

2022年3月期 第1四半期 決算プレゼンテーション

2021/8/6

免責事項

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、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。

© SEGASAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

スピーカー：取締役 専務執行役員 グループCFO 深澤恒一

本日は当社第1四半期決算説明会にアクセス頂きありがとうございます。
22/3期の第1四半期の実績、及び通期見通しについて説明いたします。



01

2022年3月期第1四半期実績 / 今後の見通し

全体

- エンタテインメントコンテンツ事業を中心に順調なスタート
- 新型コロナウイルス感染症、世界的な半導体不足等の外部環境を注視

エンタテインメント
コンテンツ

- コンシューマ分野、AM機器分野等、全体的に好調

遊技機

- コスト削減効果により損益改善

リゾート

- 横浜市の公募に対してRFP提案書を提出

全体の進捗について、当第1四半期は通期計画に対して好調なスタートとなりました。エンタテインメントコンテンツの各分野が想定を上回った事が主な要因です。

一方で、新型コロナウイルス感染症の再拡大、及び世界的な半導体やその他の部材等の不足による各事業への影響については注視しており、今後見極めてまいります。

遊技機事業は、第3四半期以降に新規則機の投入が多くなる予定ですが、第1四半期ではコスト削減効果が顕在化し、前年同期から大幅に損失が縮小しています。

IR事業は既に発表の通り、ゲンティン・シンガポールを中心としたコンソーシアムに参加し、横浜市にRFP提案書を提出いたしました。

決算ハイライト

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	483	2,777	594	3,120
エンタテインメントコンテンツ	451	2,178	474	2,130
遊技機	27	531	103	890
リゾート	4	63	15	95
その他/消去等	1	5	2	5
営業利益	-38	65	38	200
エンタテインメントコンテンツ	81	279	84	230
遊技機	-84	-106	-16	90
リゾート	-17	-41	-11	-30
その他/消去等	-18	-67	-19	-90
営業外収益	6	28	7	30
営業外費用	8	76	11	30
経常利益	-40	17	34	200
エンタテインメントコンテンツ	82	279	85	250
遊技機	-85	-113	-14	90
リゾート	-21	-89	-19	-50
その他/消去等	-16	-60	-18	-90
経常利益率	-	0.6%	5.7%	6.4%
特別利益	2	288	0	-
特別損失	25	403	2	-
税金等調整前当期純利益	-64	-98	32	200
親会社株主に帰属する当期純利益	-33	12	29	140
ROE	-	0.4%	-	-
1株当たり配当(円)	-	30	-	40
1株当たり当期純利益(円)	-14.04	5.42	12.51	59.55
1株当たり純資産(円)	1,219.49	1,236.82	1,220.35	-

2022/3期 1Q実績

- ▶ コンシューマ分野、AM機器分野を中心に順調な滑り出し
- ▶ 新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた前年と比較し、大幅な損益改善

今後の見通し

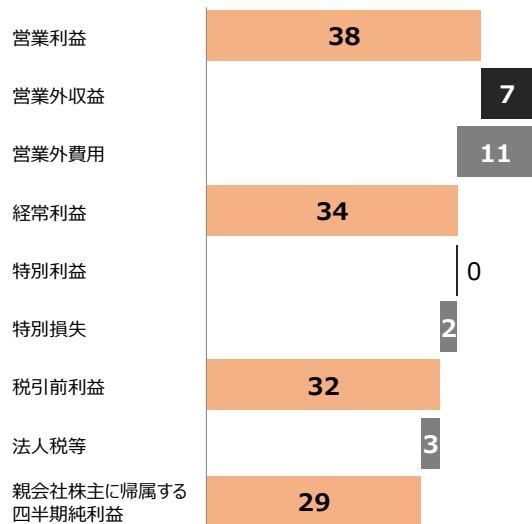
- ▶ エンタテインメントコンテンツ事業、遊技機事業において新作タイトルを複数投入予定

当第1四半期の実績は、通期計画に対して順調なスタートとなっているほか、新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた前年に比べて大幅に業績が改善されています。

今後については、第2四半期以降に各事業で新作タイトルの投入が増加する予定です。

段階利益（2022/3期1Q実績）

（単位：億円）



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	
投資事業組合運用益	5
営業外費用	
持分法投資損失	6
特別損失	
減損損失	1

営業外費用にはパラダイスセガサミーの1～3月、3か月ずれの実績が取り込まれています。

各種費用等

■エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3 通期計画
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
研究開発費・コンテンツ制作費	128	119	176	163	92	98	118	147	99	579
広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	167
減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	35
設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	75

- 第1四半期は新作タイトルが少なく、研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費等は低水準で推移
- 減価償却費及び設備投資は、AM施設事業の連結除外に伴い減少

■遊技機

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3 通期計画
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
研究開発費・コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	162
広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	30
減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	35
設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	72

- 構造改革効果により各種費用が減少傾向

エンタテインメントコンテンツ事業については、第1四半期では新作タイトルの投入が多くなかったため、研究開発費・広告宣伝費等の費用は低水準でした。

第2四半期以降にコンシューマ分野で新作タイトルの投入を加速するにつれて、これら費用も増加してくる見込みです。

なお、AM施設事業が連結対象除外となったことにより、減価償却費・設備投資は従来水準と比較して低水準となっています。

遊技機事業については、タイトルの投入が増加する第2四半期以降に費用が増加してくる見込みではありますが、第1四半期においては構造改革の効果もあり研究開発費を中心に費用が減少しています。

各種費用等

■リゾート

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0
広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	4
減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	8
設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	5

■その他/消去等

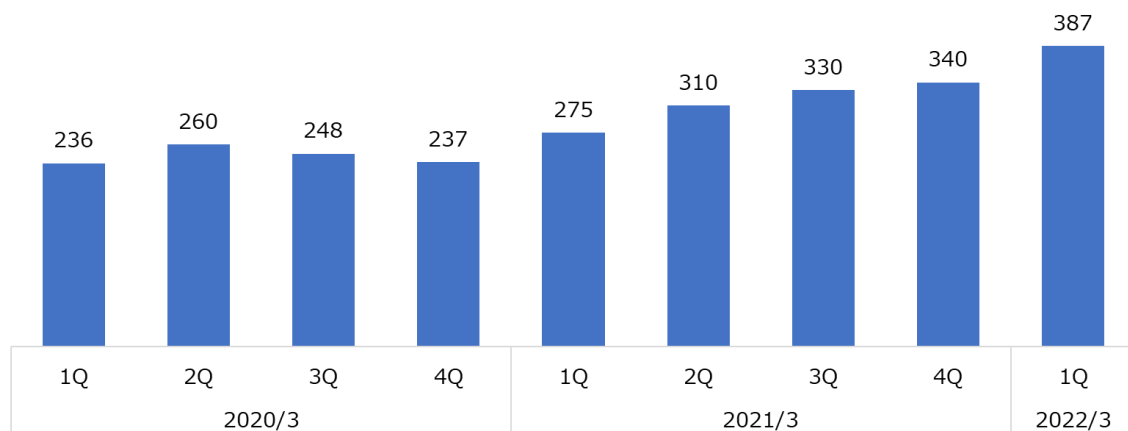
(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	-1	-2	0	1	-1	0	-1	1	0
広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	18
減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	10
設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	9

リゾート事業及びその他等については、第1四半期時点では概ね計画通りに推移しています。

参考：コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

SEGA Sammy

(単位：億円)



※発売前タイトルの開発費仕掛残高+発売済みタイトルの開発費未償却残高

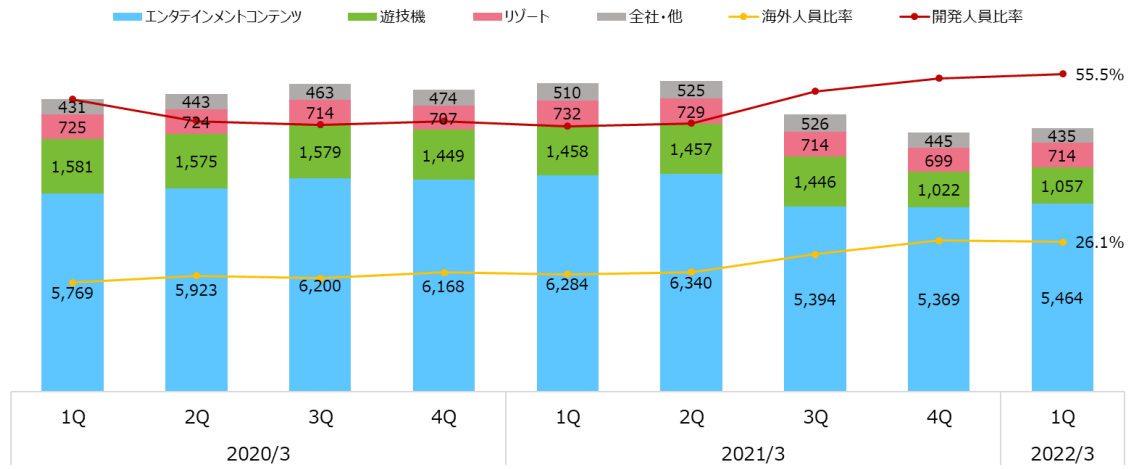
-8-

コンシューマ分野のコンテンツ制作費の残高推移です。

コンシューマ分野は成長投資を進める領域であり、中長期的に投資が進むに連れ残高が積みあがってくることを想定しています。

参考：セグメント別人員数推移

(単位：人)



※人員数は正社員・無期契約社員の人数。臨時従業員は除く

セグメント別の正社員数の推移です。

昨年実施した構造改革に伴い人員数が減少していますが、海外人員比率、開発人員比率が上昇しています。

連結貸借対照表 要約

(億円)	【資産の部】			【負債・純資産の部】			
	科目	2021年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2021年3月期末	当第1四半期末
現金・預金	1,549	1,232	-317	支払手形・買掛金	169	176	+7
受取手形・売掛金・契約資産	381	329	-52	その他	428	349	-79
有価証券	7	155	+148	流動負債 計	597	525	-72
たな卸資産	529	610	+81	社債	100	100	-
その他	296	285	-11	長期借入金	420	420	-
流動資産 計	2,762	2,611	-151	その他	185	184	-1
有形固定資産	616	612	-4	固定負債 計	705	704	-1
無形固定資産	149	145	-4	負債合計	1,303	1,230	-73
投資有価証券	383	383	-0	株主資本 計	2,949	2,897	-52
その他	305	349	+44	その他の包括利益累計額合計	-42	-28	+14
固定資産 計	1,453	1,489	+36	非支配株主持分	4	2	-2
資産合計	4,215	4,101	-114	純資産合計	2,912	2,871	-41
				負債及び純資産合計	4,215	4,101	-114

	2021年3月期末	当第1四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,545	1,382	-163
有利子負債	520	520	-
ネットキャッシュ	1,025	862	-163
自己資本比率	69.0%	69.9%	+0.9pt

主な増減要因

(流動資産)	配当金の支払いや有価証券の取得により現金・預金が減少
(固定資産)	製作出資等に伴い増加
(負債)	賞与引当金の取り崩しにより減少
(純資産)	配当金の支払いにより株主資本が減少

-10-

前期末から現金・預金が減少していますが、これは主に期末配当金の支払いや、余資運用目的の金銭信託の購入により有価証券に振り替わったことによる影響です。

また、コンテンツ仕掛品等の計上により棚卸資産が増加しています。

自己資本比率は前期末から0.9ポイント上昇し、69.9%となっています。

22/3期6月末のネットキャッシュは862億円となり、前期末より163億円減少いたしました。

キャッシュフローについては、未監査ではありますが、ご参考までに見込みをお知らせいたします。

営業キャッシュフローはマイナス68億円

投資キャッシュフローはマイナス95億円

財務キャッシュフローはマイナス51億円となる見込みです。

02

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	451	2,178	474	2,130
コンシューマ	324	1,357	295	1,400
AM機器	54	357	114	430
AM施設	34	210	-	-
映像・玩具	34	232	55	265
その他/消去等	4	22	10	35
営業利益	81	279	84	230
コンシューマ	125	314	65	210
AM機器	-16	-16	16	17
AM施設	-20	-14	-	-
映像・玩具	0	21	5	18
その他/消去等	-8	-26	-2	-15
営業外収益	2	9	1	24
営業外費用	1	10	1	4
経常利益	82	279	85	250
経常利益率	18.2%	12.8%	17.9%	11.7%

2022/3期 1Q実績

▶ 各事業分野が好調に推移

- 新作・リピート堅調に加えコスト未発生等により、想定を上回って推移（コンシューマ分野）
- プライズ販売好調、固定費削減効果により黒字回復（AM機器分野）

今後の見通し

- ▶ 各事業分野において新作タイトルの投入が進む（詳細P.17）

※AM施設分野はAM施設運営グループ会社の株式譲渡を2020年12月末に実施し、前期4Qより連結除外

セグメント別の詳細です。

エンタテインメントコンテンツ事業については、当第1四半期実績は新作タイトル等が少ない中で期初の想定に対して好調なスタートとなりました。

コンシューマ分野については、昨年からの反動はあったものの、想定を上回って推移しました。

フルゲームでは新作・リピートともに堅調に推移したほか、フリートゥプレイの新作『PSO2ニュージェネシス』についても順調なスタートとなっています。

また、開発費及び広告宣伝費等も期初の想定を下回りました。

アミューズメント機器分野は、プライズカテゴリーの好調や構造改革による固定費削減効果もあり黒字転換いたしました。

今後の見通しですが、第2四半期以降に各分野で新作投入を進めてまいります。

2022/3期 1Q実績

◆ コンシューマ分野	(フルゲーム) リマスター版、欧米版を中心とした新作タイトル販売 (F2P) 『PSO2 ニュージェネシス』をグローバルでサービス開始
◆ AM機器分野	UFOキャッチャー®シリーズやプライズ等の販売が好調に推移
◆ 映像・玩具分野	(映像) 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』を公開 (玩具) 新製品・定番製品を販売

2022/3期 通期計画

◆ コンシューマ分野	(フルゲーム) 新作タイトルの投入増加、開発費・広告宣伝費等の費用増加を見込む
◆ AM機器分野	『英傑大戦』等の新製品、及びUFOキャッチャー®シリーズやプライズ等の定番製品の販売予定
◆ 映像・玩具分野	(映像) 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』をはじめとした映像制作・配信等による収入を計上予定 (玩具) 『鬼滅の刃POD』や『カメラもIN！マウスでさせかえ！すみっぐらしパソコンプレミアム』等の新製品、及び定番製品を販売予定

-13-

サブセグメント別の説明です。

コンシューマ分野については後程詳細をご説明いたしますが、アミューズメント機器分野は、UFOキャッチャーシリーズやプライズの販売が好調に推移いたしました。

映像・玩具分野は、映像において、昨年から公開が遅れていた劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』を公開いたしました。

こちらの配分収入は第2四半期に計上される予定です。

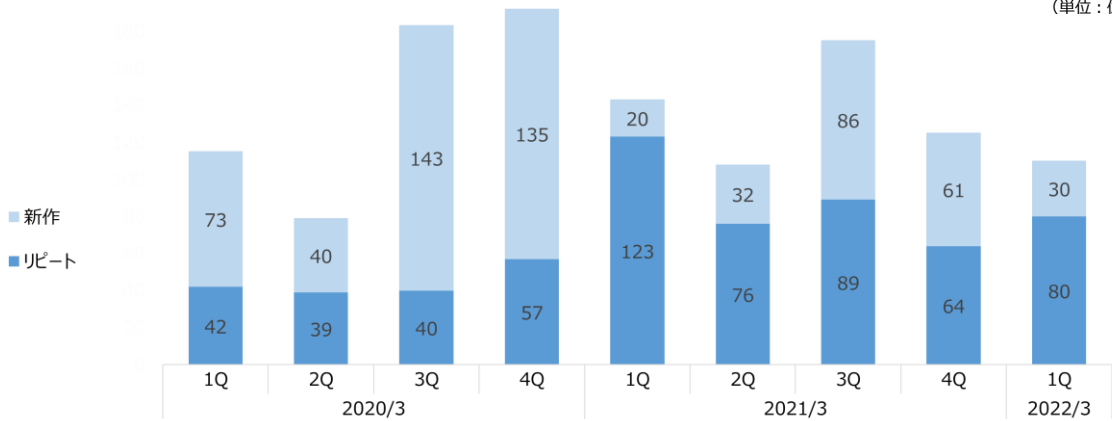
今後については、アミューズメント機器事業においては引き続き好調なプライズカテゴリーを中心に取り組むとともに、新作タイトルの投入を予定しています。

映像・玩具分野においては第2四半期には劇場版名探偵コナンの配分収入の計上を見込むほか、玩具分野においては第3四半期を中心に新製品の投入を進めてまいります。

コンシューマ分野（フルゲーム 売上高推移）

SEGA Sammy

（単位：億円）



海外売上比率	92.2%	87.3%	59.8%	67.2%	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%
ダウンロード販売比率	65.9%	48.6%	37.7%	40.8%	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%

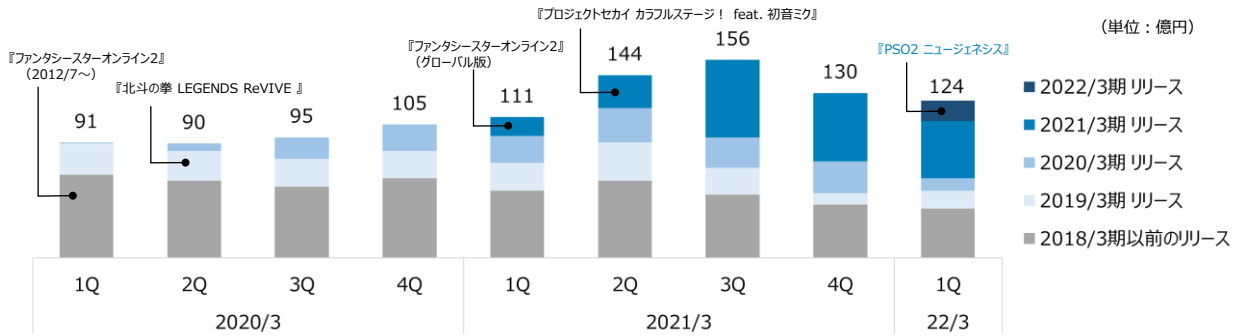
-14-

フルゲームの売上高推移です。



当第1四半期はリピート販売が想定を上回って推移し、昨年との対比では及ばないものの、20/3期を大幅に上回るなど引き続き高い水準を維持しています。

欧米向け新作タイトルやリピート販売が多かったことにより、海外販売比率・ダウンロード販売比率ともに高い水準となりました。

コンシューマ分野（F2P 売上高推移）



【売上高上位3タイトル（2021年4月～6月）】

(1位)	 <p>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』 © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro All rights reserved. 配信開始時期：2020/9</p>	(2位)	 <p>『PSO2 ニュージェネシス』 © SEGA 配信開始時期：2021/6</p>	(3位)	 <p>『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』 © 武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 振興許諾証GC-218 ©SEGA 配信開始時期：2019/9</p>
------	--	------	---	------	--

F2Pの売上高推移です。

6月にサービス開始の『PSO2 ニュージェネシス』が現時点まで好調に推移し、前期9月よりサービス開始の『プロジェクトセカイ』も引き続き好調に推移しています。



© SEGA

『PSO2 ニュージェネシス』 6月よりグローバル配信スタート 好調に推移

- ◆ 累計売上1,000億円達成
- ◆ 全世界総登録ユーザー900万を突破
（国内650万、グローバル250万）
- ◆ 国内・グローバルで過去最大のMAUを達成
（2021年6月）

※2012年7月～サービス開始

-16-

当第1四半期における好調なタイトルです。

PSO2シリーズは2012年7月からスタートし、累計売上は1,000億円を達成し、全世界の総登録ユーザーが900万を突破しています。

参考：コンシューマ分野（新作タイトルの主な展開例）

発売時期 (予定)	タイトル名	分類	オリジナル 発売時期	プラットフォーム							地域				
				PS4	PS5	Xbox One	Xbox S/X	Switch	Steam	Epic Games	Windows/ クラウド	日本	アジア	欧米	
4月	JUDGE EYES：死神の遺言 Remastered	リマスタ	19/3期	●	●		●						●	●	●
4月	Total War：ROME REMASTERED	リマスタ	05/3期							●			●	●	●
5月	真・女神転生Ⅲ NOCTURNE HD REMASTER（欧米版）	リマスタ	03/3期	●				●		●			●	●	●
6月	東京2020オリンピック The Official Video Game™（欧米版）	欧米版	20/3期	●		●		●		●			●	●	●
6月	PSO2 ニュージェネシス	シリーズ 最新作	13/3期	●		●		●		●		●	●	●	●
8月	HUMANKIND™	新規IP	-							●		●	●	●	●
9月	LOST JUDGMENT：裁かれざる記憶	シリーズ 最新作	-	●	●	●	●						●	●	●
9月	ソニックカラーズ アルティメット	リマスタ	11/3期	●		●		●				●	●	●	●
11月	真・女神転生V	シリーズ 最新作	-					●					●	●	●
未定	Total War：WARHAMMER III	シリーズ 最新作	-							●		●	●	●	●
未定	Two Point Campus	シリーズ 最新作	-	●	●	●	●	●		●			●	●	●

※各タイトルのプラットフォーム・サービス提供地域の展開例は一部抜粋です。サービスを展開している、その地域の言語対応を行っていない場合があります。タイトル毎の詳細な展開内容は製品情報をご確認ください。
 ※『JUDGE EYES: 死神の遺言 Remastered』はオリジナル版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。
 ※『真・女神転生Ⅲ NOCTURNE HD REMASTER』は21/3期発売の日本語版・アジア版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。
 ※『東京2020オリンピック The Official Video Game™』は20/3期発売の日本語版・アジア版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。
 ※『PSO2 ニュージェネシス』は国内版、グローバル版の情報を含む。また、Switchはクラウド版のみ対応。

ご参考までに、主要新作タイトルの提供プラットフォーム及び展開地域の例です。

03

遊技機事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	27	531	103	890
パチスロ	2	139	34	405
パチンコ	0	285	47	427
その他/消去等	25	107	22	58
営業利益	-84	-106	-16	90
営業外収益	1	6	2	1
営業外費用	2	12	0	1
経常利益	-85	-113	-14	90
経常利益率	-	-	-	10.1%

パチスロ				
タイトル数	09台	59台	29台	99台
販売台数(台)	485	35,273	9,554	101,000
パチンコ				
タイトル数	09台	49台	29台	59台
販売台数(台)	177	69,013	15,038	103,000
うち本体販売	54	53,641	3,437	69,500
うち盤面販売	123	15,372	11,601	33,500

2022/3期 1Q実績

- ▶ タイトル数が少ない中、構造改革効果等により損失幅が大幅改善
- ▶ 主な販売タイトル
 - ・ 「パチスロガメラ」、「P北斗の拳8 救世主」の販売好調

今後の見通し

- ▶ 新規機への入替が加速すると見込まれる3Q以降に、主カタイトルを含む新作投入を集中

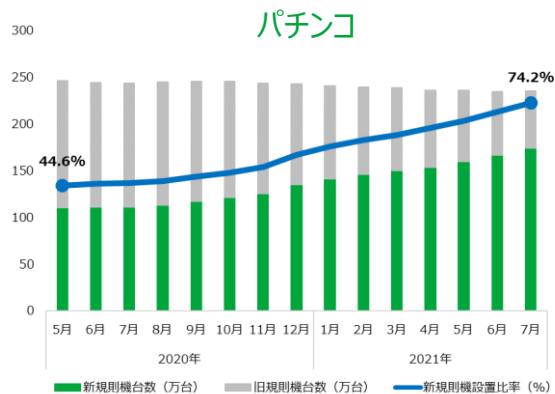
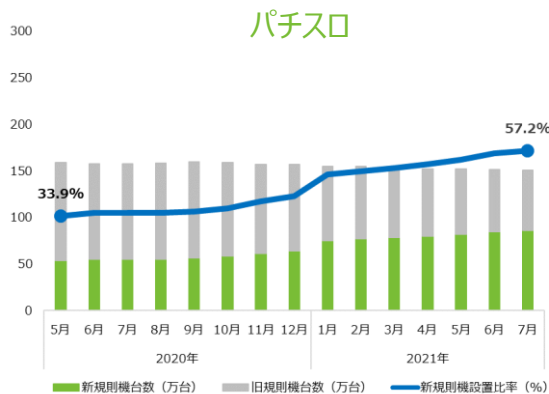
-19-

遊技機事業については、新作タイトルの本格的な投入は第2四半期以降となる中ではありますが、前期実施した構造改革によるコスト削減効果等により想定を上回る滑り出しとなりました。パチスロでは「パチスロガメラ」、パチンコでは北斗の拳8のスペック替えタイトル等が堅調に推移いたしました。

今後については、冒頭申し上げた通りに半導体をはじめとする部材調達状況を注視する必要があるものの、新規機への入替が進むと想定される第3四半期以降に向けて、主カタイトルを含む新作の投入による販売台数の増加を見込んでいます。

パチスロ：新規則機の設置比率は低調に推移

パチンコ：人気タイトルが複数登場しており、順調に入替が進む



※2021年7月時点の自社推計

ご参考までに、新規則機の設置比率のグラフです。

ご覧の通り、パチスロ遊技機は7月時点で57.2%と、まだまだ入替が進んでいないように見える一方で、パチンコ遊技機は74.2%と、順調に入替が進んでいることが見て取れると思います。

04

リゾート事業

リゾート事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	4	63	15	95
営業利益	-17	-41	-11	-30
営業外収益	0	0	0	0
営業外費用	3	48	8	20
経常利益	-21	-89	-19	-50
経常利益率	-	-	-	-

<フェニックスリゾート>

施設利用者人数 (千人)	44	552	140	856
宿泊3施設	12	223	48	373
ゴルフ2施設	9	75	22	95
その他施設	23	254	70	388

2022/3期 1Q実績

- フェニックスリゾート：新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い、施設利用者数は2020/3期1Q比で74.1%に減少（2021/3期1Q比318.2%）
- パラダイスセガサミー：渡航制限により、日本VIP、中国VIPの利用減少

今後の見通し

- フェニックスリゾート：回復傾向にある個人客向け施策を強化し、収益改善に取り組む
- パラダイスセガサミー：新型コロナウイルス感染症の影響により引き続き不透明ながら、WONDER BOX（屋内型遊園地）、CIMER（スパ）の営業再開（7月～）

リゾート事業については、概ね計画通りの滑り出しとなっています。

フェニックスリゾートにおいて、当第1四半期は引き続き緊急事態宣言等の影響もあり、想定をやや下回って推移いたしました。

今後については、足元で回復傾向が見られる個人客需要の拡大に向けた施策、特に地元を中心とした、九州地域からの集客を強化し、収益改善に取り組めます。

パラダイスセガサミーについては、当社の業績への取り込みは3ヶ月遅れでの計上となるため、当第1四半期はパラダイスセガサミーの1月～3月の業績となります。

引き続き渡航制限の影響により、日本及び中国からのVIP層を中心にカジノ利用者が減少しています。

当第1四半期は、持分法投資損失8億円を営業外費用に計上しています。

今後については、計画策定の前提として7月以降に渡航制限が緩和されることを想定しております。

ですが、現実的には年内いっぱいぐらいは厳しいということを想定しておりますので、業績への影響を見込んでおく必要があると考えております。

横浜市にRFP提案書を提出（2021年6月11日）

コンソーシアム	ゲンティン・シンガポール・リミテッド、セガサミーホールディングス(株) 総合警備保障(株)、鹿島建設(株)、(株)竹中工務店、(株)大林組
事業内容	横浜市におけるIR施設の企画・開発・運営
今後のプロセス (予定)	2021年夏頃 横浜市による事業者選定 2022年5月以降 国交省による区域認定 2020年代後半 事業開始
当社の支出額	最大約1,200億円支出予定（累計）

-23-

先日発表したとおり、ゲンティン・シンガポールや日本企業とともにコンソーシアムを組成し、横浜市へRFP提案書を提出いたしました。

今後のプロセスとしては、横浜市による事業者の選定や、来年5月以降に国交省による区域認定が予定されています。

ご清聴ありがとうございました。

05

補足

(参考) コンシューマ分野 (売上高推移)

(億円)	2021/3				2022/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	324	614	1,024	1,357	295	1,400
国内	124	279	487	646	130	650
海外	196	334	543	724	167	750
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	53.6%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0
フルゲーム	144	252	426	551	110	550
新作	20	52	138	199	30	275
日本	0	1	18	21	2	-
アジア	7	10	12	17	1	-
欧米	12	41	106	160	27	-
リピート	123	199	288	352	80	275
日本	17	27	37	45	8	-
アジア	5	11	15	22	7	-
欧米	99	161	235	285	64	-
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	68.6%
F2P	111	255	411	541	124	635
日本	91	215	355	472	109	-
アジア	0	1	2	2	0	-
欧米	19	39	53	66	14	-
その他	65	106	194	277	62	215

・フルゲーム=主に家庭用ゲーム機やPC向けのゲーム本編のディスク販売及びダウンロード販売等。(追加ダウンロードコンテンツ販売は含まない。)

・F2P=主にスマートフォンやPC向けの基本プレイ料金無料、アイテム課金制のゲームコンテンツ等の販売等。

・その他=追加ダウンロードコンテンツ販売、他社タイトルの受託販売、開発受託、タイトル譲渡、プラットフォーム向けの一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

(参考) コンシューマ分野 (フルゲームの販売本数推移)

	2021/3				2022/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
フルゲーム販売タイトル数						
日本	0タイトル	0タイトル	2タイトル	2タイトル	0タイトル	5タイトル
アジア	1タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	1タイトル	9タイトル
欧米	3タイトル	5タイトル	9タイトル	10タイトル	3タイトル	12タイトル
フルゲーム販売本数 (万本)	1,298	1,908	3,420	4,177	658	3,787
新作	79	118	377	602	106	964
日本	1	2	37	43	5	66
アジア	15	20	26	36	5	41
欧米	62	96	313	522	96	857
リピート	1,219	1,790	3,042	3,575	552	2,823
日本	46	69	99	123	29	93
アジア	24	51	70	100	34	65
欧米	1,148	1,669	2,873	3,351	489	2,665

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

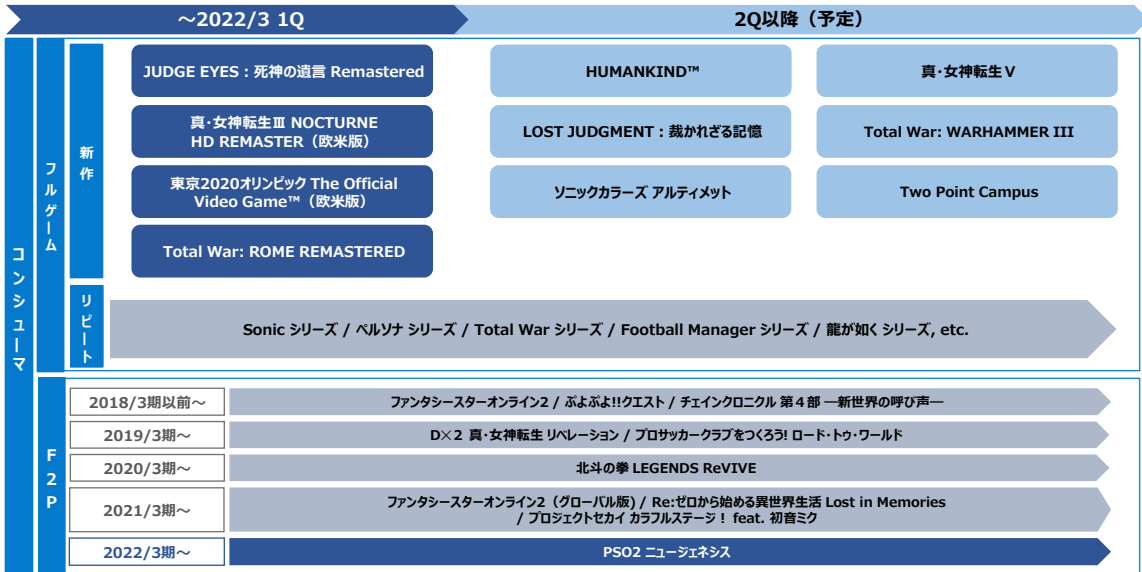
※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎 (日本、アジア、欧米) にそれぞれ1カウント

【主要IPの販売本数】

(万本)	2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q
Sonicシリーズ	80	230	370	440	100
Total Warシリーズ	190	250	360	400	60
ペルソナシリーズ	120	150	190	300	40
龍が如くシリーズ	30	60	160	220	70

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含みます

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 (販売スケジュール)



(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 (販売スケジュール)

	~2022/3 1Q	2Q以降 (予定)
A M 機 器	<主な稼働中のタイトル>	艦これアーケード / StarHorse4 / Fate Grand Order Arcade / WCCF FOOTISTA 2021 / 三国志大戦シリーズ / maimai で5つず / オンゲキ / CHUNITHM / fiz2
	<主な定番販売タイトル>	UFOキャッチャー® シリーズ / プライズ景品
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">英傑大戦</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">ポケモンコロガリーナ</div> </div>
映 像 ・ 玩 具	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">映画『それいけ！アンパンマン ふわふわフワリーと雲の国』</div> </div>	
	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">チェインレンサー</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">鬼滅の刃POD</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">カメラもIN！マウスでせせかえ！ すみっこぐらしパソコンプレミアム</div> </div>

(参考) 遊技機事業 (販売スケジュール)

新シリーズ
スペック替えタイトル



22/3期 1Q

2Q以降 (予定)



(1Qの主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロAngel Beats!	4月	1,667台
	パチスロカメラ	6月	7,022台
パチンコ	P甲鉄城のカバネリ	4月	2,875台
	P北斗の拳8 救世主	5月	10,226台
	P超ハネ獣王	6月	1,344台

(2Q以降の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ3	8月
	パチスロ楽園追放	9月
	パチスロツインエンジェル PARTY	10月
パチンコ	P蒼天の拳 天刻	7月
	P火曜サスペンス劇場 最後の推理	8月
	デジハネPA真・北斗無双 第2章 連撃Edition	8月

(参考) リゾート事業 (パラダイスセガサミー)

(億ウォン)	2021/3		2022/3
	1Q	4Q累計	1Q
売上高	897	1,775	424
カジノ	758	1,268	302
ホテル	108	444	114
その他	30	63	7
売上原価	784	2,160	427
カジノ	408	952	174
ホテル	259	854	185
その他	116	353	67
売上総利益	112	-385	-3
販売費及び一般管理費	88	281	71
営業利益	24	-667	-75
EBITDA	175	-77	68
純利益	-53	-1,062	-174
カジノ利用者数 (千人)	66	174	34

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	-3	-47	-8
-------------------------	-----------	------------	-----------

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3か月遅れて計上 ※現地会計基準

2022/3期 1Q実績

- 渡航制限によりカジノ利用者数は前年同期比51.5%と大幅に減少
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

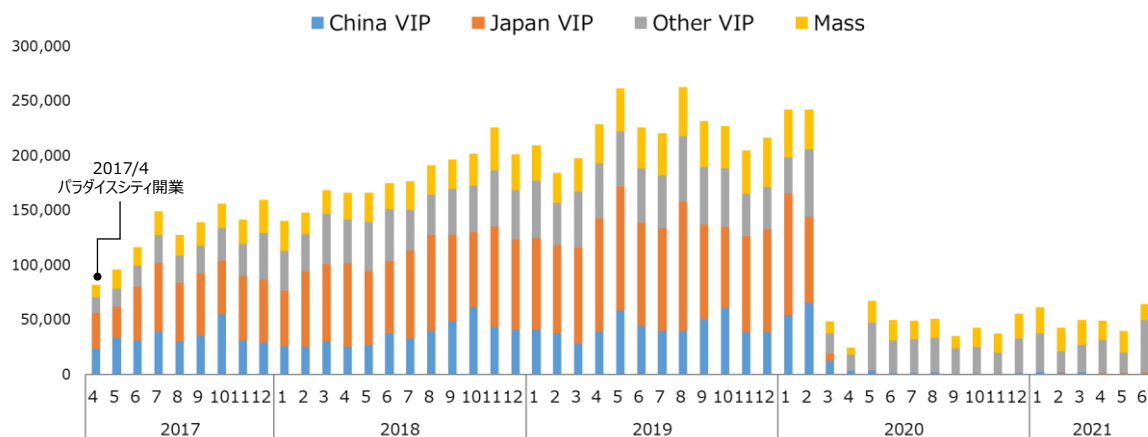
今後の見通し

- 7月以降の渡航制限緩和を見込んでいたものの、渡航制限が長期化する場合には業績への影響の見極めが必要

(参考) リゾート事業 (パラダイスセガサミー)

■ パラダイスシティ ドロップ額*推移

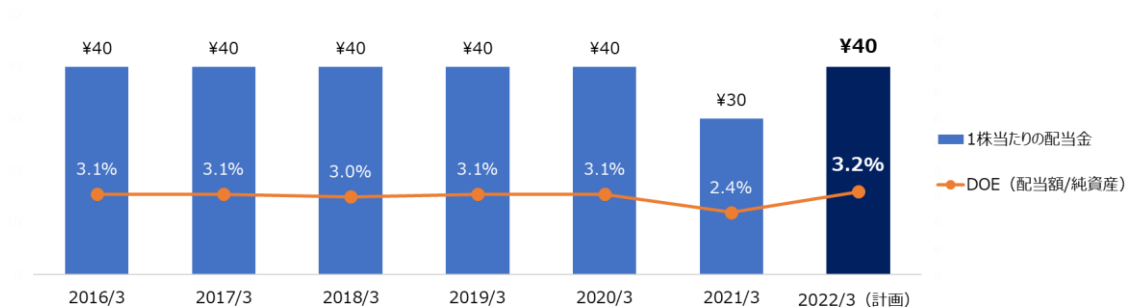
(百万ウォン)



※ ドロップ額 = テーブルにおけるチップ購入額
 ※ 2018年1月以降の集計方法変更

(参考) 株主還元

■ 配当実績・計画



2022/3期より、過去の配当実績を意識した上で下記の還元方針を導入

- 配当政策 = DOE 3%以上
- 総還元性向 = 50%以上
- 自社株買いについては、業績動向・株式市場の動向等を勘案し機動的に判断



<https://www.segasammy.co.jp/>

ネバダ州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、セガサミークリエーション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA, Inc.の2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います。両子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売する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/japanese/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/pr/corp/group/list.html>
(セガサミーグループ会社一覧)

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。