

成長の源泉となる豊富なIP群

主力IP一覧

| IPタイトル | 初登場 | 多面展開 | 累計販売本数/台数/ダウンロード数(DL) |
|-----------------|---------|------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 「ソニック」シリーズ | 1991年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 16.6億 (本/DL*) (フルゲーム、F2P合計) |
| 「ぶぶぶよ」シリーズ | 1991年*1 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 3,900万 (本/DL*2/ID/ユーザー) (フルゲーム、F2P、AM登録ID総数(IP取得後からの累計)) |
| バーチャファイターシリーズ | 1993年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 1,880万 以上(本/DL/ID) (パッケージ・デジタル合計。アミューズメント機器のID数合計) |
| 「サクラ大戦」シリーズ | 1996年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 580万 (本/DL) (フルゲーム、F2P合計) |
| 「龍が如く」シリーズ | 2005年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 2,130万 (本) (フルゲーム合計) |
| 「アラジン」シリーズ | 1989年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 58万 台 (パチスロ・パチンコ遊技機合計) |
| 「獣王」シリーズ | 2001年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 51万 台 (パチスロ・パチンコ遊技機合計) |
| 「ファンタシースター」シリーズ | 1987年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 1,000万 ユーザー*3 |
| 「チェインクロニクル」シリーズ | 2013年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 2,600万 (本/DL*) (フルゲーム、F2P合計) |

*1セガが権利を取得したのは1998年。累計販売本数は権利取得以降にセガから販売されたタイトルのみを集計
*2 Free to Play (F2P) タイトルのダウンロード数を含む *3 「ファンタシースターオンライン2」、「PSO2 ニュージェネシス」国内版・グローバル版における集計値

買収IPの例

| IPタイトル | 初登場 | 多面展開 | 累計販売本数/台数/ダウンロード数(DL) |
|------------------------|-------|------------------------------|------------------------------------------|
| 「真・女神転生」シリーズ | 1992年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 1,920万 (本/DL*) (フルゲーム、F2P合計) |
| 「ペルソナ」シリーズ | 1996年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 1,770万 (本/DL) (フルゲーム、F2P合計) |
| 「Total War™」シリーズ | 2000年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 4,340万 (本/DL)以上 |
| 「Football Manager」シリーズ | 2004年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 3,020万 (本/DL)以上 |

外部IPの例

| IPタイトル | 初登場 | 多面展開 | 累計販売本数/台数/ダウンロード数(DL) |
|---------------------|-------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 「初音ミク×セガプロジェクト」シリーズ | 2009年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 2,400万 (本/DL*) (フルゲーム、F2P合計) |
| 「北斗の拳」シリーズ | 2002年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 854万 (本/DL/台)以上 (パチスロ・パチンコ遊技機、フルゲーム、F2P、アミューズメント機器合計) |
| 「蒼天の拳」シリーズ | 2009年 | 遊技機、コンシューマ、映像、アミューズメント機器、玩具等 | 約 49万 台 (パチスロ・パチンコ遊技機合計) |

© SEGA / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro
© 武論尊・原哲夫/コアミックス 1983. © COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114 © Sammy
© 原哲夫・武論尊/コアミックス 2001. © 蒼天の拳 2018 著作権許諾証YKP-122 © Sammy

当グループは、競争力のあるIPを複数保有しています。保有IPの育成、拡大を通じて、安定的な収益を実現するとともに、有望なIPについては戦略的にリマスターやリメイクの展開を進めています。

「ソニック」シリーズ

約**16.6億**(本/DL)

(フルゲーム、F2P合計)

セガを代表するIPであるソニックは、様々な起伏やループのあるステージを音速で駆け抜ける高速アクションゲームとして、1991年に登場しました。その後、数々のヒットゲームを世に送り出し、世界中のファンを魅了し続けてきました。2020年に公開された映画「ソニック・ザ・ムービー」、その続編で2022年に公開された「ソニック・ザ・ムービー/ソニックVS ナックルズ」は、いずれも全世界で大ヒットを記録し、ソニックIPはますます拡大を加速させています。



「龍が如く」シリーズ

約**2,130万**(本)

(フルゲーム合計)

「大人向けのエンタテインメント作品」というコンセプトのもと2005年に誕生した「龍が如く」シリーズは、巨大歓楽街に生きる熱き男たちの生き様を描いた作品です。実在の歓楽街をモチーフにリアルに表現した世界観、著名俳優の起用や多数の企業とのタイアップなどが話題を呼び、シリーズ累計販売本数は約2,130万本を達成しています。



「ペルソナ」シリーズ

約**1,770万**(本/DL)

(フルゲーム、F2P合計)

「ペルソナ」シリーズは、「ペルソナ能力」に目覚めた少年少女たちが、さまざまな事件や困難に立ち向かって成長していくジュブナイルRPGで、累計作品数22作品の人気シリーズです。その個性的なキャラクターや設定、スタイリッシュな楽曲や、共感を生むストーリーなどにより世界中で多くのファンを獲得してきた「ペルソナ」シリーズは音楽ライブ、アニメ、漫画などの様々なメディア展開を実施し、新たなユーザーを取り込んでいます。



「北斗の拳」シリーズ

854万(本/DL/台)以上

(パチスロ・パチンコ遊技機、フルゲーム、F2P、アミューズメント機器合計)

初代「パチスロ北斗の拳」は、累計販売台数約62万台というパチスロ遊技機市場歴代最大の販売台数を誇ります。パチスロ・パチンコ遊技機、フルゲーム、F2P、アミューズメント機器合計は854万(本/DL/台)以上にのぼり巨大なIPとなっています。2023年には「スマスロ北斗の拳」が登場し、大ヒット機種となっています。

