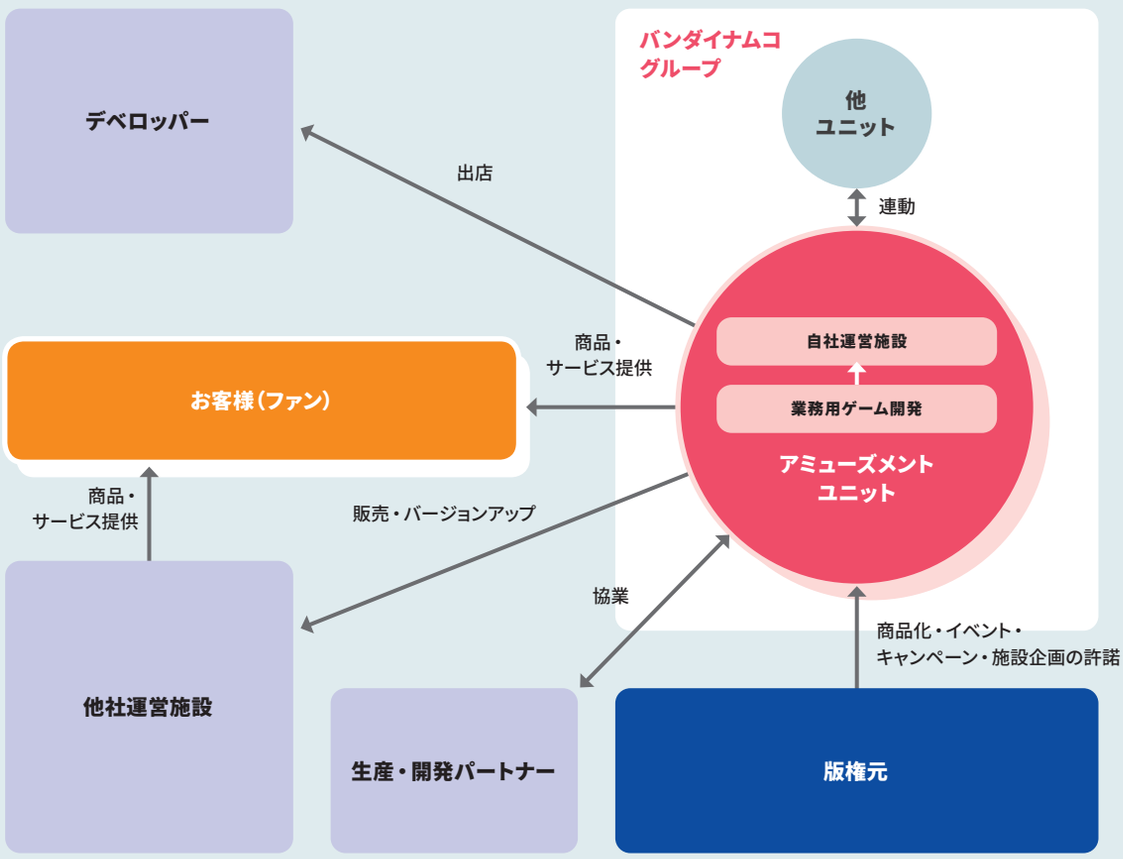
Amusement Unit

アミューズメントユニットにおけるビジネスモデルの一例



アミューズメントユニット重点戦略

- TRANSFORM 2.0 事業改革
- CONTROL 2.0 統制強化
- UNITE 2.0 連携推進
- SUSTAINABILITY
  持続可能な基盤構築

2027年3月期計数目標

売上高	1,550億円
セグメント利益	100億円

注：2026年5月時点の業績予想を記載

2026年3月期業績関連データ

主要カテゴリー別売上高

業務用ゲーム	アミューズメント施設
279億円	1,219億円

アミューズメント施設数（国内外合計）

直営店	レベニューシェア*
234施設	907施設
その他直営店	**合計**
109施設	1,250施設

* 業務用ゲームのオペレーション売上歩率配分方式による契約店舗