

# セガサミー マネジメントミーティング 2023

2023/12/12, 13

## 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、予めご承知ください。



## プレゼンテーション

## 登壇者

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| ● グループ全体の概況           | 里見 治紀 |
| ● エンタテインメントコンテンツ事業の概況 | 杉野 行雄 |
| ● コンシューマ分野の成長戦略       | 内海 州史 |
| ● Q & A               |       |

- |              |       |
|--------------|-------|
| ● 遊技機事業の概況   | 里見 治紀 |
| ● 遊技機事業の成長戦略 | 星野 歩  |
| ● Q & A      |       |
| ● 財務戦略、成長投資  | 深澤 恒一 |
| ● Q & A      |       |

# 遊技機事業の概況

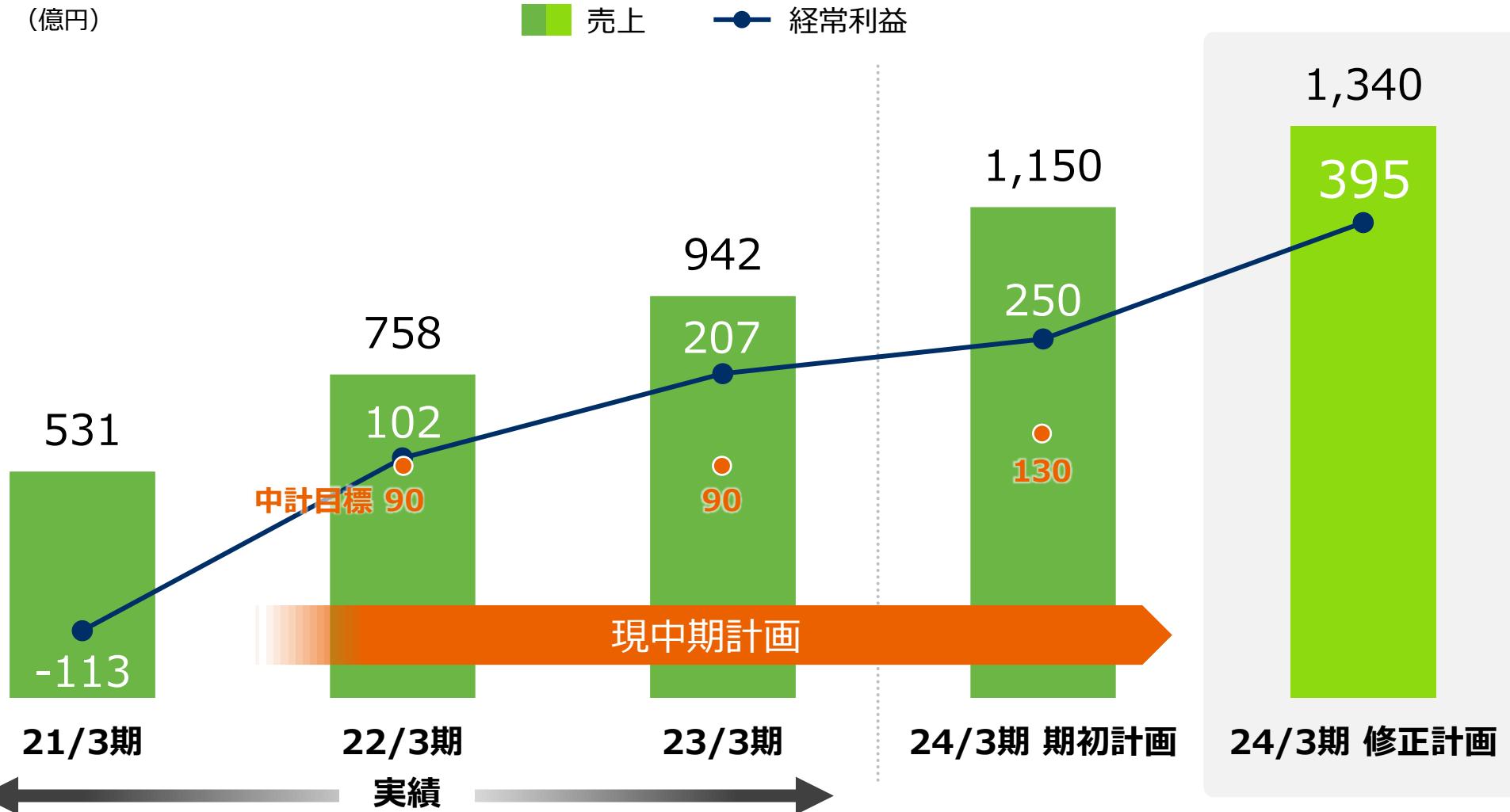
セガサミーホールディングス(株) 代表取締役社長グループCEO  
サミー(株) 代表取締役社長CEO

里見 治紀

サミー(株)  
代表取締役専務COO

星野 歩

## 業績は改善傾向



## パチスロ（6.5号機・スマートパチスロ）のヒットタイトルが業績を牽引



《パチスロ甲鉄城のカバネリ》

©カバネリ製作委員会 ©Sammy



《スマスロ北斗の拳》

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,  
©COAMIX 2007 版權許諾証YRA-114  
©Sammy

### 《パチスロ甲鉄城のカバネリ》

- 6.5号機
- 累計導入台数：5万台超（2023年11月末時点）
- 稼働貢献週\*：74週（貢献中）

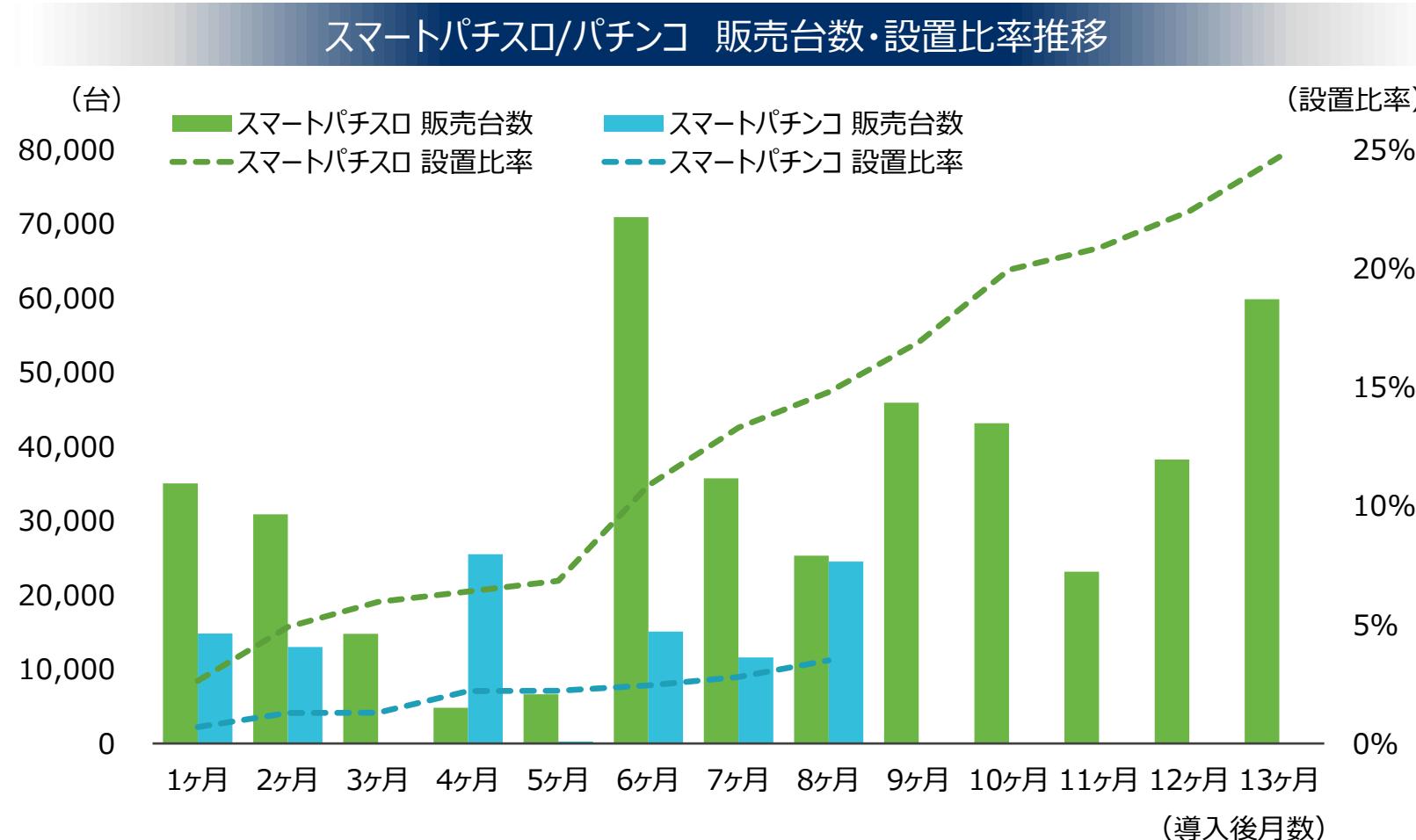
2022年  
7月導入

### 《スマスロ北斗の拳》

- スマートパチスロ
- 累計導入台数：8万台超（2023年11月末時点）
- 稼働貢献週：35週（貢献中）

2023年  
4月導入

## スマートパチスロは普及が進む一方、スマートパチンコは軟調



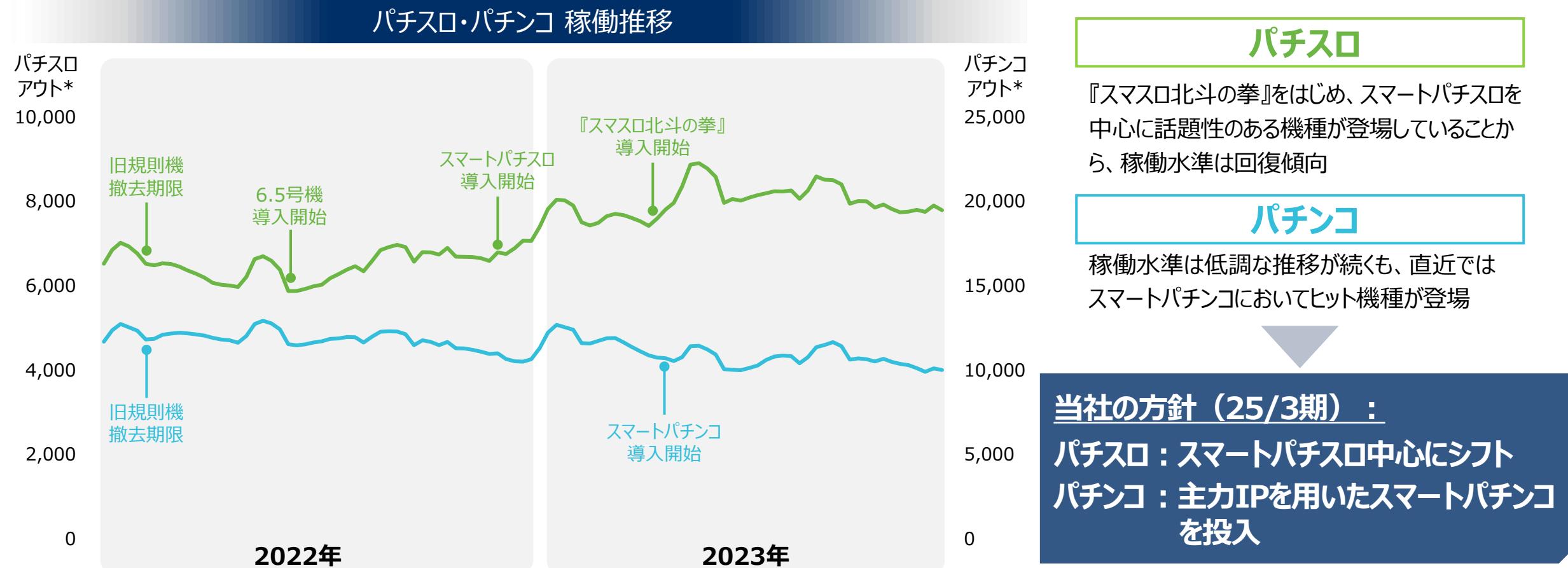
スマートパチンコの普及は  
軟調であったが、ヒット機種  
の登場により導入の機運が  
高まることが期待される

※スマートパチスロは2022年11月～2023年11月迄の実績、スマートパチンコは2023年4月～2023年11月迄の実績

※市場全体における設置比率（月末時点）

※自社推計

## スマートパチスロの貢献もあり、パチスロの稼働水準は回復

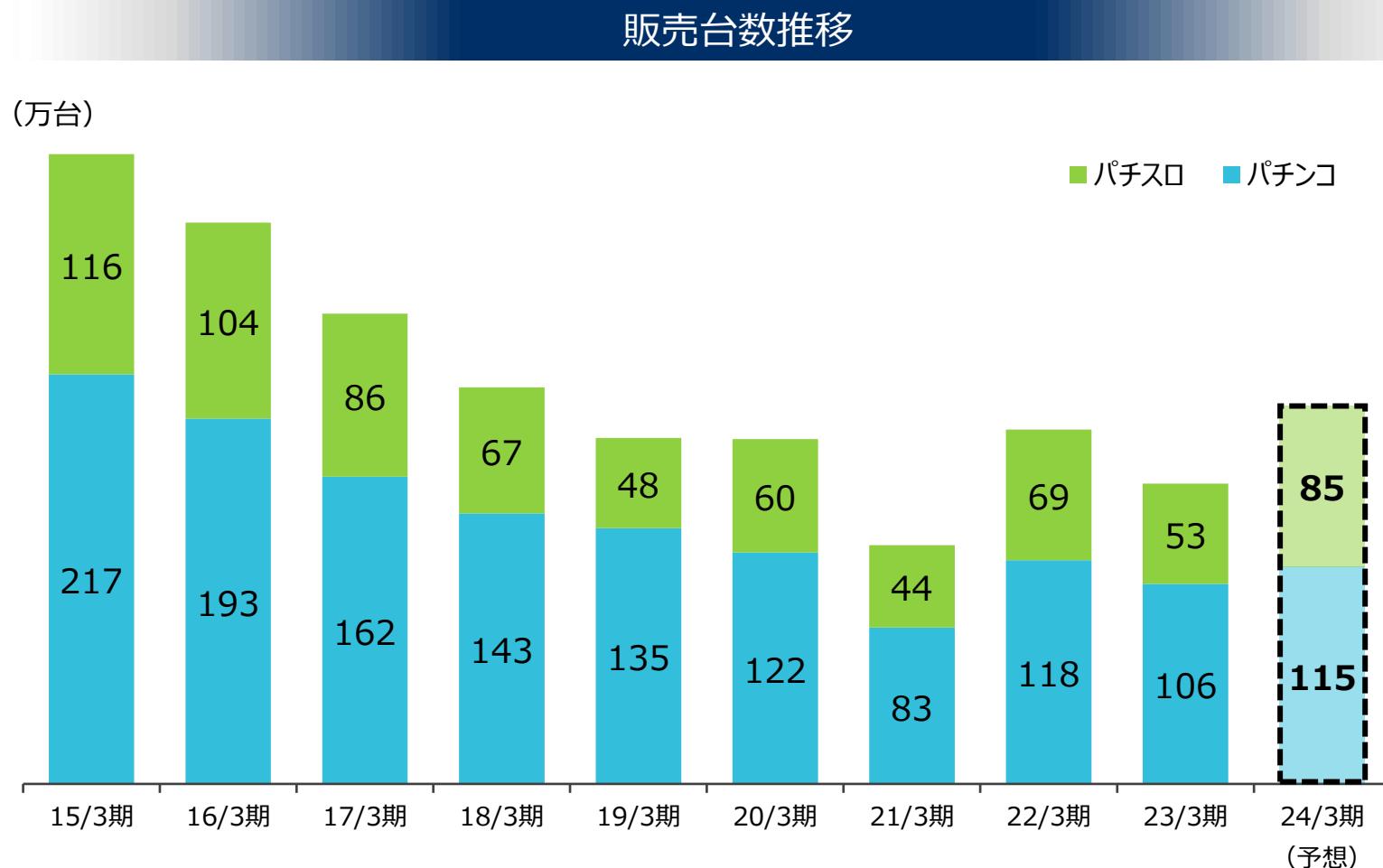


\*アウト = パチスロ機・パチンコ機の稼働を表す指標（パチスロ機：1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均、パチンコ機：1日あたりに発射された玉数の機種平均）。ダイコク電機(株)ではアウトを稼働時間に変換する際、パチスロ機：1時間=2,000枚、パチンコ機：1時間=5,000玉にそれぞれ変換。

※4週移動平均

※ダイコク電機(株)DK-SISデータ（4円パチンコ、20円スロットのデータ）を元に自社推計

## 市場の販売台数は回復を見込む



2023年4月～11月実績

- ・パチスロ：約54万台
- ・パチンコ：約61万台

### 25/3期以降の見通し：

#### (期待要素)

- ・スマート機におけるヒット機種登場による需要増加

#### (懸念要素)

- ・周辺機器導入等に伴うホールの投資余力の低下

Day2

2023/12/13

SEGA Sammy

# 遊技機事業の成長戦略

サミー(株)  
代表取締役専務COO

星野 歩

「稼働・設置・販売」  
シェア三冠王

安定収益体质  
の構築

24/3期

パチスロ・パチンコ  
「合算稼働シェア」ナンバー1

ヒットの創出

安定収益を維持

事業効率の向上

1

## ラインナップの見直し

- ラインナップ編成の最適化（シリーズ機中心）
- 新規IPの厳選・絞り込み
- 過去IPのリバイバル

2

## ヒットの確率を高める

- ユーザー視点のモノづくり
- 属性別ユーザー分析の深化

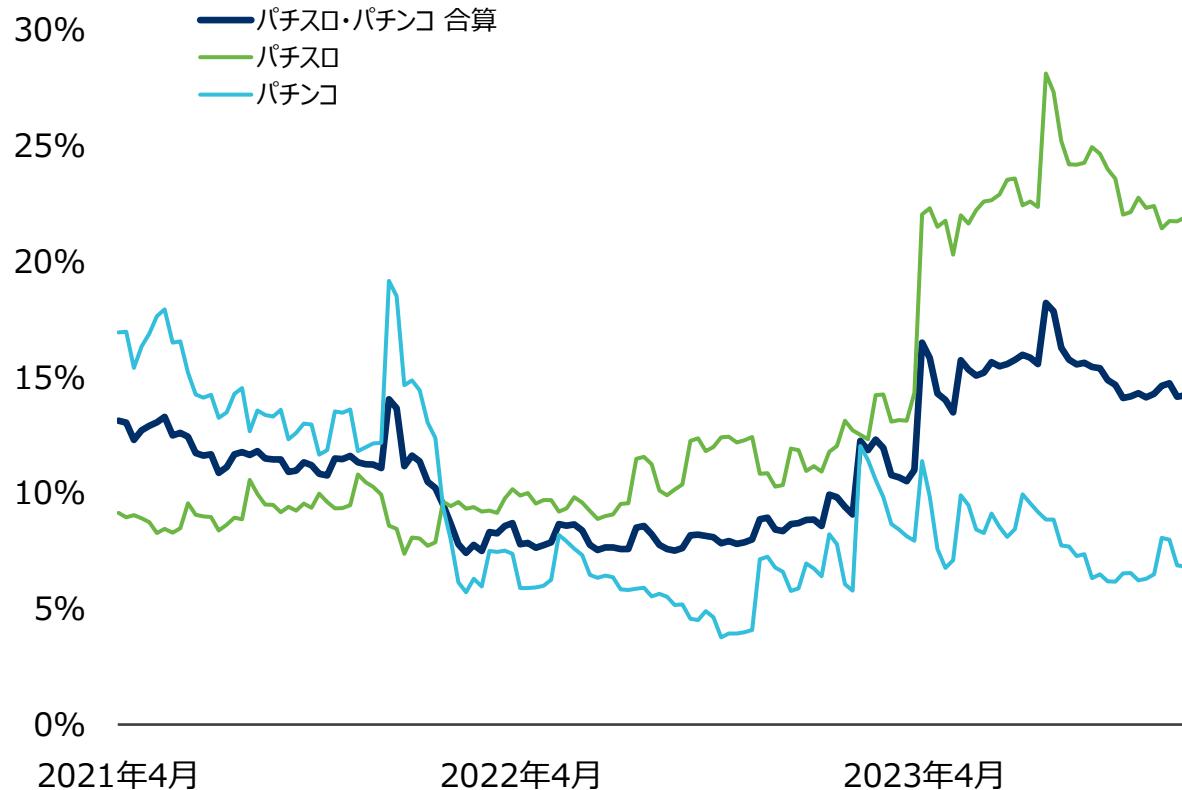
3

## メディア機能の強化

- デジタルメディアを活用したユーザーコミュニケーションの拡大

## パチスロが牽引する形で当社の合算稼働シェアは上昇

当社 稼働シェア\*推移



合算稼働シェアの順位

21/3期 *1			24/3期 *2		
1位	S社	19%	1位	S社	21%
2位	K社	17%	2位	サミー	15%
3位	サミー	13%	3位	K社	15%
4位	U社	12%	4位	S社	13%

\*稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

\* 1：期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

\* 2：2023年4月～2023年12月上旬の平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※ダイコク電機(株)DK-SISデータ（4円パチンコ、20円スロットのデータ）を元に自社推計

## 《パチスロ甲鉄城のカバネリ》に次ぐ新規IPのヒットタイトル創出を目指す



《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月導入

- 初回1万台超  
→ 累計導入台数：5万台超（追加販売を3回実施）
- 「P-WORLD パチンコ＆パチスロアワード2022」パチスロ部門 第1位\*
- 6.5号機における規制見直しを最大限に活用

IP取得については遊技機化に適しているものを厳選し、  
当社主力シリーズ化を図る

過去IPのリバイバルは販売・稼働面で好調、リバイバル可能なIPは数多く残る

販売台数  
**約1.1万台**  
(稼働貢献週：28週)



《パチスロガメラ》

©KADOKAWA ©Sammy



2021年6月

販売台数  
**約1.5万台**  
(稼働貢献週：24週)



《パチスロアラジンAクラシック》

©Sammy



2022年1月

販売台数  
**約1.3万台**  
(稼働貢献週：72週)



《パチスロディスクアップ2》

©Sammy



2022年1月

販売台数  
**約0.9万台**  
(稼働貢献週：10週)



《パチスロハードボイルド》

©Sammy



2022年10月

## パチンコにおいてもユーザーに支持される製品を投入

販売台数  
**約1.5万台**  
(稼働貢献週：36週)



《P真・北斗無双3 ジャギの逆襲》

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 版権許諾証KOR-313  
©2010-2013 コーエーテクモゲームス  
©Sammy

販売台数  
**約1.2万台**  
(稼働貢献週：14週)



《P七つの大罪2》

©鈴木央・講談社/「七つの大罪」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社/「七つの大罪TVSP」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社/「七つの大罪 戒めの復活」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社  
©Sammy

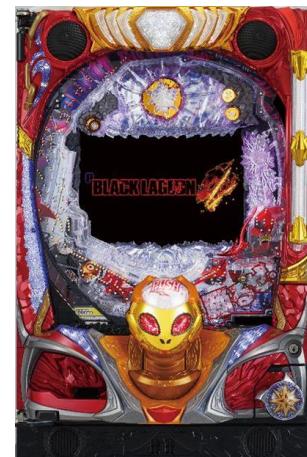
販売台数  
**約1.8万台**  
(稼働貢献週：30週・貢献中)



《P北斗の拳 暴凶星》

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983,  
©COAMIX 2007 版権許諾証YBO-314  
©Sammy

販売台数  
**約1.2万台**  
(稼働貢献週：10週)



《Pブラックラグーン4》

©2006, 2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON 製作委員会  
©Sammy

2022年3月

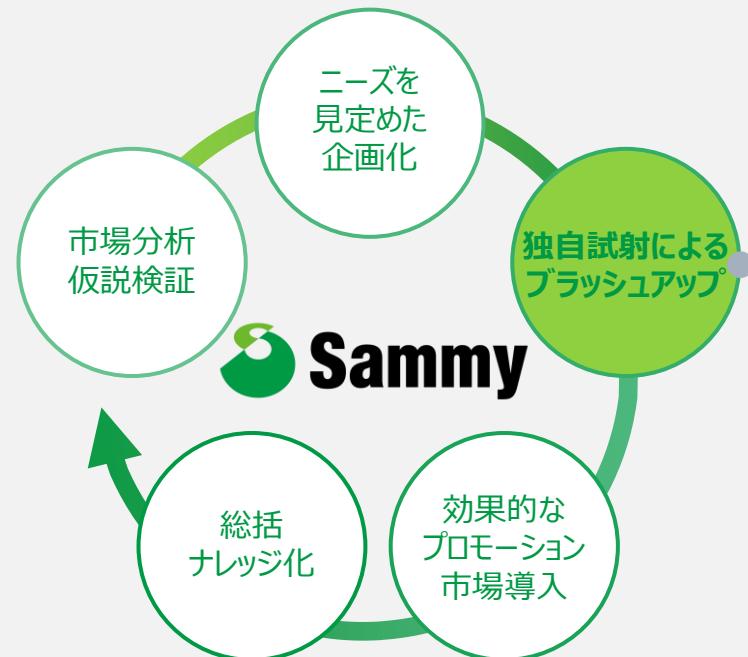
2022年11月

2023年5月

2023年7月

## 社内開発プロセスの見直しを実施

- ユーザー志向のモノづくりプロセス
- 独自性の高い試射評価による  
ブラッシュアップ



- 100名規模による大規模な試射体制
- 疑似ホール環境の用意
- 詳細な属性データと製品評価の組み合わせ

信頼性が高く  
有用な試射評価の実現

ヒット作の創出

## 1

### 開発効率の 向上

- パチスロ・パチンコ間の  
画像共通化
- 映像制作の合理化
- スペック替え等の派生  
タイトルの拡大

## 2

### 原価の 削減

- パチスロ・パチンコ間の  
部材共通化の促進
- 初回ロットの適正化に  
による余剰在庫の抑制

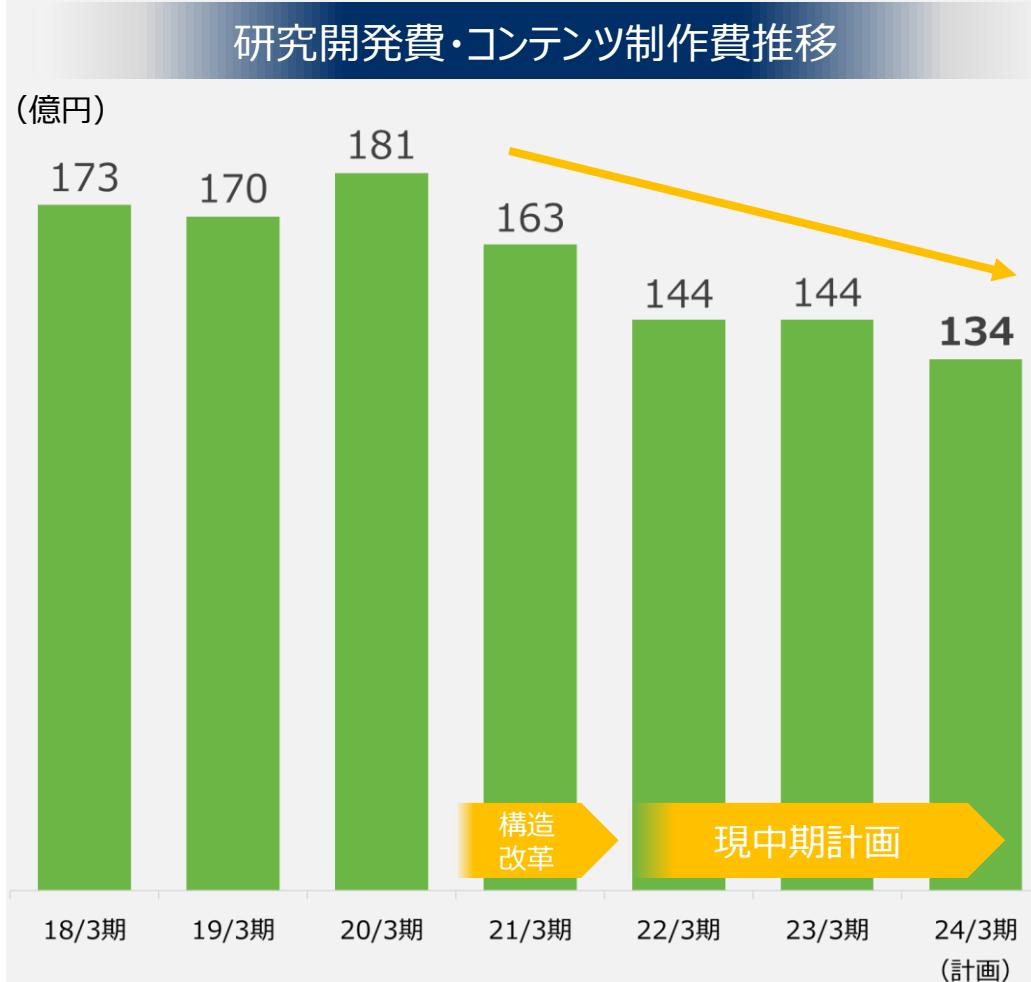
(中長期目標：余剰在庫ゼロ)

## 3

### EC化の 推進

- パチンコについても  
EC販売へ移行

## 各種取り組みにより開発費は低減



### ▶ 画像共通化

- 同一IPのパチスロ・パチンコ間における画像素材の再利用（立ち上げ段階からも共通化前提で開発）
- CG映像の再利用（例：「北斗の拳」シリーズ）

### ▶ 映像制作の合理化

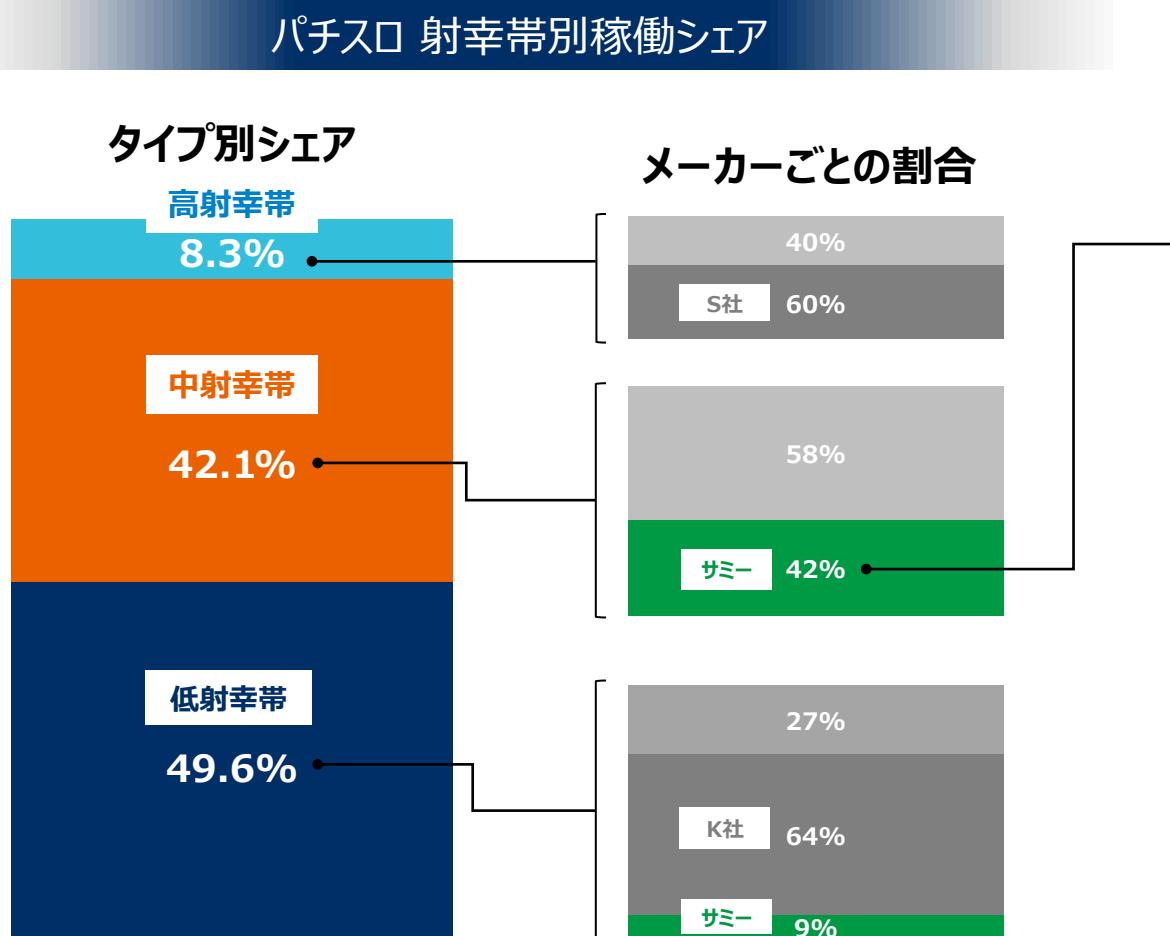
- 新規カット数の適正化
- 過去映像資産やTVアニメ映像素材の活用

### ▶ 派生タイトルの拡大や過去IPの活用

### ▶ その他施策

- 役物機構の流用
- デバッグプロセスの効率化

## 製品ポートフォリオの拡大により、更なるシェア向上を目指す



当社は『スマスロ北斗の拳』や『パチスロ  
甲鉄城のカバネリ』等が含まれる中射幸帯で  
高いシェアを有する

更なるシェア拡大に向け、現状シェアを  
獲得できていない高・低射幸帯に属する  
機種の投入を図る

パチンコはスマートパチンコの投入等により、  
シェア獲得を目指す

## 業界活性化に向け、各種検討を進める

### ▶当社の取り組み

- ・魅力的な製品の供給・ユーザー拡大へ向けたプロモーションの実施
- ・メーカーとホール双方のコスト低減に向けた取り組み

#### 年末年始 稼働支援施策

##### TVCM実施



※画像はイメージです

##### デジタル広告

- ・Youtube
- ・X（旧Twitter）

##### リアル広告

- ・サイネージ広告
- ・家電量販店広告 等

販売後も継続的な稼働支援  
プロモーションを実施

『スマスロ北斗の拳』で効果の高かった  
3大軸にてプロモーションを展開

TV/デジタル/リアルが軸となる施策を  
実施し、年末年始稼働の後押しを図る

## 業界活性化に向け、各種検討を進める

### ▶ メーカー組合の取り組み

- ・遊技機業界の効率化、ユーザー利便性向上に向けて議論を進める  
⇒ 一部については実現が近づいている

効率化・利便性  
向上の可能性  
(視点別メリット)

※検討中

各種書類・運用の電子化

メーカー

ホール

Bluetoothイヤホン接続

ユーザー

ホールレイアウトの多様化

ホール

遊技機間通信

メーカー

ユーザー

電子決済対応

ホール

ユーザー

ソフトダウンロード

メーカー

ホール

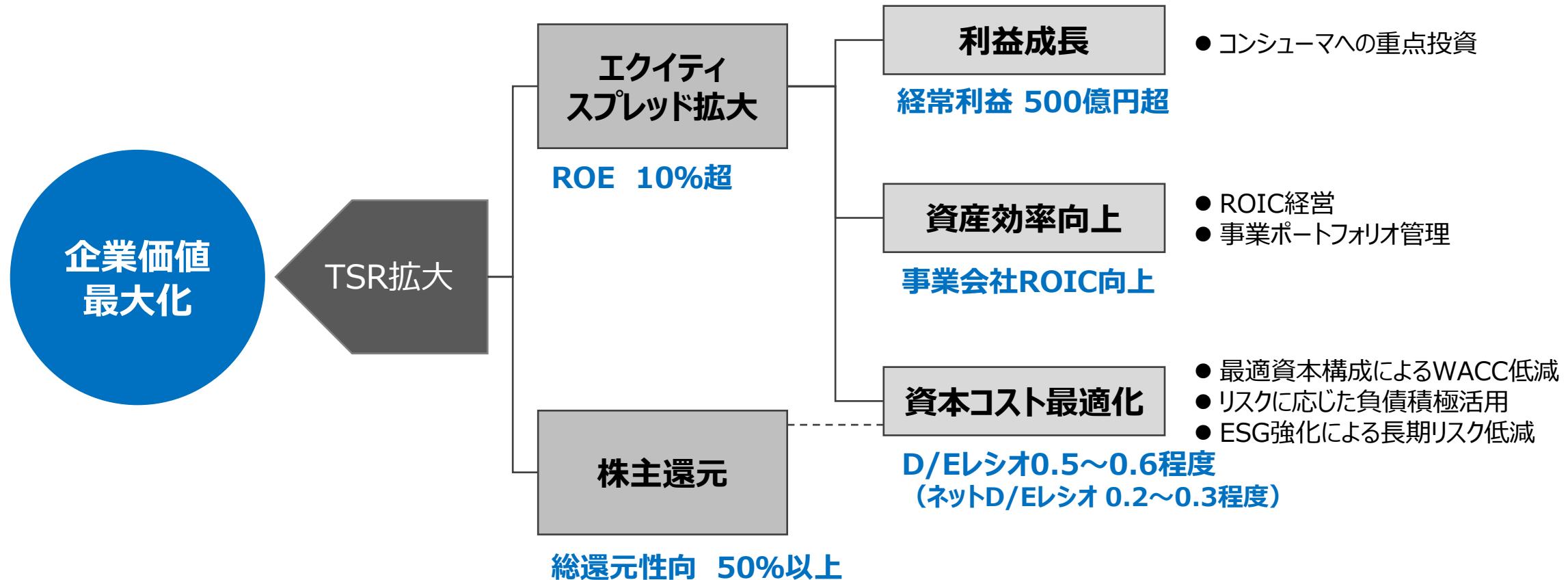
ユーザー

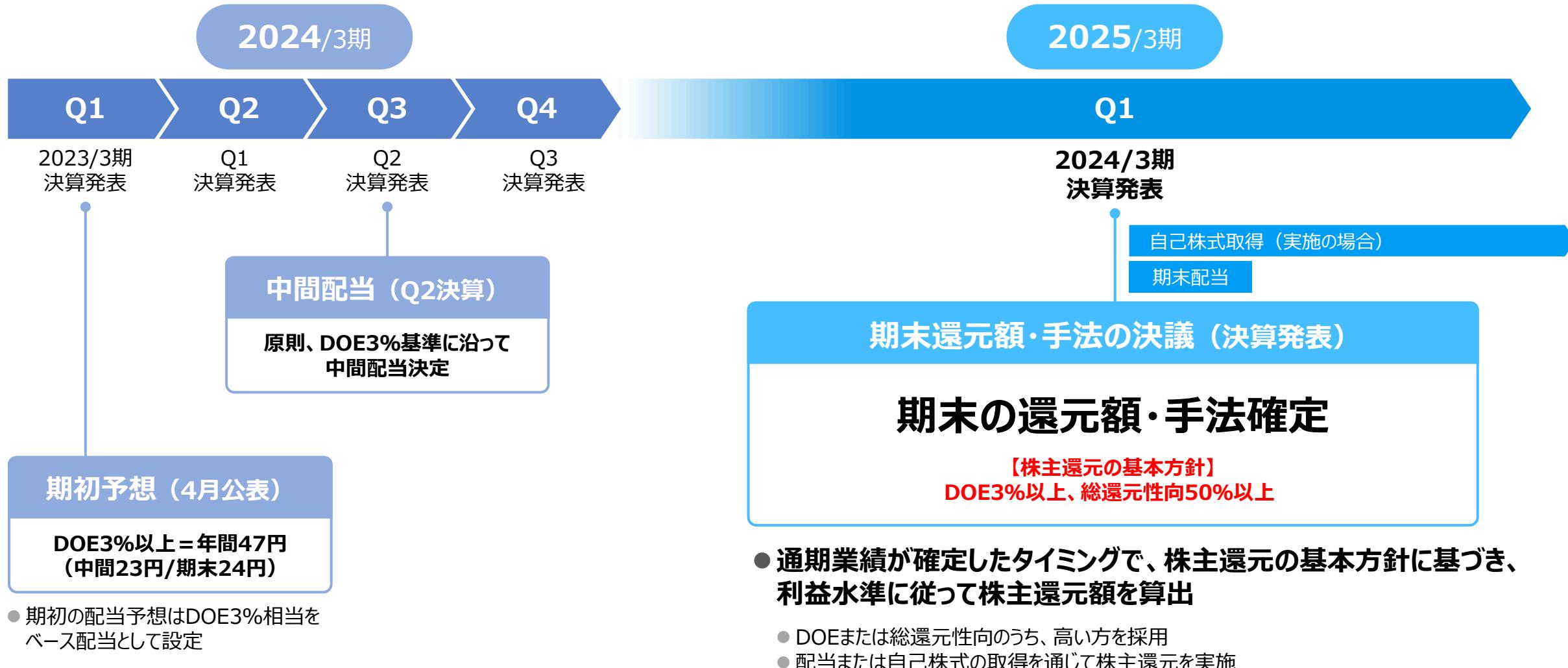
# 財務戦略、成長投資

セガサミーホールディングス(株)  
取締役 専務執行役員 グループCFO

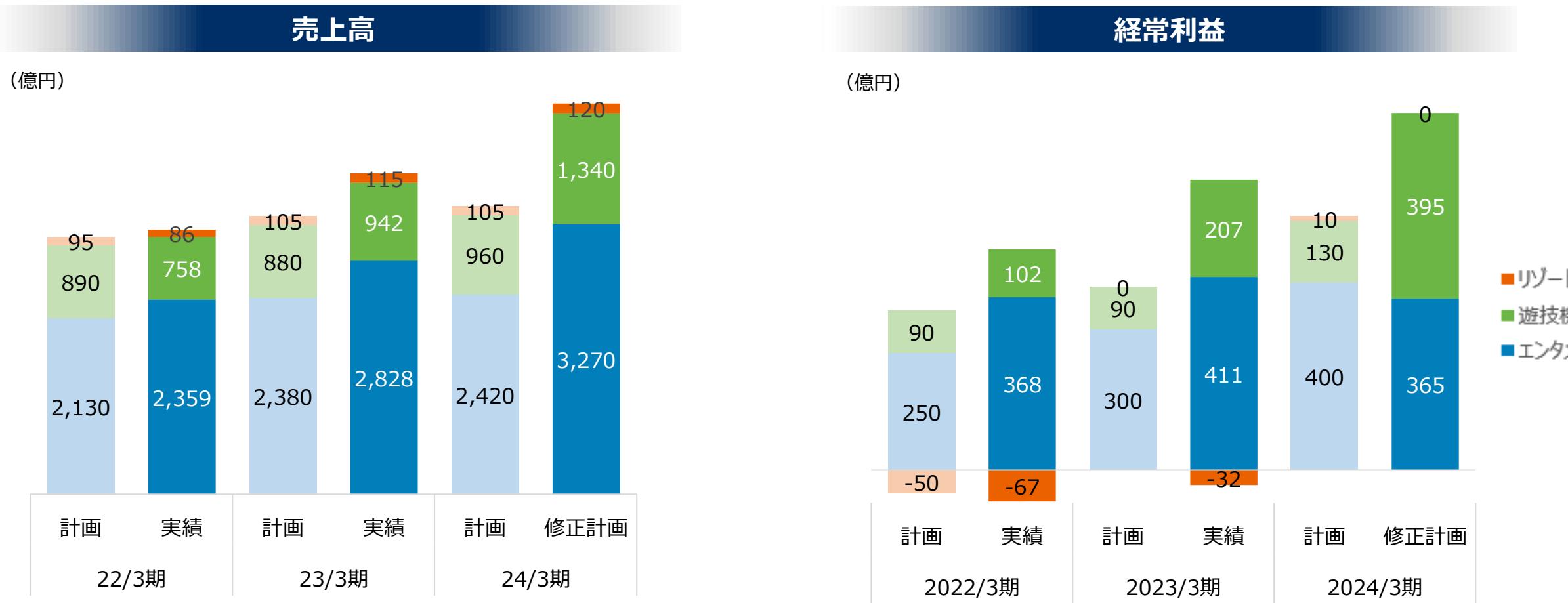
**深澤 恒一**

## 資本効率重視の経営へ





## コンシューマ分野の成長を背景に中期計画を前倒しで達成 一方で、コンシューマ分野の“欧州立て直し”が喫緊の課題として浮上

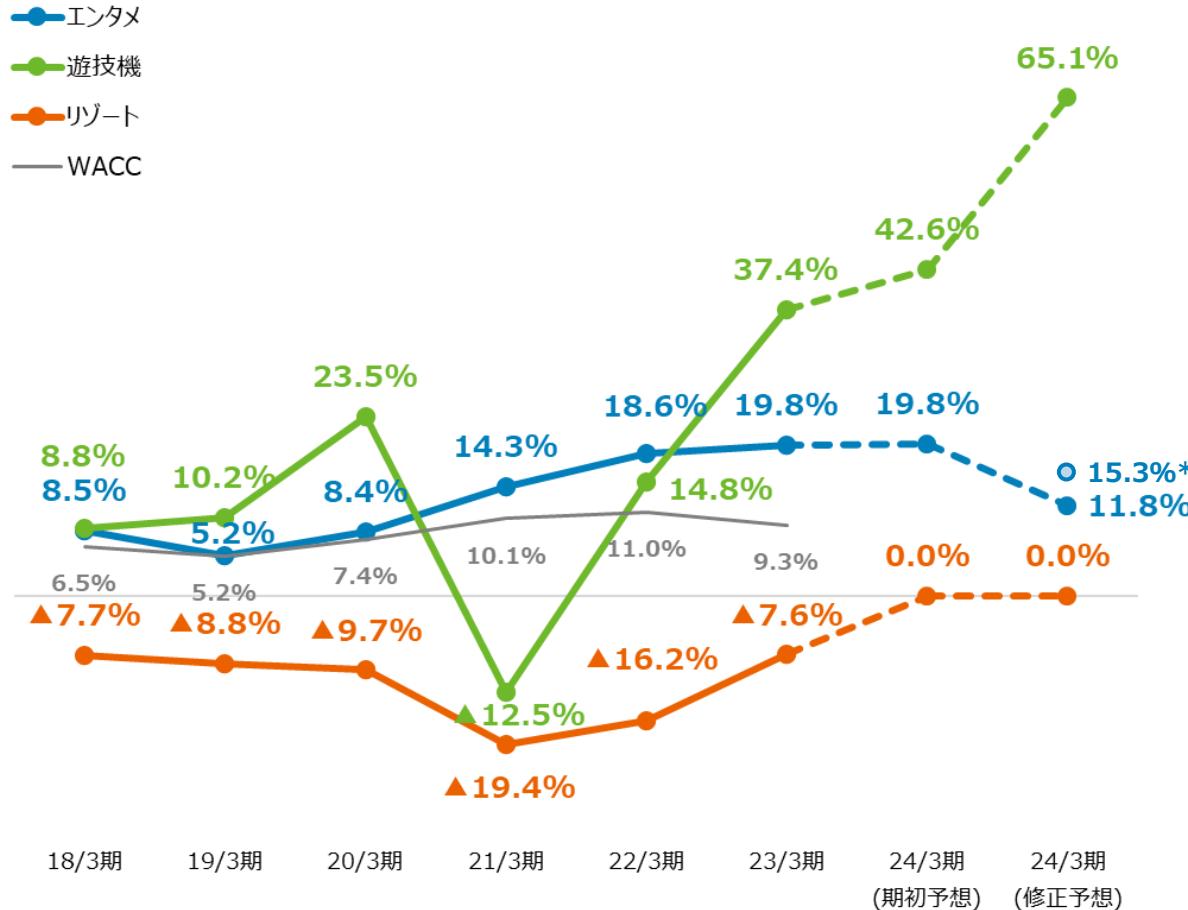


※全ての期の計画数値は中期計画発表時のもの。

## 以下成長領域への投資を実行

投資の検討領域			進捗状況
<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>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● セガ札幌スタジオ設立</li> <li>● <b>Rovio社のTOB完了</b> (2023/8/25) ⇒総額で約1,050億円の投資実行</li> </ul>
	<b>新たなエコシステムに対する投資</b>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>● 国内外の統合型リゾート</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 国内外の統合型リゾートは見送り</li> <li>● オンライフゲーミング分野を検討 ⇒GAN社の買収を公表 約161.5億円の投資実行予定</li> </ul>
	<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>その他</b> 約500億円	<b>新規事業創出、IP獲得 etc.</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 新規で約34億円/19件の投資実行 既存投資先のEXITは5件</li> <li>● (株)パピレスと合弁会社設立</li> <li>● 「GAPOLI」サービスリリース</li> </ul>
<b>計2,500億円</b>			

## 事業別ROIC推移



### エンタテインメントコンテンツ事業

Rovioの連結化でのれん影響を織り込んだことにより、修正予想ではROICが低下

\*Rovio影響を加味しない場合は15.3%

### 遊技機事業

パチスロ好調に伴う大幅な利益成長により、修正予想ではROICが飛躍的に伸長

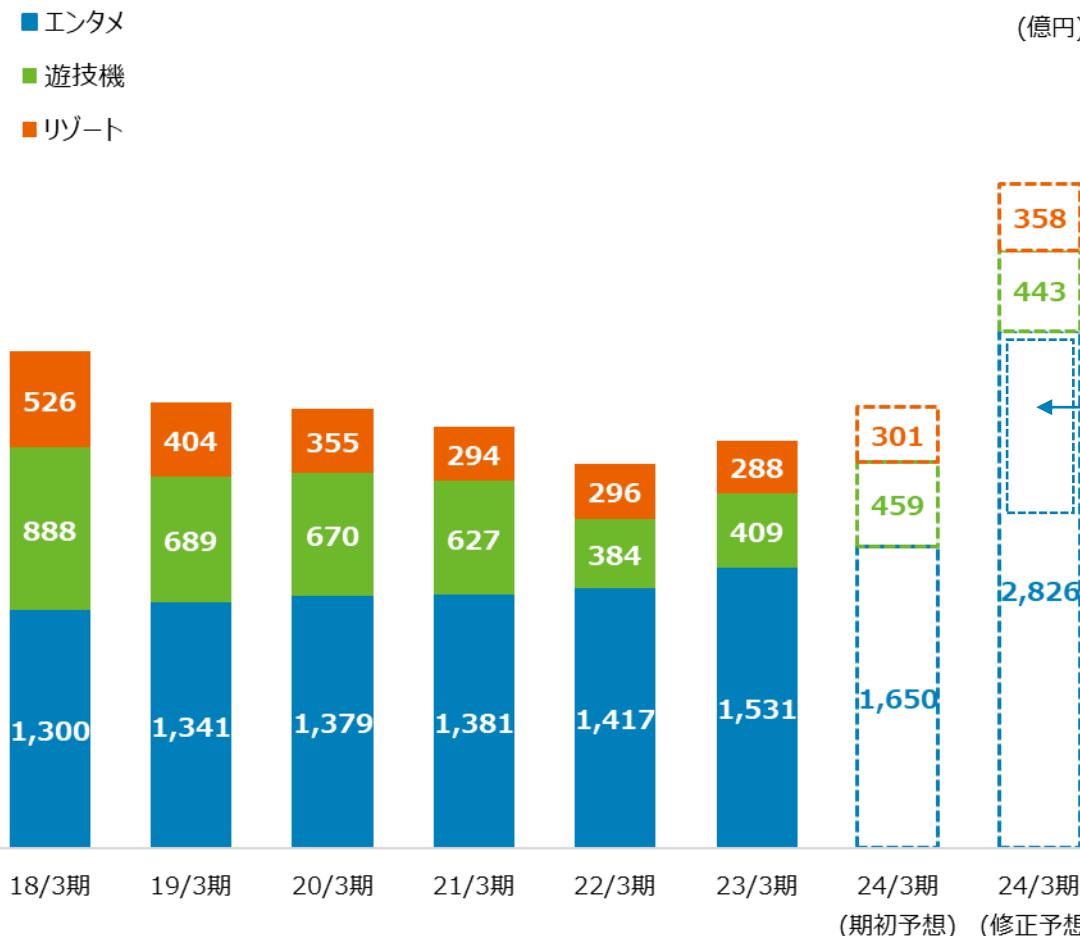
### リゾート事業

各施設稼働向上の影響を受け、ROICは改善傾向

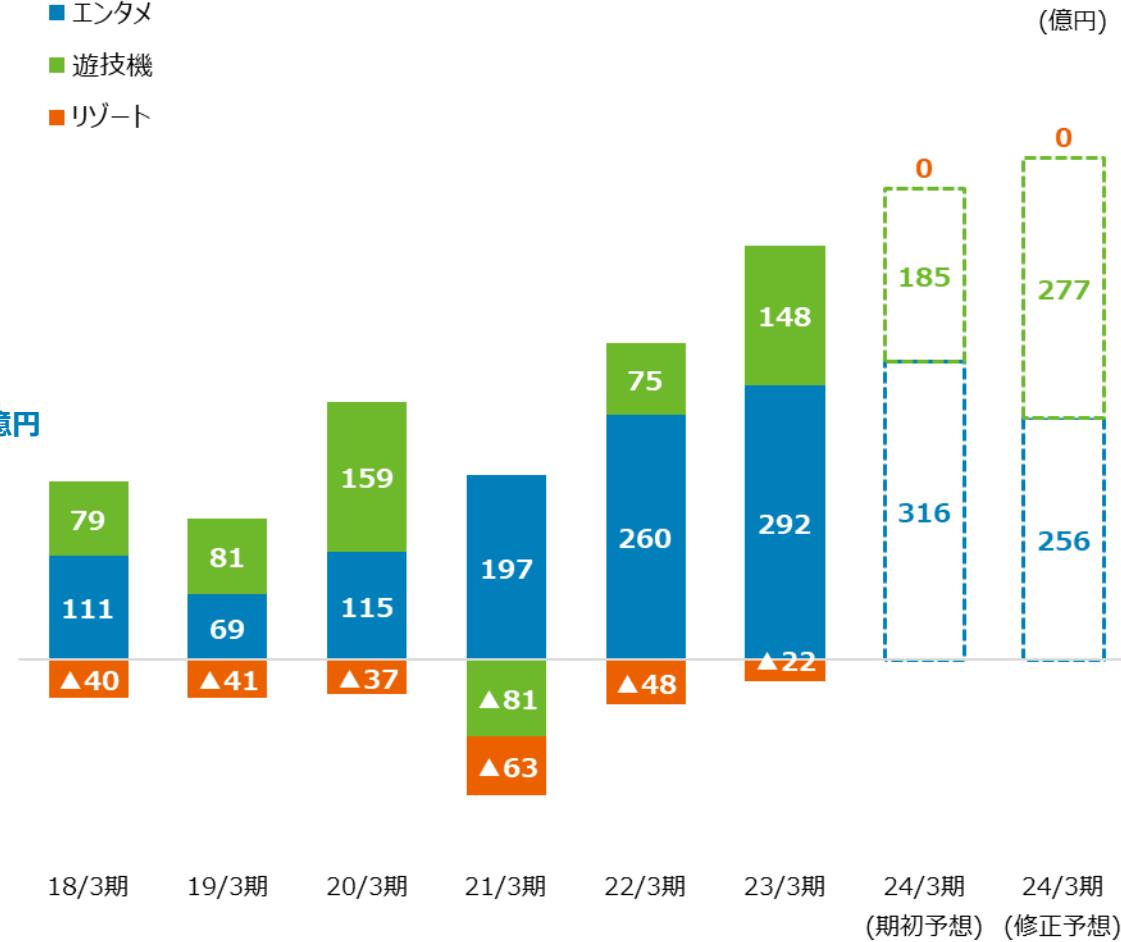
# (参考) 事業別投下資本・調整後利益

**SEGA Sammy**

事業別投下資本推移



事業別調整後利益推移



※事業別投下資本：各事業期末投下資本(総資産-有利子負債を除く流動負債)-CMS預け金

※事業別調整後利益：税引後・利払前の経常利益 (各事業の税率は簡便的に30%に設定)



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

#### ゲーミング法令及び規制に関する、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.（以下、「運営子会社」）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しております。

運営子会社は、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/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においても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、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

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/ja/corp/group/>  
(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。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID : @segasammy\_ir）友だち募集中です。  
友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>