2027 年 3 月期 Q2 決算
アナリスト・機関投資家向け説明会　主な質問（要旨）

2026 年 11 月 20 日
セガサミーホールディングス株式会社
経営企画本部　IR・SR 部

■ 開催日時　：2026 年 11 月 6 日（金）　13：00～
■ 回答者　　：里見 治紀　（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）
　　高橋　　真　（セガサミーホールディングス株式会社 専務執行役員グループ CFO）

※この資料は決算説明会の質疑応答を抜粋し、要約したものです。ご理解いただきやすいように一部加筆・修正をしています。

全社

Q．来期の次期中期経営計画について、現時点で開示可能な方向性やヒントがあれば教えてほしい。

A．現時点で言及できることは限られるが、戦略面のほかにも適正なラインナップ等も含めて次期中期経営計画の議論をしている。また、他社の事例も参考にしながら、中期経営計画の公表の形についても議論を行っている。

エンタテインメントコンテンツ事業

Q．コンテンツ制作費の残高は、今期末から来期にかけてどのように推移する見通しか。

A．　今期と来期は新作が多く、コンテンツ制作費残高が積みあがっているが、今後の新作発売に伴って償却がスタートする。国内スタジオタイトルと比べて海外スタジオタイトルの方が、開発費が大きいため、後者の方が発売時に、コンテンツ制作費残高に影響する。コンテンツ制作費残高の増加傾向については、課題として留意していく。

Q．コンテンツ制作費について、売上高に対する適正な比率などの指標は設定しているか。

A．成長局面において、積極的な開発投資や人員採用を進めてきたことで、コンテンツ制作費の残高が増加していることは課題として認識している。コンテンツ制作費勘定の適正な水準などの指標については、現在社内で議論を進めている。

Q．Q4 発売予定の主力 2 タイトルについて、販売計画を下回るリスクは限定的と考えてよいか。

A．両タイトルとも、事前の分析からは一定の手応えを感じているが、『STRANGER THAN HEAVEN』については、新たな取り組みを含むため過去作品との比較が難しい面もあり、今後、リリースに向けて販売動向を見極めていきたい。『ペルソナ４　リバイバル』については、過去作品の実績などから、販売計画を上回る可能性があると考えている。

Q．発売時期未定のタイトルについて、発売が来期にずれた場合の業績への影響は、上期のリピート販売の上振れ分等で吸収できるか。

A．　当該タイトルの発売が来期にずれた場合、売上高への影響は大きいものの、発売時には開発費の償却や広告宣伝費が集中して発生するため、利益への影響は限定的であり、上期の上振れ等により一定程度吸収できると考えている。

Q．他社の新作発売による 9 月のリピート販売への影響はあったか。

A．特段の落ち込みは見られず、前年同月と比較しても大きな変化はない。

Q.『グランド・セフト・オート VI』の発売が、第 3・第 4 四半期のフルゲームの販売に与える影響をどう見ているか。

A. 分からない部分が多いが、発売直後はユーザーのプレイ時間が集中し、ゲーム市場全体に大きな影響が出ると想定している。一方で、新規ユーザーの流入やゲームから離れていたユーザーが戻る契機にもなると考えている。その後は市場が活性化し、当社タイトルの購入にもつながることを期待しているため、過度な懸念はしていない。

Q. フルゲーム新作の発売がリピート販売の拡大につながる手応えはあるか。

A. 新作の発売に伴いシリーズの認知度が高まることで、旧作の販売拡大にもつながると考えている。「ペルソナ」シリーズでは、新作の発売に向けた販促活動と旧作の価格施策を組み合わせることで、リピート販売の拡大に一定の手応えを感じている。今後、「龍が如く」や「ソニック」シリーズについても同様の成果を出していきたい。

Q.「トータルウォー」IP タイトルの販売動向や今後の見通しについて教えてほしい。

A.『トータルウォー：ウォーハンマー40,000』は、ウィッシュリスト登録数が既にシリーズ過去作の中でも最大級に積み上がっており、手応えを感じている。また、『Total War: WARHAMMER III』も大型ダウンロードコンテンツの発売により、本編の販売や同時接続者数が回復している。

Q. Creative Assembly の開発力や品質面の課題について、どのように見ているか。

A.『トータルウォー：ショーグン 2 コンプリートエディション』のリマスター版は、ユーザーの期待水準を十分に捉えられず、販売を停止し、問題の調査を進めている。品質に対する判断が甘かったと認識しており、改善と信頼回復に努める。『Total War: WARHAMMER III』は発売当初、プレイヤーから厳しい評価を受けたものの、継続的なアップデートにより評価が改善している。また、今後発売予定の『Alien: Isolation 2』にも期待している。

Q. Rovio の足元の状況と、映画公開などを契機とした今後の回復見通しについて教えてほしい。

A.『Angry Birds 2』は回復基調が継続している一方、『Angry Birds Dream Blast』などは引き続き改善に取り組んでいる。年末の映画公開による露出拡大を契機としたコンテンツ・サービスの拡充に加え、中国市場での再展開や、「ソニック」で培ったノウハウを活用したライセンス展開などにより、「Angry Birds」のブランド価値を最大限高めることで、Rovio 全体の成長につなげていく。

Q. Rovio の新作タイトルの開発状況や今後の展開について教えてほしい。

A. 複数の新作を開発しており、自社開発タイトルの一つはソフトローンチで良好な結果が得られている。また、Rovio は今後も「Angry Birds」のゲームに注力するとともに、この IP を軸とした新たなゲーム体験を世界中のプレイヤーにお届けすることを目指している。

Q.『Football Manager 27』の販売の手応えはあるか？

A. 内容の充実は勿論のこと、前作で課題となった不具合の削減にも取り組んだ結果、無料プレイ期間中のユーザー評価は非常に良好で、手応えを感じており、本作の販売拡大に期待している。

Q. ウィッシュリストの増加は販売施策の成果と捉えてよいか？

A. ウィッシュリストから実際の購入につながる割合はタイトルによって異なると見ているが、登録数の増加を見る限り、販売・マーケティング施策に一定の手応えを感じている。

Q. 今期発売予定の主力 4 タイトルのうち 1 タイトルについて、発売時期の見直しを検討している理由と、来期以降の発売スケジュールへの影響を教えてほしい。

A．ユーザーテストなどを通じて、さらなる品質向上が必要との意見があり、追加の改善を行うか検討している。また、来期以降のタイトルラインナップについては、各期のバランス等を考慮して変更も含めて検討をしている。

Q．海外スタジオタイトルの品質に関する課題と今後の対応について教えてほしい。

A．　一部のタイトルにおいて、当社の品質に対する判断に甘さがあり、特に海外のユーザーの期待水準を十分に捉えられていなかったと認識している。今後は、こうしたユーザーの期待水準を踏まえ、さらなる品質向上に取り組む。

Q．「UFO キャッチャー®」シリーズの好調は、市場全体の成長によるものか、独自の競争力によるものか。また、今後の継続性について教えてほしい。

A．市場全体が好調である中、「UFO キャッチャー®」シリーズは多くの受注をいただいている。壊れにくくメンテナンスが容易であることや、中古市場での価値が下がりにくいこと、デジタルサービス等によるオペレーション面の競争力が高いことが主な要因である。今後の需要の継続性は見極めている段階だが、パチンコホールからの業態変更や既存事業者による新規出店などを背景に、一定の継続性はあるものと考えている。

遊技機事業

Q．パチンコにおける「4 つのカテゴリ*」は業界及び業績に影響を及ぼすものか。

A．目的は、ユーザーに対して機種ごとの特性を分かりやすく表示して、安心してプレイ頂くためであり、メーカー側の開発方針や販売に直接的な影響を及ぼすものではないと考える。

* 4 つのカテゴリ：遊技機ごとの性能や遊びやすさを、4 段階のカテゴリで表示。LV1（スーパーライト）LV2（ライト）LV3（ミドル）LV4（ハイ）

参考：新しい４つのカテゴリ表示 ｜ 日本遊技機工業組合

Q．足元では、スペックの多様化を背景にパチンコの稼働が改善傾向にある一方、パチスロでは人気 IP を活用した機種でも販売台数が多い場合、稼働が伸び悩むケースが見られる。今後のパチスロ・パチンコ、それぞれの市場動向について見解を教えてほしい。

A．パチンコでもヒット機種は出ているものの、現時点で市場全体がパチンコへ大きくシフトしている状況にはない。パチスロが引き続き市場をけん引しており、当面はパチスロ寄りの市場環境が続くと見ている。

Q．『スマスロ リコリス・リコイル』の Q3 以降の追加販売はあるか。

A．追加販売の予定はない。

Q．今後短期的に需要が強い機種が出た場合、初期販売を伸ばす方針か、稼働を重視して段階的に増産する方針かを教えてほしい。

A．機種ごとの需要やホールとのコミュニケーション次第によると考える。ホール側でも初期導入を抑え、稼働状況を見ながら追加導入する動きがあるため、『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』のような需要が強い機種については追加生産を行う場合がある。

Q．パチスロが堅調とのことだが、パチンコが復権するには何が必要だと考えるか。

A．パチンコについては、ユーザーに「勝ちにくい」との印象が定着しており、業界内ではユーザーがより長く遊べる環境づくりに加え、規制・運用の見直しによるコスト削減の議論も進めている。サミーとしても、パチスロの分離筐体のように、パチンコでも導入コスト

の低減につながる取り組みについて研究している。足元ではパチスロの堅調さを背景に遊技参加人口は増加しているが、中長期的にはパチンコのユーザーの遊技体験を広げることにより、パチンコ市場の活性化と遊技人口のさらなる拡大へつなげていきたい。

ゲーミング事業

Q. パラダイスシティについて、韓国以外における成長戦略があれば教えてほしい。

A. カジノ向け「次世代型スマートテーブル」の導入をパラダイスシティで開始しており、不正防止やディーラーの教育に寄与しているだけでなく、ゲーム回転率の向上等により既存のテーブルと比較して高い売上を示していることが確認できている。将来的には、同施設内のテーブルを順次このスマートテーブルに切り替えていくことや、日本をはじめ他国のカジノ施設への販売も視野に入れている。

以上

【免責事項】
本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。
また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。
本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。
万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。
いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

【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.、GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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の製造・販売業者及び情報サービス事業者としての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、運営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」）においてもサプライヤー、ベンダー、データプロバイダー及びゲーミング機器の製造・販売業者としての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。