

# 2024年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2023/11/8

## 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。

01

# 2024年3月期 第2四半期実績 / 今後の見通し

- **通期業績予想の修正**（詳細は5ページ記載）
- **コンシューマ（CS）分野の構造改革への着手**（2023年9月28日公表）  
主に欧州拠点におけるタイトルポートフォリオの見直しと固定費の削減を実施予定  
今期中に本件に伴う損失約143億円の計上を見込む
- **Rovio Entertainmentの連結を開始**  
8月31日付でRovio Entertainment を連結子会社化  
9月より当社連結決算への取り込みを開始

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q2累計	通期実績	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,500</b>	<b>3,896</b>	<b>2,211</b>	<b>4,330</b>	<b>4,740</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,166	2,828	1,210	3,050	3,270
遊技機	275	942	934	1,150	1,340
リゾート	56	115	60	120	120
その他/消去等	3	11	7	10	10
<b>営業利益</b>	<b>95</b>	<b>467</b>	<b>395</b>	<b>550</b>	<b>600</b>
エンタテインメントコンテンツ	138	387	74	435	345
遊技機	13	200	388	245	390
リゾート	-4	-11	-4	-10	-10
その他/消去等	-52	-109	-63	-120	-125
営業外収益	49	49	36	40	60
営業外費用	22	22	11	10	30
<b>経常利益</b>	<b>123</b>	<b>494</b>	<b>420</b>	<b>580</b>	<b>630</b>
エンタテインメントコンテンツ	172	411	90	450	365
遊技機	20	207	393	250	395
リゾート	-23	-32	2	0	0
その他/消去等	-46	-92	-65	-120	-130
経常利益率	8.2%	12.7%	19.0%	13.4%	13.3%
特別利益	0	0	2	-	2
特別損失	2	24	97	-	132
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>120</b>	<b>470</b>	<b>325</b>	<b>580</b>	<b>500</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>96</b>	<b>459</b>	<b>231</b>	<b>400</b>	<b>350</b>
<b>ROE</b>	<b>-</b>	<b>14.7%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり配当(円)</b>	<b>20</b>	<b>59</b>	<b>23</b>	<b>47</b>	<b>47</b>

## 2024/3期 Q2実績

### ▶ 遊技機好調により前年同期比で大幅増収増益

- エンタメ\*：売上が堅調な一方、経常利益は軟調。構造改革により損失計上
- 遊技機：パチスロ機中心に好調
- リゾート：国内、海外ともに堅調に推移

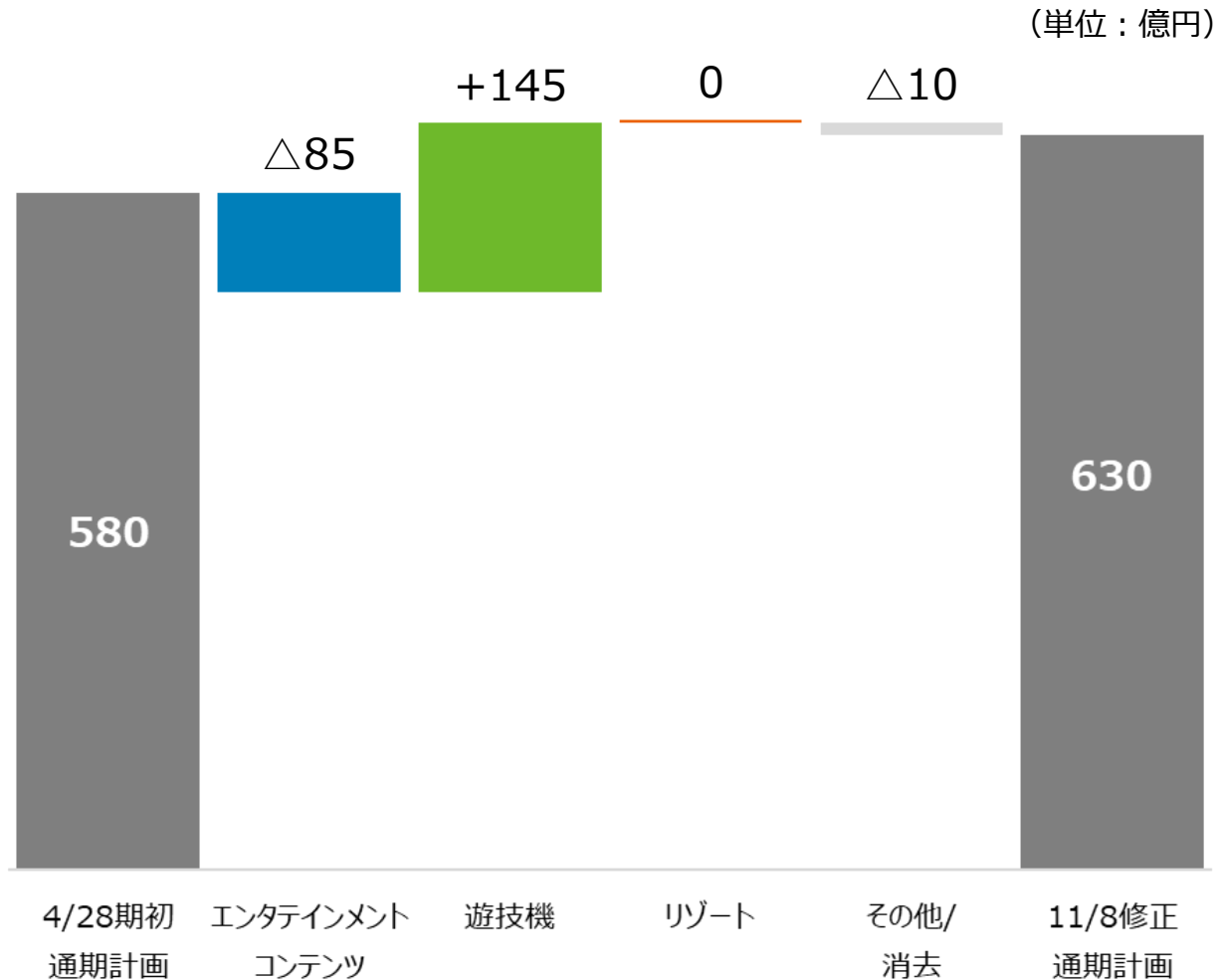
## 今後の見通し

### ▶ エンタメで通期見通しを引き下げ

- エンタメ：主力新作タイトルを販売、構造改革を実施（CS\*）
- 遊技機：パチスロ機・パチンコ機ともに販売を進める
- リゾート：主に海外において期初想定以上の回復を見込む

\*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

## 【セグメント別経常利益 期初計画からの増減】



### ➤ エンタテインメントコンテンツ事業

- フルゲームのレポートタイトルの販売が堅調な一方、一部のフルゲームとF2Pの新作が想定を下回る (CS\*)
- 円安に起因した原材料高騰の影響継続 (AM\*、玩具)

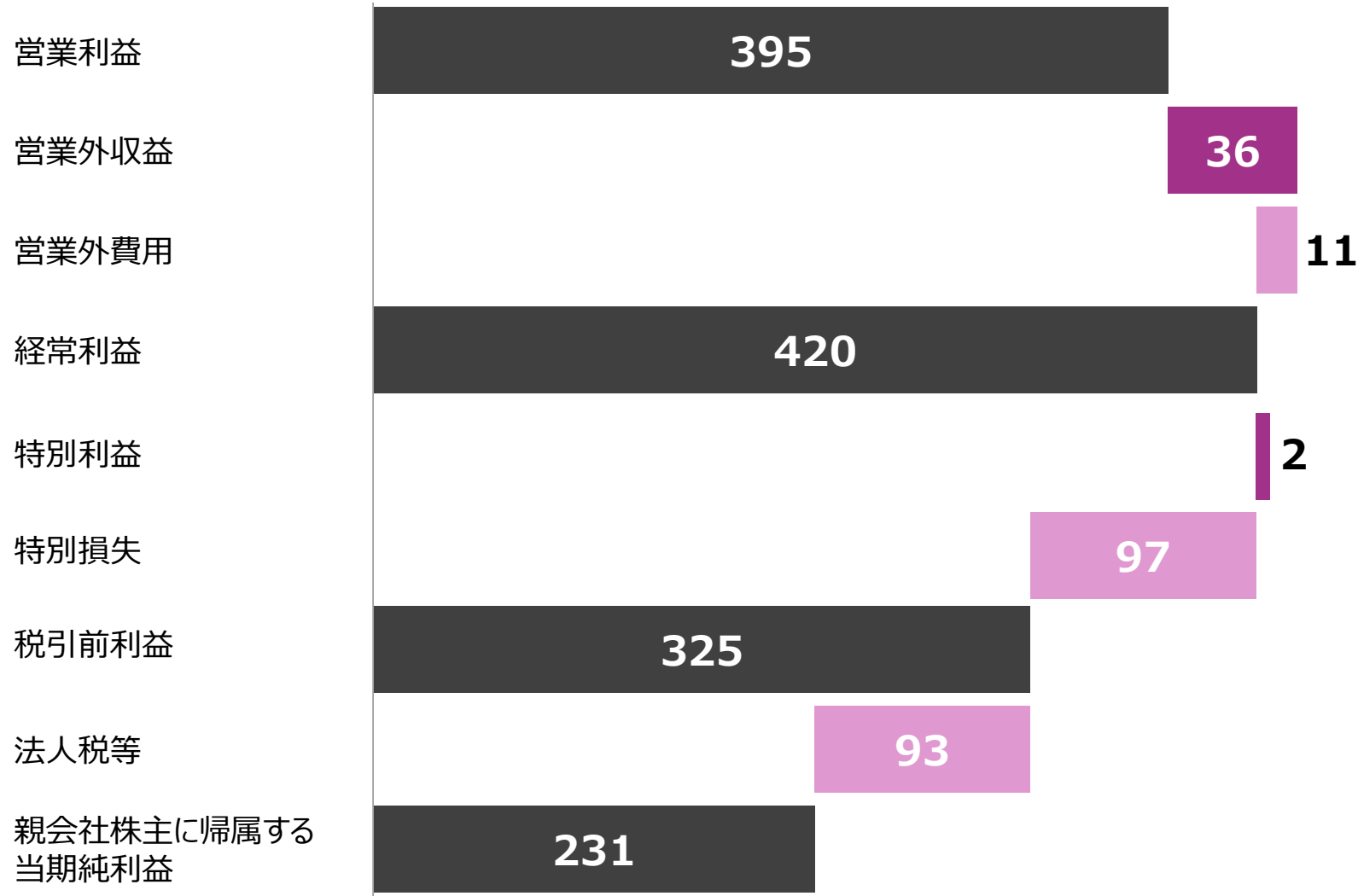
### ➤ 遊技機事業

- パチスロ機が好調に推移

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

# 段階利益（2024/3期 Q2実績）

（単位：億円）



営業外損益、特別損益の内訳

<b>営業外収益</b>	<b>36</b>
持分法による投資利益	11
投資事業組合運用益	7
受取利息	7
為替差益	5
<b>営業外費用</b>	<b>11</b>
投資事業組合運用損	4
<b>特別利益</b>	<b>2</b>
<b>特別損失</b>	<b>97</b>
事業再編損	95
<b>法人税等</b>	<b>93</b>

## 【Q2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、Q2累計で売上高39億円、営業利益5億円の押し上げ効果

(億円)		Q1	Q2
CS*	売上高	+14	+25
	営業利益	+6	+5
AM*	売上高	-	-
	営業利益	-2	-3

- 1USドル：期初計画レート127円 → AR 141円（主に**売上上昇**の影響）
- 1ポンド：期初計画レート160円 → AR 177円（主に**コスト上昇**の影響）
- 1ユーロ：期初計画レート141円 → AR 153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5億円を計上

\*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

# 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	Q2	期初 通期計画	11/8修正 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	175	689	666
広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	236	327
減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	36	40
設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	61	56

## ■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	Q2	期初 通期計画	11/8修正 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	35	155	134
広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	40	29
減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	30	30
設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	54	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）：配信開始月より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（外注加工費は検収時点）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

## ■リゾート

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期		2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	5	4
減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	7	6
設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	4	3

## ■その他/消去等

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期		2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	1	-1	1	0
広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	12	18
減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	10	10
設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	16	19

# 連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2023年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2023年3月期末	当第2四半期末	増減
	現金・預金	1,795	1,865	+70	支払手形・買掛金	305	283	-22
	受取手形・売掛金・契約資産	533	593	+60	短期借入金	170	1,174	+1,004
	棚卸資産	894	920	+26	その他	728	767	+39
	その他	316	487	+171	<b>流動負債 計</b>	<b>1,203</b>	<b>2,224</b>	<b>+1,021</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>3,538</b>	<b>3,865</b>	<b>+327</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	604	618	+14	長期借入金	250	250	-
	無形固定資産	132	840	+708	その他	148	171	+23
	投資有価証券	395	511	+116	<b>固定負債 計</b>	<b>498</b>	<b>521</b>	<b>+23</b>
	その他	346	477	+131	<b>負債合計</b>	<b>1,702</b>	<b>2,745</b>	<b>+1,043</b>
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>2,446</b>	<b>+969</b>	株主資本 計	3,267	3,403	+136
	<b>資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>6,311</b>	<b>+1,296</b>	その他の包括利益累計額合計	40	149	+109
					新株予約権	4	6	+2
					非支配株主持分	0	7	+7
					<b>純資産合計</b>	<b>3,313</b>	<b>3,566</b>	<b>+253</b>
					<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>6,311</b>	<b>+1,296</b>

## 主な増減要因

	2023年3月期末	当第2四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,795	2,037	+242
有利子負債	520	1,524	+1,004
ネットキャッシュ	1,275	513	-762
自己資本比率	66.0%	56.3%	-9.7p

(資産)

(負債)

(純資産)

流動資産についてはRovio社を連結の範囲に含めたことにより、現金及び預金並びに有価証券が増加。固定資産についても同社を子会社化したことにより、のれんが増加。

短期借入金が増加

配当金の支払いがあった一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したこと等により株主資本が増加。加えて、為替換算調整勘定が増加

- **自己株式の取得状況**（2023年4月28日及び8月31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10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2024年3月29日まで

02

## セグメント別の実績/計画

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q2累計	通期実績	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,166</b>	<b>2,828</b>	<b>1,210</b>	<b>3,050</b>	<b>3,270</b>
コンシューマ	750	1,879	779	2,050	2,275
AM機器	284	649	293	635	650
映像・玩具	129	293	135	360	340
その他/消去等	3	7	3	5	5
<b>営業利益</b>	<b>138</b>	<b>387</b>	<b>74</b>	<b>435</b>	<b>345</b>
コンシューマ	106	328	50	360	300
AM機器	9	29	24	50	40
映像・玩具	23	45	18	45	38
その他/消去等	0	-15	-18	-20	-33
営業外収益	35	28	20	18	35
営業外費用	1	4	3	3	15
<b>経常利益</b>	<b>172</b>	<b>411</b>	<b>90</b>	<b>450</b>	<b>365</b>
経常利益率	14.8%	14.5%	7.4%	14.8%	11.2%

※為替レートについて

2024/3期期初計画 1USDドル：127円、1ポンド：160円、1ユーロ：141円

2024/3期Q2AR 1USDドル：141円、1ポンド：177円、1ユーロ：153円

業績予想修正時 1USDドル：140円、1ポンド：172円、1ユーロ：151円

## 2024/3期 Q2実積

### ➤ 前年同期比で増収減益

- フルゲーム、及びF2P新作が軟調（CS\*）
- プライズカテゴリーの販売が堅調に推移（AM\*）
- 劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』の配分収入等を計上（映像）

## 今後の見通し

### ➤ 各分野で新作タイトル投入が進む

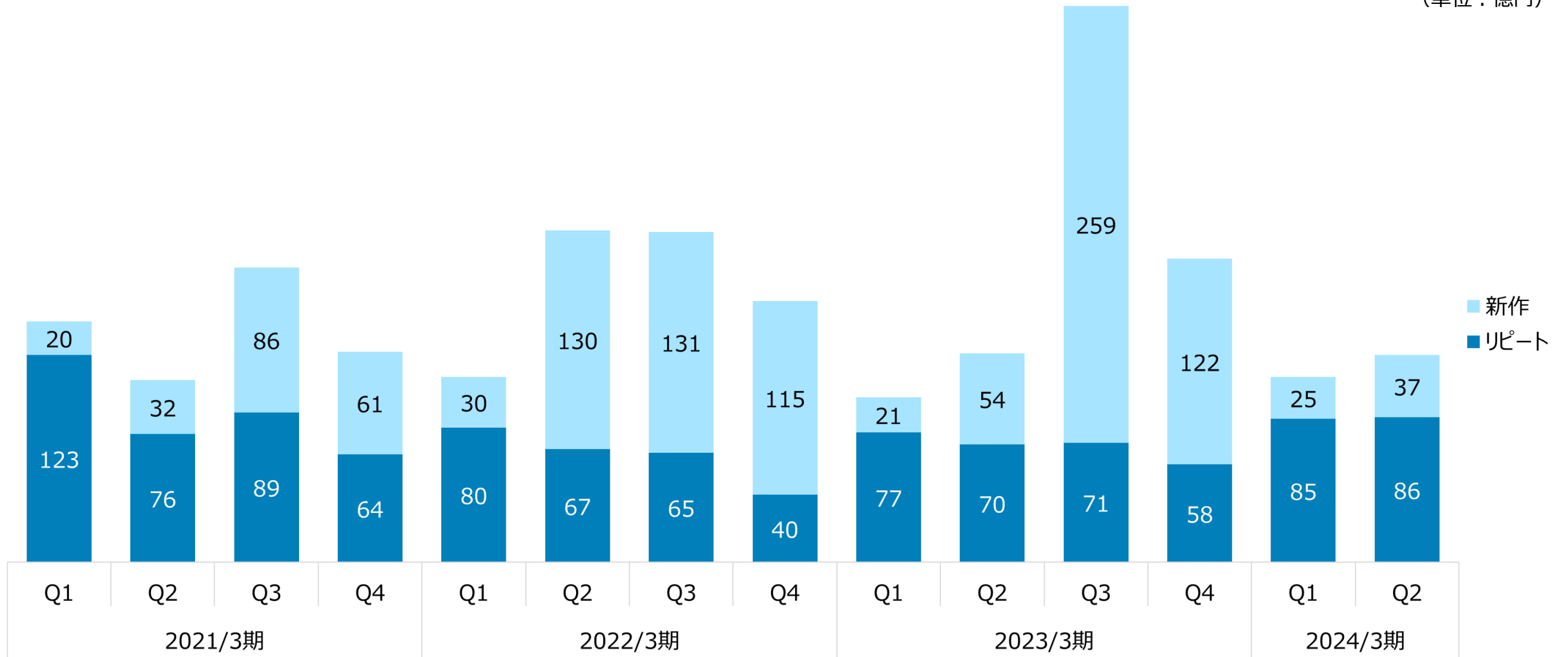
- 主力新作タイトルの販売を複数予定（CS）
- プライズカテゴリーの販売を強化。原材料価格高騰による影響を引き続き注視（AM）
- 為替変動による影響を注視（CS、AM）

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

		2024/3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>新作は軟調、リピートの売上・利益は堅調</li> <li>新作2タイトルを発売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主力新作タイトルの投入 ソニック、龍が如く、ペルソナの各シリーズ等</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルが堅調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの運営強化</li> <li>今期新作『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』は2024年1月にサービス終了予定</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>IPのライセンス収入等を計上</li> <li>為替変動による押上げ効果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>IPの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>プライズカテゴリの販売強化</li> <li>メダルゲーム2機種を投入予定</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』の配分収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等による収入を計上予定</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>新製品及び定番製品等を販売予定</li> </ul>

# コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

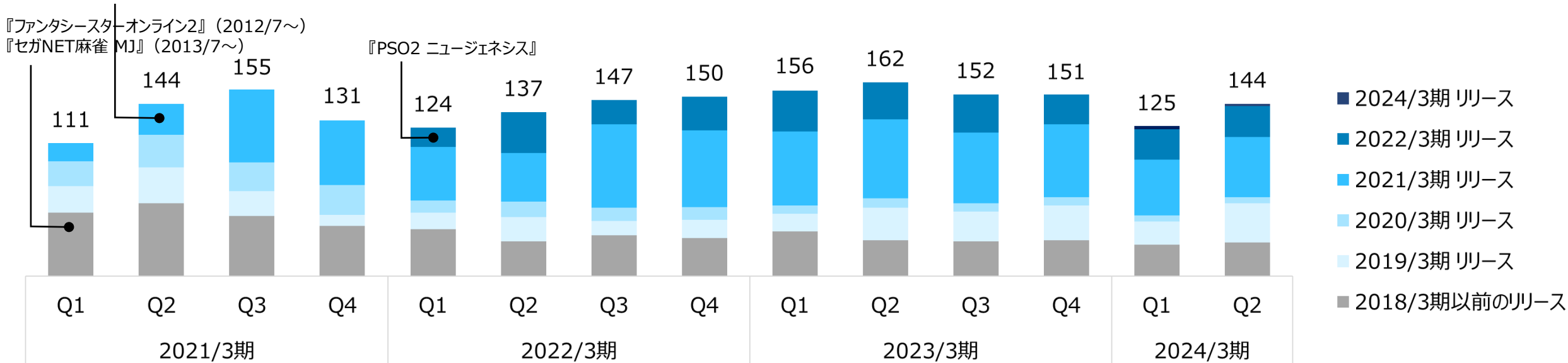
(単位：億円)



# コンシューマ分野/F2P 売上高推移

『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

(単位: 億円)



## 【売上高上位3タイトル (2023年7月~9月)】

(1位)



『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

(2位)



『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

(3位)



『セガNET麻雀 MJ』

©SEGA

配信開始時期: 2013/7



# (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	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 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>779</b>	<b>2,050</b>	<b>2,275</b>
国内	157	338	524	714	145	322	716	714
海外	192	411	898	1,167	193	458	1,354	1,562
海外比率	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	57.3%	58.8%	66.0%	68.7%
その他/消去等	-2	1	3	-2	-1	-1	-20	-1
<b>フルゲーム</b>	<b>99</b>	<b>223</b>	<b>553</b>	<b>732</b>	<b>110</b>	<b>234</b>	<b>1,081</b>	<b>946</b>
<b>新作</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>334</b>	<b>456</b>	<b>25</b>	<b>62</b>	<b>758</b>	<b>640</b>
日本	5	17	36	50	7	8	95	111
アジア	5	11	35	53	1	3	54	57
欧米	10	46	263	352	15	50	608	471
<b>リピート</b>	<b>77</b>	<b>147</b>	<b>218</b>	<b>276</b>	<b>85</b>	<b>171</b>	<b>323</b>	<b>305</b>
日本	8	17	24	30	10	20	24	35
アジア	8	15	22	28	10	26	24	42
欧米	61	115	171	216	63	124	275	227
ダウンロード比率	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	57.1%	54.6%	68.2%	56.9%
<b>F2P</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>125</b>	<b>269</b>	<b>640</b>	<b>543</b>
日本	130	271	399	532	108	234	516	460
アジア	5	5	5	6	-	-	7	6
欧米	20	41	65	82	17	34	116	75
<b>その他</b>	<b>92</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>102</b>	<b>276</b>	<b>329</b>	<b>786</b>
うちRovio	-	-	-	-	-	34	-	239

・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。

・Rovio社の通期計画売上高は、当社による推計値となります。

# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

	2023/3期				2024/3期			
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 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	3タイトル	12タイトル	11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	3タイトル	13タイトル	12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	3タイトル	14タイトル	13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>1,052</b>	<b>3,448</b>	<b>2,809</b>
<b>新作</b>	<b>44</b>	<b>148</b>	<b>697</b>	<b>1,009</b>	<b>74</b>	<b>166</b>	<b>1,412</b>	<b>1,102</b>
日本	9	25	64	109	16	19	137	159
アジア	11	26	86	135	4	10	93	100
欧米	23	96	546	764	54	136	1,180	842
<b>リポート</b>	<b>470</b>	<b>865</b>	<b>1,377</b>	<b>1,779</b>	<b>412</b>	<b>885</b>	<b>2,036</b>	<b>1,706</b>
日本	26	76	108	138	43	83	113	151
アジア	41	75	139	184	47	122	128	220
欧米	403	712	1,129	1,456	321	679	1,793	1,334

※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	Q2累計
SONICシリーズ	146	263	675	815	122	271
Total Warシリーズ	42	95	175	230	31	87
ペルソナシリーズ	27	50	204	327	63	138
龍が如くシリーズ※	47	96	173	283	51	119

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

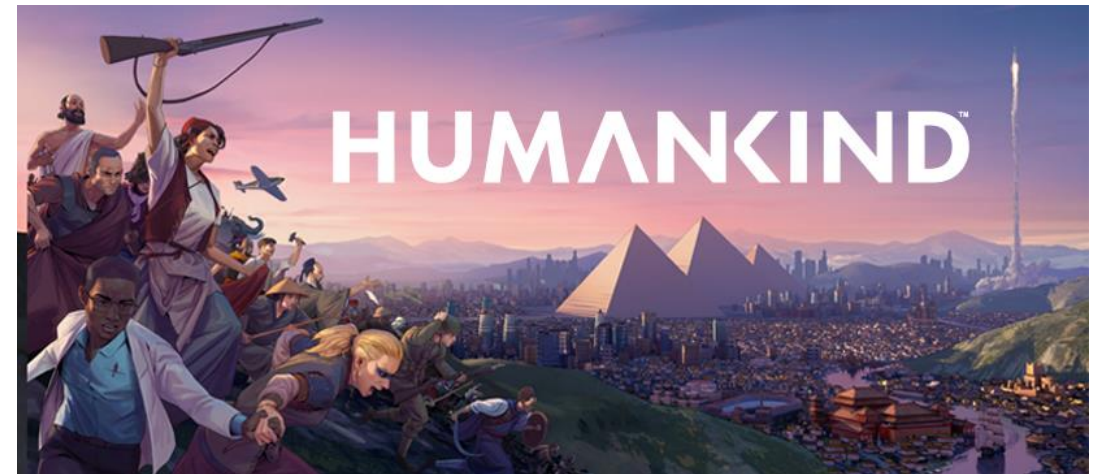
# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2024/3期 Q2販売タイトル】 ※タイトル名称右の ( ) 内は発売日



『サンバDEアミーゴ:パーティーセントラル』(8/30)

©SEGA



『Humankind™』(コンソール版) (8/22)

©Amplitude Studios SAS. ©SEGA

# (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 Q2

2024/3 Q3以降 (予定)

コンシューマ	フルゲーム	新作	Company of Heroes 3 (コンソール版)	HUMANKIND™ (コンソール版)	Total War: PHARAOH	龍が如く7 外伝 名を消した男
			世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER	サンバDEアミーゴ: パーティーセントラル	ソニックスーパースターズ	ペルソナ5 タクティカ
			ソニックオリジンズ・プラス		ENDLESS™ Dungeon	龍が如く8
					Football Manager 2024	ペルソナ3 リロード
					ユニコーンオーバーロード	
		リポート	ソニック シリーズ / ペルソナ 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~	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				
	2024/3期~	404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-				

※2024/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

# (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 Q2

2024/3 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 / 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 / プライズ景品

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 ロボリィとぼかぼか  
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！  
すみっコぐらしパソコン 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

アンパンマン もっと知りたい！ことばずかん  
プレミアム & ものしりずかん 大集合セット

カードできせかえ！  
すみっコぐらし Phone with U

ちいかわ ゆめのむちゃでかおしゃべり  
プリンハウス

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q2累計	通期実績	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>275</b>	<b>942</b>	<b>934</b>	<b>1,150</b>	<b>1,340</b>
パチスロ	137	410	646	666	880
パチンコ	95	442	235	377	342
その他/消去等	43	90	53	107	118
<b>営業利益</b>	<b>13</b>	<b>200</b>	<b>388</b>	<b>245</b>	<b>390</b>
営業外収益	7	8	6	6	8
営業外費用	0	2	1	1	3
<b>経常利益</b>	<b>20</b>	<b>207</b>	<b>393</b>	<b>250</b>	<b>395</b>
経常利益率	7.3%	22.0%	42.1%	21.7%	29.5%

<b>パチスロ</b>					
タイトル数	4タイトル	8タイトル	3タイトル	8タイトル	7タイトル
販売台数(台)	34,712	94,966	130,395	146,000	178,000
<b>パチンコ</b>					
タイトル数	1タイトル	5タイトル	3タイトル	6タイトル	4タイトル
販売台数(台)	23,960	103,556	56,498	93,000	84,000
うち本体販売	10,118	52,152	22,945	54,400	27,000
うち盤面販売	13,842	51,404	33,553	38,600	57,000

※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)

## 2024/3期 Q2実績

### ➤ 前年同期比で大幅増収増益

- 引き続き、パチスロ機中心に好調
- 主な販売タイトル：  
『スマスロ北斗の拳』  
『スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ』 等

## 今後の見通し

### ➤ パチスロ機・パチンコ機ともに販売を進める

- 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、新作投入を進める
- パチンコ機：『P交響詩篇エウレカセブン ANEMONE』をはじめ、複数タイトルを投入

### ➤ 一部タイトルの導入時期を来期にスライド

# (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 /  
 スペック替えタイトル



(Q2以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月	67,521台
	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月	33,030台
	パチスロ傷物語 -始マリノ刻-	9月	18,156台
パチンコ	P北斗の拳 暴凶星	5月	17,500台
	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月	12,642台
	Pブラックラグーン4	7月	12,235台

(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 (追加販売)	10月
	スマスロ北斗の拳 (追加販売)	10月,11月
	パチスロ交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO TYPE-ART	11月
	パチスロ ファイヤードリフト	12月
パチンコ	P頭文字D Non-Stop 3000Edition	10月
	P真・北斗無双 第4章 下剋上闘	11月
	P交響詩篇エウレカセブン ANEMONE	12月

※2024/3期における販売台数のみ記載  
 ※2024/3 Q3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		
	Q2累計	通期実績	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	56	115	60	120	120
営業利益	-4	-11	-4	-10	-10
営業外収益	0	1	6	12	11
営業外費用	19	21	0	2	1
経常利益	-23	-32	2	0	0
経常利益率	-	-	3.3%	-	-
<b>&lt;フェニックスリゾート&gt;</b>					
施設利用者人数 (千人)	491	946	456	908	923
宿泊3施設	206	394	179	374	370
ゴルフ2施設	49	103	47	103	101
その他施設	236	449	230	431	452

## 2024/3期 Q2実績

### ➤ 好調に推移

- フェニックスリゾート：個人客の堅調な推移に加えて、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、引き続き大型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：持分法取込において利益貢献を見込む



# (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
	Q2	通期実績	Q2
<b>売上高</b>	<b>908</b>	<b>2,705</b>	<b>2,006</b>
カジノ	411	1,575	1,455
ホテル	430	959	465
その他	66	170	85
<b>売上原価</b>	<b>951</b>	<b>2,341</b>	<b>1,555</b>
カジノ	327	1,004	823
ホテル	431	942	521
その他	191	394	211
<b>売上総利益</b>	<b>-42</b>	<b>364</b>	<b>450</b>
販売費及び一般管理費	115	279	182
<b>営業利益</b>	<b>-157</b>	<b>85</b>	<b>268</b>
<b>EBITDA</b>	<b>124</b>	<b>653</b>	<b>524</b>
<b>純利益</b>	<b>-386</b>	<b>-339</b>	<b>179</b>
<b>カジノ来場者数 (千人)</b>	<b>48</b>	<b>151</b>	<b>135</b>
出所：パラダイス社発表資料より作成			
<b>セガサミー持分法取込額 (億円)</b>	<b>-19</b>	<b>-18</b>	<b>6</b>

※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カ月遅れで計上  
 ※現地会計基準

## 2024/3期 Q2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

03

# 今後の取り組みについて

# エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

## 欧州地域におけるCS事業の構造改革実施を決定

### 背景

- 欧州CS事業を取り巻く事業環境が急変し、収益性が急速に悪化（販売不振・コスト増加）
- 上記状況を踏まえ、当事業の位置づけを見直し、構造改革実施により、収益体質改善が必要と判断

### 実施事項

- 『HYENAS』の他、未発表の一部開発中タイトルを中止
- 上記実施に伴い、2Q決算において、仕掛品の評価減を実施
- 固定費の削減（Creative Assemblyを中心に、人員削減を含めた合理化施策を実施）

## 今後の欧州事業の方向性について

- 欧州地域におけるCS事業は、保有IP及び特定ジャンルに対する開発力の観点から、再成長のポテンシャルを見込んでおり、構造改革を通じ、収益体質の改善を図る
  - 各スタジオの強みにフォーカスし、ラインアップの絞り込み（選択と集中）
  - 欧州CS事業全体における固定費水準の適正規模への見直し
  - 欧米パブリッシング機能の統合
    - マーケティング機能の共有化や、開発管理・コンテンツチェック機能強化によるコスト構造の改善
    - マルチプラットフォーム、展開地域の拡大による販売促進
- Rovio Entertainment を通じたグローバルモバイル市場への挑戦

## のれん

- のれん 717億円 (参考値)
- 償却期間 15年間
- 償却方法 定額法

※当第2四半期連結会計期間末において入手可能な合理的な情報に基づき暫定的な会計処理を行っています。

※ユーロでの償却、及び期末での再精査予定のため、上記は現時点での参考値

## 想定されるシナジー

1. Rovio保有の運営ノウハウのセガ新規・既存タイトルへの活用によるグローバル展開強化
2. 両社保有IPにおける多メディア展開ノウハウの共有・連携によるファンベース拡大の加速
3. Rovio保有IPのクロスプラットフォーム展開へのセガによるサポート



# (参考) Rovio Entertainment 業績

(百万ユーロ)	2022		2023
	1-9月	通期実績	1-9月
売上高	240.8	317.7	221.8
EBITDA	37.6	43.3	32.0
調整後EBITDA	44.3	53.9	38.7
営業利益	26.6	28.6	22.4
調整後営業利益	33.3	39.2	29.1
調整後当期利益	28.2	31.4	28.4

※決算期は1~12月  
※現地会計基準による

## 2023/12期 Q3実績

### ➤ 前年同期比で減収減益

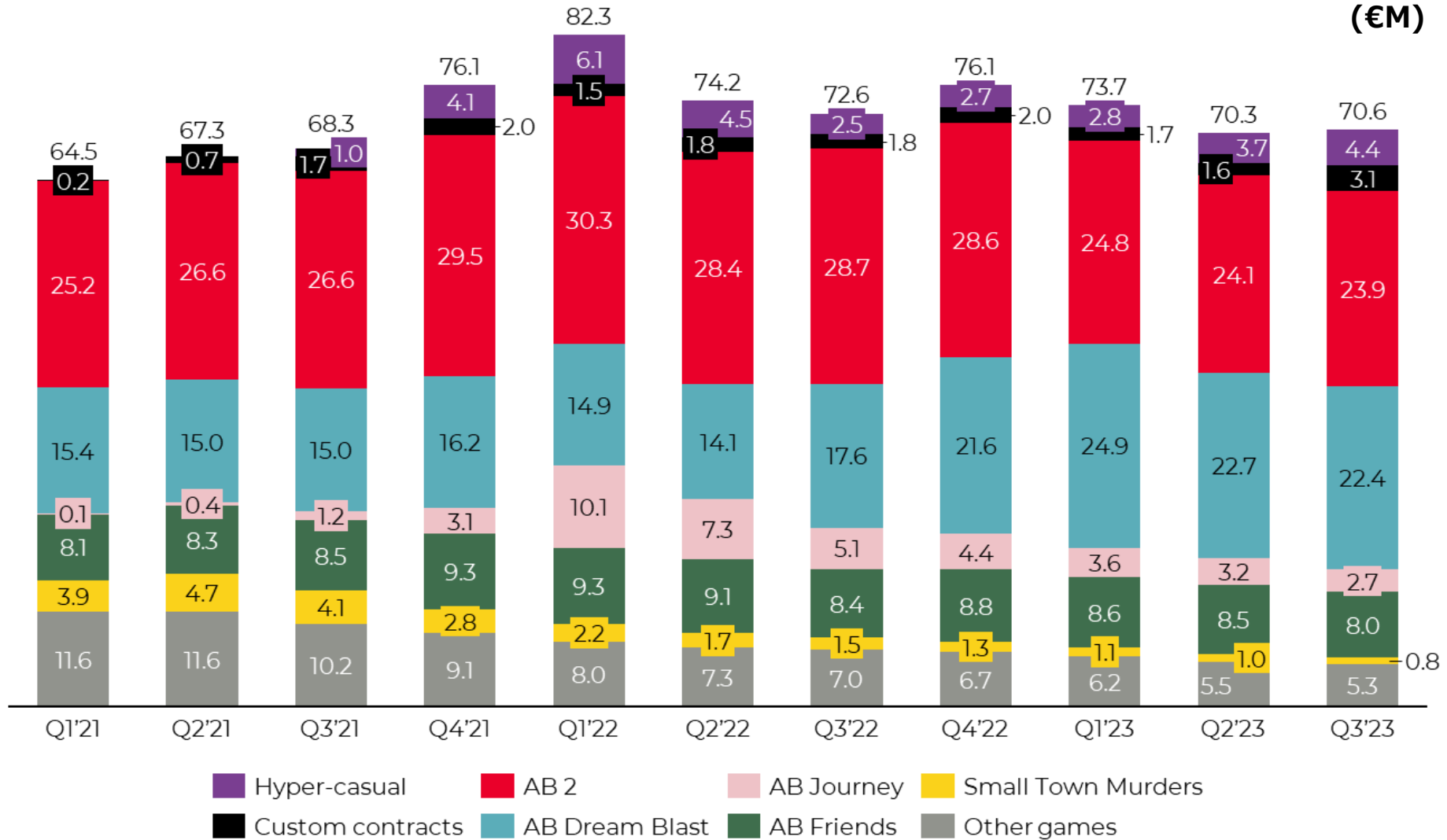
- 主カタイトルの売上が低調、また、一部タイトルの売上が減少
- 新規タイトルのソフトローンチを継続

## 今後の見通し

### ➤ 新規タイトルの投入を予定

- スマートフォンゲーム『Moomin: Puzzle & Design』のグローバルローンチを予定（2024年）
- 既存主カタイトルの強化

# Rovio Entertainmentのタイトル別売上





## ソニックシリーズ



『ソニックスーパースターズ』（2023/10/17発売）

©SEGA

### 今期2タイトルを発売

- 『ソニックスーパースターズ』
  - シリーズ完全新作、全世界同時・マルチプラットフォームで発売
- 『ソニックオリジンズ・プラス』
  - 23/3期発売タイトルの増補版
  - 全世界同時発売にて好調に推移
- IPのライセンス収益の貢献も継続

### 今後

- 映画第3弾を公開予定

## ペルソナシリーズ



『ペルソナ5 タクティカ』(2023/11/17)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ペルソナ3 リロード』(2024/2/2)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

### 今期2タイトルを発売、前期発売作品も好調

- 『ペルソナ5 タクティカ』
  - 累計900万本を越えた「ペルソナ5」シリーズのスピノフ作品
  - 全世界同時・マルチプラットフォームで発売
- 『ペルソナ3 リロード』
  - 好評を博したタイトルのリメイク作品
  - 全世界同時・マルチプラットフォームで発売
- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』(リマスター版)
  - アジアを中心にリピート販売が好調

### 今後

- パーフェクトワールド社へのライセンスアウトにてスマートフォン向け『Persona5 : The Phantom X』のサービス開始を予定  
(展開地域・日程未定)

## 龍が如くシリーズ



『龍が如く7 外伝 名を消した男』 (2023/11/9)

©SEGA



『龍が如く8』 (2024/1/26)

©SEGA

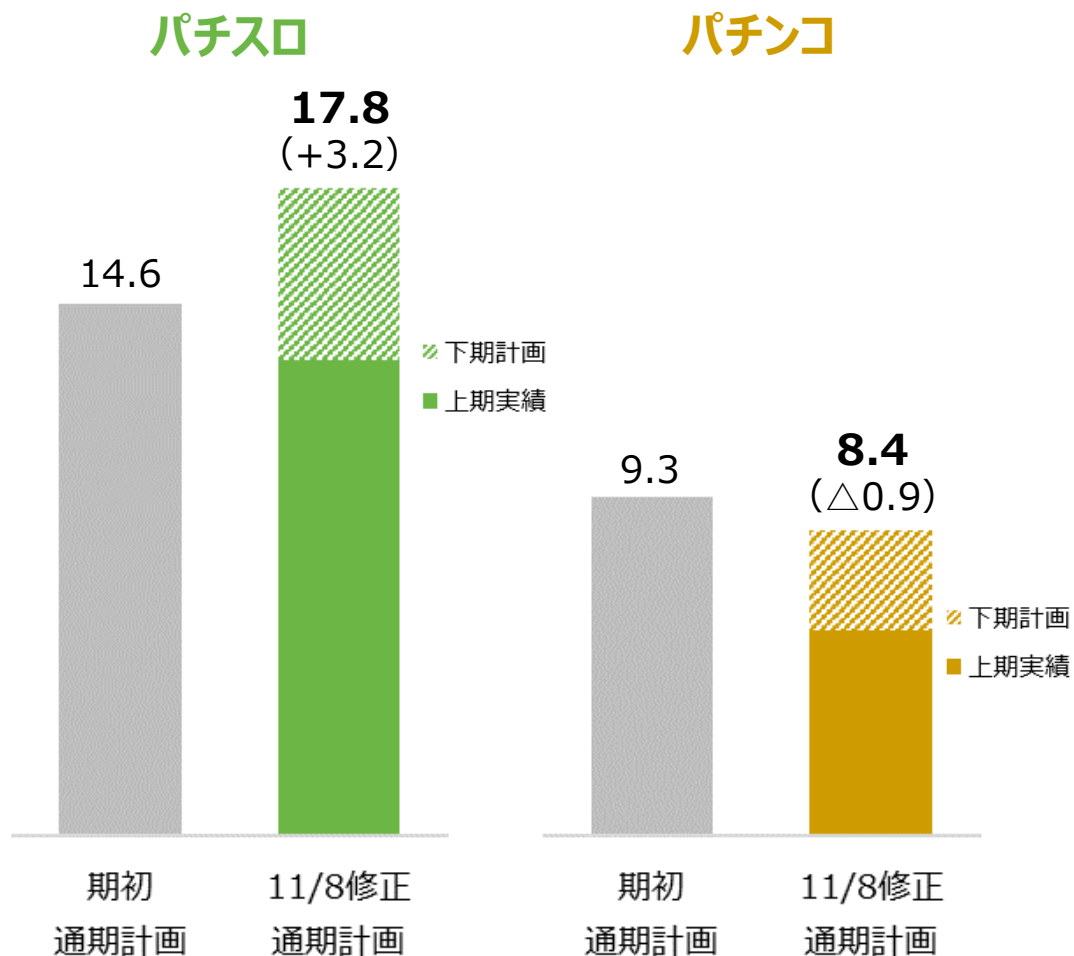
### 今期2タイトルを発売

- 『龍が如く7 外伝 名を消した男』
  - シリーズ転換点となる『龍が如く7 光と闇の行方』とナンバリング最新作をつなぐ新作
  - 世界同時・マルチプラットフォームで発売
- 『龍が如く8』
  - ナンバリング最新作
  - 全世界同時・マルチプラットフォームで発売

# 遊技機事業

## ■ 主にパチスロ機の販売好調により、業績を上方修正

【当グループ販売台数見通し（万台）】



期初通期計画

11/8修正 通期計画

売上高

1,150億円

**1,340億円** (+190億円)

経常利益

250億円

**395億円** (+145億円)

### 24/3期 上期実績

- 『スマスロ北斗の拳』等のパチスロ機販売好調に伴い、期初想定を上回る水準にて推移

### 24/3期 下期見通し

- Q3以降も既存主カタイトル『スマスロ北斗の拳』や『パチスロ甲鉄城のカバネリ』の追加販売を実施
- Q2までの好調な進捗と上記追加販売を考慮し、パチスロ機・パチンコ機ともに24/3期下期に予定していた一部タイトルの導入時期を来期にスライド

## ■ パチスロ機は稼働好調が続く

### 【パチスロ・パチンコ 稼働推移】



### ・パチスロ

『スマスロ北斗の拳』をはじめ、スマートパチスロを中心に話題性のある機種が登場していることから、稼働水準は回復傾向

### ・パチンコ

2023年4月よりスマートパチンコが導入開始されるも、稼働水準は低調に推移

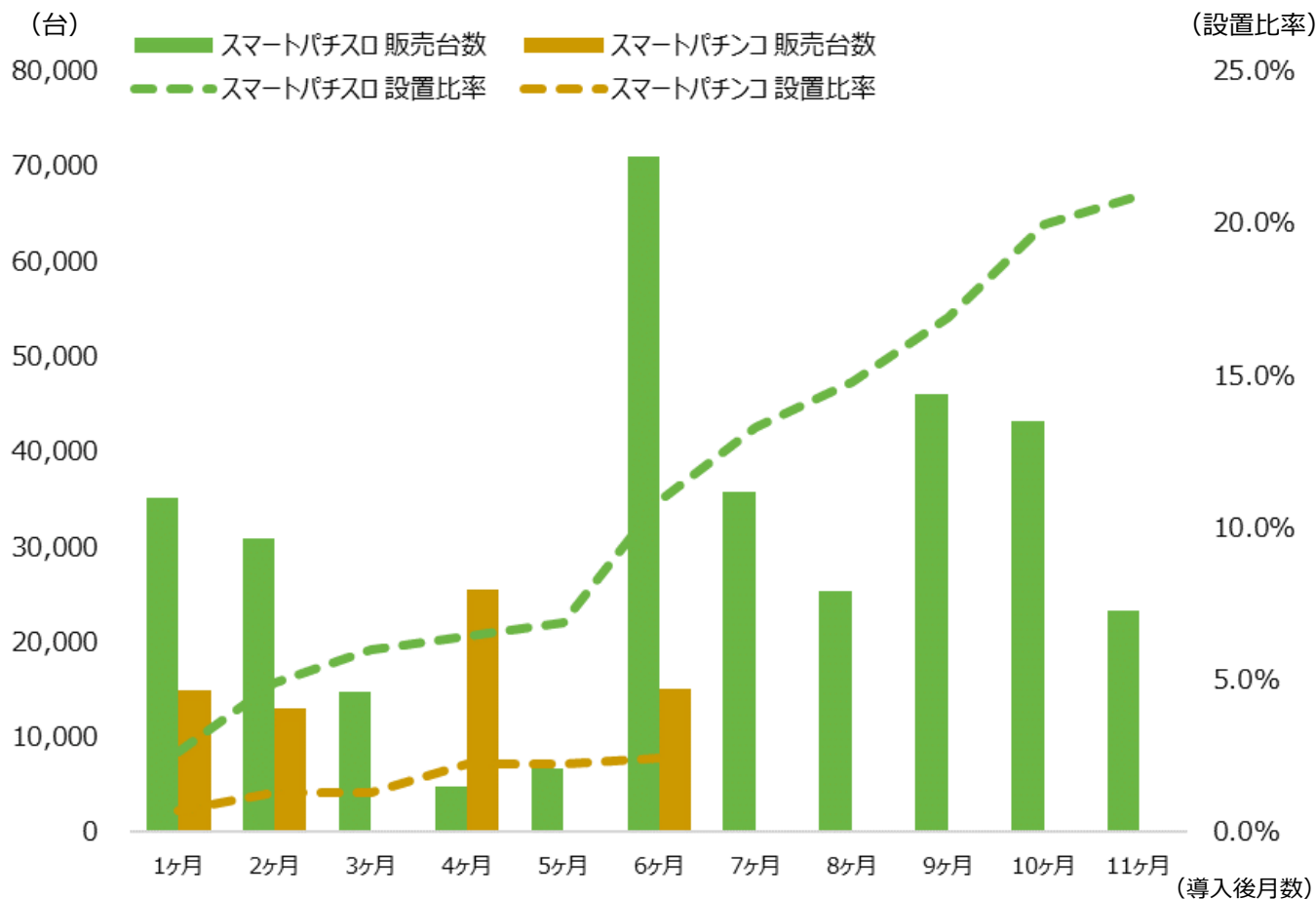
\*アウト = パチスロ機・パチンコ機の稼働を表す指標（パチスロ機：1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均、パチンコ機：1日あたりに発射された玉数の機種平均）。ダイコク電機(株)ではアウトを稼働時間に変換する際、パチスロ機：1時間=2,000枚、パチンコ機：1時間=5,000玉にそれぞれ変換。

※4週移動平均

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

## ■ スマートパチスロは普及が進む一方、スマートパチンコは軟調

【スマートパチスロ/パチンコ 販売台数・設置比率推移】



➤ スマートパチンコについては従来の機種と比較し、ゲーム性の面で差別化がさほど図れていない点が軟調の一因と考えられる

※スマートパチスロは2022年11月～2023年9月迄の実績、スマートパチンコは2023年4月～2023年9月迄の実績  
 ※市場全体における設置比率（月末時点）  
 ※自社推計

## ■ 規制面は良好な環境が継続

パチンコ機においては以下見直しにより、ゲーム性の幅が広がる

### ➤ 新機能の追加

- 見直し内容：大きな出玉獲得を期待できる「ラッキートリガー」の搭載が可能に
- 対象機種：主に大当たり確率1/99や1/199といった、比較的大当たりがしやすい機種
- 設置時期：ホールへの設置は2024年3月～

### ➤ 時短\*に関する自由度の向上

- 見直し内容：時短の回数上限撤廃等
- 対象機種：全ての機種
- 設置時期：ホールへの設置時期についての制限なし

\*「時短」= 持ち玉を大きく減らさずに効率よく遊技ができる機能



## ■ 市場環境

- 規制面は良好な環境が継続
- 部材調達面についても改善傾向

## ■ 2025/3期の考え方

- 2024/3期の販売状況を考慮し、一部タイトルの導入時期を2025/3期へスライド
- 「稼働・設置・販売」シェアの更なる向上に向け、2025/3期ラインナップは以下を想定
  - パチスロ機：需要の強いスマートパチスロ中心にシフト
  - パチンコ機：主力IPを用いたスマートパチンコの投入

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

**計2,500億円**

## 進捗状況

- セガ札幌スタジオ設立
- **Rovio社のTOB完了** (2023/8/25)  
⇒**総額で約1,050億円の投資実行**
- 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**  
⇒**GAN社の買収を公表**  
**約161.5億円の投資実行予定**
- **新規で約34億円/19件の投資実行**  
既存投資先のEXITは5件
- (株)パピレスと合併会社設立
- 「GAPOLI」サービスリリース

## 取引概要

- 主に米国カジノオペレーター向けSaaS事業及び欧州・南米向けB2Cオンラインゲーミング事業を展開する、GAN Limited（英国領バミューダ諸島、ナスダック上場、以下、「GAN社」）に対して、SSC\*社が英国領バミューダ諸島に新設した特定目的会社（以下、「本SPC」）を通じて買収（以下、「本買収」）することを2023年11月8日（日本時間）の当社取締役会及びSSC社取締役会にて決定し、GAN社、SSC社の両社間で最終契約を締結
- 本買収は友好的なものであり、GAN社の取締役会は本買収に対して賛同済み

\*当社グループ会社であるセガサミークリエイション株式会社

## 本買収の方法

- 本SPCとGAN社を合併させる手法により行い、合併後の存続会社はGAN社となる
- 当社とGAN社は、GAN社の事業価値について一株当たり1.97USドルで合意、取得価額は約161.5億円\*
- GAN社の株主は、保有するGAN社の株式が消却される代わりに、その対価をSSC社より100%現金で受領する権利を取得
- 本SPCの株式は合併の効果により、GAN社の株式に転換され、結果GAN社はSSC社の完全子会社となる

\*1USドル = 150円で換算、取得価額には発行済株式、ストックオプション、アドバイザー費用を含む諸費用等を含む

## 買収成立条件・時期

- 本買収完了のためには、GAN社の株主総会における承認、各国・地域管轄における当局承認の取得及びその他一般的な前提条件を満たすことが必要
- 本買収完了時期は、2025年3月期第3四半期連結会計期間予定

## 会社概要

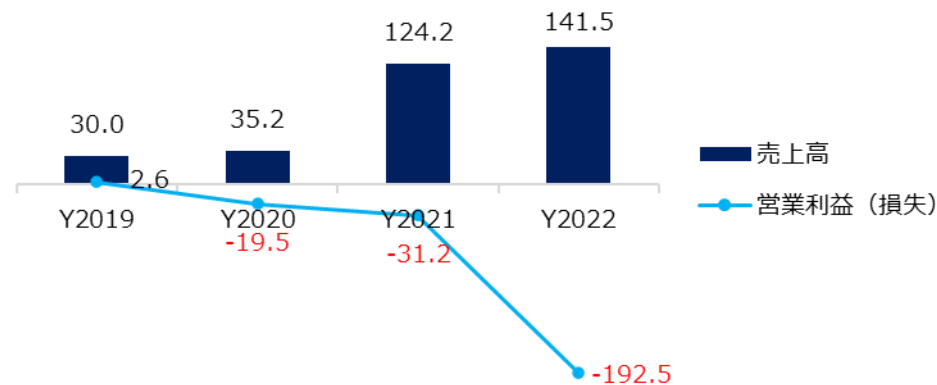
(2023年6月30日時点)

名称	GAN Limited
設立*	2019年12月13日
所在地	Bermuda Irvine, CA USA
事業内容	米国カジノオペレーター向けSaaS事業、及び欧州・南米向けB2Cオンラインゲーミング事業
上場証券取引所	Nasdaq Stock Market
事業地域	北米、中南米、欧州
グループ企業が所有するB2Bライセンス取得地域	米国アリゾナ州、アーカンソー州、カリフォルニア州、コロラド州、コネチカット州、インディアナ州、ルイジアナ州、メリーランド州、マサチューセッツ州、ミシガン州、ミシシッピ州、ネバダ州、ニュージャージー州、ニューメキシコ州、ニューヨーク州、オハイオ州、オクラホマ州、オレゴン州、ペンシルベニア州、テネシー州、バージニア州、ウエストバージニア州、英国、カナダオンタリオ州 (※ネバダ州のライセンスは2023年10月取得)
グループ企業が所有する主なB2Cライセンス取得地域	マルタ、エストニア、スウェーデン
売上高*	141.5百万USDドル
営業利益*	△192.5百万USDドル
当期純利益*	△197.5百万USDドル

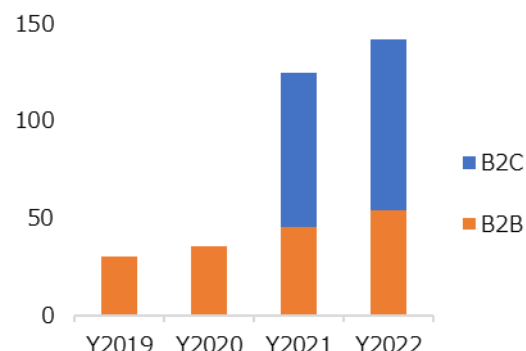
## 業績トレンド

(単位：百万ドル)

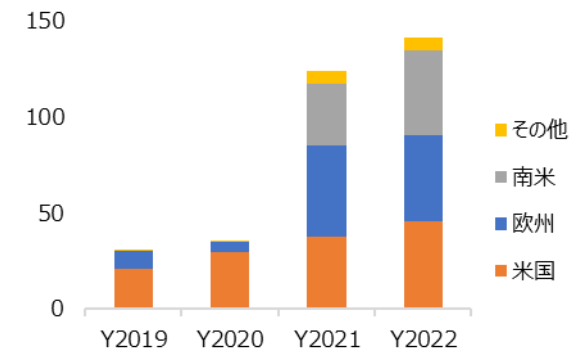
### 売上高・営業利益（損失）推移



### 事業別売上高推移



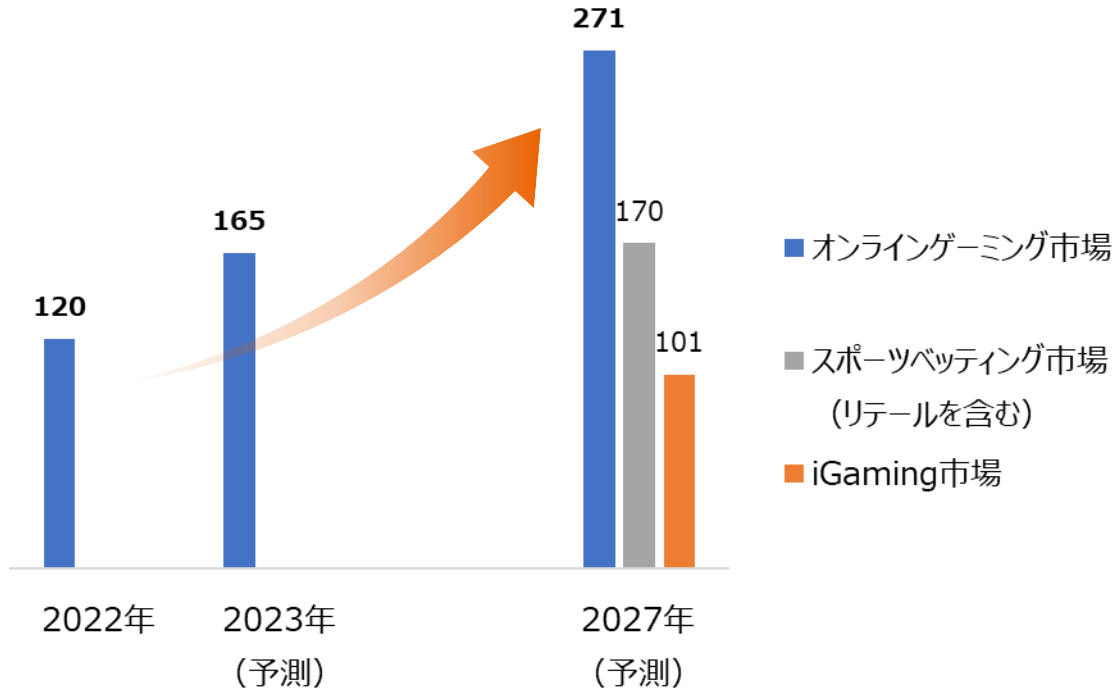
### 地域別売上高推移



- 米国のオンラインゲーミング市場規模は、規制に関する透明性の向上やリテールからオンラインへの顧客シフトが成長を牽引し、2027年には約271億ドルへと大きく成長する予測

米国のオンラインゲーミング市場

(単位：億ドル)



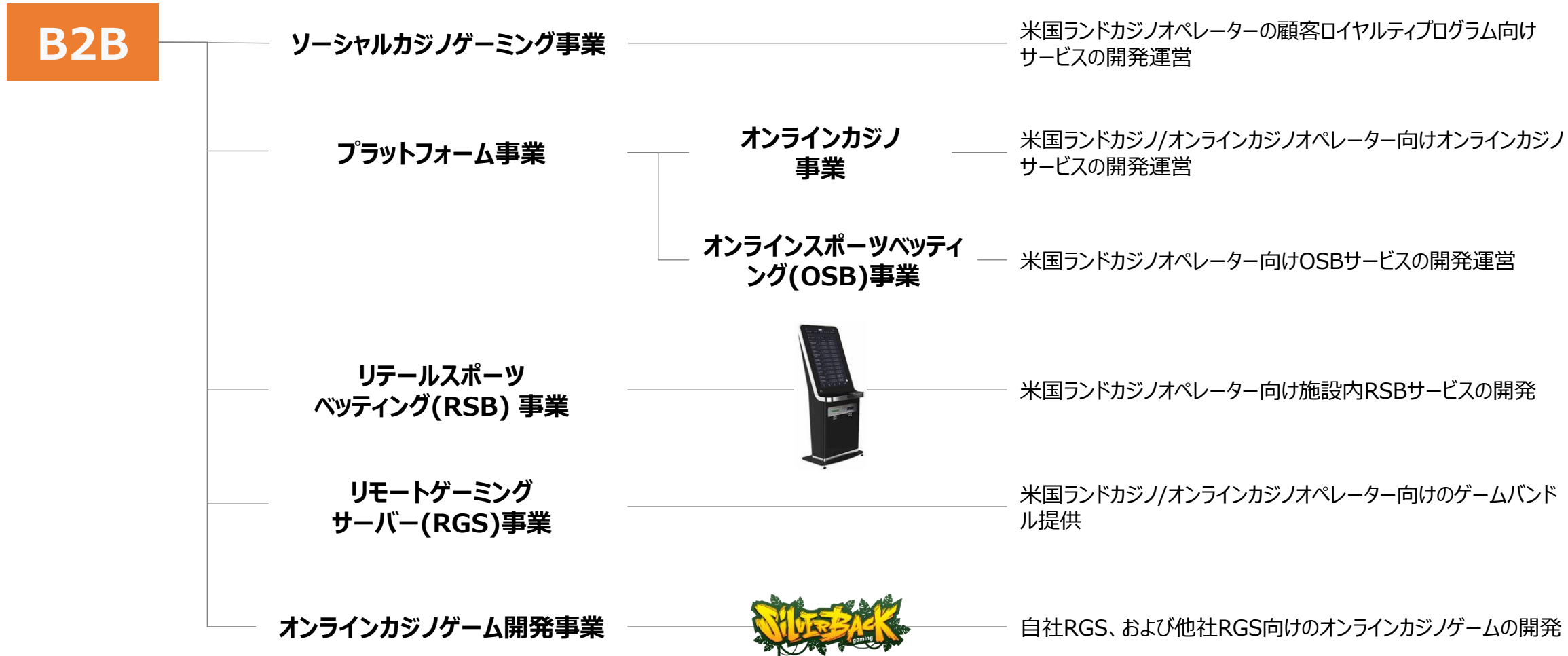
- ✓ 米国ではオンラインスポーツベッティングは26州で合法化、iGamingは6州\*で合法化
- ✓ 特にiGaming市場は合法化州が6州と限定的であるため、今後の合法化タイミングに合わせて市場参入できれば、一定シェアの獲得や市場拡大に伴う事業成長の機会が見込まれる

出典：MVB Bank “U.S. Online Gaming Report Spring 2023”

\*オンラインポーカーのみが合法の州は含めない

# GAN社の事業概要（B2B事業）

- 主に米国ランドカジノオペレーター及びオンラインカジノオペレーター向けに、iGaming、オンライン/リテールスポーツベッティング、ソーシャルカジノゲーミングソリューション、リモートゲーミングサーバー、及びこれらを統合したプラットフォームの提供と、オンラインカジノゲームの開発を行っている



- 2021年に買収したVincent Group社が運営するCoolbetプラットフォームを通じたiGaming及びオンラインスポーツベッティング事業を展開

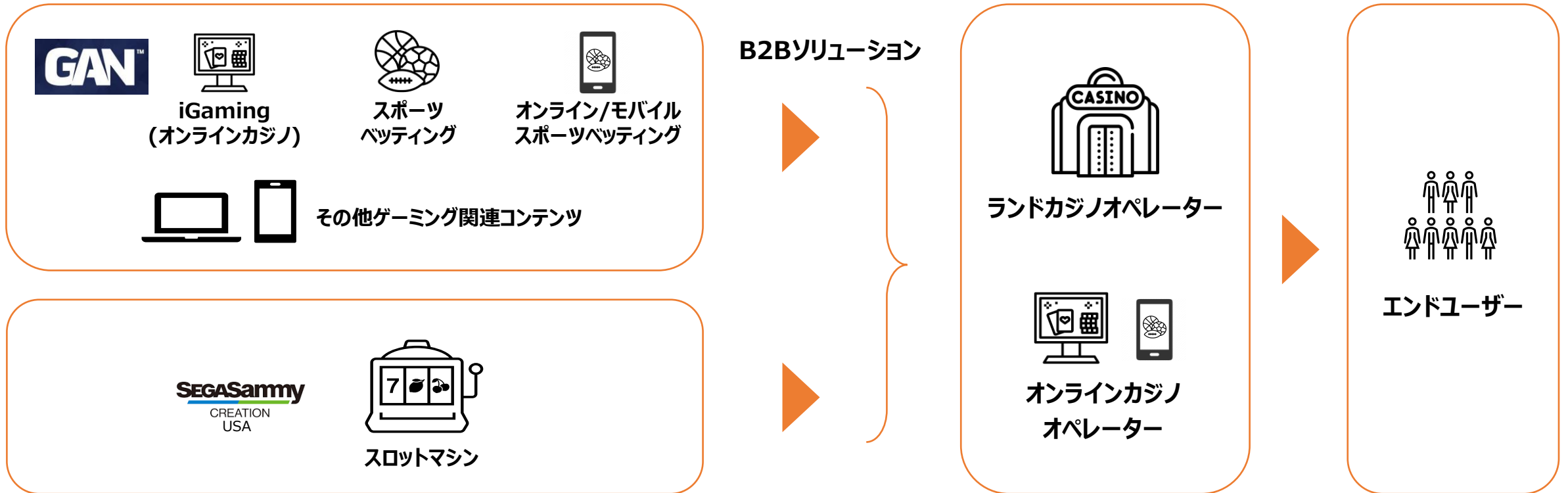


- 欧州、中南米市場向けに iGaming（ポーカー含む）及びOSBを配信
- 登録ユーザー数：約1,200万人
- アクティブユーザー数：559千人（2022年時点）
- ライセンス保有エリア：エストニア、マルタ、スウェーデン



# 想定するシナジー

- 米国において今後成長が見込まれるオンラインゲーミング市場に参入し、両社の技術力・顧客基盤・コンテンツの連携により、ゲーミング事業を拡大していく

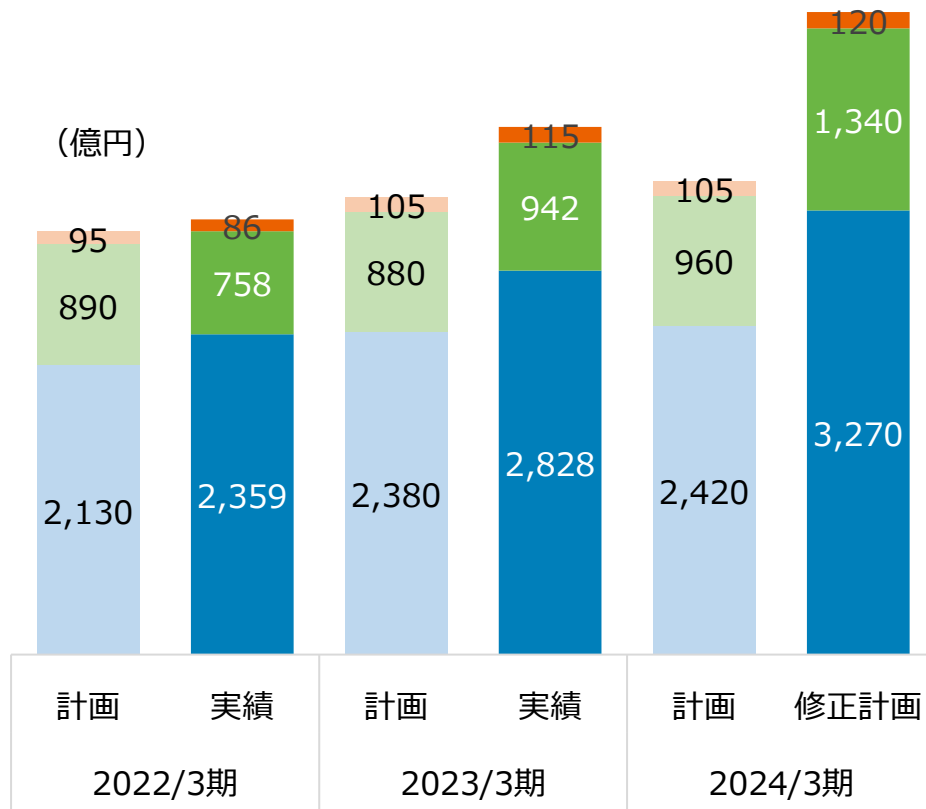


- ✓ SSC USAの顧客基盤を活用した米国ランドカジノ/オンラインカジノオペレーター向けのB2Bセールス強化
- ✓ SSC開発ゲームコンテンツの優先提供による顧客・エンドユーザーの獲得推進、等

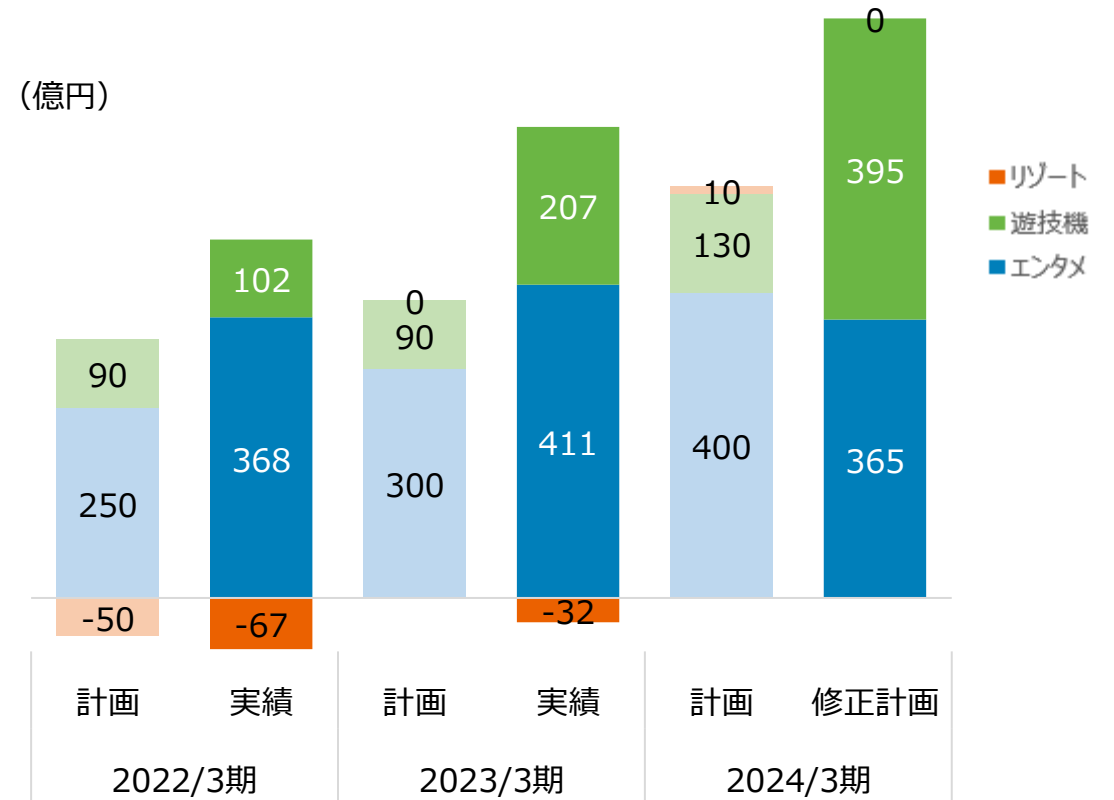
# (参考) 中期計画と実績の比較

## 売上は全ての事業で、経常利益では3事業合計で中期計画を上回る

売上高



経常利益



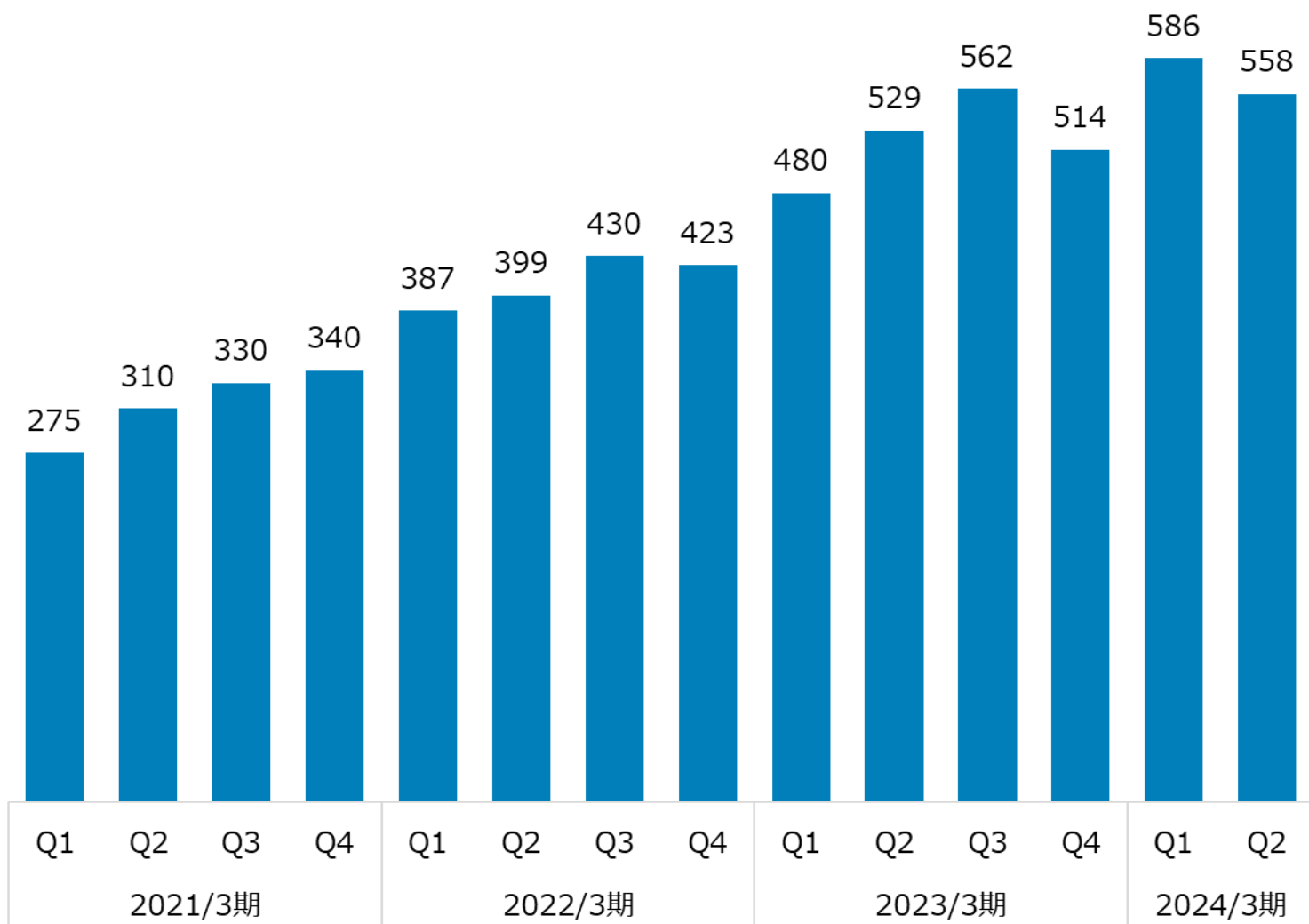
※全ての期の計画数値は中期計画発表時のもの。

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)



## 第2四半期

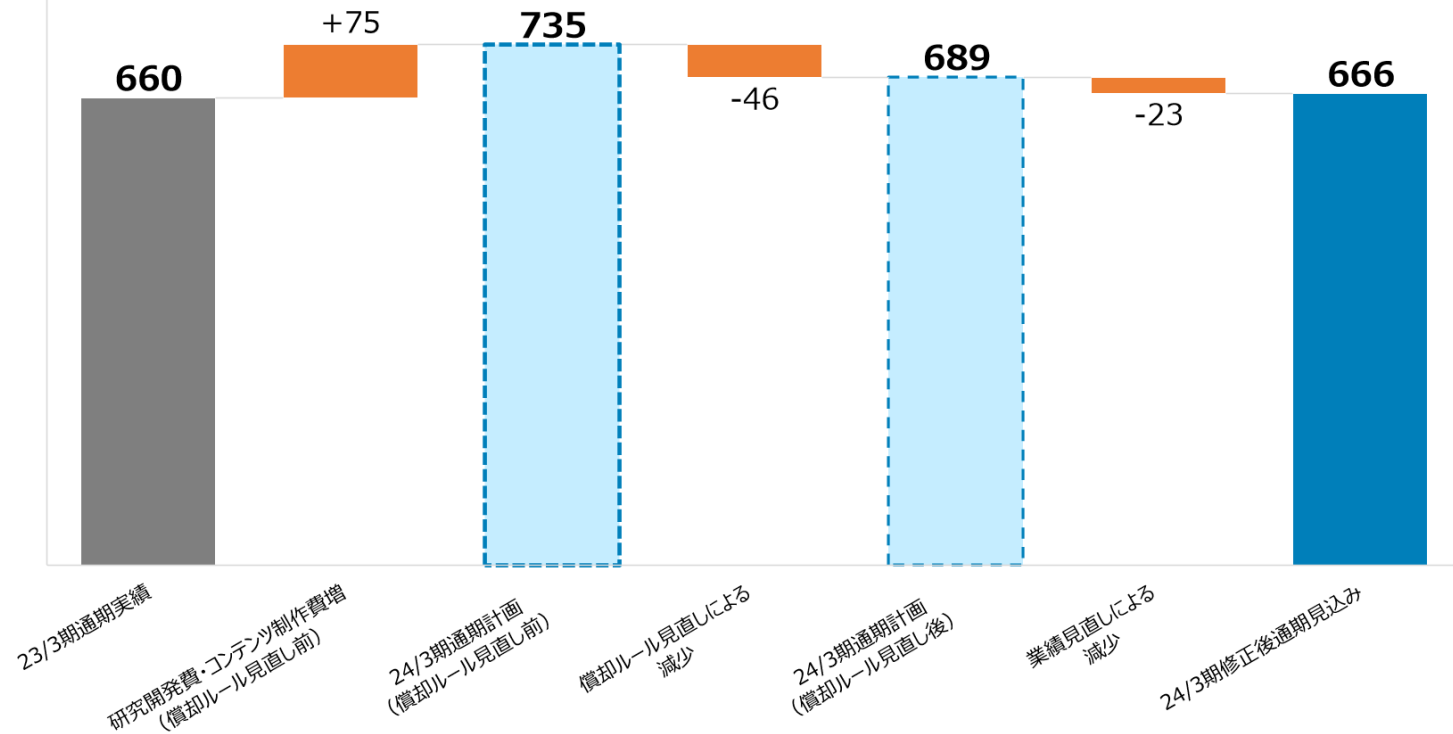
- 欧州地域におけるCS事業の構造改革に伴い、欧州各拠点開発タイトルポートフォリオを見直し。開発中タイトルの一部を中止したことから残高が減少

## 24/3期見通し

- 主カタイトルの投入に伴い、費用化が進む

# 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。
- 業績見直しにより計画比で減少

## 研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準 (CS・フルゲーム)

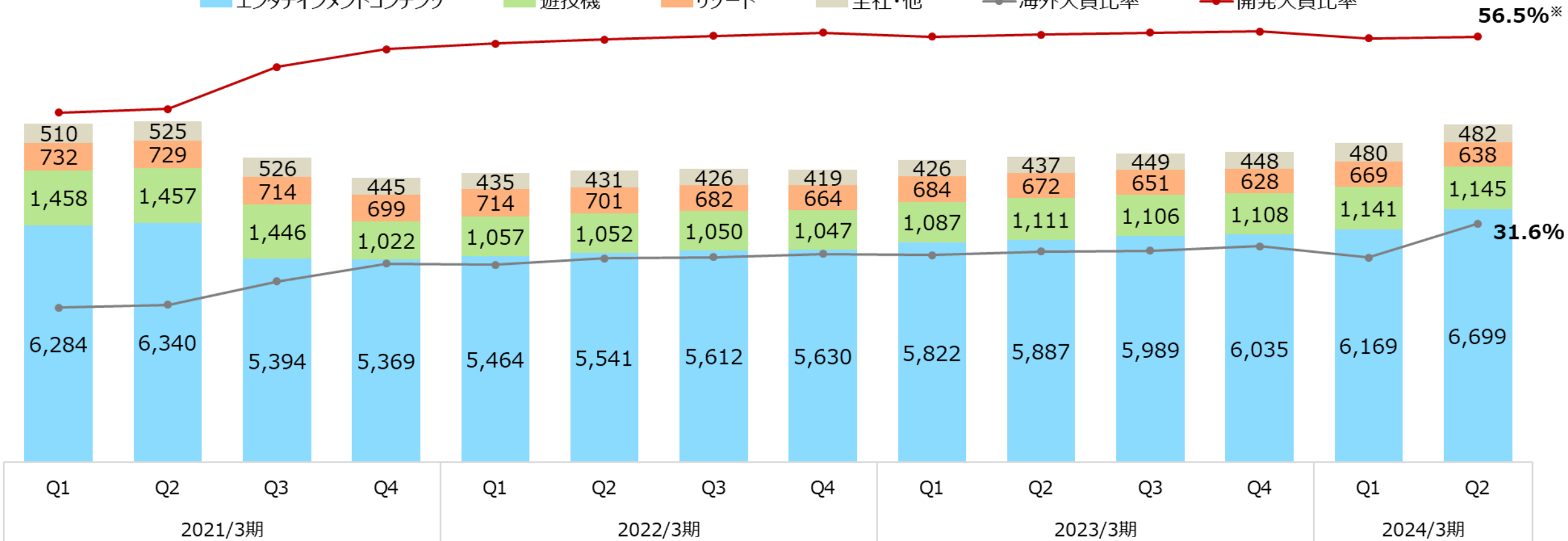
開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却 (償却期間は計24か月)。

※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 ※正社員・無期契約社員の人数 臨時従業員は除く

(単位：人)

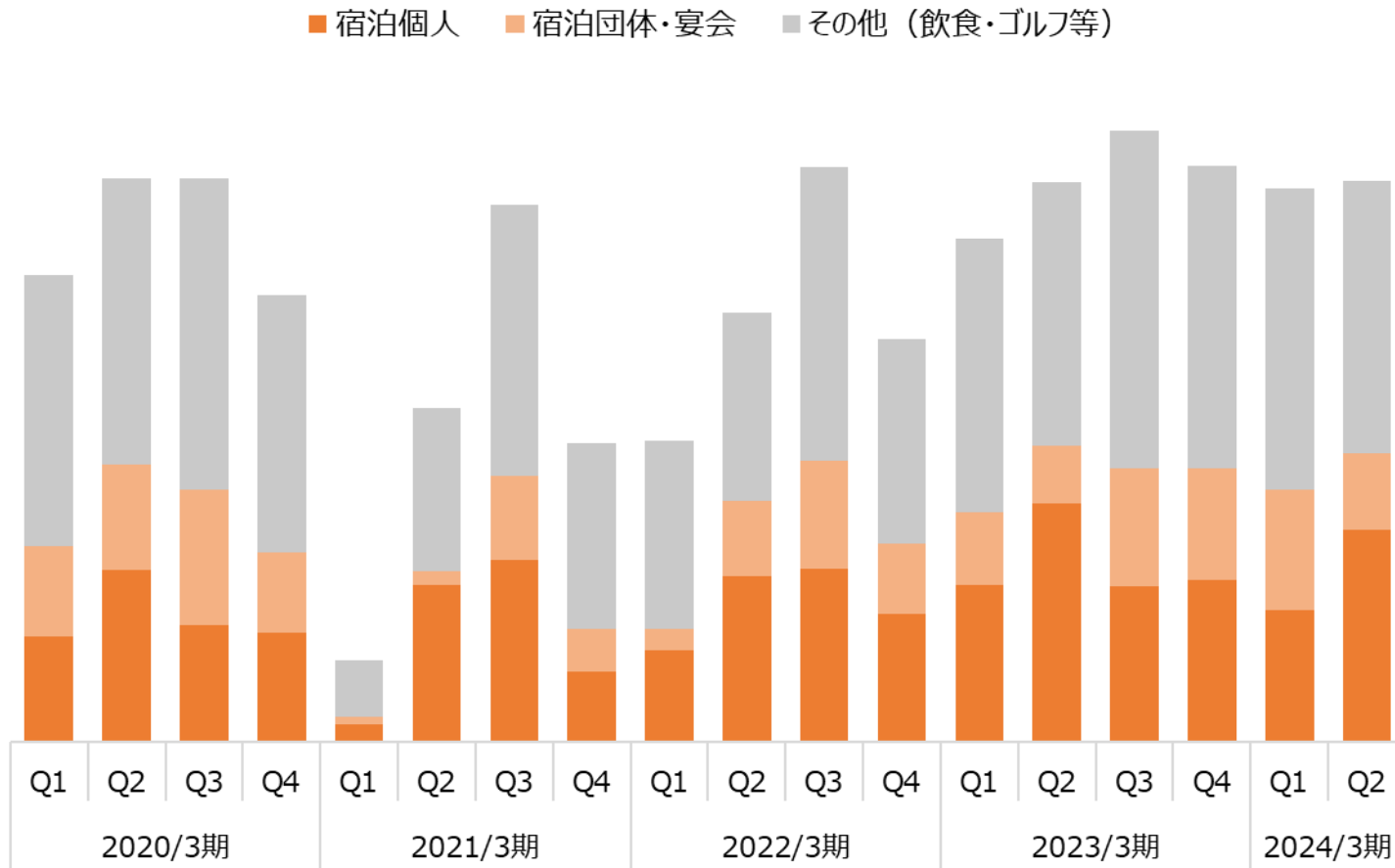
■ エンタテインメントコンテンツ 
 ■ 遊技機 
 ■ リゾート 
 ■ 全社・他 
 —●— 海外人員比率 
 —●— 開発人員比率



※2024/3期Q2には開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

# (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



### 2024/3期 Q2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

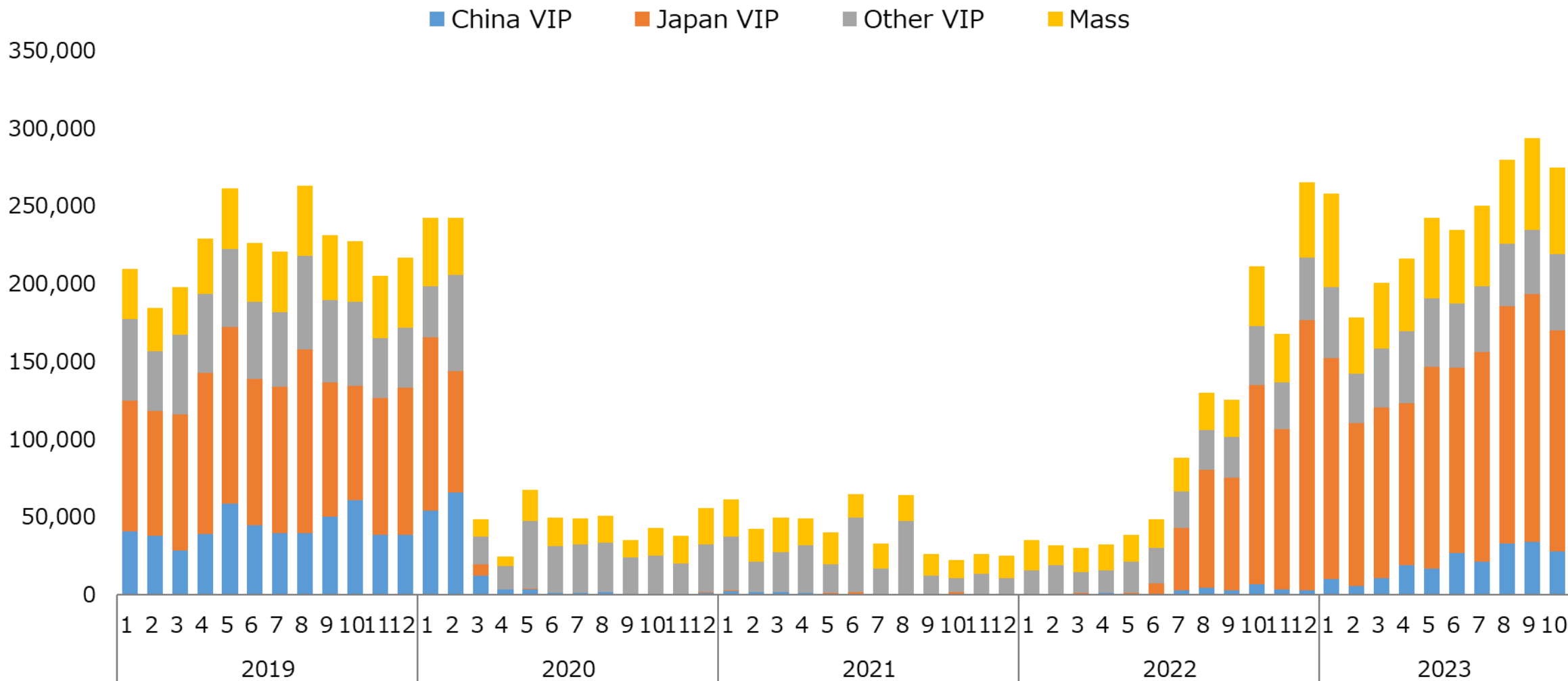
### 今後の見通し

- 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)

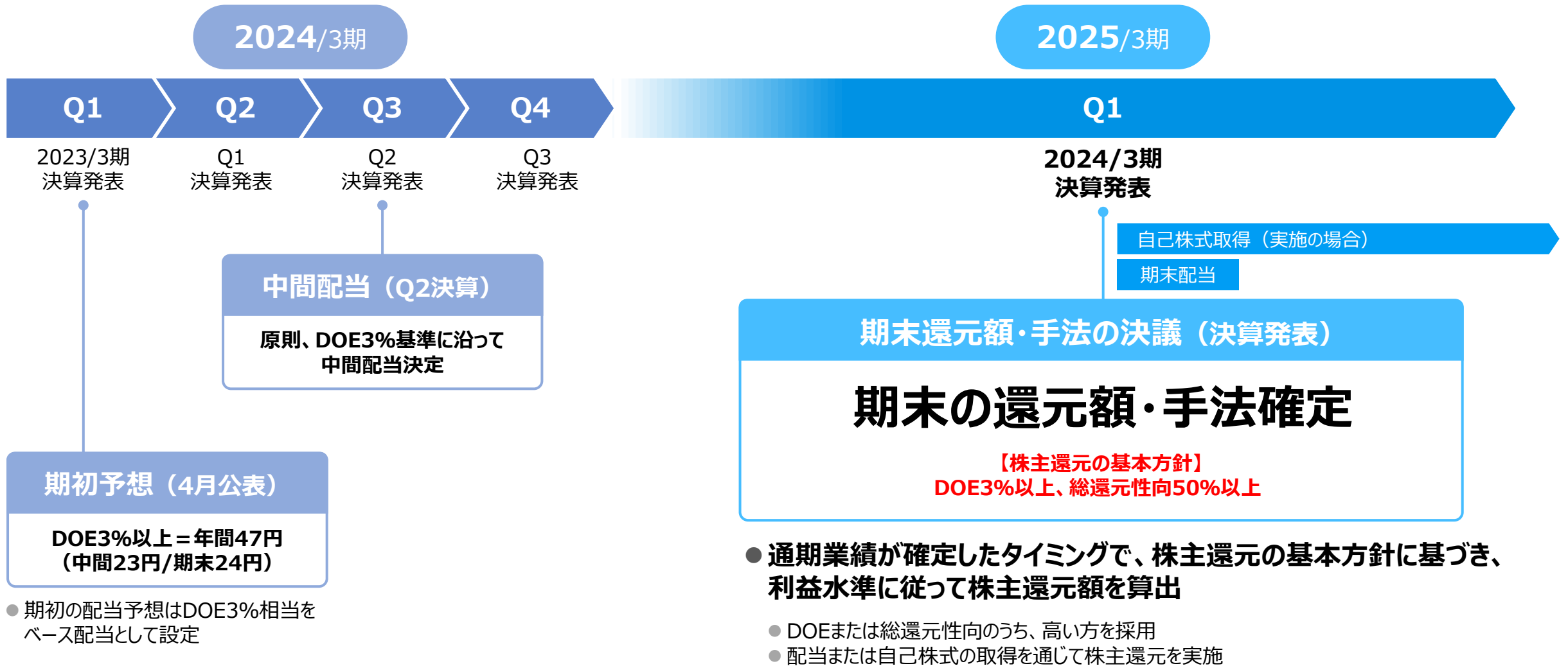


\*ドロップ額 = チップ購入額



# 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



- 期初の配当予想はDOE3%相当をベース配当として設定



<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、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、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則の適用対象となります。

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

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

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

（セガサミーグループ会社一覧）

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

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

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>