

2024年3月期 第3四半期  
決算プレゼンテーション

2024/2/9

免責事項

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

**スピーカー：常務執行役員 経営企画本部長 高橋 真**

本日は当社第3四半期決算説明会にアクセスいただきありがとうございます。  
2024年3月期の第3四半期実績、および通期見通しについてご説明いたします。

本日の資料である「決算プレゼンテーション」は、弊社ホームページに掲載しております。



01

## 2024年3月期 第3四半期実績 / 今後の見通し

# 決算ハイライト



(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,719</b>	<b>3,896</b>	<b>3,499</b>	<b>4,740</b>	<b>4,630</b>
エンタテインメントコンテンツ	2,104	2,828	2,193	3,270	3,135
遊技機	521	942	1,202	1,340	1,360
リゾート	87	115	92	120	120
その他/消去等	7	11	12	10	15
<b>営業利益</b>	<b>382</b>	<b>467</b>	<b>544</b>	<b>600</b>	<b>510</b>
エンタテインメントコンテンツ	396	387	188	345	230
遊技機	69	200	451	390	415
リゾート	-7	-11	-6	-10	-10
その他/消去等	-76	-109	-89	-125	-125
営業外収益	43	49	54	60	60
営業外費用	24	22	26	30	35
<b>経常利益</b>	<b>401</b>	<b>494</b>	<b>572</b>	<b>630</b>	<b>535</b>
エンタテインメントコンテンツ	415	411	197	365	245
遊技機	73	207	457	395	420
リゾート	-28	-32	7	0	0
その他/消去等	-59	-92	-89	-130	-130
経常利益率	14.7%	12.7%	16.3%	13.3%	11.6%
特別利益	0	0	4	2	5
特別損失	3	24	117	132	140
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>397</b>	<b>470</b>	<b>460</b>	<b>500</b>	<b>400</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>328</b>	<b>459</b>	<b>353</b>	<b>350</b>	<b>280</b>
ROE	-	14.7%	-	-	-
<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 Q3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\*：新作タイトルの一部が軟調に推移（CS\*）
- 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

### ▶ 通期業績予想を下方修正

- 詳細は次ページ参照
- ※通期計画の税率は簡便的に30%にて試算

\*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

-3-

第3四半期連結累計期間の実績は、前年同期比では大幅な増収増益となりました。

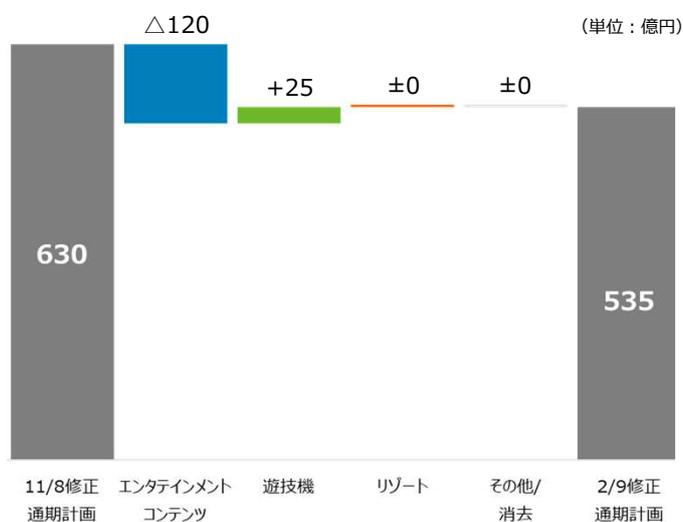
セグメント別の詳細については後ほどご説明いたしますが、エンタテインメントコンテンツ事業においては、第3四半期発売の、フルゲームの一部タイトル販売が低調に推移したこと等により、前回予想比で営業利益・経常利益が大きく下回りました。

遊技機事業においては、引き続きパチスロ機の販売を中心に好調に推移いたしました。  
リゾート事業においては、フェニックス・シーガイア・リゾート、パラダイスセガサミーともに堅調に推移いたしました。

今後については、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いたします。

なお、税金費用は簡便的に30%で計算しております。

## 【セグメント別経常利益 11月8日開示の修正通期計画からの増減】



➤ **エンタテインメントコンテンツ事業**

- Q3発売のフルゲーム新作の一部が軟調、棚卸資産の評価減を見込む (CS\*)
- プライズ商品の販売が想定を下回って推移 (AM\*)

➤ **遊技機事業**

- パチスロ機、パチンコ機ともに販売が前回予想を上回る
- 債権回収が進み、貸倒引当金が減少

※現在検討中の欧州構造改革関連費用は織り込まず (CS) 構造改革の進捗は次ページ参照

\*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

-4-

業績予想修正の詳細についてご説明いたします。

こちらは経常利益における前回予想との差異ですが、エンタテインメントコンテンツ事業については、第3四半期に発売した一部フルゲームタイトルの販売が軟調に推移したことに加え、棚卸資産の評価減に伴う損失の計上を見込んでおります。また、AM機器事業においてプライズ商品の販売が想定を下回る見込みであること等から、前回予想比で減益となる見込みです。

遊技機事業については、パチスロ機・パチンコ機ともに販売が前回予想を上回る見込みです。加えて、株式会社ガイア、およびそのグループ会社に対する保有債権についても返済が進んでおり、貸倒引当金計上額が減少したこと等から、前回予想比で増益となる見込みです。

なお、現在検討を進めております欧州の構造改革による影響は、今回の業績修正には織り込んでおりません。構造改革の進捗については次ページにてご説明いたします。

## 【コンシューマ（CS）分野における構造改革について】

➤ **引き続き欧州地域におけるCS事業の構造改革を検討****構造改革  
検討項目**

- ① 中期ラインナップの見直し
- ② 固定費最適化・投資効率改善
- ③ 開発/販売体制・管理体制見直し

➤ **欧州地域経営体制の見直し（2024年1月1日付）**

Jurgen PostがSEGA Europe LimitedのChief Operating Officer of West Studios / Regional Managing Director就任

（主な経歴）

2006～17年：SEGA Europe Limited（2012-2017 President/COO）

2017～19年：Tencent / President, International Partnerships (Europe)

2020～21年：Miniclip / CEO

-5-

エンタテインメントコンテンツ事業のコンシューマ分野における構造改革については、以前よりご説明の通り、中期的なラインナップの見直し、固定費の最適化・投資効率の改善、開発/販売体制・管理体制の見直しまで幅広く検討しております。

この取り組みに関連して、1月には経営体制の見直しを発表しております。

2017年までセガ・ヨーロッパのPresident/COOを務め、セガを離れた後、TencentやMiniclip社にて経営手腕を発揮してきた、Jurgen Postに再度セガ・ヨーロッパのトップを任せることにいたしました。

現在、新しい経営体制において、本構造改革の検討を加速させております。

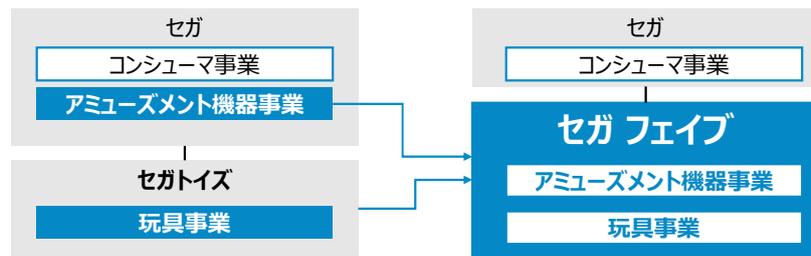
今後、具体的な施策が決まり次第、適切に公表してまいります。

➤ **自己株式の取得終了**（株主還元方針に基づいた自己株式の取得）

取得した株式の総数 : 4,782,700 株  
株式の取得価額の総額 : 9,999,811,850 円

➤ **エンタテインメントコンテンツ事業における組織再編**（効力発効日：2024年4月1日予定）

- ・ アミューズメント機器事業と玩具事業を統合したビジネスユニットを新設
- ・ 両事業の強みをベースとした新たな体験価値の創出を図る



-6-

2023年4月28日に発表いたしました、前期実績に応じた取得上限100億円とする自己株式の取得につきましては、先日お知らせいたしました通り、完了しております。

また、エンタテインメントコンテンツ事業における組織再編についてです。

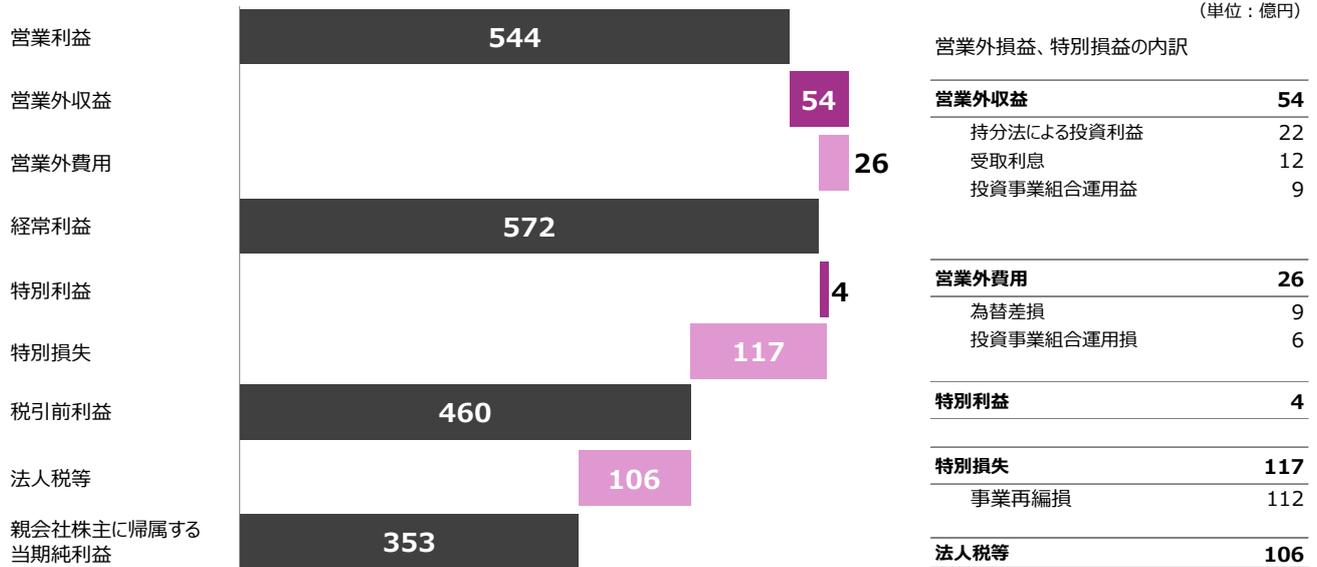
4月1日付で、アミューズメント機器事業と玩具事業を統合し、「セガ フェイブ」社を発足します。

今後、フィジカル・リアル領域に対して、アミューズメント機器や玩具等の製品等展開してまいります。

## 段階利益（2024/3期 Q3実績）

SEGA Sammy

(単位：億円)



-7-

各段階利益の内訳です。

営業外収益には、パラダイスセガサミーの1月～9月実績等の持分法投資利益等を計上しています。

営業外費用には外貨建て債権・債務の洗替および決済による為替差損等を計上しています。

また、特別損失には、エンタテインメントコンテンツ事業のコンシューマ分野における事業再編損112億円等を計上しています。これは、9月に公表済みの欧州における構造改革の進展に伴うもので、第3四半期単独では約17億円計上しておりますが、主に割増退職金の支払いに係るものです。

## 為替変動による影響について

### ➤ コンシューマ分野におけるQ3の為替影響は売上6億円、営業利益1億円の押し上げ効果

		Q3 11/8修正時レート	Q4 2/9修正時レート
計画レート	1USドル	140円	147円
	1ポンド	172円	188円
	1ユーロ	151円	151円
実績レート	1USドル	142円	-
	1ポンド	178円	-
	1ユーロ	155円	-
四半期毎影響額	売上	6億円	19億円
	営業利益	1億円	4億円

- ※ USドル・ユーロ：主に売上上昇の影響、ポンド：主にコスト上昇の影響
- ※ Q3計画レート：11/8修正時、Q4計画レート：2/9修正時
- ※ 実績レートは期初から当該四半期末までの平均（Q3であれば、23年4月～12月）
- ※ Q4は、1USドル：140円から147円に見込み直したことによる為替影響見込み

### ➤ 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9億円を計上

為替変動による影響です。

第2四半期までは期初計画に対する影響をご説明してきましたが、業績予想の修正時に都度計画レートを見直していることから、修正時に見直した計画レートに対する為替影響を、特に影響が大きいコンシューマ分野に絞ってご説明いたします。

第3四半期は、ドル円では計画レート140円に対して実績レートが142円でした。このことから売上高で6億円、営業利益で1億円の押し上げ効果がありました。

また、第4四半期は、1月から3月のレート水準を1ドル147円に変更したことから、従来想定していたレートである1ドル140円に対して売上高19億円、営業利益4億円の押し上げ効果を見込んでおります。  
また、先程触れた通り、営業外費用には為替差損として9億円を計上しています。

## 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	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	99	135	127	183	119	148	164	229	125	175	278	666	797
広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	111	327	319
減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	12	40	42
設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	14	56	55

### ■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	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	35	35	134	128
広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	5	29	26
減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	6	30	28
設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	14	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。

各種費用です。

エンタテインメントコンテンツ事業では、第3四半期において新作の投入が進んだことと、棚卸資産の評価減を行ったことに加えて、9月よりRovio社を連結の範囲に含んでいることに伴い、第3四半期での研究開発費・コンテンツ制作費が増加しております。

通期見込みについては、棚卸資産の評価減及びRovio社の取り込みにより前回予想よりも研究開発費・コンテンツ制作費が増加する見込みです。

遊技機事業の各種費用は概ね想定通りですが、通期においては主に研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費が前回予想と比較して抑制される見込みです。

## 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	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1
広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	1	4	4
減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	6	6
設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	0	3	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	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	1	-1	-1	0	-1
広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	1	18	17
減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	3	10	9
設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	5	19	13

リゾート事業及びその他等の各種費用です。

## 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3四半期末	増減	科目	2023年3月期末	当第3四半期末	増減
	現金・預金	1,795	1,697	-98	支払手形・買掛金	305	261	-44
	受取手形・売掛金・契約資産	533	598	+65	短期借入金	170	1,174	+1,004
	有価証券	-	239	+239	その他	728	723	-5
	棚卸資産	894	888	-6	<b>流動負債 計</b>	<b>1,203</b>	<b>2,158</b>	<b>+955</b>
	その他	316	341	+25	社債	100	100	-
	<b>流動資産 計</b>	<b>3,538</b>	<b>3,763</b>	<b>+225</b>	長期借入金	250	250	-
	有形固定資産	604	611	+7	その他	148	170	+22
	無形固定資産	132	795	+663	<b>固定負債 計</b>	<b>498</b>	<b>520</b>	<b>+22</b>
	内、のれん	25	697	+672	<b>負債合計</b>	<b>1,702</b>	<b>2,679</b>	<b>+977</b>
	投資有価証券	395	501	+106	株主資本 計	3,267	3,374	+107
	その他	346	486	+140	その他の包括利益累計額合計	40	88	+48
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>2,393</b>	<b>+916</b>	新株予約権	4	6	+2
	<b>資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>6,156</b>	<b>+1,141</b>	非支配株主持分	0	7	+7
					<b>純資産合計</b>	<b>3,313</b>	<b>3,477</b>	<b>+164</b>
					<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,015</b>	<b>6,156</b>	<b>+1,141</b>

### 主な増減要因

	2023年3月期末	当第3四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	1,795	1,936	+141	(資産)	Rovio社を連結の範囲に含めたことにより、有価証券およびのれんが増加
有利子負債	520	1,524	+1,004	(負債)	Rovio社の買収に関連し、短期借入金が増加
ネットキャッシュ	1,275	412	-863	(純資産)	配当金の支払いや自己株式の取得があった一方で、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。
自己資本比率	66.0%	56.2%	-9.8p		

-11-

バランスシートです。

資産について、自己株式の取得等に伴い、現預金が第2四半期末から第3四半期末にかけて減少したものの、Rovio社の連結化に伴い有価証券およびのれんが前期末比で増加しました。

負債について、短期借入金が増加しております。これはRovio社の買収に関連するブリッジローンに伴うものですが、先日お知らせしたとおり、長期借入として本年1月に借換えを行っております。

最後に、純資産について、配当金の支払いや自己株式の取得があった一方で、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ございました。

なお、12月末時点でのDELシオは0.46倍となっております。

また、ネットキャッシュは412億円となり、前期末より863億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、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410億円  
 投資キャッシュフローはマイナス1,059億円  
 財務キャッシュフローはプラス756億円となり、  
 総合キャッシュフローはプラス141億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		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,104</b>	<b>2,828</b>	<b>2,193</b>	<b>3,270</b>	<b>3,135</b>
コンシューマ	1,425	1,879	1,481	2,275	2,180
AM機器	456	649	451	650	620
映像・玩具	217	293	255	340	330
その他/消去等	6	7	6	5	5
<b>営業利益</b>	<b>396</b>	<b>387</b>	<b>188</b>	<b>345</b>	<b>230</b>
コンシューマ	333	328	139	300	200
AM機器	21	29	33	40	27
映像・玩具	42	45	40	38	32
その他/消去等	0	-15	-24	-33	-29
営業外収益	22	28	24	35	30
営業外費用	2	4	15	15	15
<b>経常利益</b>	<b>415</b>	<b>411</b>	<b>197</b>	<b>365</b>	<b>245</b>
経常利益率	19.7%	14.5%	9.0%	11.2%	7.8%

## 2024/3期 Q3実績

### ▶ 前年同期比で増収減益

- Rovio社の買収により増収（CS\*）
- 新作タイトルの一部軟調により減益（同上）
- リピート販売は堅調に推移（同上）

### 今後の見通し

#### ▶ フルゲーム新作の軟調を主因に見通しを引き下げ

- Q3のフルゲーム新作の一部が軟調、棚卸資産の評価減を見込む（CS）
- プライズ商品の販売が想定を下回る見込み（AM\*）
- 映像は堅調に推移、玩具は期末に評価減を見込む

※欧州での構造改革関連費用は織り込まず（CS）

\*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

セグメント別の説明です。

まずは、エンタテインメントコンテンツ事業についてです。

第3四半期においては、売上高はRovio社の取り込みにより前年同期比で増収となりました。一方で、コンシューマ分野において、フルゲームの新作が低調に推移したことにより、棚卸資産の評価減を行ったことなどから、前年同期比で大幅な減益となりました。

第4四半期には主力IPの新作投入を進めていますが、第3四半期の新作の販売状況等に鑑み、通期計画を下方修正いたしました。

また、繰り返しとなりますが、欧州地域における構造改革施策については、継続して検討を進めております。

		2024/3期 Q3実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>Q3新作の一部が軟調</li> <li>リピート販売は堅調に推移</li> <li>棚卸資産の評価減に伴う損失を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主力IPの龍が如く、ペルソナシリーズ新作タイトルを投入</li> <li>欧州の構造改革に関する検討を継続</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> </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>サブスクリプションサービスのライセンス収入を計上</li> <li>IPライセンスによる収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>IPライセンスによる収入等を計上予定</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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズ商品の販売が想定を下回る見込み</li> <li>メダルゲーム1機種を投入予定</li> </ul>
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等に伴うライセンス等の収入を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信等に伴うライセンス等の収入を計上予定</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>年末商戦での販売が軟調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>期末に在庫評価減を見込む</li> </ul>

-14-

サブセグメント別の詳細の説明です。

コンシューマ分野のフルゲーム新作については先ほどのご説明の通りです。

一方で、リピート販売は『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』、龍が如くシリーズの過去作等を中心に、年末商戦が堅調に推移いたしました。リピート販売については、第4四半期においても安定した貢献を見込んでおります。

F2Pにつきましては、第3四半期は既存主カタイトルが想定通りに推移いたしました。第4四半期は足元の状況等から、前回予想をやや下回る見込みです。

また、その他の取り組みとしては、ゲームタイトルのサブスクリプションサービス等への許諾や、ソニック等のIPのライセンスアウトが進みました。

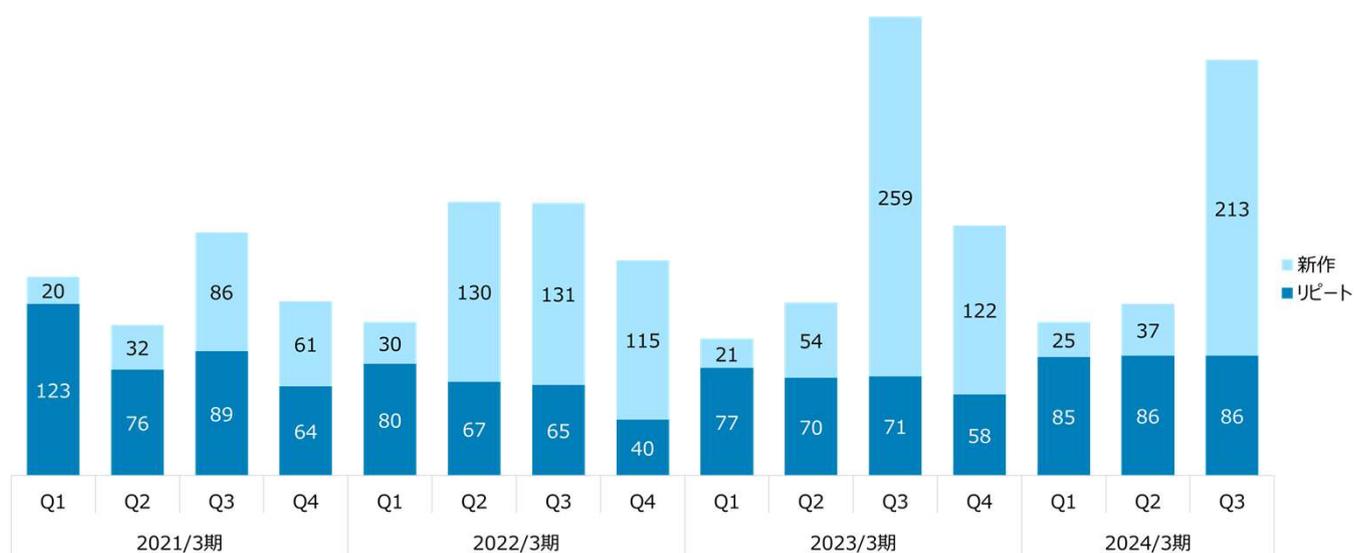
アミューズメント機器分野については、引き続きプライズカテゴリーが堅調に推移したことから、第3四半期実績は前年同期を上回りましたが、第4四半期にはプライズ商品の販売が想定を下回る見込みであることから、通期では前回予想から見込みを下げしております。

映像・玩具分野については、映像は海外向けの映像販売や制作受託が拡大したことから、堅調に推移しており、今後もこの傾向は継続する見込みです。一方で、玩具は軟調な年末商戦の販売状況を考慮し、期末に在庫評価減を見込んでおります。

## コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



-15-

フルゲームの四半期毎の売上高推移です。

第3四半期は新作が集中したため、第1、2四半期よりも新作の売上高が大きくなっています。また、リピートについては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10月～12月)】

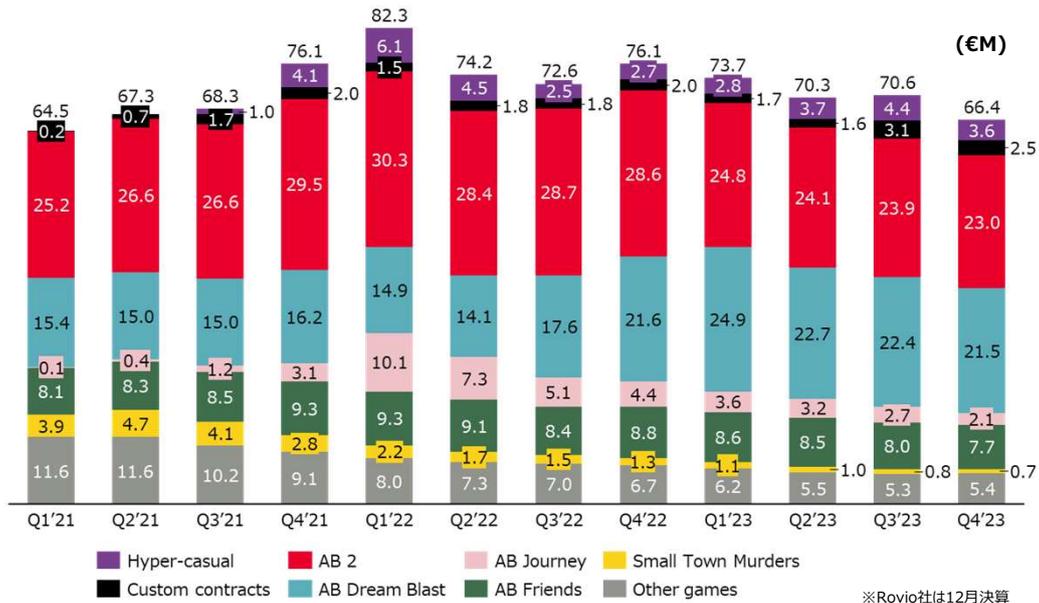
(1位)	 <p>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』                  © SEGA/© CP/© CFM                  配信開始時期：2020/9</p>	(2位)	 <p>『PSO2 ニュージェネシス ver.2』                  ©SEGA                  配信開始時期：2021/6 ※ver.2は2023/6配信開始</p>	(3位)	 <p>『セガNET麻雀 MJ』                  ©SEGA                  配信開始時期：2013/7</p>
------	---	------	--	------	---

-16-

F2Pの売上高推移です。

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』、及び開発は当社グループ、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』を中心に堅調に推移いたしました。

# Rovio社のタイトル別売上



※Rovio社は12月決算  
※Rovio社作成

Rovio社のタイトル別売上高推移です。

同社は12月決算のため、10月～12月は第4四半期にあたります。

売上高は減少傾向ですが、これは、主要タイトルを中心に減衰傾向が続いていることに加え、新作の投入がなかったことによります。一方で、マーケティングコストは適切にコントロールしていることなどから、利益面では前回予想よりも貢献する見込みです。

今後、主カタイトルである『アンگریバード 2』について運営強化に努めるほか、12月のマネジメントミーティングでも言及した通り、ソニック等の新作モバイルゲームの開発にも取り組んでいく予定です。

## (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	Q2累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9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>1,481</b>	<b>2,275</b>	<b>2,180</b>
国内	157	338	524	714	145	322	519	714	748
海外	192	411	898	1,167	193	458	964	1,562	1,437
海外比率	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	57.3%	58.8%	65.1%	68.7%	65.9%
その他/消去等	-2	1	3	-2	-1	-1	-2	-1	-5
<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>532</b>	<b>946</b>	<b>868</b>
<b>新作</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>334</b>	<b>456</b>	<b>25</b>	<b>62</b>	<b>275</b>	<b>640</b>	<b>558</b>
日本	5	17	36	50	7	8	44	111	127
アジア	5	11	35	53	1	3	25	57	64
欧米	10	46	263	352	15	50	205	471	366
<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>257</b>	<b>305</b>	<b>310</b>
日本	8	17	24	30	10	20	30	35	38
アジア	8	15	22	28	10	26	38	42	48
欧米	61	115	171	216	63	124	187	227	223
ダウンロード比率	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	57.1%	54.6%	57.1%	56.9%	53.9%
<b>F2P</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>125</b>	<b>269</b>	<b>401</b>	<b>543</b>	<b>527</b>
日本	130	271	399	532	108	234	348	460	459
アジア	5	5	5	6	-	-	-	6	1
欧米	20	41	65	82	17	34	51	75	67
<b>その他</b>	<b>92</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>102</b>	<b>276</b>	<b>548</b>	<b>786</b>	<b>785</b>
うちRovio	-	-	-	-	-	34	130	239	227

- ・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。

コンシューマ分野における売上高の詳細です。

(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			11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計		
<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	8タイトル	11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	9タイトル	12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	10タイトル	13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>1,910</b>	<b>2,809</b>	<b>2,593</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>527</b>	<b>1,102</b>	<b>914</b>
日本	9	25	64	109	16	19	77	159	176
アジア	11	26	86	135	4	10	49	100	113
欧米	23	96	546	764	54	136	400	842	625
<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>1,383</b>	<b>1,706</b>	<b>1,678</b>
日本	26	76	108	138	43	83	128	151	163
アジア	41	75	139	184	47	122	186	220	234
欧米	403	712	1,129	1,456	321	679	1,068	1,334	1,280

※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	Q3累計
SONICシリーズ	146	263	675	815	122	271	505
Total Warシリーズ	42	95	175	230	31	87	149
ペルソナシリーズ	27	50	204	327	63	138	267
龍が如くシリーズ*	47	96	173	283	51	119	271

※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です。

## (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 Q3発売タイトル】 ※タイトル名称右の ( ) 内は発売日



『ソニック・バースターズ』(2023/10/17)  
©SEGA



『Football Manager 2024』(2023/11/7)  
©Sports Interactive Limited 2023. Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『龍が如く7 外伝 名を消した男』(2023/11/9)  
©SEGA



『ペルソナ5 タクティカ』(2023/11/17)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

第3四半期に発売した主な新作タイトルです。

## (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 Q4発売タイトル】 ※タイトル名称右の ( ) 内は発売日



『龍が如く8』(2024/1/26)  
©SEGA

シリーズ最速で全世界累計販売本数  
**100万本を突破**



『ペルソナ3 リロード』(2024/2/2)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

アトラス発売タイトル中で最速  
**100万本を突破**



『ユニコーンオーバーロード』(2024/3/8予定)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

第4四半期発売の新作タイトルです。

『龍が如く8』も、『ペルソナ3 リロード』も、発売から1週間で全世界累計販売本数が100万本を突破しました。龍が如くの方はシリーズ最速、ペルソナの方はアトラス発売タイトル史上最速での記録です。いずれも堅調な滑り出しとなっており、来期のリピート販売も見込めると考えております。

また、3月には、『十三機兵防衛圏』等で高い実績を誇る、ヴァニラウェア社開発の新作『ユニコーンオーバーロード』の発売も予定しております。

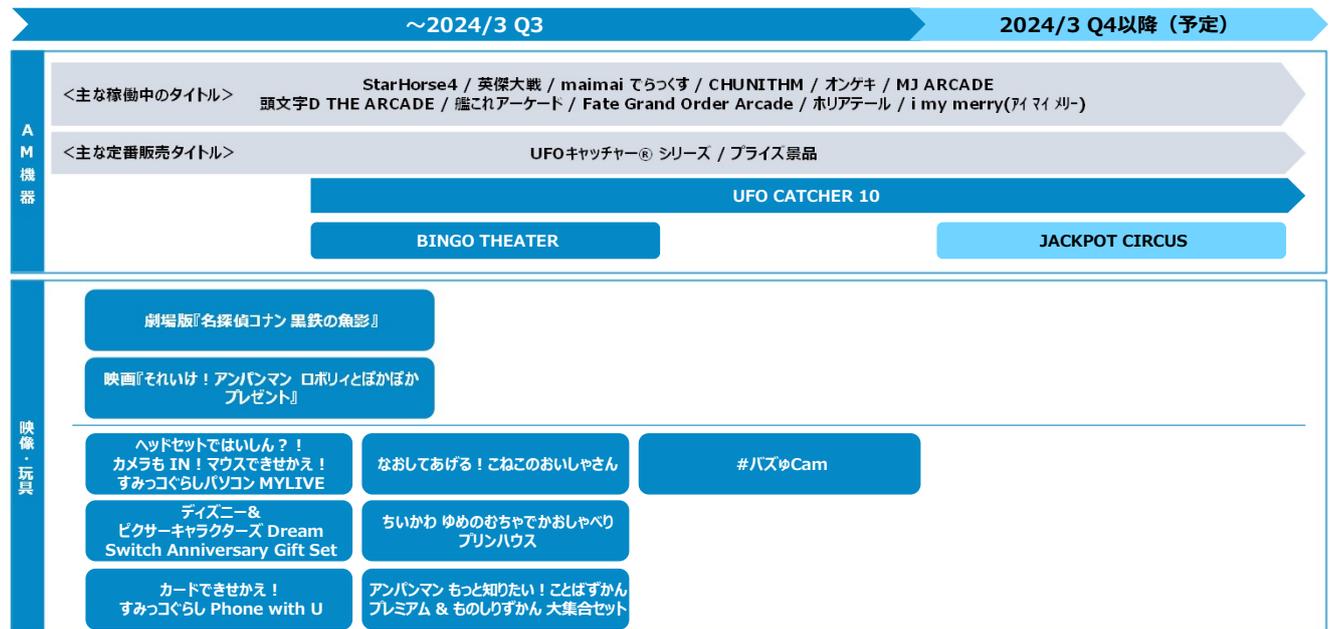
(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール

		~2024/3 Q3	2024/3 Q4以降 (予定)		
コンシューマ	フルゲーム	Company of Heroes 3 (コンソール版)	Total War: PHARAOH	ペルソナ 5 タクティカ	龍が如く 8
		世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER	ソニックスーパースターズ		ペルソナ 3 リロード
		ソニックオリジンズ・プラス	ENDLESS™ Dungeon		ユニオンオーバーロード
		HUMANKIND™ (コンソール版)	Football Manager 2024		
		サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル	龍が如く7外伝 名を消した男		
	リピート	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 / DX2 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 Q4以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

エンタテインメントコンテンツ事業における各タイトルの販売スケジュールです。

# (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



(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	521	942	1,202	1,340	1,360
パチスロ	262	410	813	880	886
パチンコ	199	442	306	342	355
その他/消去等	60	90	83	118	119
営業利益	69	200	451	390	415
営業外収益	5	8	7	8	7
営業外費用	1	2	1	3	2
経常利益	73	207	457	395	420
経常利益率	14.0%	22.0%	38.0%	29.5%	30.9%
パチスロ					
タイトル数	77タイトル	87タイトル	57タイトル	77タイトル	77タイトル
販売台数(台)	63,579	94,966	163,698	178,000	179,000
パチンコ					
タイトル数	39タイトル	57タイトル	49タイトル	47タイトル	47タイトル
販売台数(台)	49,159	103,556	74,681	84,000	87,000
うち本体販売	18,832	52,152	24,317	27,000	26,000
うち筐面販売	30,327	51,404	50,364	57,000	61,000

※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 Q3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』等

## 今後の見通し

## ▶ 前期比で大幅増収増益見込み

- パチスロ機：『スマスロ コードギアス 逆のルルーシュ／復活のルルーシュ』等の新作投入を進める
- パチンコ機：「ラッキートリガー」機能を搭載した『P北斗の拳 強敵 LT』等を販売予定
- 期末に部材の評価減等に係る一過性費用の計上を見込む

-24-

遊技機事業です。

第3四半期においては、引き続きパチスロ機の販売を中心に好調に推移したことから、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、前回予想に対して増収増益を見込んでおります。

部材の評価減や、業績見通しに基づくインセンティブといった一過性費用を見込んでいること等から、第4四半期単独では損失計上となっておりますが、冒頭でもお伝えした通り、販売が好調に推移していることや、債権回収が進んでいること等から、通期では前回予想を上方修正しております。

# (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

SEGA Sammy



(Q3以前の主な販売タイトル)			(Q4以降の主な販売予定タイトル)		
	導入月	販売台数		導入月	
パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月	79,177台	パチスロ	スマスロ コードギアス 逆逆のルルーシュ / 復活のルルーシュ
	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月	33,151台		パチスロ ガメラ2
	パチスロ傷物語 -始マリノ刻-	9月	18,170台		スマスロ ゴールデンカムイ
	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	前期	15,958台	パチンコ	デジハネP聖戦士ダンバイン2 ZEROSONIC
パチンコ	P北斗の拳 暴凶星	5月	17,500台		P北斗の拳 強敵 LT
	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月	12,642台		P化物語
	Pブラックラグーン4	7月	12,235台		

※2024/3期における販売台数のみ記載

※2024/3 Q4 (予定)、2025/3期 Q1以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

-25-

遊技機事業における販売スケジュールです。

第4四半期には新機能である「ラッキートリガー」を搭載したパチンコ機の投入を予定しております。また、一部発表済みではありますが、来期のタイトルについても着々と許認可の取得が進んでおります。

➤ 以下好調タイトルの追加販売を実施



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会 ©Sammy



『スマスロ北斗の拳』

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

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 導入月：2022年7月
- 累計導入台数：5.1万台（2023年12月末時点）
- 稼働貢献週\*：80週

『スマスロ北斗の拳』

- 導入月：2023年4月
- 累計導入台数：8.4万台（2023年12月末時点）
- 稼働貢献週：44週（貢献中）

\*稼働貢献週：毎週の市場平均稼働に対し、各機種の週間稼働が上回っているか否かを判断する指標。自社推計。

-26-

第3四半期においては新作タイトルの販売に加え、前期導入の『パチスロ甲鉄城のカバネリ』ならびに第1四半期に導入した『スマスロ北斗の拳』の追加販売を実施いたしました。

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』については1年以上にわたってホール様の稼働に貢献し、累計での導入台数は5万台を超えております。また、『スマスロ北斗の拳』についても昨年4月の導入から時間が経過しておりますが、現在もホール様の稼働に貢献しており、累計での導入台数は8万台を超えております。

今後も新たなヒットタイトルの創出に向け、鋭意開発を進めてまいります。

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	87	115	92	120	120
営業利益	-7	-11	-6	-10	-10
営業外収益	0	1	13	11	10
営業外費用	21	21	0	1	0
経常利益	-28	-32	7	0	0
経常利益率	-	-	7.6%	-	-
<b>&lt;フェニックスリゾート&gt;</b>					
施設利用者人数(千人)	717	946	675	923	909
宿泊3施設	299	394	268	370	354
ゴルフ2施設	76	103	74	101	102
その他施設	342	449	333	452	453

2024/3期 Q3実績

➤ 国内、海外ともに堅調に推移

- フェニックスリゾート：
  - ・ 個人客は施設利用者数が想定を下回って推移
  - ・ 団体客の回復が進む
- パラダイスセガサミー：持分法取込において利益貢献

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：2期連続の営業利益黒字化を見込む
- 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
  - ・ 施設稼働は高水準を維持
  - ・ 業績回復に伴い、期末にインセンティブ費用計上

リゾート事業です。

国内のフェニックス・シーガイア・リゾートについては、個人客のアウトバウンドの再開等により稼働率は想定を下回りましたが、団体客が想定以上の回復を見せたことから、第3四半期は堅調に推移いたしました。

韓国・インチョンのパラダイスシティについては、日本人VIP中心に好調に推移し、第3四半期累計期間の持分法取込額は13億円となり、リゾート事業の経常利益の黒字化に貢献いたしました。

今後については、フェニックスリゾートにおいて二期連続の営業利益の黒字化、およびパラダイスシティにおける利益貢献により、通期での経常利益段階での黒字化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
	Q3累計	通期実績	Q3累計
<b>売上高</b>	<b>1,697</b>	<b>2,705</b>	<b>3,333</b>
カジノ	856	1,575	2,434
ホテル	718	959	746
その他	122	170	152
<b>売上原価</b>	<b>1,560</b>	<b>2,341</b>	<b>2,530</b>
カジノ	597	1,004	1,357
ホテル	674	942	815
その他	288	394	358
<b>売上総利益</b>	<b>137</b>	<b>364</b>	<b>802</b>
販売費及び一般管理費	186	279	286
<b>営業利益</b>	<b>-48</b>	<b>85</b>	<b>516</b>
<b>EBITDA</b>	<b>376</b>	<b>653</b>	<b>882</b>
<b>純利益</b>	<b>-374</b>	<b>-339</b>	<b>335</b>
カジノ来場者数 (千人)	91	151	216
セガサミー持分法取込額 (億円)	-19	-18	13

出所：パラダイス社発表資料より作成

※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

### 2024/3期 Q3実績

#### ➤ 持分法取込において利益貢献

- 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

#### ➤ 施設稼働は高水準を維持

- 持分法取込において利益貢献を見込む
- 業績回復に伴い、期末にインセンティブ費用計上

韓国のパラダイスセガサミーの詳細です。

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、当第3四半期は、パラダイスセガサミーの1月～9月の業績となります。

カジノ売上は、日本人VIPを中心にドロップ額がコロナ前の水準を超え、好調に推移しております。ホテルについても、稼働率が高水準を維持し、パラダイスシティ全体への集客に貢献しました。

今後については、前期からの大幅な業績回復に伴い、期末にインセンティブ費用が発生いたしますが、リゾート事業の経常利益段階での黒字化に引き続き貢献する見込みです。

なお、ご参考までに、足元1月のカジノのドロップ額については、開業以来過去最高を記録しております。日本人VIPの好調に加えて、中国人VIPの緩やかな回復や、マスも大きく伸長しました。

■ 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 (2023/8/25)</b> ⇒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 (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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規で約37億円/23件の投資実行 既存投資先のEXITは5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>
	<b>新規事業創出、IP獲得 etc.</b>	
<b>計2,500億円</b>		

成長投資につきまして、Rovio社の買収手続きは完了しており、1月には同社によるナスダック・ヘルシンキへの上場が廃止されております。

今後、Rovio社でのソニックIPを利用したモバイルタイトルの開発の開始、同社のCRMシステムである「Beacon」をセガのスマートフォン向けゲームで活用するなど、様々な取り組みを検討しております。

GAN社の買収につきましては、現地時間の2月13日に、本買収についての臨時株主総会が開催される予定です。無事に承認可決された場合は、各国・地域における当局承認の取得を進めることとなります。

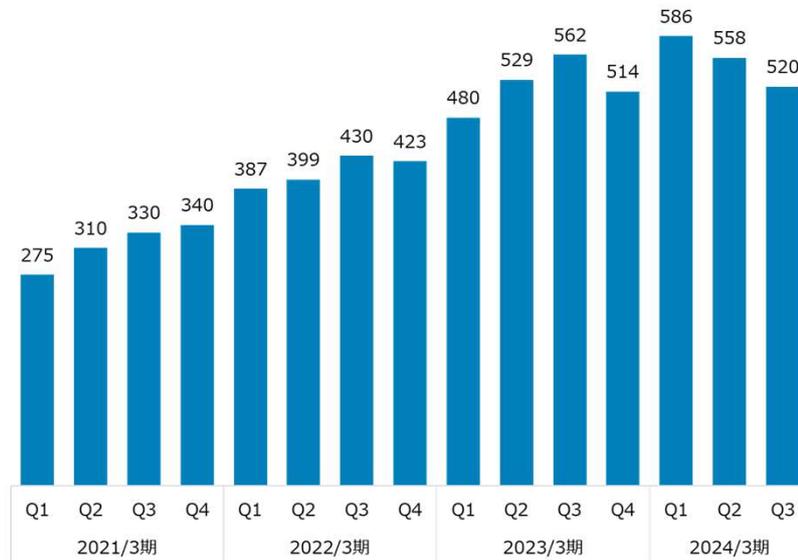
ご清聴ありがとうございました。

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)



## 第3四半期

### 減少要因

- 新作タイトルの投入
- 棚卸資産の評価減実施 など

# 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)

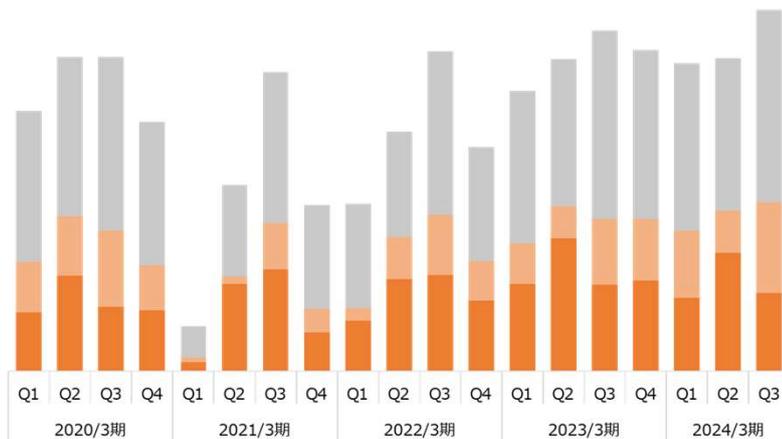


※2024/3期Q2、3には開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

# 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

■ 宿泊個人 ■ 宿泊団体・宴会 ■ その他（飲食・ゴルフ等）



### 2024/3期 Q3実績

- 個人客はアウトバウンドの再開や高単価販売の影響により施設利用者数が想定を下回って推移
- 団体客は法人イベントや大型MICEの開催に伴い回復が進む

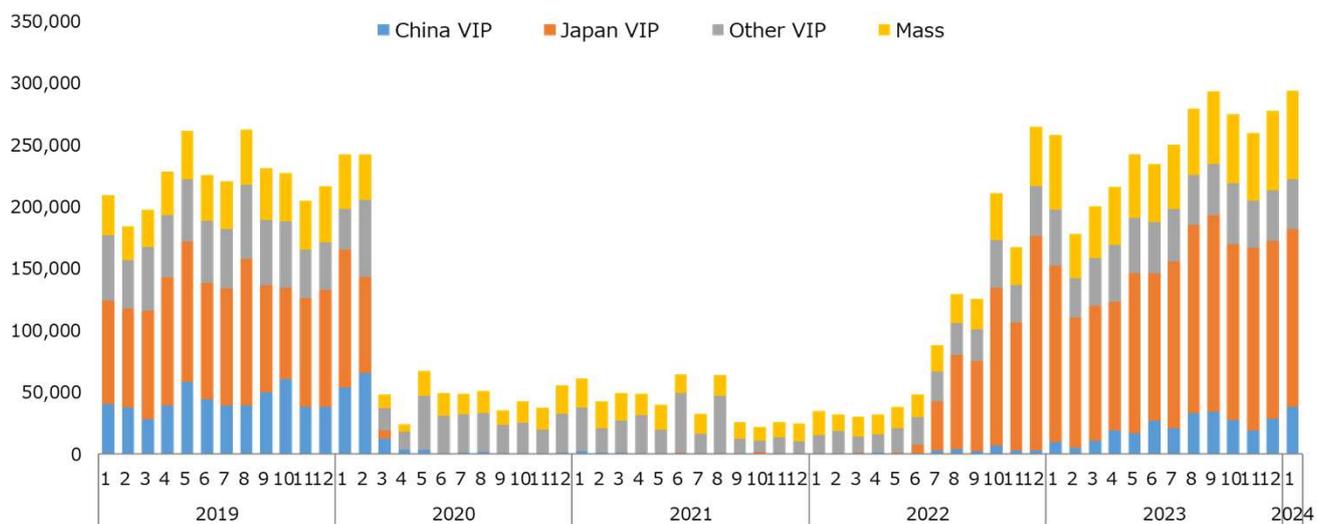
### 今後の見通し

- 個人客向けの各種施策やCRM強化に取り組むとともに、各種スポーツ合宿や大型MICEの開催等による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

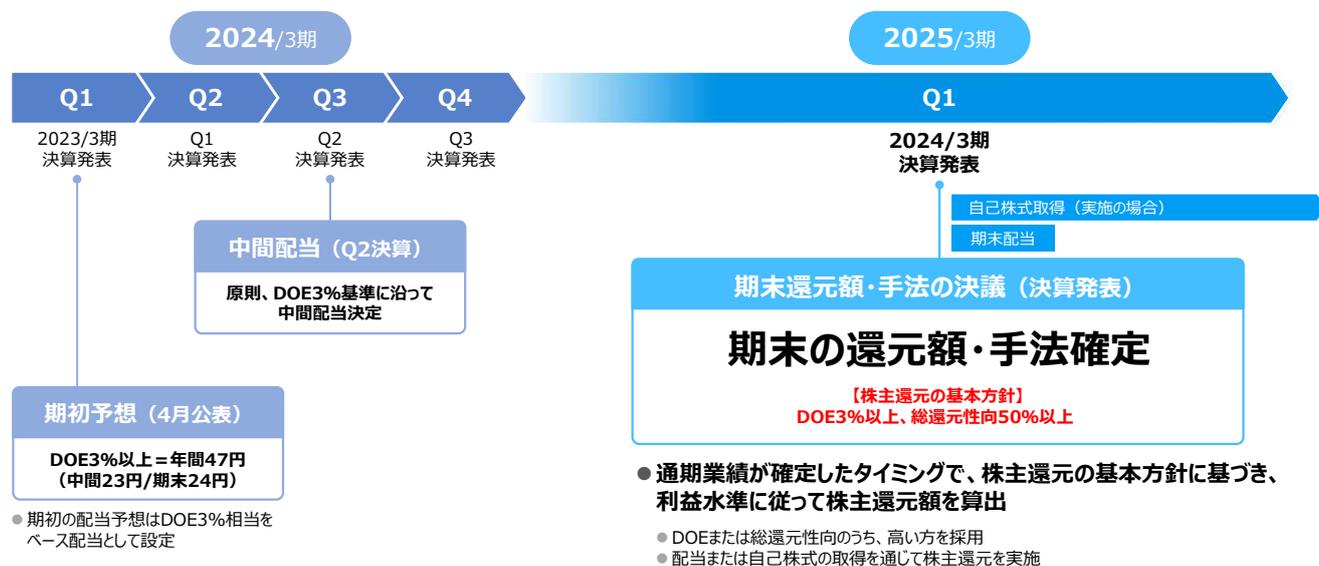
## ■ パラダイスシティ ドロップ額\*推移

(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/PREWGSJ>