

# 2023年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2022/10/31

## 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。

01

# 2023年3月期 第2四半期実績 / 今後の見通し

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,348</b>	<b>3,209</b>	<b>1,500</b>	<b>3,750</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,074	2,359	1,166	2,770
遊技機	233	758	275	860
リゾート	38	86	56	115
その他/消去等	3	6	3	5
<b>営業利益</b>	<b>146</b>	<b>320</b>	<b>95</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	222	339	138	390
遊技機	-17	93	13	115
リゾート	-18	-25	-4	-12
その他/消去等	-41	-87	-52	-93
営業外収益	26	59	49	20
営業外費用	26	46	22	20
<b>経常利益</b>	<b>147</b>	<b>333</b>	<b>123</b>	<b>400</b>
エンタテインメントコンテンツ	227	368	172	400
遊技機	-13	102	20	120
リゾート	-39	-67	-23	-30
その他/消去等	-28	-70	-46	-90
経常利益率	10.9%	10.4%	8.2%	10.7%
特別利益	7	52	0	-
特別損失	3	6	2	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>151</b>	<b>379</b>	<b>120</b>	<b>400</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>120</b>	<b>370</b>	<b>96</b>	<b>280</b>
<b>ROE</b>	-	<b>12.7%</b>	-	-
<b>1株当たり配当(円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>41</b>

## 2023/3期 Q2実績

### ➤ 概ね想定通りの進捗

- 全体としては堅調に推移（エンタテインメントコンテンツ）
- 規制見直しに対応した6.5号機の販売好調（遊技機）
- 国内は個人客中心に回復傾向（リゾート）

## 今後の見通し

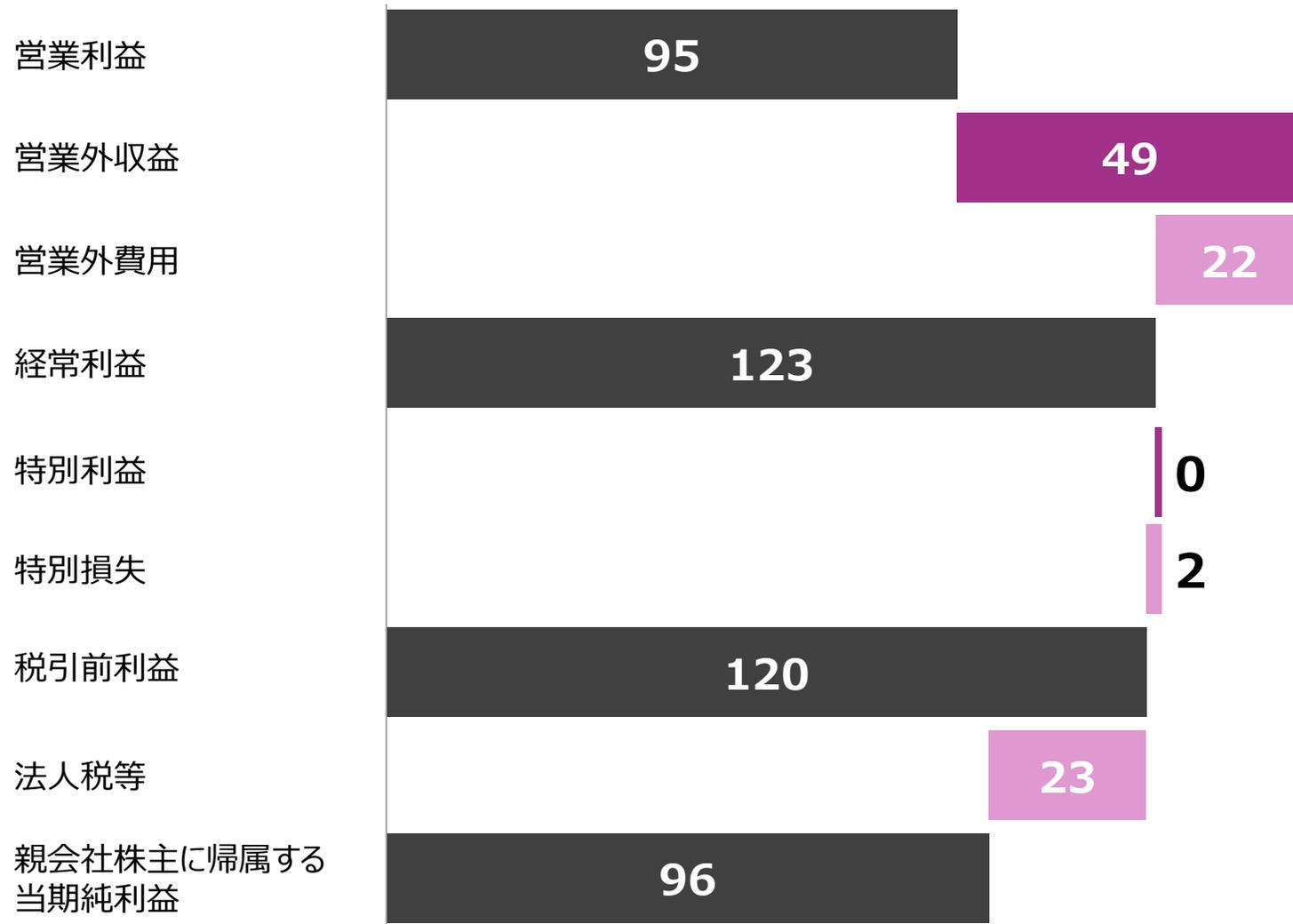
### ➤ 各事業で新作タイトル投入が進む

- 主力新作タイトルの販売本格化（CS\*、遊技機）
- 行動制限の緩和前提で損失幅縮小を見込む（リゾート）

\*CS=コンシューマ分野

# 段階利益（2023/3期 Q2実績）

（単位：億円）



## 営業外損益、特別損益の内訳

<b>営業外収益</b>	<b>49</b>
為替差益	29
投資事業組合利益	10
受取配当金	4
<b>営業外費用</b>	<b>22</b>
持分法による投資損失	13
投資事業組合損失	4
<b>特別利益</b>	<b>0</b>
<b>特別損失</b>	<b>2</b>
<b>法人税等</b>	<b>23</b>

## 【Q2実績における為替影響】

CS\*

### ➤ 売上高で約43億円、営業利益で約23億円の押し上げ影響（計画比）

- 1USドル：計画レート114円 → AR133円（主に売上上昇の影響）
- 1ポンド：計画レート157円 → AR162円（主にコスト上昇の影響）
- 1ユーロ：計画レート130円 → AR138円（主に売上上昇の影響）

※上記の為替差異金額はCSの内の「その他」に計上

営業外収益

### ➤ 外貨建て資産・負債の洗替による為替差益を29億円計上

- エンタテインメントコンテンツ：21億円
- 遊技機：5億円
- 全社/消去：3億円

\*CS=コンシューマ分野

# 各種費用等

## ■ エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	148	666
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	190
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	35
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	75

## ■ 遊技機

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	35	143
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	33
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	21
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	40

# 各種費用等

## ■リポート

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	4
減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	8
設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	13

## ■その他/消去等

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期		2023/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0	0
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	12
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	9
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	5

# 連結貸借対照表 要約



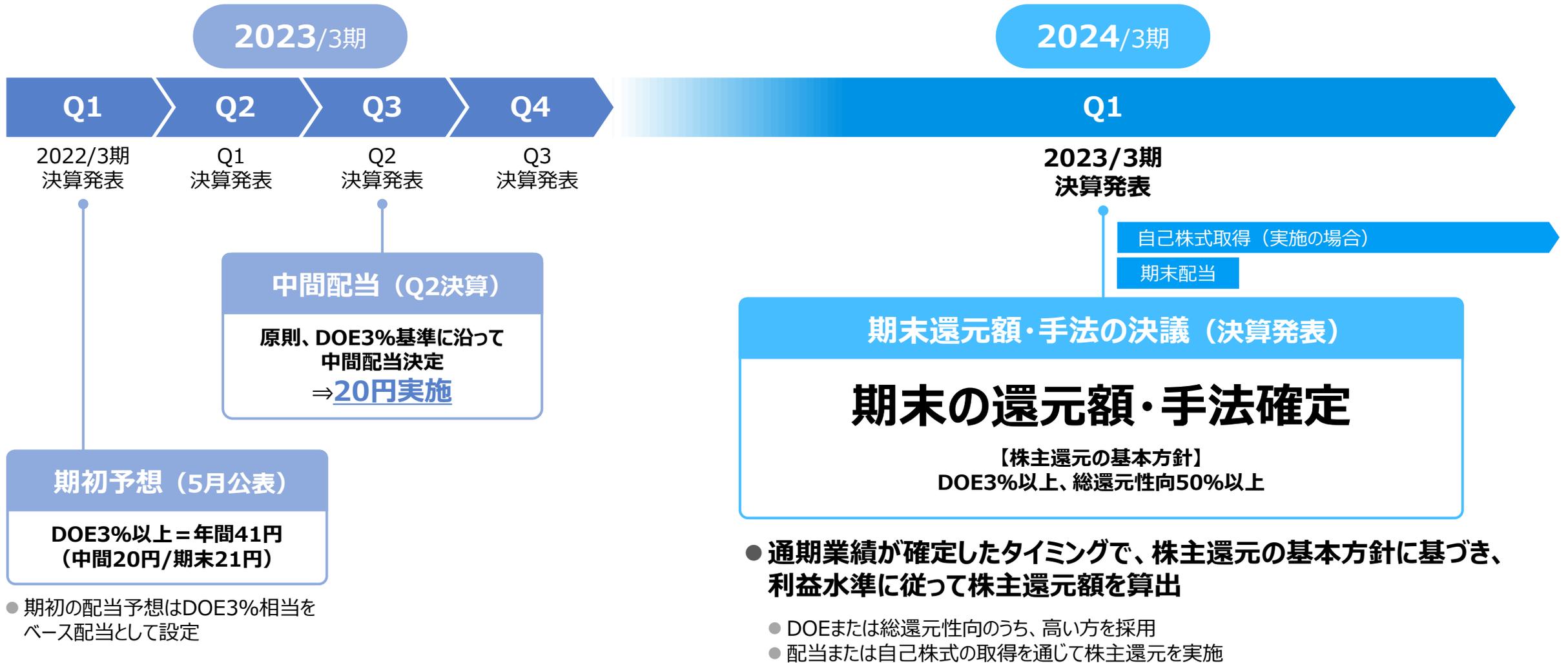
(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2022年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2022年3月期末	当第2四半期末	増減
	現金・預金	1,524	1,353	-171	支払手形・買掛金	244	255	+11
	受取手形・売掛金・契約資産	389	335	-54	短期借入金	100	100	-
	棚卸資産	675	902	+227	その他	525	455	-70
	その他	289	325	+36	<b>流動負債 計</b>	<b>869</b>	<b>810</b>	<b>-59</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,877</b>	<b>2,915</b>	<b>+38</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	603	604	+1	長期借入金	320	321	+1
	無形固定資産	131	128	-3	その他	138	147	+9
	投資有価証券	406	390	-16	<b>固定負債 計</b>	<b>558</b>	<b>568</b>	<b>+10</b>
	その他	337	336	-1	<b>負債合計</b>	<b>1,428</b>	<b>1,379</b>	<b>-49</b>
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>1,458</b>	<b>-19</b>	株主資本 計	2,944	2,948	+4
	<b>資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,374</b>	<b>+20</b>	その他の包括利益累計額合計	-20	42	+62
					新株予約権	1	3	+2
					非支配株主持分	0	0	+0
					<b>純資産合計</b>	<b>2,926</b>	<b>2,995</b>	<b>+69</b>
					<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>4,374</b>	<b>+20</b>

	2022年3月期末	当第2四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,524	1,353	-171
有利子負債	520	521	+1
ネットキャッシュ	1,004	832	-172
自己資本比率	67.1%	68.4%	+1.3p

## 主な増減要因

(流動資産)	棚卸資産が増加した一方で、現預金が減少
(負債)	賞与引当金や未払費用が減少
(純資産)	配当金の支払いや自己株式を取得した一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したことにより株主資本が増加

# 株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



02

## セグメント別の実績 / 見通し

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,074</b>	<b>2,359</b>	<b>1,166</b>	<b>2,770</b>
コンシューマ	712	1,583	750	1,920
AM機器	232	497	284	558
映像・玩具	115	256	129	287
その他/消去等	15	23	3	5
<b>営業利益</b>	<b>222</b>	<b>339</b>	<b>138</b>	<b>390</b>
コンシューマ	184	293	106	345
AM機器	23	25	9	33
映像・玩具	17	30	23	30
その他/消去等	-2	-9	0	-18
営業外収益	6	33	35	10
営業外費用	1	5	1	0
<b>経常利益</b>	<b>227</b>	<b>368</b>	<b>172</b>	<b>400</b>
経常利益率	21.1%	15.6%	14.8%	14.4%

\*CS = コンシューマ分野、AM = AM機器分野

## 2023/3期 Q2実積

### ➤ 概ね想定通りに推移

- フルゲームは想定をやや下回った一方、F2Pが好調に推移、為替による押し上げ影響もあり全体としては堅調に進捗（CS\*）
- UFOキャッチャー® シリーズの販売は好調に推移したものの、原材料高騰による影響が顕在化（AM\*）
- 映像・玩具分野が好調に推移
- 営業外収益を計上（外貨建て資産の為替差益、受取配当金等）

## 今後の見通し

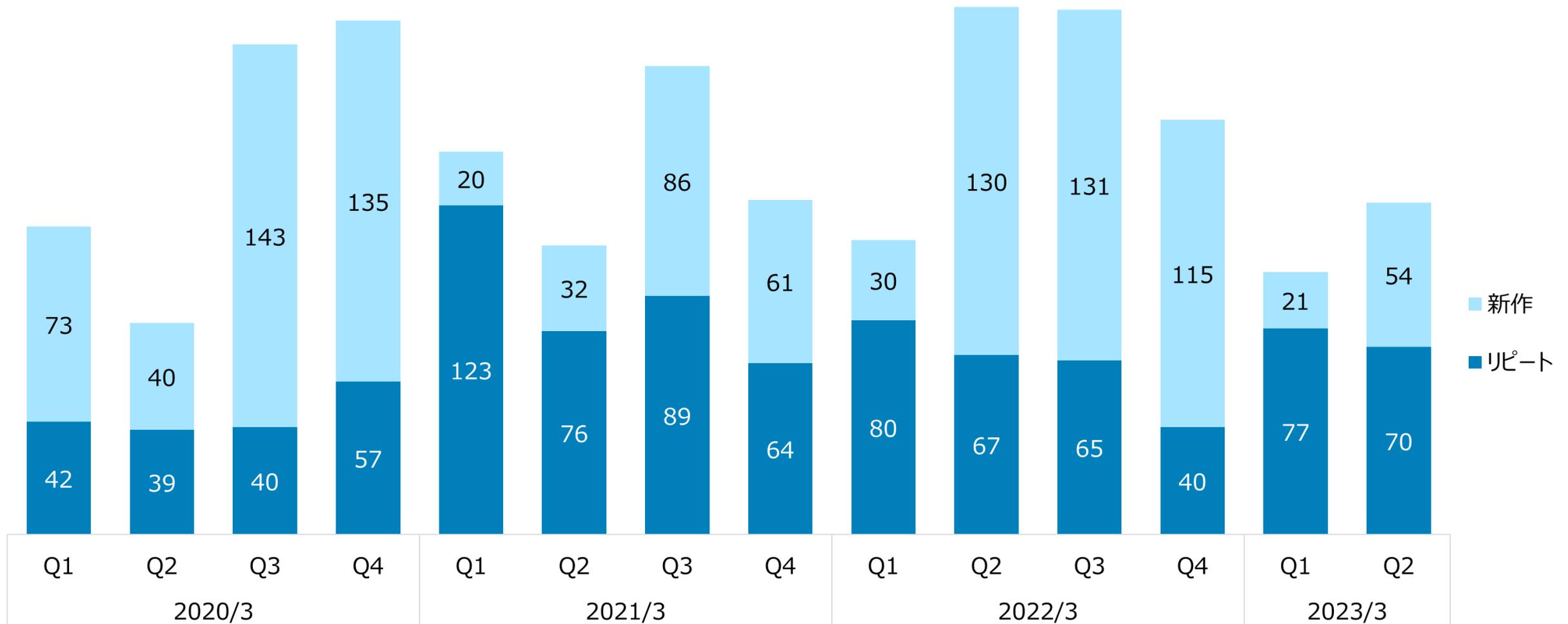
### ➤ 各分野で新作タイトル投入が進む

- 主力新作タイトルの販売を複数予定（CS）
- プライズカテゴリーへの需要は継続しているものの、原材料高騰による影響を引き続き注視（AM）

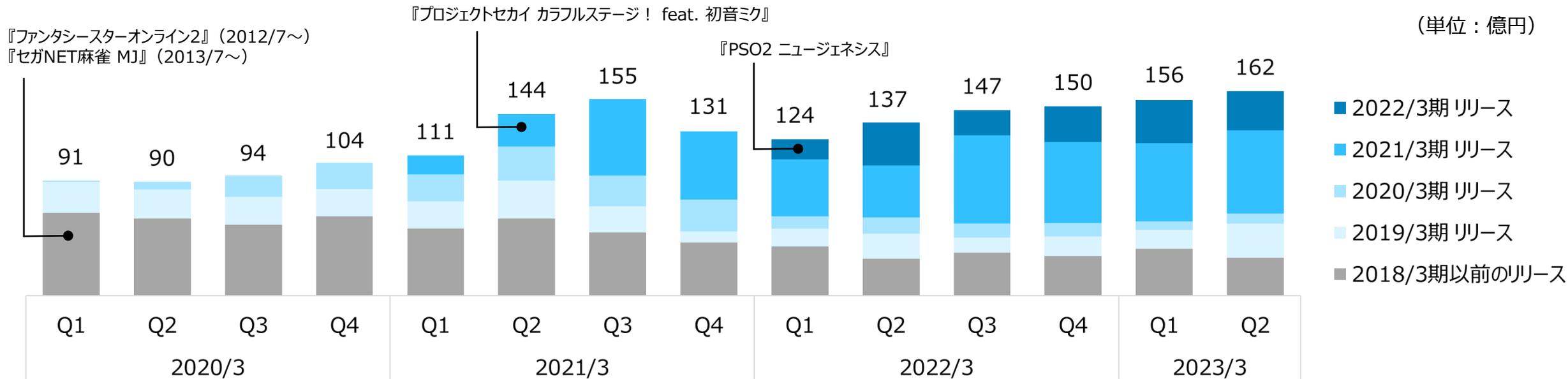
		2023/3期 Q2実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作・リピートともに想定をやや下回る</li> <li>リピートは前年同期並みの水準で推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主力新作タイトルの投入増加</li> <li>『ソニックフロンティア』の販売拡大に取り組む</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』を中心に、既存主力タイトルが好調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの運営強化</li> <li>新作1タイトルをリリース予定</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>他社開発タイトルを販売</li> <li>為替差益を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>他社開発タイトルの販売やライセンス収入等を予定</li> </ul>
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> <li>UFOキャッチャー® シリーズやプライズを中心に販売</li> <li>原材料高騰による影響が顕在化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>UFOキャッチャー® シリーズの販売価格見直しと販売拡大</li> <li>原材料高騰の影響を引き続き注視</li> </ul>
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』の配分収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作や配信に伴うライセンス等の収入を予定</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>新製品及び定番製品等を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>年末商戦に向けて『カードできせかえ！すみっぐらしPhone』等の新製品や定番製品の販売強化</li> </ul>

# コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



# コンシューマ分野/F2P 売上高推移



## 【売上高上位3タイトル (2022年7月～9月)】

(1位)



『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

© SEGA/© CP/© CFM

配信開始時期: 2020/9

(2位)



『PSO2 ニュージェネシス』

©SEGA

配信開始時期: 2021/6

(3位)



『セガNET麻雀 MJ』

©SEGA

配信開始時期: 2013/7

# (参考) コンシューマ分野 売上高推移

(億円)	2022/3期				2023/3期		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>295</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>347</b>	<b>750</b>	<b>1,920</b>
国内	130	309	503	666	157	338	661
海外	167	403	694	920	192	411	1,261
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	54.8%	65.7%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	1	-2
<b>フルゲーム</b>	<b>110</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>99</b>	<b>223</b>	<b>984</b>
<b>新作</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>622</b>
日本	2	24	54	57	5	17	51
アジア	1	9	20	30	5	11	49
欧米	27	127	217	319	10	46	523
<b>リポート</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>77</b>	<b>147</b>	<b>362</b>
日本	8	20	28	34	8	17	33
アジア	7	14	18	23	8	15	45
欧米	64	113	166	195	61	115	283
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	74.5%	79.4%
<b>F2P</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>568</b>
日本	109	232	366	501	130	271	506
アジア	0	0	3	5	5	5	5
欧米	14	29	39	52	20	41	57
<b>その他</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>92</b>	<b>209</b>	<b>370</b>

・フルゲーム = 主に家庭用ゲーム機やPC向けのゲーム本編のディスク販売及びダウンロード販売等。(追加ダウンロードコンテンツ販売は含まない。)

・F2P = 主にスマートフォンやPC向けの基本プレイ料金無料、アイテム課金制のゲームコンテンツ等の販売等。

・その他 = 追加ダウンロードコンテンツ販売、他社タイトルの受託販売、開発受託、タイトル譲渡、プラットフォーム向けの一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

	2022/3期				2023/3期		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	通期計画
<b>フルゲーム販売タイトル数</b>							
日本	0タイトル	3タイトル	5タイトル	6タイトル	3タイトル	7タイトル	15タイトル
アジア	1タイトル	4タイトル	7タイトル	9タイトル	3タイトル	7タイトル	15タイトル
欧米	3タイトル	6タイトル	11タイトル	13タイトル	3タイトル	7タイトル	16タイトル
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>658</b>	<b>1,404</b>	<b>2,197</b>	<b>2,720</b>	<b>514</b>	<b>1,014</b>	<b>3,425</b>
<b>新作</b>	<b>106</b>	<b>350</b>	<b>663</b>	<b>877</b>	<b>44</b>	<b>148</b>	<b>1,395</b>
日本	5	41	78	85	9	25	104
アジア	5	25	50	76	11	26	157
欧米	96	284	535	716	23	96	1,133
<b>リピート</b>	<b>552</b>	<b>1,054</b>	<b>1,534</b>	<b>1,843</b>	<b>470</b>	<b>865</b>	<b>2,030</b>
日本	29	66	95	114	26	76	124
アジア	34	68	88	117	41	75	211
欧米	489	920	1,350	1,613	403	712	1,696

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎（日本、アジア、欧米）にそれぞれ1カウント

## 【主要IPの販売本数】

(万本)	2022/3期				2023/3期	
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計
SONICシリーズ	100	290	490	580	146	263
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42	95
ペルソナシリーズ	40	70	100	130	27	50
龍が如くシリーズ	70	180	250	290	47	96

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール

～2023/3 Q2

2023/3 Q3以降 (予定)

コンシューマ	フルゲーム	新作	十三機兵防衛圏 (Nintendo Switch™向け)	ソウルハッカーズ2	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)	
			ソニックオリジンズ	Two Point Campus	龍が如く 維新！ 極	ペルソナ4 ザ・ゴールデン (リマスター版)	
			初音ミク Project DIVA MEGA39's+ (PC向け)	JUDGE EYES : 死神の遺言 Remastered (PC向け)	Endless Dungeon	ペルソナ3 ポータブル (リマスター版)	
				LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶 (PC向け)	Company of Heroes 3		
		レポート	ソニック シリーズ / ペルソナ シリーズ / Total War シリーズ / Football Manager シリーズ / 龍が如く シリーズ, etc.				
	F2P	2018/3期以前～	ファンタシースターオンライン2 / ふよふよ!!クエスト / チェインクロニクル				
		2019/3期～	D×2 真・女神転生 リベレーション / プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド				
		2020/3期～	北斗の拳 LEGENDS ReVIVE				
		2021/3期～	Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories / プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク				
		2022/3期～	PSO2 ニュージェネシス / シン・クロニクル				
2023/3期～							

# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール

～2023/3 Q2

2023/3 Q3以降 (予定)

A  
M  
機  
器

<主な稼働中のタイトル>

StarHorse4 / 英傑大戦 / maimai でらっくす / CHUNITHM / オンゲキ / MJ ARCADE  
頭文字D THE ARCADE / 艦これアーケード / Fate Grand Order Arcade / lalamee

<主な定番販売タイトル>

UFOキャッチャー® シリーズ / プライズ景品

ROMAPI

Bépiu. (ベピウ)

ホリアテール

映  
像  
・  
玩  
具

劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』

映画『それいけ!アンパンマン ドロリンとバケ〜るカーニバル』

メダルでバトル!! 恐竜図鑑パソコンΩ

カメラもIN! マウスできせかえ!  
すみっコぐらしパソコン プレミアムプラス デコ

カードできせかえ! すみっコぐらしPhone

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>233</b>	<b>758</b>	<b>275</b>	<b>860</b>
パチスロ	120	306	137	327
パチンコ	71	371	95	445
その他/消去等	42	81	43	88
<b>営業利益</b>	<b>-17</b>	<b>93</b>	<b>13</b>	<b>115</b>
営業外収益	4	10	7	5
営業外費用	0	1	0	0
<b>経常利益</b>	<b>-13</b>	<b>102</b>	<b>20</b>	<b>120</b>
経常利益率	-	13.5%	7.3%	14.0%
<b>パチスロ</b>				
タイトル数	4タイトル	10タイトル	4タイトル	9タイトル
販売台数(台)	31,184	77,870	34,712	84,000
<b>パチンコ</b>				
タイトル数	3タイトル	5タイトル	1タイトル	6タイトル
販売台数(台)	23,118	97,027	23,960	114,000
うち本体販売	4,884	56,728	10,118	46,900
うち盤面販売	18,234	40,299	13,842	67,100

※新シリーズを1タイトルとしてカウント(前期納品開始製品・スペック替え等は含まない)

## 2023/3期 Q2実績

### ➤ 概ね順調に推移

- 販売タイトルは全て計画を上回って推移
- 特にパチスロ機(6.5号機)が好調
- 主な販売タイトル:  
『パチスロ甲鉄城のカバネリ』  
『パチスロペルソナ5』等

## 今後の見通し

### ➤ Q3以降、主カタイトルの投入を本格化

- パチスロ機:『パチスロハードボイルド』等、6.5号機の投入を進める
- パチンコ機:『P七つの大罪2』を始め、複数タイトルを投入

### ➤ 部材調達については引き続き注視が必要

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ  
 スペック替えタイトル



~2023/3 Q2

2023/3 Q3以降 (予定)

パチスロ	パチスロ この素晴らしい世界に祝福を!	パチスロ甲鉄城のカバネリ	パチスロハードボイルド	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)
	ぱちすろ けものフレンズ	パチスロペルソナ5	パチスロRYUKYU BEAT-30	パチスロ少女戦記
パチンコ	P頭文字D	Pモンスターハンターダブルクロス 連続狩猟ver.	P七つの大罪2	P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスペック~

(Q2以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	7月	14,404台
	パチスロペルソナ5	9月	9,639台
	パチスロこの素晴らしい世界に祝福を!	4月	3,333台
	ぱちすろ けものフレンズ	5月	2,485台
パチンコ	P頭文字D	5月	10,700台
	Pモンスターハンターダブルクロス 連続狩猟ver.	8月	5,023台

(Q3以降の主な販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロハードボイルド	10月
	パチスロRYUKYU BEAT-30	10月
	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	10月以降
	パチスロ少女戦記	12月
パチンコ	P七つの大罪2	11月
	P TIGER & BUNNY ~完全無欠WILDスペック~	12月

※2023/3 Q3以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2022/3期		2023/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	38	86	56	115
営業利益	-18	-25	-4	-12
営業外収益	0	0	0	0
営業外費用	21	41	19	18
経常利益	-39	-67	-23	-30
経常利益率	-	-	-	-
<b>&lt;フェニックスリゾート&gt;</b>				
施設利用者人数 (千人)	327	760	491	868
宿泊3施設	124	308	206	363
ゴルフ2施設	43	94	49	98
その他施設	160	358	236	407

## 2023/3期 Q2実績

### ➤ フェニックスリゾート：個人客中心に回復傾向

- ・ 政府や独自の観光需要喚起策が寄与

### ➤ パラダイスセガサミー：渡航制限の影響継続

## 今後の見通し

### ➤ フェニックスリゾート：個人・団体の回復を見込む

- ・ CRM強化等の独自の施策に取り組む

### ➤ パラダイスセガサミー：損失幅縮小を見込む

- ・ 6月以降渡航制限が一部緩和され、日本人VIPのドロップ額についてはコロナ前の水準近くまでに回復

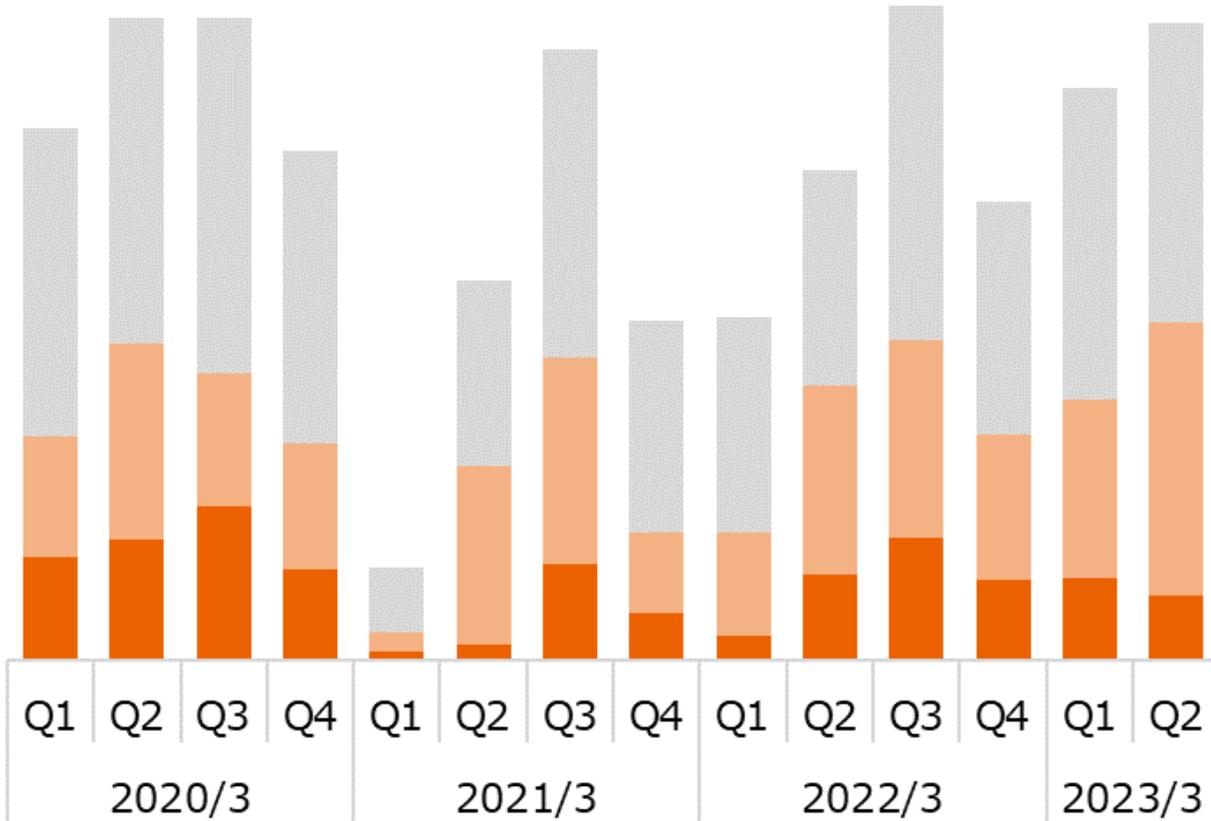
※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上

# (参考) 各施設の状況：フェニックスリゾート

## ■ フェニックスリゾート 施設利用者別売上

■ 宿泊団体・宴会 ■ 宿泊個人 ■ その他（飲食・ゴルフ等）

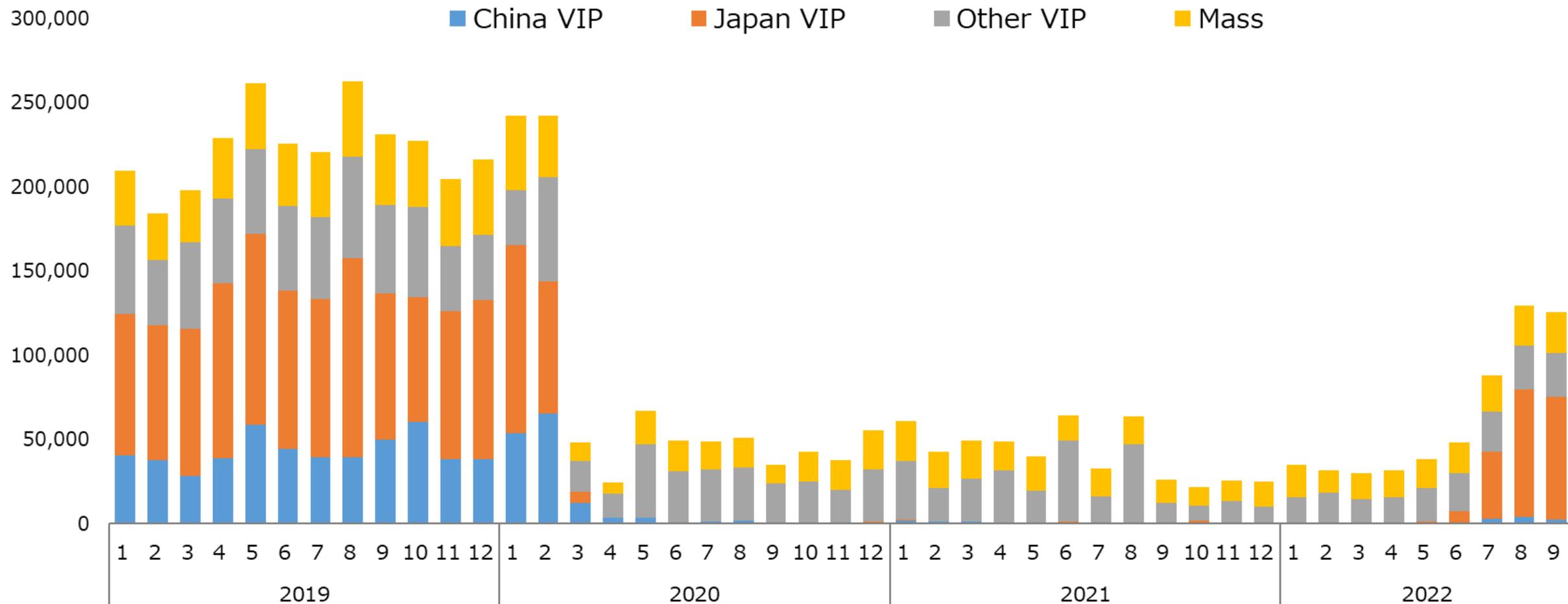


- 個人客好調により、Q2累計の売上・施設利用者数はコロナ前を上回って推移
- 今後、団体客についても回復を見込む

# (参考) 各施設の状況：パラダイスセガサミー

## ■ パラダイスシティ ドロップ額\*推移

(単位：百万ウォン)



※ ドロップ額 = チップ購入額

02

## 今後の取り組みについて

# エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

## ➤ メディアミックス戦略を軸にタイトル販売拡大



『ソニックフロンティア』

マルチプラットフォーム対応  
2022年11月



Netflixで新アニメシリーズ  
「SONIC PRIME」をグローバルローンチ

2022年12月15日

## ➤ 今期より過去の名作のリマスターを本格リリース

- リマスター版



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』

マルチプラットフォーム対応  
2022年10月



『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』

マルチプラットフォーム対応  
2023年1月



『ペルソナ3 ポータブル』

マルチプラットフォーム対応  
2023年1月

## ➤ 過去タイトルも活用しグローバルIPとして育成

2023/3期

- リマスター版



『JUDGE EYES : 死神の遺言  
Remastered』  
PC向け、2022年9月



『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』  
PC向け、2022年9月

- リメイク版



『龍が如く 維新！ 極』  
マルチプラットフォーム対応  
2023年2月

2024/3期以降

- スピンオフ作品



『龍が如く7 外伝 名を消した男』  
マルチプラットフォーム対応  
2023年

- 完全新作



『龍が如く8』  
マルチプラットフォーム対応  
2024年

## ▶ 海外スタジオによる主カタイトル投入



### 『Total War: WARHAMMER III』\*

大型アップデート実施により再活性化  
\*本編販売 2022年2月

### 『Football Manager 2023』

PC向け、サブスクリプションサービス対応  
2022年11月

### 『Company of Heroes 3』

PC向け  
2023年2月

© Games Workshop Limited 2021.  
Published by SEGA.

© Sports Interactive Limited 2022.  
Published by SEGA Publishing Europe Limited.

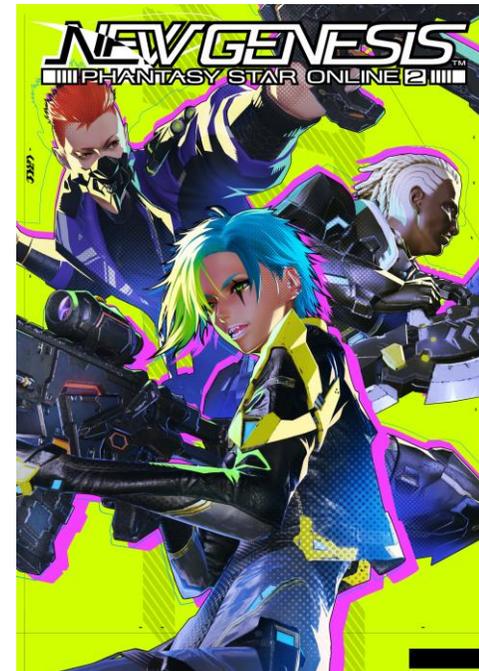
©SEGA. Developed by Relic Entertainment

## ➤ 主力F2Pタイトルの国内・海外の運営強化



『プロジェクトセカイ カラフルステージ！  
feat. 初音ミク』

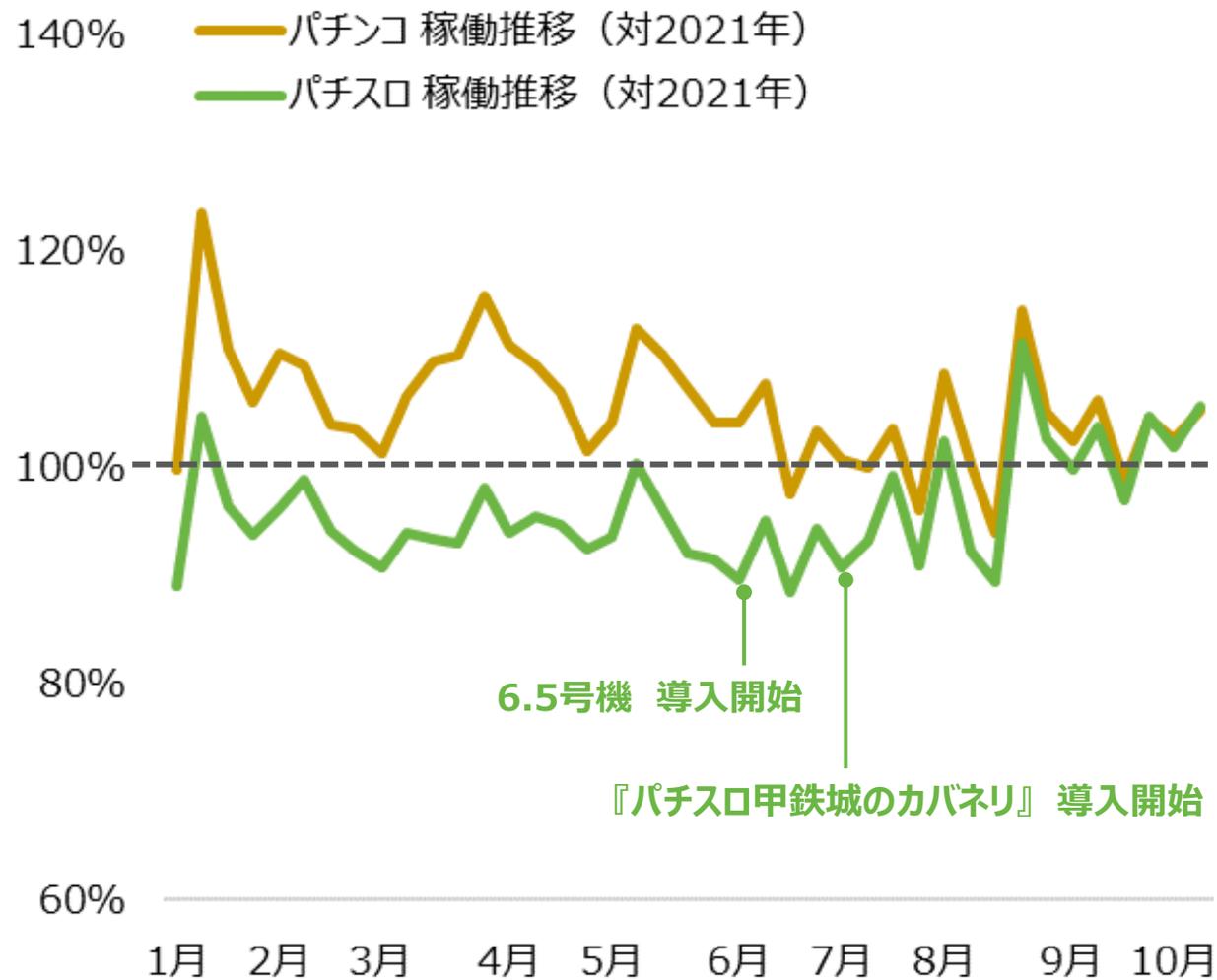
運営開始：2020年9月～



『PSO2 ニュージェネシス』

運営開始：2021年6月～  
グローバル版のPlayStation®4対応を  
2022年8月31日に開始

# 遊技機事業



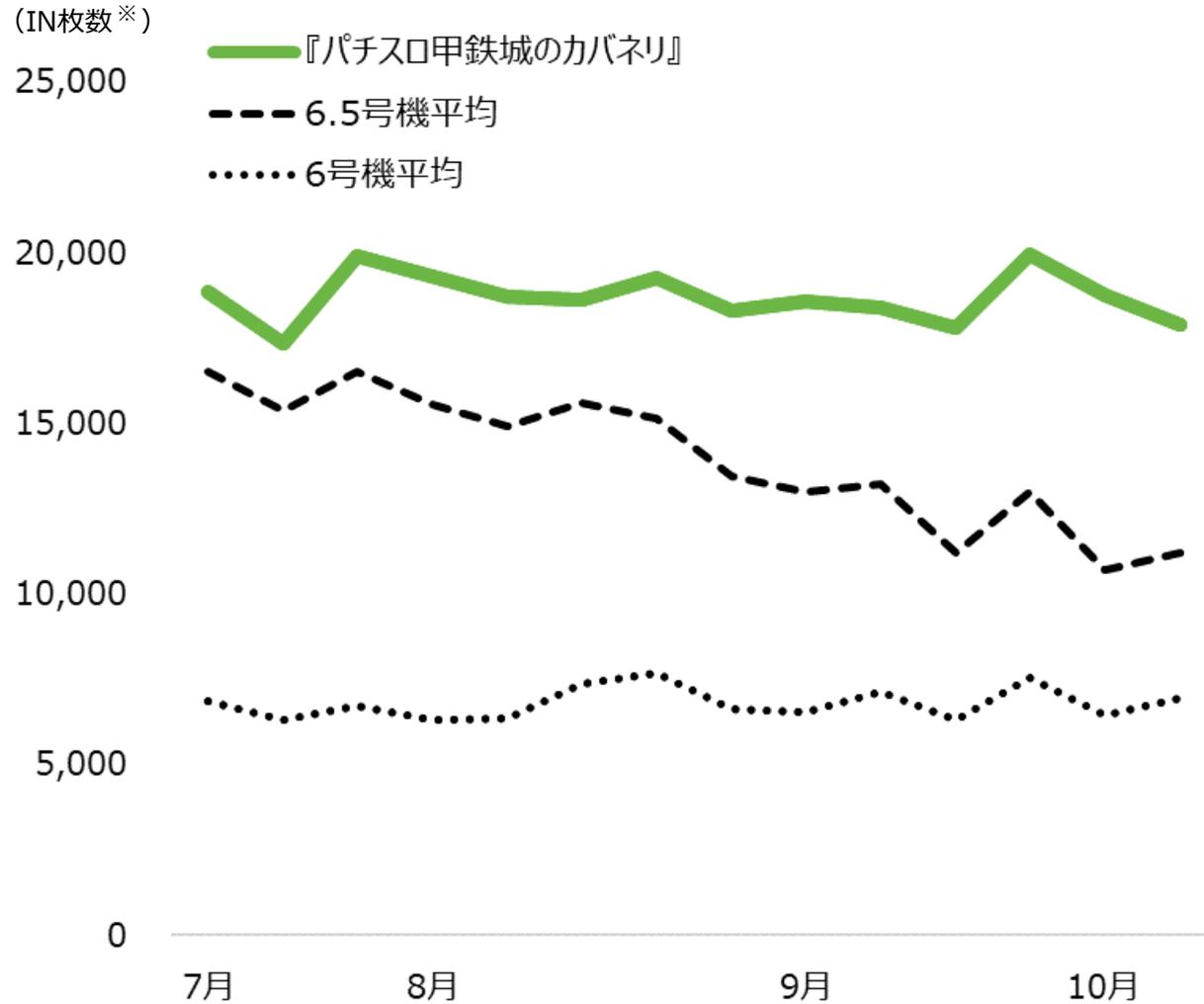
## ・パチンコ

パチスロ6.5号機導入後も、安定した稼働水準にて推移

## ・パチスロ

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』等の導入開始後、稼働水準は上昇

※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



## ➤ 『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 稼働は高水準で推移
- 部材調達の制約があるものの、Q3以降に追加販売を実施

※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  
※IN枚数 = 1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均。稼働を表す指標として用いられる。

## ■ 23/3期Q3以降 販売タイトル (予定)



『パチスロハードボイルド』

©Sammy



『パチスロ少女戦記』

©カルロ・ゼン・KADOKAWA刊／少女戦記製作委員会  
©Sammy

- 引き続き、6.5号機の投入を積極的に進める
- スマートパチスロ機を含め、その他タイトルについても準備中

## ➤ 市場環境

- パチスロ：6.5号機については販売・稼働面ともに好調
- パチンコ：複数の人気タイトルが牽引する形で、根強い稼働を維持

## ➤ 懸念事項

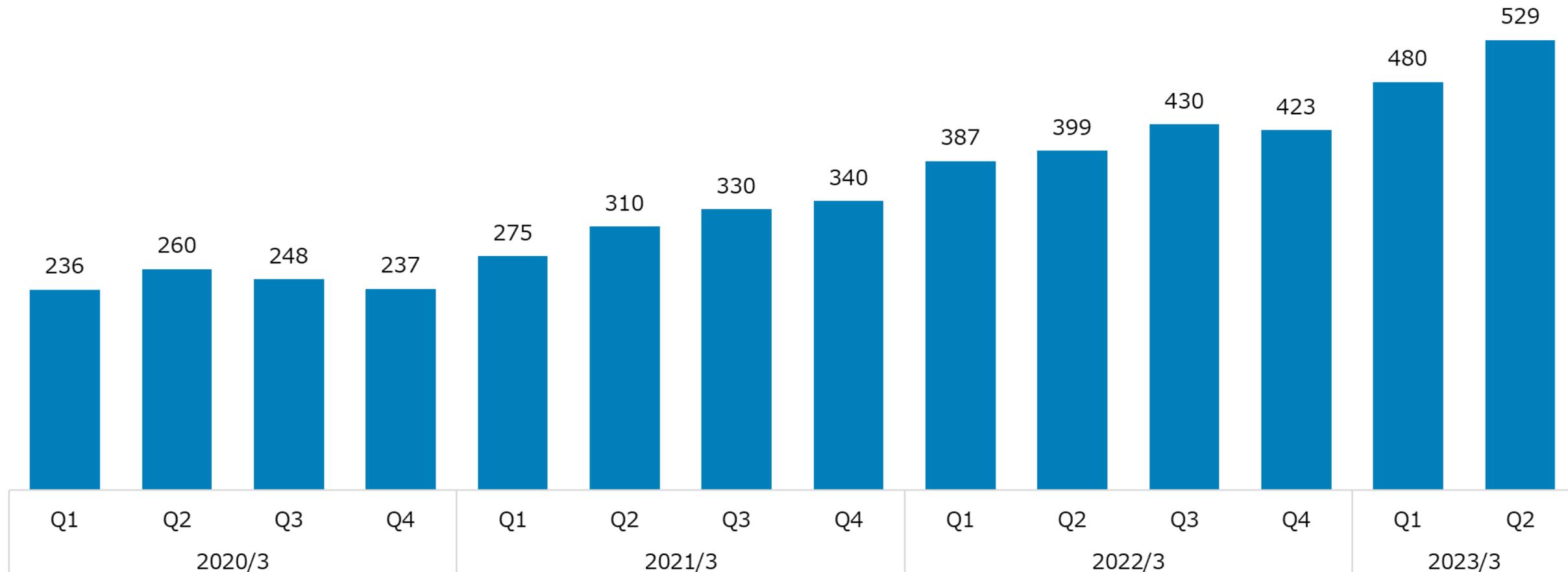
- 部材調達：供給不足により、需要に迅速に対応することが困難
- 型式適合：市場全体の適合率が低水準で推移

03

補足

# コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

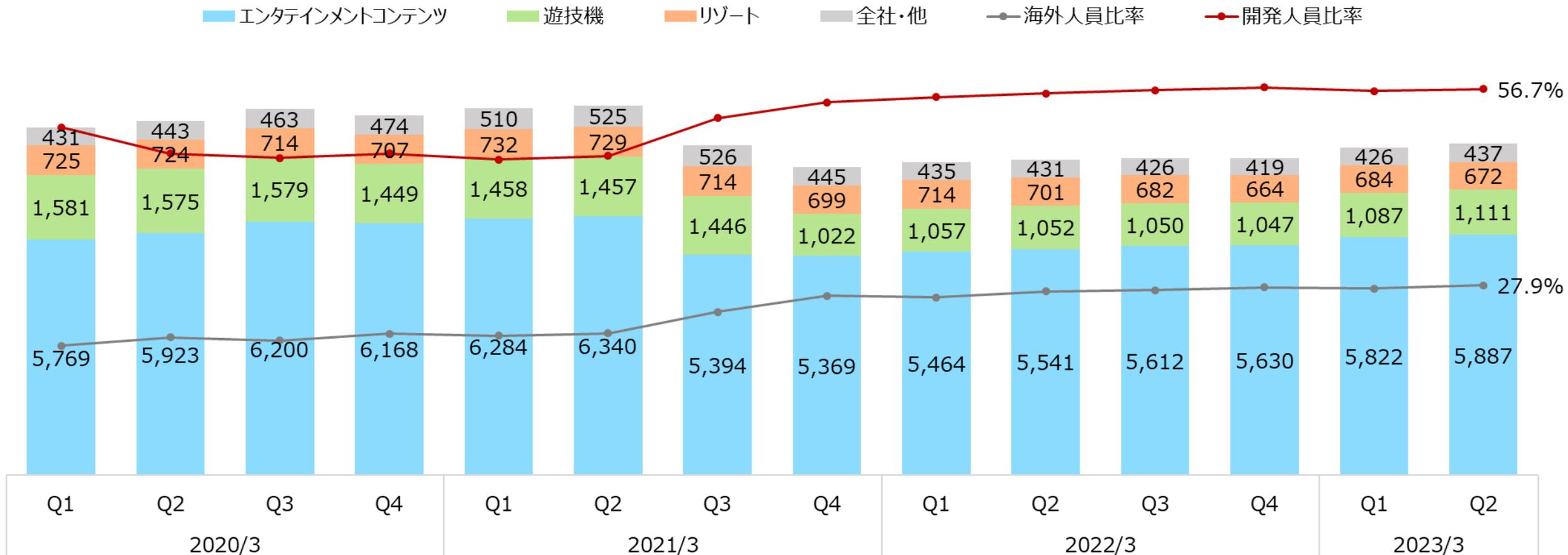
（単位：億円）



※発売前タイトルの開発費仕掛残高 + 発売済みタイトルの開発費未償却残高

# セグメント別人員数推移

(単位：人)



※人員数は正社員・無期契約社員の人数。臨時従業員は除く

# リゾート事業（パラダイスセガサミー）

(億ウォン)	2022/3		2023/3
	Q2累計	通期実績	Q2累計
売上高	742	1,615	908
カジノ	441	866	411
ホテル	283	677	430
その他	17	70	66
売上原価	849	1,782	951
カジノ	310	637	327
ホテル	391	819	431
その他	147	324	191
売上総利益	-107	-167	-42
販売費及び一般管理費	128	254	115
営業利益	-236	-422	-157
EBITDA	50	149	124
純利益	-453	-879	-386
カジノ来場者数（千人）	59	99	48
セガサミー持分法取込額（億円）	-21	-41	-19

出所：パラダイス社発表資料より作成

## 2023/3期 Q2実績

- **渡航制限によりカジノ来場者数は引き続き低調に推移**
  - 2021年3月期 同期比：47.5%
- **コスト削減によりEBITDAはポジティブ**

## 今後の見通し

- **損失幅縮小を見込む**
  - 6月以降渡航制限が一部緩和され、日本人VIPのドロップ額についてはコロナ前の水準近くまでに回復

※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上 ※現地会計基準

## 引き続き以下の成長領域への投資を検討

<b>コンシューマ分野</b> 約1,000億円	<b>開発リソース強化</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● オーガニックな開発パイプラインの拡充</li><li>● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化</li></ul>
	<b>新たなエコシステムに対する投資</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化</li><li>● 新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資</li></ul>
<b>ゲーミング領域</b> 約1,000億円	<b>ゲーミング領域における投資機会の見極め</b>	投資検討領域	<ul style="list-style-type: none"><li>● 国内外の統合型リゾート</li><li>● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング</li><li>● 海外ランドベースカジノ</li></ul>
<b>その他</b> 約500億円	<b>CVC投資枠拡大</b> (総枠150億円)		<ul style="list-style-type: none"><li>● スタートアップ企業等への投資を含むオープンイノベーション活動強化</li></ul>
	<b>新規事業創出、IP獲得 etc.</b>		

**計2,500億円**



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

#### 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.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、

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/pr/corp/group/list.html>

(セガサミーグループ会社一覧)

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。