

2023年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2023/2/9

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：常務執行役員 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いただき有難うございます。
2023年3月期の第3四半期実績、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3四半期実績
/ 今後の見通し

決算ハイライト

(億円)	2022/3期		2023/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	2,367	3,209	2,719	3,750	3,815
エンタテインメントコンテンツ	1,778	2,359	2,104	2,770	2,800
遊技機	518	758	521	860	890
リゾート	66	86	87	115	115
その他/消去等	5	6	7	5	10
営業利益	326	320	382	400	450
エンタテインメントコンテンツ	353	339	396	390	395
遊技機	53	93	69	115	170
リゾート	-19	-25	-7	-12	-12
その他/消去等	-61	-87	-76	-93	-103
営業外収益	36	59	43	20	40
営業外費用	29	46	24	20	30
経常利益	333	333	401	400	460
エンタテインメントコンテンツ	368	368	415	400	410
遊技機	60	102	73	120	175
リゾート	-46	-67	-28	-30	-30
その他/消去等	-49	-70	-59	-90	-95
経常利益率	14.1%	10.4%	14.7%	10.7%	12.1%
特別利益	27	52	0	-	0
特別損失	5	6	3	-	5
税金等調整前当期純利益	355	379	397	400	455
親会社株主に帰属する当期純利益	294	370	328	280	315
ROE	-	12.7%	-	-	-
1株当たり配当 (円)	20	40	20	41	41

2023/3期 Q3実績

▶ 前年同期比で増収増益、順調に推移

- 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パチスロ6.5号機の販売好調（遊技機）
- 国内、海外ともに回復傾向（リゾート）

今後の見通し

▶ 通期業績予想を上方修正

- 通期計画の税率は簡便的に30%にて試算

当第3四半期連結累計期間につきましては、前年同期比で増収・増益となり、順調な推移となりました。

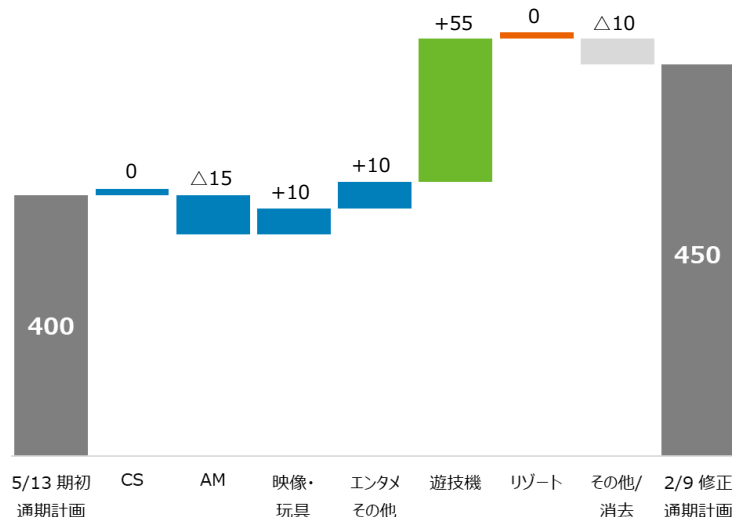
エンタテインメントコンテンツ事業においては、第3四半期発売の主力新作タイトルの販売が概ね好調に推移し、遊技機事業においてはパチスロ6.5号機の販売が好調に推移いたしました。また、リゾート事業においても国内・海外ともに回復が進んでおり、全体としては概ね好調に推移いたしました。

今後の見通しにつきましては、昨年5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 期初計画からの増減】

(単位：億円)



*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

➤ エンタテインメントコンテンツ事業

- ・ 期末に棚卸資産の資産性再評価の費用を見込む (CS)
- ・ 原材料高騰の影響継続 (AM)
- ・ 映像配信収入等が好調に推移 (映像・玩具)

➤ 遊技機事業

- ・ パチスロ機が好調に推移

業績予想修正の詳細についてご説明いたします。

遊技機事業が好調に推移していることから、売上高・各段階利益が期初計画を上回る見込みとなりました。

営業利益の期初計画からの増減ですが、エンタテインメントコンテンツ事業については、コンシューマ分野において当第3四半期までにフルゲームの一部新作やリピートタイトルの販売が想定を下回ったことに加え、期末に棚卸資産の再評価に伴う費用計上を見込んでおります。

一方、主力の新作フルゲームタイトルやフリートゥプレイタイトルが好調に推移するほか、為替による押し上げ効果により、期初計画並みの水準となる見込みです。

AM機器分野においてはプライズカテゴリーの販売は好調であり、当第3四半期からはUFOキャッチャーにて原材料高騰を受けた製品販売価格への転嫁を進めておりますが、通期では期初計画に対して減益となる見込みです。

映像・玩具分野においては映像配信収入等が好調に推移しており、期初計画に対して増益となる見込みです。

遊技機事業については、相対的に利益率の高いパチスロ機を中心に販売が好調に推移しております。加えて、固定費についても当初想定より低水準で推移していることから、期初計画に対して増益となる見込みです。

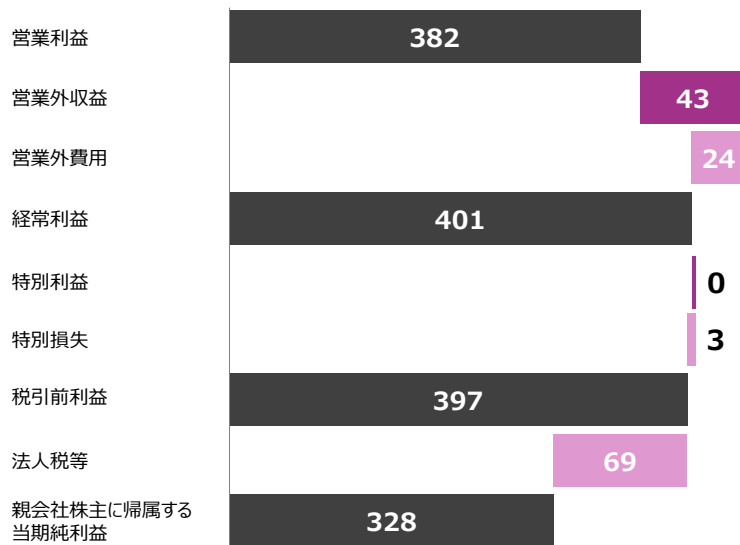
その他/消去については、期初計画から10億円ほど費用が増加する見込みです。

これは、社会経済活動の正常化に伴う諸経費の反動増に加えて、グループ全体で人財投資を加速していること等が主因です。

段階利益（2023/3期 Q3実績）



(単位：億円)



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	43
投資事業組合利益	16
為替差益	15
受取配当金	5
営業外費用	24
持分法による投資損失	11
投資事業組合損失	5
特別利益	0
特別損失	3
法人税等	69

-5-

各段階利益の内訳となります。

営業外収益には、投資事業組合利益や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等を含む、持分法投資損失11億円を計上しております。

為替変動による影響について

【Q3実績における為替影響】

(単位：億円)

▶ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高113億円、営業利益56億円の押し上げ効果

		Q1	Q2累計	Q3累計
CS	売上高	+15	+43	+113
	営業利益	+8	+23	+68
AM	売上高	-	-	-
	営業利益	-1	-4	-12

- 1USDドル：期初計画レート114円 → AR135円（主に売上上昇の影響）
- 1ポンド：期初計画レート157円 → AR163円（主にコスト上昇の影響）
- 1ユーロ：期初計画レート130円 → AR140円（主に売上上昇の影響）

▶ 営業外収益に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益15億円を計上

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

-6-

為替変動による影響についての説明となります。

当第3四半期においては、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113億円、営業利益で約68億円の、為替による押し上げ効果がありました。

AM機器分野では円安に起因した原材料高騰の影響が拡大しております。

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15億円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)	2021/3期				2022/3期				2023/3期			2023/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	期初 通期計画	2/9修正 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	148	164	666	636
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	63	190	190
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	9	35	37
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	17	75	56

■遊技機

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期			2023/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	期初 通期計画	2/9修正 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	35	37	143	132
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	3	33	17
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	7	21	27
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	10	40	40

-7-

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主力新作タイトルの投入を進めたことから、当第3四半期において研究開発費、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。なお、研究開発費については当第4四半期において大型タイトルの投入を予定しているため、引き続き前年同期比で増加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、期初計画よりは減少する見込みです。

遊技機事業については、当第3四半期においては研究開発費、広告宣伝費ともに引き続き低水準の推移となりました。当第4四半期においては4月発売予定の『スマスロ北斗の拳』について、プロモーション費用が先行して発生する見込みです。

各種費用等

■リゾート

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期			2023/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	期初 通期計画	2/9修正 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	0	0	0
広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	4	3
減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	8	6
設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	4	13	12

■その他/消去等

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期			2023/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	期初 通期計画	2/9修正 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	1	0	0
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	2	12	15
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	3	9	10
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	2	5	4

リゾート事業及びその他等の費用となります。

連結貸借対照表 要約



【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2022年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2022年3月期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	1,524	1,476	-48	支払手形・買掛金	244	326	+82
受取手形・売掛金・契約資産	389	519	+130	短期借入金	100	-	-100
棚卸資産	675	967	+292	その他	525	557	+32
その他	289	297	+8	流動負債 計	869	883	+14
流動資産 計	2,877	3,259	+382	社債	100	100	-
有形固定資産	603	608	+5	長期借入金	320	420	+100
無形固定資産	131	125	-6	その他	138	150	+12
投資有価証券	406	388	-18	固定負債 計	558	670	+112
その他	337	314	-23	負債合計	1,428	1,554	+126
固定資産 計	1,477	1,435	-42	株主資本 計	2,944	3,136	+192
資産合計	4,354	4,694	+340	その他の包括利益累計額合計	-20	-1	+19
				新株予約権	1	3	+2
				非支配株主持分	0	0	+0
				純資産合計	2,926	3,140	+214
				負債及び純資産合計	4,354	4,694	+340

	2022年3月期末	当第3四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,524	1,476	-48
有利子負債	520	520	-
ネットキャッシュ	1,004	956	-48
自己資本比率	67.1%	66.8%	-0.3p

主な増減要因

(流動資産)	現預金が減少した一方で、売上債権や棚卸資産が増加
(負債)	仕入債務が増加
(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

バランスシートとなります。

流動資産については、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、また遊技機事業において今後販売予定の主カタイトルが控えていることから、棚卸資産が増加しております。また、当第3四半期において主カタイトルの販売を行ったことから、売上債権についても増加しております。

自己資本比率は前期末から0.3ポイント減少し、66.8%となっております。

2023年3月期12月末のネットキャッシュは956億円となり、前期末より48億円減少いたしました。

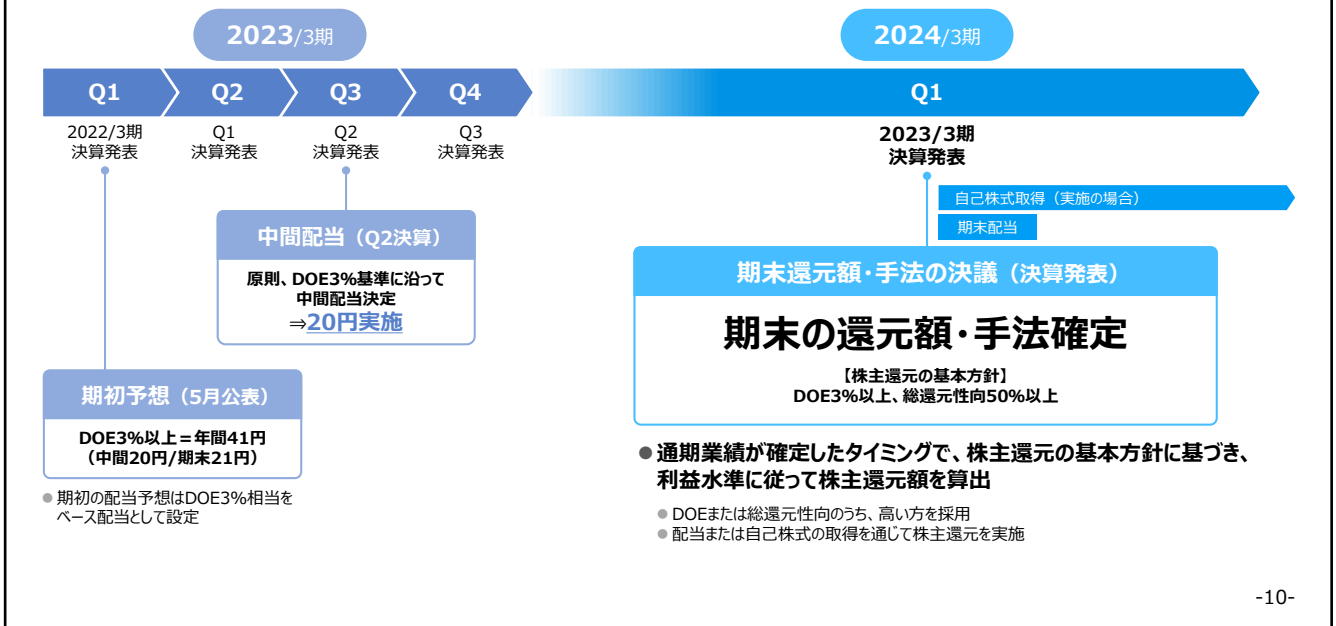
キャッシュフローについては、未監査ではありますが、ご参考までにお知らせいたします。

営業キャッシュフローはプラス127億円

投資キャッシュフローはマイナス32億円

財務キャッシュフローはマイナス149億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。

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		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	1,778	2,359	2,104	2,770	2,800
コンシューマ	1,196	1,583	1,425	1,920	1,880
AM機器	360	497	456	558	635
映像・玩具	204	256	217	287	280
その他/消去等	18	23	6	5	5
営業利益	353	339	396	390	395
コンシューマ	294	293	333	345	345
AM機器	30	25	21	33	18
映像・玩具	38	30	42	30	40
その他/消去等	-9	-9	0	-18	-8
営業外収益	18	33	22	10	20
営業外費用	3	5	2	0	5
経常利益	368	368	415	400	410
経常利益率	20.7%	15.6%	19.7%	14.4%	14.6%

*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

2023/3期 Q3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は好調に推移、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® シリーズの販売が好調に推移、原材料高騰の影響は継続（AM*）
- 映像・玩具分野が好調に推移
- 営業外収益を計上（外貨建て債権・債務の洗替等による為替差益、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を中心に展開（AM）
- 期末に棚卸資産の資産性再評価の費用を見込む（CS、AM）

-12-

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3四半期は、コンシューマ分野では想定をやや下回ったフルゲームの中で、『ソニックフロンティア』を中心とする新作が好調に推移しました。

当第4四半期以降には『Company of Heroes 3』、『龍が如く 維新！ 極』や「ペルソナ」シリーズのリマスター版等、複数の新作タイトルの販売を予定しております。

また、フリートゥプレイでは、『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ Feat. 初音ミク』や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』を中心に、主力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。

当第3四半期までのコンシューマ分野の進捗は堅調な推移となっておりますが、期末には棚卸資産の資産性再評価に伴う費用等の発生を見込んでいることから、期初想定通りの着地となる見込みです。

AM機器分野においては、根強い需要が続くプライズカテゴリーの販売を進め、期初に想定していた売上高を大幅に上回る見込みですが、原材料の価格高騰を受けていることや、期末に棚卸資産の資産性再評価に伴う費用の発生を見込んでいることから、利益水準は期初想定を下回る見込みです。

		2023/3期 Q3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"> 新作『ソニックフロンティア』と『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）が好調 リピー率は軟調に推移 	<ul style="list-style-type: none"> 主力IP作品を複数投入 一部タイトルの資産性再評価を見込む
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 『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 	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルの運営強化 新作の開始時期は見直し
	その他	<ul style="list-style-type: none"> ライセンス収入等を計上 為替差益を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 引き続きライセンス収入等を計上
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> UFOキャッチャー® シリーズやプライズを中心に販売 UFOキャッチャー® シリーズの販売価格を見直し 	<ul style="list-style-type: none"> プライズカテゴリの好調な販売を見込む一方、原材料高騰の影響が継続 一部タイトルの資産性再評価を見込む
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作や配信に伴うライセンス等の収入を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作や配信に伴うライセンス等の収入を予定
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> 年末商戦で『カードでかせかえ！ すみっぐらしPhone』等の新製品や定番製品の販売強化 	<ul style="list-style-type: none"> 新製品及び定番製品等を販売

-13-

サブセグメント毎の説明となります。

各分野とも、先ほどの説明の通りです。



『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8日発売

世界販売本数 290万本突破（2022年12月末現在）

©SEGA



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）

マルチプラットフォーム対応
2022年10月21日発売

世界販売本数 130万本突破（2022年12月末現在）

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

エンタテインメントコンテンツ事業において当第3四半期の業績をけん引したのはこちらの2タイトルです。

『ソニックフロンティア』は、足元では世界販売本数が300万本を突破しており、近年のソニックシリーズの中では最高の滑り出しとなっております。

今後もダウンロードコンテンツの提供等、販売拡大に向けた施策を用意しており、さらに販売本数を伸ばしていけるものと考えております。

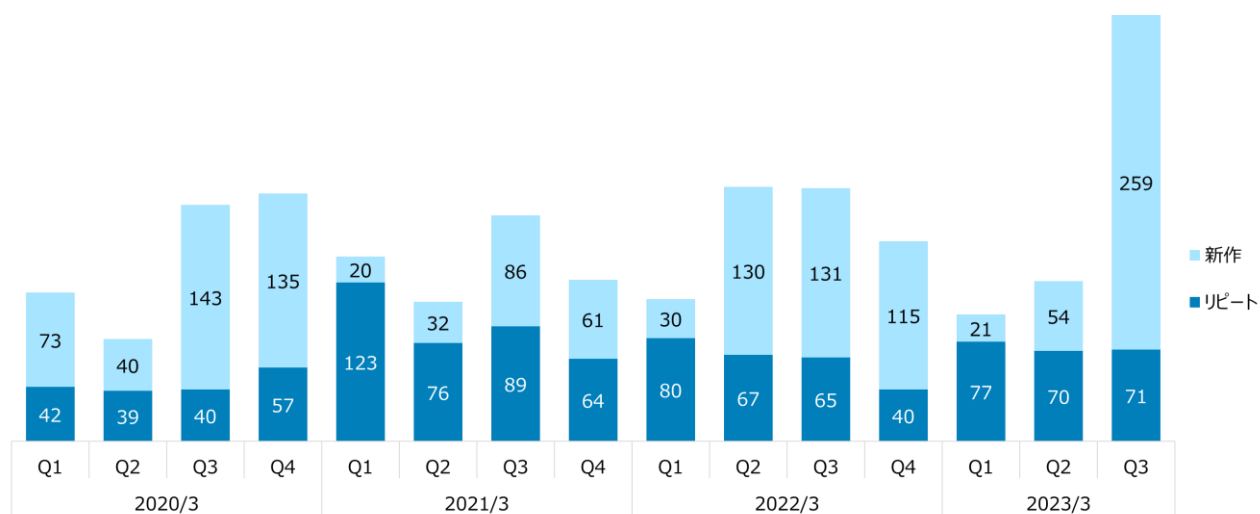
また、昨年12月にはNetflixにて「SONIC PRIME」の配信がグローバルで開始されました。

『ペルソナ5ザ・ロイヤル』（リマスター版）の販売も好調に推移し、全世界販売本数は130万本を突破しております。

コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



-15-

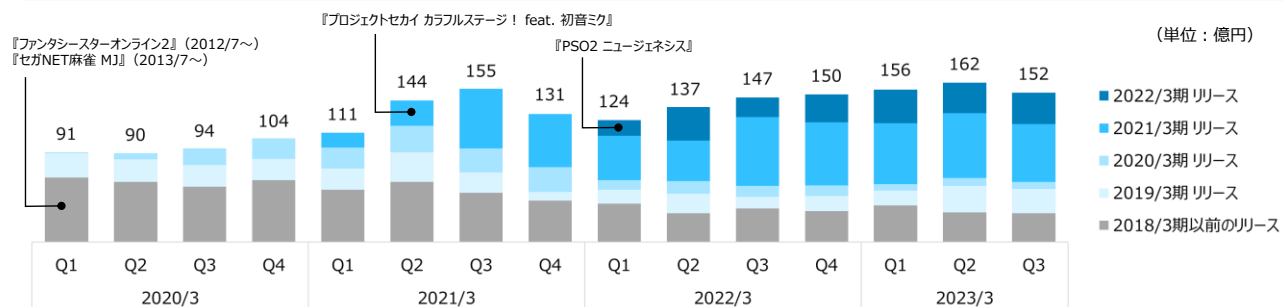
フルゲームのクォーター毎の売上高推移です。

『ソニックフロンティア』等の販売好調により、新作の売上高が大きく伸びました。

リピート売上については、先ほどの説明の通り期初に想定した水準を下回っておりますが、前年並みの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

SEGA Sammy



【売上高上位3タイトル（2022年10月～12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>『プロサッカークラブをつくろう！ロード・トゥ・ワールド』 ©SEGA All Rights Reserved By JFA The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. FIFPro is a registered trademark of FIFPro Commercial Enterprises BV. 配信開始時期：2018/04</p>
------	---	------	--	------	--

-16-

フリートッ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	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	295	712	1,196	1,583	347	750	1,425	1,920	1,880
国内	130	309	503	666	157	338	524	661	717
海外	167	403	694	920	192	411	898	1,261	1,172
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	54.8%	63.0%	65.7%	62.3%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	1	3	-2	-9
フルゲーム	110	307	503	658	99	223	553	984	759
新作	30	160	291	406	21	75	334	622	492
日本	2	24	54	57	5	17	36	51	52
アジア	1	9	20	30	5	11	35	49	52
欧米	27	127	217	319	10	46	263	523	387
リピート	80	147	212	252	77	147	218	362	266
日本	8	20	28	34	8	17	24	33	30
アジア	7	14	18	23	8	15	22	45	28
欧米	64	113	166	195	61	115	171	283	207
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	74.5%	66.0%	79.4%	70.3%
F2P	124	261	408	558	156	318	470	568	614
日本	109	232	366	501	130	271	399	506	524
アジア	0	0	3	5	5	5	5	5	6
欧米	14	29	39	52	20	41	65	57	83
その他	62	145	286	370	92	209	402	370	507

・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。

-17-

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。

ダウンロードでの販売比率が第2四半期に比べて低下しているのは、『ソニックフロンティア』のような家庭用ゲームを主軸とする新作ではパッケージでの販売が多くなるためです。

(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	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
フルゲーム販売タイトル数									
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	11タイトル	15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	11タイトル	15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	12タイトル	16タイトル	16タイトル
フルゲーム販売本数(万本)	658	1,404	2,197	2,720	514	1,014	2,075	3,425	2,825
新作	106	350	663	877	44	148	697	1,395	1,135
日本	5	41	78	85	9	25	64	104	113
アジア	5	25	50	76	11	26	86	157	145
欧米	96	284	535	716	23	96	546	1,133	876
リポート	552	1,054	1,534	1,843	470	865	1,377	2,030	1,689
日本	29	66	95	114	26	76	108	124	139
アジア	34	68	88	117	41	75	139	211	174
欧米	489	920	1,350	1,613	403	712	1,129	1,696	1,375

※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	Q3累計
SONICシリーズ	100	290	490	580	146	263	675
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42	95	175
ペルソナシリーズ	40	70	100	130	27	50	204
龍が如くシリーズ	70	180	250	290	47	96	173

※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。

新作においては、一部タイトルの販売時期が後ろ倒しとなった事等もあり、期初計画から販売本数を減らしております。

リポートについても、ゲーム市場全体で巣ごもり需要に落ち着きが見られること、前期発売の準新作の販売が軟調に推移していることから、期初計画から販売本数を減らしております。

(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 3Q			4Q以降 (予定)
フルゲーム 新作	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
	ソニックオリジンズ	Two Point Campus	ベルソナ5 ザ・ロイヤル (リマスター版)
	初音ミク Project DIVA MEGA39's+ (PC向け)	JUDGE EYES : 死神の遺言 Remastered (PC向け)	ベルソナ3 ポータブル (リマスター版)
		LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶 (PC向け)	龍が如く 維新! 極
リビート	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 / ぶよぶよ!!クエスト / チェインクロニクル	
	2019/3期~	D×2 真・女神転生 リレレーション / 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 Q4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 3Q

4Q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 / プライズ景品		
	ROMAPI	Bépiu. (ヘビウ)	ホリアテール	romakyun
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! すみっこぐらしパソコン プレミアムプラス デコ	カードできせかえ! すみっこぐらしPhone	

※2023/3 Q4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		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	518	758	521	860	890
パチスロ	194	306	262	327	410
パチンコ	263	371	199	445	434
その他/消去等	61	81	60	88	46
営業利益	53	93	69	115	170
営業外収益	7	10	5	5	6
営業外費用	0	1	1	0	1
経常利益	60	102	73	120	175
経常利益率	11.6%	13.5%	14.0%	14.0%	19.7%

パチスロ					
タイトル数	6タイトル	10タイトル	7タイトル	9タイトル	8タイトル
販売台数(台)	48,922	77,870	63,579	84,000	90,000
パチンコ					
タイトル数	5タイトル	5タイトル	3タイトル	6タイトル	5タイトル
販売台数(台)	64,025	97,027	49,159	114,000	100,000
うち本体販売	40,999	56,728	18,832	46,900	50,000
うち盤面販売	23,026	40,299	30,327	67,100	50,000

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

2023/3期 Q3実績

概ね順調に推移

- 特にパチスロ機(6.5号機)の販売好調
- 主な販売タイトル:
『パチスロ甲鉄城のカバネリ』
『パチスロ幼女戦記』等

今後の見通し

期初計画比で増収増益を見込む

パチスロ機・パチンコ機ともに主力タイトルを販売

- パチスロ機：引き続き6.5号機の投入を進める
『パチスロ甲鉄城のカバネリ』の追加販売を実施
- パチンコ機：主力シリーズ機『P真・北斗無双 第4章』等を投入

次に、遊技機事業です。

当第3四半期においては、パチスロ6.5号機の販売が好調に推移し、概ね順調な進捗となりました。

今後の見通しについては、冒頭でもお伝えした通り、期初計画比で増収増益を見込んでおります。

第4四半期においてはパチスロ機、パチンコ機ともに主力タイトルの販売を予定しております。



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会 ©Sammy



『P真・北斗無双 第4章』

©武論尊・原哲夫/コアミックス1983 著作権許諾証KOU-423
©2010-2013 コーエーテックゲームス
©Sammy

➤ 『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 2022年7月の発売以降、高い稼働水準を維持
- 販売台数：19,205台（2022年12月末時点）
- 2023年1月に大規模な追加販売を実施

➤ 『P真・北斗無双 第4章』

- 納品月：2023年2月

パチスロ機においては引き続き、6.5号機の投入を進めてまいります。

昨年7月に発売した『パチスロ甲鉄城のカバネリ』については発売以降高い稼働水準を維持しており、本年1月末時点では3万台を超える受注をいただいております。

パチンコ機においては当社主力シリーズ機である『P真・北斗無双 第4章』が今週より稼働しております。当タイトルについても、本年1月末時点で3万台を超える受注をいただいております。



『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114

©Sammy

- 当社スマートパチスロ第1弾
- 歴代販売台数No.1
『パチスロ北斗の拳』を踏襲
- 納品月：2023年4月（予定）

-23-

当社スマートパチスロ第1弾となる『スマスロ北斗の拳』についてです。

本タイトルは2003年に発売され、歴代ナンバーワンの販売台数62万台を誇る『パチスロ北斗の拳』を踏襲しております。

本年4月からの納品を予定しており、プロモーションについてもTVCMを始め、積極的に行ってまいります。

本タイトルについては、公表後、高い関心をもっていただいていると認識しておりますが、部材調達面で引き続き注視が必要であり、生産キャパシティを見極めながら、適宜対応を進めてまいりたいと考えております。

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ
スベック替えタイトル



(Q3以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	7月	19,205台
	パチスロ幼女戦記	12月	15,165台
	パチスロペルソナ5	9月	9,662台
	パチスロハードボイルド	10月	9,473台
パチンコ	P七つの大罪2	11月	12,165台
	P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスベック~	12月	12,113台
	P頭文字D	5月	10,700台

(Q4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 (追加販売)	1月
	パチスロ盾の勇者の成り上がり	2月
	スマスロ北斗の拳	4月
パチンコ	Pビッグドリーム3	1月
	P真・北斗無双 第4章	2月
	P真・北斗無双 第3章 覚醒闘舞	3月
	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月

※2023/3 Q4以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

-24-

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		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	66	86	87	115	115
営業利益	-19	-25	-7	-12	-12
営業外収益	0	0	0	0	1
営業外費用	27	41	21	18	19
経常利益	-46	-67	-28	-30	-30
経常利益率	-	-	-	-	-
<フェニックスリゾート>					
施設利用者人数 (千人)	571	760	717	868	943
宿泊3施設	233	308	299	363	388
ゴルフ2施設	70	94	76	98	104
その他施設	268	358	342	407	451

2023/3期 Q3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：渡航制限緩和により回復傾向

- ・ 6月以降は渡航制限が一部緩和され、日本人VIP客のドロップ額がコロナ前の水準近くまで回復

今後の見通し

➤ フェニックスリゾート：個人客好調による業績回復を見込む

- ・ 「全国旅行支援」による需要喚起の寄与を見込む
- ・ 引き続き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

- ・ カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復傾向、ホテル売上についても韓国国内での需要増加により高水準を堅持

※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

-25-

最後に、リゾート事業です。

国内、海外ともに新型コロナウイルス感染症拡大に伴う行動制限が緩和され、当初想定通りに収益の回復が進んでおります。

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、引き続き個人客を中心に需要の高さが見られました。

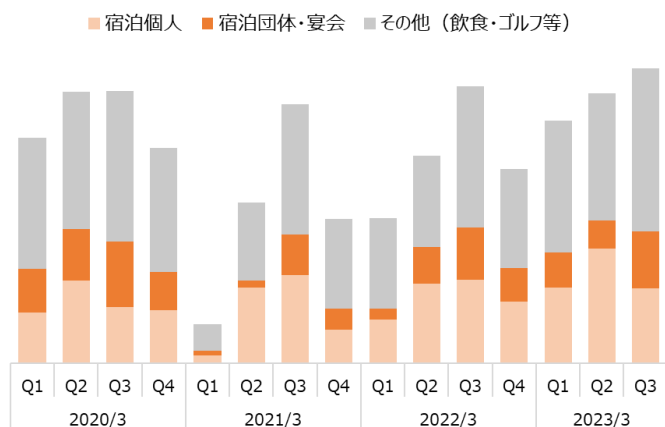
韓国のパラダイスセガサミーについては、当社の業績への取り込みは3か月遅れでの計上となるため、当第3四半期は、パラダイスセガサミーの1月～9月の業績となります。6月までは渡航制限の影響により、カジノ来場者数は低調に推移したものの、渡航制限緩和に伴い、カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復を見せております。

また、ホテル売上についても、韓国国内における滞在型旅行の需要増加を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（平均客室単価）についても引き続き高水準を堅持しております。

詳細は次ページよりご説明いたしますが、コロナに伴う行動制限の緩和に伴い、引き続き収益が回復することを見込んでおります。

(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 施設利用者別の売上高推移



- 個人客好調により、Q3累計の売上高・施設利用者数はコロナ前水準を上回って推移
- 今後、「全国旅行支援」の寄与等により、引き続き個人客需要を見込む

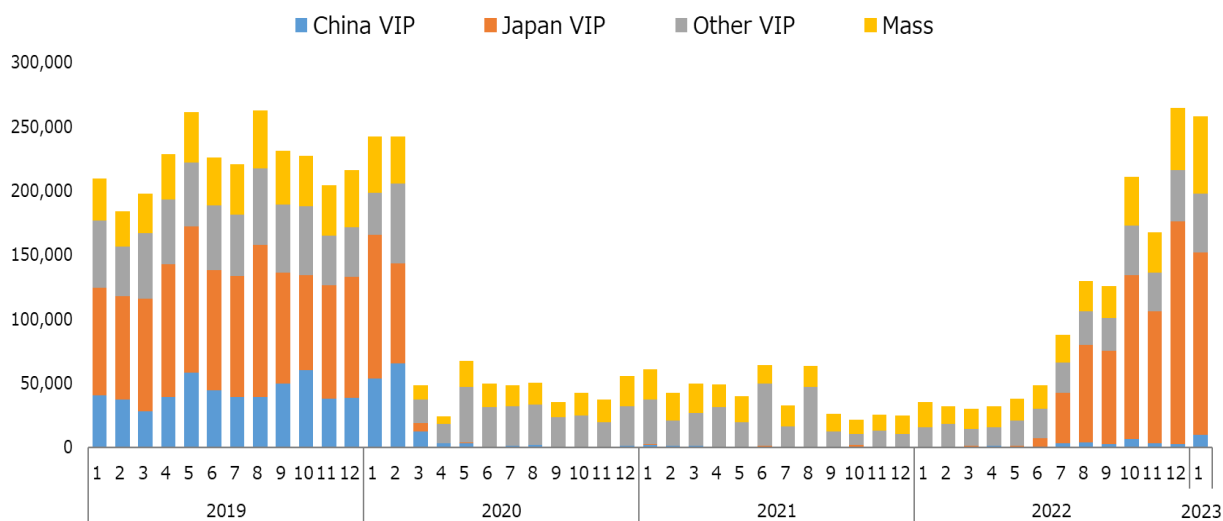
フェニックスリゾートの施設利用者別売上です。

個人客を中心に回復しており、当第3四半期累計での売上高・施設利用者数はコロナ前を上回って推移しております。

(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：百万円)



※ ドロップ額 = チップ購入額

-27-

パラダイスシティにおけるドロップ額の推移です。

こちらも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急速な回復を見せており、10月以降はコロナ前を超える水準まで回復しております。

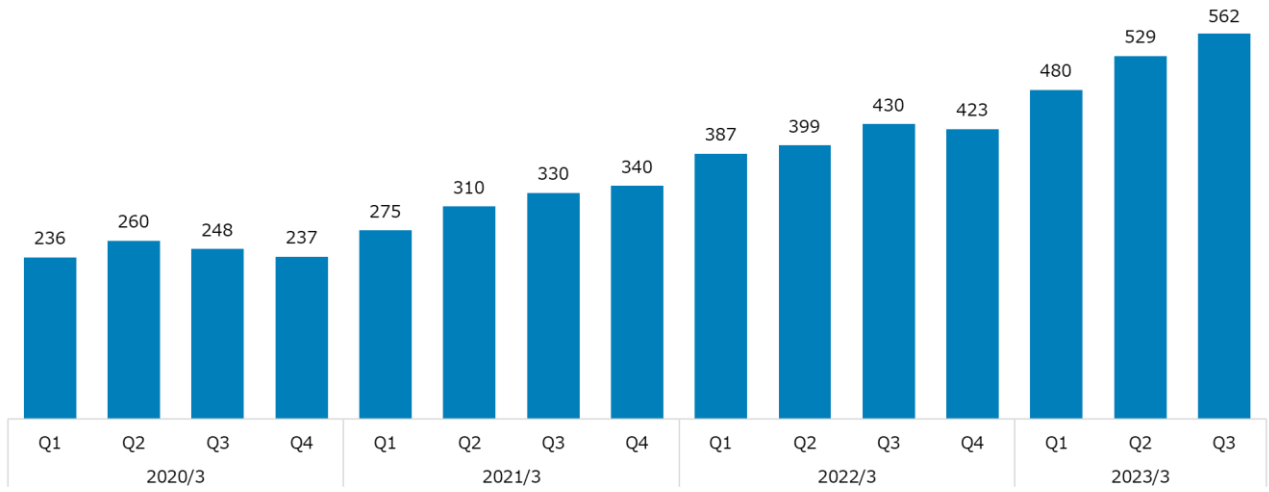
私からの説明は以上になります。
ご清聴ありがとうございました。

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）

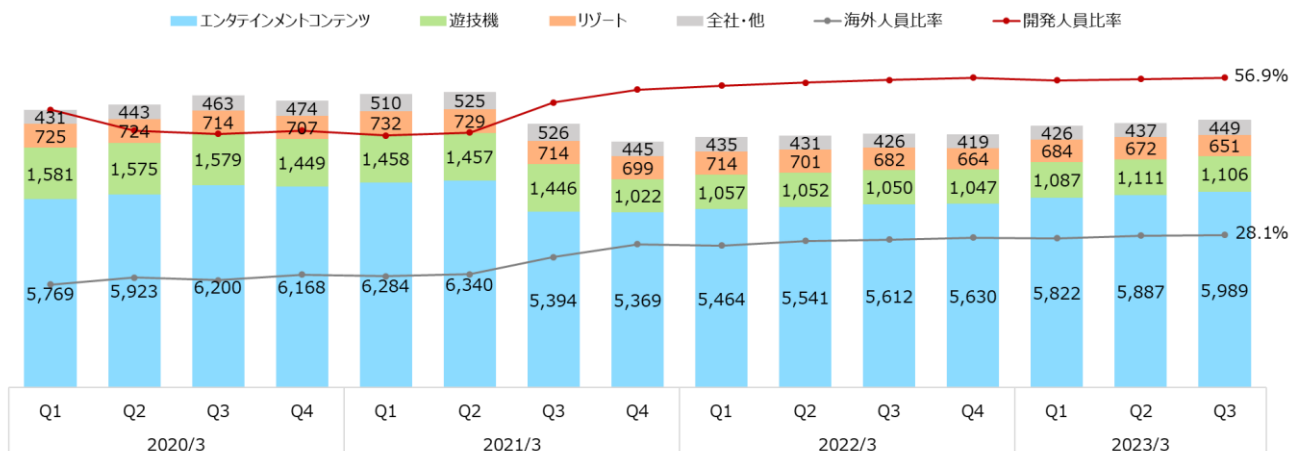
(単位：億円)



※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
	Q3累計	通期実績	Q3累計
売上高	1,262	1,615	1,697
カジノ	752	866	856
ホテル	467	677	718
その他	43	70	122
売上原価	1,312	1,782	1,560
カジノ	485	637	597
ホテル	594	819	674
その他	232	324	288
売上総利益	-49	-167	137
販売費及び一般管理費	188	254	186
営業利益	-238	-422	-48
EBITDA	189	149	376
純利益	-566	-879	-374
カジノ来場者数（千人）	80	99	91
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）	-26	-41	-19

2023/3期 Q3実績

➤ 渡航制限緩和により回復傾向

- カジノ来場者数は引き続き低調に推移した一方、カジノ売上は日本人VIP客を中心に急速な回復を見せる

➤ 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

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復傾向、ホテル売上についても韓国国内での需要増加により高水準を堅持

※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

コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● オーガニックな開発パイプラインの拡充 ● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化
	新たなエコシステムに対する投資	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化 ● 新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資
ゲーミング領域 約1,000億円	ゲーミング領域における投資機会の見極め	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● 国内外の統合型リゾート ● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング ● 海外ランドベースカジノ
その他 約500億円	CVC投資枠拡大 (総枠150億円)	<ul style="list-style-type: none"> ● 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
	新規事業創出、IP獲得 etc.	
計2,500億円		



<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。