

2025年3月期 第2四半期
決算プレゼンテーション

2024/11/8

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：セガサミーホールディングス株式会社 取締役 専務執行役員グループCFO 深澤 恒一

01

2025年3月期 第2四半期実績
/ 今後の見通し

業績のポイント（連結）



(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	2,216	4,689	2,116	4,450
営業利益	400	578	328	450
経常利益	420	597	330	480
特別利益	2	13	90	85
特別損失	97	192	68	5
親会社株主に帰属する 当期純利益	231	330	303	390
調整後EBITDA	375	547	348	620
ROE	-	9.6%	-	-
1株当たり配当	23	50	25	50

2025/3期 Q2実績

➤ 全体として期初想定を上回って推移

- ・CS*及び映像を中心に好調に推移（エンタメ*）
- ・新作タイトルの販売が堅調に推移（遊技機）
- ・フェニックスリゾートの株式譲渡益等の特別利益を計上した一方で、欧州スタジオ譲渡に伴う事業再編損等の特別損失を計上

*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

今後の見通し

➤ 各事業の動向を見極め

- ・主力新作タイトル販売、トランスメディア展開推進（CS）
- ・足元の受注状況軟調を受け、下期ラインナップを見直し（遊技機）

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、今期より「売上高」に計上。
また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行った為、2024/3期の業績を遡及して変更。但し、遡及実績は概算値（未監査）。
本資料内における以降の表においても同様。

※2025/3期の中間配当はDOE3%で算出。
年間還元額はDOE3%で算出した場合は約107億円、総還元性向50%で算出した場合は約195億円（2025/3期の業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益390億円から算出）。
実際の期末の還元額及び還元手法については業績の進捗等による変動の可能性あり。

-3-

当第2四半期連結累計期間は、主に前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により、第1四半期に引き続き、前年同期比で減収、経常利益で減益となりました。

一方で、コンシューマ分野及び映像分野が好調に推移し、遊技機事業においても各タイトルの販売が概ね堅調に推移したことから、売上、利益ともに期初に想定した水準を上回る実績となりました。

当第2四半期においては、海外開発スタジオであるアンブリチュードをMBOで譲渡したことに伴い、約59億円を特別損失として計上いたしましたが、前期第2四半期に計上した欧州拠点の事業再編損からの反動や、第1四半期に実施したフェニックスリゾートの株式譲渡による特別利益約84億円の計上等により、親会社株主に帰属する当期純利益については、前年同期比で増益となりました。

今期より経営指標としている調整後EBITDAについては、348億円となりました。

なお、概算値ではありますが、ご参考までに上期の上振れの規模感をお伝えしますと、経常利益段階で180億円程度、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、遊技機事業で約70億円の上振れとなりました。

上期は各事業ともに期初想定を上回る実績となりましたが、エンタテインメントコンテンツ事業においては新作タイトル投入が下期偏重であることや、遊技機事業の足下の受注動向が軟調であることを踏まえ、下期の販売動向を見極める必要があることから、通期見通しにつきましては期初計画からの修正はありません。

株主還元につきましては、DOE3%以上、または総還元性向50%以上のいずれか高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施することを基本方針としていますが、中間配当につきましてはDOE3%基準で算出した期初の配当予想に沿って、25円となりました。

期末配当予想についても、DOE3%基準で算出していることから、実際の業績によって期末の株主還元額は変動いたします。

(参考) セグメント別業績



(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	2,216	4,689	2,116	4,450
エンタテインメントコンテンツ	1,217	3,198	1,417	3,350
遊技機	925	1,332	647	1,050
ゲーミング	6	19	18	30
その他/消去等	68	140	34	20
経常利益	420	597	330	480
エンタテインメントコンテンツ	91	308	183	400
遊技機	393	419	215	235
ゲーミング	0	-4	-2	-15
その他/消去等	-64	-126	-66	-140
調整後EBITDA	375	547	348	620
エンタテインメントコンテンツ	27	220	186	500
遊技機	406	445	232	265
ゲーミング	-0	-4	-8	-15
その他/消去等	-58	-114	-62	-130

※各事業の詳細はp.12～

-4-

ご参考までに、セグメント別の業績をまとめています。

段階利益（2025/3期 Q2実績）

営業外損益、特別損益の内訳		(単位：億円)
営業利益	328	
営業外収益	44	
営業外費用	41	
経常利益	330	
特別利益	90	
特別損失	68	
税引前利益	353	
法人税等	49	
親会社株主に帰属する 中間純利益	303	
営業外収益の内訳		
受取利息	16	
持分法による投資利益	12	
投資事業組合運用益	5	
営業外費用の内訳		
為替差損	25	
支払利息	8	
投資事業組合運用損	5	
特別利益の内訳		
関係会社株式売却益	84	
特別損失の内訳		
事業再編損	59	
減損損失	6	
法人税等	49	

-5-

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～6月実績を持分法投資収益として計上しています。

営業外費用には、外貨建て債権・債務の洗い替えによる為替差損を計上しています。

➤ Amplitude StudiosをMBO方式で譲渡

- ・譲渡の背景：コンシューマ分野における欧州構造改革の一環として実施
- ・業績への影響：事業再編損約59億円を特別損失として計上（2025/3期 Q2）

➤ 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	：	3,549,800 株
株式の取得価額の総額	：	9,999,838,000 円

-6-

当第2四半期におけるトピックスです。

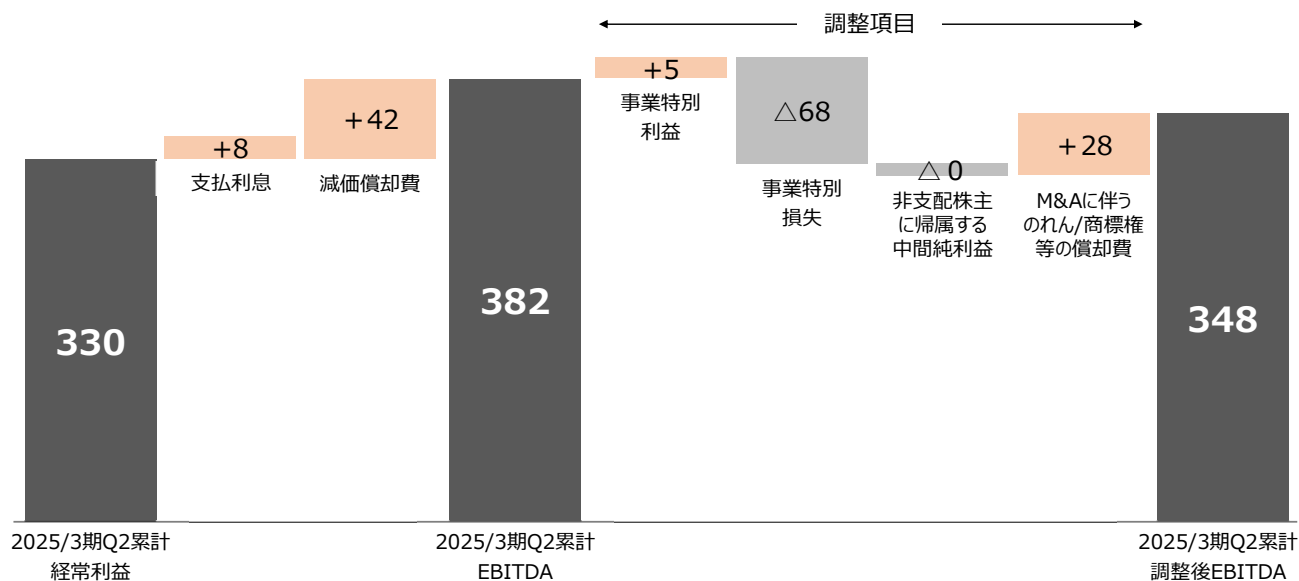
先ほどもご説明した通り、欧州開発スタジオであるアンプリチュードを、MBOにて譲渡し、事業再編損の約59億円を特別損失に計上いたしました。

また、24年3月期実績に基づく株主還元として、9月に約100億円の自己株式の取得を完了いたしました。

(参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q2実績)

SEGA Sammy

(単位: 億円)



-7-

ご参考までに、当第2四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳です。

第1四半期にフェニックスリゾートの譲渡益84億円を特別利益として計上しましたが、本件は事業特別損益としては調整項目には含んでいません。

当第2四半期に実施したアンプリチュードの事業再編損59億円については、事業特別損失として調整項目に含んでいます。

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、売上高38億円、営業利益6億円の押し上げ効果

		Q1	Q2	Q2累計
CS*	売上高	+27	+9	+36
	営業利益	+17	-3	+14
映像	売上高	+2	-	+2
	営業利益	+2	-	+2
AM&TOY	売上高	-	-	-
	営業利益	-4	-6	-10

- 1USDドル：期初計画レート137円 → AR 152円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 195円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 165円

➤ 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25億円を計上

*CS=コンシューマ分野

-8-

期初計画に対する為替変動による影響についてご説明いたします。

ドル建ての売上が大きいコンシューマ分野において、第2四半期累計で、売上高で36億円、営業利益で14億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います。

また、外貨建て債権債務の洗替えなどの為替差損25億円を営業外費用として計上しています。

各種費用等

(億円)		2024/3期		2025/3期	
		Q2累計	通期実績	Q2累計	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	300	831	307	681
	広告宣伝費	91	316	116	308
	減価償却費	20	44	22	44
	設備投資	31	56	31	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	62	144	62	141
	広告宣伝費	14	29	20	41
	減価償却費	12	26	14	28
	設備投資	17	39	20	49
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	4	7	4	10
	広告宣伝費	0	0	0	1
	減価償却費	0	0	0	0
	設備投資	2	4	9	0
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	366	982	373	833
	広告宣伝費	116	362	144	370
	減価償却費	40	85	42	83
	設備投資	56	116	68	119

2025/3期 Q2実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ 評価減が減少した一方でRovioの連結化に伴い、前年同期比で微増（エンタメ*）
- 広告宣伝費：
 - ・ Rovioの連結化に伴い前年同期比で増加（エンタメ）

今後の見通し

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
 - ・ 主力新作タイトル投入から上期に比べ増加（エンタメ）

*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

※「その他/消去等」の費用については「2025年3月期 第2四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）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。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

各種費用等です。

エンタテインメントコンテンツ事業における研究開発費・コンテンツ制作費については、評価減が多かった前年同期と比較して減少しましたが、前期9月よりRovioを連結開始したことに伴い、当第2四半期においては、前年同期比で同水準となりました。

広告宣伝費については、Rovioの連結化に伴う費用計上により増加しました。

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が、ゲーミング事業においては、リース資産の増加に伴い設備投資が増加しました。

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・コンテンツ制作費は上期に比べ増加する見込みです。

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2四半期末	増減	科目	2024年3月期末	当第2四半期末	増減
現金・預金	2,117	1,755	-362	支払手形・買掛金	260	253	-7
受取手形・売掛金・契約資産	542	455	-87	短期借入金	225	225	-0
有価証券	80	332	+252	その他	869	612	-257
棚卸資産	817	913	+96	流動負債 計	1,354	1,090	-264
その他	394	334	-60	社債	100	100	-
流動資産 計	3,950	3,789	-161	長期借入金	1,245	1,207	-38
有形固定資産	600	504	-96	その他	262	261	-1
無形固定資産	922	911	-11	固定負債 計	1,607	1,568	-39
内、のれん	302	312	+10	負債合計	2,962	2,659	-303
内、商標権	475	453	-22	株主資本 計	3,332	3,494	+162
投資有価証券	498	509	+11	その他の包括利益累計額合計	236	188	-48
その他	569	635	+66	新株予約権	7	5	-2
固定資産 計	2,589	2,559	-30	非支配株主持分	0	0	+0
資産合計	6,539	6,348	-191	純資産合計	3,577	3,689	+112
				負債及び純資産合計	6,539	6,348	-191

主な増減要因

	2024年3月期末	当第2四半期末	増減		
現金・預金・現金同等物等	2,198	2,024	-174	(資産)	金銭信託の購入に伴う有価証券への振替に加え、自己株式の取得を進めたこと等により現金が減少
有利子負債	1,570	1,532	-38		フェニックスリゾートの連結除外に伴い有形固定資産が減少
ネットキャッシュ	628	492	-136	(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
自己資本比率	54.6%	58.0%	+3.4p	(純資産)	自己株式の取得や配当金の支払いを行った一方で、親会社株主に帰属する中間純利益を計上したこと等により株主資本が増加

-10-

連結バランスシートです。

資産については現金が減少していますが、これは賞与や各種税金の支払いや、金銭信託の購入に伴い有価証券への振替に加え、自己株式の取得を進めたことによるものです。

また、第1四半期にフェニックスリゾートを連結除外したことに伴い、有形固定資産が減少しました。

負債につきましても資産のご説明で触れた通り、前期業績に係る賞与や各種税金の支払いにより、賞与引当金や未払消費税・法人税などが減少しました。

最後に、純資産については、自己株式取得や配当金の支払いを行った一方で、中間純利益を計上したことにより、株主資本が増加いたしました。

なお、9月末時点でのDEレシオは0.44倍となっています。

また、ネットキャッシュは492億円となり、前期末より136億円減少しました。

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します。

営業キャッシュフローはプラス107億円、

投資キャッシュフローはマイナス67億円、

財務キャッシュフローはマイナス189億円となり、

現金及び現金同等物に係る為替換算差額マイナス29億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス178億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	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	1,217	3,198	1,417	3,350
コンシューマ	784	2,240	956	2,350
映像	102	239	112	235
AM & TOY	330	718	348	765
営業利益	79	299	187	380
コンシューマ	31	219	124	275
映像	27	56	43	45
AM & TOY	20	23	18	60
経常利益	91	308	183	400
調整後EBITDA	27	220	186	500
フルゲーム売上高	234	881	277	930
新作	62	550	56	533
リピート	171	330	221	396
F2P売上高	269	539	231	569
フルゲーム販売本数 (万本)	1,052	2,789	1,239	2,967
新作	166	923	102	919
リピート	885	1,866	1,137	2,048

*DLC＝ダウンロードコンテンツ、CS＝コンシューマ分野

※2025/3期期初計画における為替レートは、1USドル：137円、1ポンド：190円、1ユーロ：161円

2025/3期 Q2実績

➤ 全体で好調に推移

- DLC*等の販売好調や為替による押上げ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の売上計上が増収に寄与
- ソニック映像作品や、劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星（みちしるべ）』が好調（映像）

今後の見通し

➤ コンシューマ分野で新作タイトルを投入

- 主力新作タイトルの販売本格化（CS）
- 上記に併せて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）

-12-

セグメント別の詳細をご説明いたします。

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。

当第2四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、期初の想定と比較して、コンシューマ分野を中心に好調な推移となりました。

増収の要因としては、コンシューマ分野において、リピートタイトルの販売が第1四半期に引き続き高水準で推移したことや、Rovioの売上を計上したことなどが挙げられます。

具体的にはリピートタイトル好調に加え、「Total War」シリーズの追加DLCの販売が好調であったこと、欧州中心に固定費が想定以上に抑制されたことや為替による押上効果などが挙げられます。

映像分野においては、過去最高の興行収入となった、劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星（みちしるべ）』の映画配分収入を計上したことなどから、好調を維持し増収増益となりました。

なおRovioについては、のれん等の償却があるため経常利益への影響は軽微ですが、調整後EBITDAにおいては約26億円のプラス影響がありました。

今後につきましては後ほど里見より詳細のご説明をいたしますが、主にコンシューマ分野での主力タイトル投入やトランスメディア展開を進めることから、それらの販売状況を見極めてまいります。

(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 Q2実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	- Q1発売新作の販売軟調 『ユニコーンオーバーロード』等のリピート販売好調 - 主に欧州での費用改善が想定を上回る	主力新作タイトルの販売本格化 『メタファー：リファンタジオ』、『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』、『Football Manager 25』等
	F2P	既存タイトルが想定通りに推移	冬に新作『Sonic Rumble』サービス開始予定
	その他	- DLC販売の好調が継続し、想定を上回る - 為替変動による押上げ効果	- ソニックを中心とする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見込む - 為替変動による影響を注視
映像		- ソニック映像作品や、劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星（みちしるべ）』等の配分収入計上 - 映像制作・販売や配信等による収入を計上	映像制作・販売や配信等による収入を予定
AM&TOY	AM	- UFOキャッチャー®新作、プライズカテゴリーを中心に販売 - 為替変動等による原材料価格高騰の影響が継続	- プライズカテゴリーの販売を強化 - 為替変動等による原材料価格高騰の影響を注視
	TOY	主に定番製品等を販売	年末商戦に向けて新製品・定番製品の販売強化

-13-

ご参考までにサブセグメント毎のご説明です。

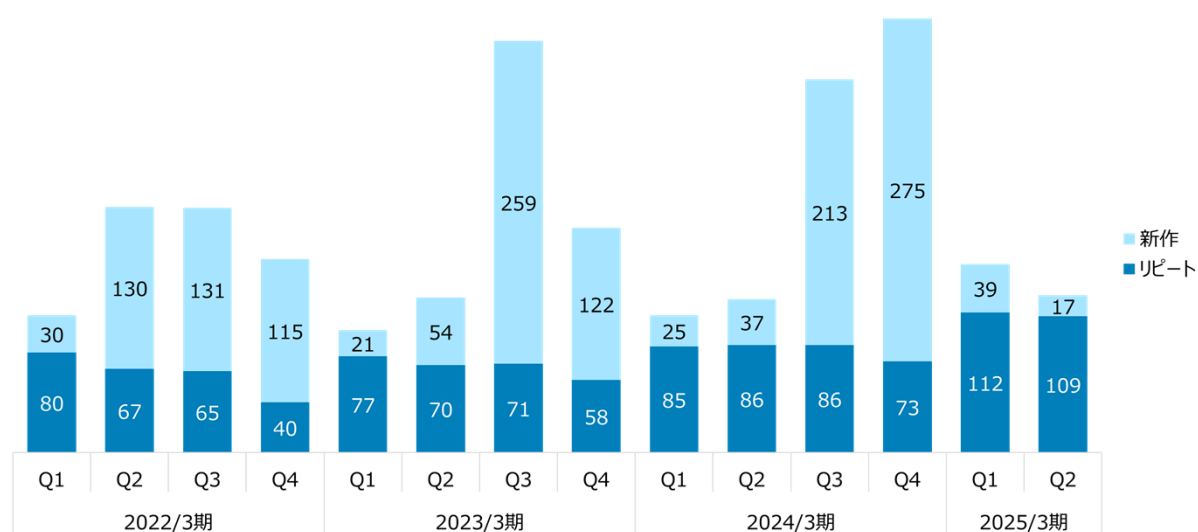
コンシューマ分野、映像分野については先ほどのご説明の通りです。

AM&TOY分野については、UFOキャッチャー® シリーズの新作を発売し増収となったものの、原材料価格の高騰の影響を受け減益となりました。

(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)



-14-

ご参考までに、フルゲームの四半期毎の売上高推移です。

当第2四半期のリピート販売は、『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』や『ユニコーンオーバーロード』などの販売が想定を上回り、第1四半期に引き続き高水準を維持しています。

(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)



分野		タイトル	発売・稼働等日	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	
		龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii	2025/2/21	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ツーポイントミュージアム	2025/3/5	グローバル	マルチプラットフォーム	
		Football Manager 25	2025/3	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/PC	
		ベルソナ5：The Phantom X	未定	日	iOS/Android/PC	
映像	トムス エンタテインメント	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星（みちるべ）』	2024/4/12	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		アオのハコ	2024/10/3	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		七つの大罪 黙示録の四騎士 第2期	2024/10/6	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		SAKAMOTO DAYS	2025/1	-	-	
		ハニーレモンソーダ	2025/1	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品

*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

ご参考までに、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。
映像分野については、アニメ作品のプロデュース事業の強化にも取り組んでいます。

(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 (映像、AM&TOY) **SEGA Sammy**

分野		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
映像	ライセンスアウト/ 出資案件 等	ソニック × シャドウ TOKYO MISSION (邦題)	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
		アングリーバードと謎の島: ベイビーバードの大冒険	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
		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
		SHINOBI	未定	-	-	※ライセンスアウト
AM&TOY	AM	GIMMI (ギミ)	2024/7/4	-	-	※アプリクラ
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
		MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM	未定	-	-	
	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! ころころどかチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		me スマホ+ (ミースマホプラス)	2024/8/8	-	-	
		ePICO たいけん100エディション	2024/10/10	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載

-16-

映像分野のライセンスアウト・出資案件と、AM&TOY分野の製品展開スケジュールです。

(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	925	1,332	647	1,050
パチスロ	646	887	282	496
パチンコ	235	355	314	464
その他/消去等	44	90	51	90
営業利益	391	416	212	230
経常利益	393	419	215	235
調整後EBITDA	406	445	232	265
パチスロ				
タイトル数	3タイトル	7タイトル	4タイトル	7タイトル
販売台数(台)	130,395	180,090	59,146	107,000
パチンコ				
タイトル数	3タイトル	4タイトル	4タイトル	8タイトル
販売台数(台)	56,498	88,236	68,735	115,000
うち本体販売	22,945	25,419	38,499	57,400
うち盤面販売	33,553	62,817	30,236	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・スベック替え等は含まない）

2025/3期 Q2実績

➤ 想定を上回って推移

- ・スマートパチンコ『e北斗の拳10』をはじめ、新作タイトルの販売堅調
- ・主な販売タイトル：
『e北斗の拳10』
『スマスロ真・北斗無双』等

今後の見通し

➤ 販売ラインナップ見直しに伴う、業績への影響を見極め

- ・足元の受注状況軟調
- ・製品力向上を図るため、下期ラインナップを見直し

➤ 引き続き、新作タイトルの投入を進める

-17-

遊技機事業についてです。

当第2四半期は、前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により、前年同期比で減収減益となりましたが、投入した新作タイトルの販売は堅調であったことから、期初の想定を上回る推移となりました。

特に今期目玉タイトルのスマパチ『e北斗の拳10』については、想定を上回る約3.5万台を販売し、2024年に発売されたパチンコ機の中では最も販売されたタイトルとなっています。

今後につきまして、パチスロ・パチンコともに新作タイトルの投入を進めてまいります。直近の市場環境や販売状況に鑑み、製品力の向上を図るために下期の販売ラインナップの見直しを行うことを想定しています。この見直しによる業績への影響については、今後見極めてまいります。

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール



【Q2以前の主な販売タイトル・Q3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	Q2以前	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
		スマスロ真・北斗無双	2024年7月	17,398台	高	新シリーズ
	Q3以降	スマスロ頭文字D 2nd	2024年10月	-	中	新シリーズ
		スマスロ 聖戦士ダンバイン	2024年12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	Q2以前	★P頭文字D 2nd	2024年6月	9,099台	ハイミドル	新シリーズ
		★e北斗の拳10	2024年8月	35,320台	ハイ	新シリーズ
		Pluckyの子 織田三郎信長伝	2024年9月	7,554台	ハイミドル	新シリーズ
	Q3以降	Pモンスターハンターライズ	2024年11月	-	ミドル	新シリーズ
		★P盾の勇者の成り上がり	2024年12月	-	ハイミドル	新シリーズ
		★Pブラックラグーン4 EXTRA BULLET 129ver.	2025年1月	-	ライト	スペック替え

★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) : 射幸率にて区分 (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) : 図柄揃い確率 (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㈱の当当たり確率区分に準拠。
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

※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

-18-

ご参考までに、遊技機事業における販売スケジュールです。

(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	6	19	18	30
営業利益	-9	-17	-10	-20
営業外収益	10	14	11	10
営業外費用	0	1	4	5
経常利益	0	-4	-2	-15
調整後EBITDA	-0	-4	-8	-15
ゲーミング機器(台)				
販売台数(北米+アジア)	172	563	478	1,087
新規設置台数(北米+アジア)	263	755	647	1,428
期末リース稼働台数*(北米)	288	311	492	456

*各四半期末時点のリース稼働台数

2025/3期 Q2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「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
- M&A関連費用や外貨建て資産評価に伴う為替影響等を計上

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

-19-

ゲーミング事業についてです。

当第2四半期においては、前年同期比で増収減益となりました。

ゲーミング機器販売については、米国において『Railroad Riches™』が北米市場でトップレベルの高稼働を継続しており、市場からの高い評価を得て販売が好調に推移しました。

一方ゲーミング事業全体においては、M&A関連の一過性費用の計上などにより営業利益は10億円の損失となりました。

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のゲーム日数・ドロップ額ともに高水準を維持し、売上が好調に推移したことから、持分法取込額は11億円となりました。

一方で、ゲーミング事業の外貨建て資産評価に伴う為替影響の計上により、経常利益は2億円の損失となりました。

今後につきましては、ゲーミング機器販売では引き続き『Railroad Riches™』の拡販に加え、北米やマカオを中心としたアジア地域向けに新作タイトルの投入を進めてまいります。

『パラダイスシティ』については、8月度のカジノ売上、ホテル稼働率がともに開業以来最高値を記録するなど好調に推移しており、引き続き持分法取込における利益貢献を見込んでいます。

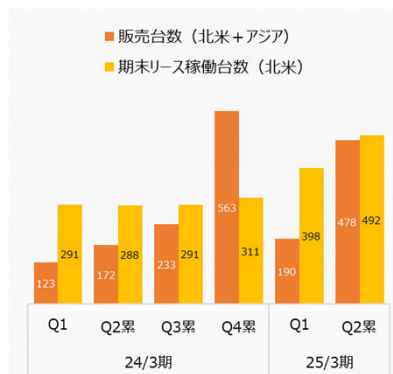


© SEGA SAMMY CREATION INC.

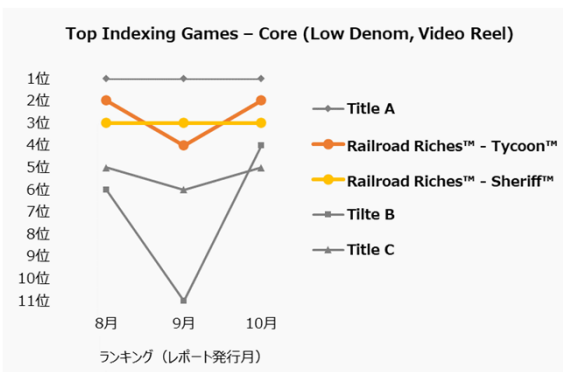
➤ 『Railroad Riches™』の稼働好調継続、 カジノオペレーターとの接点強化に寄与

■ゲーミング機器の販売推移

(単位：台)



■『Railroad Riches™』のパフォーマンス推移*



*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel) ランキング”より

-20-

ご参考までに、ゲーミング機器販売についてです。

米国において2024年1月より導入を開始した、スロット筐体「Genesis Atmos®」の販売が牽引し、販売台数、リース台数ともに好調な推移となっています。

特に『Railroad Riches™』については、各カジノにおける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パフォーマンスとなり、米国ゲーミング調査会社であるアイラーズ発行のレポートにおいても、競合大手のタイトルを抑えて、上位にランクインすることが出来ています。

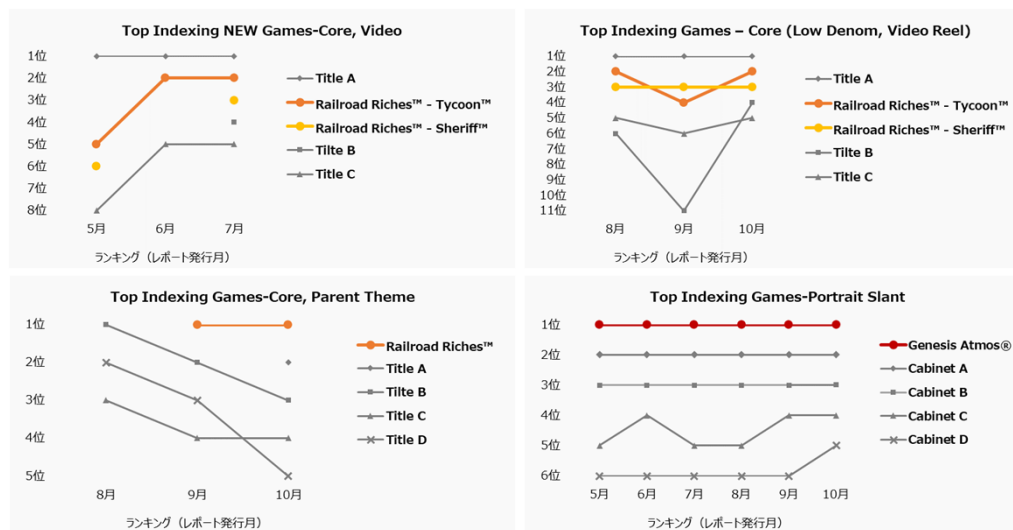
想定を上回る引き合いをいただいていることから、当初想定の6倍の増産にも取り組んでいます。

今後クロージングする、オンラインゲーミング事業の北米展開に、大きなシナジー効果を生み出すことに期待をしています。



© SEGA SAMMY CREATION INC.

■『Railroad Riches™』及び筐体「Genesis Atmos®」のパフォーマンス推移*



*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcie Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における、“Top Indexing NEW Games-Core, Video ランキング”、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel) ランキング”、“Top Indexing Games-Core, Parent Theme ランキング”、“Top Indexing Cabinet-Portrait Slant ランキング”より

-21-

ご参考までに、主力機種のパフォーマンス推移です。

(参考) パラダイスセガサミー



(億ウォン)	2024/3期		2025/3期
	Q2累計	通期実績	Q2累計
売上高	2,006	4,487	2,637
カジノ	1,455	3,279	2,050
ホテル	465	1,003	484
その他	85	204	101
売上原価	1,555	3,531	1,903
カジノ	823	1,934	1,094
ホテル	521	1,121	591
その他	211	476	218
売上総利益	450	955	734
販売費及び一般管理費	182	392	292
営業利益	268	563	441
EBITDA	524	1,037	659
純利益	179	280	272
カジノ来場者数(千人)	135	297	172
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)	6	9	11

※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

2025/3期 Q2実績

➤ カジノ売上の好調継続

- ・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

- ・カジノ売上は8月に開業以来最高値を記録
- ・ホテルも8月に開業以来最高値の稼働を記録
- ・マーケティング強化によるさらなる集客向上に取り組む

-22-

ご参考までに、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月から6月の業績となります。

03

今後の取り組みについて

-23-

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループCEO 里見 治紀

今後の取り組みの話に入る前に、少し私からお話させていただこうと思います。

投資家の皆さんとお話の中で、コングロマリットディスカウントについてご指摘をいただくことがありますが、その本質は、我々の事業それぞれの競争力と、過去の成功の再現性 が問われているのだと考えています。

例えば、現在、遊技機事業を担うサミーの業績や製品の稼働は業界ナンバーワンではありません。一方で、市場環境が厳しいと言われる中でも5,000億円以上のバリュエーションが付く同業他社が存在しています。これは、サミーにはまだ伸び代があるという事でもあり、製品の稼働、ひいては業績を上げる事が実現できれば同等のバリュエーションが付くポテンシャルがあるのだと、証明していかなければなりません。

一方で、エンタテインメントコンテンツ事業を担うセガに関しては、課題はありながらも評価が向上している手応えがあります。トランスメディア戦略の取り組みを通じた非ゲーム事業の収益成長に加えて、各プラットフォームとの良好な関係に基づく協力体制など、ビジネスチャンスをしっかり生かすことができています。一方で、主力のゲームIPは同業他社に比べるとまだ小粒であり、利益率の向上の余地があります。今後もセガが成長し続けられると信じていただけるような実績を積み上げていく必要があります。

ゲーミングに関しては、現在進行中のM&Aのクロージング後には、早期に数百億円の売上を目指せるようになると思います。

中期的には、こうした課題に対する実績を、一つひとつ証明していくことが今求められていることであると考えていますが、まずは足元の話から先にいたします。

全体

- 上期は想定を上回る実績
- 下期は各事業の動向を見極める必要あり

エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力新作タイトルの投入×トランスメディア戦略の推進
- Rovioとの協業第1弾『Sonic Rumble』サービス開始
- 『Football Manager 25』の発売遅延

遊技機事業

- 製品力向上を目的に販売ラインナップ見直し
- 注目度の高い大型IP等を活用し、継続したヒットタイトルの創出を図る

ゲーミング事業

- 新作スロットマシンの販売促進
- ゲーミング2社の買収手続きを進める

-24-

上期の業績は好調でしたが、現状で見極めるべき事項が複数あることから、業績予想の修正は見送ることとしました。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』と『メタファー：リファンタジオ』は高い評価を得ており、期初の想定を若干上回るペースで販売が進捗しています。一方で、Rovioとの協業第1弾タイトルである『Sonic Rumble』のローンチを控えていることや、『Football Manager 25』の発売遅延に伴う影響もあることから、今後の業績につきましては、慎重に見極める必要があると認識しています。

遊技機事業は上期の業績は好調でしたが、市場環境に鑑みて、下期の主力タイトルを作りこむために来期に移したことや、足元の受注状況が弱含みであることから、タイトルラインナップの見直しを行っています。

エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

Entertainment Contents Business

**“Fearless: Year of Shadow”のテーマを掲げ
年末の新作映画・ゲームに向けたトランスメディア展開を推進**

“Shadow”をテーマに
コミュニティに一体感を醸成



©SEGA

各取組を戦略的に相互に作用させることで
年末に向けて大きな追い風を吹かせる

Game

コンソール/PCタイトル
『ソニック × シャドウ
ジェネレーションズ』
2024/10/25発売

映画

『ソニック × シャドウ
TOKYO MISSION』
2024/12/20公開予定

Game

F2Pタイトル
『Sonic Rumble』
今冬サービス開始予定

映像配信

オリジナルTVシリーズ
『ナックルズ』
2024/4/26
Paramount+ にて配信開始

-26-

それぞれの事業セグメントごとにお話しします。

エンタテインメントコンテンツ事業について、ソニックIPでは、今年は「Fearless: Year of Shadow」のテーマを掲げています。ソニックのみならず、映画の準主役であるシャドウにもスポットライトを当てて、ゲーム、映画、そしてマーチャンダイジング等での施策を行っていきます。

主要IPの展開_ソニック

SEGA Sammy

ソニックIPのトランスメディア展開を戦略的に進める



*WalmartにおけるAAA IP向け販売サポートプログラム

-27-

4月にナックルズというキャラクターに関する映像作品が「Paramount+」で配信され、好評を博しています。10月にはフルゲームの主力タイトルである『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』を発売し、期初想定を上回る販売状況となっています。

ソニックの映画としては第3弾となる『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』の封切りを、12月に予定しています。すでに大きな反響をいただいていることもあり、個人的には、前作以上の興行収入を期待したいと考えています。また、冬の間にF2Pタイトル『Sonic Rumble』のサービスを開始すべく、開発を進めています。こちらはマーケティングをRovioが担当し、開発をセガが行う初のコラボレーションプロジェクトです。

これらに並行してマーチャндаイジングの展開を進めており、各小売店で関連商品が販売されています。さらに、ウォルマート社の「Walmart's Entertainment Councilプログラム」にて3つ星IPに採択され、同社店舗ではホリデーシーズンにソニック × シャドウ専用の棚で関連商品が販売される予定です。



©SEGA

ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (フルゲーム) (2024/10/25発売)

- 発売日に全世界販売本数 100万本突破
- レビューサイト等で高評価を獲得
 - ✓ Metacriticにおけるスコア
METASCORE : 80点
User Score : 9.0
 - ✓ Steamカスタマーレビュー : 「圧倒的に好評」 (97%が「好評」)

※スコアはいずれもPS5版、11/7現在

Sonic Rumble (F2P) (今冬サービス開始予定)

- Rovioとの初の協業タイトル
 - ✓ 開発 : セガ
 - ✓ グローバルマーケティング : Rovio
- 先行テストを世界各地で実施中



©SEGA

-28-

『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』についてはレビューが好調であり、METASCORE 80点、User Scoreも9.0、Steamでは97%が好評を選び、圧倒的好評という評価をいただいています。発売日には販売本数が100万を突破しました。

映像化に合わせた販売強化策を実施。年明けには新作を投入

2024/10



©2024 Amazon Content Services LLC or its Affiliates

龍が如く ~Beyond the Game~

(2024/10/25配信開始)

- Amazon Originalドラマ

2025/2



©SEGA

龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii

(2025/2/21発売予定)

- マルチプラットフォーム/全世界同時発売



販売強化策の実施

- シリーズ初となるNintendo Switch™版を展開
- テーマを設けた3種類のバンドル版を発売

©SEGA

-29-

「龍が如く」IPについては、ドラマ『龍が如く ~Beyond the Game~』の配信が、プライムビデオで10/25よりグローバルで開始されました。公開後最初の週末である10/25（金）～27（日）では、100を超える国・地域でTop10入りするなど、高い実績を出しています。それに合わせて、リピートタイトルのセールスキャンペーンも実施しています。また、来年2月には『龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii』の発売を予定しています。



©ATLUS. ©SEGA.

メタファー：リファンタジオ

(2024/10/11発売)

- 発売日に全世界販売本数* 100万本突破
- レビューサイト等で高評価を獲得
 - ✓ Metacriticにおけるスコア
METASCORE：94点 / Must-Playを獲得
User Score：9.0
 - ✓ Steamカスタマーレビュー：「非常に好評」（90%が「好評」）

※スコアはいずれもPS5版、11/7現在

ペルソナ5：The Phantom X

(日本展開決定 ※時期未定)

- Perfect World社開発（当グループからのライセンスアウト）
- Perfect World社パブリッシングにて中国、繁体字圏、韓国にてサービス中
- 国内版のパブリッシングをセガが担当

-30-

『メタファー：リファンタジオ』についてはMETASCORE 94点をマークし、2024年に発売されたゲームの中ではトップクラスとなり、大変好評をいただいています。新規IPながら、こちらも発売初日に販売本数が100万本を突破し、期初想定を上回って進捗しています。

『ペルソナ5：The Phantom X』は、中国のPerfect World社が開発し、すでにアジア各地で配信されていますが、日本国内ではセガがパブリッシングする予定です。東京ゲームショウで発表して好評を博しており、年明けの配信開始を予定しています。



Football Manager 25

(2025/3発売予定)

- 製品品質確保のため、発売日を**11月から3月に延期**
- 開発エンジンをUnityに移行
 - ✓ UI*を刷新
 - ✓ グラフィックの強化
- 新要素追加
 - ✓ プレミアリーグのフルライセンスを獲得
 - ✓ 女子サッカーの導入

* ユーザーインターフェース

© Sports Interactive Limited 2024. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

-31-

既にご説明のとおり、『Football Manager 25』の発売については品質の担保を優先し、11月から3月へと延期させていただくことにしました。今作では初めてプレミアリーグや女子リーグも入るということで、コンテンツとしては大いに期待できるものと考えています。

● Amplitude StudiosをMBO方式で譲渡

- 主カタイトルへの選択と集中により、強みに特化した事業構造を実現
- 事業再編損約59億円を特別損失として計上（2025/3期 Q2）
- 欧州事業の構造改革は完了

● The Creative AssemblyのメインIP「Total War」の復調

- 『Total War: WARHAMMER III』、『Total War: PHARAOH』の今期投入追加DLC*の高評価によりゲーム本編の販売も併せて伸長

*DLC=ダウンロードコンテンツ

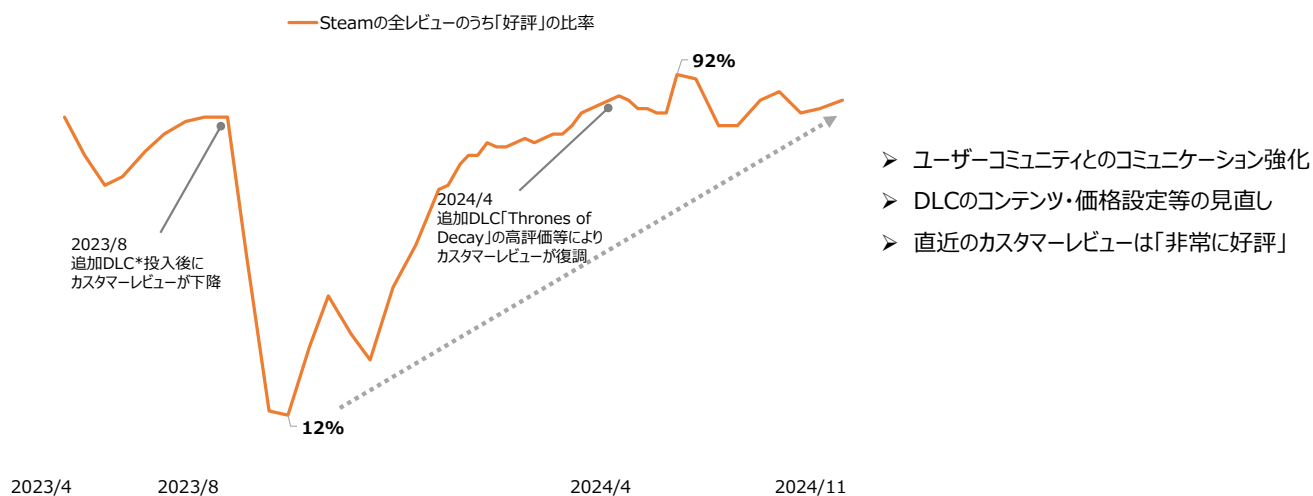
-32-

最後に、欧州事業の再成長に向けた進捗です。

フランスの開発スタジオであるAmplitude Studiosを、創業メンバーの方々にマネジメント・バイアウト方式で譲渡することとし、関連して事業再編損約59億円を特別損失として計上しました。これをもって一連の欧州事業の構造改革は完了となります。

一方で、英国の開発スタジオであるThe Creative Assemblyに関しては、前期に大きな構造改革を行いました。足元では『Total War: WARHAMMER III』のユーザーからの評価が向上し、本編、DLCの販売が伸びてきています。『Total War: PHARAOH』も復調しており、期初計画を大きく上回る要因となっています。

Total War: WARHAMMER III



*DLC=ダウンロードコンテンツ

-33-

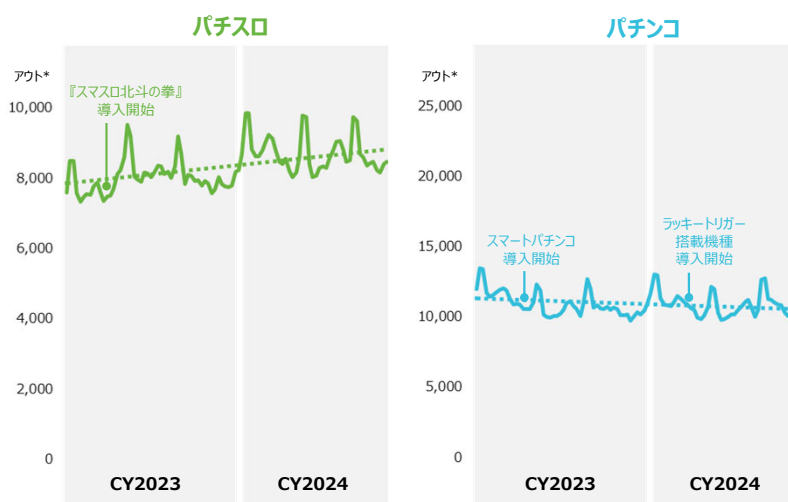
ご参考までに、『Total War: WARHAMMER III』の前期期初からのSteamのユーザーレビューの状況です。
Steamはリアルタイムでユーザーレビューが変化しますが、一時は投入したDLCの影響から12%まで落ち込んだレビューが、各種の取り組みにより90%超まで回復しています。

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

市場動向：稼働推移

パチスロ・パチンコ 稼働推移



パチスロ

・スマートパチスロ中心に稼働堅調

パチンコ

・引き続き軟調に推移

*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㈱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。
 ※2週移動平均、点線は線形近似
 ※ダイコク電機㈱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

-35-

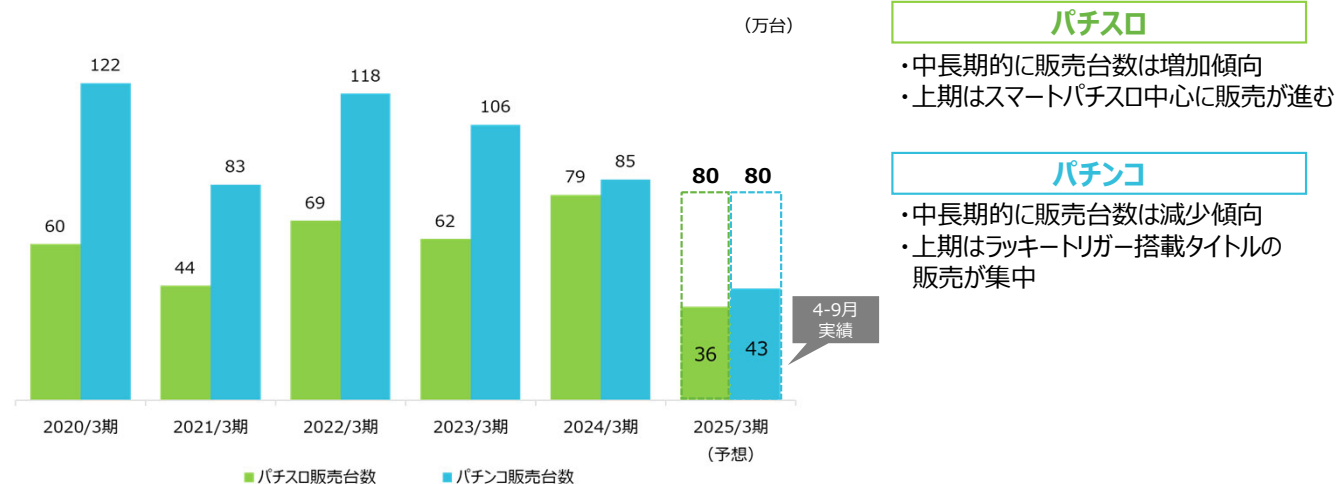
続いて、遊技機事業です。

市場動向につきましては、まず稼働について、パチスロは2022年より導入開始された6.5号機およびスマートパチスロを起点に稼働の回復が進んでいます。

一方で、パチンコに関してはまだ回復途上です。

市場動向：販売台数推移

パチスロ・パチンコ 販売台数推移



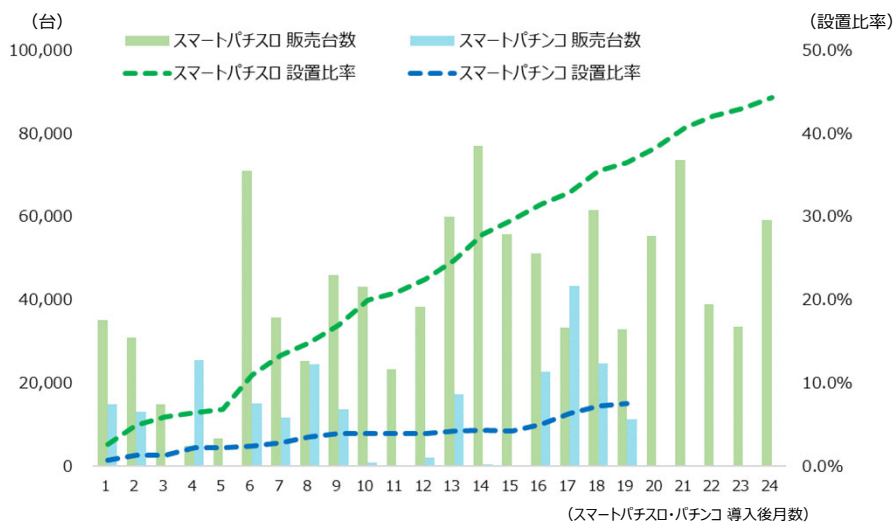
-36-

販売台数については、今期は新紙幣対応等に伴う投資が発生しているため、ホールのパチスロ・パチンコ機の購入に係る予算は抑え気味と認識しています。来期以降はそのような追加投資が減るとともに、今後パチスロにおいては「ボーナストリガー」という新機能も登場すること等から、販売台数の回復に期待しています。

パチンコに関しては、足元でラッキートリガー搭載タイトルの販売が好調に推移しています。このラッキートリガーについて、スマートパチンコにおいてはより幅広いゲーム性のものを搭載可能となっており、このような規制見直しを通じた販売台数の回復に期待しています。当社としても、このような最新の見直しを取り込むべく、一部タイトルの発売延期を検討しています。

市場動向：スマート機の普及状況

スマートパチスロ/パチンコ 販売台数・設置比率推移



スマートパチスロ

- ・話題性のあるタイトルが継続して登場
- ・設置比率は40%を突破

スマートパチンコ

- ・導入後の普及ペースは軟調
- ・足元では複数のヒットタイトルが登場

- ・規制見直しを契機にスマート機の普及が進む
- ・引き続き、メーカー組合等において前向きな議論を進める

※スマートパチスロは2022年11月～2024年10月迄の実績、スマートパチンコは2023年4月～2024年10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

-37-

スマート機の普及状況です。

スマートパチスロは既に設置比率が40%を超えており、これに比べるとスマートパチンコの普及は軟調ですが、先程申し上げたスマートパチンコのみにおける規制見直しを通じ、今後P機（従来のパチンコ機）よりも稼働の高いタイトルが増え、普及が加速することを期待しています。

当グループ初のスマートパチンコは販売・稼働ともに好調



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

『e北斗の拳10』

•販売台数：3.5万台超

•稼働水準：市場平均を上回って推移

市場における4円パチンコ全体の稼働の内、約5%のシェアを占める*

【ご参考】稼働シェア上位機種（4円パチンコ）

順位	製品名	稼働シェア	導入月	スマートパチンコ
1	タイトルA	10.0%	2023年 2月	-
2	タイトルB	7.4%	2021年12月	-
3	タイトルC	6.7%	2023年11月	✓
4	『e北斗の拳10』	4.9%	2024年 8月	✓
5	タイトルD	4.0%	2023年12月	-

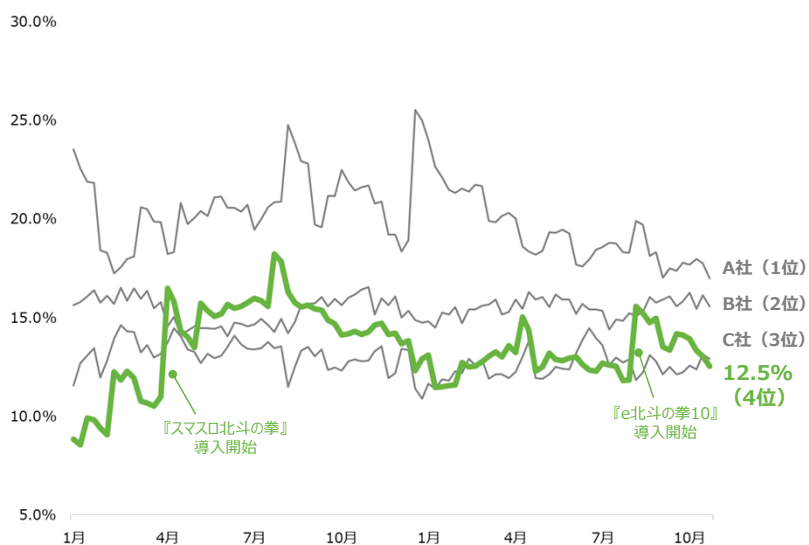
*2024/10/21～10/27週の稼働データを元に算出
※ダイコク電機㈱DK-SISデータを元に自社推計

-38-

『e北斗の拳10』については、3.5万台を超える販売台数となり、今年発売されたパチンコ機の中で最も販売されたタイトルとなっています。

稼働水準も市場平均を上回って推移していることから、市場における4円パチンコ全体の稼働の内、約5%のシェアを占めています。

当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



- **当グループの合算稼働シェアは伸び悩み**
『スマスロ北斗の拳』や『e北斗の拳10』によるシェア拡大は一時的なものに留まる
- **継続的なヒットタイトル創出が課題**

※ダイコク電機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

-39-

当社がKPIとしている合算稼働シェアについてです。

1位を目指して行こうというのが社内目標ですが、直近では4位に転落しているものの、長らく3位以内での推移が続いているというのが当社の現状です。

Q3以降のラインナップ

SEGA Sammy

ラインナップを見直しつつ、新作タイトルの投入を進める（2025/3期）

ヒットタイトルの続編や、人気IP活用タイトル等の投入を通じてシェア拡大を図る（2026/3期～）

Q3以降の今期新作タイトル（一例）



『スマスロ頭文字D 2nd』
(2024/10導入)

©しげの秀一／講談社・2014新劇場版「頭文字D」製作委員会
©しげの秀一／講談社・2015新劇場版「頭文字D」JL2製作委員会
©しげの秀一／講談社・2016新劇場版「頭文字D」JL3製作委員会
©Sammy



『スマスロ 聖戦士ダンバイン』
(2024/12導入予定)

©創通・サンライズ
©Sammy

来期以降の新作タイトル（一例）



©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権補正YJN-815 ©Sammy
©和久井健／講談社 ©和久井健・講談社／アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 ©Sammy
©カバネリ製作委員会 ©Sammy
©Spider Lily／アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy

-40-

今後のタイトルラインナップです。

今期Q3以降は『スマスロ頭文字D 2nd』や『スマスロ 聖戦士ダンバイン』等の投入を予定しています。

また、来期以降には、前作が大変好評を博した「北斗の拳 転生の章」及び「甲鉄城のカバネリ」の次回作のほか、大ヒットアニメ「東京リベンジャーズ」や「リコリス・リコイル」を活用したタイトルの投入を予定しており、こういった取り組みを通じて攻勢をかけていきたいと考えています。

ゲーミング事業

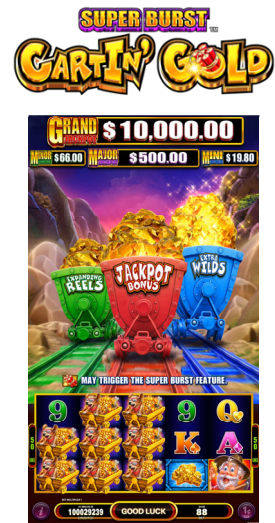
Gaming Business

➤ 米国では、『Railroad Riches™』に続く新規タイトル投入

- RAISE 'EM UP HOUSE OF THE DEAD SCARLET DAWN™ (2024/6導入)
- RAISE 'EM UP LEPRECHAUN™ (2024/7導入)
- SUPER BURST CARTIN' GOLD™ (2024/6導入)



©SEGA



© SEGA SAMMY CREATION INC.

➤ アジアでは、既存タイトルも高稼働を継続

- Baccarat Maximum Fortune™ (2018/6導入)

-42-

ゲーミング事業については、先ほどの説明の通り、『Railroad Riches™』が大変好評を得ています。

これまでの課題は如何にヒット作を出すかでしたが、今は非常に多くの受注をいただけるようになり、如何に生産台数を増やすかが課題です。

『Railroad Riches™』以外にも、アジアではBaccaratの機械も大変好評をいただき、アメリカでの導入も検討しています。

ゲーミング事業としてはこれまで赤字でしたが、足元では月次での黒字化も達成し始めており、来期には黒字化できるよう事業成長に取り組んでいます。

➤ 買収手続きを確実に進める

	買収完了予定時期	業績への影響
	2025/3期 Q4	2025/3期への業績影響は軽微（買収関連費用は発生） 2026/3期 Q1より連結開始予定
	2026/3期 Q1	2025/3期への業績影響は軽微（買収関連費用は発生） 2026/3期 Q2より連結開始予定

※上記2社ともに12月決算のため、3ヵ月遅れで計上

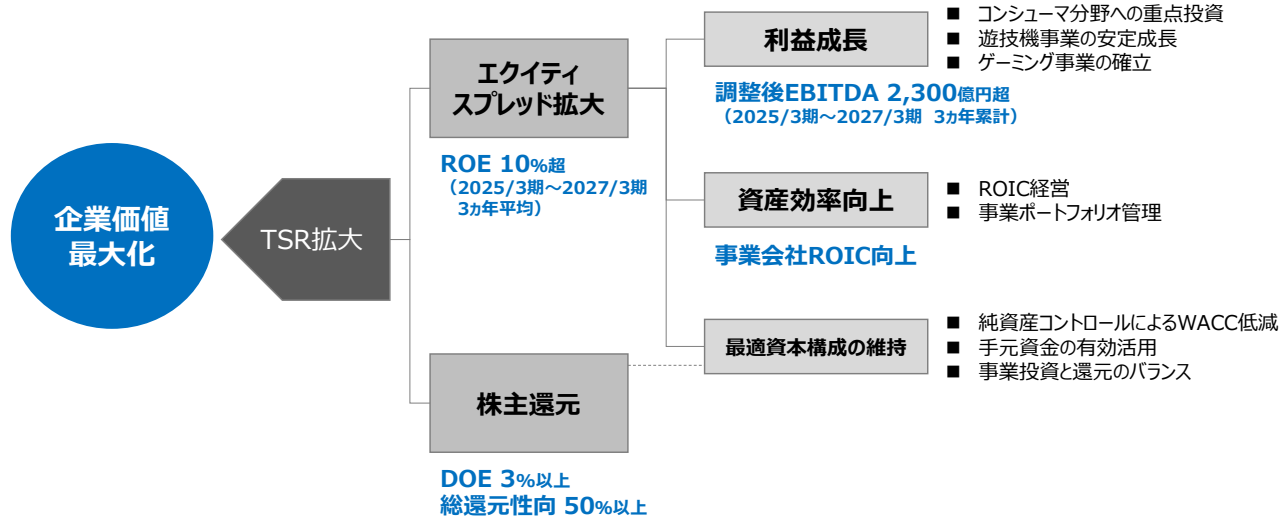
-43-

既に発表している2件のM&Aについては、GANについては、カジノライセンスについて各国・地域における当局承認を得る必要があるため、クロージングするのに時間が掛かっているものの、今期中のクロージングと来期からの連結開始を目指しています。STAKELOGICについては、来期Q2からの連結開始を目指しています。

成長投資

Investment Strategy

■ 資本効率重視の経営



-45-

今期よりスタートした中期計画では、3カ年累計での調整後EBITDA 2,300億円超、3カ年平均でのROE 10%超を目標に掲げ、利益成長と適切な株主還元を通じて企業価値の最大化を目指しています。ROICについては、事業毎にターゲットを設け向上に取り組んでいます。

【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 CS分野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	CS分野への開発投資 1,200億円+
	戦略投資 800億円+
	投資決定済み 360億円
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）**
 - ・ コンシューマ分野、ゲーミング事業
- **投資決定済み**
 - ・ GAN（約160億円）、Stakelogic（約200億円）
- **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

-46-

中期計画におけるキャピタルアロケーションの考え方です。

左側が中期計画スタート時点の現預金となり、運転資金を除いた資本と、中期計画3か年で稼ぐ営業キャッシュフローを右側のように分配していく考えとなります。

中期計画においては、成長領域であるコンシューマ分野への開発投資枠を1,200億円とし、戦略投資枠である800億円については今後、コンシューマ分野及びゲーミング事業を対象に、M&Aを含め投資検討を行っていきます。ゲーミング事業については既に、GANに約160億円、Stakelogicに約200億円のM&Aによる成長投資を決定済みです。

■従業員を巻き込んだ株価向上に向けた取り組み強化

株価意識向上 (2021年～)

- ・CEOビデオメッセージでの決算・株価情報等の継続発信
- ・グループ会社を対象に株価意識調査の実施（約4,000件の意見収集）
- ・社内向け株価情報の拡充
 - ⇒社内向けIR・SR報告書を毎月配信
 - ⇒イントラサイトへの株価表示

株価関連 知識の共有 (2022年～)

- ・証券アナリスト×CEO対談の実施
- ・各種社内向け説明会の実施
 - ⇒外部講師による投資家目線での中期計画解説
 - ⇒証券会社による投資講習会の実施
 - ⇒社内向けIR説明会の実施

株式報酬制度 見直し (2024年～)

- ・株式報酬制度を見直し、株主、取締役、従業員の価値共有を図る
- ・中長期的な企業価値向上を図り、業績向上に対する貢献意欲や士気を高める
 - ⇒詳細次ページ

-47-

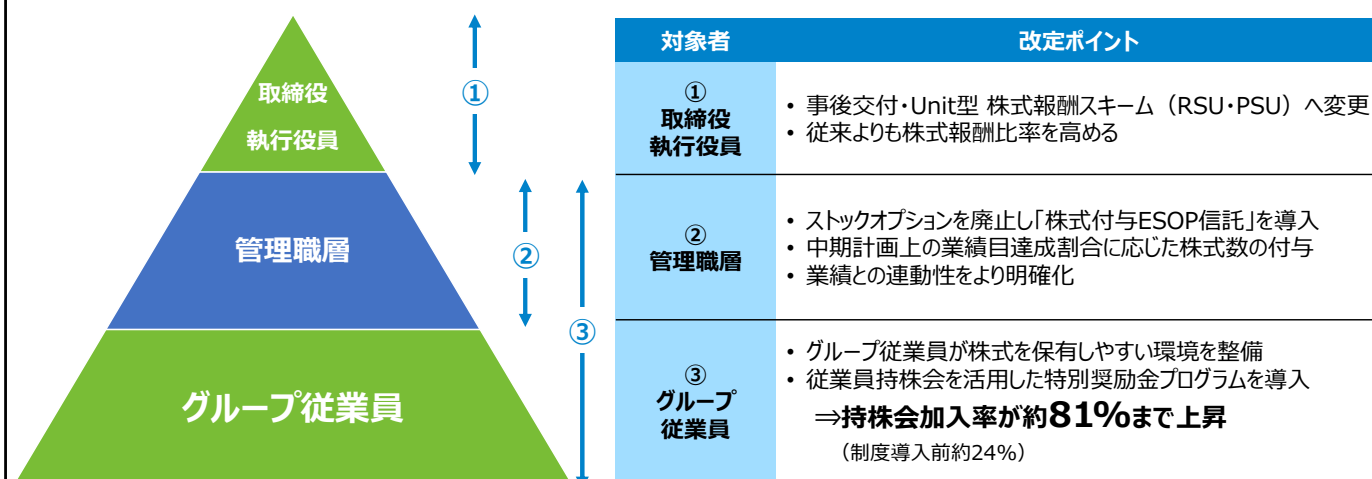
株価向上に向けては、従業員を巻き込んだ株価意識向上の取り組みも進めています。

2021年からは、私から定期的にビデオメッセージで決算や株価の状況について発信している他、グループ会社を対象とした株価意識調査や社内向けの情報発信、外部の協力も頂いての高度な知識共有の機会等も充実させてきました。

今般、株式報酬制度をグループワイドで見直し、株主と取締役、従業員の価値共有を実現し、中期的な企業価値向上を目指して貢献意欲を高めるための施策を導入しました。

■ 株式報酬制度見直しの背景・狙い

- ・株主、取締役、従業員の価値共有を進める
- ・株価という指標を意識し、グループ一丸となって企業価値向上を図る



-48-

具体的には、取締役・執行役員向けには事後交付・Unit型の株式報酬スキームを設定し、管理職向けにはこれまでのストックオプションから株式付与ESOP信託に変更し導入しました。海外グループ会社の幹部社員向けにも株式報酬制度を導入しています。

また、一番大きく変えたところとして、グループ従業員向けには従業員持株会を活用した特別奨励金プログラムを導入しました。導入以前の持株会加入率は約24%でしたが、導入後は81%まで上昇し、東証上場企業の平均を大きく上回る水準となりました。

今後、グループ一丸となって株価上昇に取り組んでまいります。



<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>