

2023年3月期
決算プレゼンテーション

2023/4/28

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、予め承知おください。

© 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

本日は当社決算説明会にアクセスいただきまして、ありがとうございます。

最初に私から、2023/3期の実績並びに2024/3期の計画についてご説明差し上げたいと思います。使用する資料は、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となります。

01

2023年3月期実績/2024年3月期計画

決算ハイライト

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
売上高	3,209	3,896	4,330
エンタテインメントコンテンツ	2,359	2,828	3,050
遊技機	758	942	1,150
リゾート	86	115	120
その他/消去等	6	11	10
営業利益	320	467	550
エンタテインメントコンテンツ	339	387	435
遊技機	93	200	245
リゾート	-25	-11	-10
その他/消去等	-87	-109	-120
営業外収益	59	49	40
営業外費用	46	22	10
経常利益	333	494	580
エンタテインメントコンテンツ	368	411	450
遊技機	102	207	250
リゾート	-67	-32	0
その他/消去等	-70	-92	-120
経常利益率	10.4%	12.7%	13.4%
特別利益	52	0	-
特別損失	6	24	-
税金等調整前当期純利益	379	470	580
親会社株主に帰属する当期純利益	370	459	400
ROE	12.7%	14.7%	-
1株当たり配当(円)	40	59	47

2023/3期 実績

▶ 前期比で大幅増収増益を達成

- 全事業が前期比で増収増益および損失幅縮小
- 米国子会社における繰延税金資産の計上、繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除により、前期に引き続き法人税等が低水準で推移
- 総還元性向50%の方針に基づき、期末配当予想の増額、自己株式取得を決定 (⇒P.67参照)

2024/3期 計画

▶ 全事業分野で増収増益の計画

- CS*が牽引し成長継続 (エンタテインメントコンテンツ)
- パチスロの販売台数増加 (遊技機)
- 経常利益の黒字化 (リゾート)

*CS=コンシューマ分野

2023/3期は、エンタテインメントコンテンツ事業および遊技機事業において増収増益、リゾート事業についても損失幅が縮小したことから、大幅な増収増益を達成いたしました。

また、当第4四半期におきましては、米国グループ会社における繰延税金資産の計上や、繰越欠損金による課税所得の減少、また英国グループ会社におけるVGTRによる税金還付を計上したこと等により、前期に引き続き、税金費用が低水準で推移いたしました。

この結果、親会社株主に帰属する当期純利益は459億円となり、総還元性向50%の方針に基づきまして、期末配当予想の修正および自己株式取得を決定いたしました。

期末配当につきましては、監査等を経て決算が正式に確定したタイミングで、改めて決定いたします。

2024/3期計画につきましては、全事業分野で増収増益の計画としております。

なお、現段階で合理的な税率を算出することが困難であることから、計画上の税率は簡便的に30%としております。

段階利益（2023/3期 実績）

SEGASammy

(単位：億円)

営業利益	467		
営業外収益		49	
営業外費用		22	
経常利益	494		
特別利益		0	
特別損失		24	
税引前利益	470		
法人税等		11	
親会社株主に帰属する 当期純利益	459		

営業外損益、特別損益の内訳	
営業外収益	49
投資事業組合利益	19
為替差益	13
受取配当金	5
受取利息	4
営業外費用	22
投資事業組合損失	5
持分法による投資損失	5
特別利益	0
特別損失	24
事業再編損	17
減損損失	4
法人税等	11
	-4-

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、投資事業組合損失のほか、パラダイスセガサミー等を含む持分法投資損失5億円を計上しております。

特別損失には、一部のグループ会社における事業再編を行ったことに伴う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)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	148	164	229	660	689
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	63	67	207	236
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	9	10	38	36
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	17	20	59	61

■遊技機

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	35	37	42	144	155
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	3	8	17	40
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	7	7	27	30
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	10	12	42	54

*事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：配信開始日より24か月間または36か月で定額償却。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ均定額償却（償却期間は計12か月）。
- ・遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検取時点）で費用計上
- ※CS・フルゲームは、プロダクトライフサイクルの長期化により、従来に比べて長期での販売を見込めることから、2024年3月期発売の新作より償却ルールを上記に見直し、2023年3月期までの発売タイトルは、発売当初3か月で40%、15%、5%ずつ、以降21か月で2%の定額償却、この見直しにより、2024年3月期のエンタテインメントコンテンツ事業全体でのコンテンツ開発償却費は約46億円軽減される見込み。

-5-

各種費用となります。

主にエンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野において、2023/3期は新作タイトルの増加や基礎研究費の増加に伴い、開発費は前期比で増加しましたが、2024/3期につきましても引き続き増加を見込んでおります。

広告宣伝費につきましても、2023/3期は『ソニックフロンティア』等の規模の大きな新作タイトルがありましたが、2024/3期につきましても新作タイトルを多数予定していることから、増加を見込んでおります。

市場環境が回復傾向にある遊技機事業におきましては、TVCM等をはじめとした積極的なプロモーション活動による、更なる販促活動を目的とし、2024/3期につきましてもは広告宣伝費の増加を見込んでおります。

なお、コンシューマ分野のフルゲームにつきましても、プロダクトライフサイクルの長期化に伴い、従来に比べてより長期での販売を見込めることから、2024/3期よりコンテンツ仕掛品償却ルールを一部変更いたします。詳細は注記にある通りですが、本ルールはフルゲームにおける2024/3期以降に販売するタイトルから適用する為、2023/3期以前発売のタイトルにつきましてもは償却中であっても適用いたしません。この変更により、2024/3期におけるエンタテインメントコンテンツ事業全体のコンテンツ仕掛品償却額につきましてもは、約46億円の軽減となります。

各種費用等

■リゾート

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	1	3	5
減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	6	7
設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	4	2	12	4

■その他/消去等

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	-1	1
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	2	2	14	12
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	3	2	11	10
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	2	1	5	16

リゾート事業およびその他等となります。

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	2023年3月期末	増減	科目	2022年3月期末	2023年3月期末	増減
現金・預金	1,524	1,795	+271	支払手形・買掛金	244	305	+61
受取手形・売掛金・契約資産	389	533	+144	短期借入金	100	170	+70
棚卸資産	675	894	+219	その他	525	728	+203
その他	289	316	+27	流動負債 計	869	1,203	+334
流動資産 計	2,877	3,538	+661	社債	100	100	-
有形固定資産	603	604	+1	長期借入金	320	250	-70
無形固定資産	131	132	+1	その他	138	148	+10
投資有価証券	406	395	-11	固定負債 計	558	498	-60
その他	337	346	+9	負債合計	1,428	1,702	+274
固定資産 計	1,477	1,477	+0	株主資本 計	2,944	3,267	+323
資産合計	4,354	5,015	+661	その他の包括利益累計額合計	-20	40	+60
				新株予約権	1	4	+3
				非支配株主持分	0	0	-0
				純資産合計	2,926	3,313	+387
				負債及び純資産合計	4,354	5,015	+661

主な増減要因

科目	2022年3月期末	2023年3月期末	増減	説明
現金預金・現金同等物等	1,524	1,795	+271	(流動資産) 業績好調を受け現預金が増加。また、主に『スマスロ北斗の拳』に関する売上債権や棚卸資産が増加したことに加え、コンシューマ分野を中心にコンテンツ仕掛品が増加
有利子負債	520	520	-	(負債)
ネットキャッシュ	1,004	1,275	+271	(負債) 主に『スマスロ北斗の拳』に関する仕入債務や契約負債が増加
自己資本比率	67.1%	66.0%	-1.1p	(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当期純利益を計上したこと等により株主資本が増加

-7-

バランスシートとなります。

流動資産につきましては、業績好調を受けて現預金が増加しております。

また、遊技機事業におきまして『スマスロ北斗の拳』等の製品在庫が増加したことや電子部品の仕入れを行ったこと、そして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。

加えて、『スマスロ北斗の拳』等の販売に伴い、売上債権につきましても増加しております。

負債につきましては、主に『スマスロ北斗の拳』に関する仕入債務や契約負債が増加しております。

純資産につきましては、親会社株主に帰属する当期純利益を計上したことから増加しております。

自己資本比率は前期末から1.1ポイント減少し、66.0%となっております。

2023/3期末のネットキャッシュは1,275億円となり、前期末より271億円増加いたしました。

連結キャッシュフロー

(単位：億円)

現金及び
現金同等物残高
2022/3期末

1,524

営業CF
+447

投資CF
-23

財務CF
-153

2023/3期末

1,795

営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+470
減価償却費	+106
売上債権の増加	-134
棚卸資産の増加	-224
契約負債の増加	+155
その他	+74

投資キャッシュフロー

有形固定資産の取得	-49
無形固定資産の取得	-58
その他	+84

財務キャッシュフロー

長期借入れによる収入	+100
長期借入金返済	-101
自己株式の取得	-49
配当金の支払	-88
その他	-15

-8-

キャッシュフローとなります。

営業キャッシュフローは棚卸資産および売上債権が増加した一方で、税金等調整前当期純利益の増益影響により、プラス447億円となりました。

投資キャッシュフローは投資事業組合からの分配による収入等があった一方で、無形固定資産、有形固定資産の取得を進めたことでマイナス23億円となり、その結果、フリーキャッシュフローは423億円となりました。

また、配当金の支払いや自己株式取得を実施したことから、財務キャッシュフローはマイナス153億円となりました。

02

セグメント別の実績/計画

エンタテインメントコンテンツ事業

SEGA Sammy

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
売上高	2,359	2,828	3,050
コンシューマ	1,583	1,879	2,050
AM機器	497	649	635
映像・玩具	256	293	360
その他/消去等	23	7	5
営業利益	339	387	435
コンシューマ	293	328	360
AM機器	25	29	50
映像・玩具	30	45	45
その他/消去等	-9	-15	-20
営業外収益	33	28	18
営業外費用	5	4	3
経常利益	368	411	450
経常利益率	15.6%	14.5%	14.8%

※2024/3期期初計画における為替レートは、1USDドル：127円、1ポンド：160円、1ユーロ：141円

2023/3期 実績

▶ 前期比で増収増益

- ・フルゲームの一部新作、F2P*が好調に推移（CS*）
- ・プライズカテゴリーの売上が好調に推移（AM*）

2024/3期 計画

▶ 新作とリピート増加による増収増益を見込む（CS）

- ・新作の販売本数増加
2023/3期実績：1,009万本
→2024/3期計画：1,412万本
- ・新作増加に伴い開発費・広告宣伝費等の営業費用増加

▶ プライズカテゴリーの好調維持を見込む（AM）

* F2P=Free-to-play、CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

-10-

セグメント別の詳細につきまして、まずは、エンタテインメントコンテンツ事業となります。

2023/3期は、コンシューマ分野で一部の新作やF2Pが好調に推移したことに加え、アミューズメント機器分野でプライズカテゴリーが好調に推移した結果、増収増益となりました。

2024/3期におきましては、コンシューマ分野におけるフルゲームの新作、リピートタイトルの販売増や、アミューズメント機器分野におけるプライズカテゴリーの好調継続を受けて、前期比で増収増益の計画としております。

		2023/3期 実績	2024/3期 計画
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 『ソニックフロンティア』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）等の新作タイトルが好調に推移 リビートは軟調 	<ul style="list-style-type: none"> 新作タイトルの販売増加 前期新作タイトルによりリピータイトル販売が収益貢献 コンテンツ仕掛品償却ルールの変更
	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』が好調に推移 	<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』等既存タイトルによる安定的な収益貢献 新作『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』リリース
	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"> ソニックを中心とする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の販売が好調 原材料高騰等の影響ありつつも前期比増収増益 	<ul style="list-style-type: none"> プライズの販売強化 『UFO CATCHER 10』など新製品の発売
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』公開 映像制作・配分収入等を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』公開 映像制作・配分収入等を計上
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> 『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』など新製品を発売 	<ul style="list-style-type: none"> 新製品および定番製品等を販売

-11-

サブセグメントごとの説明となります。

2023/3期は、コンシューマ分野におきまして、『ソニックフロンティア』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）等のフルゲーム新作や、『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』、『ONE PIECE バウンティラッシュ』（開発：セガ、パブリッシャー：株式会社バンダイナムコエンターテインメント）といったF2Pの既存タイトルが好調に推移しました。

加えて、ライセンス収入増加や為替影響が収益を押し上げました。

アミューズメント機器分野におきましては、2023/3期はプライズカテゴリーの販売は好調に推移いたしましたが、原材料の高騰や円安進展により、コスト面でのマイナス影響を大きく受けました。

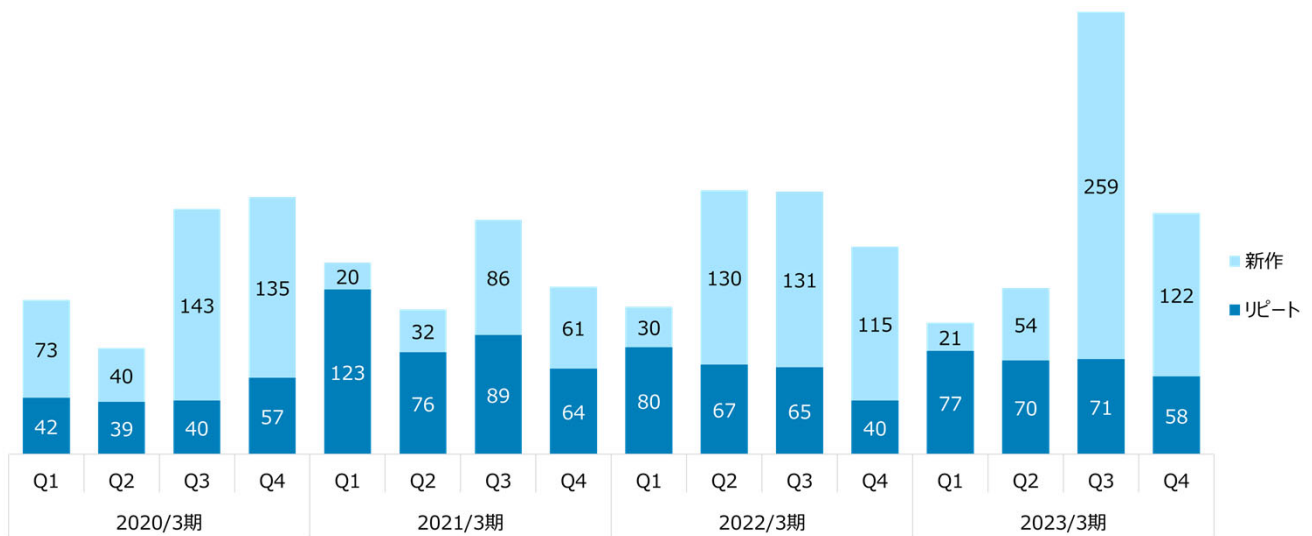
2024/3期は、こうした環境変化に対応すべく対策を進め、前期比での増益を計画しております。

映像分野におきましては、映像制作収入や配信プラットフォームへの映像作品提供に伴う配分収入等が業績向上に寄与し、また、玩具分野におきましても新製品等が堅調に推移いたしました。

コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



-12-

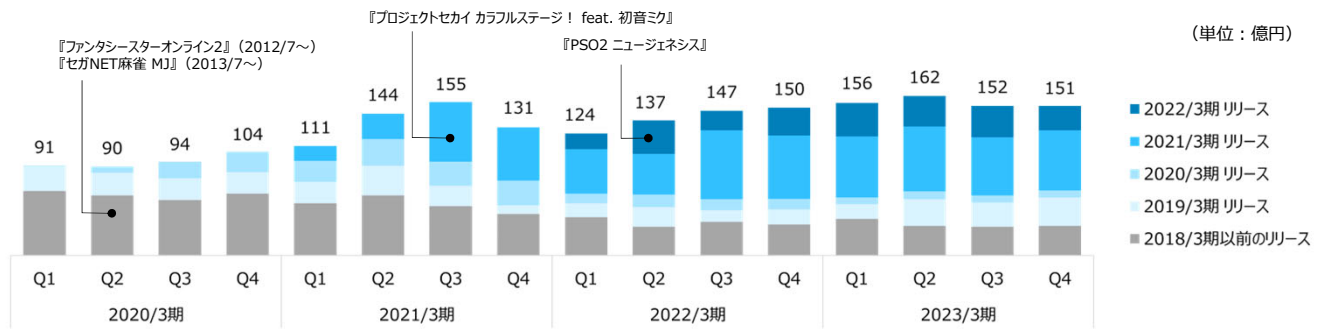
フルゲームのクォーター毎の売上高推移となります。

『ソニックフロンティア』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）が牽引し、第3四半期以降、新作売上が大きく貢献いたしました。

コンシューマ分野/F2P 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



【売上高上位3タイトル (2023年1月～3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』 © SEGA/© CP/© CFM 配信開始時期：2020/9</p>		<p>『PSO2 ニュージェネシス』 © SEGA 配信開始時期：2021/6</p>		<p>『セガNET麻雀 MJ』 © SEGA 配信開始時期：2013/7</p>

-13-

F2Pの売上高推移です。

『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、主カタイトルが好調に推移いたしました。また、当社グループが開発し、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を手掛ける『ONE PIECE バウンティラッシュ』も貢献し、売上水準は堅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				2024/3期
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	適期計画
売上高	295	712	1,196	1,583	347	750	1,425	1,879	2,050
国内	130	309	503	666	157	338	524	714	716
海外	167	403	694	920	192	411	898	1,167	1,354
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	66.0%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	1	3	-2	-20
フルゲーム	110	307	503	658	99	223	553	732	1,081
新作	30	160	291	406	21	75	334	456	758
日本	2	24	54	57	5	17	36	50	95
アジア	1	9	20	30	5	11	35	53	54
欧米	27	127	217	319	10	46	263	352	608
リピート	80	147	212	252	77	147	218	276	323
日本	8	20	28	34	8	17	24	30	24
アジア	7	14	18	23	8	15	22	28	24
欧米	64	113	166	195	61	115	171	216	275
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	68.2%
F2P	124	261	408	558	156	318	470	621	640
日本	109	232	366	501	130	271	399	532	516
アジア	0	0	3	5	5	5	5	6	7
欧米	14	29	39	52	20	41	65	82	116
その他	62	145	286	370	92	209	402	526	329

・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およ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。

-14-

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。

フルゲームにおきましては、引き続き欧米市場中心の売上構成となっております。

また、2023/3期におけるダウンロード比率は70%弱となっております。

リピータイトルにつきましては、本数ベースでは2022/3期から減少いたしました。売上ベースでは増加となっております。

2024/3期におきましては、新作タイトル・リピータイトルともに増収を計画しております。

F2Pは国内中心の売上構成となりますが、引き続き、安定的な収益貢献を計画しております。

(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				2024/3期
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	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	12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	13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	14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	2,789	3,448
新作	106	350	663	877	44	148	697	1,009	1,412
日本	5	41	78	85	9	25	64	109	137
アジア	5	25	50	76	11	26	86	135	93
欧米	96	284	535	716	23	96	546	764	1,180
リピート	552	1,054	1,534	1,843	470	865	1,377	1,779	2,036
日本	29	66	95	114	26	76	108	138	113
アジア	34	68	88	117	41	75	139	184	128
欧米	489	920	1,350	1,613	403	712	1,129	1,456	1,793

※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	Q4累計
SONICシリーズ	100	290	490	580	146	263	675	815
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42	95	175	230
ベルソナシリーズ	40	70	100	130	27	50	204	327
龍が如くシリーズ*	70	180	250	290	47	96	173	283

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

コンシューマ分野における販売本数の詳細となります。

【2023/3期発売タイトル】



©SEGA

『ソニックフロンティア』

- 映画、および映像作品のヒット、およびコラボ等によるIP伸長
- グローバル同時発売×マルチプラットフォーム展開による販売機会の拡大
- 全世界販売本数：320万本突破（2023年3月末時点）



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）

- グローバル同時発売×マルチプラットフォーム展開による販売機会の拡大
- 全世界販売本数：170万本突破（2023年3月末時点）

-16-

2023/3期の主な新作フルゲームタイトルはこちらの2本となります。

通期での販売本数につきまして、『ソニックフロンティア』は320万本、『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）は170万本を突破いたしました。
中期戦略であるグローバル同時発売、マルチプラットフォーム展開を実施することにより、拡販を実現しております。

【2024/3期発売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載。タイトル名称右の () 内は発売予定。



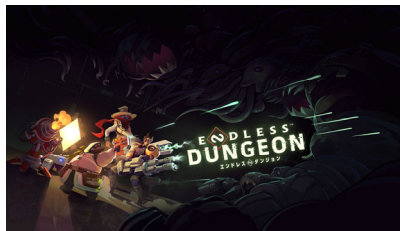
『世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER』(6/1)
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ソニックオリジンズ・プラス』(6/23)
©SEGA



『サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル』(2023年夏)
©SEGA



『ENDLESS™ Dungeon』(10/19)
©Amplitude Studios SAS. ©SEGA



『龍が如く7外伝 名を消した男』(2023年)
©SEGA

※上記のほか、未発表の主力IP作品の販売を予定

-17-

現在発表済みの2024/3期の主な新作タイトルとなります。

「ソニック」、「龍が如く」といった主力IPの新作等を予定しております。

(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期	2024/3期以降 (予定)	
コンシューマ	新作	<ul style="list-style-type: none"> 十三機兵防衛圏 (Nintendo Switch™向け) 初音ミク Project DIVA MEGA39's+ ソニックオリジンズ Two Point Campus ソウルハッカーズ2 	<ul style="list-style-type: none"> ソニックフロンティア Football Manager 2023 ベルソナ5 ザ・ロイヤル (リマスター版) 龍が如く 維新! 極 Company of Heroes 3 	<ul style="list-style-type: none"> ENDLESS™ Dungeon 世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER ソニックオリジンズ・プラス 龍が如く7 外伝 名を消した男 サンバDEアミーゴ: パーティーセントラル HYENAS
	リビート	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		
	2024/3期~	404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-		

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

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期	2024/3期以降 (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 / プライス景品		
	ROMAPI	ホリアテール	UFO CATCHER 10
	Bépiu. (ヘビウ)	romakyun	BINGO THEATER
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 ドロリンとバケ〜るカーニバル』	劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』	
	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	ビビッとおかいもの！アンパンマンレジスター-DX	アンパンマン ジュージューころころ おしゃべり ハンバーガー屋さん
	カードできせかえ！すみっこぐらしPhone	ディズニー&ピクサーキャラクターズ Dream Switch2	

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
売上高	758	942	1,150
パチスロ	306	410	666
パチンコ	371	442	377
その他/消去等	81	90	107
営業利益	93	200	245
営業外収益	10	8	6
営業外費用	1	2	1
経常利益	102	207	250
経常利益率	13.5%	22.0%	21.7%

パチスロ			
タイトル数	10タイトル	8タイトル	8タイトル
販売台数(台)	77,870	94,966	146,000
パチンコ			
タイトル数	5タイトル	5タイトル	6タイトル
販売台数(台)	97,027	103,556	93,000
うち本体販売	56,728	52,152	54,400
うち盤面販売	40,299	51,404	38,600

※新シリーズを1タイトルとしてカウント
(前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない)

2023/3期 実績

➤ 前期比で大幅増収増益を達成

- ・特にパチスロ機（6.5号機）の販売が好調に推移
- ・2024/3期発売タイトルの一部先行納品分を計上
- ・主な販売タイトル：
『パチスロ甲鉄城のカバネリ』
『P真・北斗無双 第4章』等

2024/3期 計画

➤ 前期比で増収増益を見込む

➤ 引き続きパチスロ機が牽引（6.5号機、スマートパチスロ）

- ・パチスロ機：6.5号機に加え、『スマスロ北斗の拳』を皮切りにスマートパチスロについても積極投入
- ・パチンコ機：主力シリーズ機中心に投入

-20-

続いて、遊技機事業です。

2023/3期はパチスロ6.5号機の販売が好調に推移したことから、前期比で大幅な増収増益を達成いたしました。

特に『パチスロ甲鉄城のカバネリ』につきましては、2022年7月の発売後から高水準の稼働を維持しており、複数回にわたって追加販売を実施したことから、期初計画を大幅に上回る35,000台の販売となりました。本タイトルの好調を受け、その後の当社6.5号機タイトルにつきましてもホール様から高い期待をいただけているものと認識しており、結果としてパチスロ機全体での販売台数は前期比で増加いたしました。部材調達面につきましても不安定な状況が続きましたが、調達部門の努力により一定の台数を供給できたものと考えております。

なお、『スマスロ北斗の拳』を含む2024/3期タイトルにつきましては、一部先行納品分を計上しております。

2024/3期におきましては、稼働好調な6.5号機に加え、『スマスロ北斗の拳』を皮切りにスマートパチスロにつきましても積極的に投入をしていくことを予定しております。

以上のことから、2023/3期に引き続き、パチスロ機が牽引する形で増収増益となることを見込んでおります。

なお、『スマスロ北斗の拳』をはじめ、強い需要をいただいておりますが、部材調達面では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ます。

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ

前期以前導入開始 /
スベック替えタイトル



～2023/3期

2024/3期以降 (予定)

パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	パチスロ幼女戦記	スマスロ北斗の拳	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ3 C.C&Kallen ver.
		パチスロ盾の勇者の成り上がり	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ
パチンコ	P七つの大罪2	Pビッグドリーム3	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	P甲鉄城のカバネリ ~4,000連激ver.~
	P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスベック~	P真・北斗無双 第4章	P北斗の拳 暴凶星	Pブラックラグーン4

(2023/3期の主な販売タイトル)			(2024/3期の販売予定タイトル)			
	納品月	販売台数		納品月		
パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	7月	35,341台	パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月
	パチスロ幼女戦記	12月	15,200台		パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ3 C.C&Kallen ver.	6月
	パチスロ盾の勇者の成り上がり	2月	10,158台		パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	6月
パチンコ	P真・北斗無双 第4章	2月	34,387台		スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月以降
	Pビッグドリーム3	1月	12,180台	パチンコ	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月
	P七つの大罪2	11月	12,165台		P北斗の拳 暴凶星	5月
	P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスベック~	12月	12,150台		P甲鉄城のカバネリ ~4,000連激ver.~	6月
					Pブラックラグーン4	7月

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

-21-

ご参考までに、遊技機事業における販売スケジュールとなります。

リゾート事業

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
売上高	86	115	120
営業利益	-25	-11	-10
営業外収益	0	1	12
営業外費用	41	21	2
経常利益	-67	-32	0
経常利益率	-	-	-
<フェニックスリゾート>			
施設利用者人数 (千人)	760	946	908
宿泊3施設	308	394	374
ゴルフ2施設	94	103	103
その他施設	358	449	431

2023/3期 実績

> 個人客中心に好調に推移し、業績回復が進む

- ・フェニックスリゾート：政府や独自の観光需要喚起策により個人客が好調に推移し、当社グループとなって以来、最高の売上高と初の黒字化を達成
- ・パラダイスセガサミー：渡航制限緩和に伴い、カジノ売上は日本人VIP客中心に急速な回復が進む

2024/3期 計画

> 経常利益段階で黒字化を見込む

- ・フェニックスリゾート：個人客向けの各種施策やCRM強化に引き続き取り組むとともに、スポーツ合宿やMICEの再開等による団体客の回復を見込む
- ・パラダイスセガサミー：カジノ売上は引き続き好調な日本人VIP客が牽引することに加えて、中国人VIP客の緩やかな回復を見込む

※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

-22-

最後に、リゾート事業です。

2023/3期は、国内・海外ともに新型コロナ拡大に伴う行動制限が緩和され、収益の回復が進みました。国内のフェニックスリゾートにつきましては、個人のお客様を中心に好調に推移した結果、当社グループ企業となって以来の最高の売上高、そして初となる営業利益の黒字化を達成いたしました。

2024/3期におきましては、個人のお客様の好調維持と団体のお客様の回復を見込んでいることから、黒字化維持の計画としております。

韓国のパラダイスセガサミーにつきましては、当社の業績への取り込みは3カ月遅れとなる為、パラダイスセガサミーの2022年1月～12月の業績となります。

1月～6月につきましては、引き続きコロナによる渡航制限の影響を受けておりましたが、渡航制限の緩和に伴い、特に10月以降、カジノ売上で日本人VIPのお客様のドロップ額がコロナ前を超える水準まで急速に回復をしております。

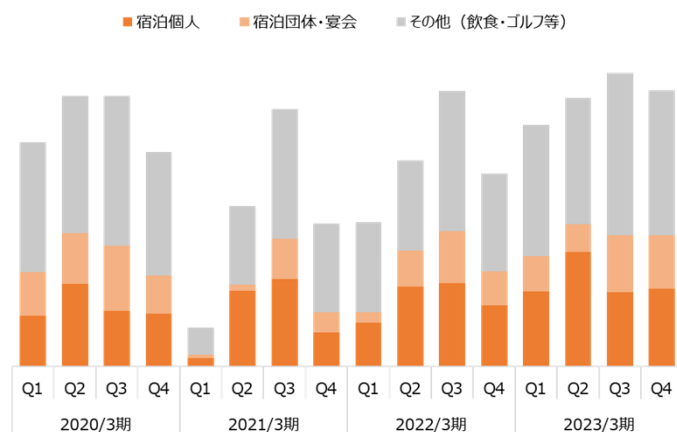
また、ホテル売上につきましても、韓国国内における滞在型旅行の需要増加を取り込むことができたことから、2023/3期における第3四半期、第4四半期の当社への持分法取込額は黒字化を達成いたしました。

2024/3期は引き続きカジノ売上において好調な日本人VIPのお客様の維持に加えて、中国人VIPのお客様の緩やかな回復を想定していることから、当社への通期での持分法取込において、利益貢献を見込んでおります。

以上の結果、リゾート事業全体としての経常利益は、初の黒字化を計画しております。

(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



- 好調な個人客が牽引し、2023/3期の売上高・施設利用者数はコロナ前水準を上回って推移
- 引き続き個人客需要を取り込むことに加えて、団体客の回復を見込む

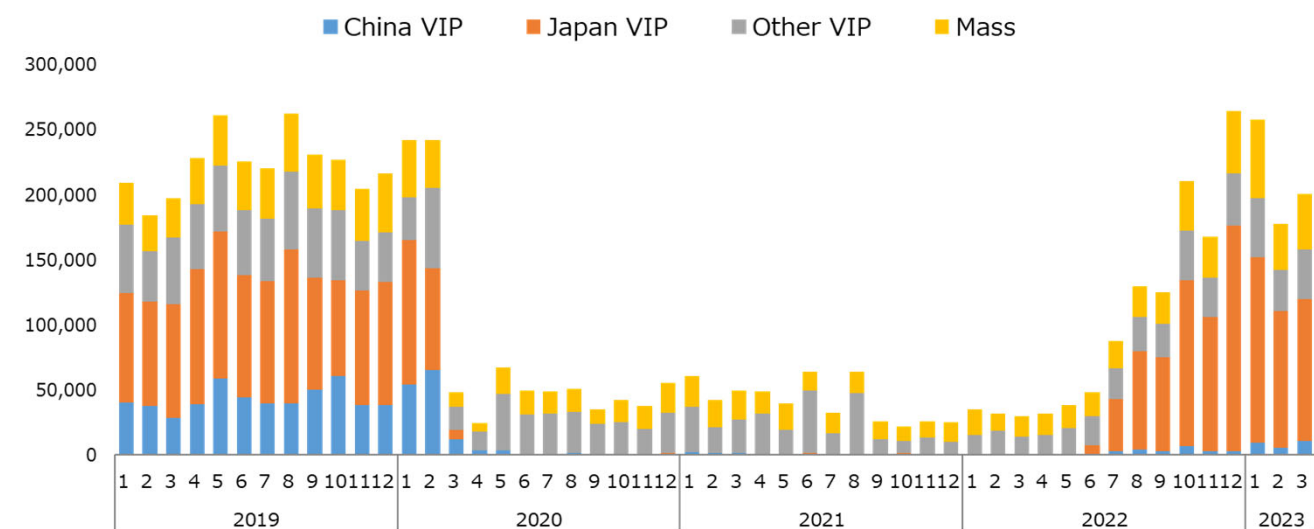
ご参考までに、フェニックスリゾートの施設利用者別売上となります。

2023/3期は個人のお客様を中心に回復が進むとともに、団体のお客様につきましても回復傾向が見られました。

(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

-24-

パラダイスシティにおけるドロップ額の推移となります。

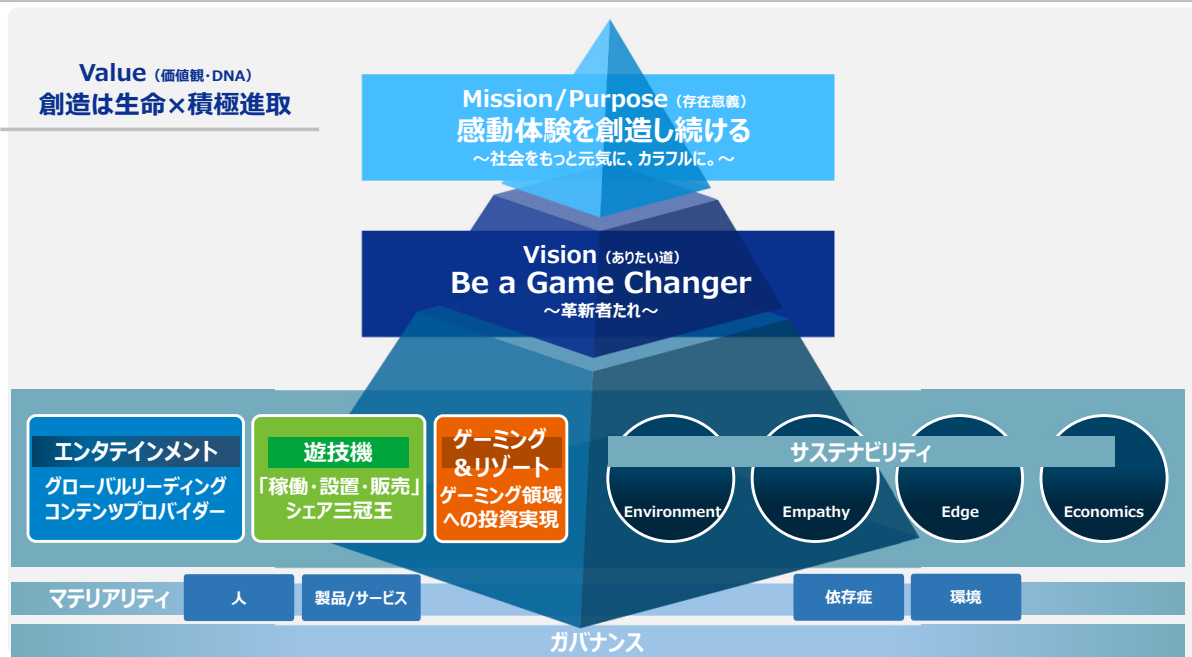
私からの2023/3期の実績および2024/3期の計画に関する説明は以上となります。

03

中期計画（～2024/3期）の進捗

-25-

スピーカー：代表取締役社長グループCEO 里見 治紀



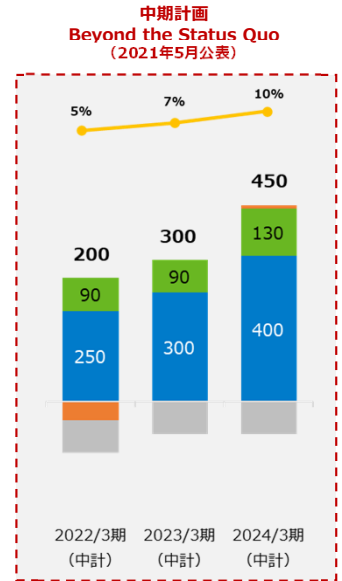
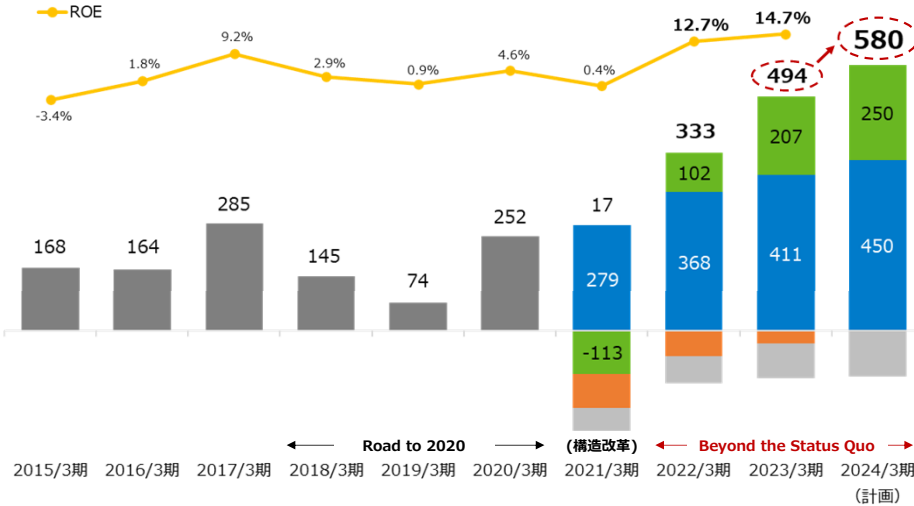
まずは、当社の長期ビジョンについてです。

Mission/Purposeにつきましては「感動体験を創造し続ける ～社会をもっと元気に、カラフルに。～」、そしてVisionにつきましては「Be a Game Changer ～革新者たれ～」としております。こちらは従来より変更しておりません。

中期計画：経常利益推移（2015/3期～2024/3期）

■ 中計を1年前倒して達成、エンタメ・遊技機の成長がドライバーに

(億円) ■ 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 経常利益（～2020/3期）



中期計画の振り返りです。

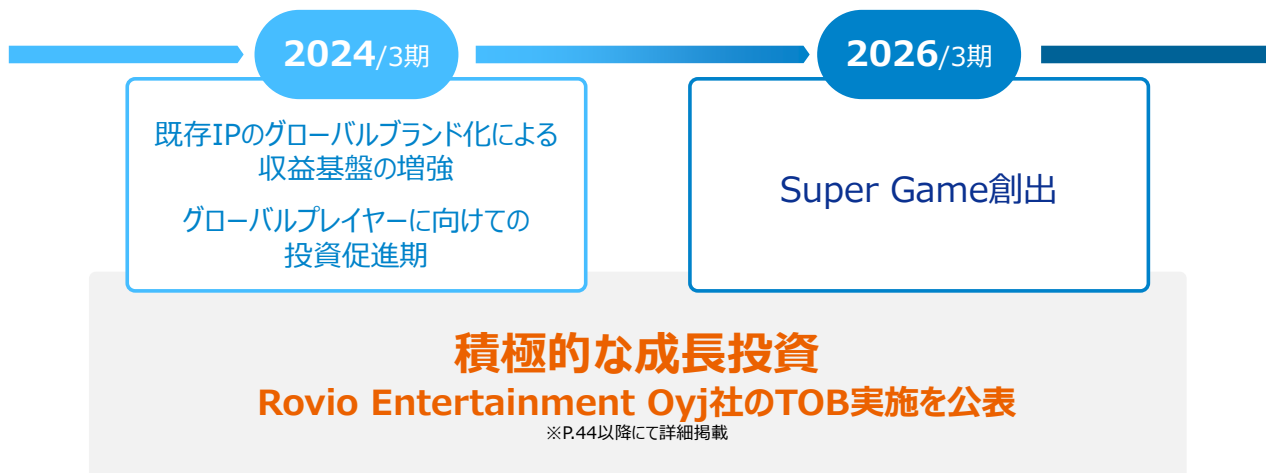
ご覧の通り、2022/3期よりスタートした中期計画につきましては、計画を大幅に上回るペースで推移しており、元々3年目に計画していた450億円という経常利益目標に関しても、既に2年目の2023/3期の時点で上回ることができました。

2024/3期はオレンジで表しているリゾート事業もプラスに転じる見込みであり、2023/3期よりもさらに上を目指していきたいと考えております。

エンタテインメントコンテンツ事業
コンシューマ分野

Entertainment Contents Business

グローバルリーディングコンテンツプロバイダーへ



エンタテインメントコンテンツ事業につきましては、長期的に「グローバルリーディングコンテンツプロバイダー」を目指してまいります。

戦略面・業績面での進捗は順調に推移しており、2026/3期までにSuper Gameを創出すべく取り組んでおります。

また、成長投資として、Rovio Entertainment Oyjに対する株式公開買い付けの実施を、先日発表いたしました。

➤ 主要IPのさらなる拡大（フルゲーム）

- 複数新作の全世界同時発売×マルチプラットフォーム展開を推進
- 前期発売シリーズ作品のリピート販売を強化

➤ 既存主カタイトルによる安定収益の確保（F2P）

- 『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』、『ONE PIECE バウンティラッシュ』（開発：セガ、パブリッシャー：バンダイナムコエンターテインメント）、『PSO2 ニュージェネシス』による安定的な収益貢献

➤ 新規IP創出への挑戦（CS）

- 『HYENAS』：Creative AssemblyによるマルチプレイFPS（2023年発売予定）
- 『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』：スマートフォンRPG（2023年4月25日配信開始）

2024/3期の主要なポイントは3点です。

1点目は、主要IPのさらなる拡大です。

新作は、中期戦略に基づき、グローバル同時発売、およびマルチプラットフォーム展開を推進するとともに、リピート販売を強化してまいります。

2点目は、既存主カタイトルによる安定収益の確保です。

『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』、『PSO2 ニュージェネシス』、および当社グループが開発し、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を手掛ける『ONE PIECE バウンティラッシュ』等の好調な推移による安定的な収益貢献を計画しております。

3点目は新規IP創出への挑戦です。

今期は『HYENAS』のローンチを予定しております。

また、F2Pタイトルの『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』のサービス提供を開始いたしました。収益貢献につながる成長を期待しております。

1
タッチポイント
の拡大

グローバル同時発売×マルチプラットフォーム強化

2022/3期

2023/3期

2024/3期

■ グローバル同時発売×マルチプラットフォーム対応タイトル（新作）

7タイトル
(約600万本)

- 『HUMANKIND™』
- 『ソニックカラーズ アルティメット』
- 『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』 etc.

10タイトル
(約880万本)

- 『ソニックフロンティア』
- 『ソニックオリジンズ』
- 『龍が如く 維新！ 極』 etc.

12タイトル
(約1,200万本)

- 『ソニックオリジンズ・プラス』
- 『龍が如く 7 外伝 名を消した男』
- 『ENDLESS™ Dungeon』 etc.

※タイトル数および販売本数には「2.プロダクトライフサイクルの長期化」対応タイトルも含む

-31-

中期計画における各戦略の進捗をご説明いたします。

1点目のタッチポイントの拡大につきましては、グローバル全世界同時発売、およびマルチプラットフォーム展開を、2022/3期には7タイトルで実施し、約600万本を販売、2023/3期には10タイトルで実施し、約880万本の販売となりました。

2024/3期は12タイトルでの実施、約1,200万本の販売を計画しております。
なお、こちらは未発表タイトルも含めた計画値となります。

2
プロダクトライフ
サイクルの長期化

リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更
マルチマネタイズ（サブスク対応等）

2022/3期

2023/3期

2024/3期

■ リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更タイトル（新作）

約400万本

- 『ソニックカラーズ アルティメット』
- 『たべごろ！ スーパーモンキーボール 1&2リメイク』
- 『LOST JUDGMENT：裁かれざる記憶』 etc.

約350万本

- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）
- 『龍が如く 維新！ 極』
- 『ソニックオリジンズ』 etc.

約500万本

- 『ソニックオリジンズ・プラス』
- 『サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル』
- 『世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER』 etc.

■ サブスクリプション対応（新作）

- 『HUMANKIND™』
- 『Football Manager 2022』
- 『Total War：WARHAMMER III』 etc.

- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）
- 『Football Manager 2023』
- 『ソウルハッカーズ2』 etc.

複数タイトル予定

※タイトル数および販売本数には「1.タッチポイント拡大」対応タイトルも含む

-32-

2点目は、プロダクトライフサイクルの長期化となります。

リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更戦略を推進し、販売本数は、2022/3期には約400万本、2023/3期には約350万本の実績となっております。

2024/3期におきましては、約500万本を計画しております。
また、サブスクリプションに対応につきましても、引き続き進めてまいります。

3
ユーザーエンゲージメントの強化

メディアミックス強化、ソニックブランド認知拡大

2020年



©2020 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

グローバル興行収入
3.2億ドル
(435億円*)

2021年



©2022 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND SEGA OF AMERICA, INC.

グローバル興行収入
4億ドル
(544億円*)

2022年



『ソニックフロンティア』発売
世界販売本数
320万本突破

2023年～

パラマウント・ピクチャーズとの今後の取り組み

- 映画第3作の開発
- 「Paramount+」で配信するオリジナルTVシリーズの開発



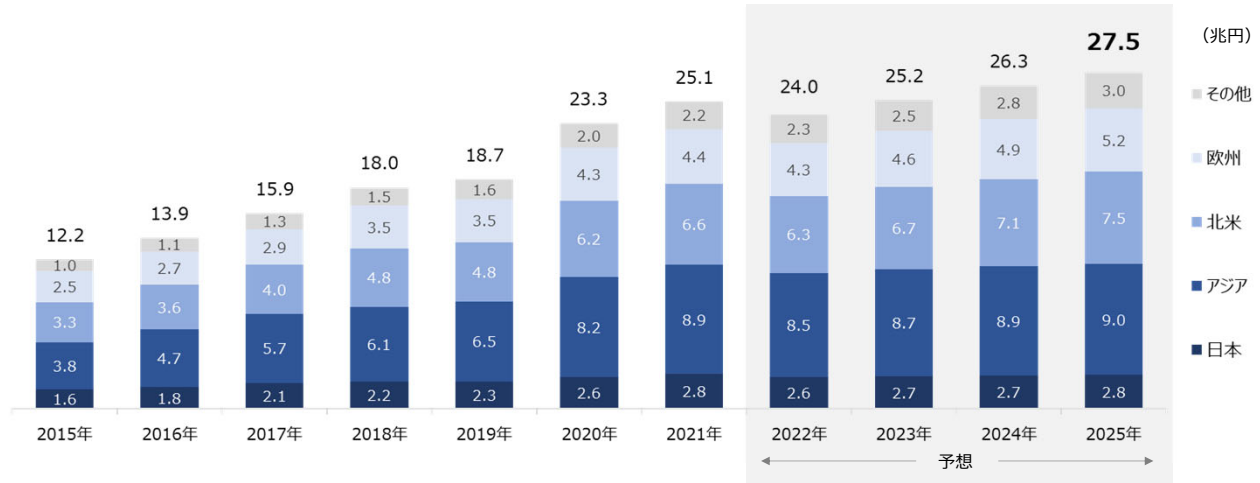
新作『ソニックオリジンズ・プラス』
発売予定

*2022/6/23時点、1ドル136円換算

3点目は、ユーザーエンゲージメントの強化となります。

メディアミックス強化を掲げており、ソニックIPにつきましては、更なるブランド拡大に取り組んでまいります。パラマウント・ピクチャーズとは、ソニック映画第3弾や、同社の定額制ストリーミングサービス「Paramount+」向けのオリジナルTVシリーズの開発も進めております。

■ 2015年から全世界で約2倍の市場規模に成長
2022、2023年は一時踊り場を迎えるも、2024年以降は成長予測



※「Newzoo Global Games Market Data January 2023」のデータを元に自社推計、1ドル=130円換算

新型コロナウイルス感染症の拡大を背景とする環境変化の後押しを受けて、グローバルゲーム市場は大きく成長いたしました。

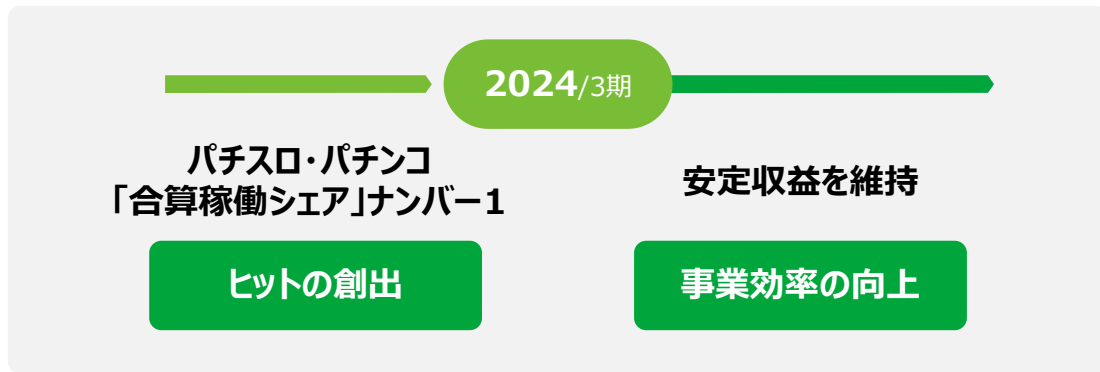
2022年には、反動もありいったん成長は足踏みしているものの、今後、再び成長軌道に乗っていくと予想されております。

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

**「稼働・設置・販売」
シェア三冠王**

**安定収益体質
の構築**

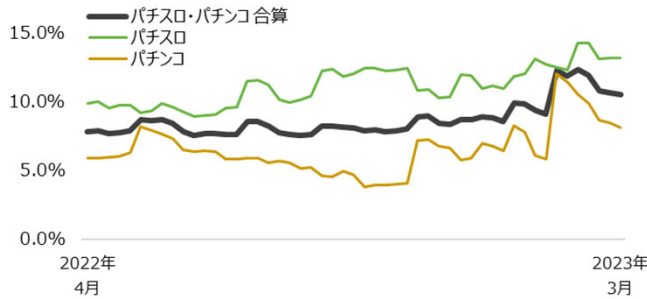


続きまして、遊技機事業です。

長期目標として、「稼働・設置・販売」シェアの三冠王を目指してまいります。
まずはパチスロ・パチンコの「合算稼働シェア」ナンバー1を、短期では目指していきます。

■ パチスロ好調も、パチンコ苦戦により前期比で合算稼働シェアは低下

【当社 稼働シェア推移】



2022/3期^{*1}

1位	K社	18%
2位	S社	18%
3位	サミー	11%
4位	S社	9%

2023/3期^{*1}

1位	S社	18%
2位	K社	16%
3位	S社	14%
4位	サミー	9%

パチスロ：6.5号機タイトルの好調により上昇（+2p）

パチンコ：販売台数好調も、稼働が伴わず低下（△7p）

今後の取組み

- ・パチスロ：引き続き稼働好調な6.5号機を投入するとともに、スマート機についても積極的に投入
- ・パチンコ：ユーザーに支持される製品の開発に取り組む

※タイコク電機株式会社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

※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

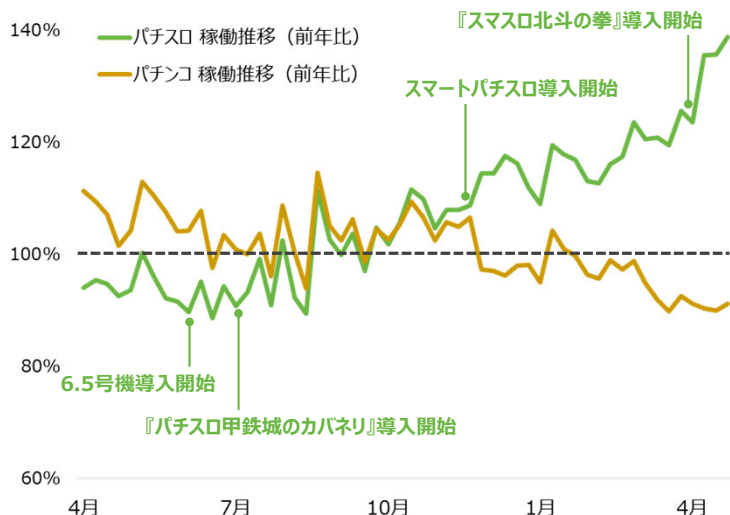
*1：期中平均にて算出 (期を跨ぐ週は計算より除外)

「合算稼働シェア」につきましては残念ながら3位から4位に下がっておりますが、こちらは『スマスロ北斗の拳』が導入される前の2023/3期の順位です。

後程、『スマスロ北斗の拳』導入後の足元の状況につきましてもご説明いたします。

■ パチスロの稼働水準が大幅に上昇

【パチスロ・パチンコ稼働推移】



・パチスロ

規制見直しに対応した6.5号機やスマートパチスロの導入に伴い、稼働水準は上昇傾向に。足元では『スマスロ北斗の拳』等の導入に伴い、稼働は大幅に上昇。

・パチンコ

新規でのヒット機種が登場せず、定番機種を中心に稼働する状況が続く。

※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

-38-

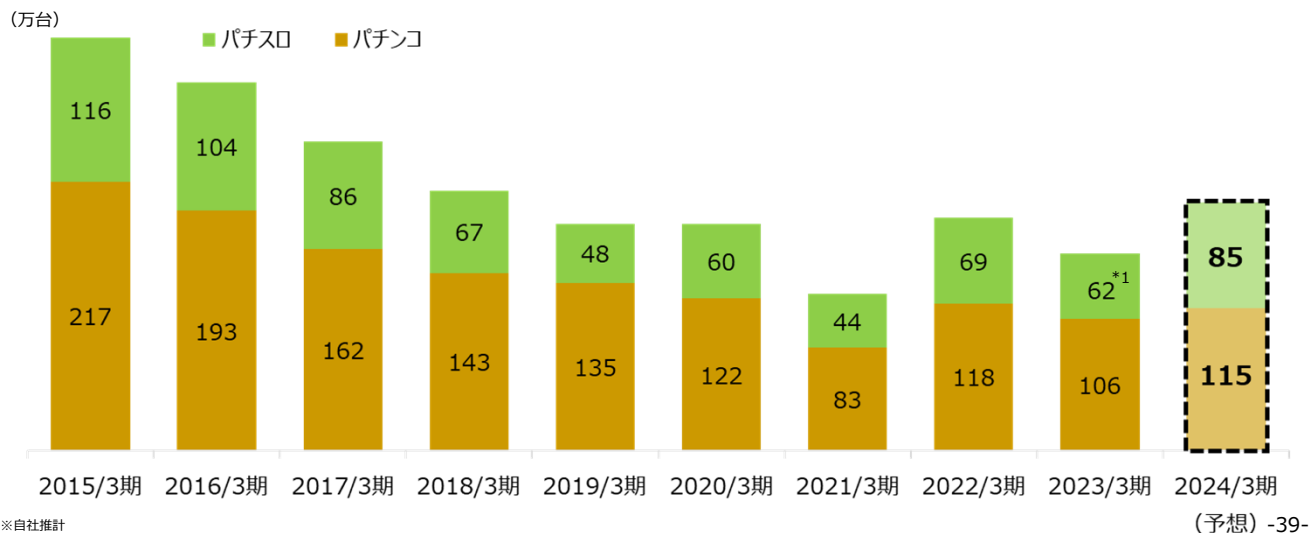
市場全体の稼働推移です。

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』等の貢献も大きく、パチスロの稼働がこの1年間で大幅に上昇しております。また、『スマスロ北斗の拳』の導入に伴い、最後に一段と伸びている事がお分かりいただけるかと思います。

新規ユーザーの増加等に伴い稼働が上昇していることで、ホール様の収益増加にも繋がっております。

■ 2024/3期はパチスロが牽引する形で販売台数増加を見込む

【販売台数推移】



先期の稼働推移を加味すると、2024/3期の市場全体における販売台数見通しに関しては2023/3期を大幅に上回り、減少トレンドから増加に転ずることを見込んでおります。

パチスロ機に関してはこれよりも高い需要があるかと思いますが、各社の供給制限等を加味してこの程度の水準になるものと想定しております。

供給さえ間に合えば、これ以上の販売が見込める環境にあると考えております。

実際、私が想定していたよりも早く、スマート遊技機しか置いていないスマートホールや、店舗内においてスマート機のみを設置しているエリアが出てきており、稼働に貢献しているということも聞いております。



『スラスロ北斗の拳』

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

➤ 導入台数：約40,000台 (4/28時点)

※上記の内、約5,000台は2023/3期中に先行納品

- 歴代「北斗」シリーズで最高の初動
引き続き、業界トップクラスの稼働維持
- 休眠ユーザー等への訴求を狙い、
TVCM等のプロモーションを積極的に実施
- 需要は非常に強い為、部材調達面や生産キャパ
シティを見極めながら追加販売に取り組む

-40-

皆様にご注目いただいている『スラスロ北斗の拳』につきましては、今日現在、約40,000台が導入されており、

そのうち約5,000台は2023/3期の決算に含まれております。

稼働は4月3日からでしたけれども、一部ホールに2023/3期中に出荷した分が売上計上された為です。その為、2024/3期の売上計上分につきましては、今日時点では35,000台ということです。

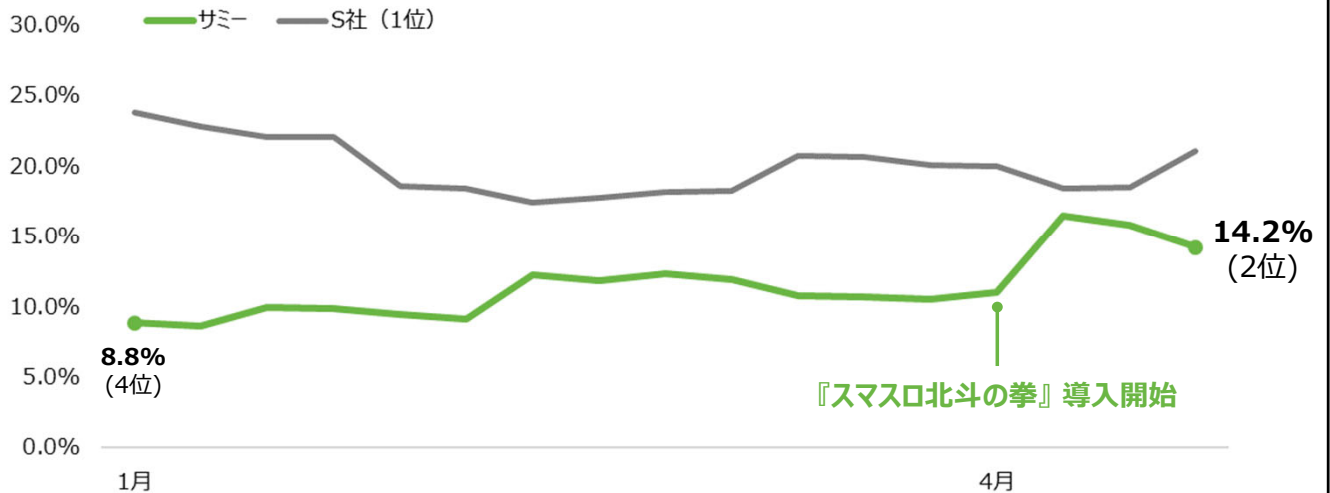
歴代の北斗シリーズの中で最高の初動となっており、また業界トップの稼働を叩き出しております。

TVCMを含めた様々なプロモーションを通して、既存のユーザーだけでなく、新規ユーザー、そして初代『パチスロ北斗の拳』を当時遊んでいた休眠ユーザーの方々に改めてホールに遊びに来ていただけるような施策を打っておりまして、これもかなり効果ができていると実感しております。

ただ問題としては、ホールに行っても朝から並ぶ等しないと遊技ができないという状況ですので、追加販売も適宜進めてまいりたいと考えておりますが、ゴールデンウィーク中には今遊技ができていない方にも是非、『スラスロ北斗の拳』に触れていただければと思います。

■ 『スマスロ北斗の拳』導入に伴い、当社の合算稼働シェアは大幅に上昇

【2023年 合算稼働シェア推移】



※ダイコク電機株式会社-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

※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

-41-

『スマスロ北斗の拳』導入後の当社の「合算稼働シェア」です。

先程、2023/3期のシェアは4位と申し上げましたが、今日現在では2位となっております。ここから『スマスロ北斗の拳』の追加販売が見込めるだけでなく、『パチスロ甲鉄城のカバネリ』等、その他の機種につきましても追加販売のご要望をいただいておりますし、7月以降には当社のスマートパチスロ第2弾となる『スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』の発売も控えております。

その上で、パチンコにつきましても販売してまいりますので、上手くいけば上期中に1位を目指せるのではないかと考えております。

ただ、一瞬だけ1位を獲得するだけでは意味が無い為、その1位をより長く維持できるような1年にしてまいりたいと思います。

成長投資

Investment Strategy

■ 以下成長領域への投資を実行

投資の検討領域		進捗状況
コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化 ● 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	● セガ札幌スタジオ設立 ● Rovio Entertainment Oyj社のTOB実施を公表
	新たなエコシステムに対する投資 ● 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 ● 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 ● 国内外の統合型リゾート	● 国内外の統合型リゾートは見送り ● オンラインゲーミング分野を検討
その他 約500億円	CVC投資枠拡大（総枠150億円） ● 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	● 新規で約30億円/18件の投資実行 既存投資先のEXITは4件 ● (株)パピレスと合併会社設立 ● 「GAPOLI」サービスリリース
	新規事業創出、IP獲得 etc.	
計2,500億円		

続きまして、成長投資の考え方についてです。

コンシューマ分野におきましては、先日Rovio社のTOBについて発表いたしました。1,000億円超の投資を予定しております。

また、各スタジオのオーガニックなパイプラインの拡充を行っている他、約1年前に設立したセガ札幌スタジオにつきましては雇用が進み、第2スタジオもオープンしております。

加えて、ユーザーコミュニティ等の活性化に向けたCRM機能等の強化、および周辺ビジネスへの投資も実施してきております。

ゲーミング領域に関しましては、国内外の統合型リゾートについては、当社としては完全に見送ることいたしました。

それに代わり、海外のオンラインカジノやスポーツベッティング等を含むオンラインゲーミング分野を投資の検討領域としております。

海外ランドベースカジノと記載しておりますのは、ローカルカジノも含めて検討していくということです。

これについては、特定のレギュレーションがあるような地域では、ランドベースカジノのライセンスを持っていないとオンラインカジノができないという地域もある為、そういった背景からランドベースカジノについても検討しようということであり、大型の統合型リゾートへの投資を行うという意味ではありません。

その他では、CVCを含めて積極的な投資を行っており、新規で18件、約30億円の投資を実行し、既存投資先につきましては4件のEXITが実現しております。

また、昨日発表させていただいた通り、(株)パピレスと資本業務提携を行い、新たに合併会社JadeComiX株式会社を設立いたしました。

加えて、オンラインゲームセンターであるGAPOLIにつきましても、サービスリリースをしております。

取引概要

フィンランドに本社を置くモバイルゲーム企業であるRovio Entertainment Oyj（以下、Rovio）に対して公開買付を発表し、Rovioを買収することを取締役会にて決定し2023年4月17日にRovioと最終契約を締結

- 本買収は友好的なものであり、Rovioの取締役会は本公開買付に対する賛同を表明済み。また、Rovioの複数の株主（合計で自己株式を除く発行済株式及び議決権の約49.1%を保有）から、一般的な前提条件に基づいた本公開買付に応募する旨の同意を取得済み

取得対価

- 1株当たり 9.25 ユーロ
- 1ストックオプション当たり1.48ユーロ
- Rovioの2023年4月14日時点の終値に対して19.0%、4月14日までの3か月間の取引日における売買高加重平均株価に対して17.5%のプレミアム
- 総額 7.06億ユーロ（約1,036.8億円）※1ユーロ = 146.9円前提

承認プロセス及び公開買付成立条件・時期

- 公開買付による90%超の議決権取得
- 独占禁止法に基づく条件の充足、およびその他一般的な前提条件を満たすこと
- 公開買付に関するオフアードキュメント（公開買付届出書）がフィンランド当局に承認され次第、本公開買付けを開始する予定
- 2024/3期 Q2中のクロージングを予定

-44-

Rovio Entertainment Oyjの買収についてです。

先日の発表の通り、Rovio社の株式公開買付けを実施する予定です。

本買収は友好的なものであり、Rovio社の取締役会から公開買付についての賛同表明を得ています。また、既に合計で議決権の約49.1%を保有する複数の大株主から、一定の条件のもとで公開買付に応募するという同意を取得しております。

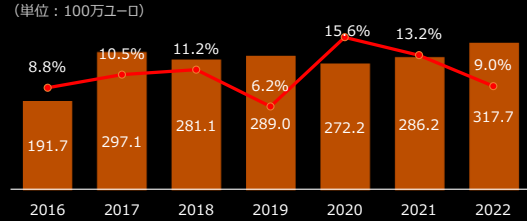
本件のクロージングは2024/3期上期中を予定しております。

会社概要

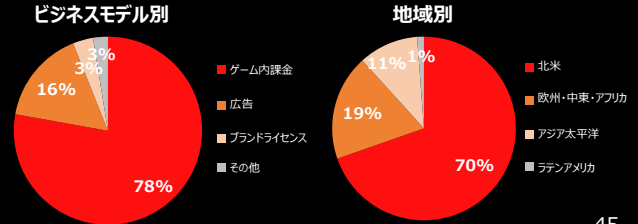
- 設立： 2003年
- 本社： エスポー、フィンランド
- 上場証券取引所： NASDAQ Helsinki
- 事業内容： モバイルゲームの開発・運用、ブランドライセンス
- 従業員数： 546名 (2022年末)
- 財務状況 (2022年)
 - 売上高： 317.7百万ユーロ
 - 営業利益 (率)： 28.5百万ユーロ (9.0%)
 - 調整後EBITDA (マージン)： 53.8百万ユーロ (16.9%)

財務トレンド・売上高構成

売上高・営業利益率の長期トレンド



売上高構成 (2022年)



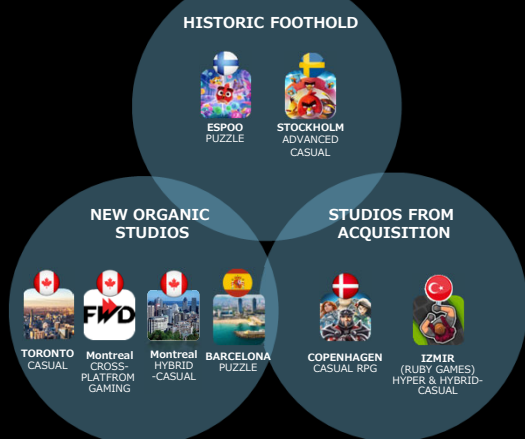
-45-

1 出所：Rovio Annual Report 2022, Factset 2 財務数値については小数点第二位を切り捨てて表示している為、一部Rovioの開示と異なります。

Rovio社は2003年にフィンランドで設立されました。
 従業員数は昨年末で546名、2022年の売上高は3億1,800万ユーロ、調整後EBITDAは5,400万ユーロです。
 業績は安定的に成長してきており、同社にとって北米地域が最大の市場となっております。

カジュアルゲームにフォーカスした8つのゲームスタジオを擁し、
強固なゲームポートフォリオを構築

ゲームスタジオポートフォリオ



670万

Daily Active Users
(2022年平均)

50億

累計
ダウンロード数¹

8

ライブサービス
ゲーム数

ゲームタイトルポートフォリオ

(は累計売上高が100万ユーロを超えるタイトル)

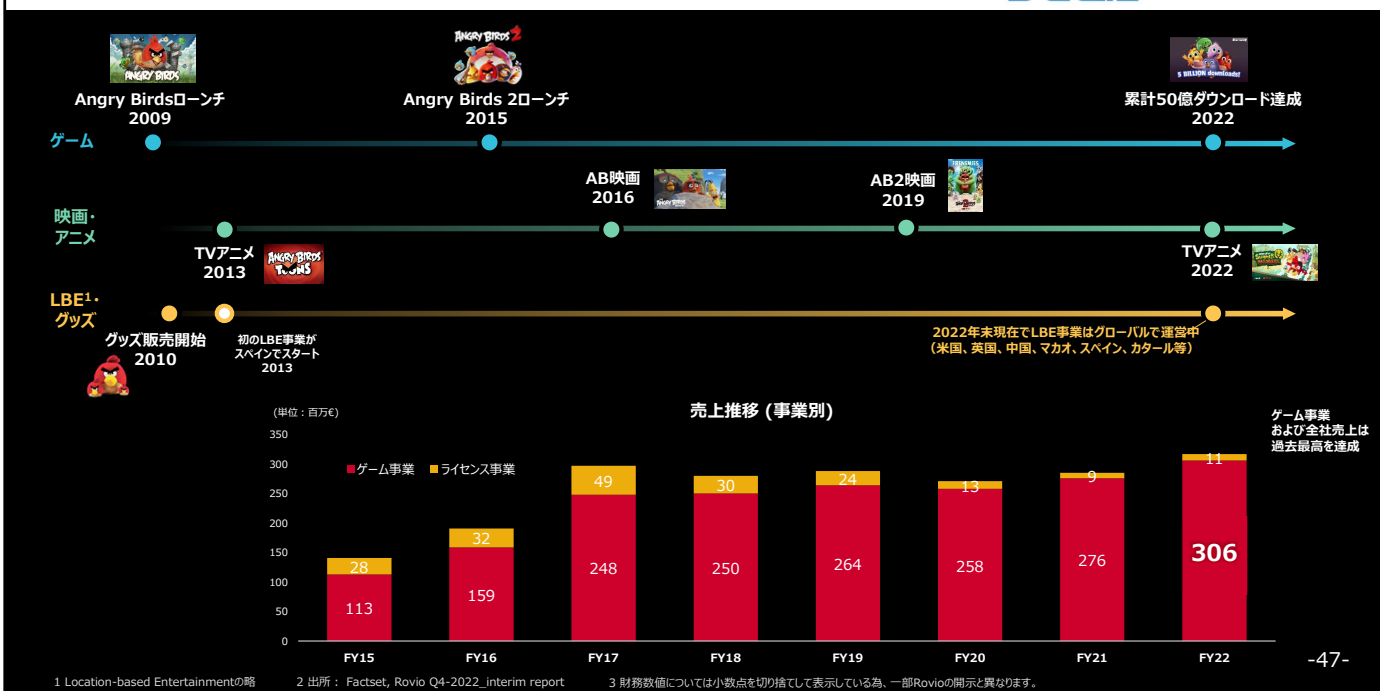


1 累計50億ダウンロードはAngry Birds以外のタイトルも含む

2 出所：Rovio Entertainment Investor Presentation February 2023, Rovio Annual Report 2022

Rovio社はAngry Birdsの開発元・パブリッシャーです。
Angry Birds関連ゲームの昨年のデイリーアクティブユーザーは平均で670万人、累計で50億ダウンロードとなっております。
現在、8つのライブサービスゲームと、8つのゲームスタジオを保有しております。

Rovioの強み②：グローバルに高い人気を誇るAngry BirdsのIP

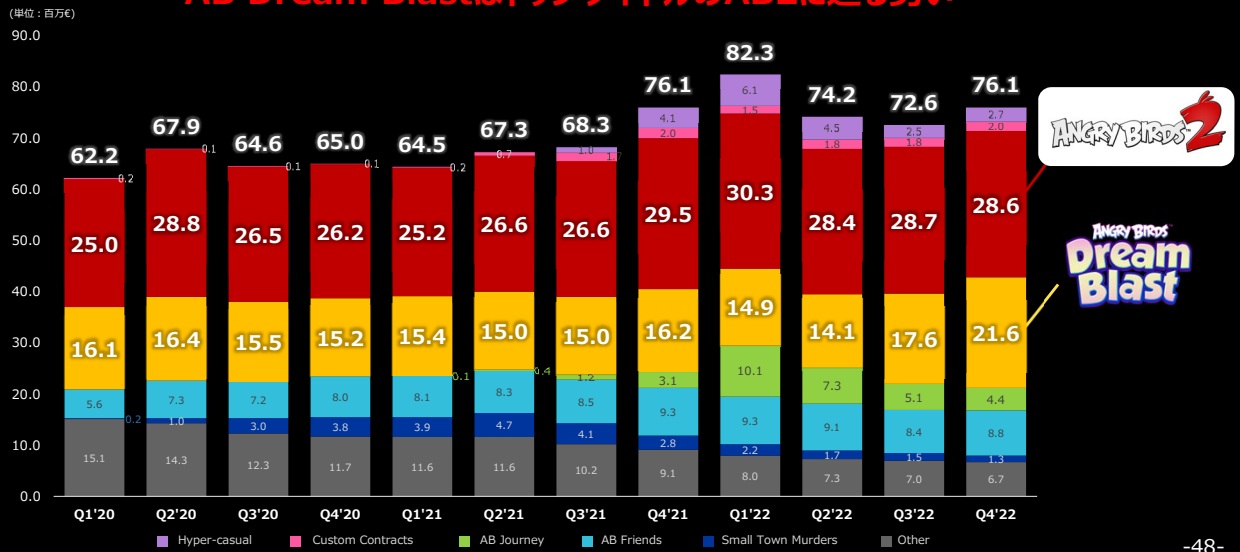


Angry Birdsに関しては2009年にゲームがローンチされて以降、アニメ化、映画化されたほか、マーチャンダイジングやLocation-based Entertainment事業によるテーマパーク展開も行われております。

主要タイトル売上推移（四半期ベース）



主要タイトルであるAngry Birds 2、Angry Birds Dream Blastの売上は好調に推移
 AB Dream BlastはトップタイトルのAB2に迫る勢い



1 出所：Rovio Entertainment Investor Presentation February 2023

Angry BirdsのIPにおける主要タイトルの四半期ごと売上高推移です。
 『Angry Birds 2』と『Dream Blast』が主カタイトルであり、近年『Dream Blast』が大きく成長しております。

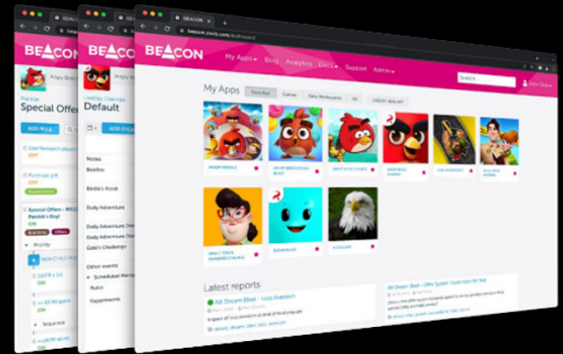
国内中心であるモバイルゲームのグローバル化促進をはかる



Data Lake¹



- プレイヤー識別 ※シナジー効果を特に得られやすい項目
- アナリティクス
- 広告効果測定
- ABテスト
- ライブオペレーション
- 決済
- パーソナライゼーション
- 顧客セグメンテーション
- アドメディエーション
- クロスプロモーション
- プッシュ通知
- 調査
- プライバシーフレームワーク
- ゲームサーバーインフラ
- 機械学習 / AI



1 ビッグデータをRaw dataのまま格納する手法

2 出所：Rovio Entertainment Investor Presentation February 2023

同社の強みとして、ゲーム運営支援ツール「Beacon」が挙げられます。
 本ツールはプレイヤーの識別やアナリティクス、ABテストや広告効果の測定、決済、クロスプロモーション等の機能を持ち、グローバルマーケット向けに活用されております。
 まずは、Beaconをしっかり理解した上で、今後、セガのゲームに導入していきたいと考えております。

既存大型IPのグローバルブランド化は着実に進捗 成長戦略は次のステージへ

従来の注力ポイント

- グローバル同時発売 × マルチプラットフォーム展開
- グローバルプレイヤーとの強力なパートナーシップ構築



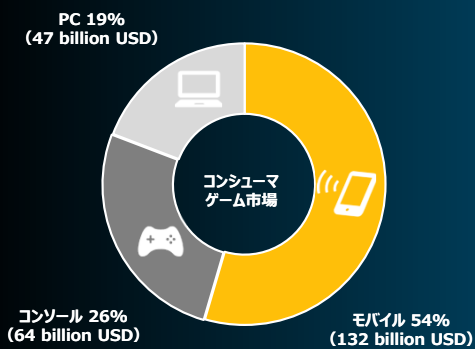
次の成長戦略のコアファクター

- SEGA = トレジャーアイランド
- グローバルで認知度の高いIP群を現代のニーズに沿った形でリバイバルし、スケールアップを目指す

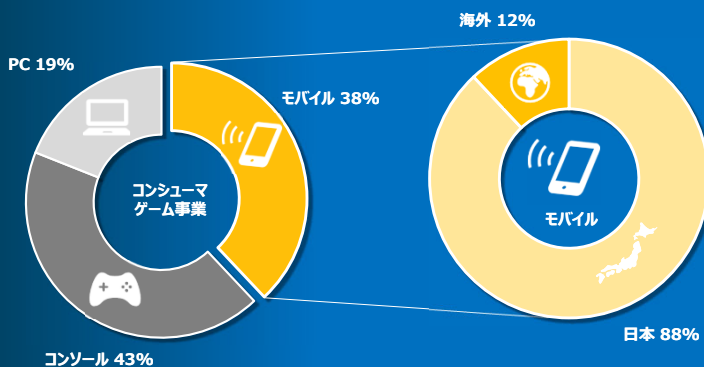
セガはここまでコンシューマビジネスにおいて、グローバルでの同時発売とマルチプラットフォーム展開、グローバルプラットフォームとの強力なパートナーシップの構築を推進してまいりました。
今後はさらに、セガの持つIP群を様々な形でリバイバルし、世界中に届けていきたいと考えております。

日本偏重型のモバイル事業構造には課題があると認識
 海外市場の開拓により肥沃なモバイル市場でのプレゼンスを高めることが可能

グローバルゲーム市場構成



SEGAのコンシューマゲーム事業売上構成



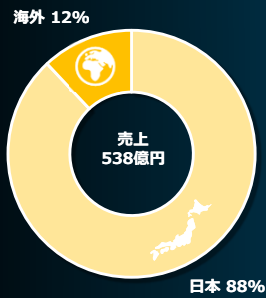
1 出所：IDG Report 2022年10月

2 SEGAの売上高割合はQ3累計をベースに算出

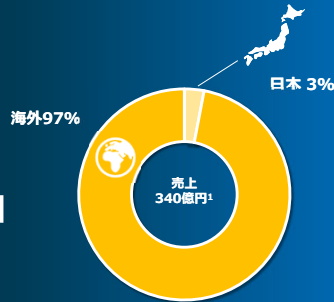
グローバルゲーム市場を見ると、モバイルゲームが54%と最大の市場シェアを占めております。一方で、セガにおきましては、モバイルゲーム事業の売上比率は38%であり、そのうち約90%が日本となっております。

Rovioの買収によりSEGAモバイルビジネスの海外比率は約45%まで上昇する

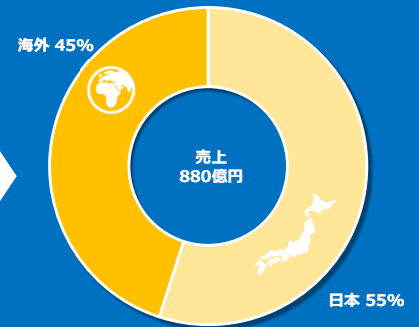
SEGAモバイル
国内/海外売上比率



Rovioモバイル
国内/海外売上比率



単純合算ベース
国内/海外売上比率



1 ユーロベースでは2.32億ユーロ (※1ユーロ=146.9円前提)

2 SEGAおよびRovioの売上割合はQ3累計をベースに算出。Rovioの売上比率はdata.aiより取得。

Rovio社におきましては、97%は日本以外の地域での売上です。
 買収が成立すれば、単純計算で、セガのモバイル事業における海外売上比率は45%となります。
 また、コンシューマ分野のF2Pで見れば、1,000億円を超える規模になると見込んでおります。
 市場が大きく、セガが弱いグローバル向けのモバイル事業を強化していくことが、本件の最大の目的となります。

本件の意義：補完的なケイパビリティ

Rovio・セガ両社は共通の価値観と補完的なケイパビリティを有しており、グローバルプレイヤーとしての飛躍に向けてシナジーを発揮できるポテンシャルが大きい

SEGA®



ROVIO

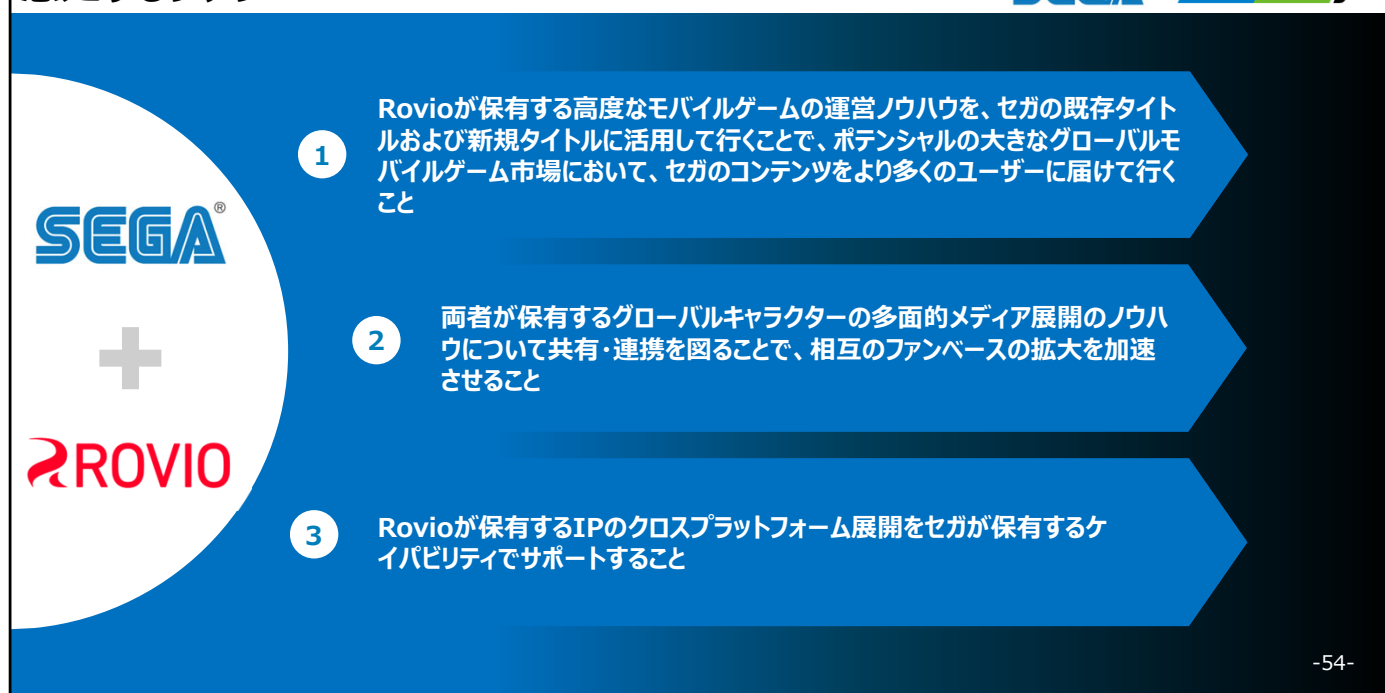
- コンソール・PC向け大型タイトルの開発・運営能力
- 「ソニック」シリーズに代表される世界的に認知の高いIP群
- IPの多面的メディア展開のノウハウとケイパビリティ
- 国内市場向けモバイルゲーム開発・運営能力
- 欧州を中心とした豊富なM&A実績

- グローバルモバイルF2Pゲーム開発・運営能力
- 世界的に認知度の高い「Angry Birds」IP
- 映像・マーチャндаイジングなどIPライセンス事業の実績
- 米国・欧州を中心とした強固なファンベース
- 独自に構築したゲーム運営支援プラットフォーム「Beacon」

IPを長期間に亘って育む共通の価値観

企業文化や有力IPを軸にした事業展開等、共通点の多いRovio社とは相互に補完関係にあると考えておりますし、また、Rovio社のモバイルゲーム運営のノウハウを活用することでシナジーを創出できると考えております。

グローバルモバイルゲーム事業の成長に向けた取り組みを加速させてまいります。



本件において想定するシナジーを改めてお話しいたします。

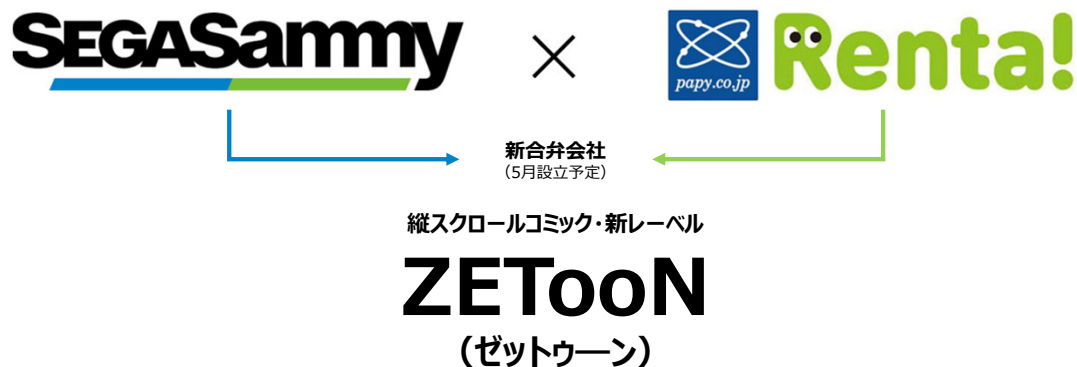
1点目は、Rovio社の保有する高度な運営、グローバルでのマーケティング等のノウハウをセガのタイトルにも活用してまいります。

2点目は、両社が保有するグローバルキャラクターの多面的な展開を協力して行うことで、両者IPのファンベースを拡大してまいります。

3点目は、Rovio社によるIPのクロスプラットフォーム展開をセガのケイパビリティによりサポートし、ビジネスチャンスを生み出すことです。

■ 縦スクロールコミック制作のための共同レーベル立ち上げ

国内外で電子書籍プラットフォームを展開する(株)パピレスと資本業務提携を締結。
原作創出から作品制作まで一気通貫できるクリエイティブチームを組成し、
グローバル市場に向けて、オリジナル作品の創造や関連IPの活性化にチャレンジ。



レーベルURL : <https://jadecomix.com>

昨日発表した通り、「Renta!」を提供をする(株)パピレスと資本業務提携を行うとともに、合併会社を設立し、共同で新たな縦スクロールコミックレーベル「ZEToon」(ゼットウーン)を立ち上げることといたしました。新レーベル「ZEToon」では、グローバル市場に向けてオリジナル作品を展開していく等のビジネスをスタートしてまいります。

サステナビリティの取り組み



マテリアリティ	主な取り組み	目標						
<p>人</p>	<p>マルチカルチャー 女性活躍 中核人材育成 職場環境整備</p> <p>・マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チエンジを推進 ・性別に関わらず活躍できる基盤づくり ・次代を担う人材の戦略的育成 ・人材のエンゲージメント維持・向上</p>	<p>・マルチカルチャー人材比率 約900名（約21%以上） ・女性管理職比率 約80名以上（約8%以上） ・教育投資額 累計40億円以上 ・エンゲージメントスコア 58以上／レーティングA以上 <small>（いずれも2031/3期または2030年に向けた目標）</small></p>						
<p>製品/サービス</p>	<p>・品質向上と安心・安全のさらなる推進</p>	<p>・グローバルリーディング コンテンツプロバイダー <small>（エンタテインメントコンテンツ事業）</small> ・「稼働・設置・販売」シェア三冠王 <small>（遊技機事業）</small></p>						
<p>環境</p>	<table border="1"> <tr> <td>Scope1,2</td> <td>・削減施策の検討・検討</td> </tr> <tr> <td>Scope3</td> <td>・サプライヤーエンゲージメント強化 ・取引先選定基準の検討 ・削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討</td> </tr> <tr> <td>TCFD対応</td> <td>・戦略のアップデート ・開示対象会社の拡大・時期の検討</td> </tr> </table>	Scope1,2	・削減施策の検討・検討	Scope3	・サプライヤーエンゲージメント強化 ・取引先選定基準の検討 ・削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討	TCFD対応	・戦略のアップデート ・開示対象会社の拡大・時期の検討	<p>・グループ全体で約50%～の削減（2030年） ・グループ全体カーボンニュートラル（2050年）</p> <p>・GHG排出量22.5%以上の削減</p>
Scope1,2	・削減施策の検討・検討							
Scope3	・サプライヤーエンゲージメント強化 ・取引先選定基準の検討 ・削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討							
TCFD対応	・戦略のアップデート ・開示対象会社の拡大・時期の検討							
<p>依存症</p>	<p>・各業界団体と連携した依存症やゲーム障害への対応・予防に関する取り組み ・依存症研究への継続的な取り組み</p>	<p>・依存症に関する法令・規則・自主規則等の遵守 ・業界の健全な発展に貢献 ・依存症に関する産学共同研究の実施</p>						
<p>ガバナンス</p>	<p>・継続して透明性の高い経営を実現し、 中長期的な企業価値向上に資するコーポレート・ガバナンス体制を維持</p>							

サステナビリティの取り組みについてご説明いたします。

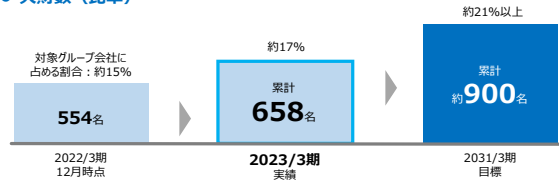
サステナビリティの取り組み（人財投資）

■ 人財における4つの重要指標

【対象会社】
①②③：セガサミーホールディングス、セガ（国内）、サミー
④：国内主要グループ会社

① マルチカルチャー*人財の育成

● 人財数（比率）



*外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の標準から認定。多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

② 女性活躍

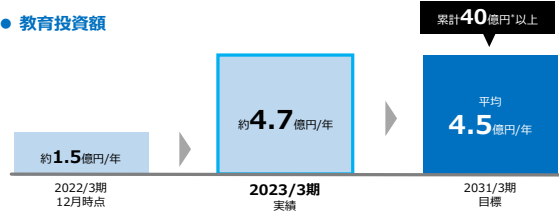
● 女性管理職数（比率）



*全管理職に占める女性管理職比率（専門職を含む）

③ 中核人財の育成

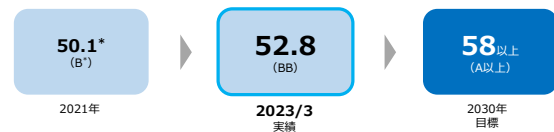
● 教育投資額



*2023/3期～2031/3期までの累計投資額

④ 職場環境整備

● エンゲージメントスコア



*出典：株式会社リンクアンドモチベーション モチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア
*エンゲージメント・レーティング

マテリアリティとしての「人」につきましては、人財における4つの重要指標を掲げており、全て順調な進捗となっております。

マルチカルチャー人財につきましては、2031/3期の目標である900名に対して、2022/3期の554名から2023/3期は658名に増加いたしました。

女性活躍につきましては、2030年の目標である8%に対して、2021年の5%から2023年4月1日時点では6%に比率が増加いたしました。

中核人財の育成につきましては、2031/3期までに累計40億円以上/年平均4.5億円の投資目標に対して、2023/3期は4.7億円の投資を実行いたしました。

職場環境整備につきましては、2030年の目標スコア58に対して、2021年の50.1から2023/3期は52.8にスコアアップいたしました。

なお、2018年9月開校のグループ社員向け社内大学「セガサミーカレッジ」におきましては、2023/3期末時点で、開校からの延べ受講者数が29,000人となりました。

また、職場環境整備におけるエンゲージメントスコアに関しては、国内主要グループ会社では役員の中期インセンティブにも反映することとしております。

MSCI ESGレーティング



CDP



- Climate Change : B
- Water : C-

主なESG指数への採用状況

2022 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2022 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)



FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index



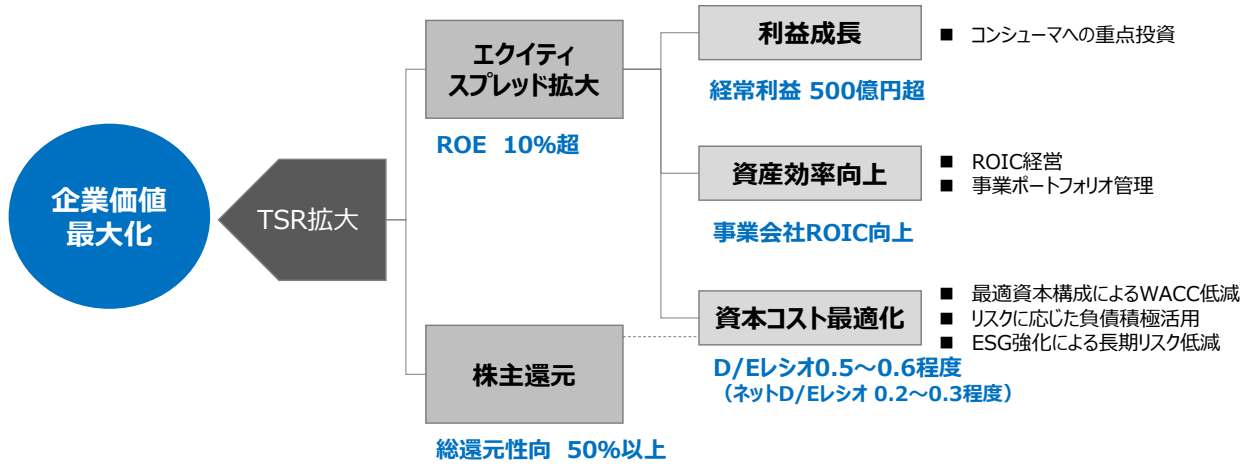
ESGの外部評価につきましては、MSCIのESGレーティングでは、引き続きAAのスコアを維持しております。CDPに関しては気候変動のスコアがBにアップいたしました。

財務戦略

Financial Strategy

スピーカー：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



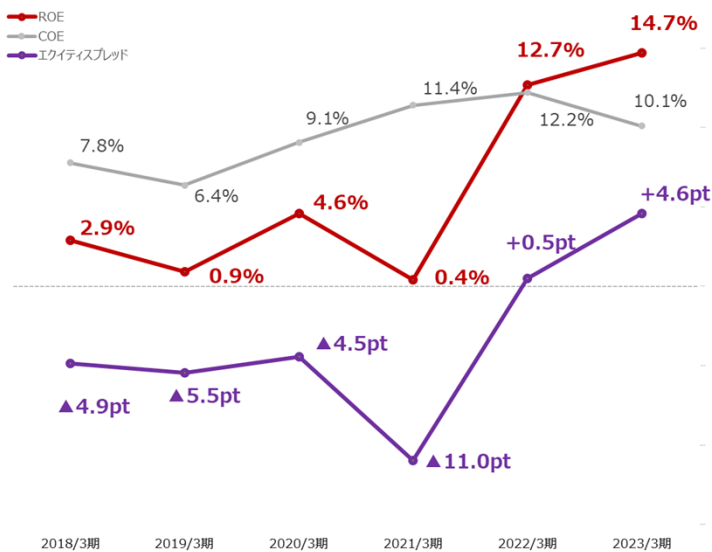
財務戦略の進捗について説明いたします。

ご覧いただいているツリーは以前からお示している通り、企業価値の最大化を目的とし、具体的にはエクイティスプレッドを拡大することを目指しております。

今回初めて、この財務戦略パッケージの各KPIにつきましてご説明いたします。

エクイティスプレッド拡大

【ROE・COE・エクイティスプレッド 推移】



各事業の利益成長に伴い、直近2期のエクイティスプレッドはポジティブに推移

※ROE：自己資本当期純利益率
 ※COE：株主資本コスト（出所：Bloomberg）
 ※エクイティスプレッド：ROE-COE

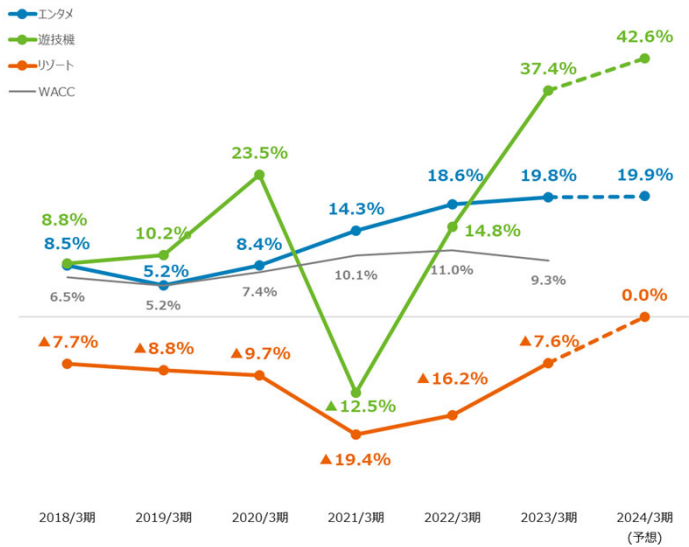
最初に、エクイティスプレッドです。

2023/3期は各事業の利益成長に伴い、ROEは14.7%となりました。一方で、株主資本コストは10.1%となっております。

2022/3期からエクイティスプレッドはポジティブとなっており、2023/3期はマーケットリスクプレミアムが若干低下したことに加え、後程ご説明いたしますが、事業会社ROICの改善等も寄与したことから、結果としてエクイティスプレッドはプラスの4.6ポイントとなりました。

事業別ROIC

【事業別ROIC推移】



各事業のROICは改善傾向

・エンタテインメントコンテンツ事業

投下資本を増加させながらも、主にコンシューマ分野の利益成長によりROICは高水準で推移

・遊技機事業

投下資本の適正化及び構造改革等による利益成長を受けROICが急激に伸長

・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

※事業別ROIC：事業別調整後利益/事業別投下資本

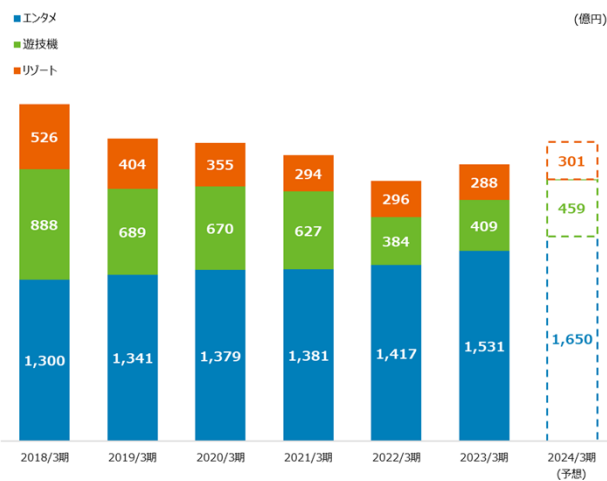
事業別ROICの推移です。

詳細は次ページでご説明いたしますが、近年は各事業の利益成長を受け、改善傾向となっております。参考値として2024/3期の計画値を掲載しておりますが、これは本日公表の業績予想をベースとした試算となっております。

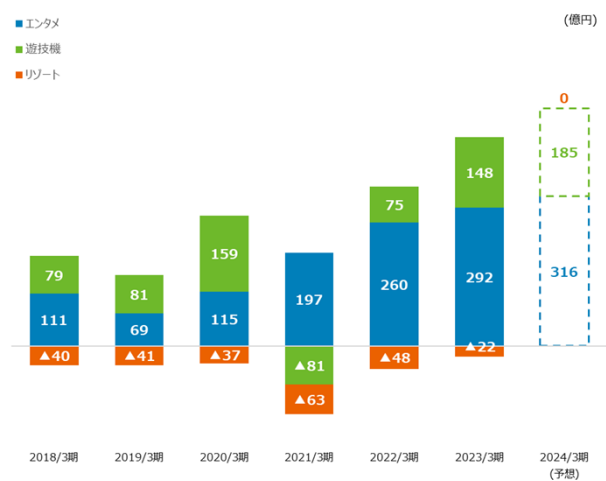
よって、Rovioの買収影響等は現時点で業績予想に織り込んでおらず、未反映ということをご理解ください。

事業別投下資本・調整後利益

【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・経常利益 (各事業の税率は簡便的に30%に設定)

事業別の投下資本と調整後利益の推移です。

事業会社ROICは運用サイドのアプローチをしているため、事業別投下資本の計算としては、各事業の総資産から有利子負債を除く流動負債及びCMS預け金を除いた値としております。
 事業別調整後利益につきましては、税引き後、利払い前の経常利益とし、各事業における税率は簡便的に30%としております。

エンタテインメントコンテンツ事業におきましては、コンシューマ分野を中心に投下資本が増加傾向となっておりますが、同時に、着実な利益成長ができており、ROICも改善傾向にあります。

遊技機事業におきましては、コロナの影響を強く受けた2021/3期は一時的に収益が悪化いたしました。構造改革や販売台数の伸長等による利益成長や、CMS預け金の増加等による投下資本の減少を受け、ROICが著しく改善しております。

リゾート事業におきましても、施設稼働の向上により改善傾向が続いております。

▶ エンタテインメントコンテンツ事業調整後利益への影響

- 連結業績への影響については、現在算出中
（参考） Rovio社の直近期における営業利益は28.5百万ユーロ（約41億円） ※Rovio社会計基準
- 株式取得価格とRovioの純資産の差額は2022年12月末ベースで約4.79億ユーロ（約703億円）程度となる想定

▶ 事業別投下資本への影響

- エンタテインメントコンテンツ事業の投下資本は約800億円程度増加する想定

▶ D/Eレシオへの影響

- 公開買付けに要する資金：総額7.06億ユーロ（約1,036.8億円）には、手元現金を充当する予定
（ただし、当社の資本政策上の観点から、公開買付の実行に影響のない形で、借入を実施する可能性あり）
- 仮に取得額と同規模の借入れを実施した場合、D/Eレシオは、23年3月末の0.2倍から0.5倍程度になることを想定
（23/3末バランスシートをベースとした簡易シミュレーション）

※1ユーロ=146.9円前提

-64-

Rovio買収による影響についてです。

TOB前であることから、現段階で言及できることが限られておりますが、仮にTOBが成立した場合のKPIのインパクトとなります。

エンタテインメントコンテンツ事業の利益に与える影響は、のれんの影響額が未確定であること等から、現時点で合理的に算出することはできません。

ご参考までに、2022年12月末時点のRovio社の純資産と株式取得価格の差額は4.79億ユーロ（約703億円）となっております。

事業別投下資本への影響につきましては、同じくのれんの影響が確定していない中での想定となりますが、エンタテインメントコンテンツ事業の投下資本は、約800億円程度の増加を想定しております。

これは総投資が1,000億円超ですから、そこからRovio社側のバランスシートにある現預金、それから同等物を控除した金額を仮置きで記載しております。

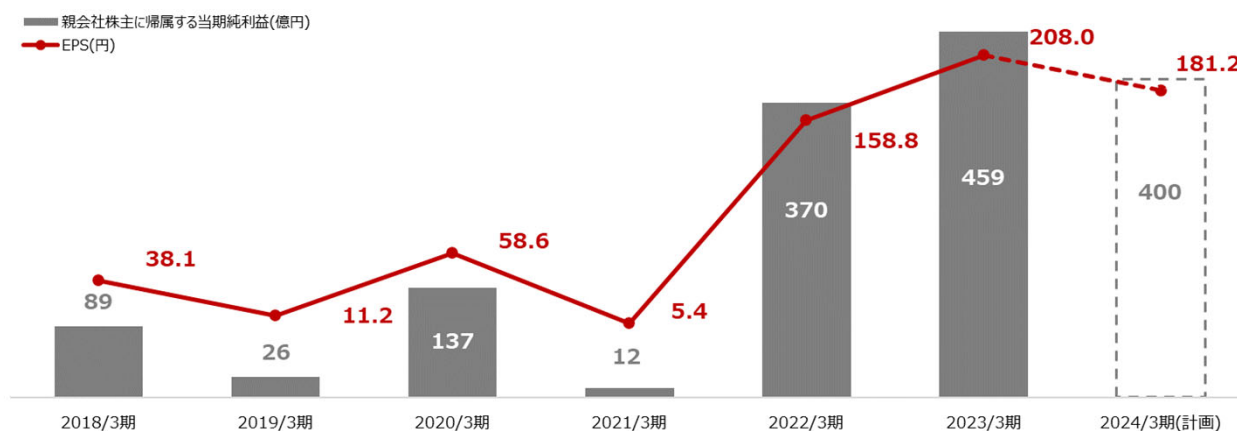
D/Eレシオへの影響につきましては、基本的にこのTOBは手元現金を充当するという事で予定をしておりますが、仮に同額1,000億円程度の借入を実施した場合、2023/3期末に0.2倍だったD/Eレシオは0.46倍程度となる想定です。

但し、あくまでも2023/3期末のバランスシートを前提とした簡易的なシミュレーションの値となっているため、実際の影響は異なる可能性があることを予めご了承ください。

説明ができるタイミングで改めてご報告いたします。

EPSの推移

■ 業績伸長 + 自己株式取得によりEPS*改善



* EPS = 1株当たり当期純利益

* 2022/3期、2023/3期は繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除等による法人税等減少も寄与

* 2024/3期計画上の税率は簡便的に30%に設定

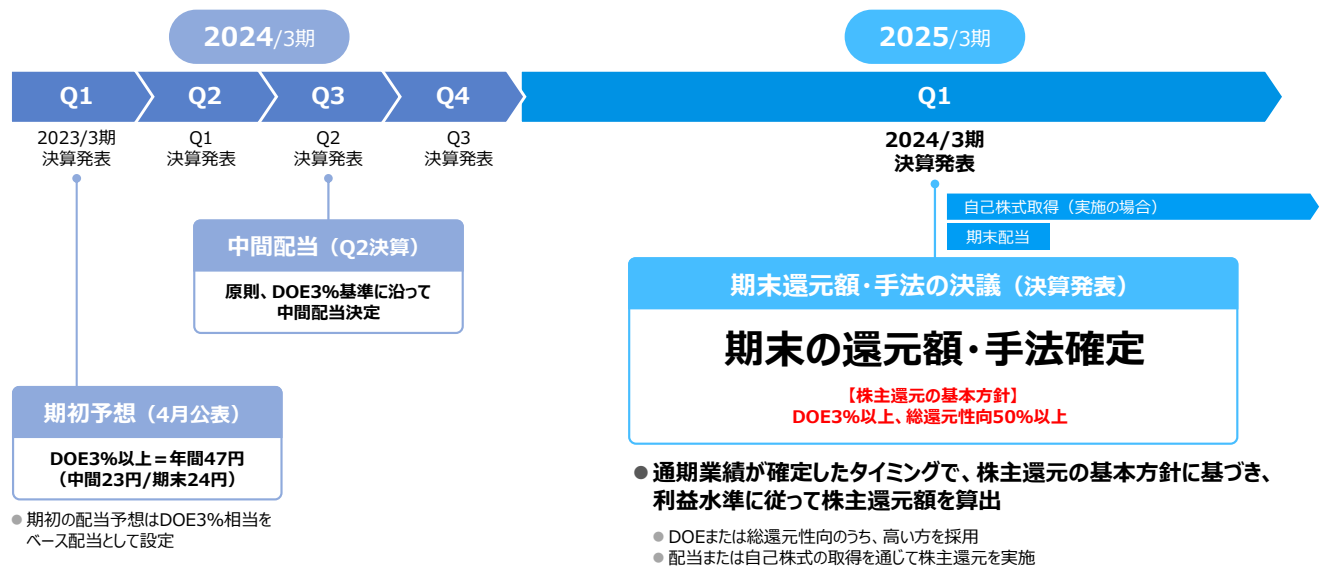
EPSの推移です。

2022/3期に引き続き、親会社株主に帰属する当期純利益は大きく伸長し、また2022/3期から2023/3期にかけて自己株式取得を行ったこともあり、EPSが引き続き改善いたしました。

2024/3期の見通しにつきましては、税率を簡便的に30%としているため、親会社株主に帰属する当期純利益およびEPSが減少するような見た目となっておりますが、本日発表した自己株式の取得状況や、あるいは実際の業績推移等によって変動する可能性があります。

税金費用につきましては、2022/3期、2023/3期は実質的には相当低い推移となりました。2024/3期は、計画段階では法定税率に近い簡便的な30%としているため、実質は30%という高い水準にはならないのではないかと考えております。

株主還元（還元額・手法の決定プロセス）

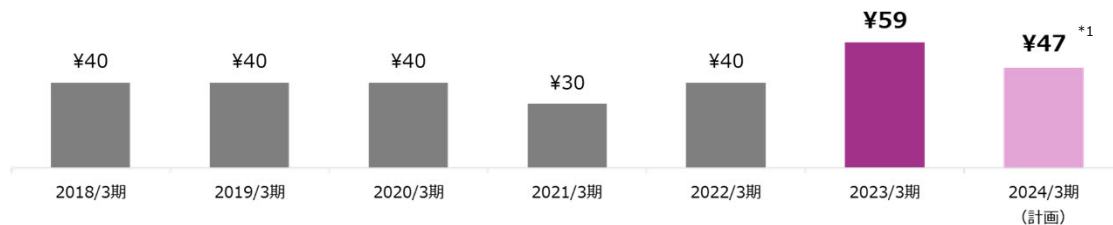


株主還元についてです。

こちらは繰り返しとなりますが、当社の株主還元の方針及び決定プロセスとなります。
2024/3期の株主還元につきましては、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%以上もしくは総還元性向50%以上のうちの高い方を採用して、決定してまいります。

株主還元の推移（2018/3期～2024/3期）

- 総還元性向50%の方針に基づき、23/3期の年間配当は59円、自己株式取得100億円を執行予定
【1株当たりの配当金の実績・計画】



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
配当総額	93.7億円	93.8億円	93.9億円	70.5億円	91.6億円	129.6億円	-
1株当たり配当	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：10円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：39円	中間：23円 期末：24円
自己株式取得額 ^{*2}	-	-	-	-	299.9億円	100億円	-
DOE ^{*3}	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3%以上
総還元性向 ^{*4}	105%	355%	68%	553%	106%	50%	50%以上

^{*1} 2024/3期の期初の配当予想はDOE3%相当をベースとして設定。

^{*2} 自己株式取得の買付期間は、2022/3期は2021/11/9～2022/4/19に実施、2023/3期は2023/5/1～2023/9/29に実施予定。

2023/3期の取得金額（上限）：100億円、取得株数（上限）：800万株の予定。

^{*3} DOE（株主資本配当率）＝ 配当額 / 純資産

^{*4} 総還元性向＝（配当総額＋自己株式取得総額） / 当期純利益

-67-

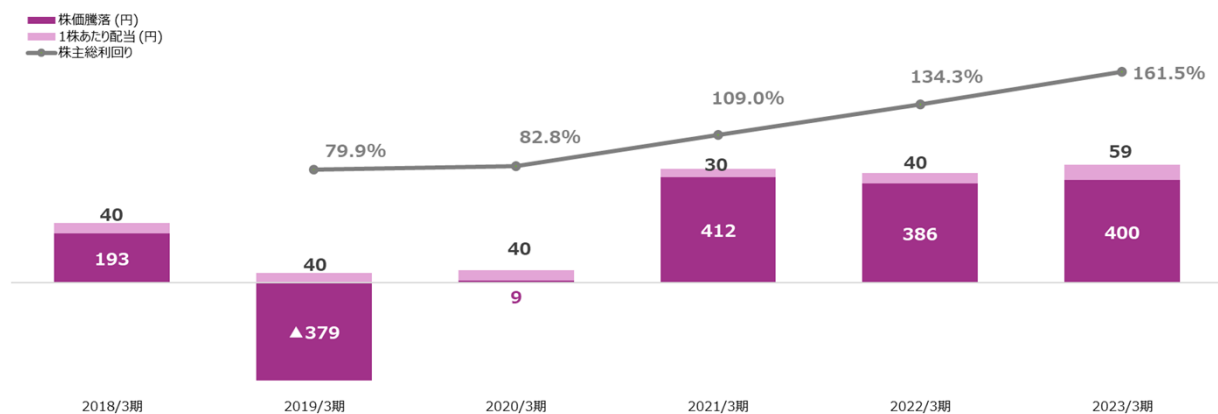
株主還元の推移です。

本日発表した期末配当予想、及び自己株式の取得を勘案した2023/3期の総還元性向は、従来方針通り50%となっております。

なお、2024/3期の配当予想については、DOE3%以上を基準とした配当額としております。DOEを基準としているため、実際の業績の推移により変動する可能性があります。

最終的には、先ほど申し上げた通り、税金費用等をきちんと計算した結果の最終的な当期純利益によって、DOE3%以上もしくは総還元性向50%以上のうちの高い方を採用し、決定してまいります。

株主総利回り推移



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
株価騰落 (円)	193	▲379	9	412	386	400	-
1株あたり配当 (円)	40	40	40	30	40	59	47
株主総利回り	-	79.9%	82.8%	109.0%	134.3%	161.5%	-

※株価騰落 = 当該年度末の終値-前年度末の終値

※株主総利回り = (各事業年度末日の株価 + 当事業年度の4事業年度前から各事業年度までの1株当たり配当額の累計額) / 当事業年度の5事業年度前の末日の株価 (出所: 金融庁)

-68-

最後に、株主総利回りの推移です。

キャピタルゲインの部分が貢献しているところもありますが、そういったことも含めて引き続き、企業価値の最大化に取り組んでまいります。

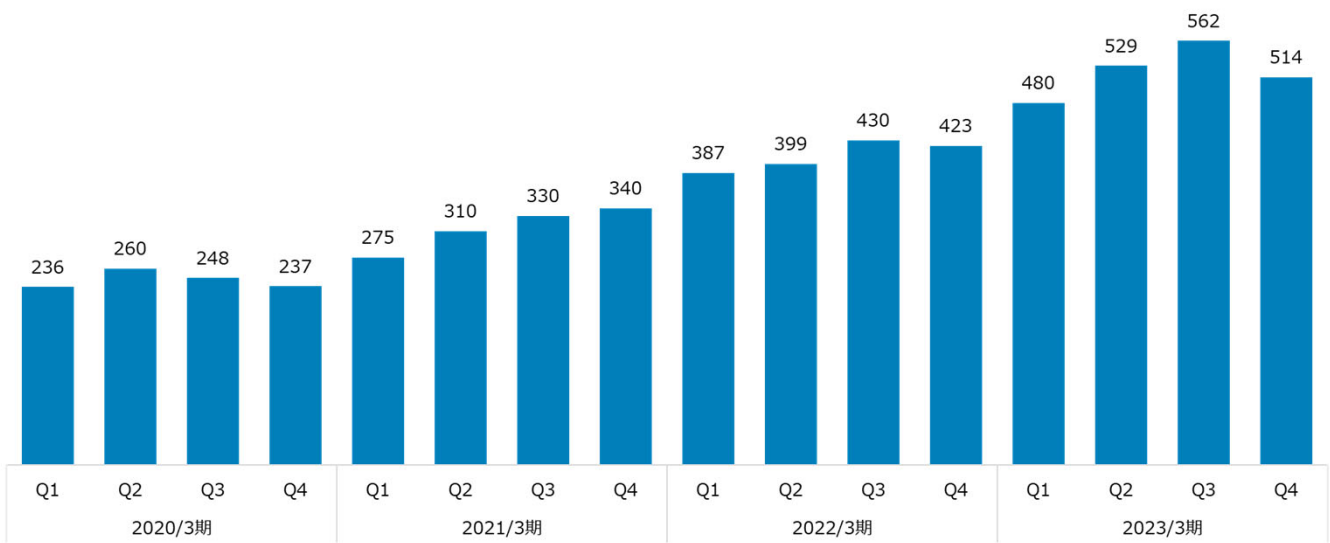
当社からの決算説明は以上となります。
ご清聴ありがとうございました。

04

補足

コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)

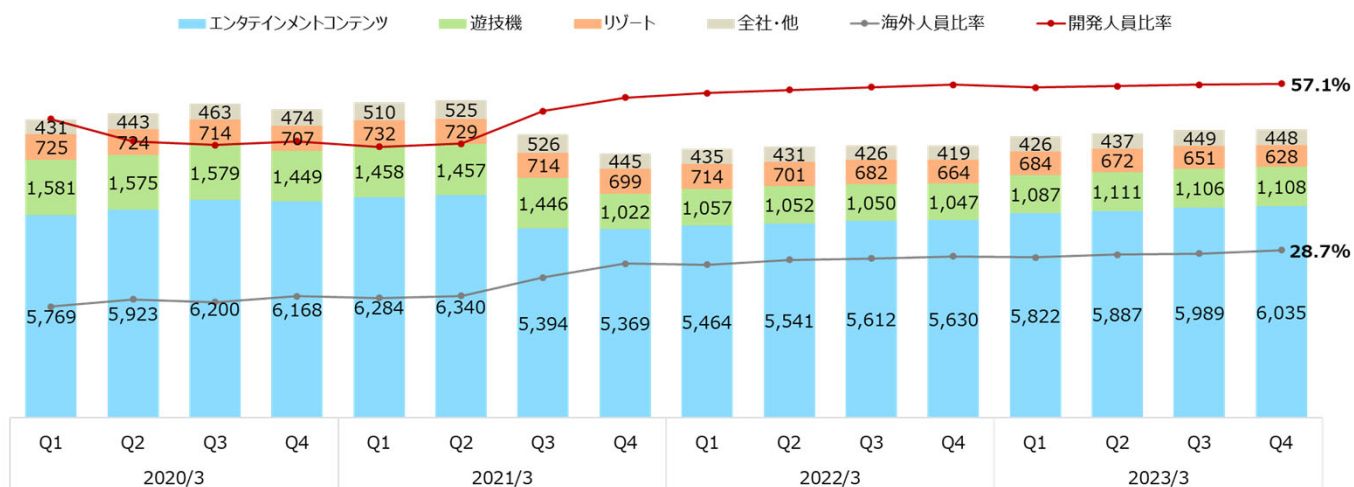
(単位：億円)



※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期 通期実績	2023/3期 通期実績
売上高		1,615	2,705
	カジノ	866	1,575
	ホテル	677	959
	その他	70	170
売上原価		1,782	2,341
	カジノ	637	1,004
	ホテル	819	747
	その他	324	388
売上総利益		-167	364
	販売費及び一般管理費	254	279
営業利益		-422	85
EBITDA		149	653
純利益		-879	-339
カジノ来場者数（千人）		99	151
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）		-41	-18

2023/3期 実績

➤ 渡航制限緩和により回復傾向

- ・日本人VIP客のドロップ額がコロナ前水準近くまで急速に回復

➤ コロナ禍におけるコスト削減によりEBITDAはポジティブ

2024/3期 計画

➤ 持分法取込において利益貢献を見込む

- ・日韓就航便の完全回復および中韓往来便の段階的な回復に伴い、カジノ売上は引き続き好調な日本人VIP客が牽引することに加えて、中国人VIP客の緩やかな回復を見込む

※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カ月遅れて計上 ※現地会計基準

Rovio社の概要



名称	Rovio Entertainment Oyj	
所在	Keilaranta 7 02150, Espoo, Uusimaa Finland	
代表者の役職・氏名	CEO・Alexandre Pelletier-Normand	
事業内容	スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信 Angry Birds IPのライセンス事業	
資本金	0.7百万ユーロ (2022年12月末日現在)	
設立年月	2003年	
大株主及び持分比率 (2023年3月末日)	MOOR Holding AB	15.57%
	Adventurous Ideas Oy	7.79%
	Brilliant Problems Oy	7.79%
	Impera Oy Ab	6.13%
当社と当該会社との関係	資本関係	該当なし
	人的関係	該当なし
	取引関係	該当なし
	関連当事者への該当状況	該当なし

決算期 (単位：百万ユーロ)	2020年12月期	2021年12月期	2022年12月期
連結純資産	165.4	197.5	226.8
連結総資産	208.4	287.0	294.3
一株当たり連結純資産 (ユーロ)	2.27	2.66	2.73
連結売上高	272.2	286.2	317.7
連結営業利益	42.5	37.7	28.5
当期純利益	32.1	30.1	22.8
一株当たり連結当期純利益 (ユーロ)	0.43	0.41	0.30
一株当たり配当金 (ユーロ)	0.12	0.12	0.13

※1株当たりの数値の計算については、Rovio社の発行済株式に加えて、ストックオプションが株式に転換された完全希薄化後の株式数を用いて計算しています。
財務数値については小数点を切り捨てて表示している為、一部Rovio社の開示と異なります。

■ 2023/4/17 開示資料「Rovio Entertainment Oyjの買収について」より再掲
https://www.segasammy.co.jp/cms/wp-content/uploads/pdf/ja/ir/20230417_aquisition_j.pdf



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

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/ja/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/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>