

# 2024年3月期 第1四半期 決算プレゼンテーション

2023/8/1

## 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1四半期決算説明会にアクセスいただきありがとうございます。

私から2024年3月期の第1四半期の実績、及び通期見通しについて説明いたします。  
使用する資料は当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となります。

A decorative graphic consisting of a square divided into three triangular sections: a blue triangle at the top-left, a grey triangle in the center, and a green triangle at the bottom-right. The number '01' is written in white in the center of the grey triangle.

01

## 2024年3月期 第1四半期実績 / 今後の見通し

# 決算ハイライト

(億円)	2023/3期		2024/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>661</b>	<b>3,896</b>	<b>1,080</b>	<b>4,330</b>
エンタテインメントコンテンツ	527	2,828	538	3,050
遊技機	105	942	509	1,150
リゾート	26	115	29	120
その他/消去等	3	11	4	10
<b>営業利益</b>	<b>27</b>	<b>467</b>	<b>225</b>	<b>550</b>
エンタテインメントコンテンツ	65	387	41	435
遊技機	-9	200	215	245
リゾート	-3	-11	-3	-10
その他/消去等	-26	-109	-28	-120
営業外収益	25	49	14	40
営業外費用	10	22	8	10
<b>経常利益</b>	<b>42</b>	<b>494</b>	<b>230</b>	<b>580</b>
エンタテインメントコンテンツ	81	411	44	450
遊技機	-6	207	218	250
リゾート	-11	-32	-2	0
その他/消去等	-22	-92	-30	-120
経常利益率	6.4%	12.7%	21.3%	13.4%
特別利益	-	0	0	-
特別損失	1	24	6	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>41</b>	<b>470</b>	<b>225</b>	<b>580</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>31</b>	<b>459</b>	<b>172</b>	<b>400</b>
<b>ROE</b>	-	<b>14.7%</b>	-	-
<b>1株当たり配当(円)</b>	-	<b>59</b>	-	<b>47</b>

## 2024/3期 Q1実績

### ▶ 遊技機事業が牽引し、好調な滑り出し

- エンタメ\*：全体では堅調に推移
- 遊技機：主にパチスロ機の販売が好調
- リゾート：国内、海外ともに堅調に推移

### 今後の見通し

### ▶ 各事業で新作タイトルの投入が進む

- エンタメ：下期に主力新作タイトルの販売本格化（CS\*）
- 遊技機：既存主カタイトルの追加販売に加え、新作投入を進める
- リゾート：引き続き国内、海外ともに回復を見込む

\*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業、CS=コンシューマ分野

事業別の概況については後程詳細をご説明いたしますが、当第1四半期は、主に『スマホ北斗の拳』をはじめとしたパチスロ機の販売が好調に推移した遊技機事業が全体の業績をけん引し、好調な滑り出しとなりました。

第2四半期以降については、各事業で新作タイトルの投入が進む予定です。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、下期よりコンシューマ分野の主力新作タイトルの販売が本格化し、遊技機事業においては『スマホ北斗の拳』等の既存主カタイトルの追加販売に加え、新作の投入を進めてまいります。

また、リゾート事業においても引き続き国内、海外ともに回復を見込んでおります。

➤ **Rovio Entertainment Oyj社の買収に関するTOB状況**

- **公開買付け期間を2023年8月7日まで延長**（2023年7月3日公表）  
※本公開買付け完了に必要な当局による承認の取得に時間を要していたため。現在はすべて取得済み。

➤ **自己株式の取得状況**（2023年4月28日公表）

- **当社還元方針に基づき、自己株式の取得を実施予定**  
※手続き上の都合により、現時点では進捗なし（2023年7月31日時点）

（ご参考）自己株式の取得に関する決議内容：

- 取得上限価額：100億円
- 取得上限株式数：800万株
- 取得期間：2023年5月1日から2023年9月29日まで

当第1四半期におけるトピックスにつきまして、ご説明差し上げます。

まずはRovio Entertainment Oyj社の買収に関して、2023年7月3日までを予定しておりました公開買付け期間を、2023年8月7日まで延長することを発表しております。

期間延長の理由は、本公開買付けの完了に必要な当局の承認取得の一部手続きに時間を要していたためですが、現在は全て取得済みであることから、完了時期は引き続き2024年3月期第2四半期を予定しております。

また、2023年4月28日に発表いたしました、取得上限価額を100億円とする自己株式の取得につきましては、7月末までの取得数はゼロとなっております。

こちらにつきましては、当社の株主還元方針に沿った自己株式の取得であるため、引き続き取得を実施して参りますが、現時点では進められない状況であることから、現時点では、取得を実施しておりません。

## 段階利益（2024/3期 Q1実績）

SEGASammy

(単位：億円)

営業利益	225		
営業外収益		14	
営業外費用		8	
経常利益	230		
特別利益		0	
特別損失		6	
税引前利益	225		
法人税等		52	
親会社株主に帰属する 当期純利益	172		

営業外損益、特別損益の内訳	
<b>営業外収益</b>	<b>14</b>
投資事業組合運用益	5
受取利息	3
持分法による投資利益	2
<b>営業外費用</b>	<b>8</b>
為替差損	4
投資事業組合運用損	2
<b>特別利益</b>	<b>0</b>
<b>特別損失</b>	<b>6</b>
事業再編損	5
<b>法人税等</b>	<b>52</b>

-5-

各段階利益の内訳となります。

営業外収益には、投資事業組合利益等を計上しております。

営業外費用には、外貨建て債権・債務の洗い替えや決済による為替差損等を計上しております。

また、セガの開発スタジオであるRelic Entertainment社の事業再編を行ったことから、特別損失を計上しております。

## 為替変動による影響について

### 【Q1実績における為替影響】

#### ▶ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高14億円、営業利益4億円の押し上げ効果

(億円)		Q1
CS	売上高	+14
	営業利益	+6
AM	売上高	-
	営業利益	-2

- 1USD： 期初計画レート127円 → AR138円（主に売上上昇の影響）
- 1ポンド： 期初計画レート160円 → AR172円（主にコスト上昇の影響）
- 1ユーロ： 期初計画レート141円 → AR150円（主に売上上昇の影響）

#### ▶ 営業外費用に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差損4億円を計上

\*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1四半期においては、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14億円、営業利益で約6億円の、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は縮小傾向にあります。

営業外費用においては、前の頁でも触れた通り、為替差損として4億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)	2022/3期				2023/3期				2024/3期	2024/3期
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	99	135	127	183	119	148	164	229	125	689
広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	236
減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	36
設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	61

### ■ 遊技機

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期	2024/3期
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	155
広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	40
減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	30
設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	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%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
  - ・遊技機事業：資産計上せず、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。

各種費用等になります。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、一部広告宣伝費等が未発生となっており、消化ペースは当初想定よりもゆるやかとなっております。

遊技機事業におきましては、主カタイトルの投入に合わせたプロモーションを行ったことから、前年同期よりも広告宣伝費が増加しておりますが、研究開発費は当初想定を下回る水準で推移しております。

## 各種費用等

### ■リゾート

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

### ■その他/消去等

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

リゾート事業及びその他等となりますが、こちらは概ね想定通りに推移しております。

# 連結貸借対照表 要約



【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2023年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2023年3月期末	当第1四半期末	増減
現金・預金	1,795	1,716	-79	支払手形・買掛金	305	295	-10
受取手形・売掛金・契約資産	533	459	-74	短期借入金	170	170	-
棚卸資産	894	948	+54	その他	728	619	-109
その他	316	324	+8	<b>流動負債 計</b>	<b>1,203</b>	<b>1,084</b>	<b>-119</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,538</b>	<b>3,447</b>	<b>-91</b>	社債	100	100	-
有形固定資産	604	611	+7	長期借入金	250	250	-
無形固定資産	132	141	+9	その他	148	158	+10
投資有価証券	395	455	+60	<b>固定負債 計</b>	<b>498</b>	<b>508</b>	<b>+10</b>
その他	346	426	+80	<b>負債合計</b>	<b>1,702</b>	<b>1,592</b>	<b>-110</b>
<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>1,633</b>	<b>+156</b>	株主資本 計	3,267	3,353	+86
<b>資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>5,081</b>	<b>+66</b>	その他の包括利益累計額合計	40	128	+88
				新株予約権	4	5	+1
				非支配株主持分	0	0	+0
				<b>純資産合計</b>	<b>3,313</b>	<b>3,488</b>	<b>+175</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>5,081</b>	<b>+66</b>

### 主な増減要因

2023年3月期末	当第1四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	1,795	1,716	-79	(流動資産) 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一方で、配当金の支払い等により現預金が減少したことに加え、売上債権が減少
有利子負債	520	520	-	(負債) 主に『スマスロ北斗の拳』に関する契約負債が減少
ネットキャッシュ	1,275	1,196	-79	(純資産) 配当金の支払いがあった一方で、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
自己資本比率	66.0%	68.5%	+2.5p	

-9-

バランスシートとなります。

流動資産につきましては、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を主因に棚卸資産が増加した一方で、配当金の支払い等により現預金が減少したことに加え、前期販売タイトルに関する売上債権が減少しております。

負債につきましては、主に『スマスロ北斗の拳』に関する契約負債が減少したことから流動負債が減少いたしました。

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。

2024年3月期6月末のネットキャッシュは1,196億円となり、前期末より79億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プラス115億円

投資キャッシュフローはマイナス157億円

財務キャッシュフローはマイナス88億円となる見込みです。



02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2023/3期		2024/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>527</b>	<b>2,828</b>	<b>538</b>	<b>3,050</b>
コンシューマ	347	1,879	337	2,050
AM機器	131	649	141	635
映像・玩具	47	293	57	360
その他/消去等	2	7	3	5
<b>営業利益</b>	<b>65</b>	<b>387</b>	<b>41</b>	<b>435</b>
コンシューマ	53	328	29	360
AM機器	5	29	12	50
映像・玩具	2	45	3	45
その他/消去等	5	-15	-3	-20
営業外収益	16	28	5	18
営業外費用	0	4	3	3
<b>経常利益</b>	<b>81</b>	<b>411</b>	<b>44</b>	<b>450</b>
経常利益率	15.4%	14.5%	8.2%	14.8%

\*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

※ 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

## 2024/3期 Q1実績

### 概ね想定通りに推移

- ・フルゲームは新作・リピートともに想定を下回ったものの、営業費用の未発生等により、全体では堅調に推移（CS\*）
- ・プライズカテゴリーの販売が堅調に推移（AM\*）
- ・配信許諾ライセンス収入等により好調に推移（映像）

### 今後の見通し

#### 各分野で新作タイトル投入が進む

- ・下期に主力新作タイトルの販売本格化（CS）
- ・『UFO CATCHER 10』を発売するほか、プライズカテゴリーの販売を強化（AM）
- ・為替変動による影響を注視（CS、AM）

-11-

セグメント別の詳細を説明いたします。

11頁より、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が、当第1四半期は、業績面では概ね期初想定通りの滑り出しとなりました。

コンシューマ分野については、フルゲームにおいて一部の新作タイトルの発売時期が後ろ倒しになったことから想定を下回り、リピート販売においても若干想定を下回りました。

また、F2Pにおいては、新作タイトルが低調に推移したことなどから、売上高は想定を下回りました。

一方で、広告宣伝費をはじめとする営業費用が未発生となった事などから、利益面では想定を上回る滑り出しとなりました。

その他、プライズカテゴリーが好調に推移したAM機器分野や、映像において海外向けライセンス収入等により堅調に推移した映像玩具分野は、想定を上回る形となりました。

今後の見通しですが、コンシューマ分野では下期から主力新作タイトルの投入が本格化する予定です。

AM機器分野では、7月にUFOキャッチャー® シリーズの最新作となる『UFO CATCHER 10』を発売したことをはじめ、プライズカテゴリー全体の販売を強化してまいります。

また、コンシューマ、AM機器ともに為替変動の影響を受けることから、その影響については引き続き注意深く見守る必要があります。

		2024/3期 Q1実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作・リピートともに想定を下回って推移</li> <li>新作3タイトルを発売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>下期に主力新作タイトルの販売本格化 『ソニックスーパーstars』、龍が如く、ペルソナシリーズ等</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルが想定通りに推移</li> <li>『404 GAME RE:SET -エアーゲームリセット-』の配信を開始</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの運営強化</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライセンス収入等を計上</li> <li>為替変動による押し上げ効果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続きライセンス収入等を計上</li> <li>為替変動の影響を注視</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し、堅調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『UFO CATCHER 10』を発売するほか、プライズ等の販売を強化</li> <li>為替変動の影響を注視</li> </ul>
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』公開</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等による収入を予定</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>主に定番製品等を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新製品『ちいかわ ゆめのむちゃでかおしゃべりプリンハウス』及び定番製品等を販売予定</li> </ul>

-12-

サブセグメントごとの説明となります。

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。

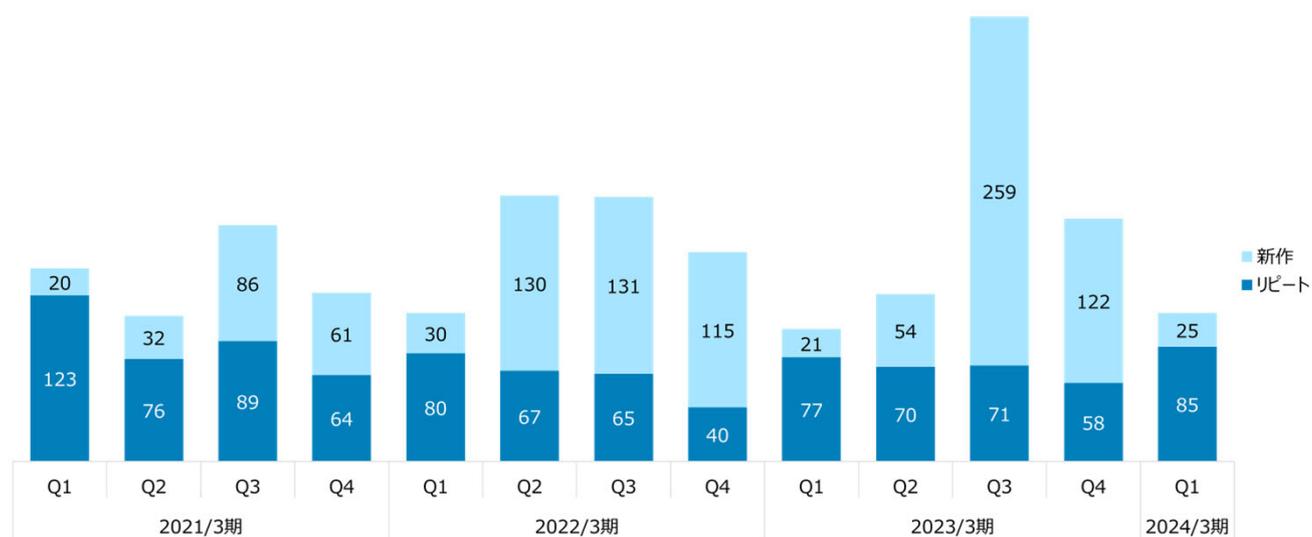
映像においては、当社グループ会社であるトムスエンタテインメントが制作を担当した、劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』を公開し、シリーズ初となる興行収入130億円を突破いたしました。こちらの配分収入は第2四半期に計上予定です。

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

SEGA Sammy

(単位：億円)

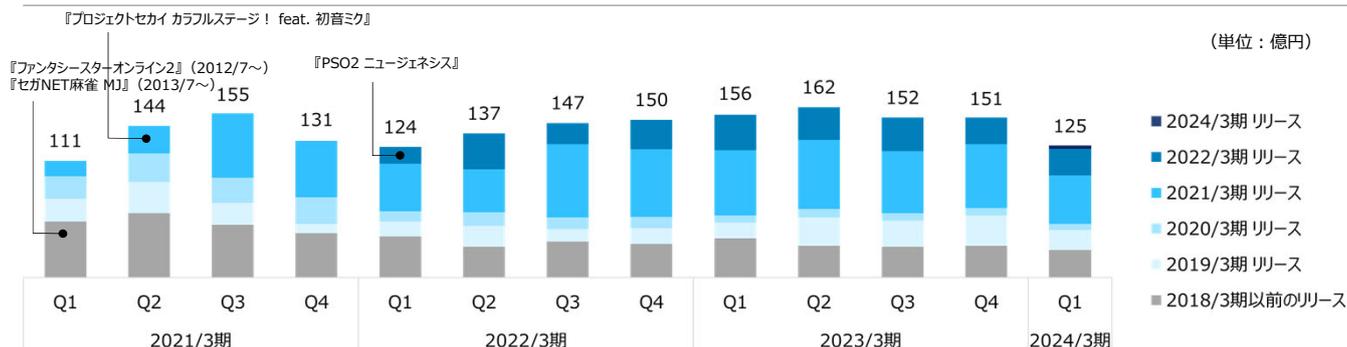


-13-

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。

## 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 (2023年4月～6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 ver.2』 ©SEGA 配信開始時期：2021/6 ※ver.2は2023/6配信開始</p>		<p>『セガNET麻雀 MJ』 ©SEGA 配信開始時期：2013/7</p>

-14-

フリートウ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』、『PSO2 ニュージェネシス ver.2』、および、資料に記載はございませんが、開発は株式会社セガ、パブリッシャーは株式会社バンダイナムコエンターテインメントが担う『ONE PIECE バウンティラッシュ』等の既存タイトル中心の売上構成となりました。

また、新規タイトルとして『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』を投入しましたが、低調な推移となっております。

(参考) コンシューマ分野 売上高推移

(億円)	2023/3期				2024/3期	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	通期計画
<b>売上高</b>	<b>347</b>	<b>750</b>	<b>1,425</b>	<b>1,879</b>	<b>337</b>	<b>2,050</b>
国内	157	338	524	714	145	716
海外	192	411	898	1,167	193	1,354
海外比率	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	57.3%	66.0%
その他/消去等	-2	1	3	-2	-1	-20
<b>フルゲーム</b>	<b>99</b>	<b>223</b>	<b>553</b>	<b>732</b>	<b>110</b>	<b>1,081</b>
<b>新作</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>334</b>	<b>456</b>	<b>25</b>	<b>758</b>
日本	5	17	36	50	7	95
アジア	5	11	35	53	1	54
欧米	10	46	263	352	15	608
<b>リピート</b>	<b>77</b>	<b>147</b>	<b>218</b>	<b>276</b>	<b>85</b>	<b>323</b>
日本	8	17	24	30	10	24
アジア	8	15	22	28	10	24
欧米	61	115	171	216	63	275
ダウンロード比率	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	57.1%	68.2%
<b>F2P</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>125</b>	<b>640</b>
日本	130	271	399	532	108	516
アジア	5	5	5	6	-	7
欧米	20	41	65	82	17	116
<b>その他</b>	<b>92</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>102</b>	<b>329</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。

今期発売した『ソニックオリジンズ・プラス』はパッケージでの販売が中心であったことから、当第1四半期のダウンロード比率は57.1%にとどまっております。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

	2023/3期				2024/3期	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	通期計画
<b>フルゲーム販売タイトル数</b>						
日本	3タイトル	7タイトル	11タイトル	15タイトル	2タイトル	12タイトル
アジア	3タイトル	7タイトル	11タイトル	15タイトル	2タイトル	13タイトル
欧米	3タイトル	7タイトル	12タイトル	16タイトル	2タイトル	14タイトル
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>514</b>	<b>1,014</b>	<b>2,075</b>	<b>2,789</b>	<b>487</b>	<b>3,448</b>
<b>新作</b>	<b>44</b>	<b>148</b>	<b>697</b>	<b>1,009</b>	<b>74</b>	<b>1,412</b>
日本	9	25	64	109	16	137
アジア	11	26	86	135	4	93
欧米	23	96	546	764	54	1,180
<b>リポート</b>	<b>470</b>	<b>865</b>	<b>1,377</b>	<b>1,779</b>	<b>412</b>	<b>2,036</b>
日本	26	76	108	138	43	113
アジア	41	75	139	184	47	128
欧米	403	712	1,129	1,456	321	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)	2023/3期				2024/3期
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1
SONICシリーズ	146	263	675	815	122
Total Warシリーズ	42	95	175	230	31
ペルソナシリーズ	27	50	204	327	63
龍が如くシリーズ*	47	96	173	283	51

※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) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2024/3期 Q1販売タイトル】 ※タイトル名称右の ( ) 内は発売日



『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

当第1四半期に発売したフルゲームの新作タイトルとなります。

## (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

SEGA Sammy

【2024/3期 Q2以降の販売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載。タイトル名称右の ( ) 内は発売予定



『サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル』(8/30)  
©SEGA



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



『Total War: PHARAOH』(10月)  
©Creative Assembly 2023. Published by SEGA.



『龍が如く7外伝 名を消した男』(11/9)  
©SEGA

-18-

今後投入予定のフルゲームの新作タイトルとなります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2024/3期 Q2以降の販売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載。タイトル名称右の ( ) 内は発売予定



『ペルソナ5 タクティカ』(11/17)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ソニックスーパースタース』(2023年秋)  
©SEGA



『龍が如く8』(2024年初頭)  
©SEGA



『ペルソナ3 リロード』(2024年初頭)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『HYENAS』(2023年)  
© 2022 CREATIVE ASSEMBLY LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED

# (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



		~2024/3 Q1	2024/3 Q2以降 (予定)	
フルゲーム コンシューマ	新作	Company of Heroes 3 (コンソール版) 世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER ソニックオリジンズ・プラス	HUMANKIND™ (コンソール版) サンバDEアミーゴ: パーティーセントラル ENDLESS™ Dungeon Total War: PHARAOH 龍が如く7 外伝 名を消した男	ヘルソナ 5 タクティカ ソニックスーパースターズ 龍が如く 8 ヘルソナ 3 リロード HYENAS
	リビート	ソニック シリーズ / ヘルソナ 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	2019/3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 / 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 ver.2/ 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 Q2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

	~2024/3 Q1	2024/3 Q2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 / ホリアテール / romakyun		
	<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		
		UFO CATCHER 10 BINGO THEATER JACKPOT CIRCUS	
映 像 ・ 玩 具	劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』		
	映画『それいけ！アンパンマン ロボリイとほかほかプレゼント』		
	ヘッドセットではいしん？！ カメラも IN！マウスできせかえ！ すみっこぐらしパソコン MYLIVE	ディズニー& ピクサーキャラクターズ Dream Switch Anniversary Gift Set	なおしてあげる！こねこのおいしやさん
		カードできせかえ！ すみっこぐらし Phone with U	ちいかわ ゆめのむちやでおしゃべりプリンハウス

※2024/3 Q2以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2023/3期		2024/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	105	942	509	1,150
パチスロ	33	410	315	666
パチンコ	51	442	164	377
その他/消去等	21	90	30	107
営業利益	-9	200	215	245
営業外収益	3	8	3	6
営業外費用	0	2	0	1
経常利益	-6	207	218	250
経常利益率	-	22.0%	42.8%	21.7%

パチスロ				
タイトル数	2タイトル	8タイトル	1タイトル	8タイトル
販売台数(台)	8,724	94,966	64,766	146,000
パチンコ				
タイトル数	1タイトル	5タイトル	2タイトル	6タイトル
販売台数(台)	14,018	103,556	39,095	93,000
うち本体販売	3,598	52,152	19,312	54,400
うち盤面販売	10,420	51,404	19,783	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・スベック替え等は含まない)

## 2024/3期 Q1実績

## ➤ 好調な滑り出し

- 特にパチスロ機（6.5号機・スマートパチスロ）の販売好調
- 主な販売タイトル：  
『スマスロ北斗の拳』  
『P北斗の拳 暴凶星』等

## 今後の見通し

## ➤ 引き続き、主カタイトルの投入を進める

- パチスロ機：『スマスロ北斗の拳』等の既存主カタイトルの追加販売に加え、6.5号機・スマートパチスロの新作投入を積極的に進める
- パチンコ機：『Pブラックラグーン4』をはじめ、複数タイトルを投入

-22-

次に、遊技機事業です。

当第1四半期におきましては、主に『スマスロ北斗の拳』をはじめとしたパチスロ機の販売が好調に推移したことから、期初に想定した水準を大幅に上回る好調な滑り出しとなりました。

第2四半期以降におきましても、引き続きパチスロ機・パチンコ機ともに主カタイトルの投入を進めてまいります。

パチスロ機におきましては、『スマスロ北斗の拳』や『パチスロ甲鉄城のカバネリ』といった既存主カタイトルの追加販売に加え、『スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』等、引き続き6.5号機及びスマートパチスロの新作投入を積極的に進めてまいります。

パチンコ機におきましても、『Pブラックラグーン4』をはじめ、複数タイトルを投入してまいります。



『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

▶ **累計導入台数：約6万台** (2023年7月末時点)

※上記の内、約5,000台は2023/3期中に先行納品

- 業界トップクラスの稼働を維持
- 追加販売を発表済み (2023年8月導入予定)

-23-

4月より導入開始された『スマスロ北斗の拳』ですが、4月以降も導入台数を増加しており、7月末時点で約6万台が市場導入されております。

台数が増加しながらも、稼働水準としては業界トップクラスを維持しており、先程お伝えした通り、引き続き追加販売のご要望をいただいております。

8月にはパネルデザインを変更した「拳王パネル」を販売することを発表済みであり、約1万台が導入される見込みですが、部材調達次第では更なる追加販売が可能であると考えております。



➤ 『スラスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』

(2023年7月導入)

- 当グループスマートパチスロ第2弾
- 販売好調

➤ その他主カタイトルも投入予定

- 『Pブラックラグーン4』(2023年7月導入)
- 『パチスロ傷物語 -始マリノ刻-』(2023年9月導入予定)

『スラスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』

©2017 CAPCOM / VENDETTA FILM PARTNERS. ALL RIGHTS RESERVED.  
©Sammy

-24-

当第2四半期以降の主な販売タイトルですが、パチスロでは『スラスロ北斗の拳』に続く当社スマートパチスロ第2弾として、7月に『スラスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』が市場導入されております。

また、『スラスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』以外にも、パチスロでは『パチスロ傷物語 -始マリノ刻-』が9月に導入予定、加えてパチンコ機においても『Pブラックラグーン4』が7月に導入されております。

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ

前期以前導入開始 /  
スベック替えタイトル



~2024/3 Q1

2024/3 Q2以降 (予定)



(Q1の主な販売タイトル)			(Q2以降の主な販売予定タイトル)			
	納品月	販売台数		納品月		
パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月	54,493台	パチスロ	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月
	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ3 C.&Kallen ver.	6月	5,171台		スマスロ北斗の拳 (追加販売)	8月
	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	6月	4,987台		パチスロ 傷物語 -始マリノ刻-	9月
					パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	10月
パチンコ	P北斗の拳 暴凶星	5月	17,500台	パチンコ	Pブラックラグーン4	7月
	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月	12,642台		Pビッグドリーム3 77ver.	8月
	P甲鉄城のカバネリ ~4,000連激ver.~	6月	6,497台		P頭文字D Non-Stop 3000Edition	10月

※2024/3期における販売台数のみ記載

※2024/3 Q2以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

-25-

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)	2023/3期		2024/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	26	115	29	120
営業利益	-3	-11	-3	-10
営業外収益	0	1	0	12
営業外費用	8	21	0	2
経常利益	-11	-32	-2	0
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)	234	946	218	908
宿泊3施設	94	394	84	374
ゴルフ2施設	26	103	24	103
その他施設	114	449	110	431

### 2024/3期 Q1実績

#### ➤ 堅調に推移

- ・フェニックスリゾート：個人客が堅調に推移していることに加え、国際会議や法人イベント等の大型MICEの開催に伴う団体客の回復が進む

#### 今後の見通し

#### ➤ 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強化に取り組むとともに、大型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：持分法において利益貢献を見込む

最後に、リゾート事業ですが、各施設の稼働が好調に推移していることから、売上高及び経常利益が想定を上回る滑り出しとなっております。

国内のフェニックスリゾートについては、社会経済活動の正常化が進むことに伴い、これまで低調に推移していた団体客需要が回復を見せ始め、個人客についても堅調に推移したことから、当第1四半期は堅調に推移いたしました。

今後については、個人客向けの各種施策を強化することに加え、大型MICEの再開等によるさらなる団体客の回復を見込んでおります。

## (参考) リゾート事業/パラダイスセガサミー

(億ウォン)	2023/3期		2024/3期
	Q1	通期実績	Q1
売上高	456	2,705	912
カジノ	227	1,575	633
ホテル	200	959	232
その他	28	170	45
売上原価	457	2,341	741
カジノ	158	1,004	382
ホテル	206	747	254
その他	93	388	104
売上総利益	-1	364	171
販売費及び一般管理費	56	279	72
営業利益	-58	85	98
EBITDA	82	653	241
純利益	-176	-339	26
カジノ来場者数 (千人)	21	151	63

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)	-8	-18	0
------------------	----	-----	---

※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月決算のため当社は3カ月遅れで計上  
 ※現地会計基準

### 2024/3期 Q1実績

#### ➤ 日本人VIP客中心に回復が進む

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復が進む
- ホテル売上は韓国国内における滞在型旅行需要を取り込み、高い宿泊単価・稼働を継続

### 今後の見通し

#### ➤ 持分法取込において利益貢献を見込む

- 韓国に就航している国際線路線の継続的な回復基調に伴い、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、中国人VIP客の緩やかな回復を見込む

27ページは韓国のパラダイスセガサミーについてです。

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、パラダイスセガサミーの2023年1月～3月の業績となります。

韓国への段階的な渡航制限緩和に伴い、カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復が継続いたしました。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や、高単価戦略の実施により、稼働率・客室単価が高水準を維持したことから、当第1四半期における持分法取込額は黒字化いたしました。

今後については、カジノ売上における好調な日本人VIP客を維持することに加え、中国人VIP客の緩やかな回復も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、利益貢献することを見込んでおります。

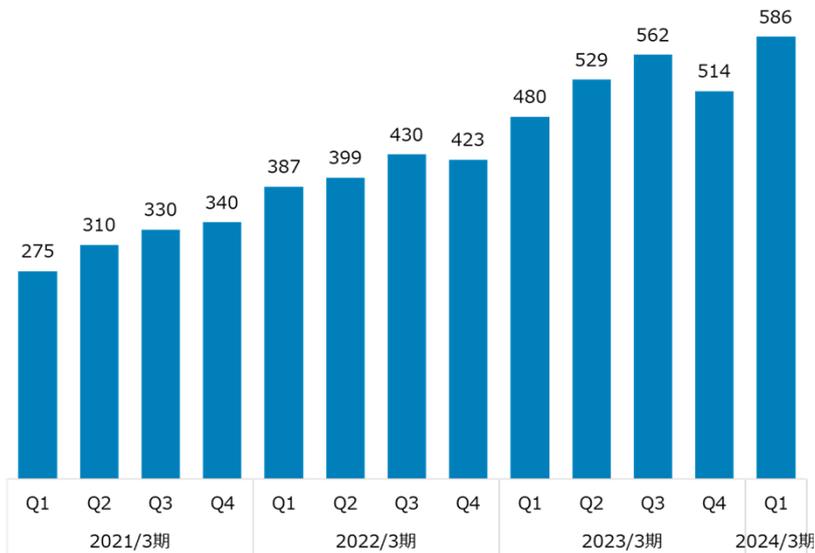
私からの説明は以上になります。  
 ご清聴ありがとうございました。

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）



### 第1四半期

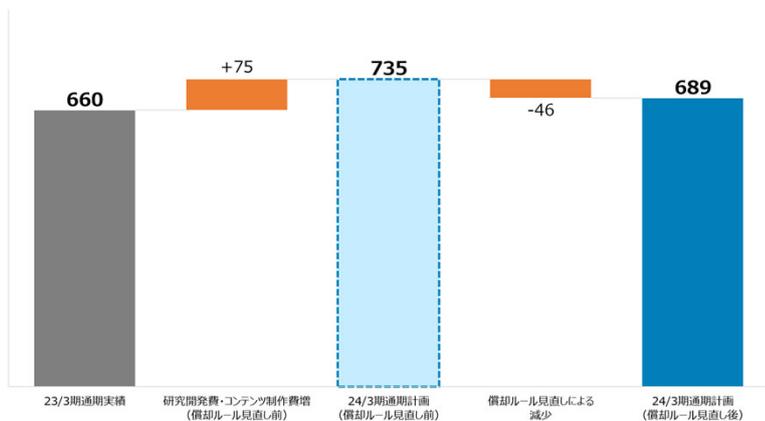
- 新作タイトルの投入が少なく、残高は前四半期末に比べて増加

### 24/3期見通し

- 主カタイトルの投入が進む下期に向けて残高は増加する想定

## コンテンツ制作費 償却ルールの見直し (コンシューマ分野・フルゲーム)

(単位：億円)



### <研究開発費・コンテンツ制作費増減>

- プロダクトライフサイクルの長期化により、コンテンツ制作費の償却ルールを見直し
- 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。
- 下期に主カタイトルの投入が進むことから、通期の研究開発費・コンテンツ制作費は増加\*

\*研究開発費・コンテンツ制作費の詳細はP7参照

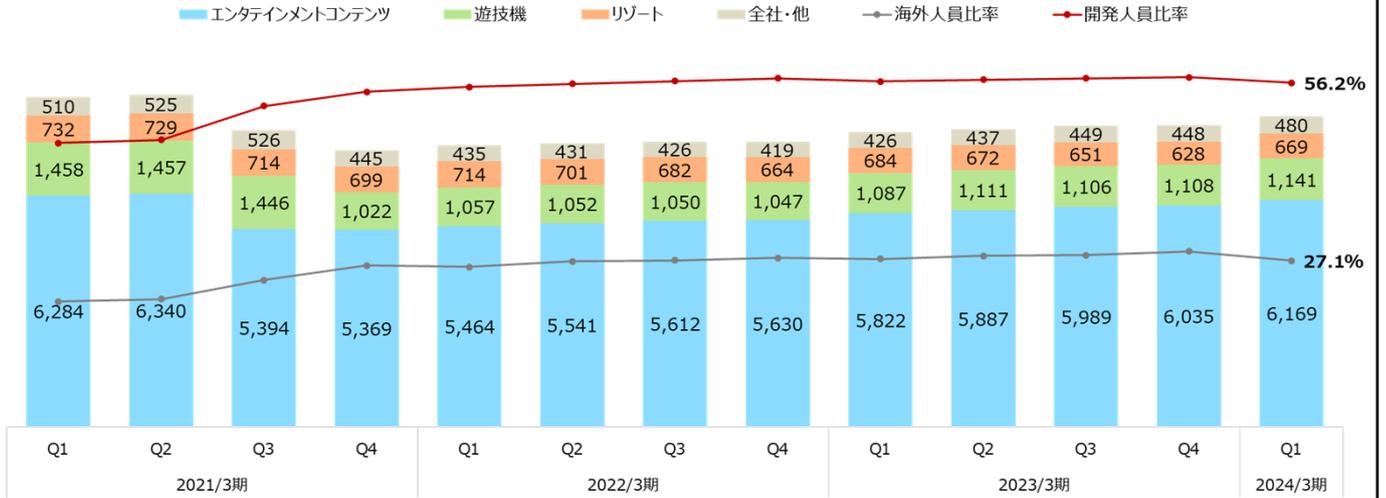
### 研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準 (CS・フルゲーム)

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)。

※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。

# セグメント別人員数推移

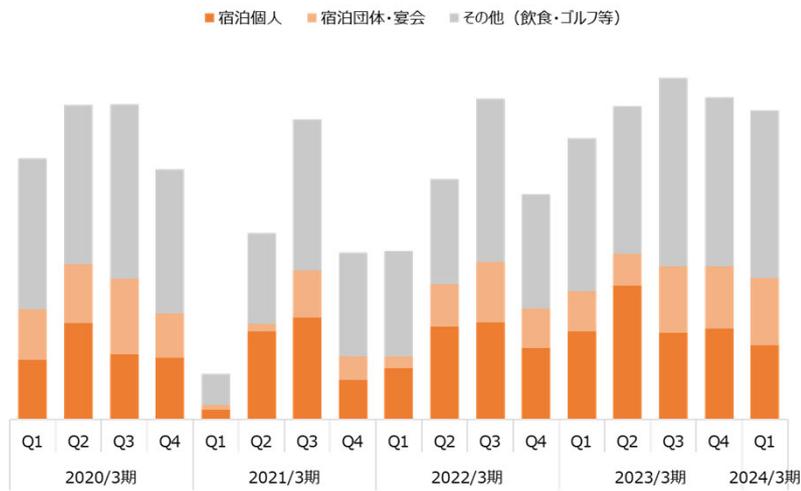
(単位: 人)



※人員数は正社員・無期契約社員の人数。臨時従業員は除く

## 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



#### 2024/3期 Q1実績

- 国際会議や法人イベント等の大型MICEの開催に伴う団体客の回復が進む

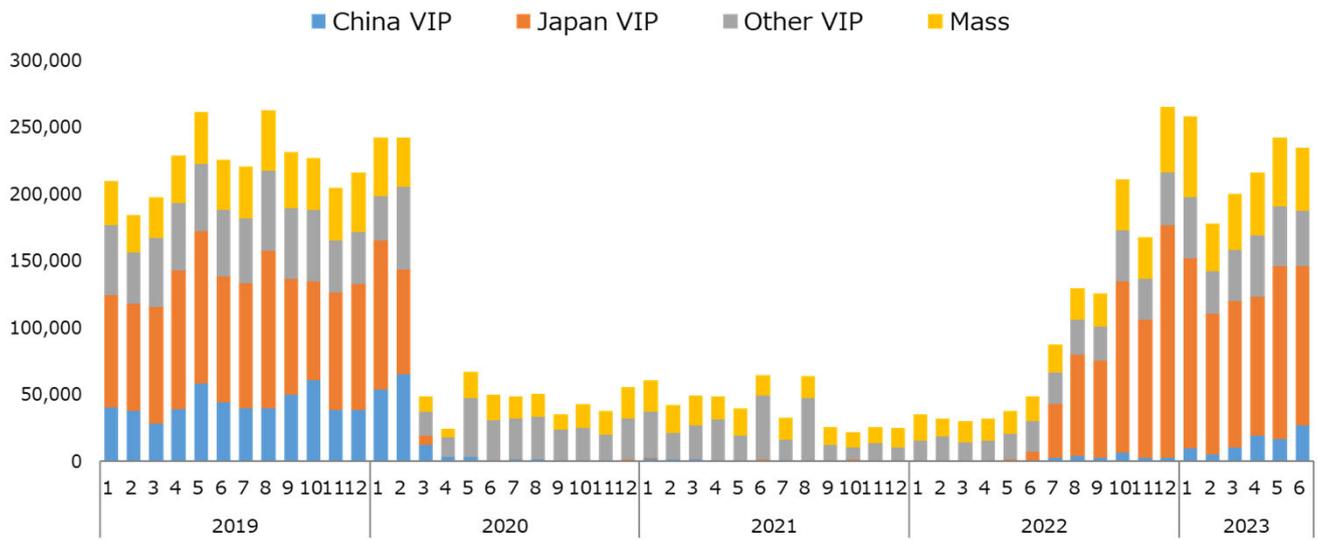
#### 今後の見通し

- 堅調な個人客需要を取り込むことに加え、団体客の回復を見込む

# 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)

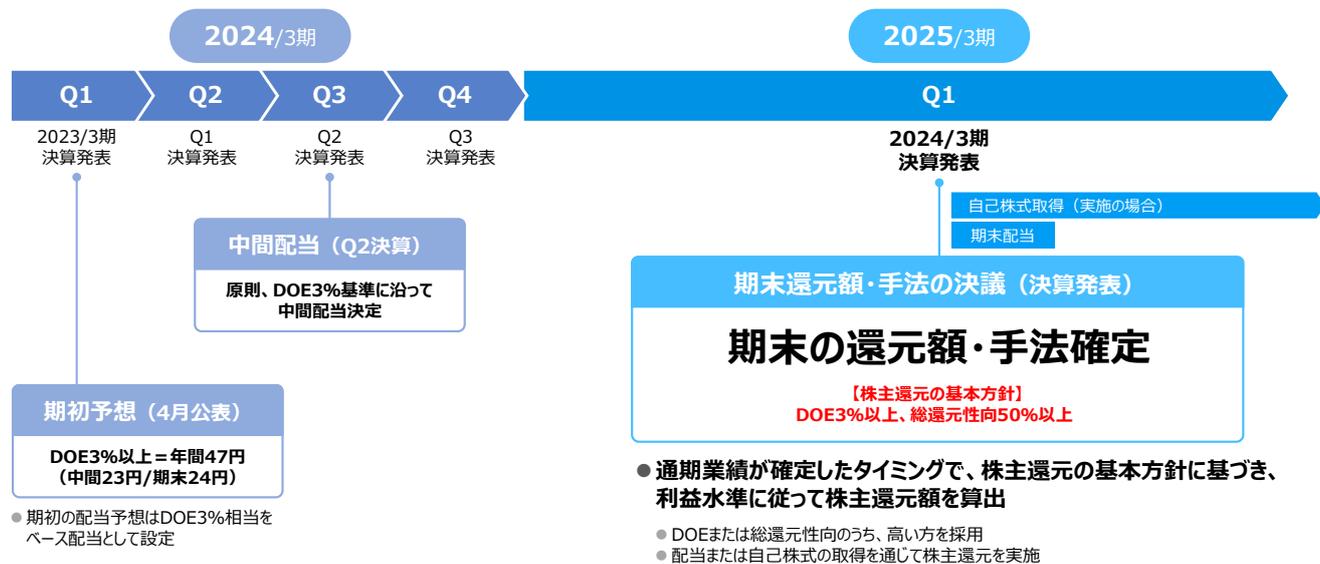


\*ドロップ額 = チップ購入額

■ 以下成長領域への投資を実行

	投資の検討領域	進捗状況
<b>コンシューマ分野</b> 約1,000億円	開発リソース強化 <ul style="list-style-type: none"> <li>● オーガニックな開発パイプラインの拡充</li> <li>● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● セガ札幌スタジオ設立</li> <li>● Rovio Entertainment Oyj社のTOB実施を公表</li> <li>● 国内外の統合型リゾートは見送り</li> <li>● オンラインゲーミング分野を検討</li> <li>● 新規で約30億円/18件の投資実行 既存投資先のEXITは4件</li> <li>● ㈱パピレスと合併会社設立</li> <li>● 「GAPOLI」サービスリリース</li> </ul>
	新たなエコシステムに対する投資 <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	ゲーミング領域における投資機会の見極め <ul style="list-style-type: none"> <li>● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング</li> <li>● 海外ランドベースカジノ</li> <li>● 国内外の統合型リゾート</li> </ul>	
<b>その他</b> 約500億円	CVC投資枠拡大 (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>	
	新規事業創出、IP獲得 etc.	
<b>計2,500億円</b>		

# 再掲：株主還元（還元額・手法の決定プロセス） ※2023年4月28日公表





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

#### 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、セガサミークリエーション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規制の適用対象となります。

当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>

（セガサミーグループ会社一覧）

- ・ 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy\_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>