

# 2023年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2022/10/31

## 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。

© SEGA SAMMY 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2四半期決算説明会にアクセスいただき有難うございます。  
最初に私から、2023年3月期の第2四半期実績、及び通期見通しについて説明いたします。

本日の資料は、弊社ホームページにアップしている「決算プレゼンテーション」を使用いたしますのでご覧ください。

01

2023年3月期 第2四半期実績  
/ 今後の見通し

# 決算ハイライト

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,348</b>	<b>3,209</b>	<b>1,500</b>	<b>3,750</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,074	2,359	1,166	2,770
遊技機	233	758	275	860
リゾート	38	86	56	115
その他/消去等	3	6	3	5
<b>営業利益</b>	<b>146</b>	<b>320</b>	<b>95</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	222	339	138	390
遊技機	-17	93	13	115
リゾート	-18	-25	-4	-12
その他/消去等	-41	-87	-52	-93
営業外収益	26	59	49	20
営業外費用	26	46	22	20
<b>経常利益</b>	<b>147</b>	<b>333</b>	<b>123</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	227	368	172	400
遊技機	-13	102	20	120
リゾート	-39	-67	-23	-30
その他/消去等	-28	-70	-46	-90
経常利益率	10.9%	10.4%	8.2%	10.7%
特別利益	7	52	0	-
特別損失	3	6	2	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>151</b>	<b>379</b>	<b>120</b>	<b>400</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>120</b>	<b>370</b>	<b>96</b>	<b>280</b>
<b>ROE</b>	-	<b>12.7%</b>	-	-
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>41</b>

## 2023/3期 Q2実績

### 概ね想定通りの進捗

- 全体としては堅調に推移（エンタテインメントコンテンツ）
- 規制見直しに対応した6.5号機の販売好調（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

- 主力新作タイトルの販売本格化（CS\*、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

当第2四半期連結累計期間において業績面では、概ね期初に想定した通りの推移となりました。

詳細については後程ご説明いたしますが、エンタテインメントコンテンツ事業において、コンシューマ分野ではフルゲームが想定をやや下回って推移し、アミューズメント機器についても原材料高騰の影響を受けました。

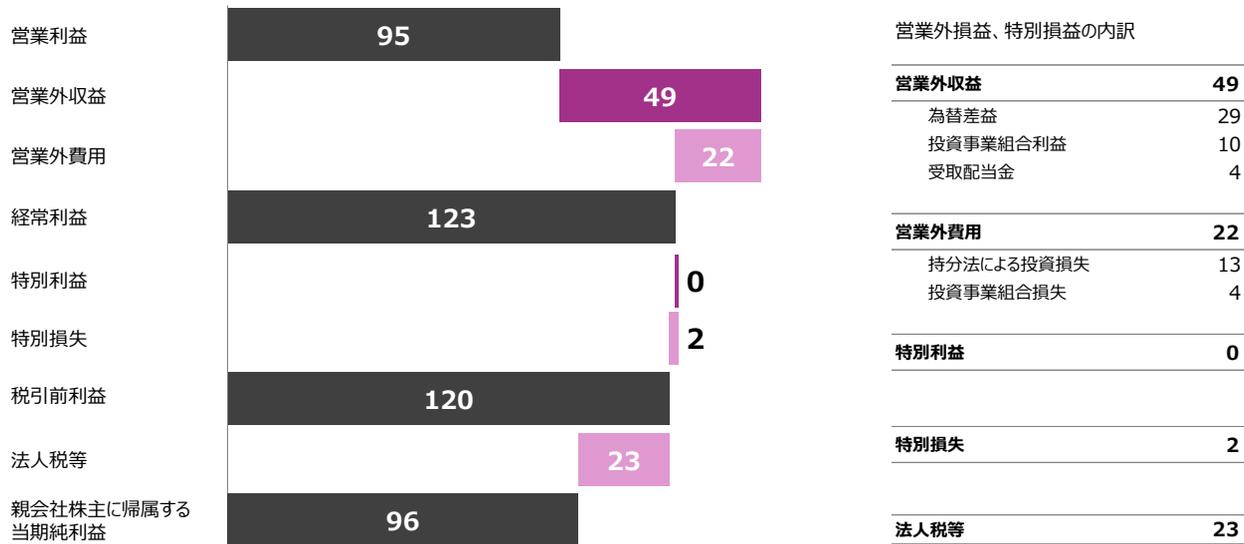
一方で、遊技機事業、リゾート事業については堅調に推移いたしました。また、為替変動による業績の押し上げがありました。

今後については、各事業で新作タイトルの投入を進める予定です。

## 段階利益（2023/3期 Q2実績）

SEGA Sammy

(単位：億円)



-4-

各段階利益の内訳となります。

営業外収益には、外貨建て資産の洗替に伴う為替差益等を計上しております。

営業外費用には、パラダイスセガサミーの1月～6月実績より、持分法投資損失を19億円ほど取り込んでおります。

### 【Q2実績における為替影響】

CS\*

➤ **売上高で約43億円、営業利益で約23億円の押し上げ影響（計画比）**

- 1USドル：計画レート114円 → AR133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の内の「その他」に計上

営業外収益

➤ **外貨建て資産・負債の洗替による為替差益を29億円計上**

- エンタテインメントコンテンツ：21億円
- 遊技機：5億円
- 全社/消去：3億円

\*CS=コンシューマ分野

-5-

為替変動による影響についての説明となります。

当第2四半期においては、ドル建ての売上が大きいコンシューマ分野において、売上高で約43億円、営業利益で約23億円の、為替による押し上げ効果がありました。

営業外収益についても、前の頁でも触れた通り、為替差益として29億円を計上し、その事業別の内訳はスライドにある通りです。

## 各種費用等

### ■ エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	148	666
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	190
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	35
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	75

### ■ 遊技機

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	35	143
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	33
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	21
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	40

各種費用となります。

エンタテインメントコンテンツ事業では、コンシューマ分野において新作タイトルの投入を進めたことに加えて、開発人員のリソース拡充、及び今後のタイトル開発に向けた基礎研究費等の増加に伴い、研究開発費、広告宣伝費等の費用が前年同期に比べて増加いたしました。

また、第3四半期以降についても、これらの費用は増加する見込みです。

遊技機事業については、当第2四半期は、研究開発費、広告宣伝費ともに引き続き低水準の推移となりました。

## 各種費用等

### ■リゾート

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

### ■その他/消去等

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0	0
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	12
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	9
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	5

リゾート事業及びその他等については、当第2四半期は前年同期並みの水準となりました。

# 連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			科目	【 負債・純資産の部 】		
	2022年3月期末	当第2四半期末	増減		2022年3月期末	当第2四半期末	増減
現金・預金	1,524	1,353	-171	支払手形・買掛金	244	255	+11
受取手形・売掛金・契約資産	389	335	-54	短期借入金	100	100	-
棚卸資産	675	902	+227	その他	525	455	-70
その他	289	325	+36	<b>流動負債 計</b>	<b>869</b>	<b>810</b>	<b>-59</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,877</b>	<b>2,915</b>	<b>+38</b>	社債	100	100	-
有形固定資産	603	604	+1	長期借入金	320	321	+1
無形固定資産	131	128	-3	その他	138	147	+9
投資有価証券	406	390	-16	<b>固定負債 計</b>	<b>558</b>	<b>568</b>	<b>+10</b>
その他	337	336	-1	<b>負債合計</b>	<b>1,428</b>	<b>1,379</b>	<b>-49</b>
<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>1,458</b>	<b>-19</b>	株主資本 計	2,944	2,948	+4
<b>資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,374</b>	<b>+20</b>	その他の包括利益累計額合計	-20	42	+62
				新株予約権	1	3	+2
				非支配株主持分	0	0	+0
				<b>純資産合計</b>	<b>2,926</b>	<b>2,995</b>	<b>+69</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,374</b>	<b>+20</b>

			主な増減要因	
	2022年3月期末	当第2四半期末	増減	
現金預金・現金同等物等	1,524	1,353	-171	(流動資産) 棚卸資産が増加した一方で、現預金が減少
有利子負債	520	521	+1	(負債) 賞与引当金や未払費用が減少
ネットキャッシュ	1,004	832	-172	(純資産) 配当金の支払いや自己株式を取得した一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したことにより株主資本が増加
自己資本比率	67.1%	68.4%	+1.3p	

バランスシートとなります。

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、自己株式の取得を実施したことによる影響です。

また、コンシューマ分野を中心にコンテンツ仕掛品が増加したことから、棚卸資産が増加しております。自己資本比率は前期末から1.3ポイント上昇し、68.4%となっております。

2023年3月期9月末のネットキャッシュは832億円となり、前期末より172億円減少いたしました。

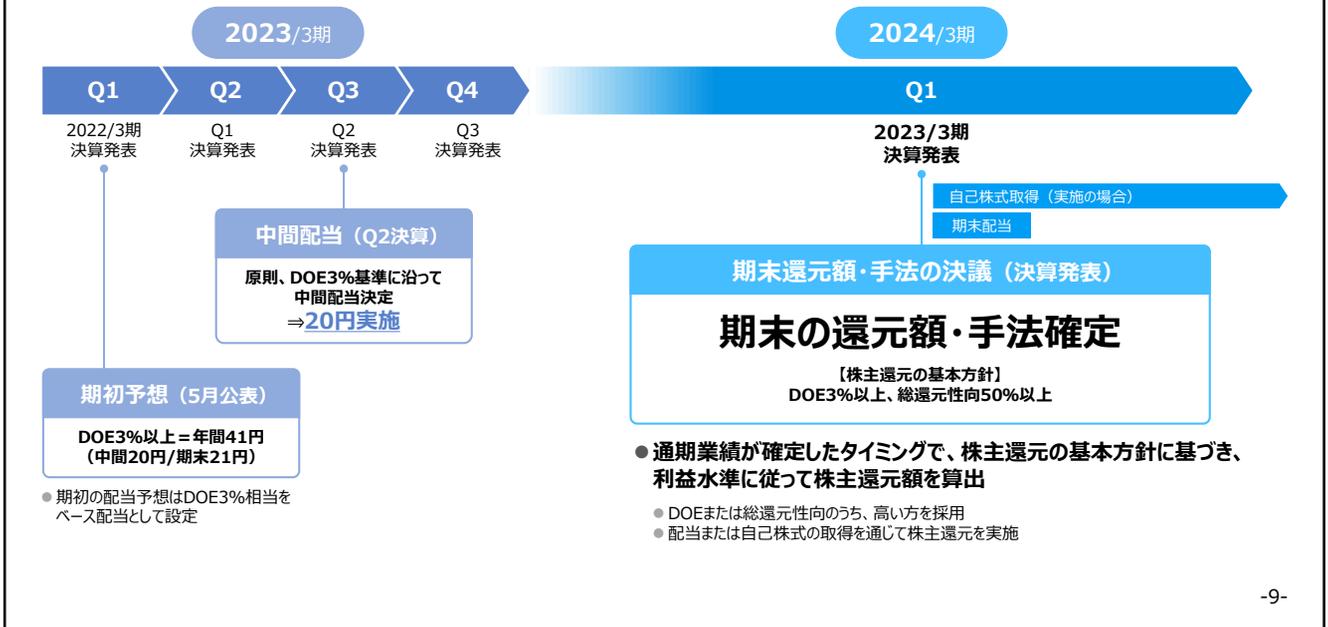
キャッシュフローについては、未監査ではありますが、ご参考までに見込みをお知らせいたします。

営業キャッシュフローはマイナス64億円

投資キャッシュフローはマイナス23億円

財務キャッシュフローはマイナス101億円となる見込みです。

# 株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



株主還元についてです。

株主還元の還元額及び手法を決定するプロセスについては、既に発表している通りですが、中間配当については、期初予想通り20円の実施とさせていただきます。

期末の還元額については、23/3期の通期業績が確定したタイミングで、株主還元の基本方針であるDOE3%、もしくは総還元性向50%のうちの高い方を採用して、決定してまいります。

02

## セグメント別の実績 / 見通し

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,074</b>	<b>2,359</b>	<b>1,166</b>	<b>2,770</b>
コンシューマ	712	1,583	750	1,920
AM機器	232	497	284	558
映像・玩具	115	256	129	287
その他/消去等	15	23	3	5
<b>営業利益</b>	<b>222</b>	<b>339</b>	<b>138</b>	<b>390</b>
コンシューマ	184	293	106	345
AM機器	23	25	9	33
映像・玩具	17	30	23	30
その他/消去等	-2	-9	0	-18
営業外収益	6	33	35	10
営業外費用	1	5	1	0
<b>経常利益</b>	<b>227</b>	<b>368</b>	<b>172</b>	<b>400</b>
経常利益率	21.1%	15.6%	14.8%	14.4%

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

## 2023/3期 Q2実績

### ➤ 概ね想定通りに推移

- フルゲームは想定をやや下回った一方、F2Pが好調に推移、為替による押し上げ影響もあり全体としては堅調に進捗（CS\*）
- UFOキャッチャー® シリーズの販売は好調に推移したものの、原材料高騰による影響が顕在化（AM\*）
- 映像・玩具分野が好調に推移
- 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

- 主力新作タイトルの販売を複数予定（CS）
- プライズカテゴリーへの需要は継続しているものの、原材料高騰による影響を引き続き注視（AM）

-11-

セグメント別の詳細を説明いたします。  
まずは、エンタテインメントコンテンツ事業についてです。

当第2四半期においてはコンシューマ分野のうち、フルゲームにおいては新作・リピートタイトルともに想定をやや下回って推移いたしました。フリートゥプレイが好調に推移したことや、為替変動による押し上げ影響もあり、コンシューマ分野全体としては概ね計画通りに推移いたしました。  
今後については、第3四半期以降に『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』や『ソニックフロンティア』等の、複数の新作タイトルの販売を予定している他、『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、主力F2Pタイトルが引き続き堅調に推移することを見込んでおります。

AM機器分野については、UFOキャッチャーの販売が好調に推移している一方で、円安や原材料価格の高騰の影響により利益が圧迫されております。  
今後につきましては、引き続きUFOキャッチャーの販売を進めるとともに、販売価格の見直しにより利益を確保してまいります。

また、映像・玩具分野においては、劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』を予定通り公開できたこと、玩具の定番製品の販売が順調である等、好調に推移いたしました。

		2023/3期 Q2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・レポートともに想定をやや下回る</li> <li>レポートは前年同期並みの水準で推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主力新作タイトルの投入増加</li> <li>『ソニックフロンティア』の販売拡大に取り組む</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』を中心に、既存主カタイトルが好調に推移</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>他社開発タイトルを販売</li> <li>為替差益を計上</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® シリーズの販売価格見直しと販売拡大</li> <li>原材料高騰の影響を引き続き注視</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』の配分収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信に伴うライセンス等の収入を予定</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>年末商戦に向けて『カードでさせかえ！ すみっぐらしPhone』等の新製品や定番製品の販売強化</li> </ul>

-12-

サブセグメントの説明となります。

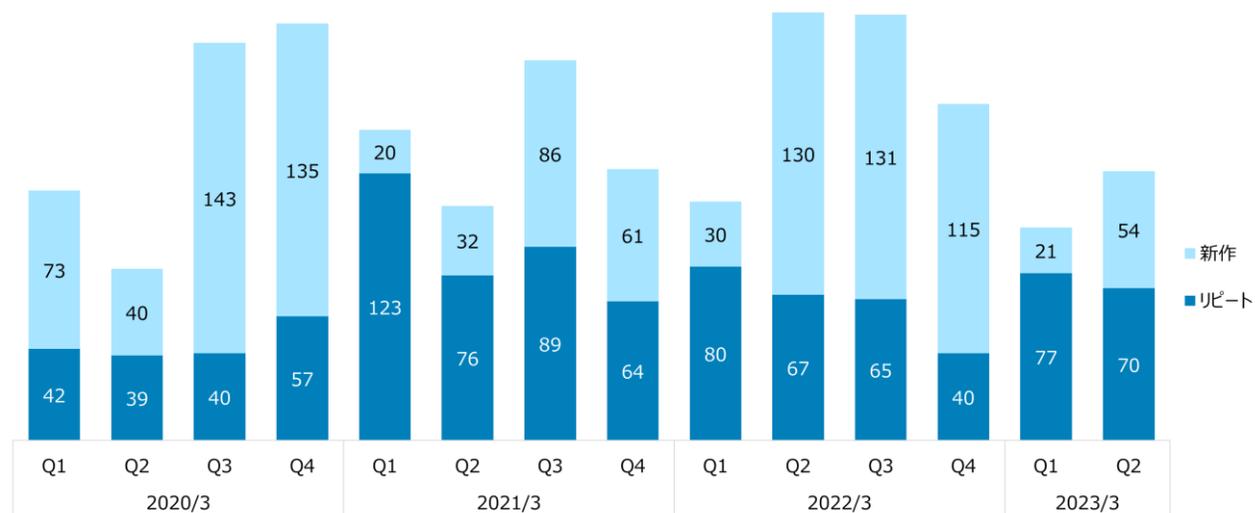
コンシューマ分野、AM機器分野については、先ほどの説明の通りです。

映像・玩具分野については、映像において、劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』の配分収入を当第2四半期に計上し、今後については引き続き映像制作や配信に伴うライセンス等の収入を予定しております。

玩具においては、年末商戦期である第3四半期を中心に、新製品・定番製品の販売強化を行ってまいります。

## コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



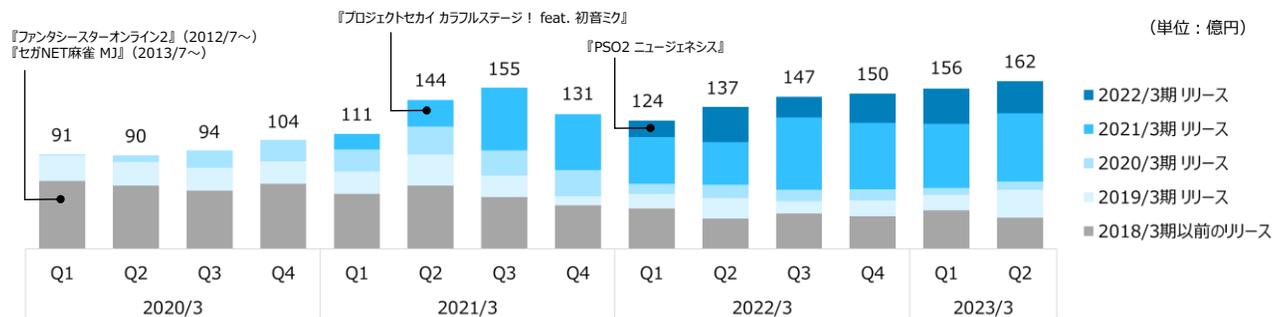
-13-

ご参考までに、フルゲームのクォーター毎の売上高推移です。

リピート売上については前年並みの水準となっております。

## コンシューマ分野/F2P 売上高推移

SEGA Sammy



### 【売上高上位3タイトル (2022年7月~9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/© CP/© CFM 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>『セガNET麻雀 MJ』 ©SEGA 配信開始時期: 2013/7</p>
------	--	------	---	------	--

-14-

フリートププレイの売上高推移となります。

『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』を中心に好調に推移いたしました。

## (参考) コンシューマ分野 売上高推移

(億円)	2022/3期				2023/3期		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	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>750</b>	<b>1,920</b>
国内	130	309	503	666	157	338	661
海外	167	403	694	920	192	411	1,261
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	54.8%	65.7%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	1	-2
<b>フルゲーム</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>99</b>	<b>223</b>	<b>984</b>
<b>新作</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>622</b>
日本	2	24	54	57	5	17	51
アジア	1	9	20	30	5	11	49
欧米	27	127	217	319	10	46	523
<b>リポート</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>77</b>	<b>147</b>	<b>362</b>
日本	8	20	28	34	8	17	33
アジア	7	14	18	23	8	15	45
欧米	64	113	166	195	61	115	283
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	74.5%	79.4%
<b>F2P</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>568</b>
日本	109	232	366	501	130	271	506
アジア	0	0	3	5	5	5	5
欧米	14	29	39	52	20	41	57
<b>その他</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>92</b>	<b>209</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。

ご参考までに、コンシューマ分野における売上高の詳細となります。

## (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

	2022/3期				2023/3期		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	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	7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	7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	7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>1,014</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>148</b>	<b>1,395</b>
日本	5	41	78	85	9	25	104
アジア	5	25	50	76	11	26	157
欧米	96	284	535	716	23	96	1,133
<b>リピート</b>	<b>552</b>	<b>1,054</b>	<b>1,534</b>	<b>1,843</b>	<b>470</b>	<b>865</b>	<b>2,030</b>
日本	29	66	95	114	26	76	124
アジア	34	68	88	117	41	75	211
欧米	489	920	1,350	1,613	403	712	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期				2023/3期	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計
SONICシリーズ	100	290	490	580	146	263
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42	95
ペルソナシリーズ	40	70	100	130	27	50
龍が如くシリーズ	70	180	250	290	47	96

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

ご参考までに、コンシューマ分野における販売本数の詳細となります。

# (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



		~2023/3 Q2	2023/3 Q3以降 (予定)		
コンシューマ	フルゲーム	十三機兵防衛圏 (Nintendo Switch™向け)	ソウルハッカーズ2	ソニックフロンティア	ベルソナ5 ザ・ロイヤル (リマスター版)
		ソニックオリジンズ	Two Point Campus	龍が如く 維新! 極	ベルソナ4 ザ・ゴールデン (リマスター版)
	新作	初音ミク Project DIVA MEGA39's+ (PC向け)	JUDGE EYES : 死神の遺言 Remastered (PC向け)	Endless Dungeon	ベルソナ3 ポータブル (リマスター版)
	リビート	LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶 (PC向け)		Company of Heroes 3	
		ソニック シリーズ / ベルソナ シリーズ / Total War シリーズ / Football Manager シリーズ / 龍が如く シリーズ, etc.			
F2P	2018/3期以前~	ファンタシースターオンライン2 / ぷよぷよ!!クエスト / チェインクロニクル			
	2019/3期~	D×2 真・女神転生 リベレーション / プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド			
	2020/3期~	北斗の拳 LEGENDS ReVIVE			
	2021/3期~	Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories / プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク			
	2022/3期~	PSO2 ニュージェネシス / シン・クロニクル			
	2023/3期~				

※2023/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

エンタテインメントコンテンツ事業における各タイトルの販売スケジュールとなります。

# (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

~2023/3 Q2

2023/3 Q3以降 (予定)

A  
M  
機  
器

<主な稼働中のタイトル>

StarHorse4 / 英傑大戦 / maimai でらっくす / CHUNITHM / オンゲキ / MJ ARCADE  
頭文字D THE ARCADE / 艦これアーケード / Fate Grand Order Arcade / lalamee

<主な定番販売タイトル>

UFOキャッチャー® シリーズ / フライズ景品

ROMAPI

Bépiu. (ヘビウ)

ホリアテール

映  
像  
・  
玩  
具

劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』

映画『それいけ!アンパンマン トロリンとバケ〜るカーニバル』

メダルでバトル!! 恐竜図鑑パソコンΩ

カメラもIN! マウスできせかえ!  
すみっコぐらしパソコン プレミアムプラス デコ

カードできせかえ! すみっコぐらしPhone

※2023/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	233	758	275	860
パチスロ	120	306	137	327
パチンコ	71	371	95	445
その他/消去等	42	81	43	88
営業利益	-17	93	13	115
営業外収益	4	10	7	5
営業外費用	0	1	0	0
経常利益	-13	102	20	120
経常利益率	-	13.5%	7.3%	14.0%

パチスロ				
タイトル数	4タイトル	10タイトル	4タイトル	9タイトル
販売台数(台)	31,184	77,870	34,712	84,000
パチンコ				
タイトル数	3タイトル	5タイトル	1タイトル	6タイトル
販売台数(台)	23,118	97,027	23,960	114,000
うち本体販売	4,884	56,728	10,118	46,900
うち盤面販売	18,234	40,299	13,842	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・スベック替え等は含まない)

## 2023/3期 Q2実績

### 概ね順調に推移

- 販売タイトルは全て計画を上回って推移
- 特にパチスロ機(6.5号機)が好調
- 主な販売タイトル：
  - 『パチスロ甲鉄城のカバネリ』
  - 『パチスロベルソナ5』等

### 今後の見通し

#### Q3以降、主力タイトルの投入を本格化

- パチスロ機：『パチスロハードボイルド』等、6.5号機の投入を進める
- パチンコ機：『P七つの大罪2』を始め、複数タイトルを投入

#### 部材調達については引き続き注視が必要

-19-

次に、遊技機事業です。

当第2四半期においては、販売したタイトルについては全て計画以上の販売台数となりました。費用面でも、広告宣伝費や開発費が想定を下回って推移したことから、概ね順調な進捗となりました。

7月に発売した当グループ初の6.5号機である『パチスロ甲鉄城のカバネリ』については稼働面で非常に好調な推移を示しており、10月以降も追加販売を実施する等、6.5号機については今後に期待が持てる滑り出しとなっております。

第3四半期以降、主力タイトルの投入も含めて新作の投入を進める予定です。パチスロ機につきましては、引き続き稼働が好調である6.5号機の投入を進めてまいります。パチンコ機につきましても、複数タイトルを投入してまいります。

詳細は後ほど里見よりご説明いたしますが、部材調達及び型式適合状況につきましては引き続き注視が必要であり、適宜対応を進めてまいります。

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール



(Q2以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数	(Q3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	14,404台	パチスロ	パチスロハードボイルド	10月
	パチスロベルソナ5	9月	9,639台		パチスロRYUKYU BEAT-30	10月
	パチスロこの素晴らしい世界に祝福を!	4月	3,333台		パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	10月以降
	ぱちすろ けものフレンズ	5月	2,485台		パチスロ幼女戦記	12月
パチンコ	P頭文字D	5月	10,700台	パチンコ	P七つの大罪2	11月
	Pモンスターハンターダブルクロス 連続狩猟ver.	8月	5,023台		P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスペック~	12月

※2023/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

遊技機事業における販売スケジュールとなります。

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	38	86	56	115
営業利益	-18	-25	-4	-12
営業外収益	0	0	0	0
営業外費用	21	41	19	18
経常利益	-39	-67	-23	-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)	327	760	491	868
宿泊3施設	124	308	206	363
ゴルフ2施設	43	94	49	98
その他施設	160	358	236	407

## 2023/3期 Q2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**
  - ・ CRM強化等の独自の施策に取り組む
- **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、日本人VIPのドロップ額についてはコロナ前の水準近くまでに回復

※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か月遅れて計上

最後に、リゾート事業です。

国内のフェニックスリゾートについては、行政による緊急事態宣言等の発出が無く、加えて政府及び独自の観光需要喚起策も寄与したことから、個人客を中心に需要の高さが見られました。

韓国の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か月遅れでの計上となるため、当第2四半期は、パラダイスセガサミーの1月～6月の業績となります。

引き続き渡航制限の影響が継続しており、カジノ来場者数は低調に推移したものの、6月以降韓国への渡航制限が一部緩和されたことから、日本人VIP客数に回復の兆しがみられました。

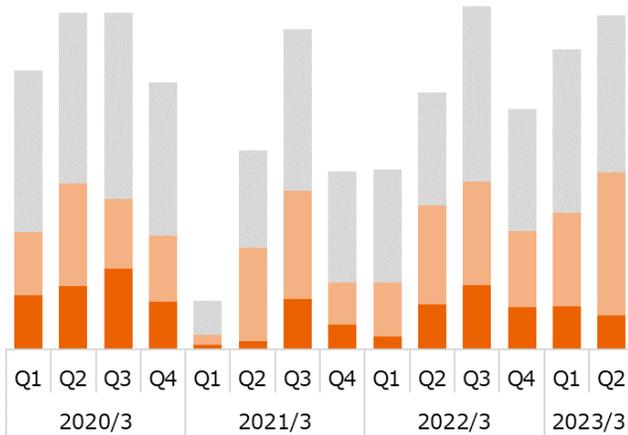
また韓国国内需要を強く取り込むことが出来ており、メインホテルの平均稼働率は70%近くとなっていることに加え、ADRについても引き続き高水準を堅持できています。

詳細は次ページよりご説明いたしますが、今後、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です。

## (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、Q2累計の売上・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

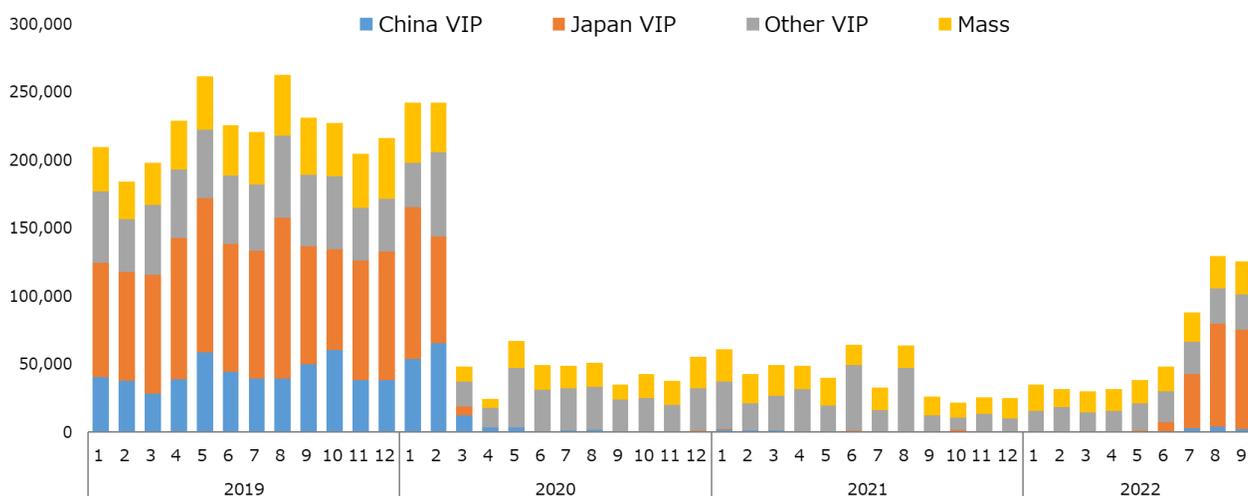
フェニックスリゾートの施設利用者別売上です。

先程申し上げた通り、足元では特に個人客を中心に回復しており、当第2四半期累計での売上・施設利用者数はコロナ前を上回って推移いたしました。  
今後、団体客についても回復することを見込んでおります。

## (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 = チップ購入額

-23-

パラダイスシティにおけるドロップ額の推移です。

こちら先程申し上げた通り、6月以降渡航制限が緩和され、日本人VIPのドロップ額については8月から9月にかけて急速に回復しております。

私からの説明は以上になります。  
ご清聴ありがとうございました。

## 02

## 今後の取り組みについて

**スピーカー：代表取締役社長 グループCEO 里見 治紀**

業績面では、円安の進展による業績押し上げ効果はありましたが、コンシューマゲームの新作及びリピート販売が期待通りの水準に届かなかったことから、概ね、期初想定通りの進捗となりました。

今後、第3四半期より大型タイトルの発売を控えていますので、下期が勝負になると考えております。

エンタテインメントコンテンツ事業  
コンシューマ分野

## ▶ メディアミックス戦略を軸にタイトル販売拡大



『ソニックフロンティア』

マルチプラットフォーム対応  
2022年11月

©SEGA



Netflixで新アニメシリーズ  
「SONIC PRIME」をグローバルローンチ

2022年12月15日

-26-

ソニックについては、大型の3Dソニックの新作タイトルとしては久しぶりとなる『ソニックフロンティア』の発売を11月8日に予定しております。

映画での成功をはじめとするソニックIPのグローバルレベルでの急成長を受けて、ソニックIPを取り巻く環境はこの数年間で大きく様変わりし、ファンも大幅に増え、ビジネス規模も拡大してきていると実感しています。

こうした状況を踏まえて、『ソニックフロンティア』が、このような新しいファンの皆さまにも受け入れてもらえるように、戦略的にマーケティング費用を期初計画よりも増額し、まさにグローバルレベルで様々なプロモーション施策を計画しております。

また、発売日に多く売れるというよりは、幅広い客層に対してホリデーシーズンから長期的に売れるタイトルですので、グローバルレベルでのプロモーションは11月以降から一層強化していく予定です。

さらに、Netflix社独占配信のソニックの新作アニメ「ソニックプライム」のシーズン1が12月15日からスタートする予定で、ゲーム販売との相乗効果も期待しております。

▶ 今期より過去の名作のリマスターを本格リリース

● リマスター版



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』

マルチプラットフォーム対応  
2022年10月



『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』

マルチプラットフォーム対応  
2023年1月



『ペルソナ3 ポータブル』

マルチプラットフォーム対応  
2023年1月

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

-27-

ペルソナIPについては、先般発表をした通り、リマスター化プロジェクトが始動しております。

その第1弾として『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）を10月に発売し、これまではPlayStation®4中心に展開していましたが、今作より、マルチプラットフォーム、マルチ言語で世界同時発売をしております。

レビューサイトのメタクリティックでは、全てのプラットフォームにおいて90点超のスコアを記録しており、特にPCプラットフォームについては、史上最高の97点を記録するなど、非常に高い評価をいただいております。

こうした点を踏まえると幅広いゲームユーザーの皆様からのご関心をいただけることを期待しておりますし、既に発表済みの『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』（リマスター版）、『ペルソナ3 ポータブル』（リマスター版）の発売も来年1月に予定しております。

## ▶ 過去タイトルも活用しグローバルIPとして育成

2023/3期

2024/3期以降

- リマスター版



『JUDGE EYES : 死神の遺言 Remastered』  
PC向け、2022年9月



『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』  
PC向け、2022年9月

© SEGA

- リメイク版



『龍が如く 維新! 極』  
マルチプラットフォーム対応  
2023年2月

- スピンオフ作品



『龍が如く7 外伝 名を消した男』  
マルチプラットフォーム対応  
2023年

- 完全新作



『龍が如く8』  
マルチプラットフォーム対応  
2024年

-28-

龍が如くIPについては、好評をいただいているジャッジアイズシリーズのリマスター版をPC向けに9月に発売し、また、来年2月には『龍が如く 維新! 極』のリメイク版をマルチプラットフォーム対応で発売予定です。実は、このタイトルはこれまで欧米市場向けには発売をしていませんでしたので、特に、欧米では新作に近いタイトルとして受け入れてもらえるものと期待しております。

また、来年中には『龍が如く7』のスピンオフ作品として、『龍が如く7 外伝 名を消した男』を発売予定です。『龍が如く7』では語られていなかった桐生一馬のストーリーを中心に据えたアクションアドベンチャーゲームで、こちらも期待しております。

また、2024年には待望のナンバリングタイトルである『龍が如く8』の発売を予定しております。

▶ 海外スタジオによる主カタイトル投入



『Total War: WARHAMMER III』\*

大型アップデート実施により再活性化  
\*本編販売 2022年2月

© Games Workshop Limited 2021.  
Published by SEGA.



『Football Manager 2023』

PC向け、サブスクリプションサービス対応  
2022年11月

© Sports Interactive Limited 2022.  
Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『Company of Heroes 3』

PC向け  
2023年2月

©SEGA. Developed by Relic Entertainment

『Total War: WARHAMMER III』については、メタクリティックのスコアも高く、2月の発売直後は好調に推移していたのですが、その後は、期待値を下回る販売状況で推移をしていました。

8月に実施した大型アップデートで頂いていた指摘点も含めて対応し、再び高い評価を回復することが出来ました。

また、相乗効果として過去の関連DLCの販売も好調に推移しており、今後のリピートの積み上げにも貢献すると期待しております。

Football Managerについては、11月からワールドカップが開催され、サッカーが世界的に盛り上がって行くと思いますので、その好影響も含めて期待しております。

また、非常に熱心なファンが多いCompany of Heroes IPの最新作として、『Company of Heroes 3』を来年2月に発売予定です。

▶ 主力F2Pタイトルの国内・海外の運営強化



『プロジェクトセカイ カラフルステージ！  
feat. 初音ミク』

運営開始：2020年9月～

© SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC.  
www.piapro.net piapro All rights reserved.



『PSO2 ニュージェネシス』

運営開始：2021年6月～  
グローバル版のPlayStation®4対応を  
2022年8月31日に開始

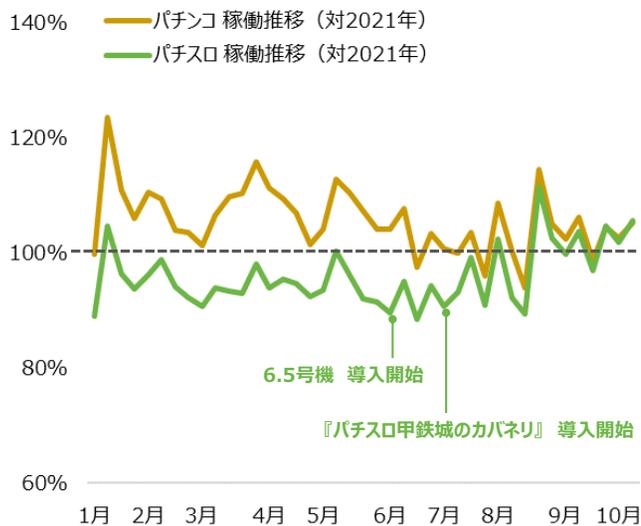
©SEGA

F2Pについては、『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が2周年を迎え、過去最高のアクティブユーザー数を記録しております。  
日々アクティブユーザー数が増加し、グローバル展開も含めて順調に推移をしております。

『PSO2 ニュージェネシス』については、8月31日にPlayStation®4のグローバル版をローンチし、好評を博しております。  
アクティブユーザー数も増えてきており、引き続き安定的な収益の創出を期待しております。

最後に、バンダイナムコエンターテインメント社がパブリッシング、セガが開発を行っている『ONE PIECE バウンティラッシュ』については、今夏の映画の大ヒットを受けて、過去最高のアクティブユーザー数を記録しました。  
これから映画の海外公開も控えているため、引き続き、収益への貢献を期待しております。

# 遊技機事業



**・パチンコ**

パチスロ6.5号機導入後も、安定した稼働水準にて推移

**・パチスロ**

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』等の導入開始後、稼働水準は上昇

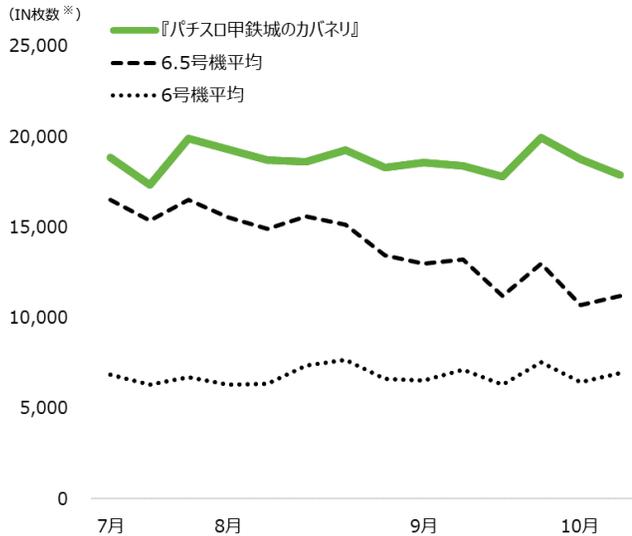
※ダイコク電機株DK-SISデータ（4円パチンコ、20円スロットのデータ）を元に自社推計

次に、遊技機事業についてです。

パチンコの稼働については引き続き好調を維持しており、またパチスロについても規制見直しの効果が顕在化し、グラフの通り2021年比で稼働が上昇してきております。

そして、重要な点としてはパチンコからパチスロへとユーザーが流れているのではなく、パチンコの稼働が維持されたままパチスロの稼働が上昇しているため、ホールの収益回復にも繋がっております。

## 当グループ6.5号機



### ➤『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 稼働は高水準で推移
- 部材調達の制約があるものの、Q3以降に追加販売を実施

※ダイコク電機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  
※IN枚数 = 1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均。稼働を表す指標として用いられる。

-33-

当グループの6.5号機『パチスロ甲鉄城のカバネリ』を紹介します。

中央の破線は6.5号機の平均稼働を示しており、一番下の点線が示している6号機全体の平均稼働と比較してもジャンプアップしております。

その6.5号機の中でも、最上段『パチスロ甲鉄城のカバネリ』はトップレベルの稼働水準を推移しており、導入後から稼働が低下していないことがお分かりいただけるかと思います。

既に追加販売を行っておりますが、更なるご要望もいただいているため、順次対応していきたいと考えております。

■ 23/3期Q3以降 販売タイトル（予定）



『パチスロハードボイルド』

©Sammy



『パチスロ少女戦記』

©カルロ・ゼン・KADOKAWA刊／少女戦記製作委員会  
©Sammy

- 引き続き、6.5号機の投入を積極的に進める
- スマートパチスロ機を含め、その他タイトルについても準備中

-34-

今後の6.5号機のラインナップについては、『パチスロハードボイルド』は既に発売済みであり、12月には『パチスロ少女戦記』の発売を予定しております。

11月よりスマートパチスロの導入が開始される予定で、当グループにつきましても鋭意開発、そして申請を進めております。

スマートパチスロの発表当初は導入に対して慎重なホールも見受けられましたが、ユーザーアンケート等でも是非打ってみたいというお声をいただくようになり、足元ではホールおよびユーザーからの期待値が非常に高まってきております。

一方で、部材調達難により、ユニットメーカーによるスマート機専用ユニットの供給不足が続いており、ホールからは希望するユニット数を導入できなさそう、というお声をいただいております。ホールにおけるユニットの設置が進まない、我々遊技機メーカーのスマート機も普及しないため、何とかユニットメーカーにも部材調達面で頑張ってもらいたいと考えております。

**➤ 市場環境**

- パチスロ：6.5号機については販売・稼働面ともに好調
- パチンコ：複数の人気タイトルが牽引する形で、根強い稼働を維持

**➤ 懸念事項**

- 部材調達：供給不足により、需要に迅速に対応することが困難
- 型式適合：市場全体の適合率が低水準で推移

総括として、まずパチスロ機については6.5号機が好調ですので、当グループからもしっかりと新機種を投入していきたいと考えております。

また、今後導入予定のスマートパチスロも市場活性化に貢献してくると期待しております。

パチンコ機については、複数のヒット機種が出てきておりますので、当グループからもキラータイトルを投入し、稼働シェアをしっかりと取りに行きたいと考えております。

一方で、部材調達については、業界全体で調達難が続いております。

また、報道等をご覧になり、ご心配されている方もいらっしゃると思いますが、一部逼迫部材を取り扱う外部工場が被災したものの、本来11月に納品予定であった『パチスロ幼女戦記』の納品が12月に延期となったのみで、その他の影響につきましては軽微でした。

型式適合については、市場全体の適合率は低水準で推移しており、当グループにおきましても今期計画タイトルで適合が取れていないものもありますが、全く取れていないというわけではなく、引き続き鋭意開発を進め、しっかりと適合を取っていければと思います。

市場の環境は非常に明るくなってきております。

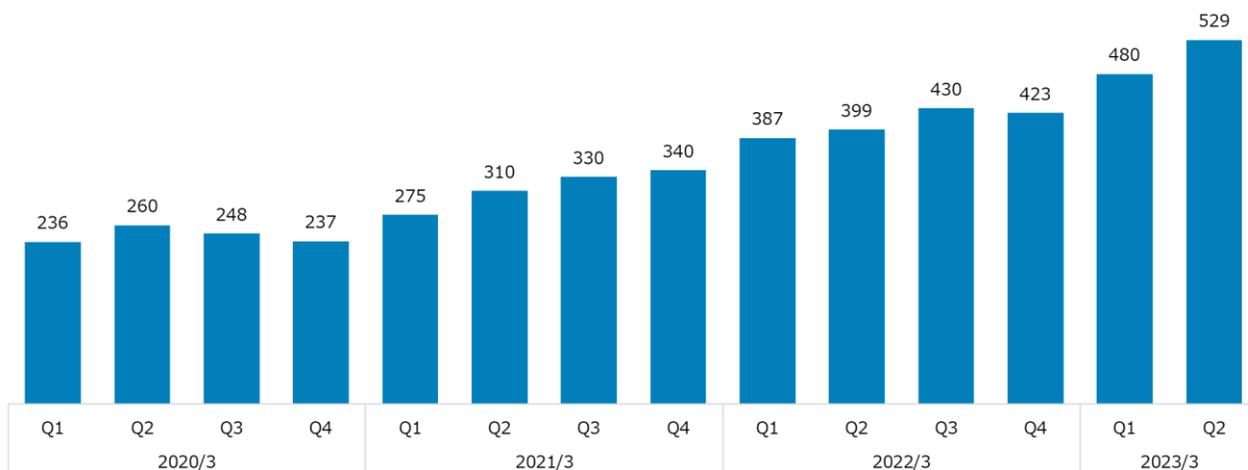
必要な部材が揃い、そして適合さえ取れば、ある程度の販売台数が期待できる市場環境となっておりますので、引き続きできる限りの努力をし、いただいている需要に応えていきたいと考えております。

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）

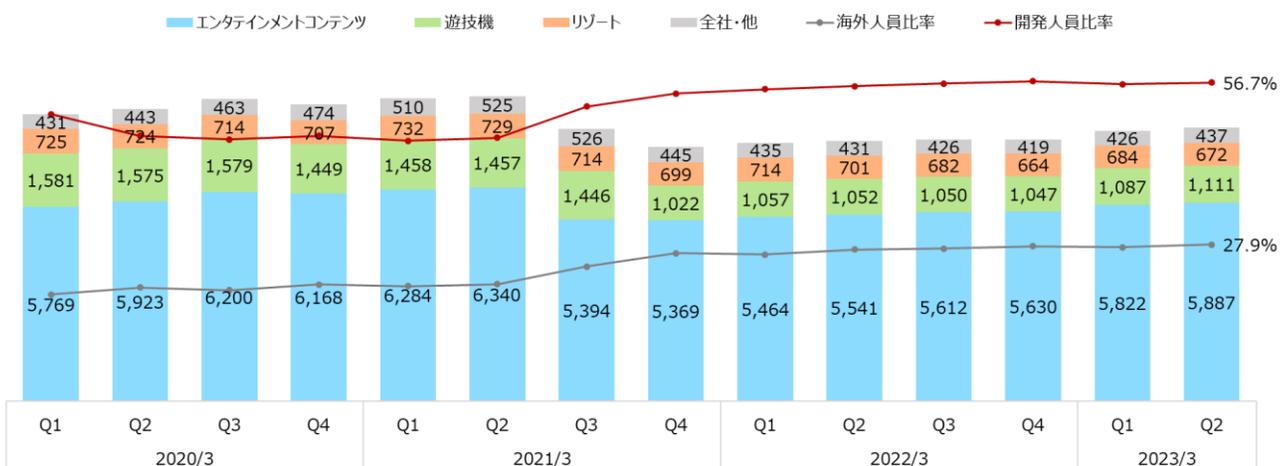
(単位：億円)



※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）

(億円)	2022/3		2023/3
	Q2累計	通期実績	Q2累計
売上高	742	1,615	908
カジノ	441	866	411
ホテル	283	677	430
その他	17	70	66
売上原価	849	1,782	951
カジノ	310	637	327
ホテル	391	819	431
その他	147	324	191
売上総利益	-107	-167	-42
販売費及び一般管理費	128	254	115
営業利益	-236	-422	-157
EBITDA	50	149	124
純利益	-453	-879	-386
カジノ来場者数（千人）	59	99	48
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）	-21	-41	-19

### 2023/3期 Q2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 同期比：47.5%
- 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、日本人VIPのドロップ額についてはコロナ前の水準近くまでに回復
- ※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

### 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>	
<b>計2,500億円</b>		



<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。