

2022年5月24日

各 位

会 社 名 セガサミーホールディングス株式会社  
代 表 者 名 代表取締役社長グループ CEO  
里 見 治 紀  
(コード番号 6460 東証プライム)  
問 合 せ 先 常務執行役員経営企画本部長  
高 橋 真  
(電話番号 03-6864-2400)

(訂正)「2022年3月期 決算プレゼンテーション」および  
「2022年3月期 決算補足データ集」の一部訂正について

2022年5月13日に開示いたしました「2022年3月期 決算プレゼンテーション」および  
「2022年3月期 決算補足データ集」において、記載内容に一部誤りがございましたので訂正  
いたします。

#### 記

#### 1. 訂正の理由

2022年5月13日に開示いたしました「2022年3月期 決算プレゼンテーション」および  
「2022年3月期 決算補足データ集」のうち、コンシューマ分野 売上高における、フルゲームの  
「ダウンロード比率」数値に誤りがございましたので、訂正を行うものです。

#### 2. 訂正の内容

次ページ以降、赤枠で囲った部分が訂正箇所になります。

訂正後の各資料については、弊社ホームページをご参照ください。

■2022年3月期 決算プレゼンテーション (P.19)

【訂正前】

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	通期計
<b>売上高</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>295</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>1,920</b>
国内	124	279	487	646	130	309	503	666	661
海外	196	334	543	724	167	403	694	920	1,261
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0	-1	-3	-2
<b>フルゲーム</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>984</b>
<b>新作</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>138</b>	<b>199</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>622</b>
日本	0	1	18	21	2	24	54	57	51
アジア	7	10	12	17	1	9	20	30	49
欧米	12	41	106	160	27	127	217	319	523
<b>リポート</b>	<b>123</b>	<b>199</b>	<b>288</b>	<b>352</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>362</b>
日本	17	27	37	45	8	20	28	34	33
アジア	5	11	15	22	7	14	18	23	45
欧米	99	161	235	285	64	113	166	195	283
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	65.3%	60.7%	57.5%	69.4%
<b>F2P</b>	<b>111</b>	<b>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>568</b>
日本	91	215	355	472	109	232	366	501	506
アジア	0	1	2	2	0	0	3	5	5
欧米	19	39	53	66	14	29	39	52	57
<b>その他</b>	<b>65</b>	<b>106</b>	<b>194</b>	<b>277</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>370</b>

【訂正後】

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>295</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>1,920</b>
国内	124	279	487	646	130	309	503	666	661
海外	196	334	543	724	167	403	694	920	1,261
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0	-1	-3	-2
<b>フルゲーム</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>984</b>
<b>新作</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>138</b>	<b>199</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>622</b>
日本	0	1	18	21	2	24	54	57	51
アジア	7	10	12	17	1	9	20	30	49
欧米	12	41	106	160	27	127	217	319	523
<b>リポート</b>	<b>123</b>	<b>199</b>	<b>288</b>	<b>352</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>362</b>
日本	17	27	37	45	8	20	28	34	33
アジア	5	11	15	22	7	14	18	23	45
欧米	99	161	235	285	64	113	166	195	283
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	79.4%
<b>F2P</b>	<b>111</b>	<b>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>568</b>
日本	91	215	355	472	109	232	366	501	506
アジア	0	1	2	2	0	0	3	5	5
欧米	19	39	53	66	14	29	39	52	57
<b>その他</b>	<b>65</b>	<b>106</b>	<b>194</b>	<b>277</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>370</b>

■2022年3月期 決算補足データ集 (P.3)

【訂正前】

■コンシューマ売上内訳		2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
(億円)		Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
コンシューマ	合計	295	417	484	387	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	1,920
	国内	130	179	194	163	270	459	642	279	487	646	309	503	666	661
	海外	167	236	291	226	290	454	639	334	543	724	403	694	920	1,261
	海外比率	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	52.0%	50.3%	50.9%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
	その他/消去	-2	2	-1	-2	-2	-12	-26	1	-6	-13	0	-1	-3	-2
内訳	フルゲーム	110	197	196	155	194	378	570	252	426	551	307	503	658	984
	新作	30	130	131	115	113	256	391	52	138	199	160	291	406	622
	日本	2	22	30	3	6	75	125	1	18	21	24	54	57	51
	アジア	1	8	11	10	5	11	35	10	12	17	9	20	30	49
	欧米	27	100	90	101	101	169	229	41	106	160	127	217	319	523
	リピーター	80	67	65	40	81	121	178	199	288	352	147	212	252	362
	日本	8	12	8	6	11	15	27	27	37	45	20	28	34	33
	アジア	7	7	4	5	8	11	17	11	15	22	14	18	23	45
	欧米	64	49	53	29	61	94	133	161	235	285	113	166	195	283
	海外売上比率	90.0%	83.2%	88.5%	88.5%	90.2%	75.4%	72.6%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	83.7%	86.2%	81.5%
	ダウンロード比率	61.6%	64.4%	53.1%	63.6%	58.6%	48.4%	46.0%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	60.7%	57.5%	69.4%

【訂正後】

■コンシューマ売上内訳		2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
(億円)		Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
コンシューマ	合計	295	417	484	387	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	1,920
	国内	130	179	194	163	270	459	642	279	487	646	309	503	666	661
	海外	167	236	291	226	290	454	639	334	543	724	403	694	920	1,261
	海外比率	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	52.0%	50.3%	50.9%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
	その他/消去	-2	2	-1	-2	-2	-12	-26	1	-6	-13	0	-1	-3	-2
内訳	フルゲーム	110	197	196	155	194	378	570	252	426	551	307	503	658	984
	新作	30	130	131	115	113	256	391	52	138	199	160	291	406	622
	日本	2	22	30	3	6	75	125	1	18	21	24	54	57	51
	アジア	1	8	11	10	5	11	35	10	12	17	9	20	30	49
	欧米	27	100	90	101	101	169	229	41	106	160	127	217	319	523
	リピーター	80	67	65	40	81	121	178	199	288	352	147	212	252	362
	日本	8	12	8	6	11	15	27	27	37	45	20	28	34	33
	アジア	7	7	4	5	8	11	17	11	15	22	14	18	23	45
	欧米	64	49	53	29	61	94	133	161	235	285	113	166	195	283
	海外売上比率	90.0%	83.2%	88.5%	88.5%	90.2%	75.4%	72.6%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	83.7%	86.2%	81.5%
	ダウンロード比率	61.6%	64.4%	56.3%	88.9%	58.6%	48.4%	46.0%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	63.8%	69.5%	79.4%

以上