、想定通りの利益貢献となりました。

ご説明は以上となります。

03

補足

【Q1実績における為替影響】

➤ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高約10億円の押し上げ効果

		(億円)
		Q1
コンシューマ	売上高	9.9
	営業利益	1.9
映像	売上高	0.2
	営業利益	0.2
AM&TOY	売上高	-
	営業利益	-2.6

【通貨レート】

- 1USDドル：期初計画レート 151.0円 → AR 160.32円
- 1ポンド：期初計画レート 219.0円 → AR 214.22円
- 1ユーロ：期初計画レート 177.0円 → AR 185.43円

➤ 営業外収益に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益4.2億円を計上

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	27/3期	ソニックフロンティア 超・デラックス	26/6/24	グローバル	Nintendo Switch™ 2	『ソニックフロンティア』は他プラットフォームでも販売中
		メタファー：リアンタジオ	26/11/12	グローバル	Nintendo Switch™ 2	他プラットフォームでも販売中
		STRANGER THAN HEAVEN	27/1/15	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	27/2/18	グローバル	マルチプラットフォーム	
	未定	クレイジータクシー：ワールドツアー	27年	グローバル	マルチプラットフォーム	
		VIRTUA FIGHTER CROSSROADS	27年	未定	未定	
		ベルソナ6	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：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	
		エイリアン：最後の生存者	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
提供形式 未定	27/3期以降	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	

※ 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	27 /3期	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	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		Dr.STONE SCIENCE FUTURE 第4期第3クール	26/4/2	-	-	
		劇場版『名探偵コナン ハイウェイの墮天使』	26/4/10	-	-	
		刃牙道 第2クール	26/6/18	グローバル	NETFLIX	NETFLIXで世界独占配信
		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	-	-	
		ばなにゃ あっとほーむばーてぃー	26/7/10	-	dアニメストアほか	
		アオのハコ Season2	26/10/4	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		魔法騎士レイアース	26/10/7	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		SAKAMOTO DAYS 第2期	27/1	-	-	
ライセンスアウト/ 出資案件 等	27/3期	The Angry Birds Movie 3（原題）	26/12/23	-	-	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）	27/3/19	-	-	日付は北米での封切日、その他地域については未定
	未定	ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	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	27/3期	バウ・バトロール マーシャルといっしょ	26/7/2	-	-	
		おさるのジョージ ウキッと CARNIVAL	26/7/2	-	-	
		おさるのジョージ ウキッと DRIVE	26/7/2	-	-	
		cherit（チェリット）	26/7/7	-	-	
		モグリアテール	26/7/8	-	-	
TOY	27/3期	にほんご えいご きもちのことは アンパンマンことばずかん 3000	26/8/6	-	-	

※ 主要な発表済みタイトルのみ記載

【Q1の主な販売タイトル・Q2以降の販売予定タイトル】

		タイトル	初回導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*1}	種別
パチスロ	Q1	A-SLOT+ 異世界かるてっと BT	26年4月	3,400台	低	新シリーズ
		スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER	26年5月	10,400台	高	新シリーズ
		【追加販売】スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと） 決戦	26年3月	6,000台	中	-
		その他	-	2,600台	-	-
	Q2以降	スマスロ リコリス・リコイル	26年9月	-	中	新シリーズ
		スマスロ 獣王	26年10月	-	高	新シリーズ
		【追加販売】スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと） 決戦	26年3月	-	中	-

【累計販売台数】『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと） 決戦』：40,900台 『スマスロ 化物語』：16,300台

		タイトル	初回導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*2}	種別
パチンコ	Q1	e 終末のワルキューレ	26年4月	3,900台	ミドル	新シリーズ
		e 化物語 鬼99ver.	26年6月	3,000台	ライト	スベック替え
		その他	-	1,300台	-	-
	Q2以降	e 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編	26年7月	-	ライトミドル	スベック替え
		e 七つの大罪3	26年8月	-	ハイミドル	新シリーズ
		e 甲鉄城のカバネリ2 輪廻の果報 119ver.	26年9月	-	ライト	スベック替え
		e 獣王 獅子の一撃	26年11月	-	ハイミドル	新シリーズ

^{*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
※27/3期における販売台数のみ記載
※発表済のうち、タイトル名称決定分のみ記載
※販売台数表記：百台未満を切り捨て



<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」）においてもサブライヤー、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及び製品名等は、
該当する各社の商標または登録商標です。

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