

遊技機事業

中期計画「WELCOME TO THE NEXT LEVEL!」

中期計画では、パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」No.1の達成に加え、3年間で累計調整後EBITDA900億円超を目標に設定しました。また、目標達成に向けた戦略として、収益基盤の強化と安定化、そして遊技機業界の活性化を掲げています。

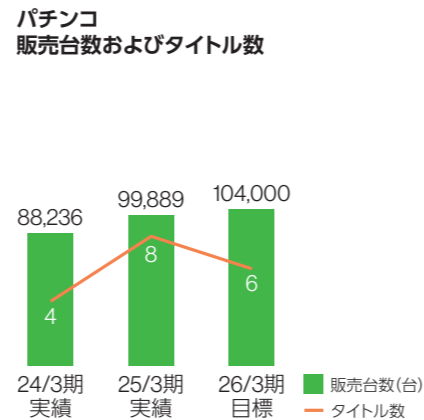
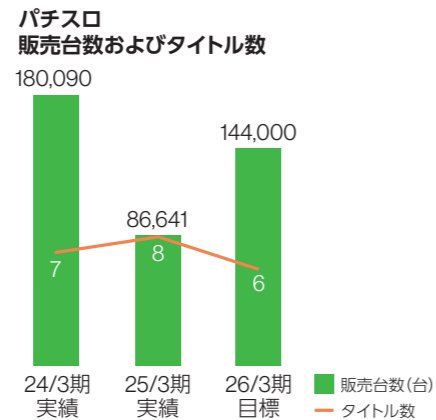


2025年3月期の成果と課題、今後の取り組み

2024年8月に発売したスマートパチンコ「e北斗の拳10」は、販売台数が3.5万台を超え、2024年の遊技機市場でNo.1の販売台数を記録しました。一方で、下期発売の新作タイトルの販売が軟調に推移したことを受け、製品力向上を図るため一部主力タイトルの投入を延期しました。結果として、2024年3月期の「スマスロ北斗の拳」のヒットの反動減もあり、前期比で減収減益となりました。2026年3月期は複数のパチスロ主力タイトルの投入を予定していることから、販売台数を増加させる計画としています。

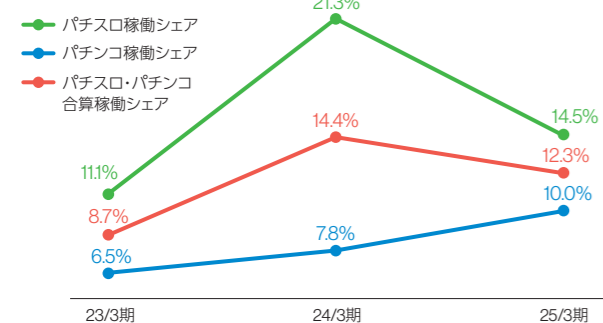


「e 北斗の拳10」
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983、
©COAMIX 2007 著作権許諾証 YSS-324
©Sammy



合算稼働シェアについても、投入したタイトルのスペック面と市場ニーズとの間で隔たりがあったことなどを主因に、2024年3月期から1つ順位を下げる結果となりました。引き続き、パチスロ・パチンコ合算稼働シェアNo.1の実現に向け、シェア向上への取り組みを推進してまいります。

当グループの稼働シェア推移



合算稼働シェアランキング

	23/3期	24/3期	25/3期
S社	18.4%	S社 21.1%	S社 19.4%
K社	16.3%	K社 15.2%	K社 15.6%
S社	13.9%	サミー 14.4%	S社 12.5%
サミー	8.7%	S社 12.8%	サミー 12.3%

出所：ダイコク電機株式会社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

収益基盤の強化 / 安定化

合算稼働シェア向上に向けた施策

合算稼働シェアの向上に向けた取り組みとして、まずは、規制見直しへの迅速な対応を含めた市場ニーズに応えることが重要と考えています。すでに市場におけるユーザーの「時間効率重視」のニーズに応えた「e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART」を投入し、販売台数・稼働面で好調に推移しました。2025年7月には、スマートパチンコ向けの新たな機能、ラッキートリガー3.0プラスを搭載した「e東京リベンジャーズ」を史上最速で投入しましたが、こちらも期初計画を上回り、初期稼働においても高い稼働実績を残すことができました。



「e 真・北斗無双 第5章 ドデカSTART」
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983、
著作権許諾証 KOW-225
©2010-2013 コーエーテックモゲームス
©Sammy



「e 東京リベンジャーズ」
©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

既存主力シリーズ



新規活用IP



©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983、©COAMIX 2007 著作権許諾証 YJN-815 ©Sammy
©カバネリ製作委員会 ©Sammy
©和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会
©Spider Lily/アニアプレックス・ABCアニメーション・BS11

主力シリーズの投入と新規 IP の活用

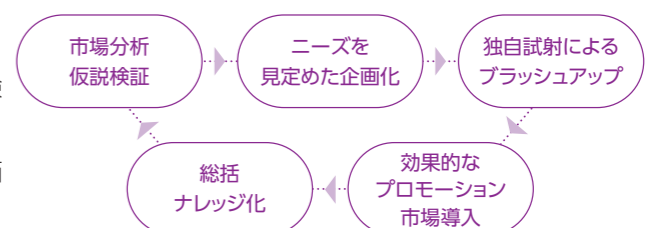
合算稼働シェアの更なる向上に向けては、複数の既存主力シリーズの継続的な投入と、新規IPの活用が不可欠と認識しています。当グループではパチスロ史上最大の販売台数を誇る「北斗の拳」シリーズに留まらず、その他の既存主力シリーズの投入を通じて、ユーザーの期待に応えたいと考えています。更に、「北斗の拳」に続く主力シリーズとなり得るタイトルの創出のための有力な著作権の獲得も重要な経営課題と捉え、取り組みを進めていく方針です。



品質向上

P ユーザー志向のモノづくりプロセス

遊技機事業では、データをもとにした市場分析や仮説検証から、ターゲット・ニーズを見定めて企画化しています。更に、よりユーザー目線の評価が得られる独自の試射評価システムで、完成度を高めていく仕組みを構築しています。



P 独自性の高い試射評価によるブラッシュアップ

遊技機開発においては、業界屈指の開発人材を活用し、550名規模の大規模な試射評価プロセスを導入しています。更に実際の遊技環境に近い疑似ホール(パーラーサミー)を設置し、製品のブラッシュアップを進めています。こうした取り組みは、「パチスロ甲鉄城のカバネリ」や「スマスロ北斗の拳」などのヒット作の創出にもつながっています。



- 550名規模による大規模な試射体制
- 疑似ホール環境の用意
- 詳細な属性データと製品評価の組み合わせ

信頼性が高く
有用な試射評価の実現

ヒット作の創出

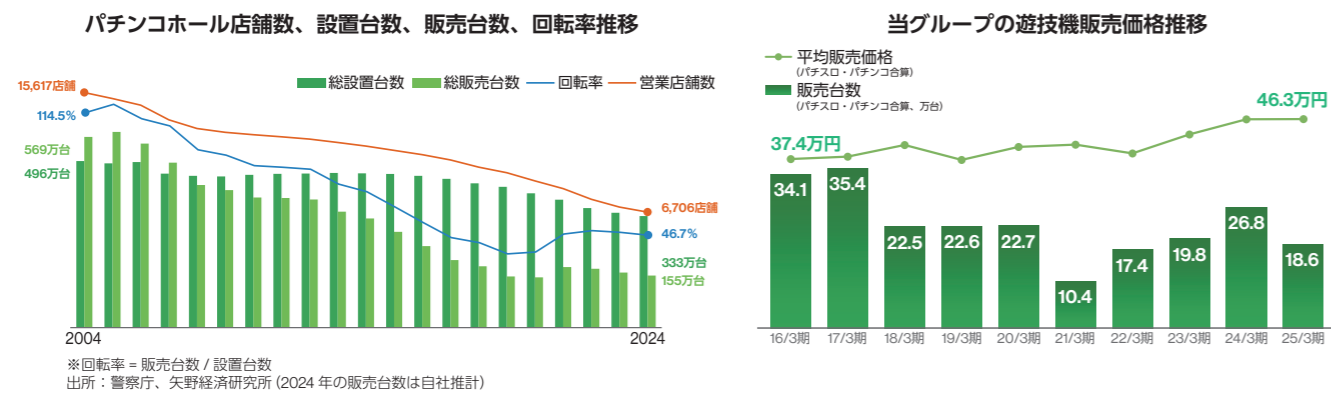
遊技機業界の活性化

遊技機業界の現状

遊技機業界は、遊技人口の減少を背景に長期的な縮小傾向が続いています。市場の縮小に伴い販売台数も減少しており、各メーカーは競争力を高めるために製品クオリティの向上を進めています。その結果、開発費や原材料費は増加し、業界全体で遊技機の販売価格は長期的に上昇しています。

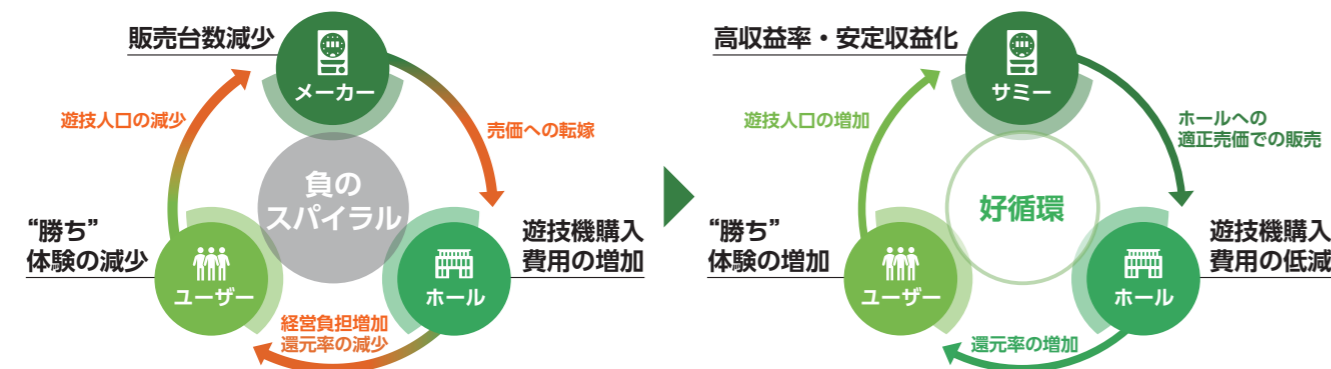
販売価格の上昇は、パチンコホールにとって遊技機購入費用の負担増につながります。この費用を回収するために、結果としてユーザーの「勝ち」体験が減少しています。これがユーザー離れを招き、更に遊技人口が減少するという、負のスパイラルを招いています。

当グループにおいても、販売台数は減少傾向にある一方、販売価格は上昇を続けています。この価格上昇が負のスパイラルを招く一因であることは否めず、当グループもその責任の一端を担っていると考えています。



遊技機市場に好循環を

当グループは、遊技機業界が長く共存共栄できる未来を築いていくことが、業界を牽引する立場としての責務の一つだと考えています。現在、遊技機業界が陥っている負のスパイラルを断ち切り、メーカーには高収益率・安定収益化を、パチンコホールにとっては遊技機購入費用の低減を、ユーザーには「勝ち」体験の増加という、「トリプルWIN」の好循環につなげるための第一歩として、2026年3月期に一部の部品交換のみで筐体の入れ替えが可能なパチスロの新筐体を投入します。



負のスパイラルを断ち切るための重要な一歩 — パチスロ新筐体

本新筐体は、リールユニットと筐体ユニットを分離した構造を採用し、リールユニットを交換することで新機種への入替が可能となる、画期的なパチスロ筐体です。初期導入時は従来通り筐体全体の購入が必要ですが、以降は一部の交換のみで新製品への入替が可能になります。そのため、筐体入替時にはホール側のコスト負担を軽減でき、メーカーとしても従前の1台当たりの粗利水準を確保することができます。



従来の筐体が重量約40キロから50キロ台に対して、交換するリールユニットの重量は5キロ程度となり、入替作業の容易さも意識した設計となっているため、入替作業時間も1/3程度となります。労働環境も含めパチンコホールの入れ替えに伴う負担軽減、輸送コストの削減に貢献する他、輸送時のCO₂排出量の削減にもつながります。

	現行筐体	新筐体 (製品入替時)
筐体重量	約40-50キロ/台	約5キロ/台
入替に要する時間	約24分/台	約8分/台
輸送効率	70/台	280/台

まずは、筐体本体の導入が必要なため、本施策の効果が顕在化するまでは若干の時間を要しますが、本筐体が普及していくにつれ、パチンコホールが従来よりもコストを抑えて新台を導入できるようになります。その結果、より遊びやすい営業環境が作られることで、遊技人口の拡大や、既存ユーザーの満足度向上にもつながると考えています。

パチンコホールだけではなく、競合メーカーを含めて共感を得ることで業界全体を巻き込みながらこの取り組みを広げていき、遊技機市場の活性化に貢献していきます。

利便性の向上・効率化に向けて

新筐体の他にも、業界全体で協力しながら市場の活性化に向けた取り組みを進めています。すでに各種書類の電子化やユーザー体験の向上に繋がる遊技機へのイヤホン接続機能の搭載が実現しており、今後も業界内で連携しながら、様々な可能性を継続して模索していきます。

