

セガサミーホールディングス株式会社
2022年3月期 第2四半期 決算補足データ集

■ 損益

(億円)		2020/3				2021/3				2022/3		2020/3			2021/3			2022/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
	売上高	530	627	704	615	451	519	706	502	474	600	1,157	1,861	2,476	970	1,676	2,178	1,074	2,130	2,300
	エンタテインメント																			
	コンテンツ																			
	売上高	267	291	344	353	324	290	410	333	295	417	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,400	1,525
	AM機器	101	145	165	99	54	82	120	101	114	118	246	411	510	136	256	357	232	430	485
	AM施設	104	116	102	97	34	84	88	4	-	-	220	322	419	118	206	210	-	-	-
	映像・玩具	50	67	86	59	34	56	81	61	55	60	117	203	262	90	171	232	115	265	270
	その他/消去	6	10	6	7	4	8	7	3	10	5	16	22	29	12	19	22	15	35	20
	営業利益	52	80	38	-5	81	68	150	-20	84	138	132	170	165	149	299	279	222	230	315
	コンテンツ																			
	売上高	53	44	24	26	125	78	106	5	65	119	97	121	147	203	309	314	184	210	265
	AM機器	-4	11	4	-17	-16	-3	18	-15	16	7	7	11	-6	-19	-1	-16	23	17	37
	AM施設	7	12	-2	-3	-20	-7	13	0	-	-	19	17	14	-27	-14	-14	-	-	-
	映像・玩具	3	14	12	-2	0	2	19	0	5	12	17	29	27	2	21	21	17	18	26
	その他/消去	-7	-2	0	-8	-8	-2	-6	-10	-2	0	-9	-9	-17	-10	-16	-26	-2	-15	-13
	経常利益	49	79	32	2	82	86	163	-52	85	142	128	160	162	168	331	279	227	250	325
	売上高	171	271	421	222	27	80	266	158	103	130	442	863	1,085	107	373	531	233	890	650
	遊技機																			
	売上高	70	41	351	79	2	18	28	91	34	86	111	462	541	20	48	139	120	405	261
	パチスロ	54	184	30	106	0	37	209	39	47	24	238	268	374	37	246	285	71	427	326
	パチンコ	47	46	40	37	25	25	29	28	22	20	93	133	170	50	79	107	42	58	63
	その他	10	63	126	33	-84	-36	38	-24	-16	-1	73	199	232	-120	-82	-106	-17	90	20
	営業利益	9	63	122	33	-85	-39	37	-26	-14	1	72	194	227	-124	-87	-113	-13	90	25
	経常利益																			
	売上高	24	31	27	22	4	18	26	15	15	23	55	82	104	22	48	63	38	95	95
	レポート																			
	売上高	-8	-7	-8	-13	-17	-9	-5	-10	-11	-7	-15	-23	-36	-26	-31	-41	-18	-30	-23
	営業利益	-16	-15	-2	-20	-21	-25	-20	-23	-19	-20	-31	-33	-53	-46	-66	-89	-39	-50	-65
	経常利益																			
	売上高	0	0	0	0	1	2	1	1	2	1	0	0	0	3	4	5	3	5	5
	その他/消去等																			
	売上高	-20	-24	-22	-19	-18	-15	-18	-16	-19	-22	-44	-66	-85	-33	-51	-67	-41	-90	-82
	営業利益	-19	-24	-20	-21	-16	-17	-20	-7	-18	-10	-43	-63	-84	-33	-53	-60	-28	-90	-70
	経常利益																			
	売上高	727	928	1,153	857	483	619	999	676	594	754	1,655	2,808	3,665	1,102	2,101	2,777	1,348	3,120	3,050
	連結																			
	売上高	34	112	134	-4	-38	8	165	-70	38	108	146	280	276	-30	135	65	146	200	230
	営業利益	23	103	132	-6	-40	5	160	-108	34	113	126	258	252	-35	125	17	147	200	215
	経常利益	22	103	158	-12	-64	-167	143	-10	32	119	125	283	271	-231	-88	-98	151	200	215
	税金等調整前当期純利益	17	81	131	-92	-33	-184	155	74	29	91	98	229	137	-217	-62	12	120	140	150
	親会社株主に帰属する当期純利益																			

■主要経費・設備投資

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3		2020/3			2021/3			2022/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 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	128	119	176	163	92	98	118	147	99	135	247	423	586	190	308	455	234	579	558
	広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	39	64	102	141	45	78	115	61	167	154
	減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	9	42	64	89	45	52	67	17	35	36
	設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	14	83	129	182	50	85	104	29	75	57
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	32	89	143	181	93	126	163	66	162	134
	広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	6	8	12	15	7	10	12	8	30	28
	減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	7	19	28	36	17	26	34	12	35	24
	設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	11	18	25	35	18	25	33	23	72	71
リゾート	研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	2	0	0	1
	広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	2	3	4	1	2	2	2	4	4
	減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	5	8	11	4	7	9	3	8	8
	設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	2	0	1	1	2	5	6
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	0	-1	-2	0	1	-1	0	-1	1	-1	-1	-3	-3	0	0	-1	0	0	1
	広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	4	11	12	14	3	5	7	8	18	17
	減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	1	7	9	12	7	10	11	5	10	9
	設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	0	3	6	9	4	3	7	3	9	9
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	171	164	229	201	147	136	152	184	134	166	335	564	765	283	435	619	300	741	694
	広告宣伝費	36	49	44	45	20	36	39	41	28	51	85	129	174	56	95	136	79	219	203
	減価償却費	36	37	36	39	36	37	22	26	18	19	73	109	148	73	95	121	37	88	77
	設備投資	51	54	56	67	36	36	42	31	31	26	105	161	228	72	114	145	57	161	143

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2020/3				2021/3				2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
エンタテインメントコンテンツ	5,769	5,923	6,200	6,168	6,284	6,340	5,394	5,369	5,464	5,541
遊技機	1,581	1,575	1,579	1,449	1,458	1,457	1,446	1,022	1,057	1,052
リゾート	725	724	714	707	732	729	714	699	714	701
全社・他	431	443	463	474	510	525	526	445	435	431
連結	8,506	8,665	8,956	8,798	8,984	9,051	8,080	7,535	7,670	7,725
海外人員比率	19.0%	20.2%	19.8%	20.8%	20.5%	20.8%	24.0%	26.3%	26.1%	27.0%
開発人員比率	51.1%	47.3%	46.6%	47.2%	46.3%	46.9%	52.4%	54.8%	55.5%	56.0%

■コンシューマ売上内訳

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3		2020/3			2021/3			2022/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
コンシューマ	合計	267	291	344	353	324	290	410	333	295	417	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,400	1,525
	国内	129	141	189	183	124	155	208	159	130	179	270	459	642	279	487	646	309	650	634
	海外	139	151	164	185	196	138	209	181	167	236	290	454	639	334	543	724	403	750	892
	海外比率	52.1%	51.9%	47.7%	52.4%	60.5%	47.6%	51.0%	54.4%	56.6%	56.6%	52.0%	50.3%	50.9%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	53.6%	58.5%
	その他/消去	-1	-1	-10	-14	2	-1	-7	-7	-2	2	-2	-12	-26	1	-6	-13	0	0	-1
内訳	フルゲーム	115	79	184	192	144	108	174	125	110	197	194	378	570	252	426	551	307	550	668
	新作	73	40	143	135	20	32	86	61	30	130	113	256	391	52	138	199	160	275	395
	日本	2	4	69	50	0	1	17	3	2	22	6	75	125	1	18	21	24	-	-
	アジア	4	1	6	24	7	3	2	5	1	8	5	11	35	10	12	17	9	-	-
	欧米	66	35	68	60	12	29	65	54	27	100	101	169	229	41	106	160	127	-	-
	リピート	42	39	40	57	123	76	89	64	80	67	81	121	178	199	288	352	147	275	273
	日本	5	6	4	12	17	10	10	8	8	12	11	15	27	27	37	45	20	-	-
	アジア	3	5	3	6	5	6	4	7	7	7	8	11	17	11	15	22	14	-	-
	欧米	33	28	33	39	99	62	74	50	64	49	61	94	133	161	235	285	113	-	-
	海外売上比率	92.2%	87.3%	59.8%	67.2%	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%	83.2%	90.2%	75.4%	72.6%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	-	-
	ダウンロード比率	65.9%	48.6%	37.7%	40.8%	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%	64.4%	58.6%	48.4%	46.0%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	68.6%	70.0%
	F2P	91	90	95	105	111	144	156	130	124	137	181	276	381	255	411	541	261	635	554
	日本	84	85	89	95	91	124	140	117	109	122	169	258	353	215	355	472	232	-	-
	アジア	0	0	1	2	0	1	1	0	0	0	0	1	3	1	2	2	0	-	-
	欧米	6	5	5	8	19	20	14	13	14	14	11	16	24	39	53	66	29	-	-
	2018/3以前のリリース	65	62	55	63	51	63	50	42	39	29	127	182	245	114	164	206	68	150	128
	2019/3 リリース	24	23	23	21	22	30	21	9	14	20	47	70	91	52	73	82	34	54	66
	2020/3 リリース	0	6	17	21	21	27	24	25	10	13	6	23	44	48	72	97	23	56	45
	2021/3 リリース	-	-	-	-	15	26	61	54	45	41	-	-	-	41	102	156	86	204	182
	2022/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	16	34	-	-	-	-	-	-	50	171	133
	その他	61	123	74	72	65	41	88	83	62	83	184	258	330	106	194	277	145	215	304

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

	2020/3				2021/3				2022/3		2020/3			2021/3			2022/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
タイトル数	日本	2	1	6	2	0	0	2	0	0	3	3	9	11	0	2	2	3	5	6
	アジア	3	0	3	6	1	0	3	2	1	3	3	6	12	1	4	6	4	9	10
	欧米	4	3	4	2	3	2	4	1	3	3	7	11	13	5	9	10	6	12	14
販売本数 (万本)	合計	649	561	847	800	1,298	610	1,512	757	658	746	1,210	2,057	2,857	1,908	3,420	4,177	1,404	3,787	3,367
	新作	230	125	391	402	79	39	259	225	106	244	355	746	1,148	118	377	602	350	964	932
	日本	6	11	101	73	1	1	35	6	5	36	17	118	191	2	37	43	41	66	74
	アジア	13	0	17	48	15	5	6	10	5	20	13	30	78	20	26	36	25	41	84
	欧米	211	113	273	282	62	34	217	209	96	188	324	597	879	96	313	522	284	857	774
	リピート	418	436	456	398	1,219	571	1,252	532	552	502	855	1,311	1,709	1,790	3,042	3,575	1,054	2,823	2,435
	日本	21	23	14	30	46	23	30	24	29	37	44	58	88	69	99	123	66	93	99
	アジア	11	17	10	20	24	27	19	30	34	34	28	38	58	51	70	100	68	65	108
	欧米	386	396	432	348	1,148	521	1,204	478	489	431	782	1,214	1,562	1,669	2,873	3,351	920	2,665	2,228

■配信タイトル数（F2P）

	2020/3				2021/3				2022/3		2020/3			2021/3			2022/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
F2P	新規配信タイトル数	1	3	0	0	2	2	1	0	2	0	4	4	4	4	5	5	2	5	3
	停止タイトル数	-4	-2	-1	-1	-1	0	-1	0	-2	0	-6	-7	-8	-1	-2	-2	-2	-1	-2
	期末配信タイトル数	20	21	20	19	20	22	22	22	22	22	21	20	19	22	22	22	22	26	23

■ 販売タイトル数・台数(遊技機)

	2020/3					2021/3					2022/3		2020/3			2021/3			2022/3		
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
パチスロ	タイトル数	0	1	2	2	0	1	2	2		2	2	1	3	5	1	3	5	4	9	8
	台数(台)	17,930	10,430	77,500	17,476	485	4,400	7,602	22,786		9,554	21,630	28,360	105,860	123,336	4,885	12,487	35,273	31,184	101,000	67,000
パチンコ	タイトル数	2	2	1	2	0	2	1	1		2	1	4	5	7	2	3	4	3	5	6
	台数(台)	16,212	49,928	8,954	29,487	177	11,165	48,017	9,654		15,038	8,080	66,140	75,094	104,581	11,342	59,359	69,013	23,118	103,000	77,000
	うち本体販売	8,020	7,830	3,028	14,178	54	1,133	45,387	7,067		3,437	1,447	15,850	18,878	33,056	1,187	46,574	53,641	4,884	69,500	52,000
	うち盤面販売	8,192	42,098	5,926	15,309	123	10,032	2,630	2,587		11,601	6,633	50,290	56,216	71,525	10,155	12,785	15,372	18,234	33,500	25,000

■ 施設利用者数(リゾート)

(千人)	2020/3					2021/3					2022/3		2020/3			2021/3			2022/3		
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
PSR	施設利用者数	189	265	204	181	44	167	219	122		140	187	454	658	839	211	430	552	327	856	724
	宿泊3施設	75	119	89	76	12	66	99	46		48	76	194	283	359	78	177	223	124	373	295
	ゴルフ2施設	25	21	24	22	9	22	26	18		22	21	46	70	92	31	57	75	43	95	92
	その他施設	89	125	91	83	23	79	94	58		70	90	214	305	388	102	196	254	160	388	337
P City	カジノ利用者数	82	99	105	96	66	35	36	37		34	25	181	286	382	101	137	174	59	-	-

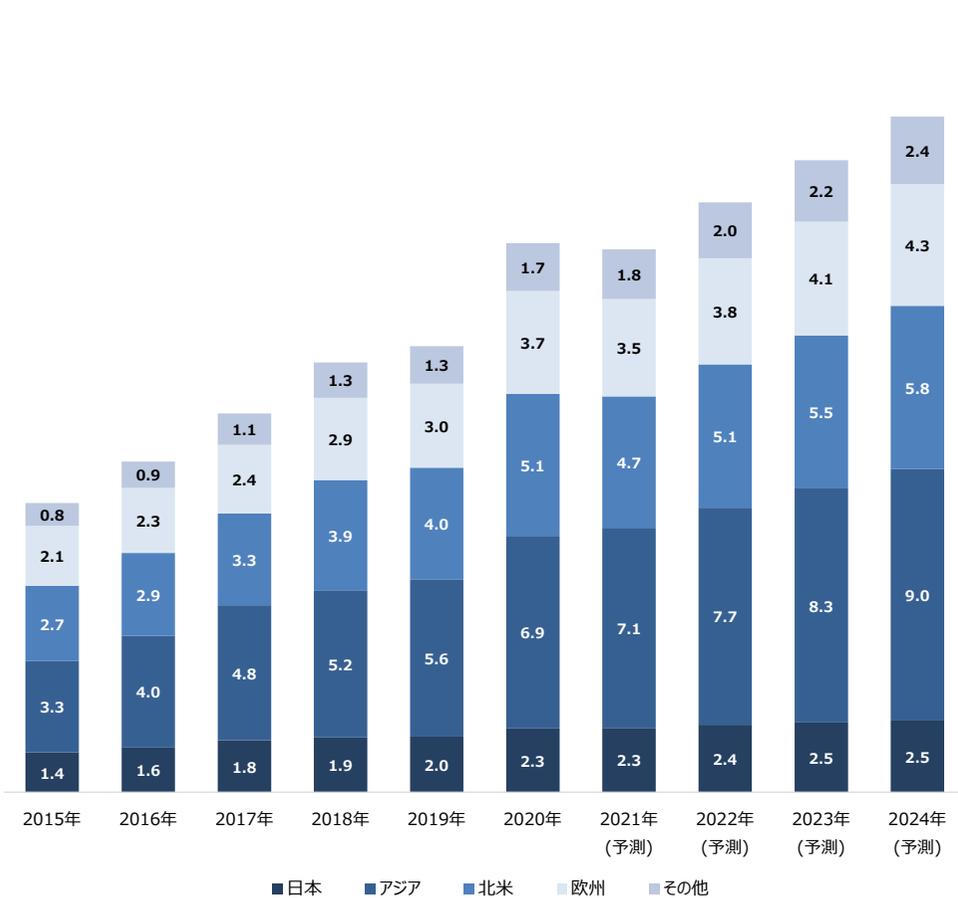
※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

■ Paradise Segasammy 損益

(億ウオン)	2020/3					2021/3					2022/3		2020/3			2021/3			2022/3
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計
売上高	906	1,058	1,353	1,316		897	260	292	326		424	318	1,964	3,317	4,633	1,157	1,449	1,775	742
カジノ	747	864	1,079	1,065		758	160	151	199		302	139	1,611	2,690	3,755	918	1,069	1,268	441
ホテル	132	151	212	197		108	86	134	116		114	169	283	495	692	194	328	444	283
その他	26	44	61	53		30	14	7	12		7	11	70	131	184	44	51	63	18
売上総利益	19	124	379	199		112	-216	-188	-93		-3	-104	143	522	721	-104	-292	-385	-107
営業利益	-71	-49	243	76		24	-281	-256	-154		-75	-161	-120	123	199	-257	-513	-667	-236
EBITDA	82	112	406	244		175	-135	-110	-7		68	-18	194	600	844	40	-70	-77	50
純利益	-143	-133	164	-113		-53	-364	-354	-291		-174	-278	-276	-112	-225	-417	-771	-1,062	-452
持分法取込額(億円)	-8	-7	6	-7		-3	-16	-15	-13		-8	-13	-15	-9	-16	-19	-34	-47	-21

コンシューマゲーム業界市場規模

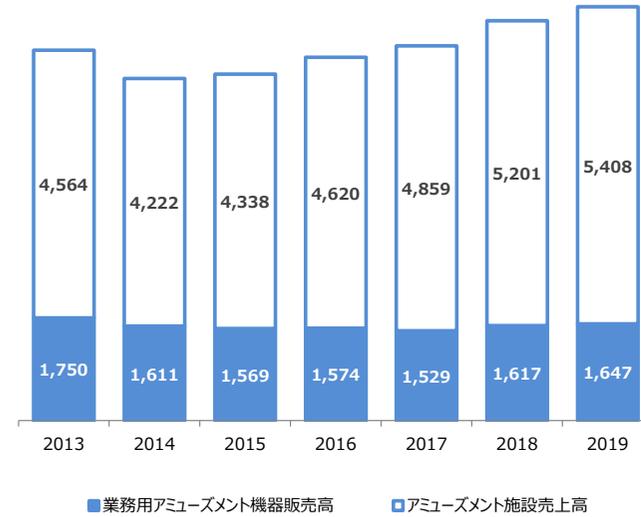
コンシューマゲーム市場規模推移 (兆円)



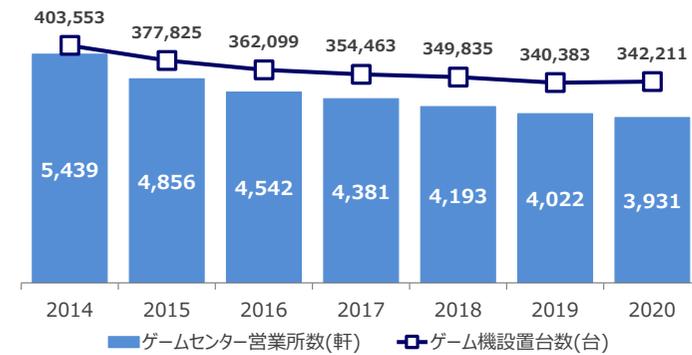
出所：「Newzoo Global Games Market Data June 2021」を元に自社推計（※1USD=110円換算で算出）

アミューズメント業界市場規模

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)

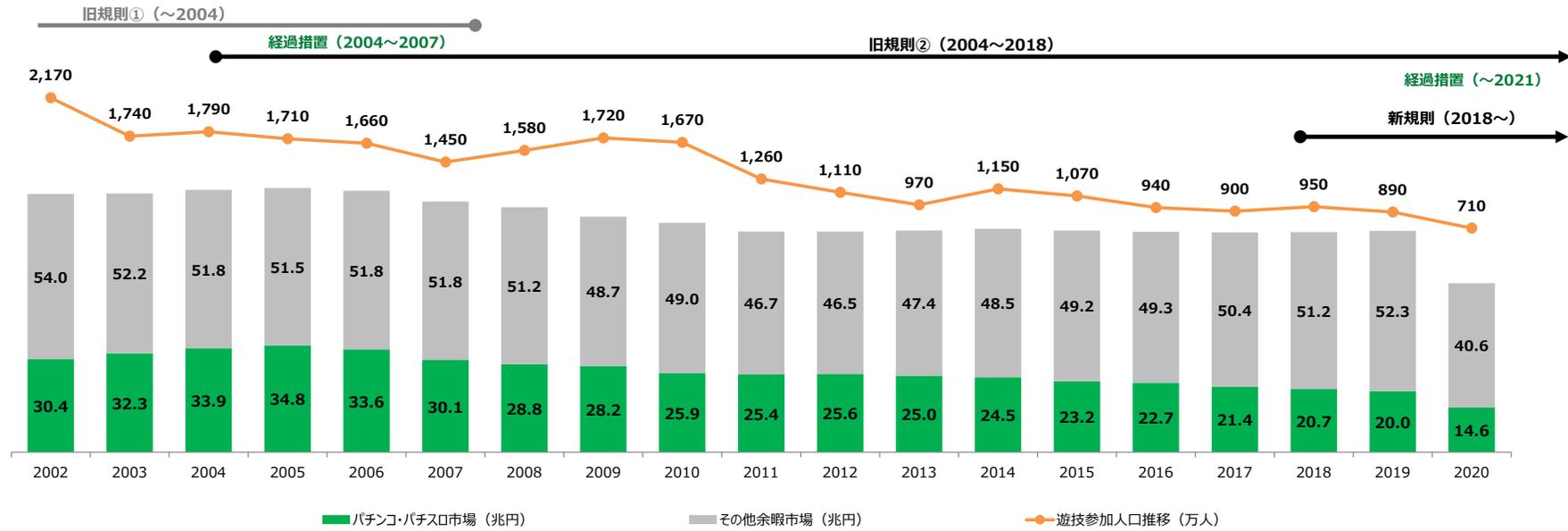


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



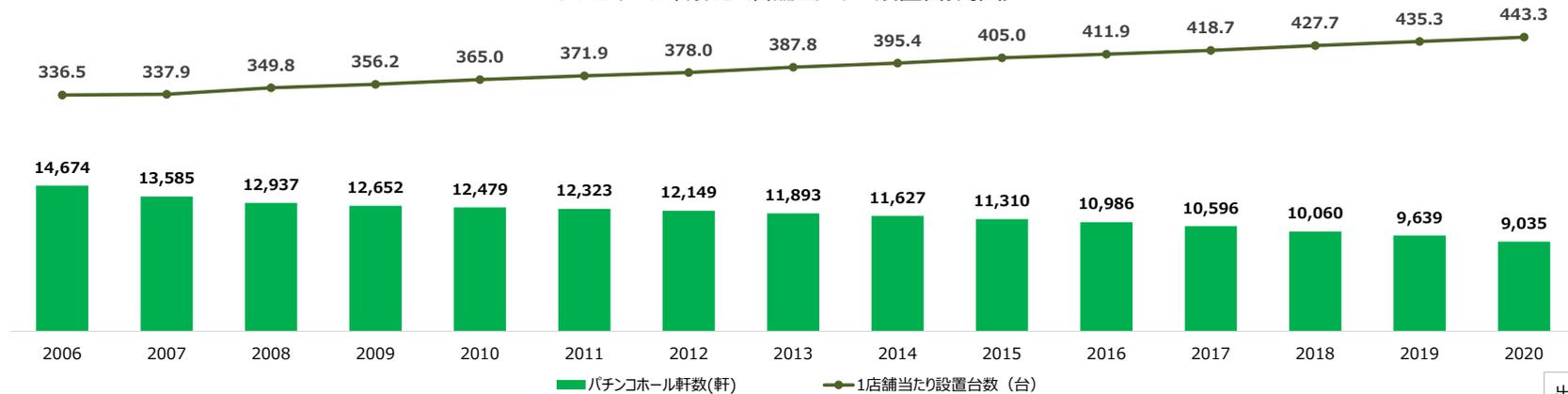
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



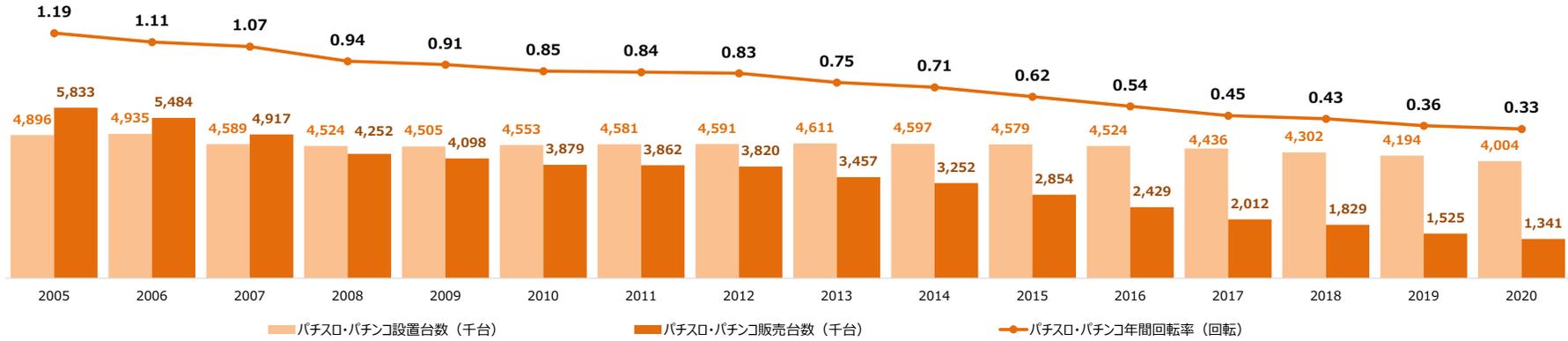
出所：「レジャー白書2021」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



出所：警察庁

遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

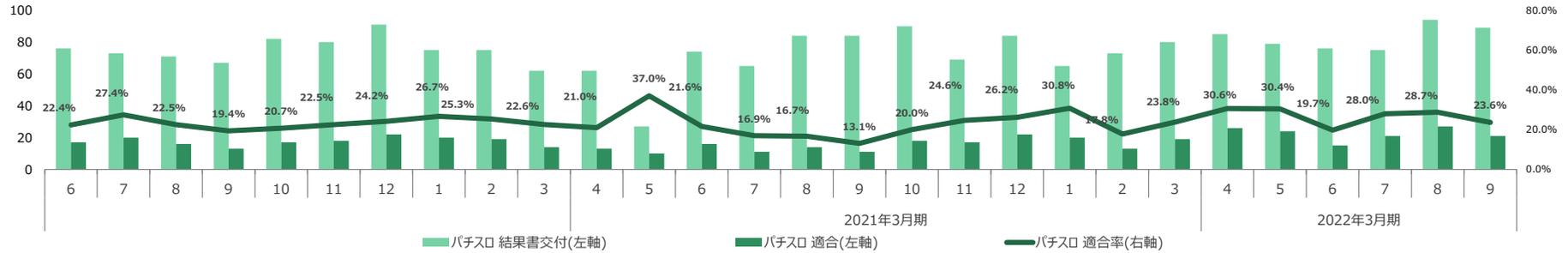


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

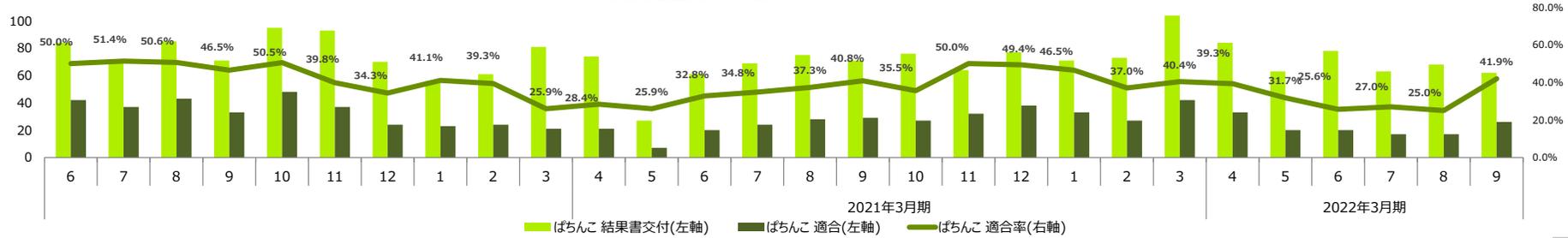


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

パチスロ型式試験結果データ



ぱちんこ型式試験結果データ



パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	207,828	16.8%	ユニバーサル	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%	北電子	107,000	17.7%	大都技研	80,000	17.7%	サミー	123,336	21.9%	U社	128,454	27.1%
2	ユニバーサル	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	ユニバーサル	203,000	22.9%	大都技研	100,000	16.5%	北電子	68,000	15.0%	大都技研	73,000	13.0%	D社	80,000	16.9%
3	大都技研	128,000	10.4%	平和・利ビ*ア	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%	平和・利ビ*ア	68,917	12.3%	K社	69,000	14.5%
4	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・利ビ*ア	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	平和・利ビ*ア	47,244	10.4%	ユニバーサル	59,143	10.5%	H社	35,393	7.5%
5	平和・利ビ*ア	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	ユニバーサル	37,365	8.3%	北電子	48,000	8.5%	サミー	35,273	7.4%

出所：保通協

ぱちんこ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア												
1	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	三洋物産	250,000	18.2%	SANKYO	149,520	15.5%	S社	200,000	23.0%
2	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	SANKYO	196,007	14.2%	ニューギン	120,000	12.5%	K社	134,500	15.5%
3	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・利ビ*ア	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	京楽産業.	192,800	14.0%	京楽産業.	106,000	11.0%	S社	126,565	14.6%
4	平和・利ビ*ア	252,103	12.5%	平和・利ビ*ア	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%	三洋物産	106,000	11.0%	N社	92,000	10.6%
5	サミー	241,425	12.0%	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	サンセイR&D	130,000	9.2%	平和・利ビ*ア	118,880	8.6%	サミー	104,581	10.9%	F社	70,500	8.1%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	9.0%										サミー	69,013	8.0%			

出所：矢野経済研究所「ぱちんこ関連メーカーの動向とマーケットシェア」※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

SEGA Sammy

<https://www.segasammy.co.jp/>

【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。

ネバダ州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.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。両子会社は、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、以下リンクをご覧ください。

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/>