

# 2023年3月期 第1四半期 決算プレゼンテーション

2022/8/4

## 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。

01

# 2023年3月期 第1四半期実績 / 今後の見通し

(億円)	2022/3		2023/3	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>594</b>	<b>3,209</b>	<b>661</b>	<b>3,750</b>
エンタテインメントコンテンツ	474	2,359	527	2,770
遊技機	103	758	105	860
リゾート	15	86	26	115
その他/消去等	2	6	3	5
<b>営業利益</b>	<b>38</b>	<b>320</b>	<b>27</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	84	339	65	390
遊技機	-16	93	-9	115
リゾート	-11	-25	-3	-12
その他/消去等	-19	-87	-26	-93
営業外収益	7	59	25	20
営業外費用	11	46	10	20
<b>経常利益</b>	<b>34</b>	<b>333</b>	<b>42</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	85	368	81	400
遊技機	-14	102	-6	120
リゾート	-19	-67	-11	-30
その他/消去等	-18	-70	-22	-90
経常利益率	5.7%	10.4%	6.4%	10.7%
特別利益	0	52	-	-
特別損失	2	6	1	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>32</b>	<b>379</b>	<b>41</b>	<b>400</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>29</b>	<b>370</b>	<b>31</b>	<b>280</b>
<b>ROE</b>	-	<b>12.7%</b>	-	-
<b>1株当たり配当(円)</b>	-	<b>40</b>	-	<b>41</b>

## 2023/3期 Q1実積

### ➤ 概ね想定通りの滑り出し

- リポートが想定をやや下回ったものの全体は堅調に推移 (CS\*)
- 想定通りに推移 (遊技機)
- 国内は個人客中心に回復傾向 (リゾート)

## 今後の見通し

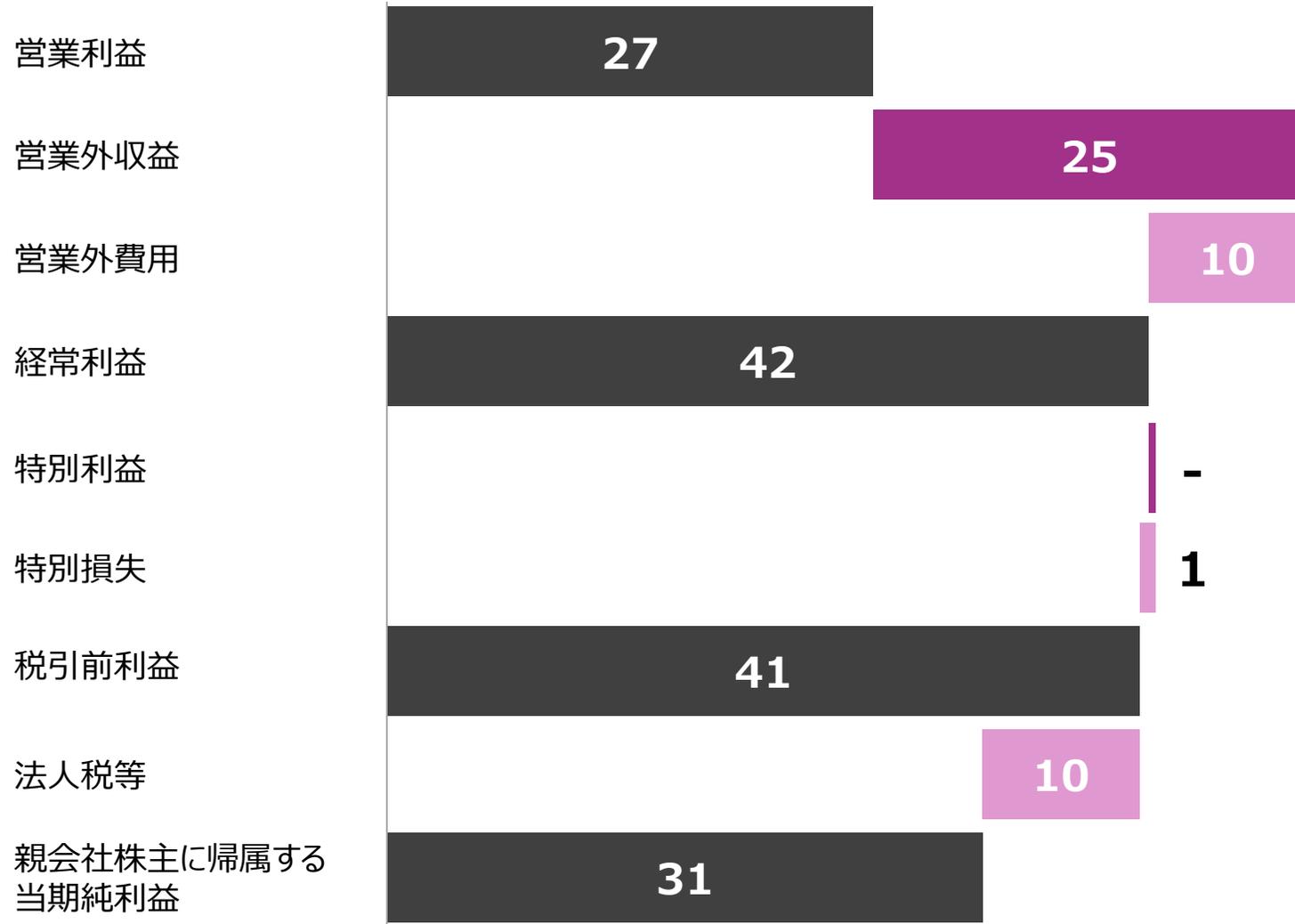
### ➤ 各事業で新作タイトル投入が進む

- Q2以降に主力新作タイトルの販売本格化 (CS)
- 7月より規制見直しに対応した機種種の投入開始 (遊技機)
- 行動制限の緩和前提で損失幅縮小を見込む (リゾート)

\*CS = コンシューマ分野

# 段階利益（2023/3期 Q1実績）

（単位：億円）



## 営業外損益、特別損益の内訳

<b>営業外収益</b>	<b>25</b>
為替差益	15
受取配当金	4
<b>営業外費用</b>	<b>10</b>
持分法による投資損失	6

## 【Q1実績における為替影響】

CS\*

### ➤ 売上高で約15億円、営業利益で約8億円の押し上げ影響（計画比）

- 1USドル：計画レート114円 → AR128円（主に売上上昇の影響）
- 1ポンド：計画レート157円 → AR162円（主にコスト上昇の影響）
- 1ユーロ：計画レート130円 → AR138円（主に売上上昇の影響）

※上記の為替差異金額はCS内の「その他」に計上

※（参考）2020/3～2022/3は1USドル＝105円換算、2023/3は1USドル＝114円換算で計上

営業外収益

### ➤ 外貨建て資産・負債の洗替による為替差益を15億円計上

- エンタテインメントコンテンツ：9億円
- 遊技機：3億円
- 全社/消去：2億円

\*CS＝コンシューマ分野

# 各種費用等

## ■エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3	2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	666
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	190
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	35
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	75

## ■遊技機

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3	2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	143
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	33
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	21
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	40

# 各種費用等

## ■リゾート

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3	2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	4
減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	8
設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	13

## ■その他/消去等

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3	2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	12
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	9
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	5

# 連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2022年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2022年3月期末	当第1四半期末	増減
	現金・預金	1,524	1,115	-409	支払手形・買掛金	244	215	-29
	受取手形・売掛金・契約資産	389	360	-29	短期借入金	100	100	-
	有価証券	-	120	+120	その他	525	397	-128
	たな卸資産	675	773	+98				
	その他	289	327	+38	<b>流動負債 計</b>	<b>869</b>	<b>712</b>	<b>-157</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,877</b>	<b>2,695</b>	<b>-182</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	603	611	+8	長期借入金	320	320	-
	無形固定資産	131	128	-3	その他	138	147	+9
	投資有価証券	406	389	-17	<b>固定負債 計</b>	<b>558</b>	<b>567</b>	<b>+9</b>
	その他	337	368	+31	<b>負債合計</b>	<b>1,428</b>	<b>1,279</b>	<b>-149</b>
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>1,496</b>	<b>+19</b>	株主資本 計	2,944	2,882	-62
	<b>資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,191</b>	<b>-163</b>	その他の包括利益累計額合計	-20	26	+46
					新株予約権	1	2	+1
					非支配株主持分	0	0	+0
					<b>純資産合計</b>	<b>2,926</b>	<b>2,911</b>	<b>-15</b>
					<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,191</b>	<b>-163</b>

	2022年3月期末	当第1四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,524	1,235	-289
有利子負債	520	520	-
ネットキャッシュ	1,004	715	-289
自己資本比率	67.1%	69.4%	+2.3p

主な増減要因

(流動資産) 有価証券や棚卸資産が増加した一方で、現預金が減少

(負債) 賞与引当金や未払費用が減少

(純資産) 親会社株主に帰属する四半期純利益を計上した一方で、配当金支払いや自己株式取得により株主資本が減少

02

## セグメント別の実績 / 見通し

(億円)	2022/3		2023/3	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>474</b>	<b>2,359</b>	<b>527</b>	<b>2,770</b>
コンシューマ	295	1,583	347	1,920
AM機器	114	497	131	558
映像・玩具	55	256	47	287
その他/消去等	10	23	2	5
<b>営業利益</b>	<b>84</b>	<b>339</b>	<b>65</b>	<b>390</b>
コンシューマ	65	293	53	345
AM機器	16	25	5	33
映像・玩具	5	30	2	30
その他/消去等	-2	-9	5	-18
営業外収益	1	33	16	10
営業外費用	1	5	0	0
<b>経常利益</b>	<b>85</b>	<b>368</b>	<b>81</b>	<b>400</b>
経常利益率	17.9%	15.6%	15.4%	14.4%

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

## 2023/3期 Q1実績

### ➤ 概ね想定通りに推移

- リポートが想定をやや下回ったものの、F2Pが好調に推移し、全体では堅調に推移（CS\*）
- UFOキャッチャー® シリーズの販売が好調に推移した一方、原材料高騰による影響が顕在化（AM\*）
- 営業外収益を計上（外貨建て資産の為替差益、受取配当金等）

## 今後の見通し

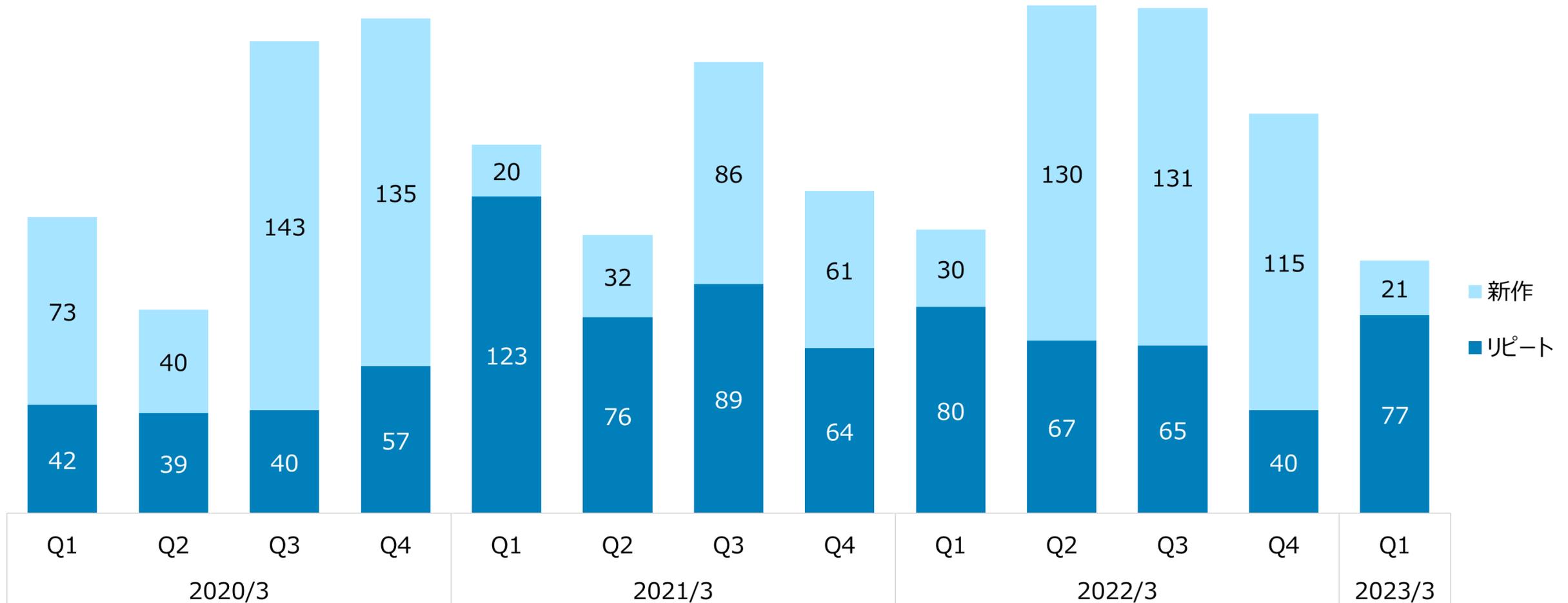
### ➤ 各分野で新作タイトル投入が進む

- Q2以降に主力新作タイトルの販売本格化（CS）
- プライズカテゴリーの販売を強化するとともに、サプライチェーンの混乱や為替変動、原材料高騰の影響を注視（AM）

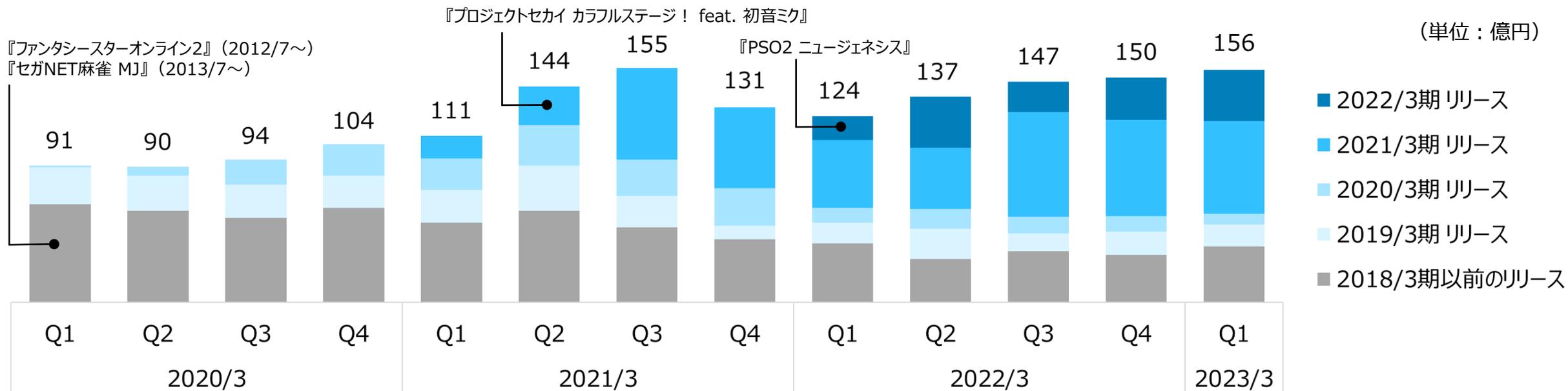
		2023/3期 Q1実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作3タイトルをリリース</li> <li>リピートが想定をやや下回って推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Q2以降、主力新作タイトルの販売本格化 『ソニックフロンティア』、ペルソナシリーズ（リマスター版）等</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの運営強化</li> <li>新作1タイトルをリリース予定</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>他社開発タイトルの販売好調</li> <li>為替差異を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>他社開発タイトルの販売やライセンス収入等を予定</li> </ul>
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> <li>UFOキャッチャー® シリーズやプライズを中心に販売</li> <li>原材料高騰による影響が顕在化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>UFOキャッチャー® シリーズやプライズ等の販売強化</li> <li>サプライチェーンの混乱や為替変動、原材料高騰の影響を注視</li> </ul>
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』公開</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等による収入を予定</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>新製品及び定番製品等を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新製品『カメラもIN！マウスできせかえ！すみっぐらしパソコン プレミアムプラス デコ』及び定番製品等を販売予定</li> </ul>

# コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



# コンシューマ分野/F2P 売上高推移



## 【売上高上位3タイトル (2022年4月~6月)】

(1位)



『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

© SEGA/© CP/© CFM

配信開始時期: 2020/9

(2位)



『PSO2 ニュージェネシス』

©SEGA

配信開始時期: 2021/6

(3位)



『セガNET麻雀 MJ』

©SEGA

配信開始時期: 2013/7

# (参考) コンシューマ分野 売上高推移

(億円)	2022/3				2023/3	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>295</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>347</b>	<b>1,920</b>
国内	130	309	503	666	157	661
海外	167	403	694	920	192	1,261
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	65.7%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	-2
<b>フルゲーム</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>99</b>	<b>984</b>
<b>新作</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>21</b>	<b>622</b>
日本	2	24	54	57	5	51
アジア	1	9	20	30	5	49
欧米	27	127	217	319	10	523
<b>リピート</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>77</b>	<b>362</b>
日本	8	20	28	34	8	33
アジア	7	14	18	23	8	45
欧米	64	113	166	195	61	283
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	79.4%
<b>F2P</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>156</b>	<b>568</b>
日本	109	232	366	501	130	506
アジア	0	0	3	5	5	5
欧米	14	29	39	52	20	57
<b>その他</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>92</b>	<b>370</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 販売本数推移

	2022/3				2023/3	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	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	3タイトル	5タイトル	6タイトル	3タイトル	15タイトル
アジア	1タイトル	4タイトル	7タイトル	9タイトル	3タイトル	15タイトル
欧米	3タイトル	6タイトル	11タイトル	13タイトル	3タイトル	16タイトル
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>658</b>	<b>1,404</b>	<b>2,197</b>	<b>2,720</b>	<b>514</b>	<b>3,425</b>
<b>新作</b>	<b>106</b>	<b>350</b>	<b>663</b>	<b>877</b>	<b>44</b>	<b>1,395</b>
日本	5	41	78	85	9	104
アジア	5	25	50	76	11	157
欧米	96	284	535	716	23	1,133
<b>リポート</b>	<b>552</b>	<b>1,054</b>	<b>1,534</b>	<b>1,843</b>	<b>470</b>	<b>2,030</b>
日本	29	66	95	114	26	124
アジア	34	68	88	117	41	211
欧米	489	920	1,350	1,613	403	1,696

※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)	2022/3				2023/3
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1
SONICシリーズ	100	290	490	580	146
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42
ペルソナシリーズ	40	70	100	130	27
龍が如くシリーズ	70	180	250	290	47

※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) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2023/3期 Q1販売タイトル】



『十三機兵防衛圏』  
(Nintendo Switch™版)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『初音ミク Project DIVA MEGA39's+』  
(PC向け)

© SEGA / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro



『ソニックオリジンズ』

©SEGA

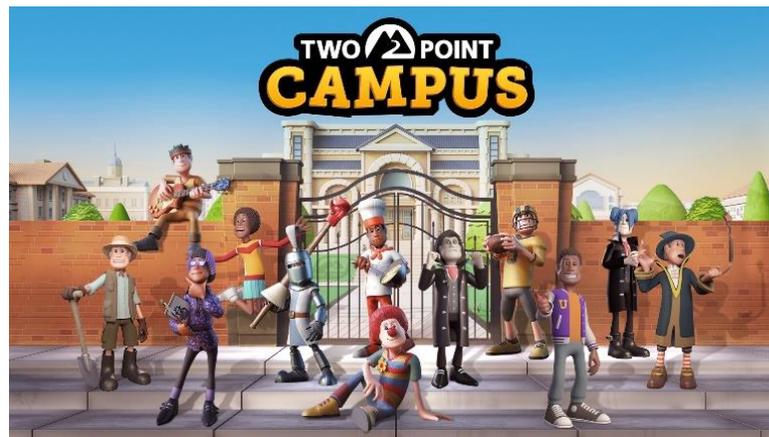
# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2023/3期 Q2以降の販売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載



『ソウルハッカーズ2』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『Two Point Campus』

©Two Point Studios 2022. Published by SEGA.



『ソニックフロンティア』

©SEGA



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』  
(リマスター版)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ペルソナ3 ポータブル』  
(リマスター版)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』  
(リマスター版)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『Humankind™』(コンソール版)

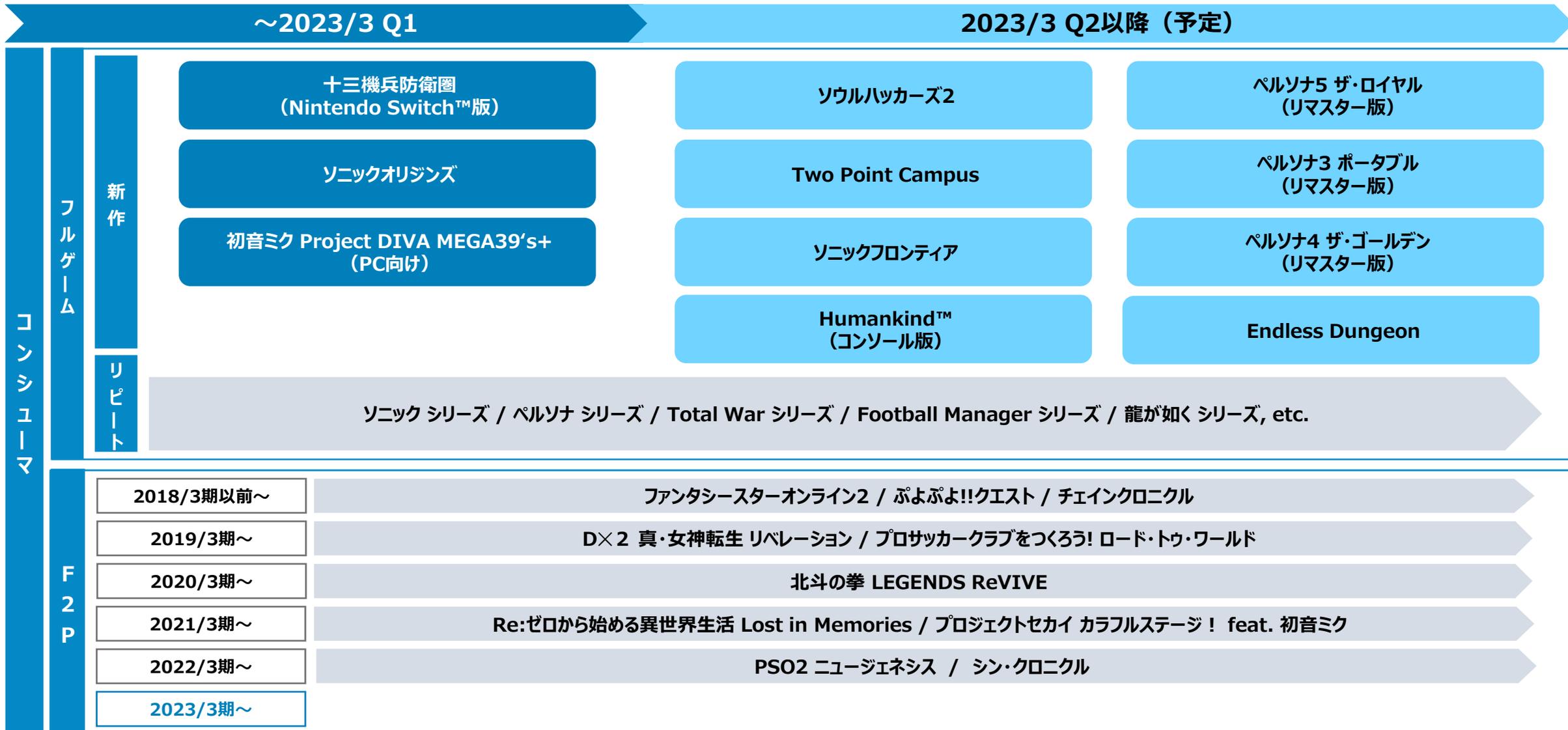
© 2021 Amplitude Studios SAS. © SEGA.



『Endless Dungeon』

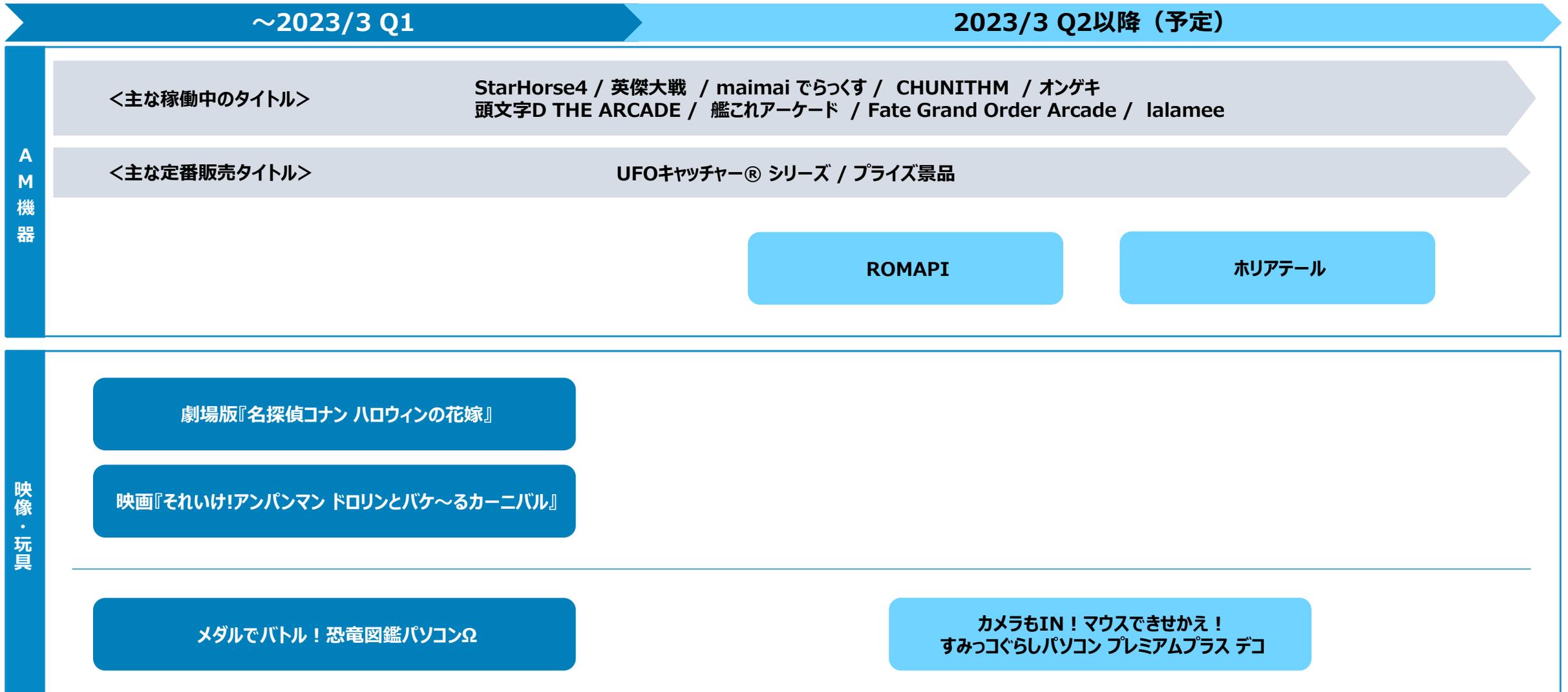
©Amplitude Studios SAS. ©SEGA.

# (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



※2023/3 Q2以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

# (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



※2023/3 Q2以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2022/3		2023/3	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>103</b>	<b>758</b>	<b>105</b>	<b>860</b>
パチスロ	34	306	33	327
パチンコ	47	371	51	445
その他/消去等	22	81	21	88
<b>営業利益</b>	<b>-16</b>	<b>93</b>	<b>-9</b>	<b>115</b>
営業外収益	2	10	3	5
営業外費用	0	1	0	0
<b>経常利益</b>	<b>-14</b>	<b>102</b>	<b>-6</b>	<b>120</b>
経常利益率	-	13.5%	-	14.0%
<b>パチスロ</b>				
タイトル数	2タイトル	10タイトル	2タイトル	9タイトル
販売台数(台)	9,554	77,870	8,724	84,000
<b>パチンコ</b>				
タイトル数	2タイトル	5タイトル	1タイトル	6タイトル
販売台数(台)	15,038	97,027	14,018	114,000
うち本体販売	3,437	56,728	3,598	46,900
うち盤面販売	11,601	40,299	10,420	67,100

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

## 2023/3期 Q1実績

### ➤ 想定通りに推移

- 主な販売タイトル:

『P頭文字D』

『パチスロこの素晴らしい世界に祝福を!』等

## 今後の見通し

### ➤ Q2以降、規制見直しに対応した機種種の投入開始

- ✓ 6.5号機 : 7月より投入開始
- ✓ スマートパチスロ : 11月以降
- ✓ スマートパチンコ : 2023年4月以降

- 部材調達リスクについては引き続き注視

## 2022年7月より、当社6.5号機を投入開始



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会 ©Sammy

- 『パチスロ甲鉄城のカバネリ』（2022年7月納品）
  - 販売・稼働ともに好調な滑り出し
- 引き続き、6.5号機の投入を進める
  - 『パチスロペルソナ5』（2022年9月納品）
  - 『パチスロハードボイルド』（2022年10月納品）

## 今後の規制見直しにより、ゲーム性の幅は更に広がる

### 6.5号機 (2022年6月～)

- **有利区間上限（ゲーム数上限）の延長**  
(3,000G→4,000Gまで延長)
- **枚数規制の見直し**  
(MY2,400枚上限→差枚数2,400枚上限に)

### スマートパチスロ (2022年11月～)

- **有利区間上限（ゲーム数上限）の撤廃**

### スマートパチンコ (2023年4月～)

- **大当たり確率の緩和**  
(1/320→1/350まで可能に)
- **更なるゲーム性向上も検討中**  
(新仕様c時短の検討)

# (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



~2023/3 Q1

2023/3 Q2以降 (予定)



(Q1の主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロこの素晴らしい世界に祝福を!	4月	3,293台
	ぱちすろ けものフレンズ	5月	2,483台
パチンコ	P頭文字D	5月	10,700台

(Q2以降の主な販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	7月
	パチスロペルソナ5	9月
	パチスロアラジンAクラシック (再販)	9月
	パチスロRYUKYU BEAT-30	10月
パチンコ	パチスロハードボイルド	10月
	P真・北斗無双 第3章 ジャギの逆襲 (再販)	7月
	Pモンスターハンターダブルクロス 連続狩猟ver.	8月

(億円)	2022/3		2023/3	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	15	86	26	115
営業利益	-11	-25	-3	-12
営業外収益	0	0	0	0
営業外費用	8	41	8	18
経常利益	-19	-67	-11	-30
経常利益率	-	-	-	-
<b>&lt;フェニックスリゾート&gt;</b>				
施設利用者人数 (千人)	140	760	234	868
宿泊3施設	48	308	94	363
ゴルフ2施設	22	94	26	98
その他施設	70	358	114	407

## 2023/3期 Q1実績

### ➤ フェニックスリゾート：個人客中心に回復傾向

- ・ 政府や独自の観光需要喚起策が寄与

### ➤ パラダイスセガサミー：渡航制限の影響継続

## 今後の見通し

### ➤ フェニックスリゾート：個人・団体の回復を見込む

- ・ 引き続き政府による観光需要喚起策の寄与を見込み、CRM強化等の独自の施策にも取り組む

### ➤ パラダイスセガサミー：損失幅縮小を見込む

- ・ 6月以降渡航制限が一部緩和され、日本からのVIP来場再開

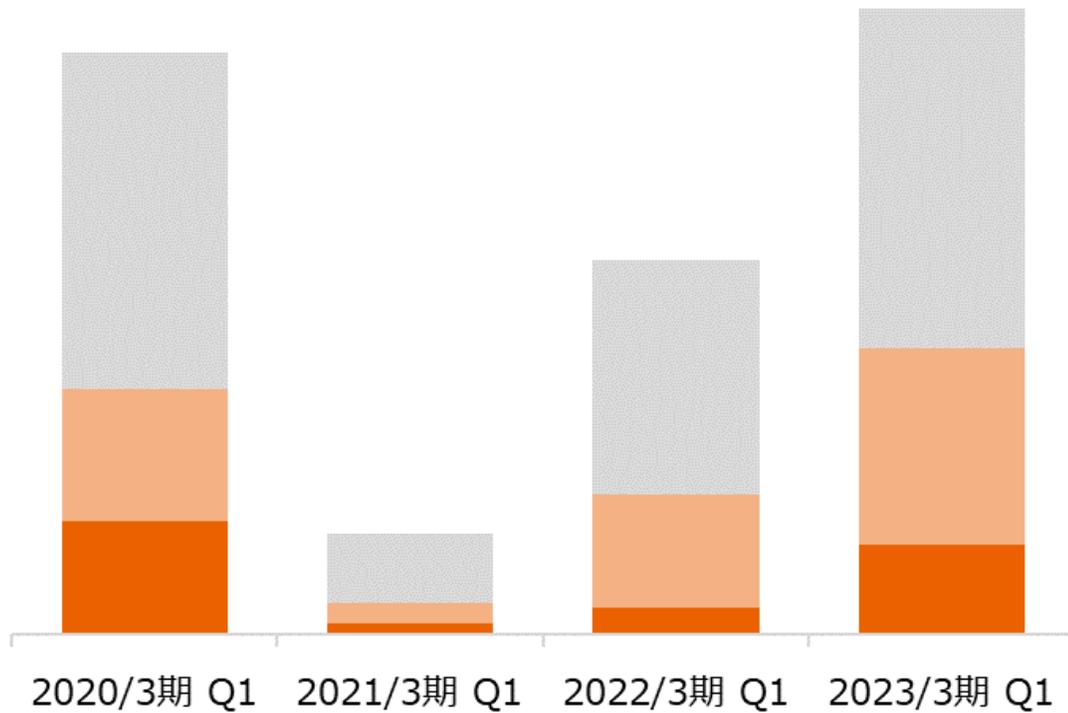
※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上

# (参考) 各施設の状況：フェニックスリゾート

## ■ フェニックスリゾート 施設利用者別売上

■ 宿泊団体・宴会 ■ 宿泊個人 ■ その他（飲食・ゴルフ等）

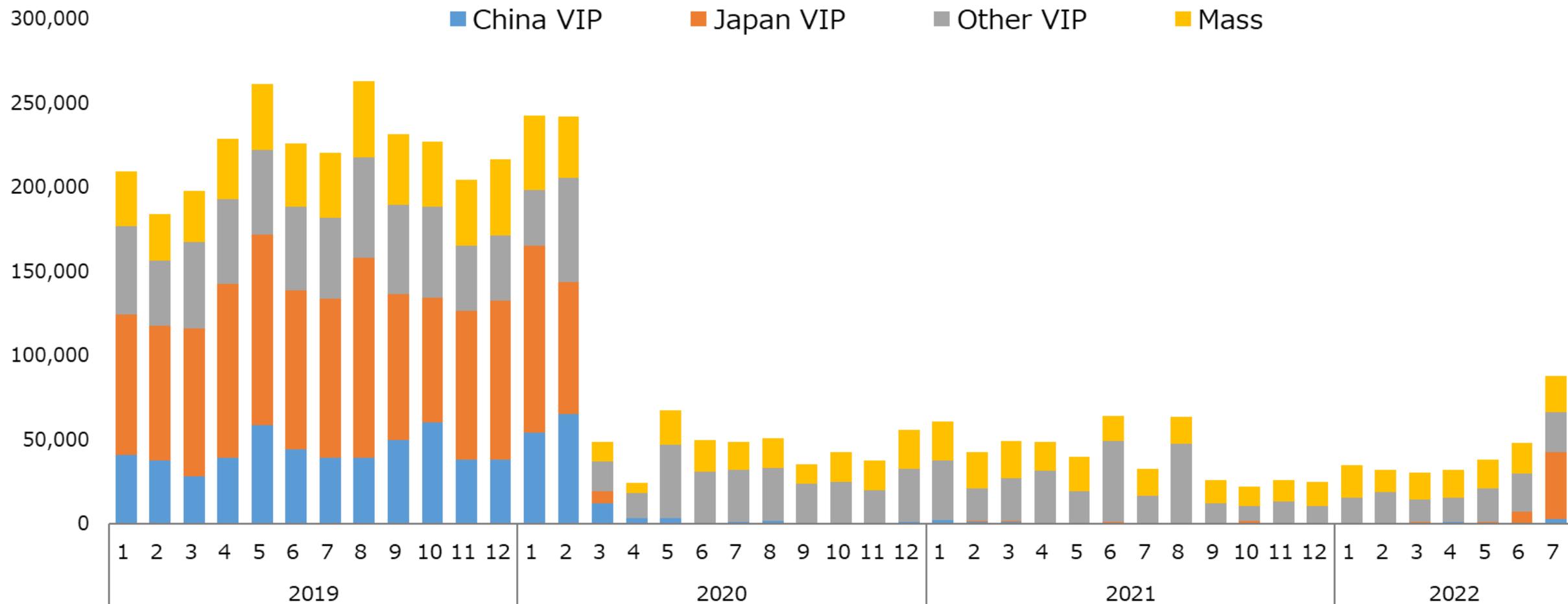


- 個人客好調により、売上・施設利用者数はコロナ前を上回って推移
- 今後、団体客についても回復を見込む

# (参考) 各施設の状況：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

(単位：百万ウォン)



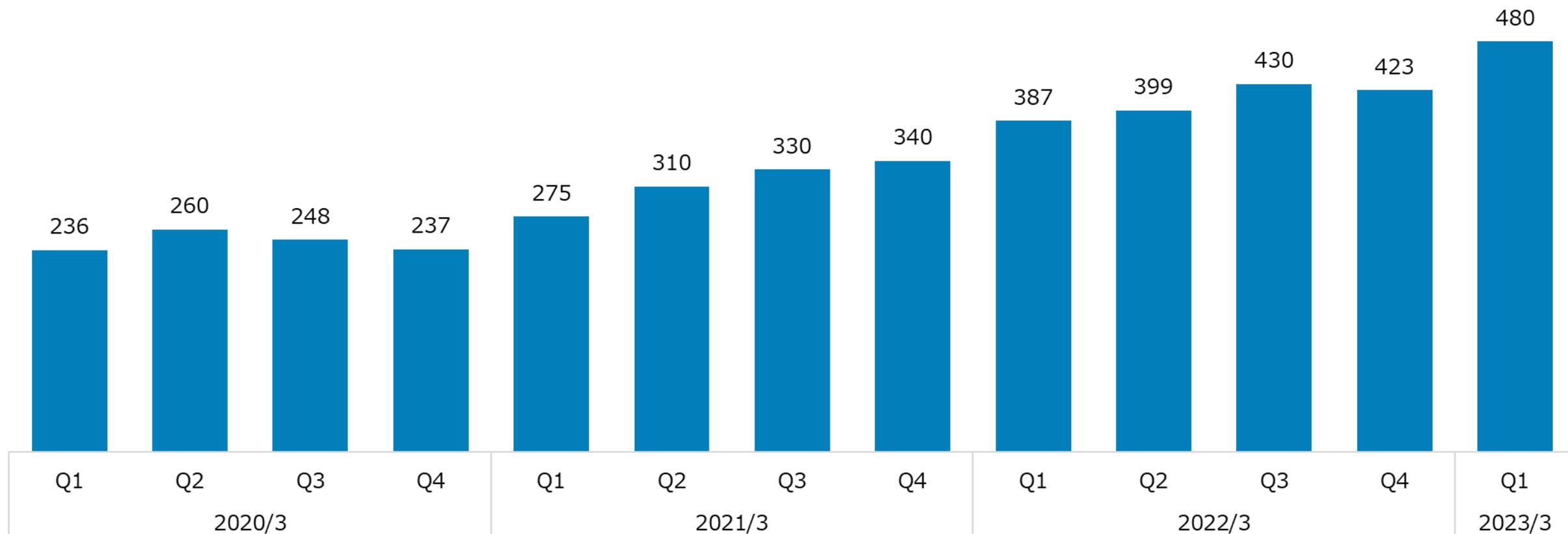
\* ドロップ額 = テーブルにおけるチップ購入額

03

補足

# コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

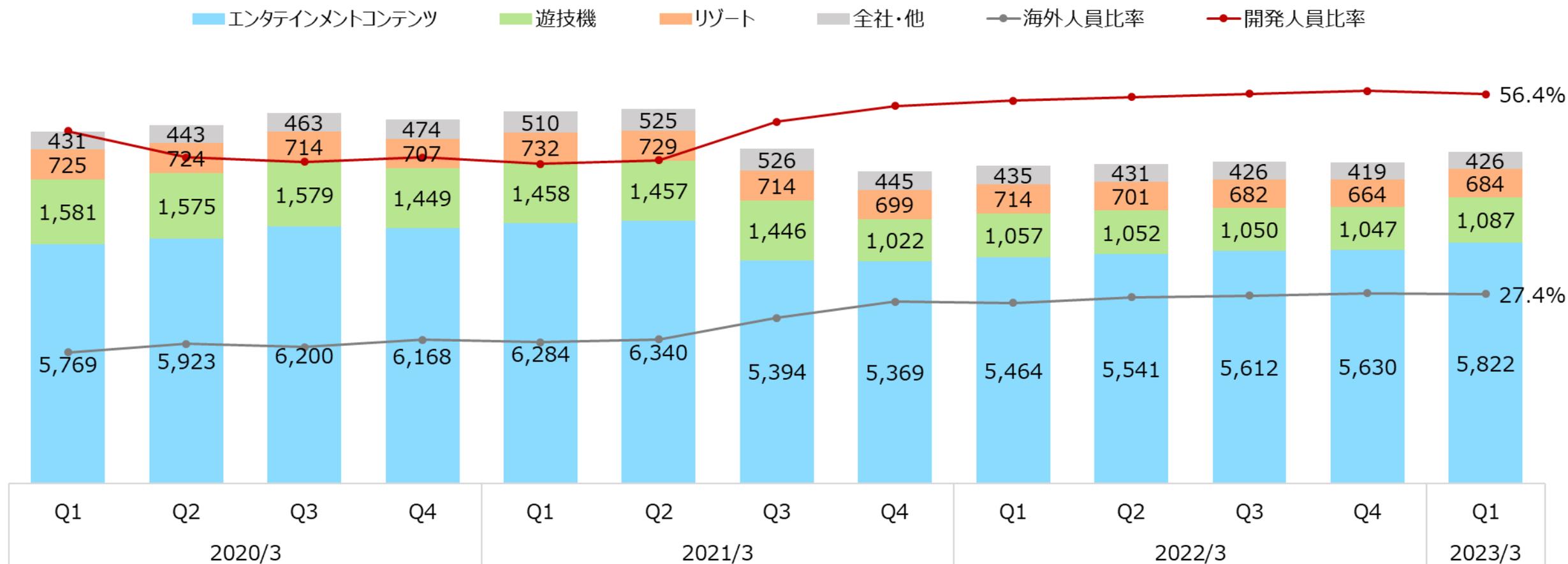
(単位：億円)



※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

# 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

# リゾート事業（パラダイスセガサミー）

(億ウォン)	2022/3		2023/3
	Q1	通期実績	Q1
売上高	424	1,615	456
カジノ	302	866	227
ホテル	114	677	200
その他	7	70	28
売上原価	427	1,782	457
カジノ	174	637	158
ホテル	185	819	206
その他	67	324	93
売上総利益	-3	-167	-1
販売費及び一般管理費	71	254	56
営業利益	-75	-422	-58
EBITDA	68	149	82
純利益	-174	-879	-176
カジノ来場者数（千人）	34	99	21
セガサミー持分法取込額（億円）	-8	-41	-8

出所：パラダイス社発表資料より作成

## 2023/3期 Q1実績

- 渡航制限によりカジノ来場者数は引き続き低調に推移
  - 2021年3月期Q1比：31.8%
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

## 今後の見通し

- 損失幅縮小を見込む
  - 6月以降渡航制限が一部緩和され、日本からVIP来場再開

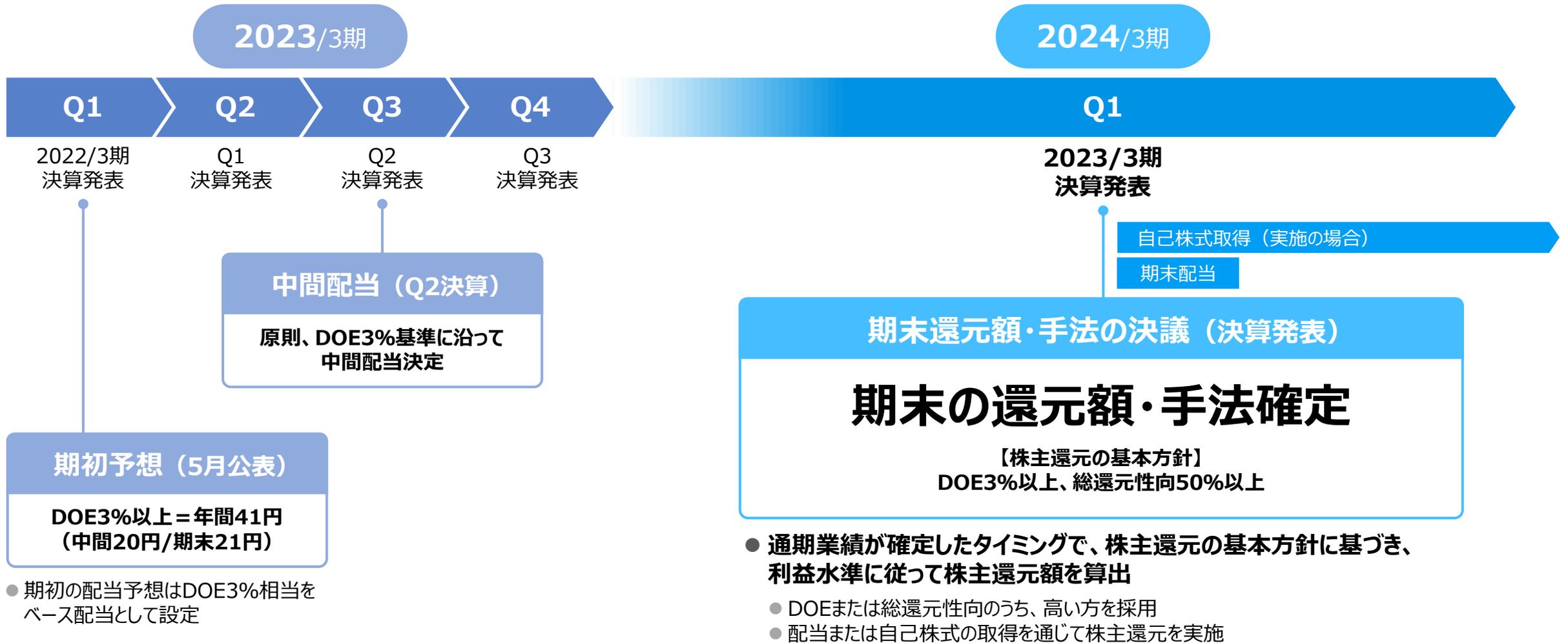
※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

## 引き続き以下の成長領域への投資を検討

<b>コンシューマ分野</b> 約1,000億円	<b>開発リソース強化</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● オーガニックな開発パイプラインの拡充</li><li>● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化</li></ul>
	<b>新たなエコシステムに対する投資</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化</li><li>● 新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資</li></ul>
<b>ゲーミング領域</b> 約1,000億円	<b>ゲーミング領域における投資機会の見極め</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● 国内外の統合型リゾート</li><li>● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング</li><li>● 海外ランドベースカジノ</li></ul>
<b>その他</b> 約500億円	<b>CVC投資枠拡大</b> (総枠150億円)		<ul style="list-style-type: none"><li>● スタートアップ企業等への投資を含むオープンイノベーション活動強化</li></ul>
	<b>新規事業創出、IP獲得 etc.</b>		

**計2,500億円**

# 株主還元（還元額・手法の決定プロセス）





<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おります。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。