遊技機事業

競争力の高い製品開発と
有力IPタイトルを武器に、
合算稼働シェアの向上と
業界の活性化に向けた挑戦を
継続していきます。



セガサミーホールディングス株式会社　取締役
サミー株式会社　代表取締役　社長執行役員 COO **星野 歩**

2026年3月期の成果と課題

2026年3月期は、主にパチスロの販売が好調に推移し、増収増益を達成しました。 特に下半期に発売した「スマスロ 北斗の拳 転生の章2」などの過去のヒットタイトルのリバイバル機は、高い再現度に加えて、新たなゲーム性についても高い評価をいただくことができました。さらに、「スマスロ 東京リベンジャーズ」といった新規IPを活用したタイトルも含め、販売・稼働ともに大きく伸長しました。これらの結果、サミーブランドに対する市場からの信頼を大きく回復させることができたと自負しています。

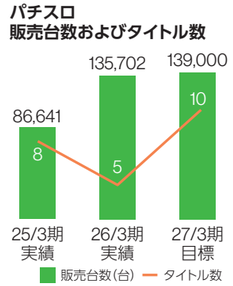
また、業界活性化に向けた新たな一手として推進しているパチスロ向け新筐体（分離筐体、詳細は後述）の導入を開始しました。2026年3月には入れ替えパーツのみを提供する「ユニット販売」をスタートさせるなど、業界活性化の取り組みも具体的な一歩を踏み出すことができました。2027年3月期はパチスロ販売台数の20%程度がユニット販売になると見込んでおり、引き続き取り組みを推進していきます。

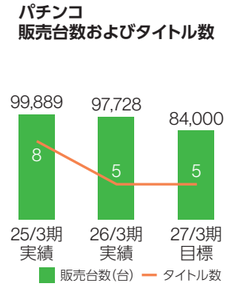


「スマスロ 北斗の拳 転生の章2」

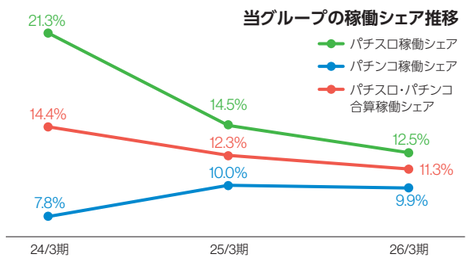


「スマスロ 東京リベンジャーズ」





遊技機事業においては、販売、設置、稼働の3つにおいてそれぞれでシェアNo.1となる「三冠王」の獲得を目指しています。その中で当社が最も重視している指標が、メーカー・ホール・ユーザーの三者すべてに関わる「稼働シェア」です。2026年3月期末時点ではパチスロ・パチンコ合算稼働シェアは4位にとどまったものの、同下期以降に投入したタイトルの稼働は好調に推移しました。引き続き合算稼働シェア1位獲得に向け取り組んでいきます。



合算稼働シェアランキング

24/3期		25/3期		26/3期	
S社	21.1%	S社	19.4%	S社	21.7%
K社	15.2%	K社	15.6%	K社	15.8%
サミー	**14.4%**	S社	12.5%	S社	11.5%
S社	12.8%	**サミー**	**12.3%**	**サミー**	**11.3%**

出所：ダイコク電機㈱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

基本戦略

遊技機事業を代表するIPである「北斗の拳」シリーズに加え、「甲鉄城のカバネリ」といった新たな人気シリーズが確立するなど、これまでの他社IPを活用した取り組みが着実に広がりを見せています。 今後も、これまで培ってきたIPホルダーの皆様との強固なパートナーシップを最大限に活かしながら、市場のニーズを捉え、ユーザー視点に立った製品開発を通じて合算稼働シェアの向上に向けた取り組みを進めるとともに、分離筐体を通じた業界の活性化施策も推進していきます。

合算稼働シェア向上に向けた取り組み

■有力IPの獲得と新たな主力シリーズの確立

遊技機業界で高い注目を集めている人気IPタイトル、「スマスロ リコリス・リコイル」を2027年3月期第2四半期に市場投入したほか、業界初となるTVアニメ「シャングリラ・フロンティア」やTVアニメ「【推しの子】」といった人気IPの開発も鋭意進めています。このような有力IPを獲得し、継続的に許諾していただくための取り組みとして、そのIPの魅力を最大限発揮した製品開発を徹底するとともに、アニメ等の製作委員会への出資や協賛等、IP価値の向上に貢献することにも注力しています。また、ユーザーやIPファンの皆様への認知拡大やタイトルの遊技促進に向け、IPパートナーの皆様との協業によるプロモーション等を通じてタッチポイントを創出する取り組みも積極的に展開しています。 このように、原作者や出版社、製作委員会の皆様との連携を一層強化し、信頼関係を深めていくことで、引き続き有力なIPを安定的に確保できる体制を構築していきます。こうした取り組みを通じて、既存の主力シリーズに続く「新たな主力シリーズ」の確立を目指します。既存の主力シリーズも含めて、豊富で強力なラインナップを継続的に提供し、タッチポイントを拡大することで、合算稼働シェアの底上げを図っていきます。



「スマスロ リコリス・リコイル」

■ユーザー視点に立った競争力のある製品開発

遊技機事業では、社内に疑似パチンコホール「パーラーサミー」を設置し、開発中のタイトルを社員が試打できる環境を整備しており、そこで得られた率直な意見やアイデアを製品のブラッシュアップに活用しています。また、社員が日常的に遊技やエンタテインメントを体験することを推奨し、それを後押しする制度を導入することで、その体験から得た知見や感動を製品開発へとフィードバックする仕組みを構築しています。社員自身が熱心なユーザーであることは、真にユーザー視点に立った企画・開発を可能にし、ヒットタイトルを継続的に生み出す開発力の源泉になっていると考えています。

業界活性化に向けた取り組み

■「分離筐体」の推進とトリプルwinの実現

同時に、一部のパーツ（リールユニット等）の入れ替えのみで新タイトルへの入れ替えを可能にするパチスロの新筐体（分離筐体）の導入を推進しています。遊技機の単価が高騰し続ける中、この普及が進むことで、メーカーは従前の粗利水準を確保しながら販売価格を抑制でき、パチンコホールでは通常より安価で遊技機の入れ替えを実施することができ、コスト負担が軽減されます。それが、ユーザーの皆様への還元拡大や遊技環境の向上につながり、ひいては遊技人口全体の回復・増加にも寄与するものと考えています。我々が目指すのは、遊技機メーカー、ホール、そしてユーザーの三者すべてがメリットを享受し合える「トリプルwin」の構造です。今後もさらなる普及と市場の活性化に向けて取り組んでいきます。



©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証YJN-815　©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
©Spider Lily／アニプレックス・ABCアニメーション・BS11　©Sammy
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007　©Sammy