

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。

© 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。  
最初に当第2四半期実績、および通期の見通しにつきまして、ご説明差し上げます。

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

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

第2四半期の主要トピックスは、こちらの3点となります。

1点目の通期業績予想の修正については、この後ご説明いたしますが、9月28日にコンシューマ分野の構造改革を公表、本件の影響として、今期に143億円の損失を計上することを見込んでおります。  
また9月より、Rovioの当社連結決算の取り組みを開始しております。

2点目、3点目につきましては、後ほどCEOの里見より、ご説明を差し上げます。

# 決算ハイライト

(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>
ROE	-	14.7%	-	-	-
1株当たり配当 (円)	20	59	23	47	47

## 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

当第2四半期連結累計期間は、遊技機の好調により、前年同期比で大幅な増収増益となりました。

セグメント別の詳細については後ほどご説明いたしますが、エンタテインメントコンテンツ事業において、Rovio社の連結開始、為替の押し上げ、AM機器のプライズ好調等により、売上は期初に策定した計画を超過し、経常利益は想定通りのレベルとなりました。一方で、欧州拠点を対象とする構造改革により、特別損失を計上しております。

遊技機事業におきましては、『スマスロ北斗の拳』をはじめとするパチスロ機の販売が好調に推移し、売上、経常利益ともに期初計画を大幅に超過いたしました。

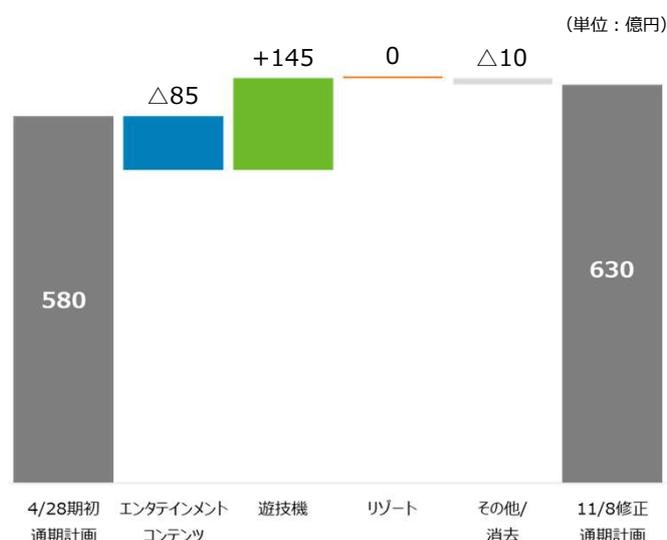
リゾート事業におきましては、前期に黒字化を達成したフェニックス・シーガイア・リゾートが引き続き順調に推移しているほか、パラダイスセガサミーの業績も好調なため、第2四半期累計における経常利益は黒字となり、期初計画を上回って推移しております。

今後の見通しにつきましては、本日、通期業績予想の修正を公表しております。詳細は次のページでご説明しますが、遊技機事業を中心に、経常利益までを上方修正しております。一方、コンシューマ分野の構造改革に起因した特別損失の計上により、税前利益、および親会社株主に帰属する当期純利益では下方修正となります。

なお、税金費用につきましては簡便的に30%で算出しております。

## 業績予想の修正

【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

-5-

業績予想の修正についてご説明いたします。

こちらは、経常利益の前回差異ですが、エンタテインメントコンテンツ事業コンシューマ分野において直近で発売した一部フルゲームが弱含んでいること、およびF2Pの新作が想定を下回ったことなどから、前回予想比で減益となる見込みです。

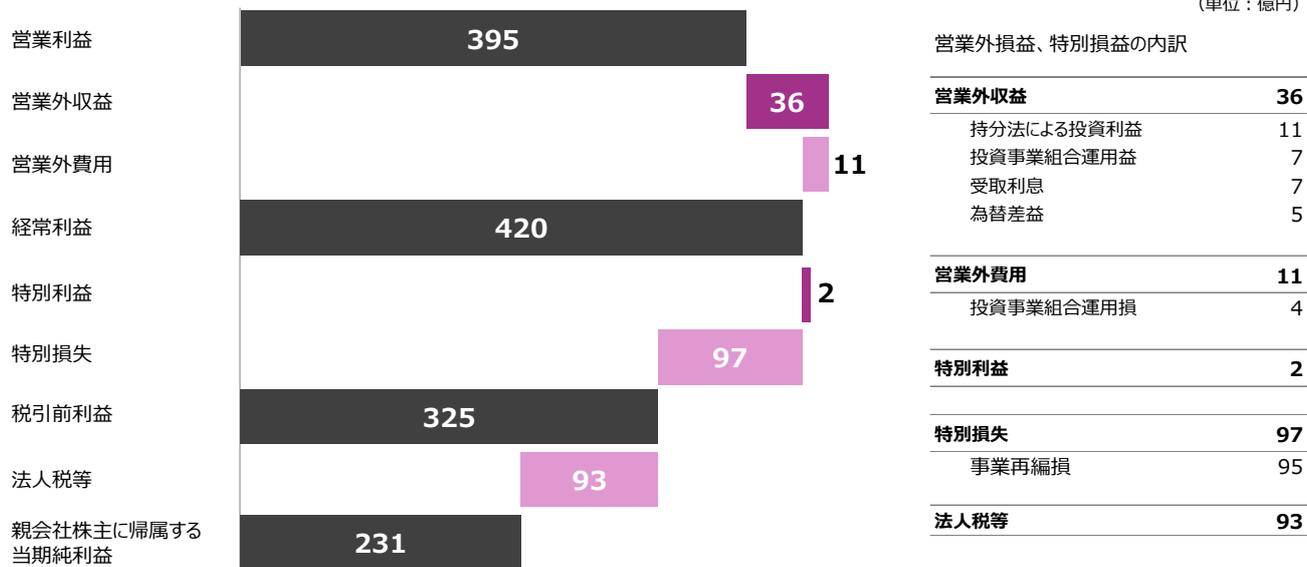
遊技機事業につきましては、利益率の高いパチスロ機が好調に推移していることから、増益となる見込みです。また、今期予定している新作タイトルの一部を、戦略的に来期にスライドすることも決定しております。

その他、消去については、前回予想から10億円ほど費用が増加する見込みです。これは事業活動の正常化に伴う諸経費の反動増に加え、グループ全体で人材投資を加速していることなどが主因です。

## 段階利益（2024/3期 Q2実績）

SEGA Sammy

(単位：億円)



-6-

各段階利益の内訳です。

営業外収益については、パラダイスセガサミーの1月から6月の実績の持分法投資収益、並びに外貨建ての債権・債務の洗替、決算による為替差益を計上しております。

営業外費用には、投資事業組合運用損などを計上しております。

また、特別損失にはエンタテインメント事業のCS分野における事業再編損、約95億円等を計上しております。

## 為替変動による影響について

### 【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

- 1USD： 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

-7-

為替変動による影響についてのご説明です。

第2四半期累計では、売上高で約39億円、営業利益で約5億円の押し上げ効果が入っております。営業外収益についても、先ほど触れたとおり、為替差益を約5億円計上しております。

事業別の内訳は、スライドにあるとおりです。

## 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	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：資産計上せずに、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。

各種費用となります。

エンタテインメントコンテンツ事業では、基礎研究費の抑制などにより、会計上の原価および営業費用としての開発費は期初計画を下回る水準であり、通期においても大幅な増加は見込んでおりませんが、特別損失で計上した評価減なども考慮しますと、開発費は増加ということになるかと思えます。

なお、Rovio社における費用については、2Qの実績には一部反映しておりますが、算出方法の違いから、見込みには反映しておりません。広告宣伝費につきましては、主にRovio社の数字を9月から取り込んでいることから、第2四半期実績、通期見通しともに増加しております。

遊技機事業につきましては、引き続き大きな費用の変動はありません。通期においては、主に開発費、広告宣伝費が、期初計画と比べて抑制される予定です。

## 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

リゾート事業及びその他等となりますが、こちらは大きな変動はございません。

## 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	(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。
有利子負債	520	1,524	+1,004	(負債)	短期借入金が増加
ネットキャッシュ	1,275	513	-762		
自己資本比率	66.0%	56.3%	-9.7p	(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

-10-

バランスシートになります。

流動資産は、Rovio社の連結化により、現預金ならびに有価証券が増加しました。固定資産は、同社の子会社化により、のれんが増加しました。

負債につきましては、短期借入金が増加しましたが、これはRovio社の買収に関連する借入金によるものです。

最後に純資産ですが、配当金の支払いがあった一方、純利益の計上による株主資本の増加、また為替換算調整勘定の増加がありました。

なお、9月末時点でのD/Eレシオは0.45倍となっております。  
また、ネットキャッシュは513億円となり、前期末より762億円減少しました。

キャッシュ・フローについては、監査中ではありますが、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273億円、  
投資キャッシュ・フローはマイナスの996億円、  
財務キャッシュ・フローはプラスの911億円となり、合わせて総合キャッシュ・フローはプラス242億円となる見込みです。

- **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

第2四半期決算のその他のトピックスですが、2023年4月28日に発表いたしました取得上限100億円とする自己株式の取得については、10月末までは取得数がゼロとなっております。

後ほど触れますが、本日公表いたしました北米のGAN社買収のような、未公表の重要事実が保有されていたため、自己株式の取得が実施できないという状況でありました。現在、本日の開示により、インサイダー取引規制の適用除外期間となりますので、事前に計画したスケジュールと方法により、この自己株式の取得は適宜進めてまいりたいと思います。

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: 127円、1ポンド: 160円、1ユーロ: 141円

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

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

## 2024/3期 Q2実績

### 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

-13-

セグメント別の詳細をご説明いたします。

まずエンタテインメントコンテンツ事業です。

当第2四半期においては、コンシューマ分野のうち、フルゲームおよびF2Pの新作が軟調に推移した反面、9月からRovio社の業績を取り込んだことから、全体では、前年同期比で増収減益となりました。

直近の市場環境、販売状況に鑑みて通期のコンシューマ分野の計画値は下方修正しましたが、第3四半期以降に、ソニック、ペルソナ、龍が如く、の各主力シリーズの新作を相次いで投入する予定であり、また主力のF2P既存タイトルの底堅い貢献も見込んでおります。

欧州における構造改革は、一定の手は現在施しておりますが、今後も必要な施策については、継続的に検討を進めてまいります。

		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>為替変動による押し上げ効果</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>

-14-

サブセグメントのご説明となります。

コンシューマ分野のフルゲーム新作については、先ほどご説明のとおりですが、リピートタイトルの販売本数が当初想定を大きく下回る想定であったものの、販売価格が想定を上回っていることから、リピート販売の売上高、利益面は安定して貢献をしました。

F2Pにつきましては、既存主カタイトルが堅調に推移した一方、今期新作である『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』は、来年の1月にサービス提供を終了することとなりました。

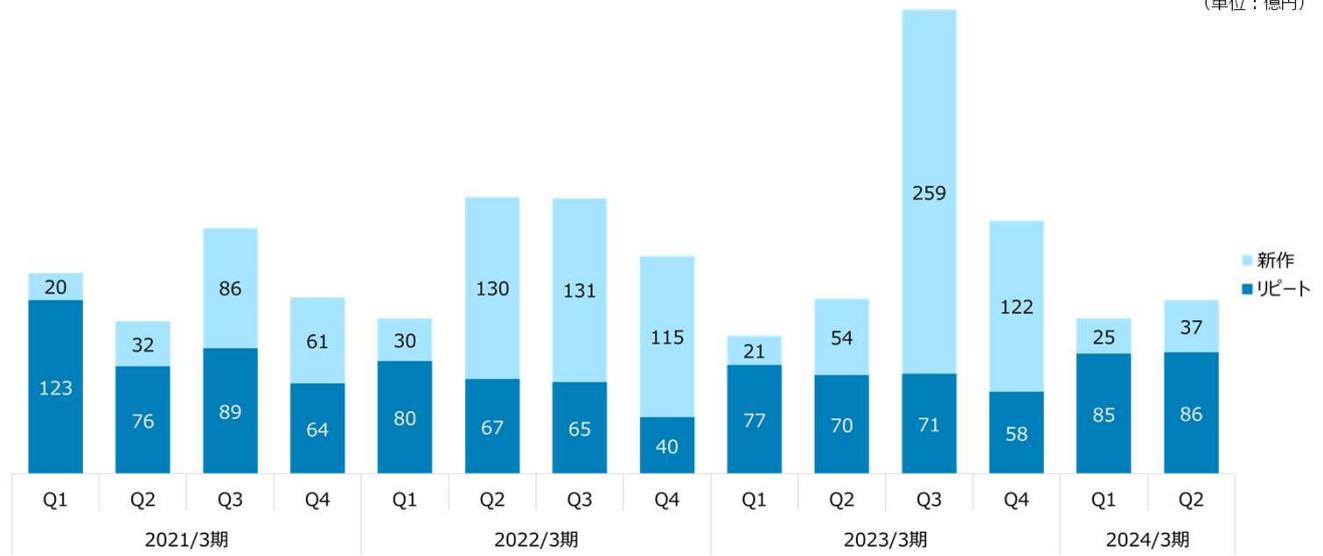
AM機器分野においては、プライズカテゴリが堅調に推移しており、第3四半期以降も強い需要環境が継続することを見込んでおります。また、下期には二つのメダルゲームを投入いたします。なお、為替変動によるコストアップを織り込んだことから、利益面では期初計画を若干下回る想定となっております。

映像・玩具分野におきましては、第2四半期に過去最高の興行収入を記録した、劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影（サブマリン）』の配分収入を計上しております。一方、玩具分野については、原価上昇等の影響を受けております。

## コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



-15-

ご参考までに、フルゲームの四半期別の売上高の推移となります。

今期は、第2四半期まで主力の新作タイトルがなかったことから新作は前年を下回った一方、リピートは前年を上回り、堅調に推移しております。

## コンシューマ分野/F2P 売上高推移

SEGA Sammy



### 【売上高上位3タイトル (2023年7月～9月)】

(1位)		(2位)		(3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		『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		『セガNET麻雀 MJ』 ©SEGA 配信開始時期：2013/7

-16-

F2Pの売上高推移となります。

既存の主力タイトルである『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』、および開発はセガ、パブリッシャーはバンダイナムコエンターテインメント社が担う、『ONE PIECE バウンティラッシュ』を中心に、堅調に推移いたしました。一方で、新作については、想定を下回る結果となりました。

## (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>リポート</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。

-17-

ご参考までに、コンシューマ分野における売上高の詳細となります。

Rovio社の業績についてはコンシューマ分野のその他に計上しており、加えて為替の影響により、その他売上が期初計画を大きく上回る見込みです。

(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

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

SEGA Sammy

【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

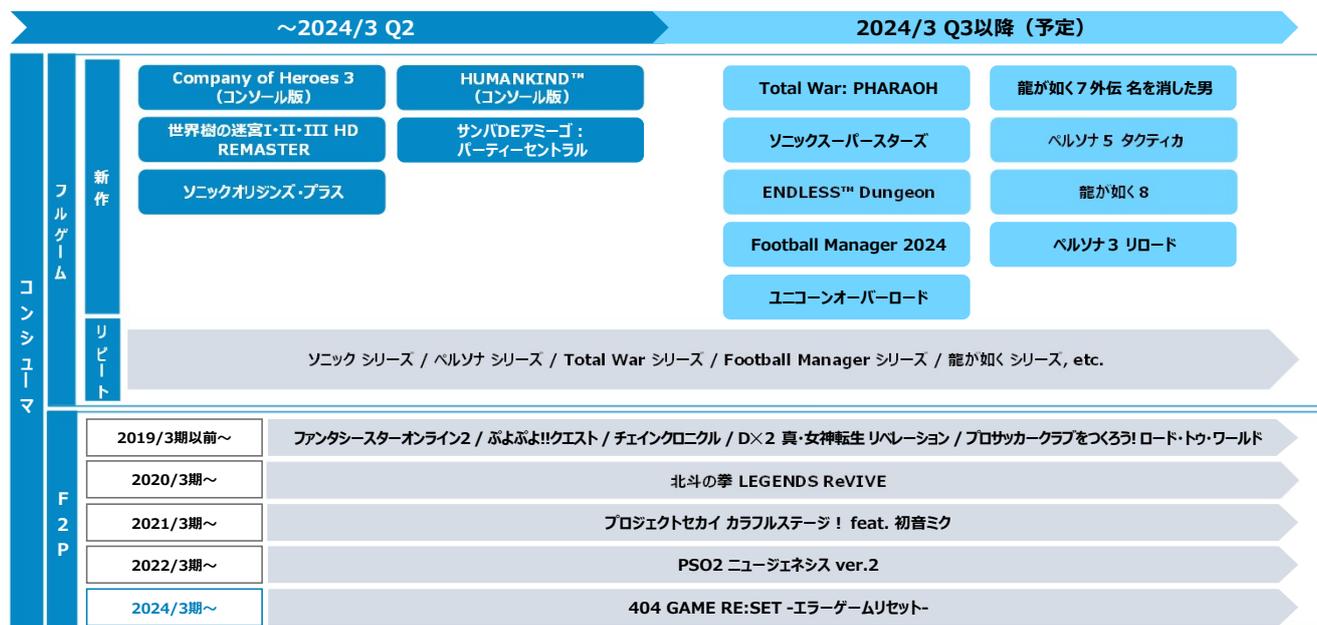


『Humankind™』(コンソール版) (8/22)  
©Amplitude Studios SAS. ©SEGA

-19-

こちらは当第2四半期に発売した新作タイトルとなります。

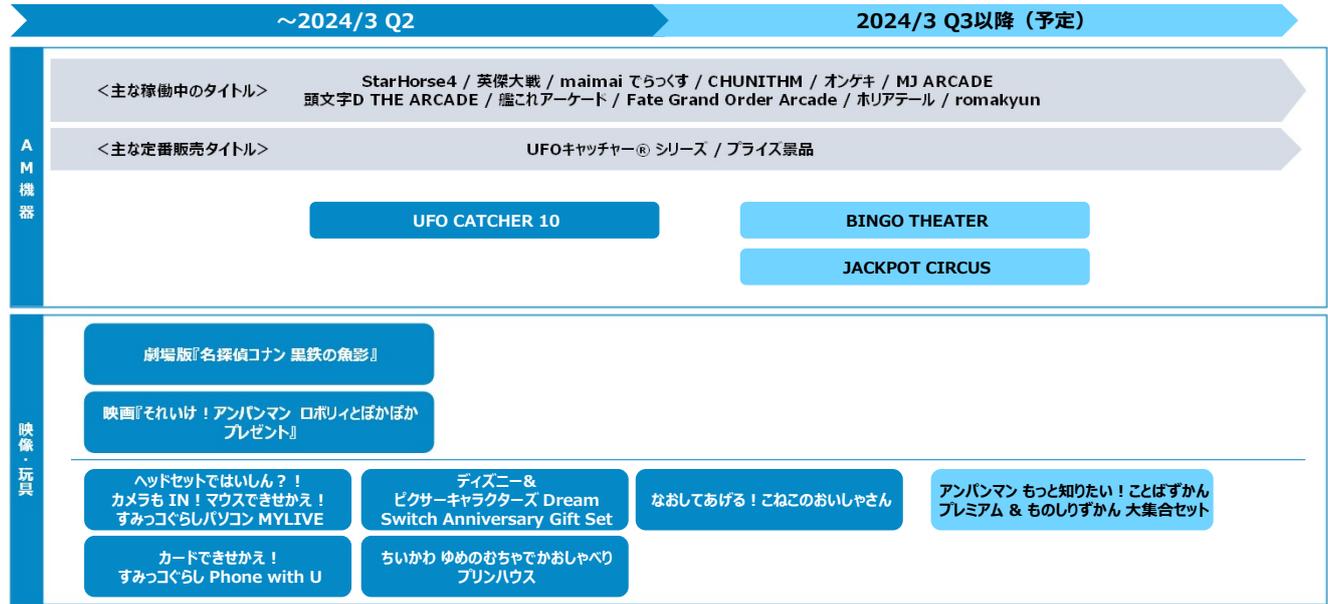
# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール



※2024/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

こちらは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 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	275	942	934	1,150	1,340
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
営業利益	13	200	388	245	390
営業外収益	7	8	6	6	8
営業外費用	0	2	1	1	3
経常利益	20	207	393	250	395
経常利益率	7.3%	22.0%	42.1%	21.7%	29.5%

パチスロ					
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
パチンコ					
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

-22-

遊技機事業となります。

当第2四半期においては、『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』等のパチスロ機の販売を進め、前年同期比で大幅な増収増益となりました。

今後の見通しについては、当第2四半期までの好調な進捗を考慮し、パチスロ機・パチンコ機ともに一部タイトルの導入時期を戦略的に来期にスライドすることといたしました。第3四半期以降においても、引き続きパチスロ機・パチンコ機ともに新作投入を進めること等から、期初計画比で増収増益を見込んでおります。

なお、サミーの取引先である株式会社ガイア、およびそのグループ会社の民事再生手続開始の申立てが10月30日に発表されました。当グループの保有債権額は現時点で約10億円であるものの、9月末時点で既に約8億円の貸倒引当金を計上済みであり、また現時点で予定通りに債権の返済があることから、今後への影響は軽微であると認識しております。



(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

リゾート事業となります。

国内のフェニックス・シーガイア・リゾートについては、社会活動の正常化に伴い、個人のお客様が堅調に推移したことに加え、コロナ禍で低調に推移していた団体顧客の需要についても、回復が進みました。結果、当第2四半期は順調に推移しました。

また仁川のパラダイスシティにおいても、日本人VIPを中心に好調に推移し、経常利益が黒字転換いたしました。

今後については、フェニックス・シーガイア・リゾートにおいて、個人のお客様向けの各種施策を強化することに加え、団体のお客様のさらなる回復を見込んでおります。また、経常黒字を毎月継続しているパラダイスシティにおける利益貢献を見込み、通期で黒字化を計画しております。

## (参考) リゾート事業/パラダイスセガサミー

(億円)	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

セガサミー持分法取込額 (億円)	2023/3期	2024/3期
	-19	6

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社  
 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3か月遅れで計上  
 ※現地会計基準

### 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

パラダイスセガサミーの詳細となります。

当社の業績への取込は3ヶ月遅れで行いますので、この第2四半期はパラダイスセガサミーの1月から6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、カジノの日本人VIPのお客様のドロップ額がコロナ前を超える水準まで回復しています。

ホテル売上についても、韓国国内のお客様の滞在型旅行需要の増加や、高単価戦略の実施により、稼働と客単価両方を高い水準で維持できました。

結果として、第2四半期における持分法取込額は、第1四半期に引き続き黒字化いたしました。今後については、カジノにおける好調な日本人VIP客を維持することに加え、中国人のVIPのお客様の緩やかな回復も足元で見え始めていることから、当社への通期の持分法取込についても利益貢献をすることを見込んでおります。

私からの説明は以上となります。

03

## 今後の取り組みについて

スピーカー：代表取締役社長グループCEO 里見 治紀

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）

エンタメコンテンツ事業の、コンシューマ分野についてお話しします。

既にご案内のとおり、欧州の事業環境が大幅に変化しました。インフレ、賃金の上昇等があり、販売自体も、北米に比べてヨーロッパが非常にスローダウンしていることに鑑みて、他の事業業績が良い中、先送りせず早めに手を打つべく、構造改革の実施を決定しました。

まず『HYENAS』、および未発表のタイトルを含めた開発の中止を決断しました。それに伴い、仕掛品の評価減を実施しております。また、Creative Assembly社のオフィスや人員削減（影響を受ける従業員との協議が進行中）等を通じて、固定費の最適化を行っております。

### 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

-29-

スタジオ毎に強み・弱みはありますが、コロナの初期に非常に強い追い風を受けたこと、各タイトルの調子が良かったことから、成長に向け、未進出分野も含めてもっとアクセルを踏もうという戦略をとってきましたが、これがうまくいったスタジオといかなかったスタジオが出ており、各社の強みにもう一度集中していく方針を出しております。

わかりやすく言えば、『HYENAS』がまさにそうかもしれませんが、Creative Assemblyは、RTSジャンルのオフラインゲームが得意ですが、かなりのチャレンジをして、FPSジャンルのオンラインゲームに取り組みました。ゲームとしての出来は良かったものの、オンラインゲームとして本当に長く運営していけるのかを考えたときに、お客様に納得してもらえるサービスには達しないと判断し、開発中止を決断しました。

また、今までセガ・オブ・アメリカを中心にコンソールゲームのパブリッシングを、セガヨーロッパはPCゲームのパブリッシングを、と担当領域を分けてきましたが、こちらを統合し、両社のマーケティング機能、開発管理の機能等、そしてマルチプラットフォームでグローバルに展開していく機能を統合して、ビジネスを実行していく体制に変えております。

また、Rovio社を通じて、グローバルのモバイル市場に挑戦していく方針です。

### 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



-30-

Rovio社に関して、のれんは総額717億円、償却期間15年の定額法で行う予定です。

想定されるシナジーは、既にお話していますが、Rovio社が持っているグローバルでのゲーム運営やマーケティングノウハウを、セガで現在開発中のタイトルや、既にサービスしているタイトルを含めて活用し、グローバル展開を強化していきます。

また両社それぞれのIPについてトランスメディア戦略を進めていきます。近年、ソニックは映画公開を皮切りにマーチャンダイジングのライセンス収入などが大きく増加しております。Rovio社でも同様の取り組みがありますが、両社のライセンスに対して一緒に営業していくといったことも含め、両社のIPのさらなる映像化という取組を進めていこうと考えております。

また、Rovio社は、ほぼスマートフォンでしか商品を提供してきておりませんので、彼らのIPの中から、マーケットバリエーションがあれば、他のプラットフォームへの進出をセガがサポートすることも検討しています。

## (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

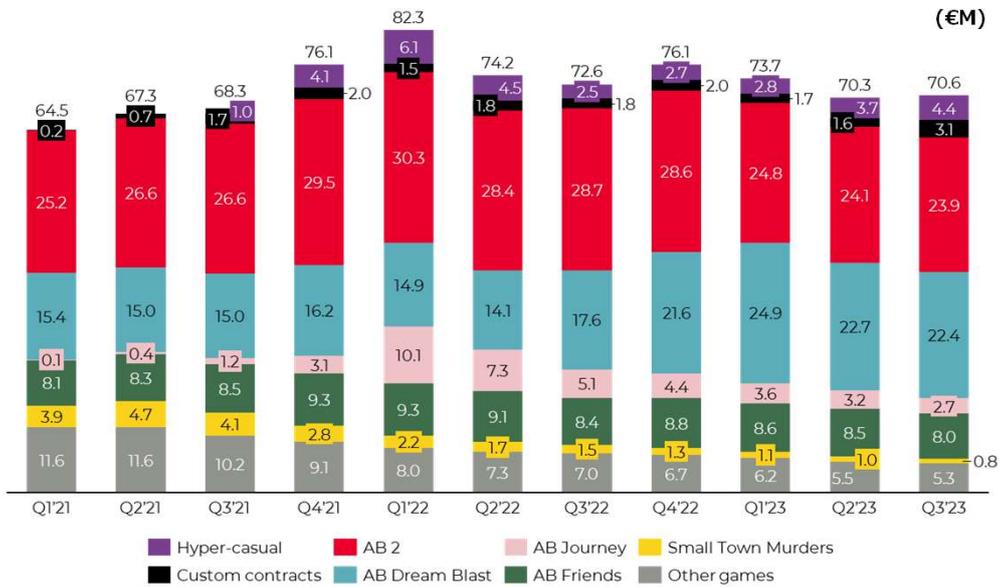
#### ▶ 新規タイトルの投入を予定

- 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社の業績は、売上高に関しては前期比で若干下がっておりますが、調整後当期利益に関しては上回っております。

そして、既に一部地域でベータサービス中のスマートフォンゲーム『Moomin: Puzzle & Design』を開発中であり、来年にはグローバルローンチしていきたいと思っております。

# Rovio Entertainmentのタイトル別売上



※Rovio Entertainment社による「Q3 2023 Result Presentation」より転載

こちらがタイトル別売上の推移です。中身は若干変わってきておりますが、非常に安定しており、これをRovio社のビジネスモデルの特徴として、のれんは15年で償却していこうと考えております。

## ソニックシリーズ



『ソニックスーパーstars』（2023/10/17発売）  
©SEGA

### 今期2タイトルを発売

- 『ソニックスーパーstars』
  - 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

主力IP別の取組を少しご説明いたします。

ソニックに関しましては、『ソニックスーパーstars』と『ソニックオリジンズ・プラス』を発売しました。スーパーstarsは10月発売開始し、想定よりもやや弱含みでスタートしておりますが、過去ソニックが最も売れる時期は11～12月がメインで、マーケティングコストも90%以上は11月以降のサンクスギビングやホリデーシーズンに投入していきます。今日発表した決算報告上はスタートに鑑み、若干弱含みで見込んでおりますが、引き続き、ソニックフロンティア並みの販売をしていくことを想定し、マーケティングを行っていく予定です。

また、映画第3弾も来年中の公開を予定しています。

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)

ペルソナシリーズに関しましては、『ペルソナ5 タクティカ』を、今月、全世界同時のマルチプラットフォームで発売予定です。『ペルソナ3 リロード』は、オリジナルファンからも『ペルソナ5』からの新しいファンの方々からも前評判が非常に高く、期待をしております。また『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』のリマスター版も、アジアを中心にリピートが非常に堅調に推移しております。

また、パーフェクトワールド社とのライセンスアウトディールにて、スマートフォンゲーム『Persona 5: The Phantom X』というタイトルを発表させていただいております。

ペルソナは個別のタイトルだけでなく、IPとしてもう一段上のプレゼンスを獲得できるよう成長施策に注力いたします。

## 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

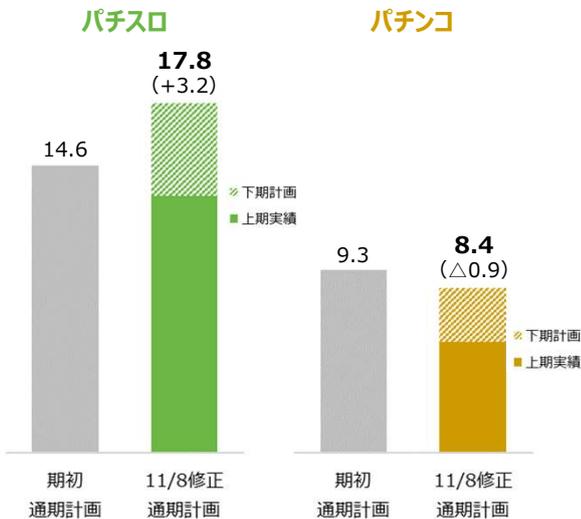
-35-

龍が如くについては、『龍が如く7 外伝名を消した男』を明日発売します。『龍が如く8』を含め、龍が如くの新作としては、「世界同時・マルチプラットフォーム発売」を初めて行うタイトルということで、各地域で前評判が非常に高く、期待をしています。

# 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

続いて、遊技機事業に関しましては、『スマスロ北斗の拳』の大ヒットもあり、パチスロ機の販売が好調に推移しております。

当第3四半期以降も引き続き、『スマスロ北斗の拳』や『パチスロ甲鉄城のカバネリ』の追加販売等を見込んでいることから、2024/3期に予定していた一部タイトルの導入時期を戦略的に2025/3期にスライドすることとしています。

■ 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）。ダイコク電機機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

パチスロ機においては、6.5号機の導入以降から稼働水準が回復傾向に転じ、更に『スマスロ北斗の拳』を含むスマートパチスロの導入により、稼働の回復傾向が続いています。

■ 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

一方で、パチンコ機においてはスマートパチンコの普及が進んでおらず、パチンコ機全体での稼働も低調に推移しております。ただ、他メーカーより稼働好調なスマートパチンコも登場しており、ひとえにスマートパチンコだからいけない、というわけではない点は証明されたかと思えます。今後、スマートパチンコにおいてもスマートパチスロ同様にヒット機種が登場することで、普及が進むと考えています。

2025/3期におけるサミーのラインナップにつきましては、この市場動向を勘案し、パチスロ機においてはスマートパチスロ中心にシフトし、パチンコ機においてもスマートパチンコの投入を考えております。

### ■ 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

-40-

足元ではパチンコ機に関する規制が見直されています。

まず、主に大当たり確率が1/99や1/199といった比較的大当たりがしやすい機種において、大きな出玉獲得を期待できる「ラッキートリガー」の搭載が可能となります。この見直しを反映した機種は2024年3月以降ホールに設置される見込みです。

また、時短に関する自由度も向上しており、例えば時短の回数上限が撤廃されます。

こういった見直しもスマートパチンコにおけるヒット機種の登場ならびに普及に繋がると考えています。

**■ 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

市場環境として、規制面では良好な環境が継続しており、また部材の調達面も改善傾向にあります。

引き続きサミーとしては「稼働・設置・販売」シェア三冠王を長期で目指すとともに、パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」ナンバー1を本中計期間における短期での目標として目指してまいります。

# 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
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● セガ札幌スタジオ設立</li> <li>● <b>Rovio社のTOB完了</b> (2023/8/25) ⇒総額で約1,050億円の投資実行</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 国内外の統合型リゾートは見送り</li> <li>● <b>オンラインゲーミング分野を検討</b> ⇒GAN社の買収を公表 約161.5億円の投資実行予定</li> </ul>
<b>その他</b> 約500億円	<b>CVC投資枠拡大</b> (総枠150億円) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ スタートアップ企業等への投資を含むオープンイノベーション活動強化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>新規で約34億円/19件の投資実行</b> 既存投資先のEXITは5件</li> <li>● <b>(株)パピレスと合弁会社設立</b></li> <li>● 「GAPOLI」サービスリリース</li> </ul>
	<b>新規事業創出、IP獲得</b> etc.	
<b>計2,500億円</b>		

成長投資については、これまで国内IRの実現に向けて投資抑制を行っていたのを、現行の中期計画においては、保有するキャッシュや借入も活用し、売上、利益に変えていくための成長投資を行うこととしております。

コンシューマ分野においてはRovio社の買収に約1,050億円の投資実行を完了し、ゲーミング領域においては、本日、GAN社の買収を発表いたしました。

GAN社の買収については、深澤より説明いたします。

## GAN社買収の概要

### 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1.97USD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

\*1USD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

-44-

当社では、横浜IRプロジェクトの中止以降、オンラインゲーミング分野へシフトすべく検討を重ねてまいりました。今回、アメリカのNASDAQ上場企業であるGAN Limited社を買収することで合意に至りました。

GAN社は、B2B、B2Cの両方の事業を行っており、B2Bは主に北米市場、B2Cは欧州と中南米が中心となっております。

この買収は、セガサミーホールディングスではなく、ゲーミングライセンスを保有するグループ会社のセガサミークリエイションを通じて行い、完全子会社化を目指すストラクチャーとなります。

本日、基本合意の契約締結を行いました。この後、GAN社の株主総会で承認を得ること、その後に、各国・地域管轄における当局の承認手続きを取得していくことが前提となるため、通常のM&Aよりも若干時間が掛かりますが、クロージングは現在の見通しとして25年3月期の後半を想定しております。

# GAN社の概要



## 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
営業利益*	△192.5百万USD
当期純利益*	△197.5百万USD

\*同社グループは2002年よりゲーミング事業を展開 \*財務情報は2022年12月期

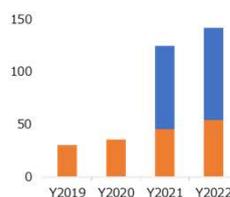
## 業績トレンド

(単位：百万ドル)

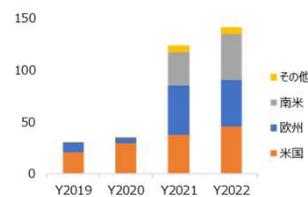
### 売上高・営業利益（損失）推移



### 事業別売上高推移



### 地域別売上高推移



-45-

GAN社は、設立・上場は2019年ですが、2000年前半からゲーミング事業を展開するグループ企業です。

B2Cについては、Coolbetというプラットフォームを持つ欧州エストニアのVincent Groupという企業を買収し、参入いたしました。展開地域は欧州と中南米が中心です。

B2Bについては、米国市場がメインとなり、スポーツベッティング、及びiGamingと言われるオンラインゲーミングの両方を手掛けております。スポーツベッティングではメガ3社と言われるビッグオペレーターがいますが、そういったところとも取引を行っております。

一方、業績推移を見ますと、2022年に大きな損失を出しておりますが、これは先ほど申し上げたCoolbetというB2C向けプラットフォームを保有する企業を買収後、事業環境の変化に伴い、のれんをほぼ全額減損し、一過性の損失を計上したことによります。

実はこのCoolbetの開発リソースには、B2B向けの開発にも使える非常に優秀なエンジニアチームが含まれているため、今後、B2Bを北米で伸ばしていくための重要なリソースとなっております。

■ 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

米国におけるオンラインゲーミングの市場見通しについては、2022年は120億ドル程度のところから大きく伸びる予測となっていますが、これまではスポーツベッティングの分野がこの4～5年で大きく拡大してきました。

現在、スポーツベッティング自体は37州で合法化されており、そのうちオンラインスポーツベッティングについては26州で合法化されています。

一方で、iGamingと言われるオンラインカジノについては、現在まだ6州でしか合法化されていません。

各州ともにスポーツベッティングの伸長を見ながら、iGamingについても合法化の議論が進んでいる州も出てきておりますので、iGamingについても、今後さらなる市場の成長が期待されています。

## 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



-47-

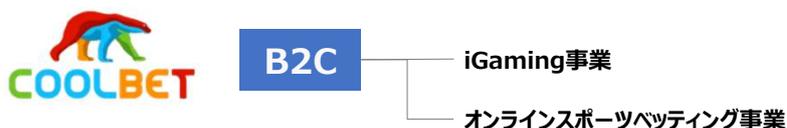
GAN社のB2B事業について、特に強みがあるのはプラットフォーム事業となります。

“RGS”と言われるリモートゲーミングサーバー、またはサーバーの中にコンテンツを入れてそれをB2Cオペレーターに提供するという、アグリゲーターと言われるプレイヤーは数多く存在しておりますが、GAN社の特徴として、プレイヤーズ・アカウント・マネジメント・システム（略称：PAM）も合わせて、川上から川下までフルスイートでソリューションを提供できるB2B事業者となると、北米の中でも数社ぐらいしかなく、GAN社はその1社となるため、当社ではこの卓越した技術力について非常に期待をしております。

また、先ほど申し上げたメガ3社の中の1社とも既にビジネスを行っておりますが、先月10月にはネバダ州でのライセンスも取得しており、これにより、同じようなメガオペレーターとの新たな取引が拡大していく機運も高まっております。技術が素晴らしいことに加えて、実績への期待も高く、これをいかに拡大していくかについては、セガサミークリエイションの顧客基盤とのマージも含めて考えてまいります。

図の一番下に記載のSilverbackはオンラインカジノゲームのコンテンツ開発スタジオとなり、B2B事業としてCoolbet以外にもコンテンツを提供しております。このSilverback以外の事業については、全て一連のフルスイートのテックスタックとなります。

- 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



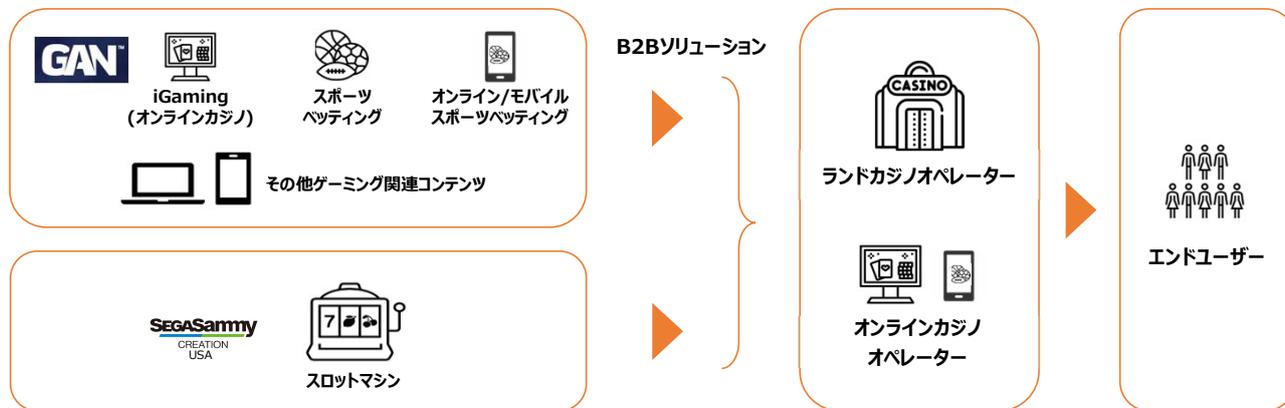
- 欧州、中南米市場向けに iGaming（ポーカー含む）及びOSBを配信
- 登録ユーザー数：約1,200万人
- アクティブユーザー数：559千人（2022年時点）
- ライセンス保有エリア：エストニア、マルタ、スウェーデン

B2C事業については、Coolbetという、元々はエストニアにあったチームですが、主要市場は欧州と中南米となります。

現在アクティブユーザーは56万人程度ですが、このB2Cを積極的に伸ばしていくこともさることながら、先ほど申し上げたように、ここにいるエンジニアを使ってB2Bの新しいプラットフォームやソリューションを出していくことで、まずは安定的に、規制が厳しくコンプライアンスの観点において統制が取れており、市場規模大きい北米市場において、しっかりと基盤を作っていくことを目指していきたいと考えております。

## 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

シナジーについてとなります。

セガサミークリエイションは、スロットマシンの開発・販売メーカーです。米国のカジノには、ラスベガス・サンズやMGM等の民間企業によるコマーシャルカジノと、各州に存在する先住民族によるトライバルカジノがあり、両者は異なる法律や規制の下に運営されております。どちらにも大手オペレーターがあり、セガサミークリエイションは、コマーシャルカジノに加えて、トライバルカジノのオペレーターの顧客基盤についても強みとしております。

先ほど申し上げたように、iGaming自体は現在6州でしか合法化されていないため、例えば、iGamingがまだ合法化されていない州において、セガサミークリエイションが先んじて大手トライバルカジノのオペレーターとスロットマシンを通じてユーザープールを拡大しておき、iGamingが解禁される州が出てきた際には、GAN社のテックソリューションと合わせてそのユーザープールをオンラインゲーミングへとリプレースする流れを作れるのではないかと考えております。

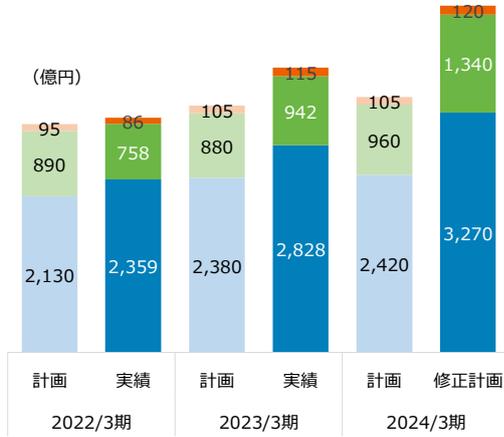
そのため、セガサミークリエイションの顧客基盤とGAN社のテックソリューションを併せ持つことが、一つ大きなシナジーを生むために重要であると考えております。

本件成立まではまだ若干時間がかかりますが、引き続きしっかりと仕上げてまいります。

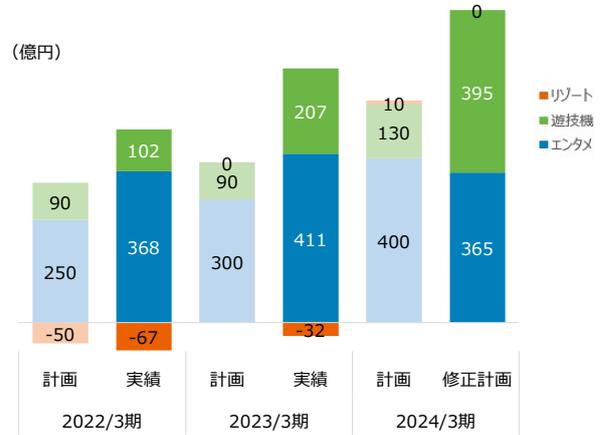
(参考) 中期計画と実績の比較

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。

最後に、全体の話となります。

中期計画が最終年度となり、ご覧のとおり、売上高、経常利益とも、3事業合計で中期計画を上回って推移しております。

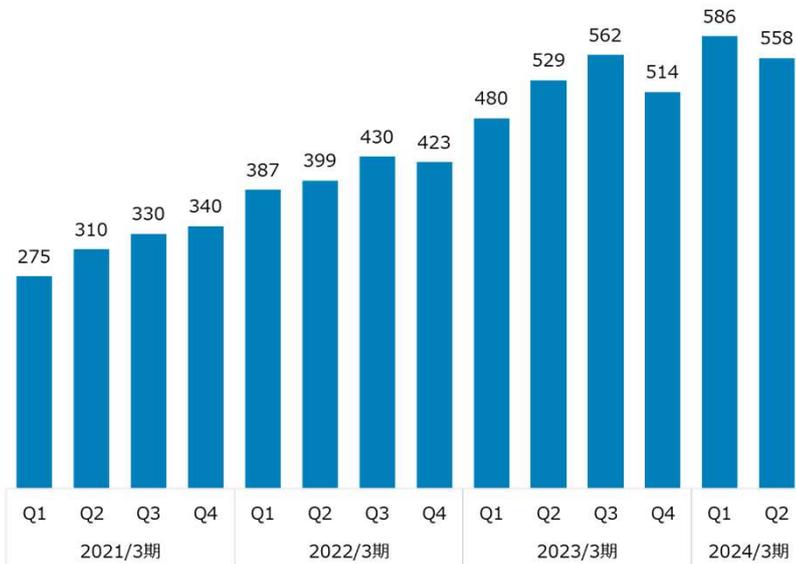
成長投資についても順調に推移しておりますが、投資余力は増しているため、ここで終わりということではなく、経済合理性をベースに、今後も将来に向けての投資については検討してまいります。

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）



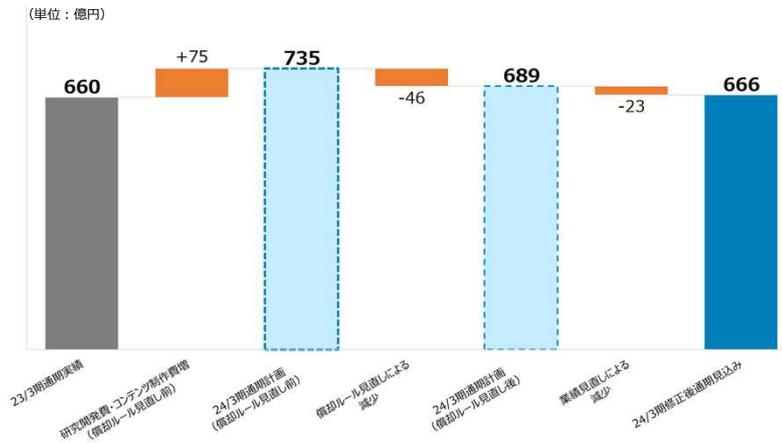
### 第2四半期

- 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)



### <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)



※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

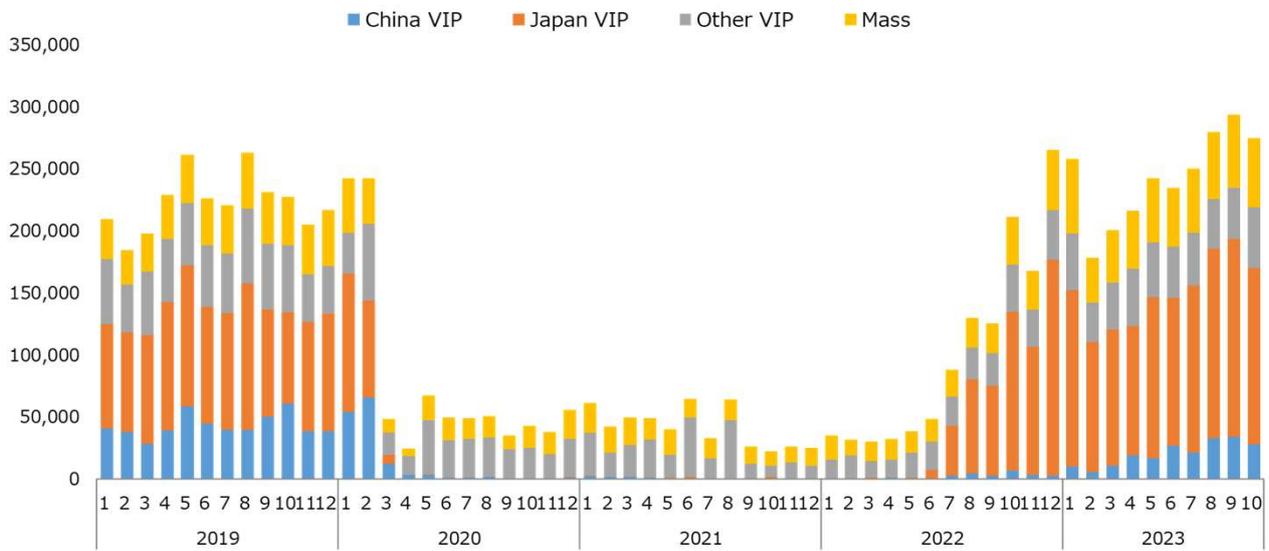
#### 今後の見通し

- 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

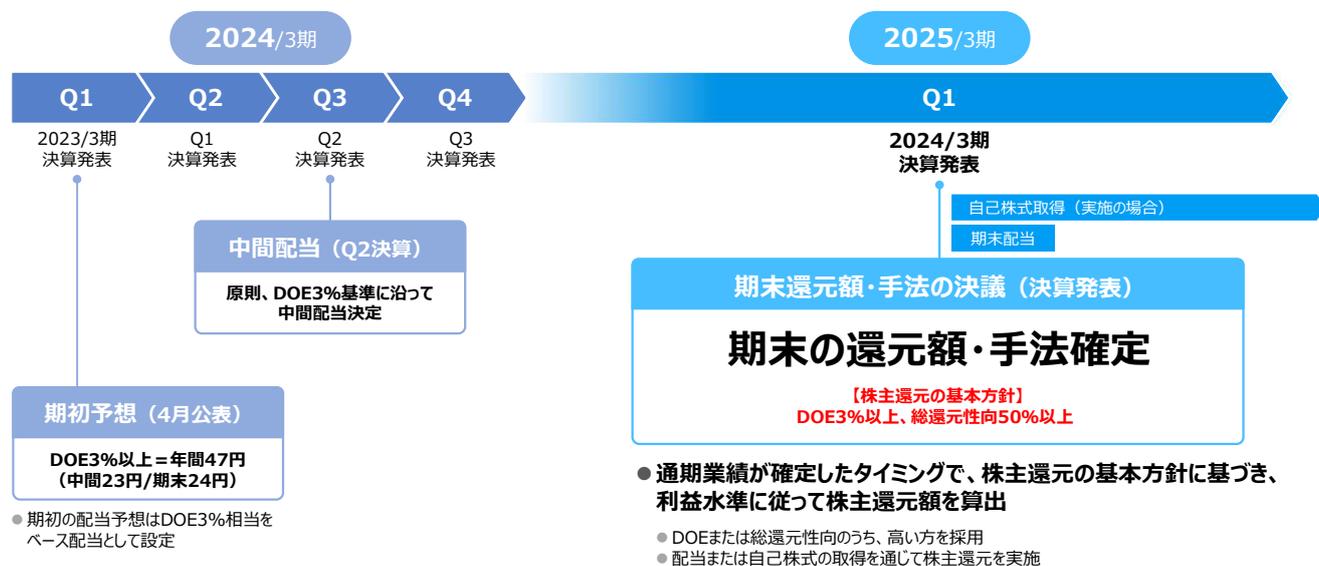
## ■ パラダイスシティ ドロップ額\*推移

(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





<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/PREWGSJ>