セガサミーホールディングス株式会社 SEGA SAMMY HOLDINGS INC.
2027年3月期 Q2 決算補足データ集 Data Appendix (FY2027/3 Q2)

2026/11/6

■損益 Profit and loss

（十億円 Billion yen）		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
エンタテインメントコンテンツ Entertainment Contents	売上高 Sales	72.5	69.2	96.9	82.9	67.7	81.1	93.4	84.4	68.4	76.7	141.7	238.6	321.5	148.8	242.2	326.6	145.1	357.0
	コンシューマ Consumer	51.3	44.3	69.2	52.0	44.6	55.4	66.5	53.4	43.3	47.0	95.6	164.8	216.8	100.0	166.5	219.9	90.3	246.0
	映像 Animation	5.9	5.3	7.6	9.2	7.0	7.8	5.7	7.9	5.5	6.3	11.2	18.8	28.0	14.8	20.5	28.4	11.8	29.0
	AM* & TOY	15.3	19.5	20.0	21.8	16.0	18.0	21.2	22.9	19.5	23.3	34.8	54.8	76.6	34.0	55.2	78.1	42.8	82.0
	営業利益 Operating Income	11.8	6.9	15.9	6.2	7.1	8.8	7.8	8.7	4.9	4.4	18.7	34.6	40.8	15.9	23.7	32.4	9.3	42.5
	コンシューマ Consumer	8.9	3.5	12.7	3.0	5.2	4.5	4.3	5.2	1.3	0.3	12.4	25.1	28.1	9.7	14.0	19.2	1.6	30.0
	映像 Animation	2.4	1.9	2.2	2.3	1.4	3.1	1.7	1.4	0.9	2.0	4.3	6.5	8.8	4.5	6.2	7.6	2.9	5.5
	AM* & TOY	0.5	1.3	1.1	0.9	0.4	1.2	1.8	2.2	2.5	2.3	1.8	2.9	3.8	1.6	3.4	5.6	4.8	7.0
	営業外収益 Non-operating income	1.1	0.6	2.5	-0.6	0.9	0.9	0.9	2.1	1.5	0.7	1.7	4.2	3.6	1.8	2.7	4.8	2.2	3.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.4	1.7	-0.7	1.2	3.1	-0.8	-0.6	1.2	0.5	1.1	2.1	1.4	2.6	2.3	1.7	2.9	1.6	2.0
	経常利益 Ordinary Income	12.5	5.8	19.2	4.3	5.0	10.5	9.1	9.8	5.8	4.2	18.3	37.5	41.8	15.5	24.6	34.4	10.0	43.5
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	15.7	2.9	21.9	7.6	7.9	13.3	-19.2	11.3	8.0	6.8	18.6	40.5	48.1	21.2	2.0	13.3	14.8	52.5
遊技機 Pachislot & Pachinko	売上高 Sales	28.8	35.9	11.7	20.7	11.0	30.8	31.5	58.7	17.5	31.5	64.7	76.4	97.1	41.8	73.3	132.0	49.0	115.5
	パチスロ Pachislot	17.4	10.8	6.9	5.9	0.0	16.0	12.3	47.0	11.4	21.4	28.2	35.1	41.0	16.0	28.3	75.3	32.8	67.2
	パチンコ Pachinko	9.0	22.4	2.2	11.8	7.7	11.7	15.9	9.0	3.6	7.8	31.4	33.6	45.4	19.4	35.3	44.3	11.4	36.0
	その他/消去等 Other / Elimination	2.4	2.7	2.6	3.0	3.3	3.1	3.3	2.8	2.5	2.3	5.1	7.7	10.7	6.4	9.7	12.5	4.8	12.3
	営業利益 Operating Income	10.5	10.7	-2.0	0.8	-3.8	6.8	7.0	22.1	2.5	12.0	21.2	19.2	20.0	3.0	10.0	32.1	14.5	24.0
	営業外収益 Non-operating income	0.2	0.1	0.2	0.4	0.1	0.3	0.3	0.7	0.2	0.6	0.3	0.5	0.9	0.4	0.7	1.4	0.8	1.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.2	0.0	0.0
	経常利益 Ordinary Income	10.7	10.8	-1.8	1.2	-3.6	7.1	7.1	22.7	2.8	12.6	21.5	19.7	20.9	3.5	10.6	33.3	15.4	25.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	11.4	11.8	-1.0	2.0	-2.8	6.2	7.8	22.5	3.6	13.4	23.2	22.2	24.2	3.4	11.2	33.7	17.0	27.5
ゲーミング Gaming	売上高 Sales	0.6	1.2	1.3	2.3	1.3	7.2	8.2	8.6	8.0	8.3	1.8	3.1	5.4	8.5	16.7	25.3	16.3	34.5
	営業利益 Operating Income	-0.3	-0.7	-0.1	0.4	-0.8	-2.2	-1.8	-2.4	-2.1	-1.8	-1.0	-1.1	-0.7	-3.0	-4.8	-7.2	-3.9	-10.0
	営業外収益 Non-operating income	1.4	-0.3	1.0	1.1	1.2	1.5	2.4	1.9	0.5	0.0	1.1	2.1	3.2	2.7	5.1	7.0	0.5	2.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.1	0.3	-0.3	0.1	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.6	0.4	0.1	0.2	0.4	0.5	0.6	0.7	0.0
	経常利益 Ordinary Income	0.9	-1.1	1.1	1.2	0.1	-0.8	0.5	-0.6	-1.7	-2.4	-0.2	0.9	2.1	-0.7	-0.2	-0.8	-4.1	-8.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	0.7	-1.5	0.8	1.0	0.1	-1.4	1.4	-18.5	-0.9	-1.6	-0.8	0.0	1.0	-1.3	0.1	-18.4	-2.5	-4.0
その他/消去等 Other / Elimination	売上高 Sales	2.8	0.6	0.8	0.7	1.0	1.0	1.0	0.6	1.1	1.0	3.4	4.2	4.9	2.0	3.0	3.6	2.1	3.0
	営業利益 Operating Income	-2.7	-3.4	-2.9	-3.0	-3.0	-2.9	-3.2	-1.1	-3.0	-2.7	-6.1	-9.0	-12.0	-5.9	-9.1	-10.2	-5.7	-12.0
	営業外収益 Non-operating income	0.4	0.9	-0.1	0.8	0.1	-0.2	-1.4	0.3	0.0	1.4	1.3	1.2	2.0	-0.1	-1.5	-1.2	1.4	0.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.2	1.4	-0.8	1.1	0.6	0.8	-0.7	0.6	0.4	0.4	1.6	0.8	1.9	1.4	0.7	1.3	0.8	1.0
	経常利益 Ordinary Income	-2.3	-4.3	-2.1	-3.0	-3.6	-3.9	-3.7	-1.5	-3.3	-1.9	-6.6	-8.7	-11.7	-7.5	-11.2	-12.7	-5.2	-13.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	-2.0	-4.2	-2.0	-2.9	-3.8	-3.6	-2.5	-2.1	-2.9	-1.9	-6.2	-8.2	-11.1	-7.4	-9.9	-12.0	-4.8	-12.0
連結 Consolidated total	売上高 Sales	104.7	106.9	110.7	106.6	81.0	120.1	134.1	152.3	95.0	117.5	211.6	322.3	428.9	201.1	335.2	487.5	212.5	510.0
	営業利益 Operating Income	19.3	13.5	10.9	4.4	-0.5	10.5	9.8	27.3	2.3	11.9	32.8	43.7	48.1	10.0	19.8	47.1	14.2	44.5
	営業外収益 Non-operating income	3.1	1.3	3.6	1.7	2.3	2.5	2.2	5.0	2.2	2.8	4.4	8.0	9.7	4.8	7.0	12.0	5.0	6.0
	営業外費用 Non-operating expenses	0.7	3.4	-1.8	2.4	3.9	0.2	-1.1	2.0	1.0	2.1	4.1	2.3	4.7	4.1	3.0	5.0	3.1	3.0
	経常利益 Ordinary Income	21.8	11.2	16.4	3.7	-2.1	12.9	13.0	30.4	3.6	12.5	33.0	49.4	53.1	10.8	23.8	54.2	16.1	47.5
	特別利益 Extraordinary income	8.8	0.2	0.1	0.9	0.0	0.0	0.8	0.0	0.1	0.0	9.0	9.1	10.0	0.0	0.8	0.8	0.1	0.0
	特別損失 Extraordinary losses	0.2	6.6	0.6	0.9	0.4	4.0	31.8	22.6	0.3	0.4	6.8	7.4	8.3	4.4	36.2	58.8	0.7	1.0
	調整後EBITDA Adjusted EBITDA	25.8	9.0	19.7	7.7	1.4	14.5	-12.5	13.2	7.8	16.7	34.8	54.5	62.2	15.9	3.4	16.6	24.5	64.0
	税金等調整前当期純利益 Income before income taxes	30.4	4.9	15.8	3.7	-2.5	8.9	-17.9	7.8	3.4	12.1	35.3	51.1	54.8	6.4	-11.5	-3.7	15.5	46.5
	親会社株主に帰属する当期純利益 Profit attributable to owners of parent	24.5	5.8	11.4	3.3	-3.3	6.0	-19.5	11.1	2.1	8.8	30.3	41.7	45.0	2.7	-16.8	-5.7	10.9	32.5

*AM = アミューズメント機器 Amusement Machine
※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、2025/3期より「売上高」に計上。
Allocated revenue related to investments in film production in the U.S. previously recorded as "Non-operating income" is recorded in "Sales" from FY2025/3.

■主要経費・設備投資 Major Expenses / Capital Expenditure

(十億円 Billion yen)		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
エンタテインメントコンテンツ Entertainment Contents	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	16.6	14.1	18.6	19.6	15.3	15.9	26.4	20.8	16.2	17.0	30.7	49.3	68.9	31.2	57.6	78.4	33.2	75.3
	広告宣伝費 Advertising	4.5	7.1	8.7	6.7	5.1	8.8	9.2	7.7	5.4	8.5	11.6	20.3	27.0	13.9	23.1	30.8	13.9	32.2
	減価償却費 Depreciation	1.1	1.1	1.1	1.3	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	2.2	3.3	4.6	2.2	3.4	4.5	2.3	4.4
	設備投資 Cap-ex	1.3	1.8	1.3	3.2	2.3	1.9	1.8	1.6	1.6	3.3	3.1	4.4	7.6	4.2	6.0	7.6	4.9	5.8
遊技機 Pachislot & Pachinko	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	2.8	3.4	3.4	3.9	3.2	3.6	3.6	4.9	3.2	3.6	6.2	9.6	13.5	6.8	10.4	15.3	6.8	14.7
	広告宣伝費 Advertising	0.7	1.3	0.7	0.7	0.4	1.3	0.9	0.8	0.6	0.9	2.0	2.7	3.4	1.7	2.6	3.4	1.5	4.2
	減価償却費 Depreciation	0.7	0.7	0.7	0.6	0.6	0.6	0.8	0.8	0.8	0.7	1.4	2.1	2.7	1.2	2.0	2.8	1.5	2.7
	設備投資 Cap-ex	1.1	0.9	1.2	1.7	1.3	1.3	0.9	1.9	0.9	1.3	2.0	3.2	4.9	2.6	3.5	5.4	2.2	5.0
ゲーミング Gaming	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	0.2	0.2	0.2	0.3	0.2	1.9	1.5	1.5	1.7	1.9	0.4	0.6	0.9	2.1	3.6	5.1	3.6	5.8
	広告宣伝費 Advertising	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.8	1.0	1.1	1.0	1.3	0.0	0.0	0.1	0.8	1.8	2.9	2.3	4.5
	減価償却費 Depreciation	0.0	0.0	0.0	-	0.0	0.2	0.3	0.2	0.1	0.1	0.0	0.0	-	0.2	0.5	0.7	0.2	2.4
	設備投資 Cap-ex	0.4	0.5	0.8	0.4	0.1	0.7	0.4	0.7	0.5	0.5	0.9	1.7	2.1	0.8	1.2	1.9	1.0	3.0
その他/消去等 Other / Elimination	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	0.1	-0.1	0.1	-0.1	0.1	0.0	-0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1
	広告宣伝費 Advertising	0.2	0.6	0.2	0.1	0.3	0.4	0.0	0.4	0.3	0.2	0.8	1.0	1.1	0.7	0.7	1.1	0.5	1.5
	減価償却費 Depreciation	0.3	0.3	0.2	0.3	0.3	0.3	0.1	0.4	0.3	0.4	0.6	0.8	1.1	0.6	0.7	1.1	0.7	1.1
	設備投資 Cap-ex	0.5	0.3	0.1	0.4	0.4	0.4	0.6	0.2	0.5	0.4	0.8	0.9	1.3	0.8	1.4	1.6	0.9	1.2
連結 Consolidated total	研究開発費・コンテンツ制作費 R&D / Content production	19.7	17.6	22.3	23.7	18.8	21.4	31.4	27.2	21.1	22.5	37.3	59.6	83.3	40.2	71.6	98.8	43.6	95.9
	広告宣伝費 Advertising	5.4	9.0	9.6	7.6	5.8	11.3	11.1	10.0	7.3	10.9	14.4	24.0	31.6	17.1	28.2	38.2	18.2	42.4
	減価償却費 Depreciation	2.1	2.1	2.0	2.2	2.0	2.2	2.4	2.5	2.3	2.4	4.2	6.2	8.4	4.2	6.6	9.1	4.7	10.6
	設備投資 Cap-ex	3.3	3.5	3.4	5.7	4.1	4.3	3.7	4.4	3.5	5.5	6.8	10.2	15.9	8.4	12.1	16.5	9.0	15.0

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)
Number of employees (Full-time employees and permanent contract employees *excludes the No. of temporary employees)

(人 Employees)	FY25/3				FY26/3				FY27/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
エンタテインメントコンテンツ Entertainment Contents	6,562	6,449	6,399	6,391	6,576	6,557	6,586	6,600	6,730	6,708
遊技機 Pachislot & Pachinko	1,089	1,121	1,122	1,127	1,165	1,164	1,168	1,165	1,193	1,189
ゲーミング Gaming	97	98	104	104	927	909	930	928	961	1,011
全社・他 Others	503	502	519	525	540	545	547	544	548	530
連結 Consolidated total	8,251	8,170	8,144	8,147	9,208	9,175	9,231	9,237	9,432	9,438
海外人員比率 Overseas personnel ratio	28.8%	27.3%	26.0%	25.8%	31.7%	31.8%	31.9%	31.9%	31.5%	31.9%
開発人員比率 R&D personnel ratio *	54.4%	54.2%	53.0%	53.0%	55.6%	55.2%	54.6%	54.5%	54.7%	54.0%

*開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は2026/3 Q1より反映 Changes due to the incorporation of Rovio into group company to R&D personnel ratio is reflected from FY2026/3 Q1

■コンシューマ売上内訳 Consumer Sales Breakdown

（十億円 Billion yen）		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
コンシューマ Consumer Sales	**合計 Total**	**51.3**	**44.3**	**69.2**	**52.0**	**44.6**	**55.4**	**66.5**	**53.4**	**43.3**	**47.0**	**95.6**	**164.8**	**216.8**	**100.0**	**166.5**	**219.9**	**90.3**	**246.0**
	国内 Domestic	20.1	16.3	21.7	17.4	15.1	19.9	18.9	21.8	17.2	17.8	36.4	58.1	75.5	35.0	53.9	75.7	35.0	70.4
	海外 Overseas	31.1	27.7	47.5	34.6	29.5	35.3	47.7	31.6	25.9	29.3	58.8	106.3	140.9	64.8	112.5	144.1	55.2	175.5
	海外比率 Overseas sales ratio	60.6%	62.5%	68.6%	66.5%	66.1%	63.7%	71.7%	59.2%	59.8%	62.3%	61.5%	64.5%	65.0%	64.8%	67.6%	65.5%	61.1%	71.3%
	その他/消去 Other / Elimination	0.1	0.3	0.0	0.0	0.0	0.2	-0.1	0.0	0.2	-0.1	0.4	0.4	0.4	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1
内訳 Breakdown	フルゲーム Full Games	15.2	12.5	31.5	17.2	11.5	15.3	25.7	14.7	9.8	10.7	27.7	59.2	76.4	26.8	52.5	67.2	20.5	95.3
	新作 New titles	3.9	1.7	19.7	8.2	2.6	6.1	14.4	6.7	0.1	0.2	5.6	25.3	33.5	8.7	23.1	29.8	0.3	55.6
	日本 Japan	1.2	0.2	3.1	1.6	0.9	0.5	0.8	2.0	0.0	0.0	1.4	4.5	6.1	1.4	2.2	4.2	0.0	7.8
	アジア Asia	0.4	0.4	2.0	1.3	0.2	0.4	1.6	1.4	0.0	0.0	0.8	2.8	4.1	0.6	2.2	3.6	0.0	8.5
	欧米 NA / EU	2.2	1.1	14.7	5.1	1.4	5.2	11.9	3.3	0.0	0.2	3.3	18.0	23.1	6.6	18.5	21.8	0.2	39.2
	リピート Catalogue sales	11.2	10.9	11.8	8.9	8.8	9.2	11.4	8.0	9.7	10.5	22.1	33.9	42.8	18.0	29.4	37.4	20.2	39.7
	日本 Japan	1.6	1.2	1.1	1.0	1.1	1.2	1.0	0.8	1.3	1.2	2.8	3.9	4.9	2.3	3.3	4.1	2.5	4.3
	アジア Asia	2.1	2.0	1.6	1.5	1.2	1.3	1.4	1.5	1.2	1.4	4.1	5.7	7.2	2.5	3.9	5.4	2.6	6.4
	欧米 NA / EU	7.5	7.6	9.1	6.5	6.5	6.7	8.9	5.7	7.1	7.9	15.1	24.2	30.7	13.2	22.1	27.8	15.0	28.9
	海外売上比率 Overseas sales ratio	80.3%	88.8%	87.0%	83.7%	80.9%	88.9%	92.6%	81.0%	84.7%	88.8%	84.1%	85.6%	85.2%	85.4%	89.0%	87.2%	86.8%	87.1%
	ダウンロード比率 Download sales ratio	72.2%	80.4%	66.3%	78.2%	73.1%	71.0%	77.4%	80.1%	87.6%	82.8%	75.9%	70.8%	72.5%	71.9%	74.6%	75.8%	85.1%	82.3%
	F2P	11.0	12.1	11.6	12.4	11.5	15.4	12.2	14.6	12.9	13.1	23.1	34.7	47.1	26.9	39.1	53.7	26.0	58.4
	日本/アジア Japan/Asia	9.6	10.8	10.1	10.7	10.1	14.0	10.8	13.2	11.6	11.9	20.4	30.5	41.3	24.1	35.0	48.2	23.5	53.0
	欧米 NA / EU	1.3	1.3	1.5	1.7	1.4	1.3	1.4	1.3	1.2	1.2	2.6	4.1	5.8	2.7	4.1	5.4	2.4	5.4
	その他 Other	25.1	19.7	26.1	22.4	21.6	24.7	28.6	24.1	20.6	23.2	44.8	70.9	93.3	46.3	74.9	99.0	43.8	92.3
	Rovio	8.7	8.3	8.8	7.9	7.1	6.9	7.4	6.6	7.4	7.5	17.0	25.8	33.7	14.0	21.4	28.0	14.9	28.0
	ライセンス収入＆サブスク Licensing revenue & Subscription	4.8	4.7	6.2	5.6	8.5	4.9	7.8	7.1	4.0	6.1	9.5	15.7	21.3	13.4	21.2	28.3	10.1	30.1
	為替影響 Impact of foreign exchange	2.7	0.9	3.1	1.8	-0.3	0.4	2.0	2.4	0.9	1.0	3.6	6.7	8.5	0.1	2.1	4.5	1.9	-
	その他 Other	8.9	5.8	8.0	7.1	6.3	12.5	11.4	8.0	8.3	8.6	14.7	22.7	29.8	18.8	30.2	38.2	16.9	34.2

※2026/3期計画を再精査し、一部変更 Reexamined the forecast for FY2026/3 and made some changes
※「リピート」は前期以前に発売したタイトルを指します。Catalogue sales includes the titles released in the previous fiscal year or earlier

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム） Number of Titles, Unit Sales (Full Game)

		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
タイトル数 No. of titles	日本 Japan	2	0	2	2	1	2	1	1	0	0	2	4	6	3	4	5	0	5
	アジア Asia	2	0	2	2	1	2	1	1	0	0	2	4	6	3	4	5	0	5
	欧米 NA / EU	2	0	2	2	1	2	1	1	0	0	2	4	6	3	4	5	0	5
販売本数（千本） Unit sales (Thousand)	**合計 Total**	**5,860**	**6,530**	**12,420**	**6,640**	**4,210**	**5,180**	**7,780**	**5,780**	**5,070**	**5,530**	**12,390**	**24,810**	**31,450**	**9,390**	**17,170**	**22,950**	**10,600**	**25,060**
	新作 New titles total	710	310	3,770	1,780	610	1,200	2,360	1,490	20	60	1,020	4,790	6,570	1,810	4,170	5,660	80	6,450
	日本 Japan	160	30	470	320	210	110	220	360	0	0	190	660	980	320	540	900	0	870
	アジア Asia	80	80	430	370	50	110	270	350	0	0	160	590	960	160	430	780	0	1,200
	欧米 NA / EU	460	200	2,870	1,090	330	1,000	1,860	780	20	50	660	3,530	4,620	1,330	3,190	3,970	70	4,360
	リピート Catalogue sales total	5,140	6,230	8,640	4,860	3,600	3,980	5,420	4,280	5,040	5,480	11,370	20,010	24,870	7,580	13,000	17,280	10,520	18,610
	日本 Japan	500	480	490	410	380	440	430	360	550	560	980	1,470	1,880	820	1,250	1,610	1,110	1,580
	アジア Asia	980	1,090	910	800	620	740	1,080	950	810	820	2,070	2,980	3,780	1,360	2,440	3,390	1,630	3,410
	欧米 NA / EU	3,660	4,650	7,250	3,650	2,600	2,800	3,910	2,960	3,680	4,080	8,310	15,560	19,210	5,400	9,310	12,270	7,760	13,610

※「リピート」は前期以前に発売したタイトルを指します。Catalogue sales includes the titles released in the previous fiscal year or earlier
※販売本数のうち、欧米のリピート販売本数について、FY26/3の数値に集計誤りがあったため修正 Revised due to a calculation error in repeat unit sales for North America and Europe (fiscal year ended March 2026.).

■主要IPの販売本数（フルゲーム） Unit sales of major IPs(Full Game)*

（千本 Thousand）	FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2
SONICシリーズ Sonic series	670	860	3,450	1,560	760	1,450	1,670	990	980	990	1,530	4,980	6,540	2,210	3,880	4,870	1,970
Total Warシリーズ Total War series	530	710	770	450	450	490	770	630	370	350	1,240	2,010	2,460	940	1,710	2,340	720
ペルソナシリーズ Persona series	790	1,020	940	830	630	750	960	880	1,040	1,190	1,810	2,750	3,580	1,380	2,340	3,220	2,230
龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む) Like a Dragon series (includes “Judgment” series)	720	690	1,110	1,390	660	550	1,210	1,380	670	640	1,410	2,520	3,910	1,210	2,420	3,800	1,310

*集計上に誤りがあった為、FY26/3のQ1～Q3の数値を訂正。Due to a calculation error, we have revised the historical figures for Q1 through Q3, FY2026/3.

■配信タイトル数（F2P） Number of Titles (F2P)

		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
F2P	新規配信タイトル数 No. of new titles launched	-	-	-	-	1	-	1	2	-	-	-	-	-	1	2	4	-	-
	停止タイトル数 No. of titles ended services	-	-1	-	-	-	-	-	-1	-	-	-1	-1	-1	-	-	-1	-	-
	期末配信タイトル数 No. of titles in operation at FY end	18	17	17	17	18	18	19	20	20	20	17	17	17	18	19	20	20	20

■販売タイトル数・台数(遊技機) Number of Titles, Unit Sales (Pachislot & Pachinko)

		FY25/3				FY26/3				FY27/3		FY25/3			FY26/3			FY27/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
パチスロ Pachislot	タイトル数 Number of titles	3	1	2	2	-	1	1	3	2	1	4	6	8	1	2	5	3	10
	台数（台） Unit sales (units)	36,993	22,153	14,291	13,204	52	28,624	22,489	84,537	22,631	42,577	59,146	73,437	86,641	28,676	51,165	135,702	65,208	139,000
	うち筐体販売 Cabinet + Reel Unit	-	-	-	-	-	-	-	81,452	18,148	22,900	-	-	-	-	-	132,617	41,048	106,000
	うちユニット販売 Reel Unit	-	-	-	-	-	-	-	3,085	4,483	19,677	-	-	-	-	-	3,085	24,160	33,000
パチンコ Pachinko	タイトル数 Number of titles	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	4	6	8	2	4	5	2	5
	台数（台） Unit sales (units)	22,475	46,260	5,305	25,849	18,596	24,344	33,990	20,798	8,466	18,283	68,735	74,040	99,889	42,940	76,930	97,728	26,749	84,000
	うち本体販売 Board + Frame	2,383	36,116	327	23,099	6,407	20,523	29,403	17,431	4,226	5,162	38,499	38,826	61,925	26,930	56,333	73,764	9,388	69,000
	うち盤面販売 Board	20,092	10,144	4,978	2,750	12,189	3,821	4,587	3,367	4,240	13,121	30,236	35,214	37,964	16,010	20,597	23,964	17,361	15,000

■PARADISE SEGASAMMY

（十億ウォン KRW Billion）	FY25/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY26/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY27/3 Q1	Q2	FY25/3 Q2累計 Thru	Q3累計 Thru	通期実績 Full-	FY26/3 Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-	FY27/3 Q2累計 Thru Q2
売上高 Sales	132.3	131.4	146.5	129.1	139.1	152.3	149.8	156.2	145.9	167.2	263.7	410.2	539.3	291.4	441.2	597.4	313.1
カジノ Casino	102.5	102.5	110.3	99.7	110.0	128.1	117.0	124.4	112.7	131.9	205.0	315.3	415.0	238.2	355.2	479.6	244.6
ホテル Hotel	23.7	24.7	29.4	24.5	23.6	20.2	26.6	26.2	28.2	30.8	48.4	77.8	102.3	43.8	70.4	96.6	59.0
その他 Other	5.9	4.2	6.9	4.9	5.4	3.9	6.3	5.6	5.0	4.5	10.1	17.0	21.9	9.3	15.6	21.2	9.5
売上総利益 Gross profit	40.0	33.4	41.1	21.8	44.7	44.9	40.9	37.9	34.3	41.8	73.4	114.5	136.3	89.6	130.5	168.4	76.1
営業利益 Operating profit	29.9	14.2	27.0	3.5	33.5	30.5	22.2	16.3	15.4	20.2	44.1	71.1	74.6	64.0	86.2	102.5	35.6
EBITDA	40.8	25.0	37.5	13.0	42.4	39.4	31.2	25.3	26.3	31.3	65.9	103.4	116.4	81.8	113.0	138.3	57.6
純利益 Net profit	22.4	4.8	18.2	26.8	27.1*	21.8	19.2	36.1	5.6	10.8	27.2	45.4	72.2	48.9	68.1	104.2	16.4
カジノ利用者数（千人） No. of casino users（Thousand）※	85	87	95	96	98	104	119	113	117	116	172	267	363	202	321	434	233
持分法取込額（十億円） Equity method acquisition amount (Billion yen)	1.0	0.1	0.9	1.2	1.1	1.0	0.8	1.6	0.1	0.3	1.1	2.0	3.2	2.1	2.9	4.5	0.4

※英語版資料のみ 25/3期Q1～26/3期Q1の「カジノ利用者数」において桁数に誤りがあり、修正 The figures of "No. of casino users" in materials disclosed from Q1 FY2025/3 to Q1 FY2026/3 contained an error in the number of digits and have been corrected.
*Paradise Co., Ltd.の開示資料修正に合わせ、FY2026/3 Q1「純利益」を修正 Corrected the Net profit for FY2026/3 Q1 in accordance with the revision of Paradise Co., Ltd.'s disclosure materials
*25/3期Q4および通期実績に誤りがあり、修正 There were errors in the results for Q4 and Full-year ending March 2025, and they have been corrected.

■ゲーミング売上内訳 Gaming Sales Breakdown

（十億円 Billion yen）	FY25/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY26/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY27/3 Q1	Q2	FY25/3 Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	FY26/3 Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	FY27/3 Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year Forecast
売上高 Sales	0.6	1.2	1.3	2.3	1.3	7.2	8.2	8.6	8.0	8.3	1.8	3.1	5.4	8.5	16.7	25.3	16.3	34.5
ゲーミング機器販売 Gaming machine sales	0.6	1.2	1.4	2.6	1.3	1.6	3.0	2.4	2.1	2.0	1.8	3.2	5.8	2.9	5.9	8.3	4.1	9.1
GAN*1	-	-	-	-	-	4.8	4.4	5.3	5.1	5.7	-	-	-	4.8	9.2	14.5	10.8	22.8
（内B2B）	-	-	-	-	-	0.6	0.7	0.8	0.5	0.6	-	-	-	0.6	1.3	2.1	1.1	3.2
（内B2C）	-	-	-	-	-	4.2	3.7	4.5	4.4	5.0	-	-	-	4.2	7.9	12.4	9.4	19.6
Stakelogic*1	-	-	-	-	-	0.7	0.7	0.8	0.7	0.5	-	-	-	0.7	1.4	2.2	1.2	2.6
その他共通コスト*2/消去等 Other common expenses*2/ Elimination	-	-	-0.1	-0.3	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	-	-0.1	-0.4	0.1	0.2	0.3	0.2	-
営業利益 Operating profit	-0.3	-0.7	-0.1	0.4	-0.8	-2.2	-1.8	-2.4	-2.1	-1.8	-1.0	-1.1	-0.7	-3.0	-4.8	-7.2	-3.9	-10.0
ゲーミング機器販売 Gaming machine sales	-0.1	0.1	0.2	0.8	0.2	0.2	0.9	0.3	0.5	0.9	0.0	0.2	1.0	0.4	1.3	1.6	1.4	0.4
GAN*1	-	-	-	-	-	-0.5	-1.1	-1.1	-1.2	-1.0	-	-	-	-0.5	-1.6	-2.7	-2.2	-3.2
Stakelogic*1	-	-	-	-	-	-0.4	-0.6	-0.5	-0.6	-0.6	-	-	-	-0.4	-1.0	-1.5	-1.2	-1.6
のれん償却費等 Goodwill amortization, etc.	-	-	-	-	-	-0.9	-1.0	-1.4	-0.5	-0.7	-	-	-	-0.9	-1.9	-3.3	-1.2	-2.3
その他共通コスト*2/消去等 Other common expenses*2/ Elimination	-0.2	-0.8	-0.3	-0.4	-1.0	-0.5	0.0	0.2	-0.3	-0.4	-1.0	-1.3	-1.7	-1.5	-1.6	-1.4	-0.7	-3.3

*1: GAN及びStakelogicは12月決算のため当グループへは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。
GAN and Stakelogic are recorded 3 months late to the Group as it closes its fiscal year in December For FY26/3, their 9 months results are incorporated (from April to December 2025)
*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。 Other common expenses include fixed expenses such as common personnel expenses and project-related expenses

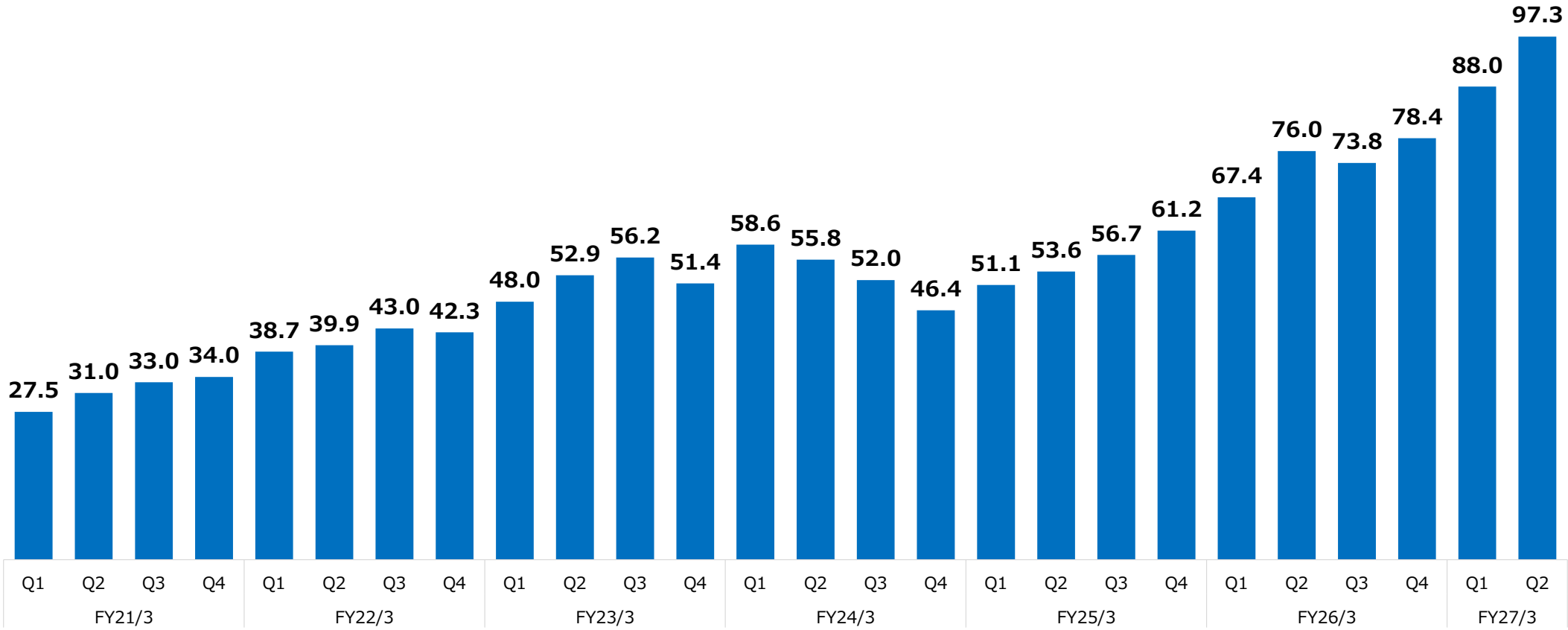
■ゲーミング機器 Gaming Machine

（台 units）	FY25/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY26/3 Q1	Q2	Q3	Q4	FY27/3 Q1	Q2	FY25/3 Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	FY26/3 Q2累計 Thru Q2	Q3累計 Thru Q3	通期実績 Full-year	FY27/3 Q2累計 Thru Q2	通期計画 Full-year
販売台数（北米+アジア） Unit Sales (N.A.+Asia)	190	288	269	563	262	371	733	524	476	308	478	747	1,310	633	1,366	1,890	784	1,647
新規設置台数（北米+アジア） No. of newly installed units (N.A.+Asia)	249	398	420	585	427	462	785	669	607	447	647	1,067	1,652	889	1,674	2,343	1,054	2,997
各四半期末時点のリース稼働台数（北米） No. of utilized units of leased machine at the end of each quarter * (N.A.)	398	492	564	603	768	862	890	965	1,054	1,090							1,090	2,305

※FY26/3 Q4および通期実績の販売台数（北米+アジア）数値に誤りがあり修正 Corrected an error in the Unit Sales (N.A. + Asia) figures for FY26/3 Q4 and the full year.

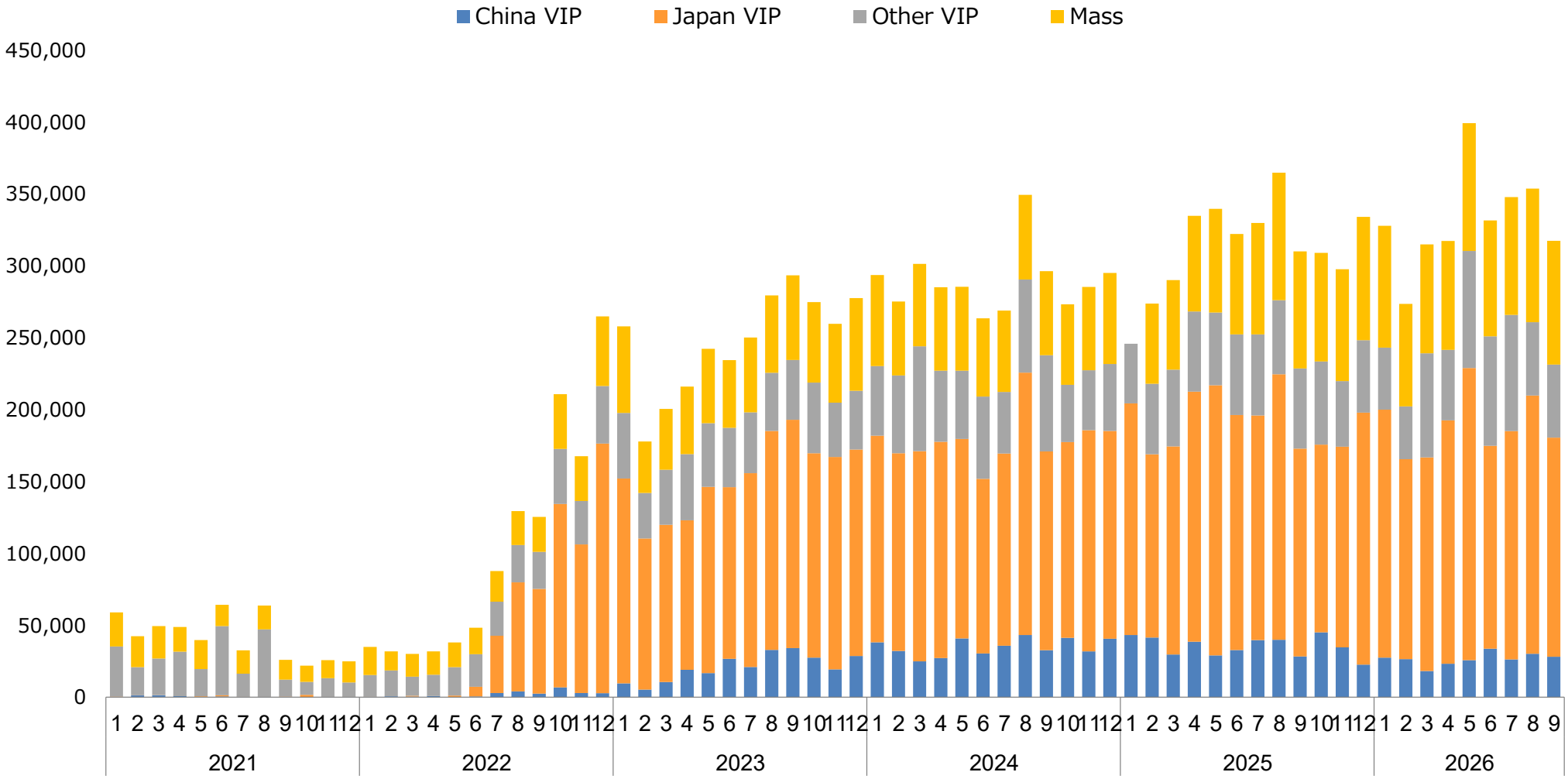
コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）
Trend of Balance of Content Production Expenses in B/S (Consumer area)

(十億円 Billion yen)



パラダイスシティ ドロップ額※推移
Trend of Drop amounts* at PARADISE CITY

(百万ウォン KRW million)

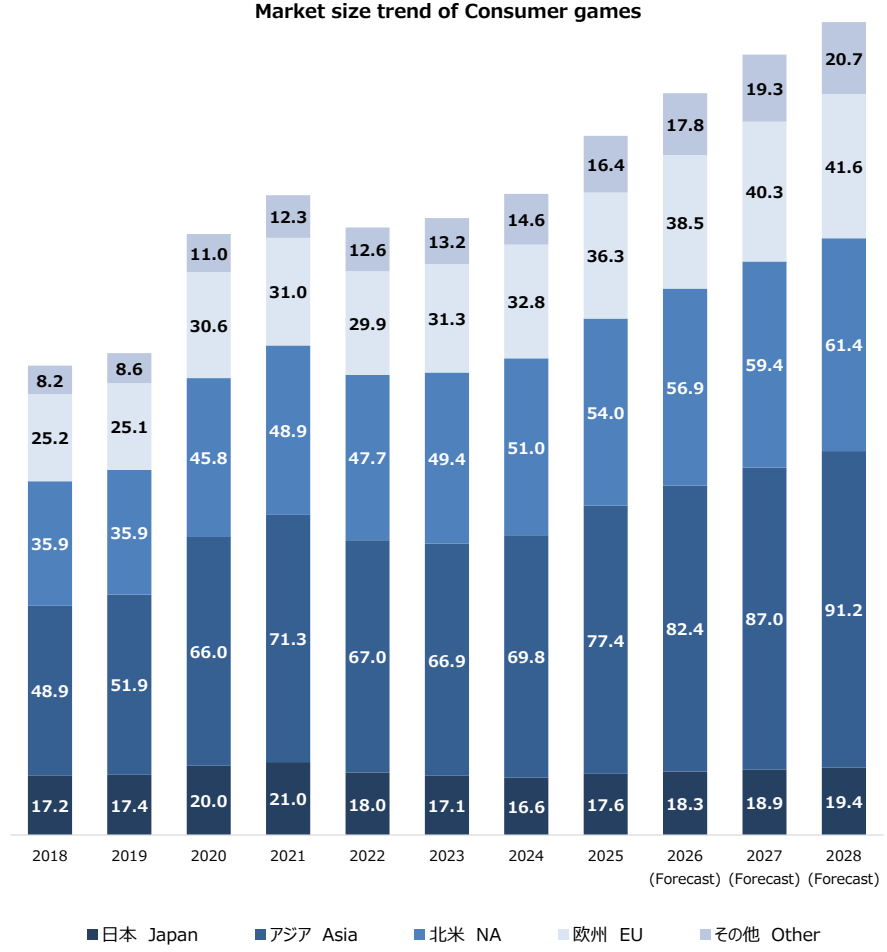


※ドロップ額＝チップ購入額
*Drop amounts = Purchased amount of chips

コンシューマゲーム業界市場規模
Consumer Games Markets Scale

(Billion USD)

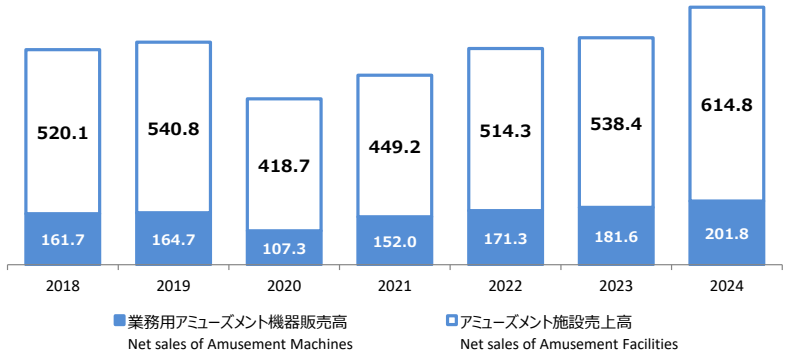
コンシューマゲーム市場規模推移
Market size trend of Consumer games



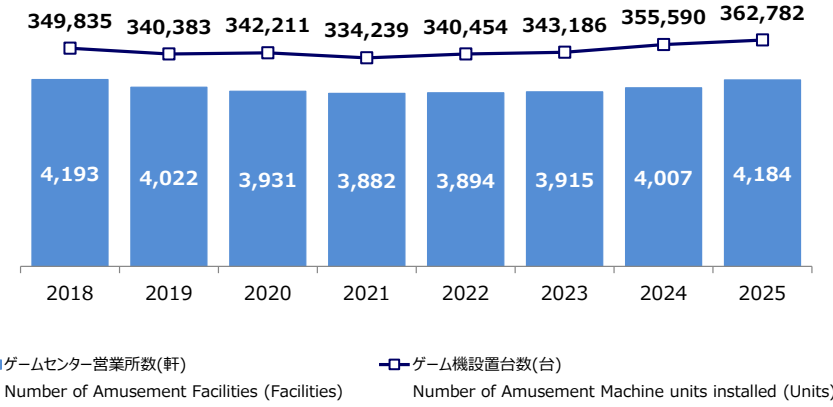
出所：「Newzoo Global Games Market Data August 2026」を元に自社推計
Sources: In-house estimation based on data from "Newzoo Global Games Market Data August 2026"

アミューズメント業界市場規模
Amusement Machine and Amusement Center Operations Markets Scale

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高（十億円）
Domestic Amusement Machine and Amusement Facility Sales (Billion yen)

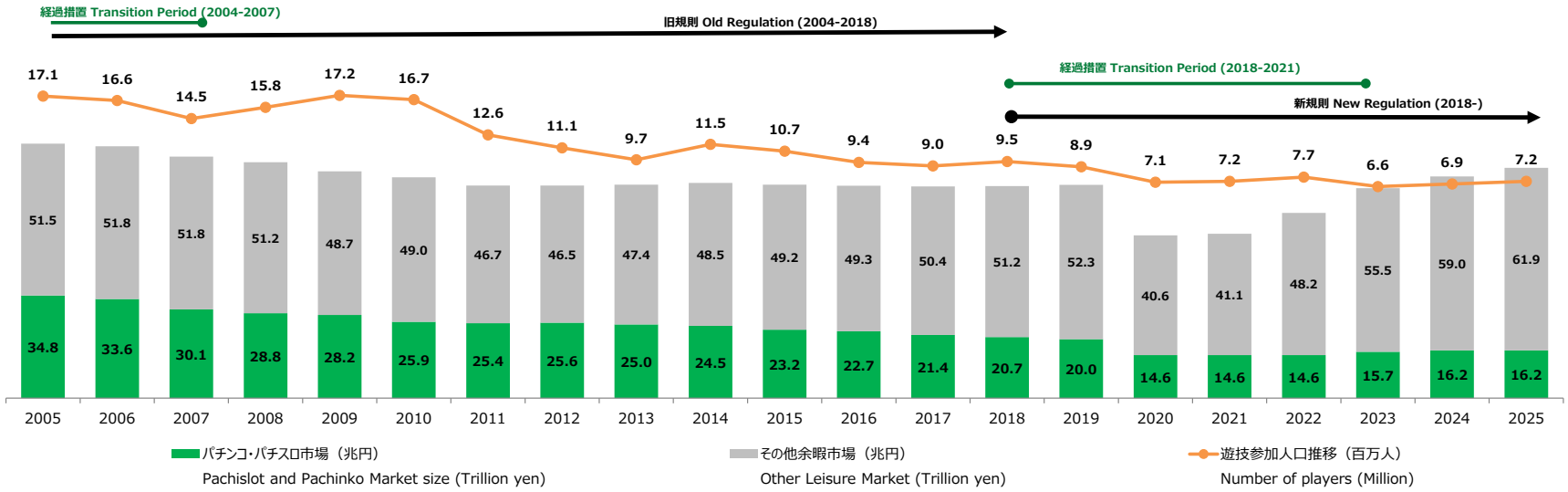


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数
Number of Amusement Facilities / Amusement Machine unit installed



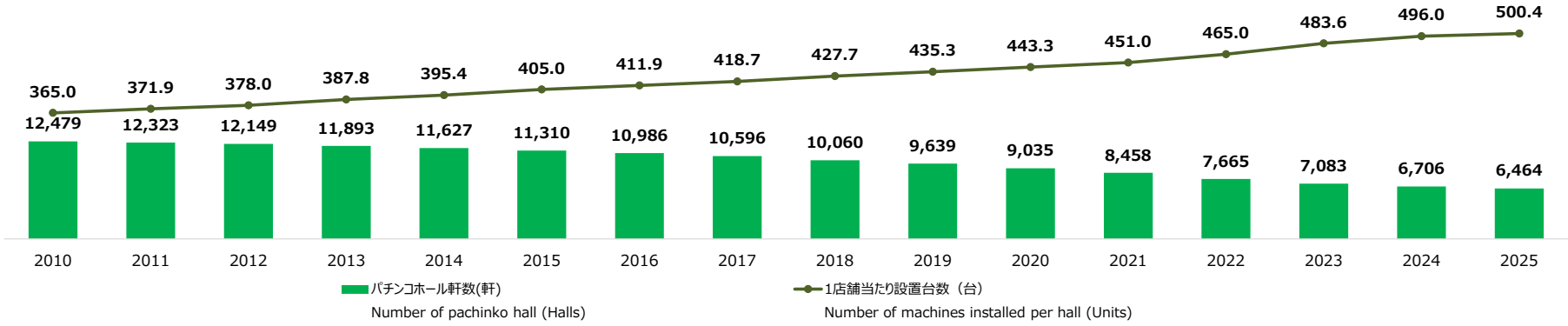
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁
Sources: JAIA, National Police Agency

市場規模及び遊技参加人口推移
Transition of market size and number of players



出所：「レジャー白書2026」日本生産性本部
Sources: White Paper on Leisure Industry 2026, Japan Productivity Center

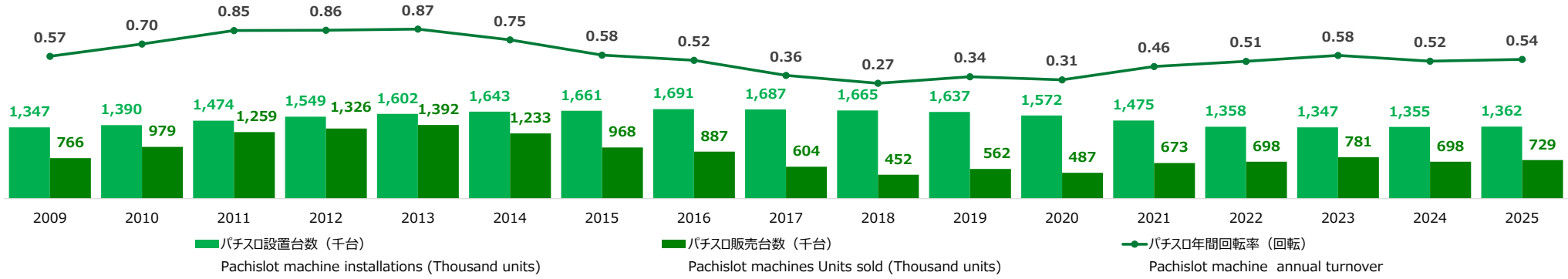
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移
Transition of number of pachinko halls and number of machines installed per hall



出所：警察庁
Sources：National Police Agency
※2025年（1店舗当たり設置台数）は警察庁データに基づく自社推計。
*2025 figures (units per store) are in-house estimates based on MPD data.

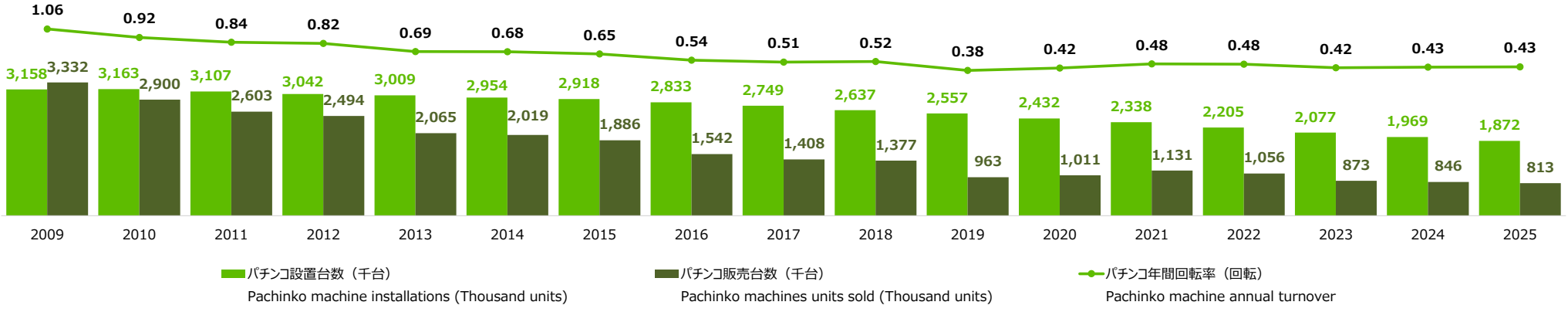
パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

Pachislot machine installations, unit sales and annual turnover rate



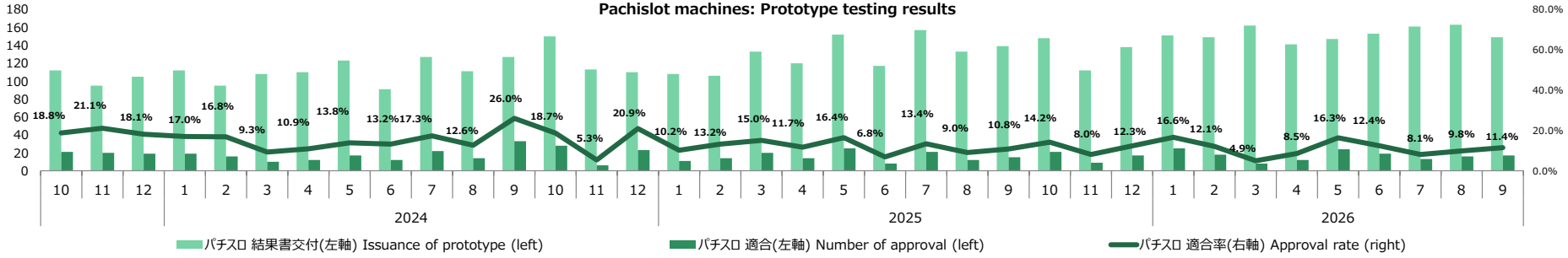
パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

Pachinko machine installations, unit sales and annual turnover rate

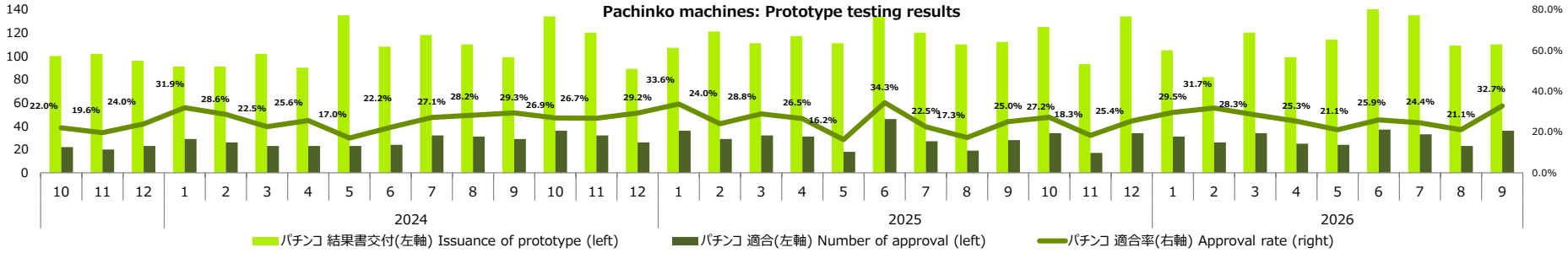


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）
Sources: National Police Agency and Yano Research Institute Ltd. “Pachinko Manufacturer Trends 2025” (Research of Japanese Market)

パチスロ型式試験結果データ
Pachislot machines: Prototype testing results

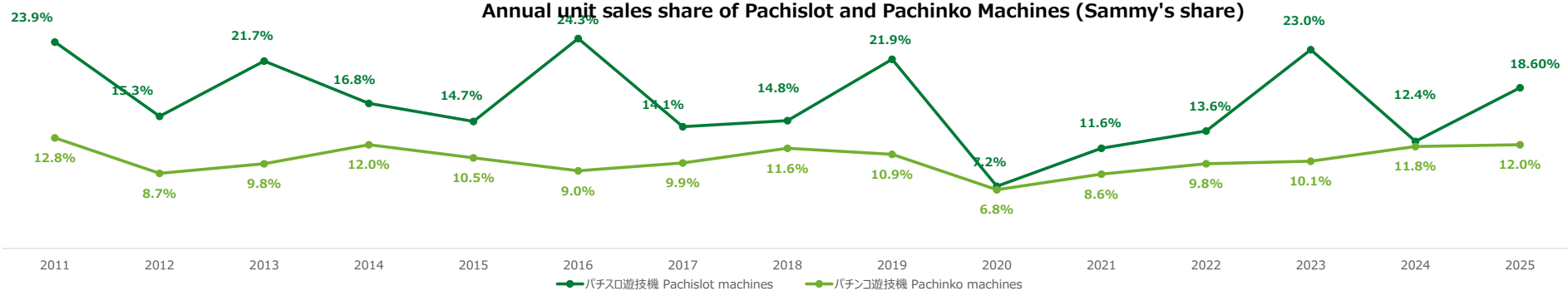


パチンコ型式試験結果データ
Pachinko machines: Prototype testing results



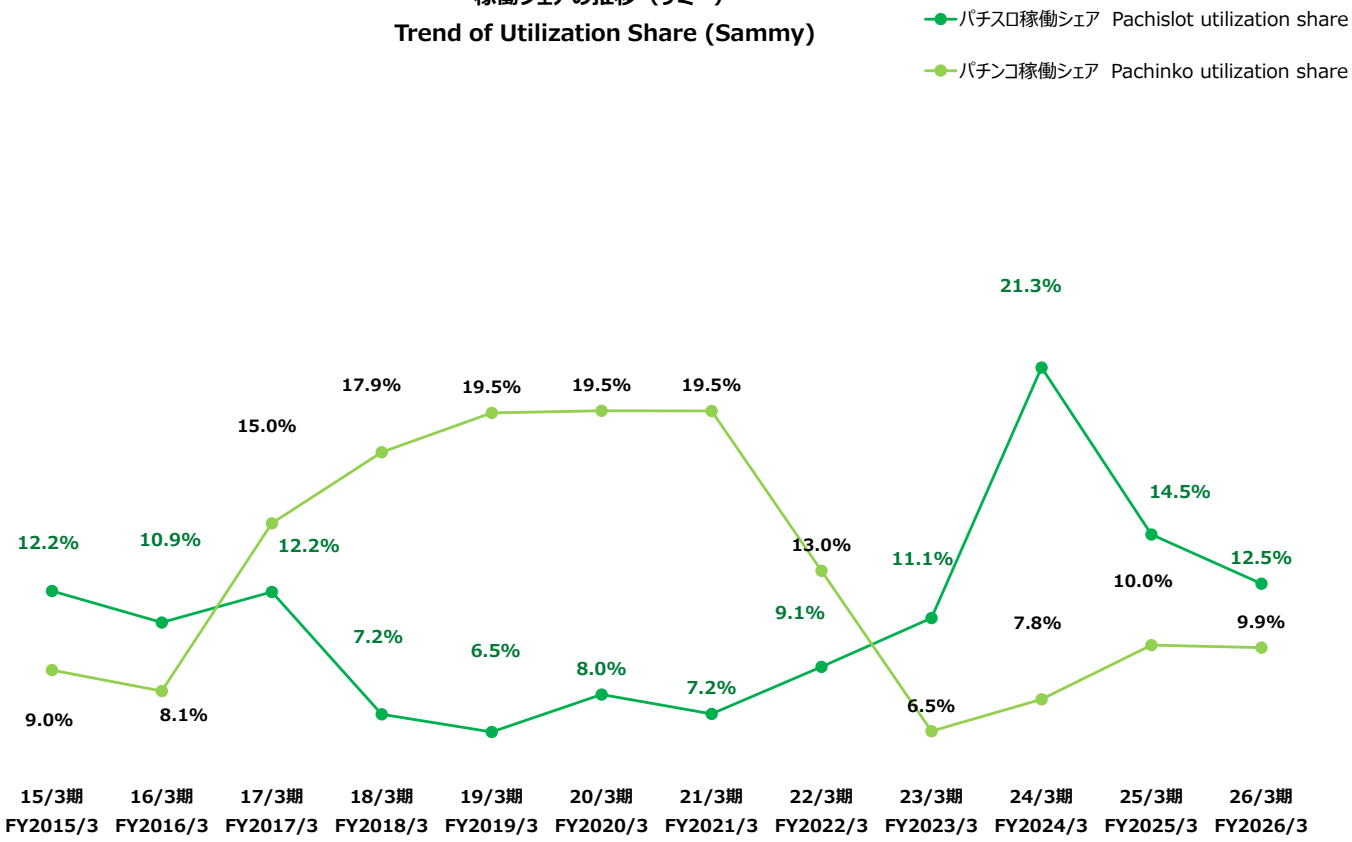
出所：保通協、GLIのデータを合算し自社推計
Sources: Combined data from the Security Communications Association and GLI, in-house estimation.

サミー 遊技機年間販売台数シェア推移
Annual unit sales share of Pachislot and Pachinko Machines (Sammy's share)



＊7月～6月の間に迎える決算期 矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計
* Settlement dates from July to June * Estimated by SEGA SAMMY based on total market unit sales of Pachislot and Pachinko published in Yano Research Institute Ltd. “Pachinko Manufacturer Trends 2025”

稼働シェアの推移（サミー）
Trend of Utilization Share (Sammy)



合算稼働シェア Total Utilization Share

順位 Rank	FY25/3		FY26/3	
1	S Company	19.4%	S Company	21.7%
2	K Company	15.6%	K Company	15.8%
3	S Company	12.5%	S Company	11.5%
4	**Sammy**	**12.3%**	**Sammy**	**11.3%**

パチスロ稼働シェア Pachislot: Utilization Share

順位 Rank	FY25/3		FY26/3	
1	K Company	30.8%	K Company	30.1%
2	**Sammy**	**14.5%**	U Company	12.6%
3	S Company	12.4%	**Sammy**	**12.5%**
4	U Company	10.8%	S Company	9.7%

パチンコ稼働シェア Pachinko: Utilization Share

順位 Rank	FY25/3		FY26/3	
1	S Company	26.8%	S Company	34.9%
2	S Company	24.3%	S Company	23.8%
3	**Sammy**	**10.0%**	**Sammy**	**9.9%**
4	D Company	9.0%	D Company	6.1%

※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）
※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

*Calculated by average of the fiscal year (Exclude the week striding over fiscal years)
*Utilization Share = Ratio of Sammy machine's utilization out of total number of installed machine for each title × utilization of each title
(Pachislot: Numbers of inserted medals, Pachinko: Numbers of shot balls)

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
Sources: *In-house estimation based on DK-SIS data (Data for 4 yen Pachinko and 20 yen Pachislot) of Daikoku Denki Co., Ltd.

日本語 https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/
English https://www.segasammy.co.jp/en/ir/

【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。

ゲーミング法令及び規制に関わる、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及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・販売業者及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、ベンダー、データプロバイダー及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及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。

[Disclaimer]

The market forecasts, performance outlooks, plans, strategies, and other forward-looking statements contained in this document are based on information available to the Company and the judgment of its management at the time this material was created. They do not constitute a guarantee of future performance. The information provided herein involve uncertainties that may be affected by various factors, including economic conditions, industry trends, competitive environment, exchange rates, interest rates, raw material prices, changes, amendments or abolishment of laws and regulations, large-scale natural disasters, outbreaks of infectious diseases, conflicts, and risks related to cybersecurity. Such uncertainties could cause actual results or events to differ materially and adversely from those presently anticipated. The Company does not undertake to update or revise this document.

In addition, information contained in this document that relates to parties other than the Company has been quoted from publicly available sources and other references. However, the accuracy or completeness of such information is not warranted or guaranteed.

This document is for informational purposes only, and is not intended to solicit or recommend any investments. Any investment decisions should be made solely at your own discretion and responsibility.

The Company and the information providers shall bear no responsibility whatsoever for any damages incurred by users as a result of utilizing the information contained in this document.

Unauthorized reproduction, redistribution, or alteration of this document or its contents for any purpose is strictly prohibited. If you quote all or part of this document, please clearly indicate the source of the citation or link to this page.

This is an English translation from the original Japanese-language version. The translation is provided for your reference and convenience only and without any warranty as to its accuracy or otherwise. The Company assumes no responsibility for this translation and for direct, indirect or any other forms of damages arising from the translation. Should there be any inconsistency between this translation and the original Japanese-language version, the Japanese-language version shall prevail.

Cautionary Statement for Investors and Shareholders with Respect to Gaming Statutes and Regulations

SEGA SAMMY HOLDINGS INC. (the "Company") is registered with the Nevada Commission as a publicly traded corporation and has been found suitable to directly or indirectly own the stock of its subsidiary, SEGA SAMMY CREATION INC., and Sega Sammy Creation USA Inc., GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc., wholly owned subsidiaries of SEGA SAMMY CREATION INC. (collectively, the "Operating Subsidiaries"), that have been licensed as manufacturers and distributors of gaming devices and an operator of an information service in Nevada. Pursuant to Nevada law, the Company's shareholders are subject to the rules and regulations of the Nevada Gaming Authorities. A detailed explanation of Gaming Statutes and Regulations can be found on the Company's corporate website: https://www.segasammy.co.jp/en/ir/stock/regulation/
The Operating Subsidiaries have also been licensed as suppliers, vendors, data providers, manufacturers and distributors of gaming devices in multiple countries, states, and regions other than the State of Nevada (collectively, the "Other Regions"). In addition to the foregoing, the Company's shareholders may be subject to the same or similar restrictions as in the State of Nevada under the statutes of the Other Regions or the regulations of the gaming authorities of such Other Regions.