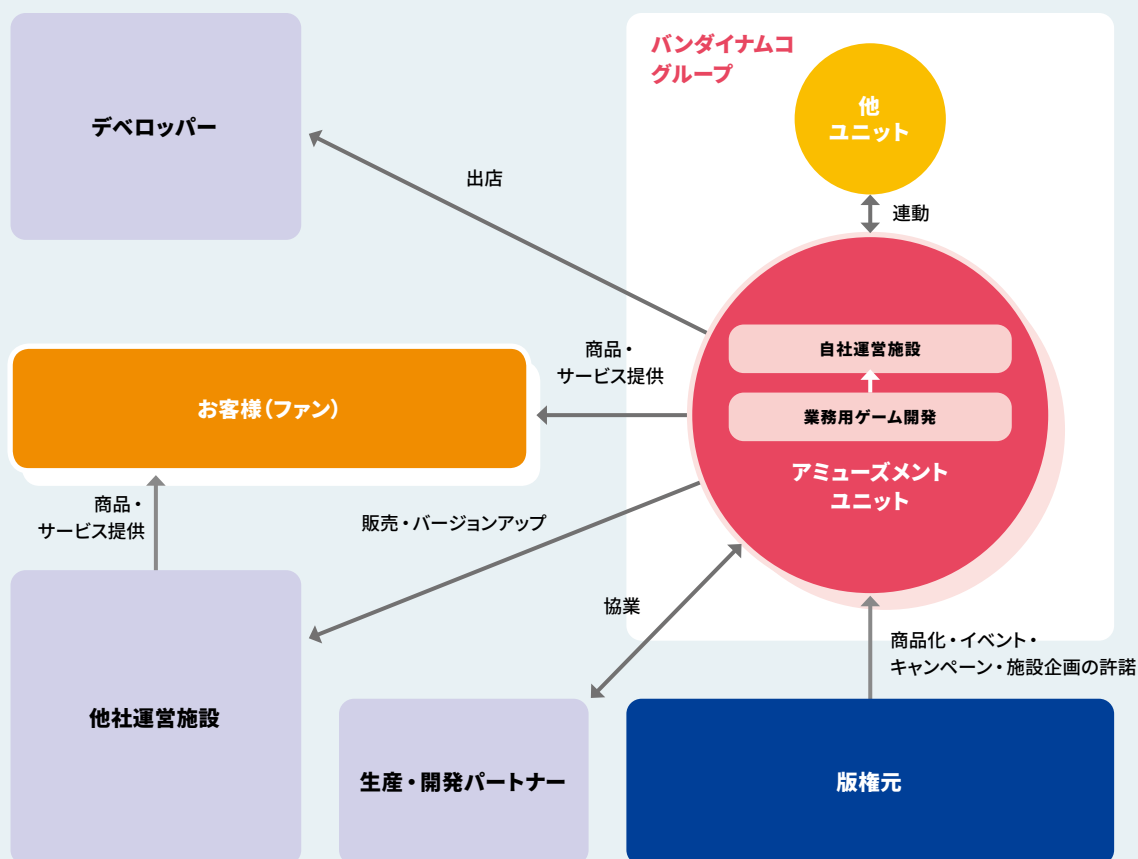


Amusement Unit

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 **279**億円

アミューズメント施設 **1,219**億円

アミューズメント施設数(国内外合計)

直営店 **234**施設

レベニューシェア* **907**施設

その他直営店 **109**施設

合計 **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