

2022年3月期 第3四半期  
決算プレゼンテーション

2022/2/10

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：上席執行役員 経営企画本部長 高橋 真

本日は当社第3四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3四半期の実績、及び通期見通しについて説明いたします。

なお、感染症対策を徹底するため、本日はマスク着用にて失礼いたします。

01

2022年3月期第3四半期実績  
/ 今後の見通し

	2022/3期 Q3実績	今後の見通し
<b>全体</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 前年同期比で大幅な増収増益</li> <li>➢ 固定資産売却益を特別利益に計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 通期業績予想を上方修正</li> <li>➢ 投資有価証券売却益を特別利益に計上</li> </ul>
<b>エンタテインメント コンテンツ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 前年同期比で増収増益</li> <li>➢ 新作タイトルの販売好調 (CS*)</li> <li>➢ プライズカテゴリー好調で黒字回復 (AM*)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 各分野で新作タイトル発売</li> <li>➢ インセンティブ等の費用増加</li> </ul>
<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 大幅に損益改善し、利益計上</li> <li>➢ 主力タイトル投入</li> <li>➢ 固定費は低水準で推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 販売台数増加</li> <li>➢ 部材調達状況改善</li> </ul>
<b>リゾート</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 国内：個人客を中心に回復</li> <li>➢ 海外：渡航制限の影響継続</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 新型コロナウイルス感染症再拡大に伴い、施設利用者数の減少を見込む</li> </ul>

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

-3-

全体のトピックスです。

詳細は後程ご説明いたしますが、第3四半期は各セグメントともに好調に推移いたしました。エンタテインメントコンテンツ事業が引き続き好調を維持した事に加え、遊技機事業が利益貢献いたしました。

# 決算ハイライト



(億円)	2021/3		2022/3		
	Q3累計	Q4累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,101</b>	<b>2,777</b>	<b>2,367</b>	<b>3,050</b>	<b>3,150</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,676	2,178	1,778	2,300	2,325
遊技機	373	531	518	650	735
リゾート	48	63	66	95	85
その他/消去等	4	5	5	5	5
<b>営業利益</b>	<b>135</b>	<b>65</b>	<b>326</b>	<b>230</b>	<b>310</b>
エンタテインメントコンテンツ	299	279	353	315	345
遊技機	-82	-106	53	20	80
リゾート	-31	-41	-19	-23	-30
その他/消去等	-51	-67	-61	-82	-85
営業外収益	56	28	36	37	40
営業外費用	65	76	29	52	50
<b>経常利益</b>	<b>125</b>	<b>17</b>	<b>333</b>	<b>215</b>	<b>300</b>
エンタテインメントコンテンツ	331	279	368	325	360
遊技機	-87	-113	60	25	85
リゾート	-66	-89	-46	-65	-70
その他/消去等	-53	-60	-49	-70	-75
経常利益率	5.9%	0.6%	14.1%	7.0%	9.5%
特別利益	103	288	27	8	52
特別損失	318	403	5	8	7
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>-88</b>	<b>-98</b>	<b>355</b>	<b>215</b>	<b>345</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>-62</b>	<b>12</b>	<b>294</b>	<b>150</b>	<b>265</b>

## 2022/3期 Q3実績

- **前年同期比で大幅な増収増益**
  - ・ エンタテインメントコンテンツ事業が引き続き牽引
  - ・ 遊技機事業は利益計上
- **固定資産売却益を特別利益に計上**

## 今後の見通し

- **通期業績予想を上方修正**
- **投資有価証券売却益を特別利益に計上**

第3四半期実績につきまして、前年同期比で大幅な増収・増益を達成することが出来ました。遊技機事業が利益計上へと回復したほか、エンタテインメントコンテンツ事業においてはAM機器分野が大幅に回復いたしました。

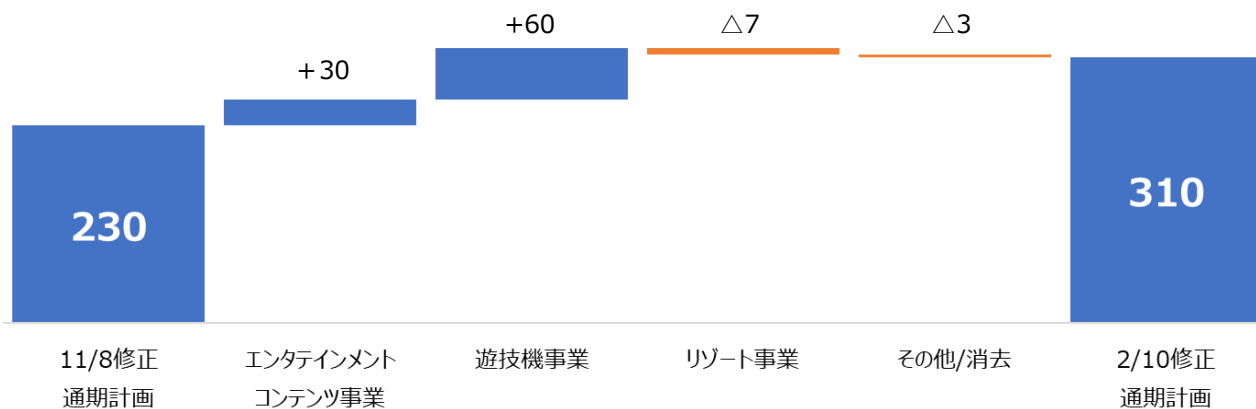
また、第3四半期において、特別利益として固定資産売却益を計上しております。

今後の見通しにつきましては、エンタテインメントコンテンツ事業、及び遊技機事業の好調を踏まえ、昨年11月に発表した通期計画を上方修正いたしました。

## 業績予想の修正

【セグメント別営業利益の前回計画差異】

(単位：億円)



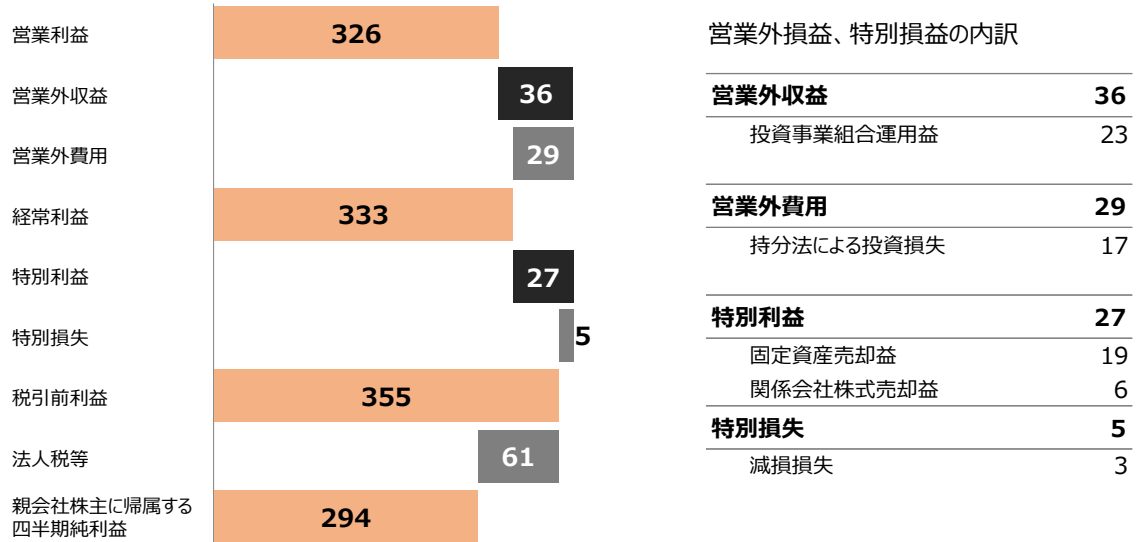
-5-

前回公表した通期計画と、今回公表の通期計画の差異を記載しております。  
11月に公表した計画からは、特に遊技機事業において大きな改善があり、利益を押し上げる結果となっております。

## 段階利益（2022/3期 Q3実績）

SEGA Sammy

（単位：億円）



-6-

各段階利益の内訳です。

営業外収益には、VC等のファンド投資に伴う投資事業組合運用益を計上しております。  
また、営業外費用には、パラダイスセガサミー等を含む、持分法投資損失を計上しております。

## 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	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	128	119	176	163	92	98	118	147	99	135	127	558	544
広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	39	37	154	142
減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	9	9	36	36
設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	14	16	57	55

### ■遊技機

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3			2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	32	34	134	134
広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	6	5	28	17
減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	7	7	24	26
設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	11	8	71	56

-7-

次に、各種費用です。

エンタテインメントコンテンツ事業では、引き続き新作タイトルの投入が進んだことにより、研究開発費・広告宣伝費等が増加傾向となっております。

また、第4四半期についても大型タイトルの投入を予定しているため、費用は引き続き増加傾向を見込んでおりますが、一部タイトルの販売時期の変更等により、前回計画よりは各種費用が減少する見込みです。

遊技機事業については、テレビCMの解禁等に伴い広告宣伝費が前年同期比で増加しておりますが、通期では前回の計画より減少する見込みです。

また、映像制作出資や金型等の設備投資が想定よりも減少しております。

## 各種費用等

### ■リゾート

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3			2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/10修正 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	0	1	1
広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	1	4	3
減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	8	8
設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6	5

### ■その他/消去等

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3			2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/10修正 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	-1	1	1	1
広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	4	2	17	18
減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	1	3	9	9
設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	0	3	9	9

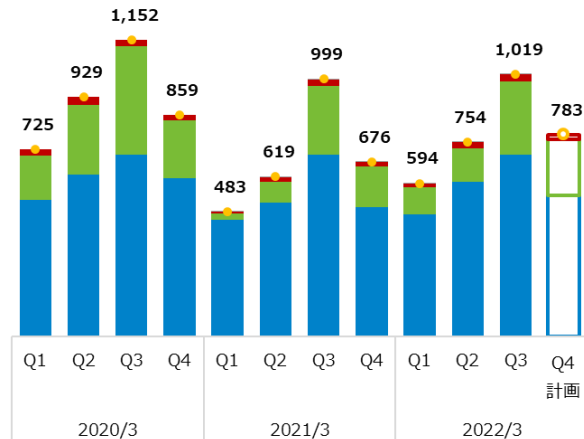
続きまして、リゾート事業及びその他等ですが、こちらは概ね計画通りに推移しており、前回計画から大きな変動はございません。



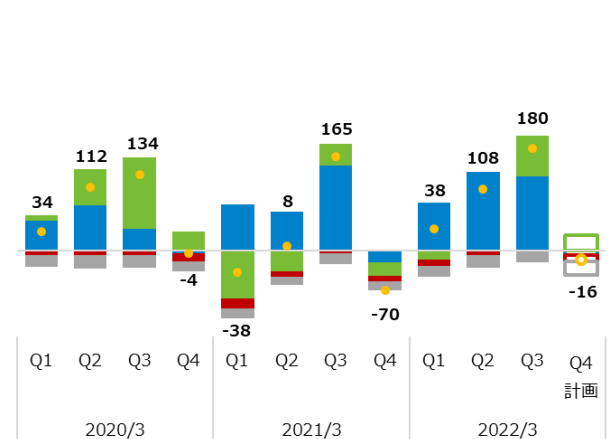
# 参考：四半期推移（セグメント別）

(単位：億円)

■ 売上高



■ 営業利益



■ エンタテインメントコンテンツ ■ 遊技機 ■ リゾート ■ その他/消去等 ● 連結

売上高、営業利益の四半期ごとの推移です。

第4四半期は、主にエンタテインメントコンテンツ事業において、インセンティブ等の費用計上が集中することから、第4四半期単独では利益が出ない傾向になっております。

## 連結貸借対照表 要約

(億円)	【資産の部】			科目	【負債・純資産の部】		
	2021年3月期末	当第3四半期末	増減		2021年3月期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	1,549	1,102	-447	支払手形・買掛金	169	249	+80
受取手形・売掛金・契約資産	381	516	+135	社債（1年内）	-	-	-
有価証券	7	400	+393	短期借入金	-	100	+100
たな卸資産	529	703	+174	その他	428	460	+32
その他	296	247	-49	<b>流動負債 計</b>	<b>597</b>	<b>809</b>	<b>+212</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,762</b>	<b>2,968</b>	<b>+206</b>	社債	100	100	-
有形固定資産	616	596	-20	長期借入金	420	320	-100
無形固定資産	149	140	-9	その他	185	160	-25
投資有価証券	383	359	-24	<b>固定負債 計</b>	<b>705</b>	<b>580</b>	<b>-125</b>
その他	305	358	+53	<b>負債合計</b>	<b>1,303</b>	<b>1,390</b>	<b>+87</b>
<b>固定資産 計</b>	<b>1,453</b>	<b>1,453</b>	<b>+0</b>	株主資本 計	2,949	3,047	+98
<b>資産合計</b>	<b>4,215</b>	<b>4,421</b>	<b>+206</b>	その他の包括利益累計額合計	-42	-17	+25
				新株予約権	-	1	+1
				非支配株主持分	4	0	-4
				<b>純資産合計</b>	<b>2,912</b>	<b>3,031</b>	<b>+119</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,215</b>	<b>4,421</b>	<b>+206</b>
	<b>2021年3月期末</b>	<b>当第3四半期末</b>	<b>増減</b>		主な増減要因		
現金預金・現金同等物等	1,545	1,302	-243	(流動資産)	配当金の支払い、自己株式取得、有価証券取得により現金・預金が減少		
有利子負債	520	520	-	(負債)	部材調達による仕入債務が増加		
ネットキャッシュ	1,025	782	-243	(純資産)	親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により株主資本が増加		
自己資本比率	69.0%	68.5%	-0.5pt				

-10-

バランスシートです。

前期末から現金・預金が減少していますが、これは主に配当金の支払いや自己株式の取得を進めたほか、短期運用目的のNCDなどの購入により、400億円が有価証券に振り替わったことによる影響です。そのため、ネットキャッシュにつきましても同様に、前期末比で減少しております。また、コンテンツ制作費等の計上により、たな卸資産が増加しております。自己資本比率は前期末から0.5ポイント減少し、68.5%となっております。

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

営業キャッシュフローはプラス152億円

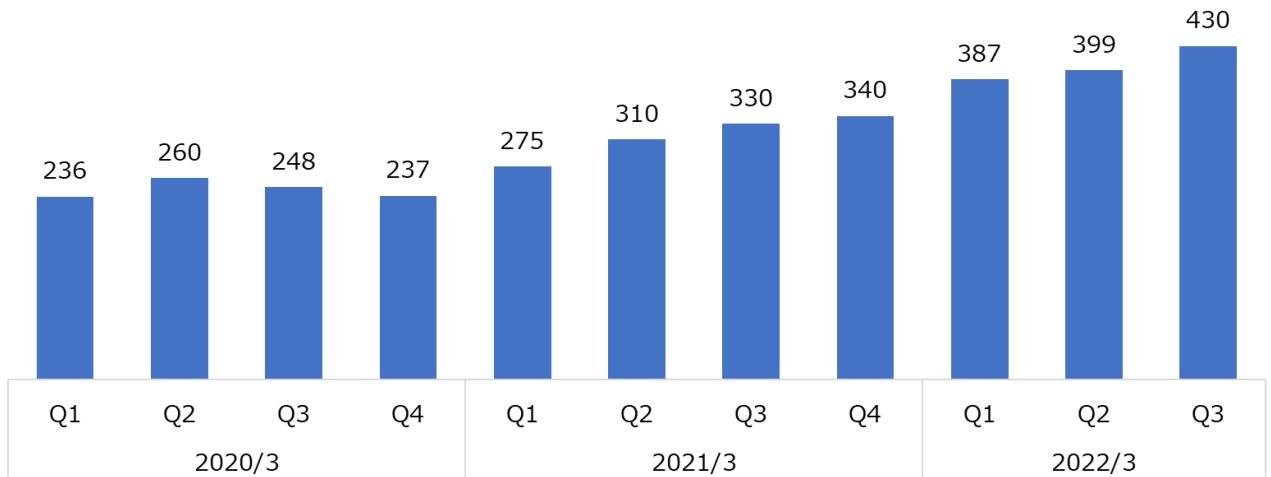
投資キャッシュフローはマイナス227億円

財務キャッシュフローはマイナス177億円となる見込みです。

参考：コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）



(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

-11-

コンシューマ分野のコンテンツ制作費の残高推移です。

第3四半期では複数の新作タイトルの投入がありましたが、引き続き増加傾向にあります。コンシューマ分野は成長投資領域の一つと位置付けており、引き続き残高は積みあがってくることを想定しております。

## 自己株式の取得状況（2022年1月末までの累計）

✓ 取得株式の総数	<b>6,272,500株</b>	（進捗状況26.1%）
✓ 取得価額の総額	<b>11,799,771,500円</b>	（進捗状況39.3%）

【ご参考】 自己株式の取得に関する決議内容（2021年11月8日公表分）

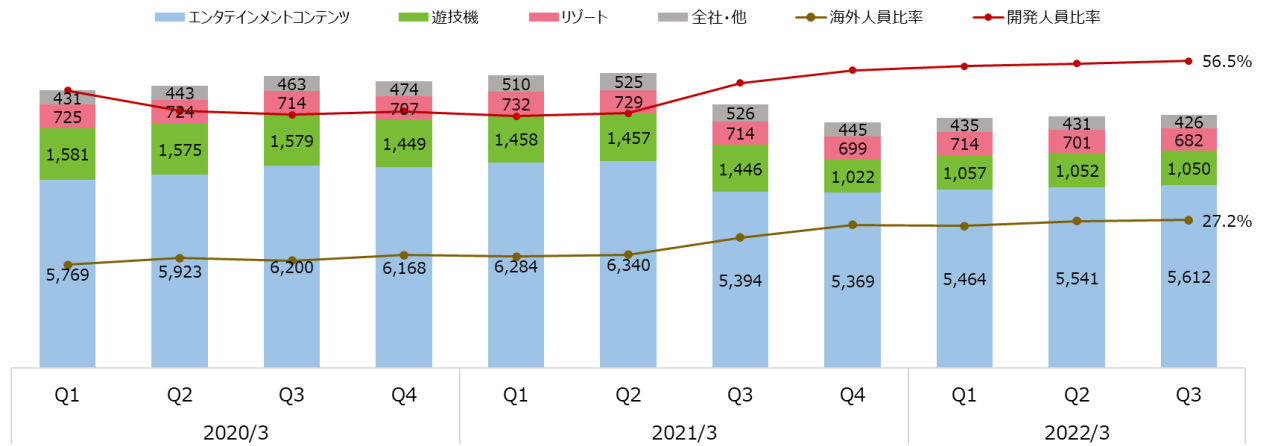
- 取得株式の総数 上限 2,400万株（自己株式を除く発行済株式総数に対する割合 10.19%）
- 取得価額の総額 上限 300億円
- 取得期間 2021年11月9日から2022年6月30日まで

2022年1月末までの自己株式の取得状況です。

取得株式の総数では26.1%、取得価額の総額では39.3%の進捗状況となっております。

## 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・無期契約社員数の推移です。

昨年実施の構造改革に伴い総人員数は減少しておりますが、海外人員比率、開発人員比率はともに上昇しております。

02

## エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q3累計	Q4累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,676</b>	<b>2,178</b>	<b>1,778</b>	<b>2,300</b>	<b>2,325</b>
コンシューマ	1,024	1,357	1,196	1,525	1,560
AM機器	256	357	360	485	485
AM施設	206	210	-	-	-
映像・玩具	171	232	204	270	260
その他/消去等	19	22	18	20	20
<b>営業利益</b>	<b>299</b>	<b>279</b>	<b>353</b>	<b>315</b>	<b>345</b>
コンシューマ	309	314	294	265	305
AM機器	-1	-16	30	37	28
AM施設	-14	-14	-	-	-
映像・玩具	21	21	38	26	30
その他/消去等	-16	-26	-9	-13	-18
営業外収益	47	9	18	13	20
営業外費用	14	10	3	3	5
<b>経常利益</b>	<b>331</b>	<b>279</b>	<b>368</b>	<b>325</b>	<b>360</b>
経常利益率	19.7%	12.8%	20.7%	14.1%	15.5%

2022/3期 Q3実績

➤ 各事業分野が好調に推移

- ・ 新作タイトル好調、リポートタイトル堅調、ロイヤリティ収入計上（CS\*）
- ・ プライズカテゴリー好調（AM\*）
- ・ 玩具における新製品等好調（映像・玩具）

今後の見通し

➤ CS好調を主要因に通期計画を上方修正

- ・ 主力新作タイトル発売（CS、AM）
- ・ インセンティブ等の費用増加を見込む

※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Q4より連結除外

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

セグメント別の説明です。

エンタテインメントコンテンツ事業については、当第3四半期まで各分野が好調に推移しており、通期の見込みを上方修正しております。

また、営業外収益にソニック映画の配分収入を計上しております。

今後の見通しについては、第4四半期にはインセンティブや、過去にM&Aをした海外スタジオにおいて足元の業績好調によるアーンアウトの発生、また、一部資産の資産性の検証に伴う費用計上等を見込んでおります。

		2022/3期 Q3実績	今後の見通し（予定）
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>『真・女神転生V』等の新作タイトル販売が好調に推移</li> <li>リポートタイトルは堅調に推移</li> <li>ロイヤリティ収入計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作『Total War: WARHAMMER III』等をリリース</li> <li>ロイヤリティ収入計上</li> <li>インセンティブ等の費用増加</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移</li> <li>『PSO2 ニュージェネシス』大型アップデート実施</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作『シン・クロニクル』をリリース</li> </ul>
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズ景品やUFOキャッチャー® シリーズ等の販売好調</li> <li>固定費削減効果等により黒字回復</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『英傑大戦』等の新製品、プライズ景品やUFOキャッチャー® シリーズ等を販売</li> <li>インセンティブ等の費用増加</li> </ul>
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作、配分収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等による収入を計上</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>年末商戦向け新製品『カメラもIN！マウスでさせかえ！すみっぐらパソコンプレミアム』や『鬼滅の刃POD』等の販売好調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>今期投入の新製品及び定番製品等を販売</li> </ul>

サブセグメント別の詳細です。

第3四半期実績については、コンシューマ分野において、フルゲームの新作タイトルが好調に推移いたしました。

F2Pについては、サービス開始から1周年となった『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移したほか、『PSO2 ニュージェネシス』の大型アップデートを実施いたしました。

アミューズメント機器分野においては、引き続きプライズカテゴリーが好調に推移いたしました。

映像・玩具分野においては、映像における映像制作や配信に伴う収入等を計上し、玩具においては、年末商戦における新製品等が好調に推移いたしました。

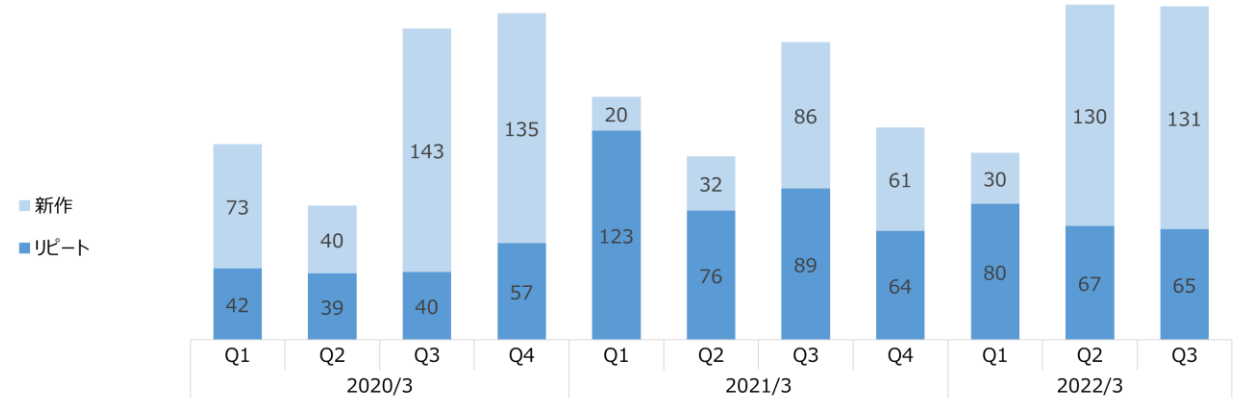
今後の見通しについては、コンシューマ分野で『Total War: WARHAMMER III』、AM機器分野で『英傑大戦』等の新作タイトルの投入を予定している一方で、先述のとおり、インセンティブ等の期末に計上する費用の増加を見込んでおります。



## 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%	83.2%	80.6%
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%	64.4%	53.1%

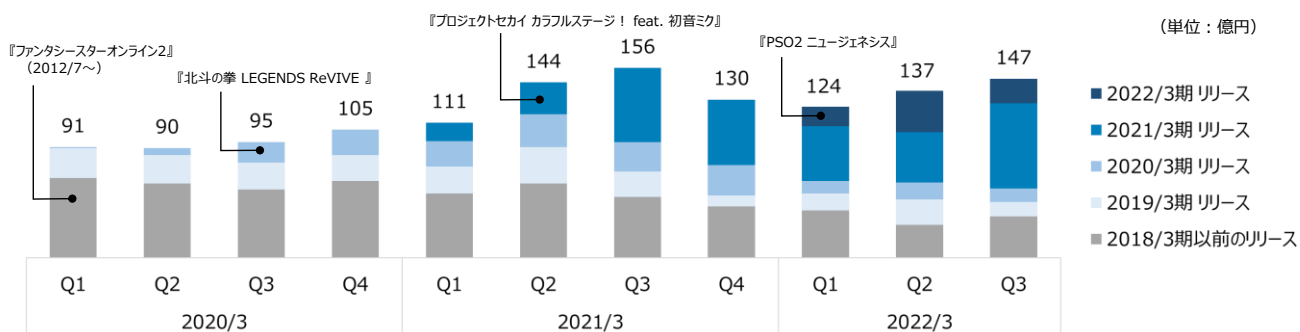
-17-

フルゲームの売上高推移です。




当第3四半期においては、大型タイトルを複数発売し、新作による売上が引き続き高水準となりました。リピート販売についても、前年同期には及ばないものの、20/3期を上回り、高い水準を維持しております。

## コンシューマ分野（F2P 売上高推移）

SEGASammy



### 【売上高上位3タイトル（2021年10月～12月）】

(1位)		(2位)		(3位)	
	<p>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』</p> <p>© SEGA/© CP/© CFM 配信開始時期：2020/9</p>		<p>『PSO2 ニュージェネシス』</p> <p>©SEGA 配信開始時期：2021/6</p>		<p>『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』</p> <p>©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 著作権帰属GC-218 ©SEGA 配信開始時期：2019/9</p>

-18-

F2Pの売上高推移です。

前期9月にサービス開始の『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』を中心に、21/3期にリリースしたタイトルの売上規模が拡大しております。

## 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		
				Nintendo Switch	PS4	PS5	Xbox One	Xbox X/S	Steam	Epic Games Store	Windows /クラウド	Xbox Game Pass	Stadia	日本	アジア	欧米
4月	JUDGE EYES：死神の遺言 Remastered	リマスタ	19/3期		●	●		●						●	●	●
5月	真・女神転生Ⅲ NOCTURNE HD REMASTER (欧米版)	リマスタ	03/3期	●	●				●					●	●	●
6月	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	ソニックカラス アルティメット	リマスタ	11/3期	●	●		●			●				●	●	●
9月	LOST JUDGMENT：裁かれざる記憶	シリーズ 最新作	-		●	●	●	●						●	●	●
10月	たべごろ！スーパーモンキーボール 1&2 リメイク	リメイク	02/3期	●	●	●	●	●	●			●		●	●	●
11月	真・女神転生V	シリーズ 最新作	-	●										●	●	●
11月	Football Manager 2022	シリーズ 最新作	-	●			●	●	●	●	●		●	●	●	●
2月	Total War: WARHAMMER III	シリーズ 最新作	-						●	●			●	●	●	●
3月	ベルリナ4 ジ・アルティマックス ウルトラ スープレックスホールド リマスター版	リマスタ	15/3期	●	●				●					●	●	●

※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ても、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。  
 ※『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。  
 ※『たべごろ スーパーモンキーボール 1&2リメイク』は海外のみXbox One、Xbox X/S、Windowsにて展開。

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。

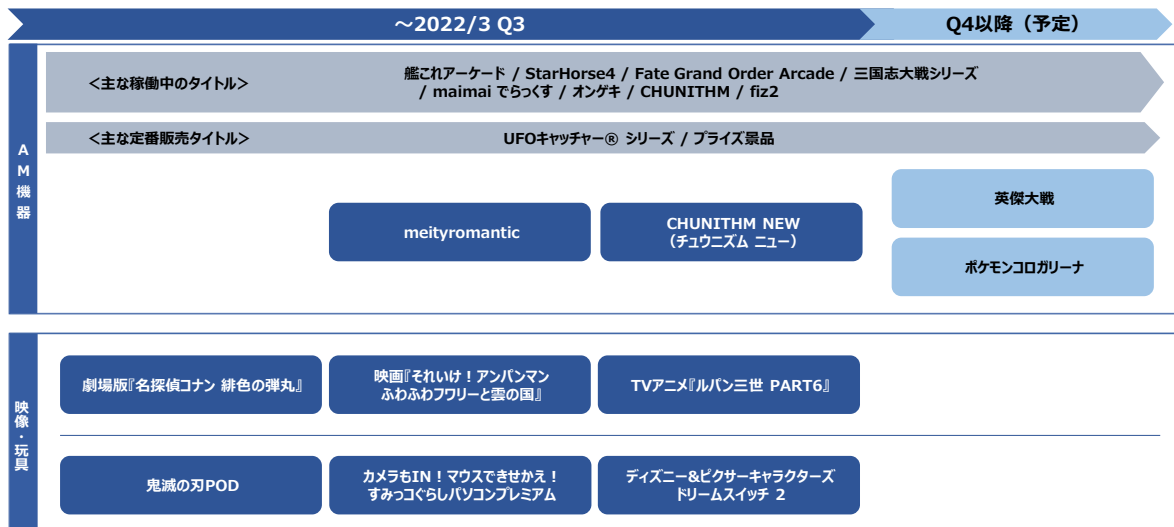
# 参考：エンタテインメントコンテンツ事業（販売スケジュール）



-20-

コンシューマ分野における販売スケジュールです。

# 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）



03

遊技機事業

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q3累計	Q4累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
売上高	373	531	518	650	735
パチスロ	48	139	194	261	288
パチンコ	246	285	263	326	368
その他/消去等	79	107	61	63	79
営業利益	-82	-106	53	20	80
営業外収益	3	6	7	6	8
営業外費用	9	12	0	1	3
経常利益	-87	-113	60	25	85
経常利益率	-	-	11.6%	3.8%	11.6%

パチスロ					
タイトル数	3タイトル	5タイトル	6タイトル	8タイトル	10タイトル
販売台数(台)	12,487	35,273	48,922	67,000	73,000
パチンコ					
タイトル数	3タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	5タイトル
販売台数(台)	59,359	69,013	64,025	77,000	95,000
うち本体販売	46,574	53,641	40,999	52,000	55,000
うち盤面販売	12,785	15,372	23,026	25,000	40,000

※新シリーズを1タイトルとしてカウント(前期納品開始機種・スベック替え等は含まない)

## 2022/3期 Q3実績

## ➤ 大幅に損益改善し、利益計上

- 主カタイトル投入
- 固定費は引き続き低水準で推移  
(前期実施の構造改革効果等が寄与)
- 主な販売タイトル:「P北斗の拳9 闘神」

## 今後の見通し

## ➤ 前回通期計画比で増収増益を見込む

- 販売台数増加
- 部材調達状況改善

-23-

遊技機事業です。

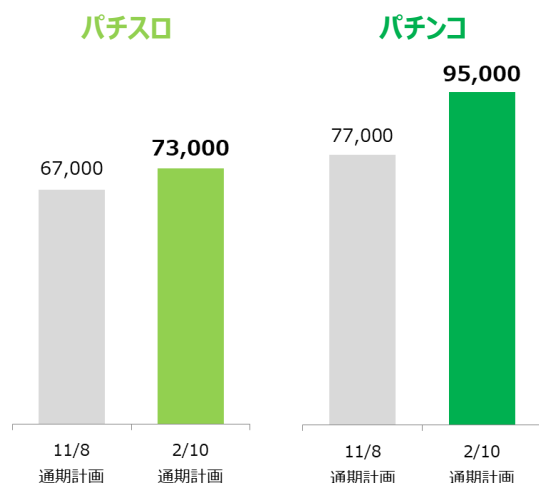
当第3四半期実績については、主カタイトルの『P北斗の拳9 闘神』等を発売し、販売台数が増加しました。

また、前期実施の構造改革に伴う開発効率向上等により、引き続き固定費が低水準で推移したことから、大幅に損益が改善し、利益計上いたしました。

今後の見通しですが、引き続き部材調達を取り巻く環境は不安定であり、慎重な対応が求められるものの、第4四半期についてはある程度の部材確保目途が立ちました。

このことから、第4四半期における販売タイトル数および販売台数が増加する見通しとなり、通期見通しの上方修正を行っております。

## ■ 22/3期 通期販売台数計画（台）



## 前回通期計画比で販売台数増加

➤ 部材調達状況の改善

➤ 販売タイトル増加

パチスロ：新作タイトル増加

パチンコ：スペック替えタイトル増加

-24-

先程ご説明したとおり、部材調達状況が改善したことに加え、型式試験における適合が順調であったこと等により、期中の販売タイトル数が増加いたしました。

それに伴い、パチスロの販売台数は7万3千台と、前回予想と比較して6千台増加する見込みとなり、パチンコについては9万5千台と、前回予想と比べて1万8千台増加する見込みとなりました。



# 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



(Q3以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数	(Q4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	13,434台	パチスロ	パチスロアラジンAクラシック	1月
	パチスロANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION	11月	11,701台		パチスロディスクアップ2	1月
	パチスロカメラ	6月	10,644台		パチスロドラフトーズ	2月
	パチスロツインエンジェル PARTY	10月	5,632台		パチスロ蒼天の拳4	3月
パチンコ	P北斗の拳9 闘神	12月	31,768台	パチンコ	P真・北斗無双 Re:319ver.	1月
	P北斗の拳8 救世主	5月	10,226台		P北斗の拳8 究極乱世	2月
	Pモンスターハンター ダブルクロス	10月	6,000台		P真・北斗無双 第3章 ジャギの逆襲	3月

遊技機事業の販売スケジュールです。

04

リゾート事業

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q3累計	Q4累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
売上高	48	63	66	95	85
営業利益	-31	-41	-19	-23	-30
営業外収益	0	0	0	1	1
営業外費用	35	48	27	43	41
経常利益	-66	-89	-46	-65	-70
経常利益率	-	-	-	-	-

<フェニックスリゾート>

施設利用者数 (千人)	430	552	571	724	778
宿泊3施設	177	223	233	295	326
ゴルフ2施設	57	75	70	92	98
その他施設	196	254	268	337	354

施設利用者数の前年Q3比、前々年Q3比 (フェニックスリゾート)

2021/3期Q3比	111.4%
2020/3期Q3比	119.6%

2022/3期 Q3実績

- フェニックスリゾート：個人客を中心に回復
  - ・ 施設利用者数は「Go To トラベル事業」効果を大きく取り込んだ前年Q3比で増加
- パラダイスセガサミー：引き続き低調に推移
  - ・ 渡航制限の影響継続

今後の見通し

- 新型コロナウイルス感染症再拡大に伴い、引き続き低調

リゾート事業です。

第3四半期の実績につきまして、海外においては引き続き渡航制限の影響により、日本および中国からのVIP層を中心にカジノ利用者が減少しておりますが、国内についてはフェニックスリゾートにおいて、緊急事態宣言解除後に個人客需要の力強い伸びが見られました。

このことから、売上・利益ともに前年同期と比較して改善が進みました。

一方で、今後の見通しについては、新型コロナウイルス感染症の再拡大に伴い、前回公表の修正計画より営業損失、経常損失は増加する見込みです。

ご清聴ありがとうございました。

06

補足

(参考) コンシューマ分野 (売上高推移)

(億円)	2021/3				2022/3				
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>295</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,525</b>	<b>1,560</b>
国内	124	279	487	646	130	309	503	634	650
海外	196	334	543	724	167	403	694	892	910
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	56.6%	58.0%	58.5%	58.3%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0	-1	-1	0
<b>フルゲーム</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>668</b>	<b>663</b>
<b>新作</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>138</b>	<b>199</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>395</b>	<b>403</b>
日本	0	1	18	21	2	24	54	-	-
アジア	7	10	12	17	1	9	20	-	-
欧米	12	41	106	160	27	127	217	-	-
<b>リピーター</b>	<b>123</b>	<b>199</b>	<b>288</b>	<b>352</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>273</b>	<b>260</b>
日本	17	27	37	45	8	20	28	-	-
アジア	5	11	15	22	7	14	18	-	-
欧米	99	161	235	285	64	113	166	-	-
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	65.3%	60.7%	70.0%	65.0%
<b>F2P</b>	<b>111</b>	<b>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>554</b>	<b>536</b>
日本	91	215	355	472	109	232	366	-	-
アジア	0	1	2	2	0	0	3	-	-
欧米	19	39	53	66	14	29	39	-	-
<b>その他</b>	<b>65</b>	<b>106</b>	<b>194</b>	<b>277</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>304</b>	<b>361</b>

・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				
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/10修正 通期計画
<b>フルゲーム販売タイトル数</b>									
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	3タイトル	5タイトル	6タイトル	6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	4タイトル	7タイトル	10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	6タイトル	11タイトル	14タイトル	13タイトル
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>1,298</b>	<b>1,908</b>	<b>3,420</b>	<b>4,177</b>	<b>658</b>	<b>1,404</b>	<b>2,197</b>	<b>3,367</b>	<b>2,752</b>
<b>新作</b>	<b>79</b>	<b>118</b>	<b>377</b>	<b>602</b>	<b>106</b>	<b>350</b>	<b>663</b>	<b>932</b>	<b>870</b>
日本	1	2	37	43	5	41	78	74	83
アジア	15	20	26	36	5	25	50	84	82
欧米	62	96	313	522	96	284	535	774	705
<b>リピート</b>	<b>1,219</b>	<b>1,790</b>	<b>3,042</b>	<b>3,575</b>	<b>552</b>	<b>1,054</b>	<b>1,534</b>	<b>2,435</b>	<b>1,882</b>
日本	46	69	99	123	29	66	95	99	111
アジア	24	51	70	100	34	68	88	108	105
欧米	1,148	1,669	2,873	3,351	489	920	1,350	2,228	1,666

※販売本数には無償ダウンロードを含まない

※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		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計
Sonicシリーズ	80	230	370	440	100	290	490
Total Warシリーズ	190	250	360	400	60	100	130
ペルソナシリーズ	120	150	190	300	40	70	100
龍が如くシリーズ	30	60	160	220	70	180	250

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

## (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
	Q3累計	Q4累計	Q3累計
<b>売上高</b>	1,449	1,775	1,262
カジノ	1,069	1,268	752
ホテル	328	444	467
その他	51	63	43
<b>売上原価</b>	1,742	2,160	1,312
カジノ	781	952	485
ホテル	670	854	594
その他	290	353	232
<b>売上総利益</b>	-292	-385	-49
販売費及び一般管理費	220	281	188
<b>営業利益</b>	-513	-667	-238
<b>EBITDA</b>	-70	-77	189
<b>純利益</b>	-771	-1,062	-566
<b>カジノ利用者数 (千人)</b>	137	174	80

出所：パラダイス社発表資料より作成

<b>セガサミー持分法取込額 (億円)</b>	<b>-34</b>	<b>-47</b>	<b>-26</b>
-------------------------	------------	------------	------------

※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か月遅れで計上 ※現地会計基準

### 2022/3期 Q3実績

- 渡航制限によりカジノ来場者数は大幅減少  
前年同期比58.4%
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

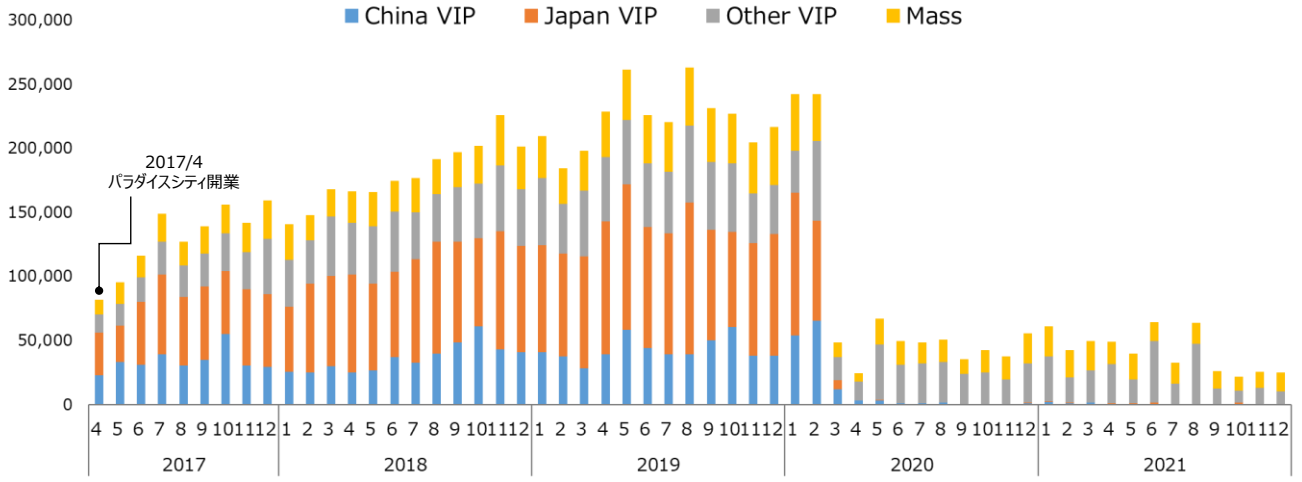
### 今後の見通し

- 渡航制限継続に伴い、収益回復時期は遅れる見込み

# (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)

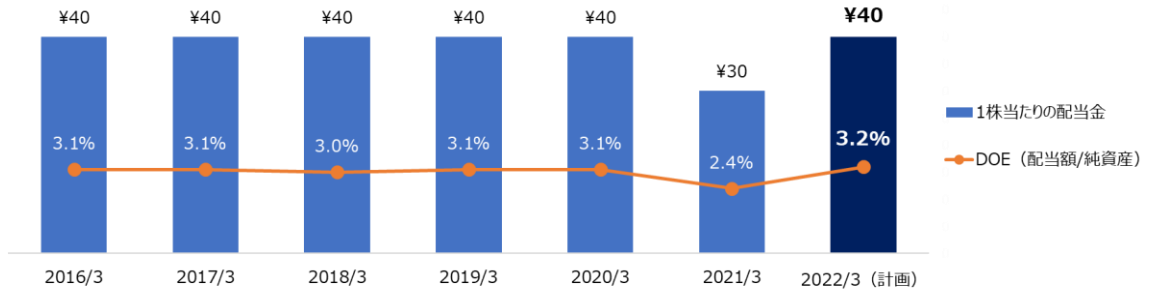


※ ドロップ額 = テーブルにおけるチップ購入額  
 ※ 2018年1月以降の集計方法変更



## (参考) 株主還元に関する基本方針

### ■ 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.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。