

2025年3月期 第1四半期 決算プレゼンテーション

2024/8/7

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

私から2025年3月期の第1四半期実績、及び今後の見通しについて説明いたします。

01

2025年3月期 第1四半期実績 / 今後の見通し

➤ **フェニックスリゾートの全株式をFortress Investment Groupに譲渡** (2024/5/10発表)

● **譲渡の背景**

さらなる企業価値向上に向けて、ホテル・リゾート事業において豊富な経験、知識を有するFortress社を戦略的パートナーとして迎え、フェニックスリゾートの運営を主導してもらうことを決定

● **今後の見通し**

フェニックスリゾートが発行する種類株式を取得し、20%の議決権を保有
Fortress社との戦略的パートナーシップ契約に基づき、引き続きフェニックスリゾートのさらなる企業価値向上を支援

● **業績への影響**

2025年3月期Q1に株式譲渡益84億円を特別利益として計上

業績に関するご説明の前に当第1四半期、及び直近のトピックスにつきまして、ご説明差し上げます。

フェニックスリゾートの譲渡に関しましては、前期通期決算説明会にてご説明いたしましたが、予定通り、Fortress Investment Group社に株式を譲渡いたしました。その結果として、譲渡益84億円を、当第1四半期に特別利益として計上いたしました。

なお、全株式をFortress社に譲渡いたしましたが、20%の議決権は保有しており、同社とのパートナーシップ契約の元、引き続きフェニックスリゾートのさらなる企業価値向上を支援してまいります。

➤ Stakelogic B.V.の買収発表 (2024/7/26発表)

● 買収価額

企業価値130百万ユーロに今後の有利子負債や運転資本等に基づく調整等を行い、最終的な譲渡価額を確定

● 業績への影響

買収完了時期を2026年3月期第1四半期と見込んでいることから、今期通期連結業績に与える影響は軽微

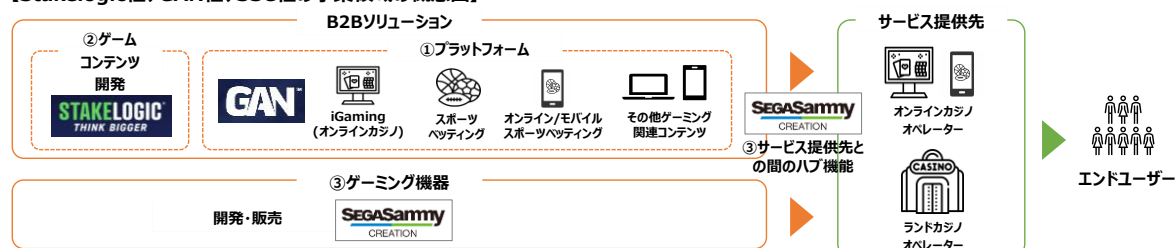
● 買収の狙い

市場成長が見込まれる北米オンラインゲーミング市場への参入実現に向けて、

- ① 2023年11月に買収契約を締結したGAN社の強みであるB2Bプラットフォームに、
- ② Stakelogic社のユニークなコンテンツを加え、全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなり、
- ③ SSC*社が持つ顧客ネットワークを掛け合わせることで、事業成長スピードの加速や高い競争力を生む等のシナジーを創出

*SSC = 当社グループ会社のセガサミークリエーション株式会社

【Stakelogic社、GAN社、SSC社の事業領域の概念図】



先月公表した、Stakelogic社の買収案件についてご説明いたします。

今期より「ゲーミング事業」を新たなセグメントとして開示をスタートしております。今後市場成長が見込まれる米国iGaming市場を中心としたオンラインゲーミング市場への進出を目標に、昨年、主に米国カジノオペレーター向けにB2Bプラットフォーム事業を展開するGAN社の買収を公表しましたが、今回、オランダを拠点として、B2B向けiGamingコンテンツサプライヤー事業を展開するStakelogic社の買収を公表いたしました。

本買収に関しては、当社子会社であるセガサミークリエーションを通じて行い、買収価額については、企業価値1億3千万ユーロに、今後の有利子負債や運転資本等に基づく調整等を行い、最終的な譲渡価額を決定してまいります。

なお、各国・地域における当局承認を得ることが必要であることから、買収完了時期については2026年3月期第1四半期を想定しております。

Stakelogic社については、ユニークでクオリティの高いコンテンツをスピーディに開発できる体制を有しており、成長著しいオランダ市場においてトップの地位を獲得し、大手事業者への良質なコンテンツ提供により、急速に事業規模を拡大しております。

当社では、本買収によるシナジー効果として、市場成長が見込まれる北米オンラインゲーミング市場への参入実現に向けて、GAN社の強みであるB2Bプラットフォームに、Stakelogic社のユニークなコンテンツを加えることで、全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなり、これらにセガサミークリエーション社が持つ顧客基盤とを掛け合わせることで、ゲーミング事業の成長スピードを加速させられるものと考えております。

業績のポイント（連結）



(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,082	4,689	1,047	4,450
営業利益	227	578	193	450
経常利益	230	597	218	480
特別利益	0	13	88	85
特別損失	6	192	2	5
親会社株主に帰属する 当期純利益	172	330	245	390
調整後EBITDA	247	547	258	620
ROE	-	9.6%	-	-

※従来、米国での映画製作の出資に係る配分収入は「営業外収益」に含めておりましたが、今期より「売上高」に含めて表示することに変更しております。本変更に伴い、2024/3期の売上高、営業利益も適及して変更となっております。

*CS=コンシューマ分野、*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

2025/3期 Q1実績

- 全体で堅調な滑り出し
 - ・CS*を中心に全体で堅調（エンタメ*）
 - ・順調な滑り出し（遊技機）
- フェニックスリゾートの売却による特別利益を計上

今後の見通し

- 各事業で主力タイトルの投入を進める
 - ・主力タイトルの投入はQ3以降（エンタメ）
 - ・Q2に今期目玉タイトル『e北斗の拳10』を投入（遊技機）

業績のご説明を差し上げます。

後ほどご説明する表示方法の変更に伴い、前期業績について遡及して組替えを行い、売上高、営業利益ともに2億円増加しております。

当第1四半期は、前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により、前年同期比で減収となり、経常利益段階では減益となりました。一方で、減益幅は12億円にとどまり、想定を超えるスタートとなりました。背景としては、エンタテインメントコンテンツ事業において、為替による押上げ影響や、ダウンロードコンテンツの販売好調、一部タイトルの前倒し販売、費用の未消化等が利益を押し上げました。また、遊技機事業においても各タイトルの販売が堅調に推移いたしました。

なお、従来はエンタテインメントコンテンツ事業の営業外収益に計上してきたソニック映画の配分収入を、同映像分野の売上に計上しております。新・中期計画においてトランスメディア展開を推進し、主力IPのさらなる拡大を図る中、本取り組みの重要性が増したため、表示方法を変更いたしました。

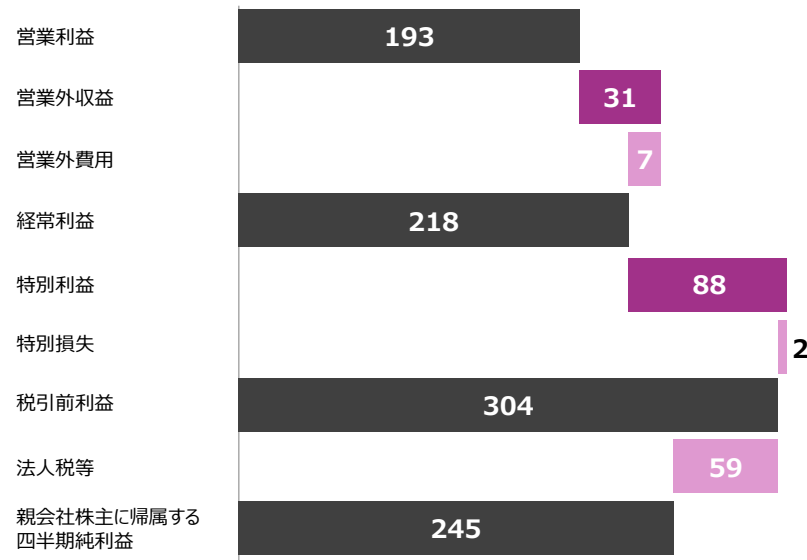
親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、フェニックスリゾートの株式譲渡による特別利益84億円を計上したことから、前年同期比で増益となっております。

また、今期より経営指標としている調整後EBITDAにつきましても258億円となり、前期の247億円を上回る結果となりました。

概算値ではありますが、経常利益段階では約150億円程度、想定を上振れております。セグメント別では、エンタテインメントコンテンツ事業で約110億円、遊技機事業とゲーミング事業で約40億円の上げれとなりました。一方で、エンタテインメントコンテンツ事業における上げれのうち、約25億円が販売等の期ずれ、約10億円が営業費用の期ずれによるものであり、これらについては通期では調整される可能性があります。

以上のように、第1四半期の実績としては順調な滑り出しとなりましたが、今期は第2四半期以降に各事業で新作タイトルの投入を進めることから、現時点では通期業績予想の修正はいたしません。エンタテインメントコンテンツ事業においては、主力タイトルの投入は第3四半期以降となり、遊技機事業においては、第2四半期に今期目玉タイトルである『e北斗の拳10』を投入いたします。

段階利益（2025/3期 Q1実績）



営業外損益、特別損益の内訳 (単位：億円)

営業外収益	31
持分法による投資利益	9
為替差益	7
受取利息	6
投資事業組合運用益	2
営業外費用	7
支払利息	4
投資事業組合運用損	1
特別利益	88
関係会社株式売却益	84
特別損失	2
減損損失	2
法人税等	59

各段階利益の内訳についてです。
営業外収益には、パラダイスセガサミーの1月～3月実績等の持分法投資利益等を計上しています。

また、先ほどもご説明いたしましたが、フェニックスリゾートの株式譲渡による、関係会社株式売却益84億円を特別利益として計上しております。

(参考) セグメント別業績



(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,082	4,689	1,047	4,450
エンタテインメントコンテンツ	541	3,198	725	3,350
遊技機	505	1,332	288	1,050
ゲーミング	3	19	6	30
その他/消去等	33	140	28	20
経常利益	230	597	218	480
エンタテインメントコンテンツ	44	308	125	400
遊技機	217	419	107	235
ゲーミング	-2	-4	9	-15
その他/消去等	-29	-126	-23	-140
調整後EBITDA	247	547	258	620
エンタテインメントコンテンツ	50	220	157	500
遊技機	223	445	114	265
ゲーミング	-2	-4	7	-15
その他/消去等	-24	-114	-20	-130

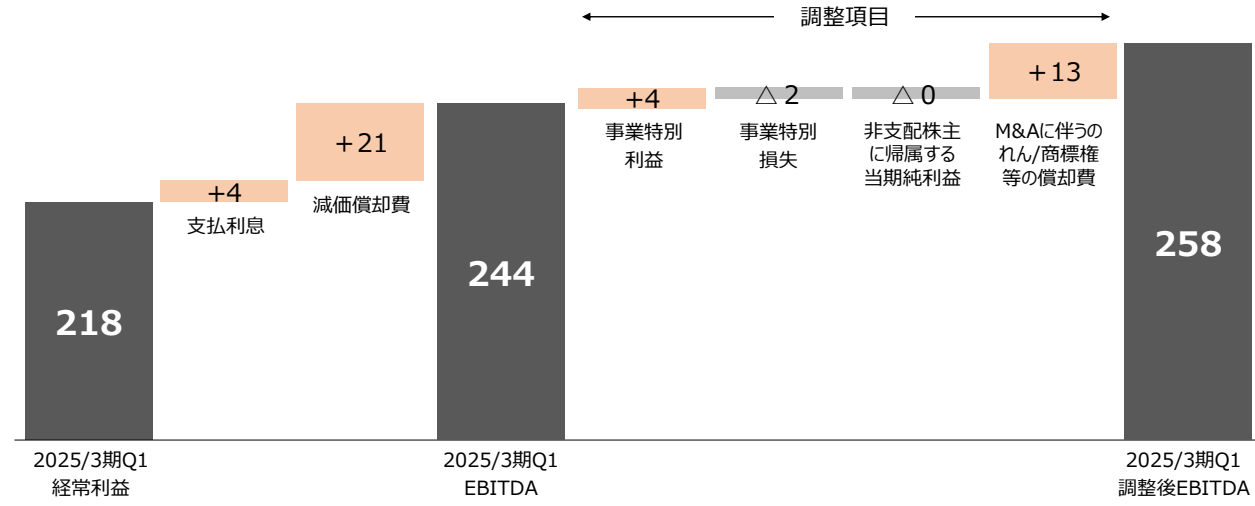
※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）
※各事業の詳細はp.13～

セグメント別の業績です。

(参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q1実績)



(単位：億円)



-8-

当第1四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳です。
なお、特別利益に計上したフェニックスリゾートの譲渡益は、調整項目には含んでおりません。

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29億円、営業利益15億円の押し上げ効果

		Q1
CS*	売上高	+27
	営業利益	+17
映像	売上高	+2
	営業利益	+2
AM&TOY	売上高	-
	営業利益	-4

- 1USドル：期初計画レート137円 → AR 156円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 197円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 168円

➤ 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7億円を計上

*CS=コンシューマ分野

-9-

期初計画に対する為替変動による影響についてご説明差し上げます。

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27億円、営業利益で17億円の押し上げ効果がありました。

映像分野においては、「ソニック」シリーズの映像作品に関する収入等がドル建てで発生することから、売上高・営業利益ともに2億円の押し上げ効果がありました。

AM機器分野においては、円安に起因した原材料高騰の影響が継続しております。

また、為替差益7億円を営業外収益として計上しております。

各種費用等



(億円)		2024/3期※ Q1 通期実績		2025/3期 Q1 通期計画	
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	125	831	166	681
	広告宣伝費	31	316	45	308
	減価償却費	9	44	11	44
	設備投資	19	56	13	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	29	144	28	141
	広告宣伝費	7	29	7	41
	減価償却費	5	26	7	28
	設備投資	7	39	11	49
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	7	2	10
	広告宣伝費	0	0	0	1
	減価償却費	-	-	-	-
	設備投資	0	4	4	0
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	157	982	197	833
	広告宣伝費	42	362	54	370
	減価償却費	19	85	21	83
	設備投資	30	116	33	119

2025/3期 Q1実績

- Rovioの費用計上により研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費が増加（エンタメ*）

今後の見通し

- 主力新作タイトルの投入が進むQ3以降に研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費の増加を見込む（エンタメ）

*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業
※2025/3期計画を再精査し、一部変更
※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による勘及対応を実施（未監査）
※「その他/消去等」の費用については「2025年3月期 第1四半期決算補足データ集」に掲載
※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

各種費用等についてです。
エンタテインメントコンテンツ事業において、前期9月より連結を開始したRovioの費用を計上したことにより、前年同期比で研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費が増加しております。遊技機、ゲーミングの両事業においては前年同期と比べて大きな変動はありません。
今後につきましては、主力新作タイトルの投入が進むエンタテインメントコンテンツ事業において研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費の増加を見込んでおります。

連結貸借対照表 要約

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2024年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2024年3月期末	当第1四半期末	増減
現金・預金	2,117	1,951	-166	支払手形・買掛金	260	288	+28
受取手形・売掛金・契約資産	542	449	-93	短期借入金	225	225	+0
有価証券	80	258	+178	その他	869	636	-233
棚卸資産	817	914	+97	流動負債 計	1,354	1,149	-205
その他	394	443	+49	社債	100	100	-
流動資産 計	3,950	4,015	+65	長期借入金	1,245	1,245	-
有形固定資産	600	507	-93	その他	262	247	-15
無形固定資産	922	990	+68	固定負債 計	1,607	1,592	-15
内、のれん	302	343	+41	負債合計	2,962	2,742	-220
内、商標権	475	499	+24	株主資本 計	3,332	3,519	+187
投資有価証券	498	523	+25	その他の包括利益累計額合計	236	381	+145
その他	569	616	+47	新株予約権	7	8	+1
固定資産 計	2,589	2,636	+47	非支配株主持分	0	0	+0
資産合計	6,539	6,652	+113	純資産合計	3,577	3,909	+332
				負債及び純資産合計	6,539	6,652	+113

主な増減要因			
現金預金・現金同等物等	2024年3月期末	当第1四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	2,198	2,159	-39
有利子負債	1,570	1,570	+0
ネットキャッシュ	628	589	-39
自己資本比率	54.6%	58.6%	+4.0p
(資産)	フェニックスリポートの連結除外に伴い有形固定資産が減少。有価証券および今後投入予定タイトルに関する棚卸資産が増加したこと等により現預金が減少。		
(負債)	賞与の支給や納税により、賞与引当金、未払消費税等、未払法人税等が減少		
(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。		

バランスシートについてです。

資産につきましては、当第1四半期にフェニックスリポートを連結より除外したことから、有形固定資産が減少いたしました。また、現預金が減少しておりますが、これは賞与や各種税金等の支払いを進めたことや、金銭信託の購入に伴い有価証券が増加したことに加え、各事業で今後投入予定のタイトルに関する棚卸資産が増加したこと等が影響しております。

負債につきましては、資産のご説明でも触れた通り、前期業績に係る賞与や各種税金の支払いを進めたことから、賞与引当金や未払消費税・法人税等が減少いたしました。

最後に、純資産につきましては、配当金の支払いがあった一方で、四半期純利益を計上したこと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、6月末時点でのDELレシオは0.42倍となっております。
また、ネットキャッシュは589億円となり、前期末より39億円減少いたしました。

キャッシュフローにつきましては、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マイナス35億円、
投資キャッシュフローは概ねゼロ、
財務キャッシュフローはマイナス61億円となり、
現金及び現金同等物に係る為替換算差額プラス59億円を合計した総合キャッシュフローはマイナス39億円となる見込みです。

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	541	3,198	725	3,350
コンシューマ	340	2,240	513	2,350
映像	46	239	59	235
AM&TOY	154	718	153	765
営業利益	43	299	118	380
コンシューマ	25	219	89	275
映像	9	56	24	45
AM&TOY	8	23	5	60
経常利益	44	308	125	400
調整後EBITDA	50	220	157	500
フルゲーム売上高	110	881	152	930
新作	25	550	39	533
リピーター	85	330	112	396
F2P売上高	125	539	110	569
フルゲーム販売本数(万本)	487	2,789	586	2,967
新作	74	923	71	919
リピーター	412	1,866	514	2,048

* DLC=ダウンロードコンテンツ、CS=コンシューマ分野
※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）
※2025/3期期初計画における為替レートは、1USD：137円、1ポンド：190円、1ユーロ：161円

2025/3期 Q1実績

- 全体で堅調な滑り出し
- 為替による押し上げやDLC*等の販売好調等により想定を上回る（CS*）
 - ✓ フルゲームは前年同期比で増収も、想定をやや下回る
 - ✓ Rovioの売上計上により増収
 - ソニック映像作品に関する収入が好調（映像）

今後の見通し

- 各分野で新作タイトル投入が進む
- Q3以降にフルゲームの主力新作タイトルの販売本格化（CS）
 - 上記に合わせて全体でトランスメディアの展開を推進
 - 為替変動による影響を注視（CS、AM&TOY）

セグメント別の詳細をご説明差し上げます。

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1四半期は前年同期比で増収増益となり、冒頭申し上げた通り、想定と比較しても堅調な滑り出しとなっております。

増収の主な要因としては、コンシューマ分野においてフルゲームの新作の前倒し販売があったことや、リピーター販売が高水準であったことに加え、Rovioの売上を計上したことが挙げられます。
増益要因としては、様々な要因が重なっておりますが、リピータータイトルや「Total War」シリーズのダウンロードコンテンツが堅調であったことに加えて、サブスクリプション対応に伴う収益を計上したことや、為替の影響による押し上げ効果があったことが挙げられます。なお、Rovioに関しましては、のれん等の償却によって損益面に与える影響は軽微ですが、償却後も利益貢献しております。

さらに、映像分野において、「ソニック」シリーズの映像作品による配分収入、及びロイヤリティ収入を計上したことにより、前年同期を大幅に上回りました。これらは以前、営業外収益として計上しておりましたが、新・中期計画においてトランスメディア展開を推進し、主力IPのさらなる拡大を図る中、本取り組みの重要性が増したことから、表示方法を変更し、売上に計上される事となりました。なお、表示方法の変更に伴い、前期実績についても遡及して組替えを行っております。

当第1四半期は、経常利益段階で想定を約110億円上振れた一方で、冒頭に申し上げました通り、そのうち35億円は販売や営業費用の期ずれによるものであります。また、コンシューマ分野を中心に主力新作の投入は第3四半期以降であるため、それらの要素を踏まえた上で通期の見通しを見極める必要があります。

なお、第3四半期より『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』や『メタファー：リファンタジオ』など、フルゲームの主力新作や、グローバル市場に向けたF2Pタイトル『Sonic Rumble』等の投入を予定しております。

特にソニックについては、多方面でのメディア展開や商品化等を通してIPの価値を高めるトランスメディア戦略に関する施策を4月よりスタートしております。さらに今期のフルゲーム新作である『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』発売後には『ソニック・ザ・ムービー3』の公開が予定されており、第3四半期には関連施策が整います。こうした施策を重ねることで、従来以上にソニックIPの価値を向上させてまいります。

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 サブセグメント別



		2025/3期 Q1実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	追加ダウンロードコンテンツを含む新作・リピーター販売ともに堅調に推移	Q3以降に主力新作タイトルの販売本格化 『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』、『メタファア : リファンタジオ』、『Football Manager 25』(仮)、等
	F2P	既存タイトルが想定通りに推移	- 既存タイトルの運営強化 - 冬に新作『Sonic Rumble』の提供を開始
	その他	- Rovioの売上を計上 - サブスクによるライセンス収入を計上 - 為替変動による押し上げ効果	- トランスメディア展開によるキャラクターライセンス収入の増加を期待 - 為替変動による押し上げ影響を注視
映像		- ソニック映像作品に関する収入が想定比で上振れ - 映像制作や配信等に伴うライセンス収入を計上	- 劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星 (みちしるべ)』の配分収入を計上予定 - 引き続き、映像制作や配信等による収入を予定
AM&TOY	AM	- ブライズカテゴリーを中心に販売 - 為替変動による原材料価格の高騰による影響が継続	『UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact』を発売するほか、ブライズ等の販売を強化 - 為替変動による原材料価格の高騰の影響を注視
	TOY	主に定番製品等を販売	新製品『me スマホ+』及び定番製品等を販売予定

-14-

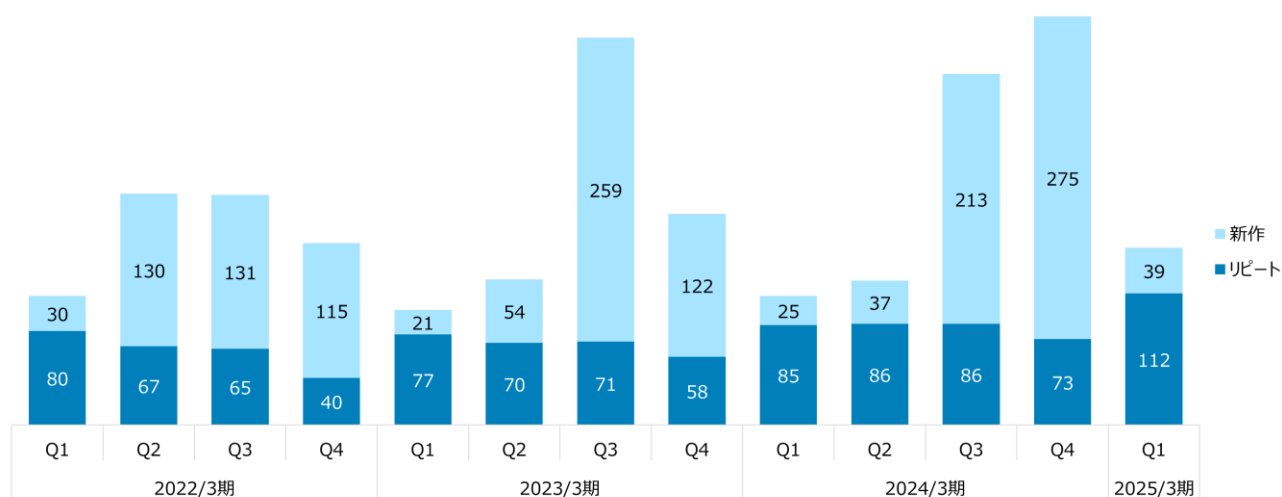
サブセグメント毎のご説明です。

コンシューマ分野、映像分野については先ほどのご説明の通りです。
AM&TOY分野に関しましては、原材料価格の高騰による影響は継続しておりますが、当第1四半期は想定通りの推移となりました。

(参考) 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-

フルゲームのクォーター毎の売上高推移です。

当第1四半期のリピート販売の売上高は、『ユニコーンオーバーロード』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）、さらにカタログタイトル等の販売が想定を上回り、コロナによる巣ごもり需要を受けて最も多かった2021年3月期第1四半期の売上高に次ぐ水準となっております。

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール (CS・映像)

SEGA

Sammy

分野		タイトル	発売・提供開始日	地域	プラットフォーム	
CS*	フルゲーム	真・女神転生V Vengeance	2024/6/14	グローバル	マルチプラットフォーム	
		スーパーモンキーボール バナナランブル	2024/6/25	グローバル	Nintendo Switch™	
		メタファアー：リファンタジオ	2024/10/11	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2024/10/25	グローバル	マルチプラットフォーム	
		Football Manager 25 (仮)	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
	F2P	Persona5：The Phantom X	2024/4/12	中・韓・繁	iOS/Android	※ライセンスアウト
		Sonic Rumble	今冬	グローバル	iOS/Android	
映像	製作案件 (出資を含む)	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星 (みちしるべ) 』	2024/4/12	-	-	
		映画『それいけ！アンパンマン (ばいきんまんといえほんのルルン)』	2024/6/28	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		SAKAMOTO DAYS	2025/1	-	-	
		アオのハコ	2024/10	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
	ライセンスアウト/ 出資案件 等	Sonic the Hedgehog 3 (原題)	2024/12/20	グローバル	-	※日付は北米での封切予定日
		The Angry Birds Movie 3 (原題)	未定	-	-	
		ナックルズ	2024/4/26	グローバル	Paramount+	※ライセンスアウト、日付は海外での配信開始日
		アングリーバードと謎の島：ベイベーバードの大冒険	2024/5/21	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
		龍が如く〜Beyond the Game〜	2024/10/25	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト、日付は日本での配信開始日
		劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク	2025/1/17	-	-	※ライセンスアウト
		ゴールデンアックス (タイトル未定)	未定	-	-	※ライセンスアウト

*CS = コンシューマ分野、UNLIMITED PRODUCEプロジェクト = アニメーション作品のプロデュース事業の強化を目的とし、他社スタジオとも協業したアニメ作品のプロデュースを行う取り組み
※ 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製品展開スケジュールです。

映像に関しましては、当社グループで制作やプロデュースを手掛ける作品に加え、当社グループのゲームIPを活用した作品もご紹介しております。「ソニック」をはじめ、「龍が如く」、「アングリーバード」などのIPについて、映像化が進んでおります。こうした作品を通じて全世界でファンのボリューム、及び層の拡大を図り、IP価値の拡大を目指してまいります。

(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 (AM&TOY)

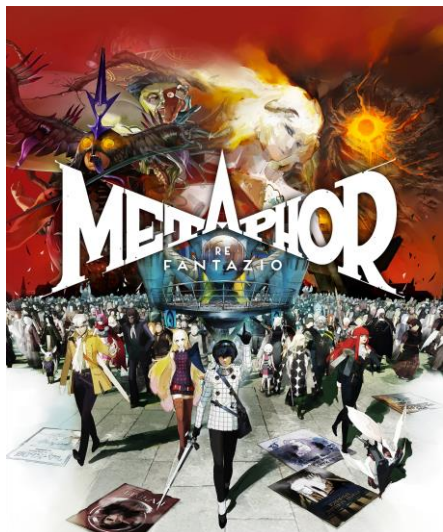
SEGASammy

分野		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
AM&TOY	AM	GIMMI (ギミ)	2024/7/4	-	-	※プリントシール機
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
	TOY	SONIC&FRIENDS	2024/4/26	-	-	
		はじめてのおみやげさんごっこ♪アンパンマンのもちふわパン屋さん	2024/5/30	-	-	
		動く絵本プロジェクター DreamSwitch ANPANMAN	2024/6/27	-	-	
		あそびにおいでよ! おしゃべりするよ! ちいかわのおうち	2024/6/27	-	-	
		モンポケ 音も! 光も! ころころじかチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		me スマホ+ (ミースマホプラス)	2024/8/8	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載

AM&TOYにおける今期の新作です。

(参考) コンシューマ分野 主な新作タイトル



メタファー：リファンタジオ (2024/10/11発売)
©ATLUS, ©SEGA.



ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (2024/10/25発売)
©SEGA



Sonic Rumble (今冬提供開始)
©SEGA

-18-

コンシューマ分野における今期の主力新作タイトルです。いずれも第3四半期以降での発売、提供開始を予定しております。

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	505	1,332	288	1,050
パチスロ	315	887	174	496
パチンコ	164	355	90	464
その他/消去等	26	90	24	90
営業利益	216	416	105	230
経常利益	217	419	107	235
調整後EBITDA	223	445	114	265
パチスロ				
タイトル数	1タイトル	7タイトル	3タイトル	7タイトル
販売台数(台)	64,766	180,090	36,993	107,000
パチンコ				
タイトル数	2タイトル	4タイトル	2タイトル	8タイトル
販売台数(台)	39,095	88,236	22,475	115,000
うち本体販売	19,312	25,419	2,383	57,400
うち盤面販売	19,783	62,817	20,092	57,600

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）
※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）

2025/3期 Q1実績

順調な滑り出し

- 新作タイトルの販売堅調
- 前期発売タイトルの追加販売を実施
- 主な販売タイトル：
『スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION』
『スマスロ ゴールデンカムイ』等

今後の見通し

新作タイトルを継続的に投入

- Q2には当社初のスマートパチンコであり、
今期目玉タイトルの『e北斗の拳10』等を投入予定

遊技機事業についてご説明差し上げます。

当第1四半期は、前年同期比で減収減益となりました。要因としては、前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減によるものですが、一方で『スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION』や『スマスロ ゴールデンカムイ』など、当第1四半期に発売した新作タイトルの販売が堅調に推移したことに加え、パチンコでは『P北斗の拳 強敵LT』等、稼働が好調な前期発売タイトルの追加販売などを行ったことから、今期の計画に対しては順調な滑り出しとなりました。

今後につきましては、パチスロ機・パチンコ機ともに新作タイトルを継続的に投入してまいります。



©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版權許諾証YSS-324
©Sammy

➤ 『e北斗の拳10』(2024年8月5日 全国導入開始)

- 販売好調
- TVCM等、前期大ヒットした『スマスロ北斗の拳』と同規模のプロモーションを実施

-20-

第2四半期に投入する、今期目玉タイトル『e北斗の拳10』のご紹介です。

本タイトルは当グループ初のスマートパチンコであり、今週より全国導入が開始されております。
販売は好調に推移しており、またTVCM等、前期大ヒットした『スマスロ北斗の拳』と同規模のプロモーションを実施していること等から、今後の稼働についても期待しております。

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール



【Q1までの主な販売タイトル・Q2以降の販売予定タイトル】

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*1}	種別
パチスロ	Q1	スマスロ ゴールデンカムイ	2024年4月	12,865台	中	新シリーズ
		スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION	2024年5月	13,600台	中	新シリーズ
		スマスロ痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。	2024年6月	9,483台	中	新シリーズ
	Q2以降	スマスロ真・北斗無双	2024年7月	-	高	新シリーズ
		A-SLOT+ この素晴らしい世界に祝福を！	2024年9月	-	低	スペック替え
		スマスロ頭文字D 2nd	2024年10月	-	中	新シリーズ

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*2}	種別
パチンコ	Q1	P化物語	2024年4月	5,173台	ハイミドル/ライトミドル ^{*3}	新シリーズ
		P七つの大罪2 神千斬りVER.	2024年5月	3,395台	ライトミドル	スペック替え
		★P頭文字D 2nd	2024年6月	9,082台	ハイミドル	新シリーズ
	Q2以降	★e北斗の拳10	2024年8月	-	ハイ	新シリーズ
		★デジハネP交響詩篇エウレカセブン ANEMONE 99ver.	2024年8月	-	ライト	スペック替え
		Plくさの子 織田三郎信長伝	2024年9月	-	ハイミドル	新シリーズ

★はラッキートリガー搭載機種
^{*1}スペックレンジ（パチスロ）：射幸帯にて区分（高/中/低射幸）。自社定義にて算出。
^{*2}スペックレンジ（パチンコ）：回柄揃い確率（実質TS）にて区分（ハイ/ハイミドル/ミドル/ライトミドル/ライト/ミニマム/その他）。ダイコク電機㈱の当り確率区分に準拠。
ハイ＝1/320以下、ハイミドル＝1/280～1/319、ミドル＝1/200～1/279、ライトミドル＝1/120～1/199、ライト＝1/40～1/119、ミニマム＝1/39以上
^{*3}『P化物語』は『P化物語 319ver.』と『P化物語 199ver.』の2スペックを販売
※2025/3期における販売台数のみ記載
※発表済みタイトルのみ記載

遊技機事業における販売スケジュールです。
第2四半期においては、先程ご紹介した『e北斗の拳10』に加え、複数タイトルの投入を予定しております。

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	3	19	6	30
営業利益	-5	-17	-3	-20
営業外収益	3	14	14	10
営業外費用	0	1	1	5
経常利益	-2	-4	9	-15
経常利益率	-	-	-	-
調整後EBITDA	-2	-4	7	-15

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

2025/3期 Q1実績

➤ カジノ向けの機器販売が好調に推移

- ゲーミング機器販売：
 - ・ 米国においてビデオスロット機の新筐体「Genesis Atmos™」対応の『Railroad Riches™』の販売が好調に推移
- パラダイスセガサミー：
 - ・ カジノ売上が好調に推移し、持分法取込において利益貢献

今後の見通し

- ゲーミング機器販売：
 - ・ 北米及びアジアにおいて販売台数の拡大を見込む
- 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

-22-

ゲーミング事業についてご説明差し上げます。

2024年5月に公表した新・中期計画の開始に伴い、「ゲーミング事業」を新設いたしました。

ゲーミング事業においては、主にセガサミークリエイションによるゲーミング機器の開発・製造・販売、及び韓国パラダイスグループとの合併事業であるパラダイスセガサミーによる統合型リゾート『パラダイスシティ』の開発・運営を行っております。また、「ゲーミング事業」の確立に向けて、今後市場成長が見込まれる米国iGaming市場を中心としたオンラインゲーミング市場への進出を目標に、先述の通り、GAN社及びStakelogic社の買収契約締結について公表しております。

当第1四半期においては、前年同期比で増収となり、経常利益段階での利益計上となりました。

ゲーミング機器販売については、米国においてビデオスロット機の販売が好調に推移し、また韓国の『パラダイスシティ』については、カジノにおいて引き続き日本人VIP客を中心に好調な売上を維持したことから、持分法取込額は10億円となり、ゲーミング事業の経常利益段階での黒字スタートに貢献いたしました。

今後につきましては、引き続きゲーミング機器の販売強化、及び『パラダイスシティ』の運営強化に取り組むほか、GAN社及びStakelogic社の買収完了に向けて手続きを進めてまいります。



➤ 『Railroad Riches™』が好評を博し、 カジノオペレーターとの接点強化に寄与

- ・ 2024年1月より導入開始
- ・ 米国ゲーミング調査会社発行のゲームパフォーマンスレポート*において**Top3に2タイトル***がランクイン

*新筐体「Genesis Atmos」対応の『Railroad Riches™』より、『Tycoon™』と『Sheriff™』の2タイトルがランクイン

*Eilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report July 2024”における“Top Indexing NEW Games-Core, Video”ランキング

© SEGA SAMMY CREATION INC.

-23-

米国で2024年1月より導入を開始した、ビデオスロットマシンの新筐体「Genesis Atmos™」対応の『Railroad Riches™』につきましては、各カジノにおいて、稼働がフロアアベレージやゾーンアベレージに対して大きく上回る実績となり、米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLC発行のレポートにおいて、新規タイトルランキングでは2か月連続で2位、3位を獲得するなど、高い評価と関心を得ております。

ヒット機種の販売強化を進めるとともに、新規オペレーターの開拓や顧客エンゲージメントを高めることにより、カジノオペレーターとのさらなる接点強化に取り組んでまいります。

(参考) ゲーミング事業/パラダイスセガサミー



(億ウォン)	2024/3期		2025/3期
	Q1	通期実績	Q1
売上高	912	4,487	1,323
カジノ	633	3,279	1,025
ホテル	232	1,003	237
その他	45	204	59
売上原価	741	3,531	922
カジノ	382	1,934	526
ホテル	254	1,121	286
	104	476	110
売上総利益	171	955	400
販売費及び一般管理費	72	392	101
営業利益	98	563	299
EBITDA	241	1,037	408
純利益	26	280	224
カジノ来場者数 (千人)	63	297	85

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)	0	9	10
------------------	---	---	----

2025/3期 Q1実績

➤ カジノ売上が好調に推移

- ・ カジノ売上は日本人VIP客を中心に好調を維持
- ・ 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

- ・ マーケティング強化によるさらなる集客向上を見込む

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

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2024年1月～3月の業績となります。
カジノ売上は日本人VIP客を中心に好調な推移となり、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を取り込み、稼働率・客室単価ともに高水準を維持しております。
今後につきましては、引き続き好調な日本人VIP客を中心としたカジノ売上が牽引することにより、持分法取込において利益貢献を見込んでおります。

【キャピタルアロケーションの方針】

＜キャッシュ原資＞

営業CF創出 (2025/3期～2027/3期累計) 約1,900億円 ※成長領域への開発投資控除前
現預金 (2024/3期末) 約2,200億円
運転資金 (2024/3期末) 約700億円

＜今後3年での配分イメージ＞

成長投資 成長領域への 開発投資 1,200億円+ 戦略投資 1,000億円+ GAN社買収 約160億円
株主還元 その他投資CF、借入返済
運転資金

- IPの成長加速のための開発投資拡充
 - ・ 日本スタジオの主力IP強化 900億円+
 - ・ レガシーIP/Super Game 300億円+
- さらなる成長の柱の構築に向けた投資検討（M&A含む）
 - ・ コンシューマ、ゲーミング（Stakelogic B.V.）等
- 利益成長に応じた株主還元
＜株主還元方針＞
 - ・ DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施

成長投資と株主還元の考え方です。

2024年3月期の通期決算でもご案内した内容ですが、この度Stakelogic社の買収を行い、戦略投資が一步前進いたしました。引き続き、既存の成長領域への開発投資をしっかりと行いつつ、戦略投資についても検討してまいります。

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。



<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/PREWG5L>