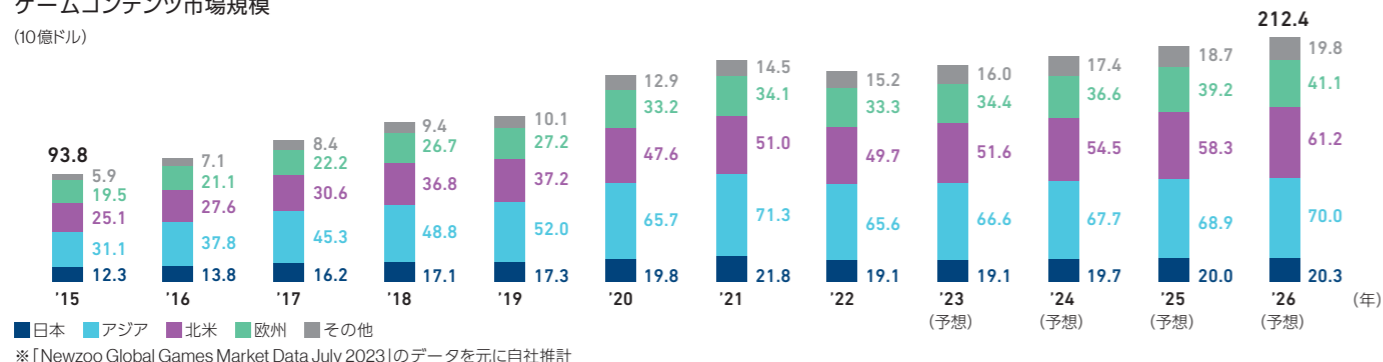


豊富なIP資産を活用し、グローバルでコンテンツ展開を行うほか、幅広い事業ポートフォリオによる事業価値の拡大を追求していきます。

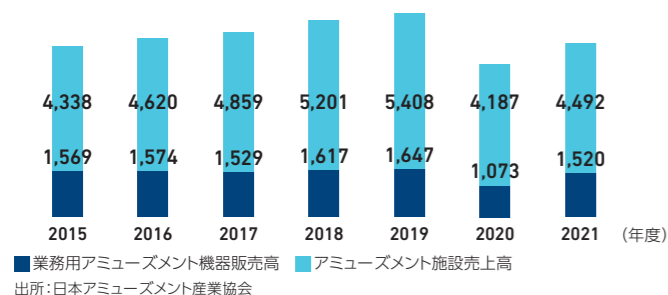
外部環境

グローバルでのゲームコンテンツの市場規模はダウンロード販売の拡大や、ゲーム配信プラットフォームの増加を背景に成長が続いています。アミューズメント機器、施設市場は、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、厳しい状況にありましたが、2021年以降プライズカテゴリーが好調さを取り戻し、徐々に回復傾向にあります。

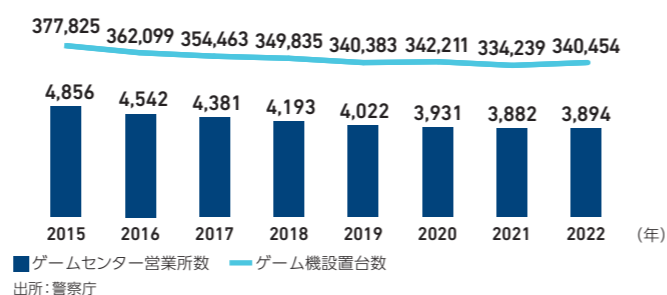
ゲームコンテンツ市場規模 (10億ドル)



国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



今後想定される機会とリスク	対応
機会 <ul style="list-style-type: none"> ゲームコンテンツ市場の成長継続 グローバルでのゲームコンテンツ市場は、家庭用ゲームにおいてダウンロード販売が拡大するなど販売手法の多様化とともに、F2P、サブスクリプションサービス等の拡充などマネタイズ手法の多様化が進むことで長期にわたり継続的に収益を確保できる環境が整うなど、市場環境は大きく変化しています。 	機会への対応 <ul style="list-style-type: none"> タッチポイントの拡大 プロダクトライフサイクルの長期化 ユーザーエンゲージメントの強化
リスク <ul style="list-style-type: none"> コンシューマ分野における高クオリティ、有力IPを使用したタイトルの出現による競争環境の激化 アミューズメント機器分野における個人消費動向の変化やユーザーニーズの変化による施設オペレーターへの設備投資意欲減衰 家庭用ゲームソフトや玩具などにおける、商戦時期に新商品が投入できなかった場合の余剰在庫の発生 	リスクへの対応 <ul style="list-style-type: none"> 運営数及び新作タイトル投入規模の適正化 施設オペレーターの投資効率の向上と当グループの長期安定収益確保を実現する収益モデルの提供 製品開発管理の強化

事業の概要

広範な分野での展開により、安定的収益を確保

エンタテインメントコンテンツ事業は、様々なエンタテインメント領域で事業を展開しています。領域ごとに異なる市場の成長性や競合状況のもと、バランスの取れたポートフォリオを基盤に、特定のIPやタイトル、事業に依存せず、安定的な収益を生み出しています。

Consumer

コンシューマ分野

既存IPのグローバルブランド化を推進し、収益規模を拡大していきます。

休眠IPを含め豊富なIP資産を有効活用するため、リメイク、リマスター、リブートなどの展開だけでなく、サブスクリプションサービスへの提供をはじめとしたマルチマネタイズを進めていきます。

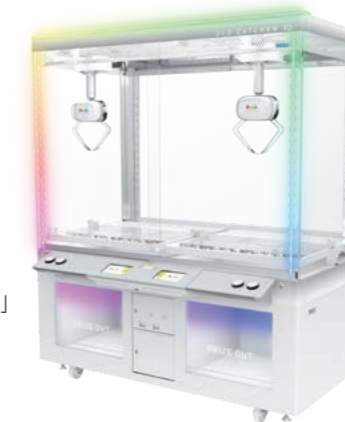


「ソニックフロンティア」 ©SEGA

Amusement Machine

アミューズメント機器分野

引き続き好調を維持しているプライズカテゴリーを中心に取り組み、収益効率の向上を目指します。

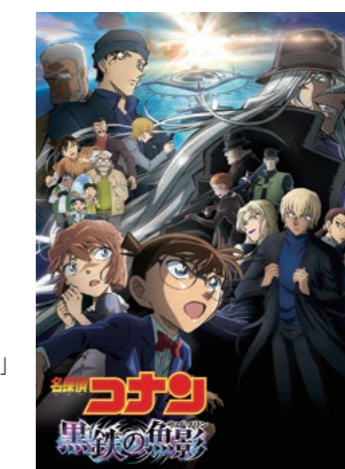


「UFO CATCHER 10」 ©SEGA

Animation and Toys

映像分野は、主要IPの「名探偵コナン」「それいけ! アンパンマン」「ルパン三世」等のアニメーション制作に加え、映像ライセンスビジネス、マーチャндаイジングビジネスなどにも取り組んでいます。

玩具分野は、主力の知育玩具やキャラクター製品、大人向け製品など、幅広いターゲットに向けて展開しています。



劇場版「名探偵コナン 黒鉄の魚影(サブマリン)」 ©2023 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

▶ 中期計画の進捗

目標 既存IPのグローバルブランド化

グローバル同時発売とマルチプラットフォーム展開の強化などによりタッチポイントを拡大し、収益機会の最大化を図ります。また、リメイク/リマスターによる既存IPの活用や、サブスクリプションサービスへの対応により、プロダクトライフサイクルの長期化を推進します。さらに、メディアミックスの強化などでユーザーエンゲージメントを高め、IPの価値向上を目指します。

- ① タッチポイントの拡大
- ② プロダクトライフサイクルの長期化
- ③ ユーザーエンゲージメントの強化

進捗

① タッチポイントの拡大

グローバル全世界同時発売及びマルチプラットフォーム展開を実施し、2022年3月期には7タイトルで約600万本、2023年3月期には10タイトルで約880万本の実績となり、順調に進捗しました。2024年3月期は12タイトルでの実施、約1,200万本の販売を計画しています。

グローバル同時発売×マルチプラットフォーム対応タイトル(新作)

2022年3月期 2023年3月期 2024年3月期(計画)

7タイトル(約600万本)

10タイトル(約880万本)

12タイトル(約1,200万本)

② プロダクトライフサイクルの長期化

リメイク/リマスター、スピノフ/モチーフ変更を推進し、販売本数は、2022年3月期には約400万本、2023年3月期には約350万本の実績となりました。2024年3月期は、約500万本を計画しています。また、サブスクリプションへの対応も、引き続き積極的に進めていきます。

リメイク/リマスター、スピノフ/モチーフ変更タイトル(新作)

2022年3月期 2023年3月期 2024年3月期(計画)

約400万本

約350万本

約500万本

- 「ソニックカラーズアルティメット」
- 「たべごろ!スーパーモンキーボール1&2リメイク」
- 「LOST JUDGMENT: 裁かれざる記憶」 etc.

- 「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」(リマスター版)
- 「龍が如く 維新! 極」
- 「ソニックオリジンズ」 etc.

- 「ソニックオリジンズ・プラス」
- 「サンバDEアミーゴ: パーティーセントラル」
- 「世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER」 etc.

③ ユーザーエンゲージメントの強化

メディアミックス強化を進め、ソニックIPのさらなる認知向上とブランド拡大に取り組みました。今後パラマウント・ピクチャーズとは、ソニック映画第3弾や、同社の定額制ストーリーミングサービス「Paramount+」向けのオリジナルTVシリーズの開発も進めていきます。

2020年 2022年 2023年~

映画「ソニック・ザ・ムービー」公開
グローバル興行収入

3.2億ドル

映画「ソニック・ザ・ムービー/
ソニックVS ナックルズ」公開
グローバル興行収入

4億ドル

「SONIC PRIME」(ソニックプライム)を
Netflixにて全世界で配信開始

「ソニックフロンティア」発売
世界販売本数

320万本突破

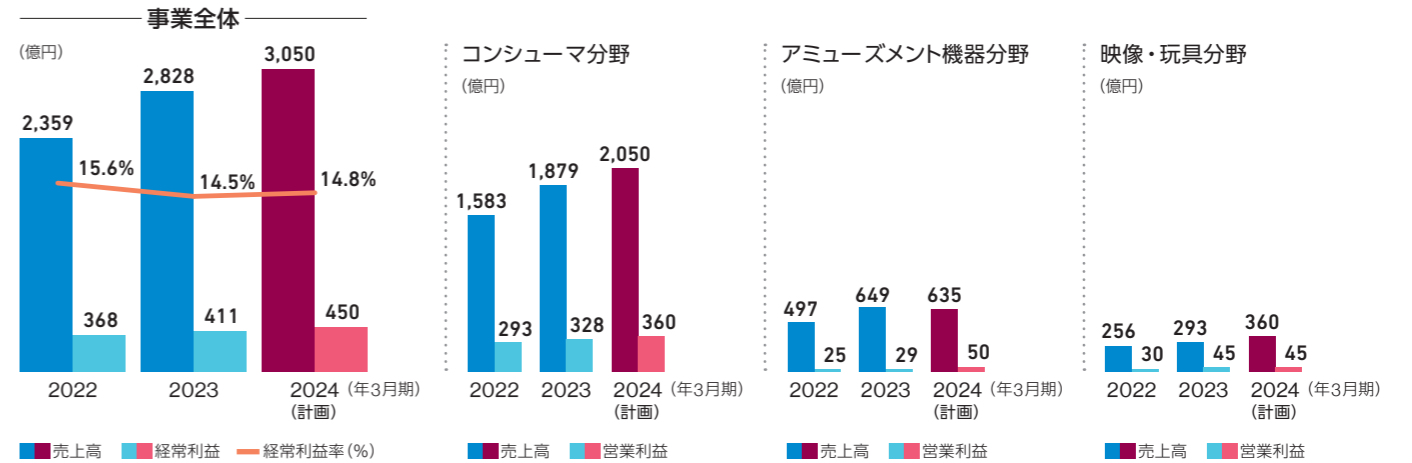
パラマウント・ピクチャーズ
との今後の取り組み

- 映画第3作の開発
- 「Paramount+」で配信する
オリジナルTVシリーズの開発

新作「ソニックスーパー
スターズ」発売

▶ 2023年3月期の実績と今後の取り組み

エンタテインメントコンテンツ事業の業績



コンシューマ分野

フルゲームにおいて、新作タイトルとして「ソニックフロンティア」、「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」リマスター版、「龍が如く 維新! 極」等を販売し、販売本数は1,009万本(前期は877万本の販売)と好調に推移しました。一方、リピートタイトルの販売は市場動向の落ち着きにより軟調に推移し、販売本数は1,779万本(前期は1,843万本の販売)となりました。その結果として、フルゲームの販売本数は全体で2,789万本(前期は2,720万本の販売)となりました。F2Pにおいては、「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク」、及び「ONE PIECE バウンティラッシュ*」が業績をけん引し、前期比で増収、増益となりました。

今後は、グローバル規模での事業展開を推進すべく経営資源の集中を進め、優秀な人材の確保・育成による開発体制の充実や良質なコンテンツの開発、IPの創出・活用によるライブラリの拡充等を進めていきます。

*開発は(株)セガ、パブリッシャーは(株)バンダイナムコエンターテインメントが担っています。



「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」リマスター版
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

アミューズメント機器分野

プライズカテゴリーが好調に推移したことにより前期比で増収増益となりました。今後は、サプライチェーンの混乱や為替変動、原材料の高騰による影響に対応しつつ、引き続き旺盛な需要のあるプライズカテゴリーの強化を進めていきます。



「英傑大戦」
©SEGA

映像・玩具分野

映像・玩具分野では、映像において劇場版「名探偵コナン ハロウィンの花嫁」を公開したほか、映像制作や配信に伴う収入等を計上し、玩具において「カメラもIN! マウスできせかえ! すみっこぐらしパソコン プレミアムプラス デコ」等の新製品や定番製品を販売し、堅調に推移したことにより、前期比で増収、増益となりました。

今後は、各種映像配信等を強化するほか、玩具分野において新製品及び定番製品の販売を進めていきます。

「カメラもIN! マウスできせかえ! すみっこぐらしパソコンプレミアムプラス デコ」
©2022 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

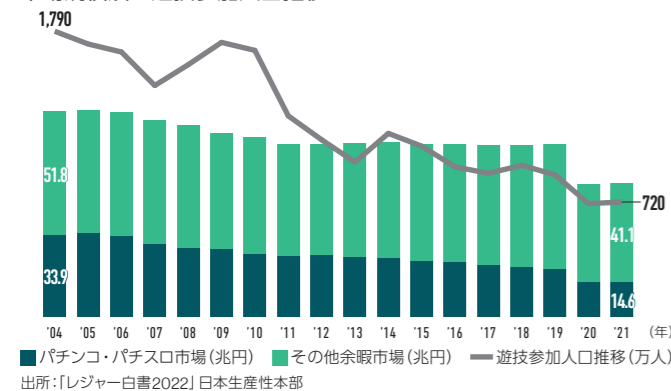


「業界の革新者」として新たな取り組みを打ち出していくとともに、収益性の強化を通じて、安定的な利益の創出を目指します。

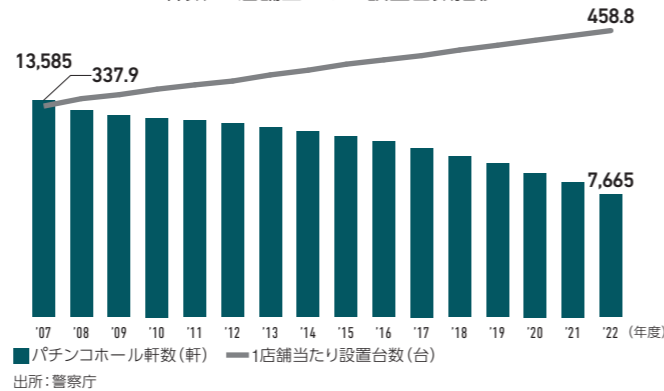
外部環境

1995年以降緩やかに遊技人口が減少傾向にあることから、パチンコホールの軒数や設置台数、遊技機の年間回転率は長期的に減少トレンドを辿っています。一方で、大型店の出店や大手パチンコホールの増加により、1店舗当たりの設置台数は増加傾向にあります。

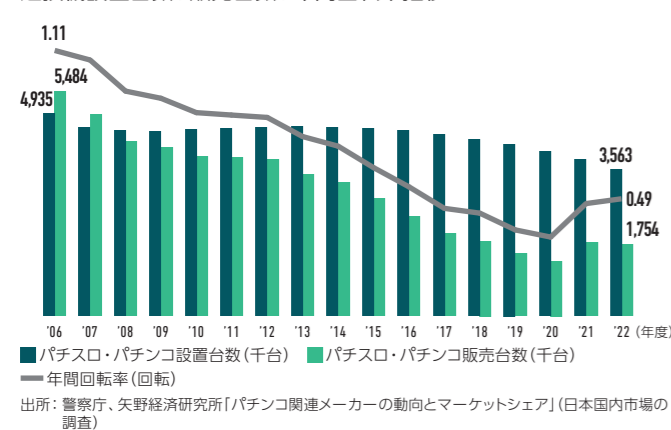
市場規模及び遊技参加人口推移



パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移

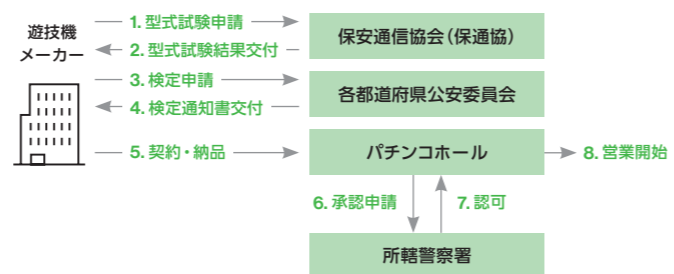


遊技機設置台数、販売台数、年間回転率推移



遊技機の許認可プロセス

遊技機メーカーは新機種の販売を行う際に、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づく複数の許認可プロセスを経ることが義務付けられています。



市場データの詳細は、P.97-98をご参照ください。

事業の概要

開発力を活かし、ニーズに応える製品を供給

遊技機事業は、強力なIP群と、業界屈指の開発力を活かし、幅広いファンのニーズに応える製品を供給しています。パチスロ遊技機、パチンコ遊技機ともに市場の活性化に寄与する斬新な遊技性を備えた機種種の開発・供給に取り組むとともに、部材共通化・部材リユースを中心とした原価低減を進めています。



Sammy's Strengths

複数の実績あるシリーズを保有

シリーズ名	タイトル数累計	販売台数	シリーズ名	タイトル数累計	販売台数
北斗の拳	39	約304万台	北斗無双	12	約28万台
アラジン	15	約58万台	エウレカセブン	7	約17万台
獣王	16	約51万台	〈物語〉シリーズ	12	約15万台
蒼天の拳	16	約49万台	コードギアス	4	約7万台

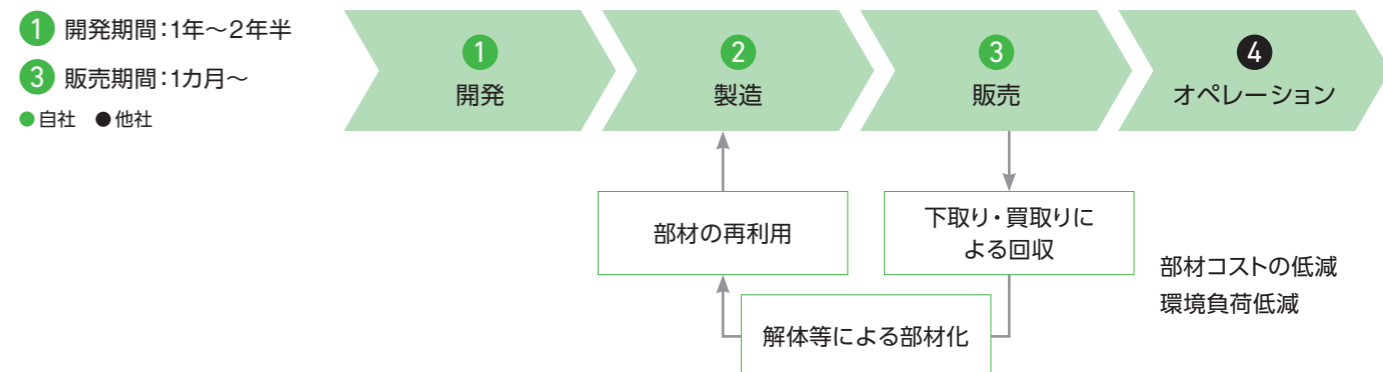
※2023年3月末時点

原価低減を進め、利益率が向上

パチスロ、パチンコ事業は電子部品の原価比率が高いのが特徴です。効率的な開発に取り組むとともに、部材のリユース等原価低減を進めています。



バリューチェーンで見る遊技機事業



今後想定される機会とリスク	対応
機会 <ul style="list-style-type: none"> ユーザー層拡大の可能性 規制の見直しにより、ゲーム性の幅が広がった新基準機はユーザー層の裾野を広げる可能性があります。 規制見直しに対応した機種種の需要拡大 規制見直しに対応した機種がユーザーの支持を得られれば、ホールの需要喚起につながり、販売台数の増加が期待できます。 	リスク <ul style="list-style-type: none"> ギャンブル依存症問題 ユーザー嗜好の変化 原材料の調達不足のリスク 余剰部材の発生
機会への対応 <ul style="list-style-type: none"> ヒットの創出 事業効率の向上 	リスクへの対応 <ul style="list-style-type: none"> 業界を横断した「のめり込み」対策への取り組み 市場ニーズに応える斬新なゲーム性を備えた製品の開発体制の構築 部材の共通化 調達リードタイムの短縮化 棚卸資産管理強化 部材の他の製品への有効活用

▶ 中期計画の進捗

目標 パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」ナンバー1と安定収益の維持

ラインナップ編成の最適化やユーザー視点のモノづくり、デジタルメディアを活用したユーザーコミュニケーションの拡大などを通じて、ヒットを創出し、稼働シェア拡大を目指します。また、パチスロ・パチンコ間における画像や部材の共通化促進や、EC化の推進を図ることで事業の効率化を推進し、安定収益を維持します。

ヒットの創出

- ① ラインナップの見直し
- ② ヒットの確率を高める
- ③ メディア機能の強化

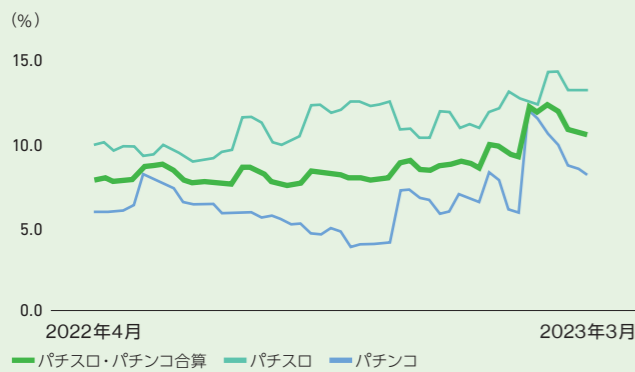
事業効率の向上

- ① 開発効率の向上
- ② 原価低減
- ③ EC化の推進

進捗

パチスロ好調も、パチンコ苦戦により前期比で合算稼働シェアは低下

当社 稼働シェア推移



2022年3月期	2023年3月期
1位 K社 18%	1位 S社 18%
2位 S社 18%	2位 K社 16%
3位 サミー 11%	3位 S社 14%
4位 S社 9%	4位 サミー 9%

- **パチスロ**: 6.5号機タイトルの好調により上昇 (+2p)
- **パチンコ**: 販売台数好調も、稼働が伴わず低下 (△7p)

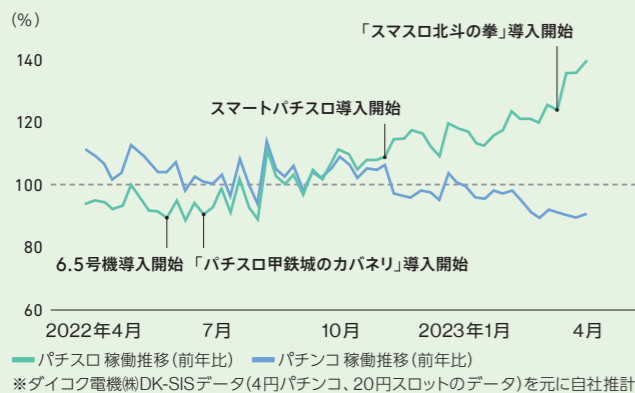
今後の取り組み

- **パチスロ**: 引き続き稼働好調な6.5号機及びスマートパチスロの積極的な投入を進める
- **パチンコ**: ユーザーに支持される製品の開発に取り組む

※ダイコク電機(株)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
 ※稼働シェア=機種毎の設置台数×機種毎の稼働(パチスロ:投入されたメダル枚数、パチンコ:打ち出された玉数)の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合
 ※期中平均にて算出(期を跨ぐ週は計算より除外)

パチスロの稼働水準が大幅に上昇

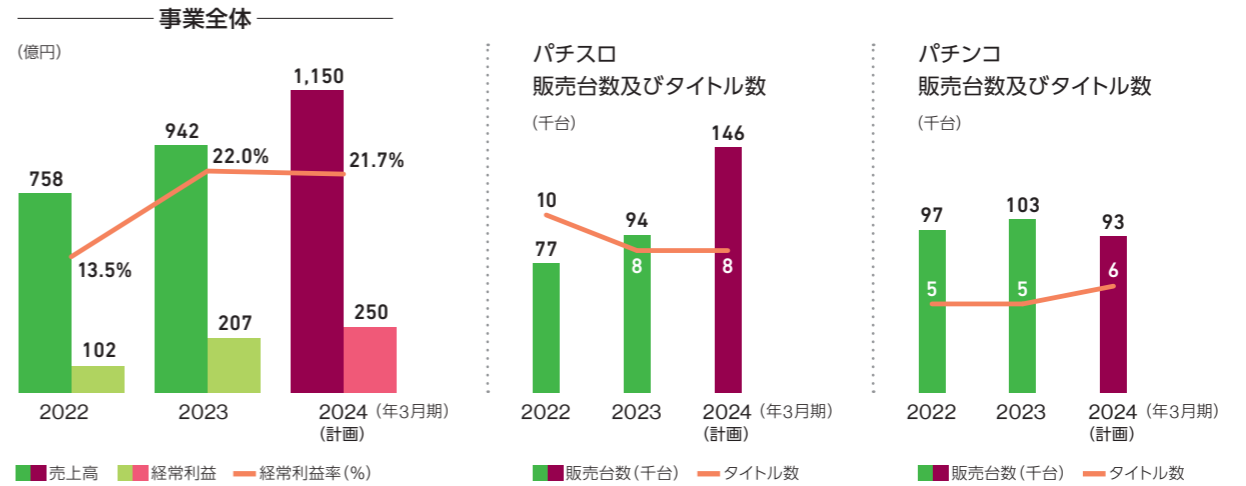
市場全体のパチスロ・パチンコ稼働推移



- **パチスロ**: 規制見直しに対応した6.5号機やスマートパチスロの導入に伴い、稼働水準は上昇傾向に。足元では「スマスロ北斗の拳」等の導入に伴い、稼働は大幅に上昇。
- **パチンコ**: 新規でのヒット機種が登場せず、定番機種を中心に稼働する状況が続く。

▶ 2023年3月期の実績と今後の取り組み

遊技機事業の業績



2023年3月期、パチスロは「パチスロ甲鉄城のカバネリ」や「パチスロ幼女戦記」等の6.5号機が好調に推移し、94千台の販売(前期は77千台の販売)となりました。特に「パチスロ甲鉄城のカバネリ」については、2022年7月の発売後から高水準の稼働を維持しており、複数回にわたって追加販売を実施したことから、期初計画を大幅に上回る販売台数となりました。パチンコは、主力シリーズ機「P真・北斗無双第4章」等の販売を行い、103千台の販売(前期は97千台の販売)となりました。こうした要因によって、遊技機事業の業績は前期比で増収増益を達成しました。

2024年3月期は、稼働好調な6.5号機に加え、「スマスロ北斗の拳」を皮切りに「スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ」などスマートパチスロにつきましても積極的に投入していきます。以上のことから、2023年3月期に引き続き、パチスロがけん引することで、増収増益となることを見込んでいます。なお、部材調達状況は改善傾向となっておりますが、引き続き注視を続け、強い需要に対応できるよう、機動かつ安定的に供給できる体制を構築していきます。



「スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ」
 ©2017 CAPCOM/VENDETTA FILM PARTNERS.
 ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy



「P真・北斗無双 第4章」
 ©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983
 版権許諾証KOU-423
 ©2010-2013 コーエーテックモゲームス
 ©Sammy

2024年3月期の主な導入済みタイトル(2023年10月時点)

		納品月
パチスロ	スマスロ北斗の拳	2023年 4月
	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	2023年 7月
	パチスロ 傷物語 -始マリノ刻-	2023年 9月
	パチスロ 甲鉄城のカバネリ(追加販売)	2023年 10月
パチンコ	P 聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	2023年 4月
	P 北斗の拳 暴凶星	2023年 5月
	P 甲鉄城のカバネリ ~4,000連激ver.~	2023年 6月
	P ブラックラグーン4	2023年 7月

Resort

リゾート事業

第3の収益の柱として、既存リゾート施設の収益力強化と並行し、ゲーミング領域への投資実現を目指します。

外部環境

新型コロナウイルス感染症に伴う行動制限の緩和が進む

国内においては行動制限の緩和が進み、渡航制限の影響が大きかった海外においても制限の緩和が進みました。

今後想定される機会とリスク		対応
機会 ・ゲーミング領域への参入 将来的にゲーミング領域への参入が実現すれば、大きな収益源となる可能性があります。	リスク ・感染症再拡大による来客数減少のリスク	機会への対応 ・日本IR参入検討で蓄積したノウハウをゲーミング領域への投資へ活用 リスクへの対応 ・新型コロナウイルス感染症対策として、国及び自治体の方針に従い、予防対策の徹底を実施

2023年3月期の実績と今後の取り組み

「フェニックス・シーガイア・リゾート」において、政府や独自の観光需要喚起策が寄与したことや、個人客を中心に各種施策やCRM強化に取り組んだことにより、当グループとなって以来、最高の売上高と初の黒字化を達成しました。

海外においては、PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. (当社持分法適用関連会社) が運営する「PARADISE CITY」において、2022年6月以降は渡航制限の緩和に伴いカジノ売上の回復が徐々に見られ、2022年10月以降の日本人VIP客のドロップ額(チップ購入額)については新型コロナウイルス感染症拡

大前を超える水準となるなど、急速な回復が見られました。

以上の結果、売上高は115億40百万円(前期比33.2%増)、経常損失は32億17百万円(前期は経常損失67億38百万円)となりました。

今後は、国内の「フェニックス・シーガイア・リゾート」及び海外の「PARADISE CITY」において、引き続き個別施策に取り組む、集客強化を図っていきます。また、これまで蓄積してきた知見を活用し、市場成長が見込まれるゲーミング領域への投資実現を目指していきます。



事業の概要

国内及び海外のリゾート施設を通じて、ホテル、ゴルフ、エンタテインメント施設、商業施設、カジノオペレーション等の開発・運営ノウハウを蓄積するとともに、ゲーミング事業への投資機会を見極めていきます。

Phoenix Seagaia Resort

フェニックス・シーガイア・リゾート(宮崎県宮崎市)

日本有数の複合施設

宮崎県の太平洋に面した南北約11km、約700haの広大な黒松林の中にある「シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート」をはじめとする3つの宿泊施設や、国際級のコンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」などの恵まれた環境を活かした多様な施設が揃っています。

2017年には開業以来最大規模となるリニューアルが完了し、リゾートステイの本質を追求した『新しいシーガイア』へと進化。「日本でいちばん“美味しい”リゾート」を目指し、“食の宝庫宮崎”のリゾートとして、新しい食の体験を創出し続けています。



©フェニックスリゾート

PARADISE CITY

パラダイスシティ(韓国仁川広域市)

韓国初のIR(統合型リゾート)施設

韓国 PARADISE GROUP との合併会社、PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. が運営する「PARADISE CITY」は、ホテル、カジノ、コンベンションホール、商業施設、エンタテインメント施設などを備えた韓国初のIR(統合型リゾート)施設です。上質な空間とサービスの提供を通して、北東アジア随一のIR(統合型リゾート)施設を目指しています。



The North Country Golf Club

ザ・ノースカントリーゴルフクラブ(北海道千歳市)

スポーツ振興と千歳市への地域貢献活動の一環として、「セガサミーカップゴルフトーナメント」を開催しているほか、冬季はスノーアクティビティ施設「ノース・スノーランド in 千歳」の運営を行っています。

