

# 2023年3月期 決算プレゼンテーション

2023/4/28

## 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月期実績/2024年3月期計画

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
<b>売上高</b>	<b>3,209</b>	<b>3,896</b>	<b>4,330</b>
エンタテインメントコンテンツ	2,359	2,828	3,050
遊技機	758	942	1,150
リゾート	86	115	120
その他/消去等	6	11	10
<b>営業利益</b>	<b>320</b>	<b>467</b>	<b>550</b>
エンタテインメントコンテンツ	339	387	435
遊技機	93	200	245
リゾート	-25	-11	-10
その他/消去等	-87	-109	-120
営業外収益	59	49	40
営業外費用	46	22	10
<b>経常利益</b>	<b>333</b>	<b>494</b>	<b>580</b>
エンタテインメントコンテンツ	368	411	450
遊技機	102	207	250
リゾート	-67	-32	0
その他/消去等	-70	-92	-120
経常利益率	10.4%	12.7%	13.4%
特別利益	52	0	-
特別損失	6	24	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>379</b>	<b>470</b>	<b>580</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>370</b>	<b>459</b>	<b>400</b>
<b>ROE</b>	<b>12.7%</b>	<b>14.7%</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり配当(円)</b>	<b>40</b>	<b>59</b>	<b>47</b>

## 2023/3期 実績

### ▶ 前期比で大幅増収増益を達成

- 全事業が前期比で増収増益および損失幅縮小
- 米国子会社における繰延税金資産の計上、繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除により、前期に引き続き法人税等が低水準で推移
- 総還元性向50%の方針に基づき、期末配当予想の増額、自己株式取得を決定（⇒P.67参照）

## 2024/3期 計画

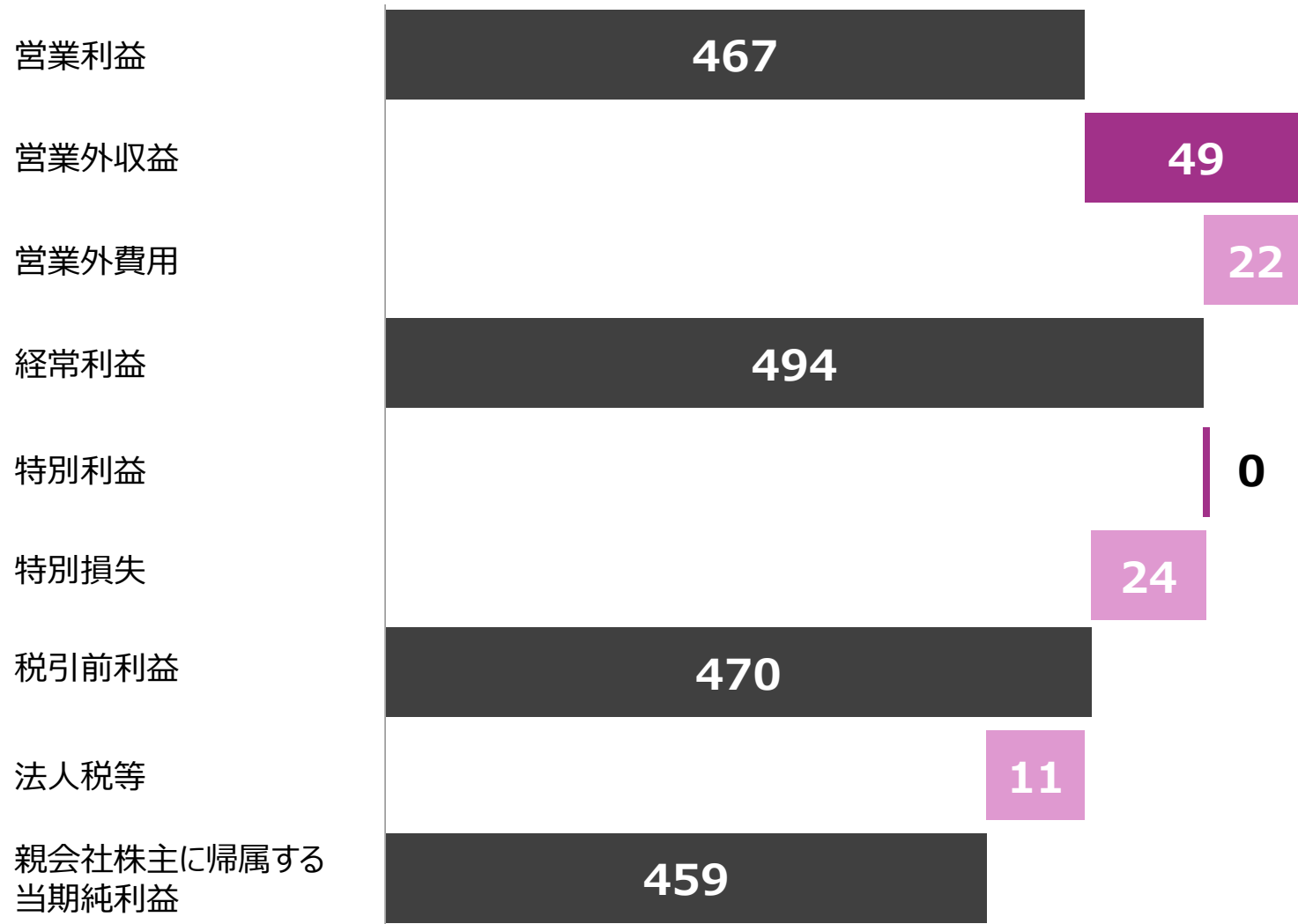
### ▶ 全事業分野で増収増益の計画

- CS\*が牽引し成長継続（エンタテインメントコンテンツ）
- パチスロの販売台数増加（遊技機）
- 経常利益の黒字化（リゾート）

\*CS = コンシューマ分野

# 段階利益（2023/3期 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>
投資事業組合利益	19
為替差益	13
受取配当金	5
受取利息	4
<b>営業外費用</b>	<b>22</b>
投資事業組合損失	5
持分法による投資損失	5
<b>特別利益</b>	<b>0</b>
<b>特別損失</b>	<b>24</b>
事業再編損	17
減損損失	4
<b>法人税等</b>	<b>11</b>

# 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					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	148	164	229	660	689
広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	63	67	207	236
減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	9	10	38	36
設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	17	20	59	61

## ■遊技機

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	35	37	42	144	155
広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	3	8	17	40
減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	7	7	27	30
設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	10	12	42	54

### \*事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：配信開始日より24か月間または36か月で定額償却。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ均定額償却（償却期間は計12か月）。
- ・遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

※CS・フルゲームは、プロダクトライフサイクルの長期化により、従来に比べて長期での販売を見込めることから、2024年3月期発売の新作より償却ルールを上記に見直し。

2023年3月期までの発売タイトルは、発売当初3か月で40%、15%、5%ずつ、以降21か月で2%の定額償却。この見直しにより、2024年3月期のエンタテインメントコンテンツ事業全体でのコンテンツ開発償却費は約46億円軽減される見込み。

# 各種費用等

## ■リポート

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	1	3	5
減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	6	7
設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	4	2	12	4

## ■その他/消去等

(億円)	2021/3期				2022/3期				2023/3期					2024/3期 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	
研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	-1	1
広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	2	2	14	12
減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	3	2	11	10
設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	2	1	5	16

# 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	2023年3月期末	増減	科目	2022年3月期末	2023年3月期末	増減
	現金・預金	1,524	1,795	+271	支払手形・買掛金	244	305	+61
	受取手形・売掛金・契約資産	389	533	+144	短期借入金	100	170	+70
	棚卸資産	675	894	+219	その他	525	728	+203
	その他	289	316	+27	<b>流動負債 計</b>	<b>869</b>	<b>1,203</b>	<b>+334</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,877</b>	<b>3,538</b>	<b>+661</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	603	604	+1	長期借入金	320	250	-70
	無形固定資産	131	132	+1	その他	138	148	+10
	投資有価証券	406	395	-11	<b>固定負債 計</b>	<b>558</b>	<b>498</b>	<b>-60</b>
	その他	337	346	+9	<b>負債合計</b>	<b>1,428</b>	<b>1,702</b>	<b>+274</b>
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,477</b>	<b>1,477</b>	<b>+0</b>	株主資本 計	2,944	3,267	+323
	<b>資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>5,015</b>	<b>+661</b>	その他の包括利益累計額合計	-20	40	+60
					新株予約権	1	4	+3
					非支配株主持分	0	0	-0
					<b>純資産合計</b>	<b>2,926</b>	<b>3,313</b>	<b>+387</b>
					<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,354</b>	<b>5,015</b>	<b>+661</b>

## 主な増減要因

	2022年3月期末	2023年3月期末	増減		
現金預金・現金同等物等	1,524	1,795	+271	(流動資産)	業績好調を受け現預金が増加。また、主に『スマスロ北斗の拳』に関する売上債権や棚卸資産が増加したことに加え、コンシューマ分野を中心にコンテンツ仕掛品が増加
有利子負債	520	520	-	(負債)	主に『スマスロ北斗の拳』に関する仕入債務や契約負債が増加
ネットキャッシュ	1,004	1,275	+271	(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当期純利益を計上したこと等により株主資本が増加
自己資本比率	67.1%	66.0%	-1.1p		

# 連結キャッシュフロー

(単位：億円)

現金及び  
現金同等物残高  
2022/3期末

1,524

営業CF  
+447

投資CF  
-23

財務CF  
-153

2023/3期末

1,795

## 営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+470
減価償却費	+106
売上債権の増加	-134
棚卸資産の増加	-224
契約負債の増加	+155
その他	+74

## 投資キャッシュフロー

有形固定資産の取得	-49
無形固定資産の取得	-58
その他	+84

## 財務キャッシュフロー

長期借入れによる収入	+100
長期借入金の返済	-101
自己株式の取得	-49
配当金の支払	-88
その他	-15



02

## セグメント別の実績/計画

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,359</b>	<b>2,828</b>	<b>3,050</b>
コンシューマ	1,583	1,879	2,050
AM機器	497	649	635
映像・玩具	256	293	360
その他/消去等	23	7	5
<b>営業利益</b>	<b>339</b>	<b>387</b>	<b>435</b>
コンシューマ	293	328	360
AM機器	25	29	50
映像・玩具	30	45	45
その他/消去等	-9	-15	-20
営業外収益	33	28	18
営業外費用	5	4	3
<b>経常利益</b>	<b>368</b>	<b>411</b>	<b>450</b>
経常利益率	15.6%	14.5%	14.8%

※2024/3期期初計画における為替レートは、1USDドル：127円、1ポンド：160円、1ユーロ：141円

## 2023/3期 実績

### ➤ 前期比で増収増益

- フルゲームの一部新作、F2P\*が好調に推移（CS\*）
- プライズカテゴリーの売上が好調に推移（AM\*）

## 2024/3期 計画

### ➤ 新作とリピート増加による増収増益を見込む（CS）

- 新作の販売本数増加  
2023/3期実績：1,009万本  
→**2024/3期計画：1,412万本**
- 新作増加に伴い開発費・広告宣伝費等の営業費用増加

### ➤ プライズカテゴリーの好調維持を見込む（AM）

\* F2P=Free-to-play、CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

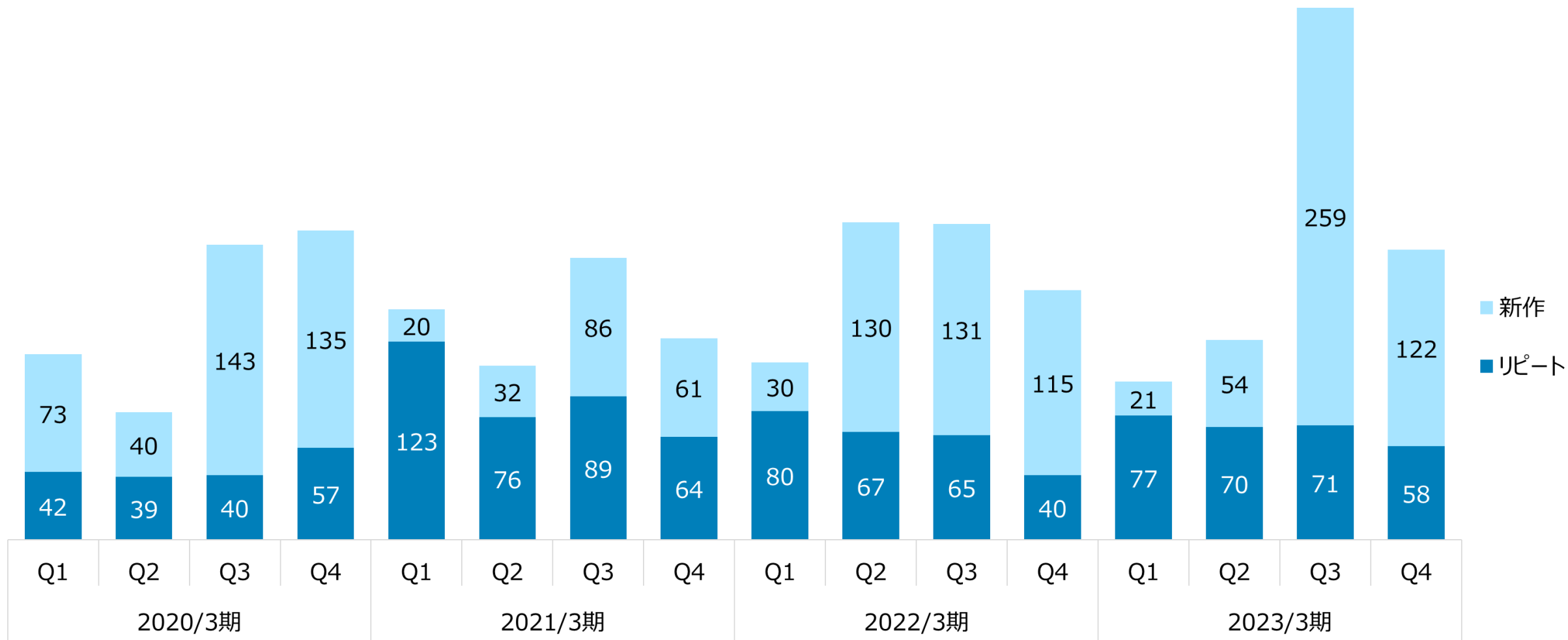
## 2023/3期 実績

## 2024/3期 計画

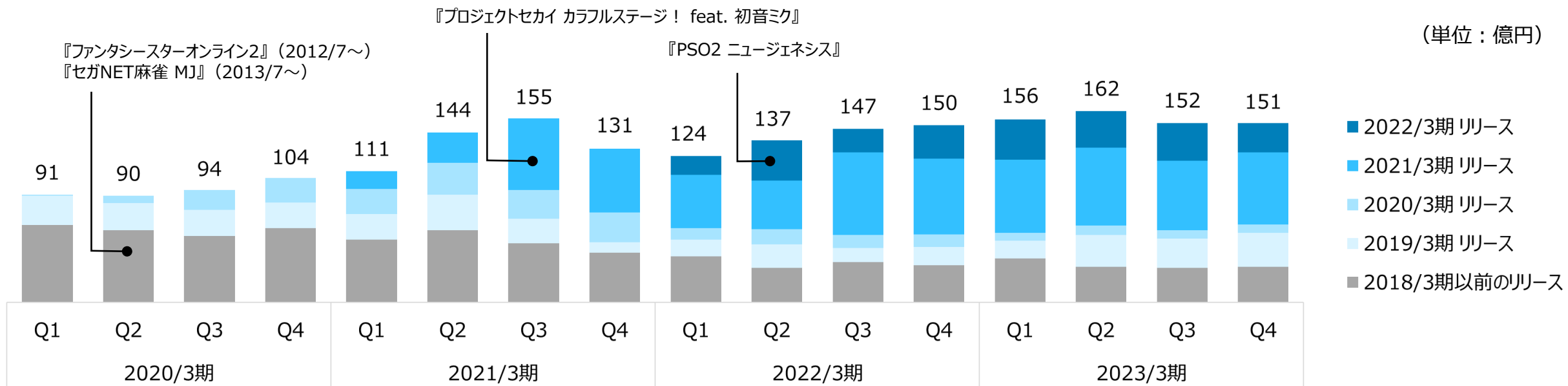
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>『ソニックフロンティア』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）等の新作タイトルが好調に推移</li> <li>リピートは軟調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新作タイトルの販売増加</li> <li>前期新作タイトルによりリピートタイトル販売が収益貢献</li> <li>コンテンツ仕掛品償却ルールの変更</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移</li> </ul>	<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』等既存タイトルによる安定的な収益貢献</li> <li>新作『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』リリース</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライセンス収入等を計上</li> <li>為替差益を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソニックを中心とするライセンス収入等を計上</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の販売が好調</li> <li>原材料高騰等の影響ありつつも前期比増収増益</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズの販売強化</li> <li>『UFO CATCHER 10』など新製品の発売</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』公開</li> <li>映像制作・配分収入等を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』公開</li> <li>映像制作・配分収入等を計上</li> </ul>
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>『カメラもIN！ マウスできせかえ！ すみっぐらし パソコン プレミアムプラス デコ』など新製品を発売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新製品および定番製品等を販売</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 (2023年1月～3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				2024/3期 通期計画
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	
<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>1,425</b>	<b>1,879</b>	<b>2,050</b>
国内	130	309	503	666	157	338	524	714	716
海外	167	403	694	920	192	411	898	1,167	1,354
海外比率	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	66.0%
その他/消去等	-2	0	-1	-3	-2	1	3	-2	-20
<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>553</b>	<b>732</b>	<b>1,081</b>
<b>新作</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>291</b>	<b>406</b>	<b>21</b>	<b>75</b>	<b>334</b>	<b>456</b>	<b>758</b>
日本	2	24	54	57	5	17	36	50	95
アジア	1	9	20	30	5	11	35	53	54
欧米	27	127	217	319	10	46	263	352	608
<b>レポート</b>	<b>80</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>77</b>	<b>147</b>	<b>218</b>	<b>276</b>	<b>323</b>
日本	8	20	28	34	8	17	24	30	24
アジア	7	14	18	23	8	15	22	28	24
欧米	64	113	166	195	61	115	171	216	275
ダウンロード比率	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	68.2%
<b>F2P</b>	<b>124</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>156</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>640</b>
日本	109	232	366	501	130	271	399	532	516
アジア	0	0	3	5	5	5	5	6	7
欧米	14	29	39	52	20	41	65	82	116
<b>その他</b>	<b>62</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>92</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>329</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およ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				2024/3期 通期計画
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	
<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	11タイトル	15タイトル	12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	11タイトル	15タイトル	13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	12タイトル	16タイトル	14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>2,075</b>	<b>2,789</b>	<b>3,448</b>
<b>新作</b>	<b>106</b>	<b>350</b>	<b>663</b>	<b>877</b>	<b>44</b>	<b>148</b>	<b>697</b>	<b>1,009</b>	<b>1,412</b>
日本	5	41	78	85	9	25	64	109	137
アジア	5	25	50	76	11	26	86	135	93
欧米	96	284	535	716	23	96	546	764	1,180
<b>リポート</b>	<b>552</b>	<b>1,054</b>	<b>1,534</b>	<b>1,843</b>	<b>470</b>	<b>865</b>	<b>1,377</b>	<b>1,779</b>	<b>2,036</b>
日本	29	66	95	114	26	76	108	138	113
アジア	34	68	88	117	41	75	139	184	128
欧米	489	920	1,350	1,613	403	712	1,129	1,456	1,793

※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	Q3累計	Q4累計
SONICシリーズ	100	290	490	580	146	263	675	815
Total Warシリーズ	60	100	130	260	42	95	175	230
ペルソナシリーズ	40	70	100	130	27	50	204	327
龍が如くシリーズ※	70	180	250	290	47	96	173	283

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む



【2023/3期発売タイトル】



©SEGA

『ソニックフロンティア』

- 映画、および映像作品のヒット、およびコラボ等によるIP伸長
- グローバル同時発売×マルチプラットフォーム展開による販売機会の拡大
- 全世界販売本数：320万本突破（2023年3月末時点）



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）

- グローバル同時発売×マルチプラットフォーム展開による販売機会の拡大
- 全世界販売本数：170万本突破（2023年3月末時点）



【2024/3期発売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載。タイトル名称右の ( ) 内は発売予定。



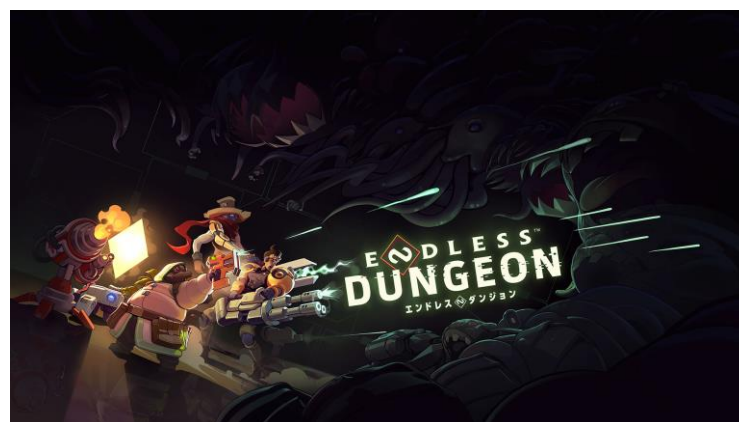
『世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER』(6/1)  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『ソニックオリジンズ・プラス』(6/23)  
©SEGA



『サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル』(2023年夏)  
©SEGA



『ENDLESS™ Dungeon』(10/19)  
©Amplitude Studios SAS. ©SEGA



『龍が如く7 外伝 名を消した男』(2023年)  
©SEGA

※上記のほか、未発表の主力IP作品の販売を予定

# (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期	2024/3期以降 (予定)
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>十三機兵防衛圏 (Nintendo Switch™向け)</li> <li>ソニックフロンティア</li> <li>初音ミク Project DIVA MEGA39's+</li> <li>Football Manager 2023</li> <li>ソニックオリジンズ</li> <li>ペルソナ5 ザ・ロイヤル (リマスター版)</li> <li>Two Point Campus</li> <li>龍が如く 維新! 極</li> <li>ソウルハッカーズ2</li> <li>Company of Heroes 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ENDLESS™ Dungeon</li> <li>世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER</li> <li>ソニックオリジンズ・プラス</li> <li>龍が如く7 外伝 名を消した男</li> <li>サンバDEアミーゴ: パーティーセントラル</li> <li>HYENAS</li> </ul>
	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 / ぷよぷよ!!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	
	2024/3期～	404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-	

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

# (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期

2024/3期以降 (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	ホリアテール	UFO CATCHER 10
	Bépiu. (ベピウ)	romakyun	BINGO THEATER
映 像 ・ 玩 具			JACKPOT CIRCUS
	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』	劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』
	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	ピピッとおかいもの！アンパンマンレジスター-DX	アンパンマン ジュージューころころ おしゃべり ハンバーガー屋さん
	カードできせかえ！すみっこぐらしPhone	ディズニー&ピクサーキャラクターズ Dream Switch2	

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
<b>売上高</b>	<b>758</b>	<b>942</b>	<b>1,150</b>
パチスロ	306	410	666
パチンコ	371	442	377
その他/消去等	81	90	107
<b>営業利益</b>	<b>93</b>	<b>200</b>	<b>245</b>
営業外収益	10	8	6
営業外費用	1	2	1
<b>経常利益</b>	<b>102</b>	<b>207</b>	<b>250</b>
経常利益率	13.5%	22.0%	21.7%

<b>パチスロ</b>			
タイトル数	10タイトル	8タイトル	8タイトル
販売台数(台)	77,870	94,966	146,000
<b>パチンコ</b>			
タイトル数	5タイトル	5タイトル	6タイトル
販売台数(台)	97,027	103,556	93,000
うち本体販売	56,728	52,152	54,400
うち盤面販売	40,299	51,404	38,600

※新シリーズを1タイトルとしてカウント  
(前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない)

## 2023/3期 実績

### ➤ 前期比で大幅増収増益を達成

- 特にパチスロ機（6.5号機）の販売が好調に推移
- 2024/3期発売タイトルの一部先行納品分を計上
- 主な販売タイトル：  
『パチスロ甲鉄城のカバネリ』  
『P真・北斗無双 第4章』等

## 2024/3期 計画

### ➤ 前期比で増収増益を見込む

### ➤ 引き続きパチスロ機が牽引（6.5号機、スマートパチスロ）

- パチスロ機：6.5号機に加え、『スマスロ北斗の拳』を皮切りにスマートパチスロについても積極投入
- パチンコ機：主カシリーズ機中心に投入

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ  
 前期以前導入開始 /  
 スペック替えタイトル



	～2023/3期		2024/3期以降 (予定)	
パチスロ	パチスロ甲鉄城のカバネリ	パチスロ幼女戦記 パチスロ盾の勇者の成り上がり	スマスロ北斗の拳 パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ3 C.C&Kallen ver. スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ
	P七つの大罪2 P TIGER & BUNNY ～完全無欠WILDスペック～	Pビッグドリーム3 P真・北斗無双 第4章	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER- P北斗の拳 暴凶星	P甲鉄城のカバネリ ～4,000連激ver.～ Pブラックラグーン4

(2023/3期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	35,341台
	パチスロ幼女戦記	12月	15,200台
	パチスロ盾の勇者の成り上がり	2月	10,158台
パチンコ	P真・北斗無双 第4章	2月	34,387台
	Pビッグドリーム3	1月	12,180台
	P七つの大罪2	11月	12,165台
	P TIGER & BUNNY ～完全無欠WILDスペック～	12月	12,150台

(2024/3期の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月
	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ3 C.C&Kallen ver.	6月
	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	6月
	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月以降
パチンコ	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月
	P北斗の拳 暴凶星	5月
	P甲鉄城のカバネリ ～4,000連激ver.～	6月
	Pブラックラグーン4	7月

※2024/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載



(億円)	2022/3期 通期実績	2023/3期 通期実績	2024/3期 通期計画
売上高	86	115	120
営業利益	-25	-11	-10
営業外収益	0	1	12
営業外費用	41	21	2
経常利益	-67	-32	0
経常利益率	-	-	-

## <フェニックスリゾート>

施設利用者人数 (千人)	760	946	908
宿泊3施設	308	394	374
ゴルフ2施設	94	103	103
その他施設	358	449	431

## 2023/3期 実績

### ➤ 個人客中心に好調に推移し、業績回復が進む

- フェニックスリゾート：政府や独自の観光需要喚起策により個人客が好調に推移し、当社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
- パラダイスセガサミー：渡航制限緩和に伴い、カジノ売上は日本人VIP客中心に急速な回復が進む

## 2024/3期 計画

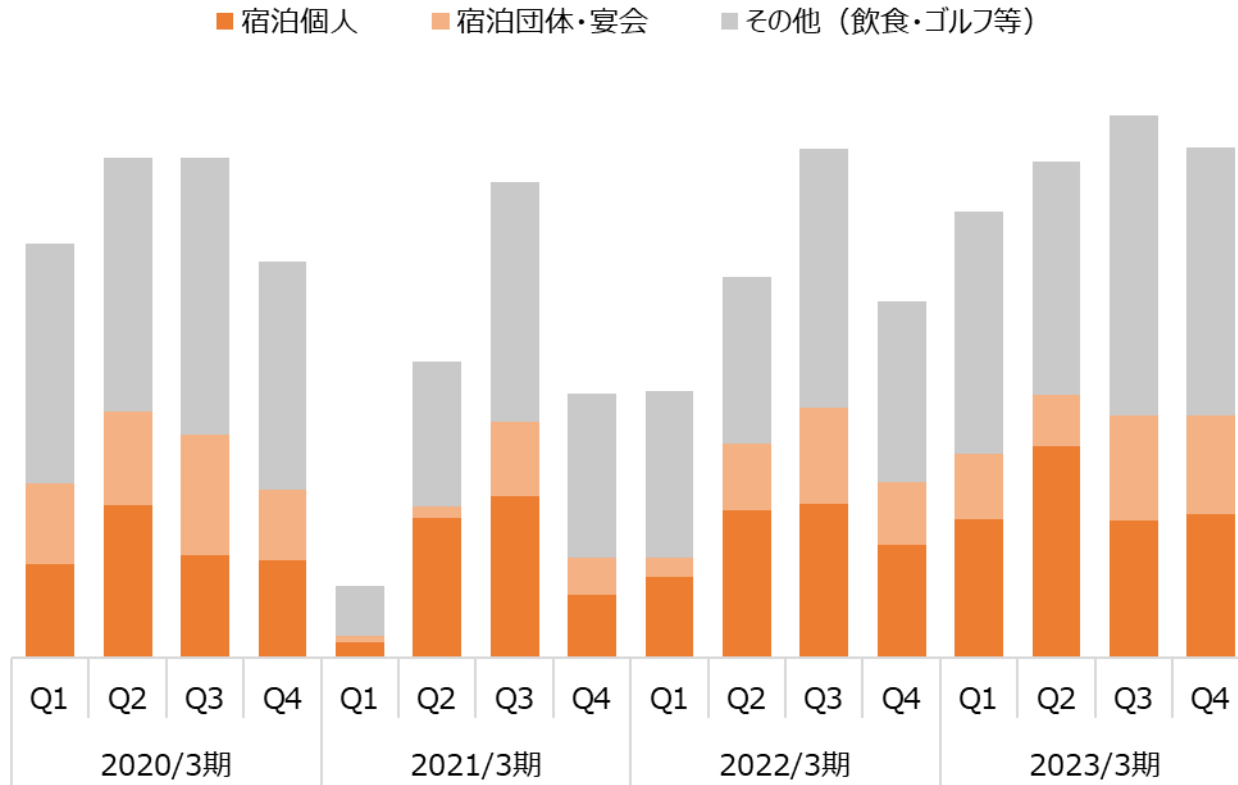
### ➤ 経常利益段階で黒字化を見込む

- フェニックスリゾート：個人客向けの各種施策やCRM強化に引き続き取り組むとともに、スポーツ合宿やMICEの再開等による団体客の回復を見込む
- パラダイスセガサミー：カジノ売上は引き続き好調な日本人VIP客が牽引することに加えて、中国人VIP客の緩やかな回復を見込む

※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 施設利用者別の売上高推移

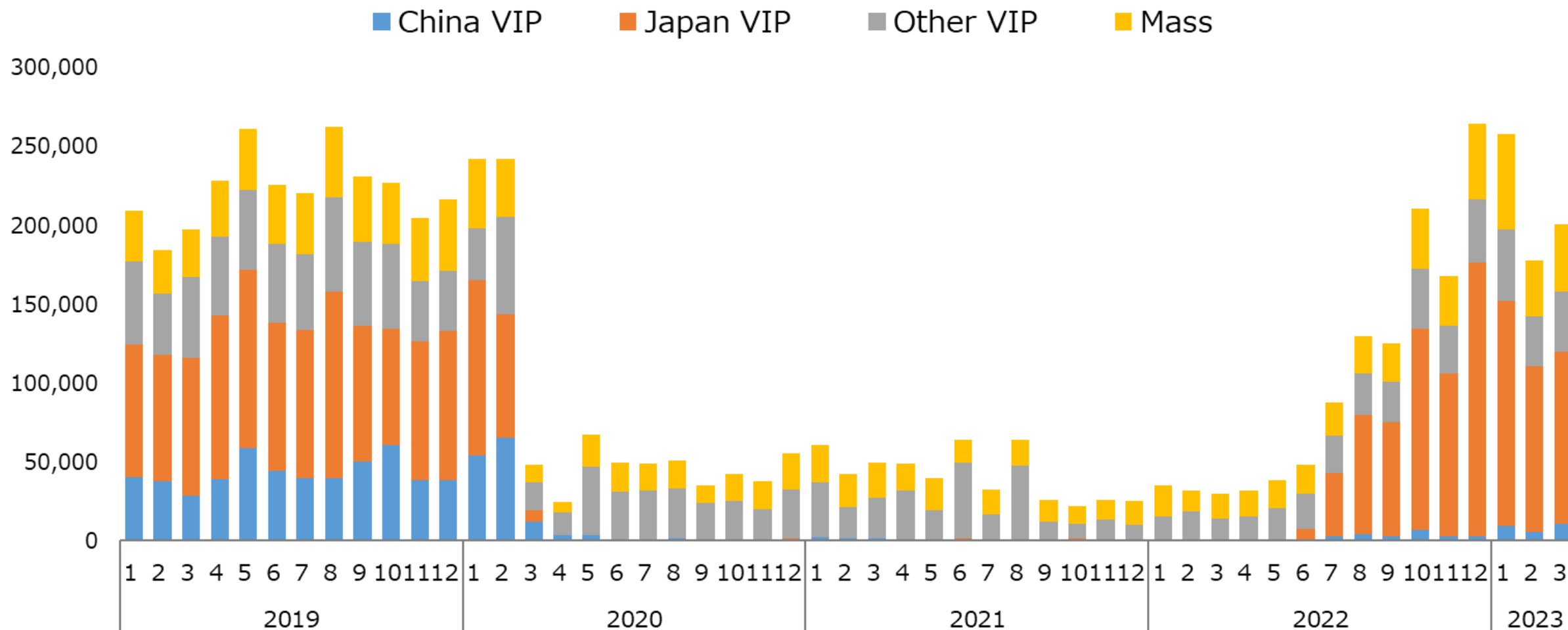


- 好調な個人客が牽引し、2023/3期の売上高・施設利用者数はコロナ前水準を上回って推移
- 引き続き個人客需要を取り込むことに加えて、団体客の回復を見込む

# (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



03

## 中期計画（～2024/3期）の進捗

**Value** (価値観・DNA)  
**創造は生命×積極進取**

**Mission/Purpose** (存在意義)  
**感動体験を創造し続ける**  
～社会をもっと元気に、カラフルに。～

**Vision** (ありたい道)  
**Be a Game Changer**  
～革新者たれ～

**エンタテインメント**  
グローバルリーディング  
コンテンツプロバイダー

**遊技機**  
「稼働・設置・販売」  
シェア三冠王

**ゲーミング  
& リゾート**  
ゲーミング領域  
への投資実現



マテリアリティ

人

製品/サービス

依存症

環境

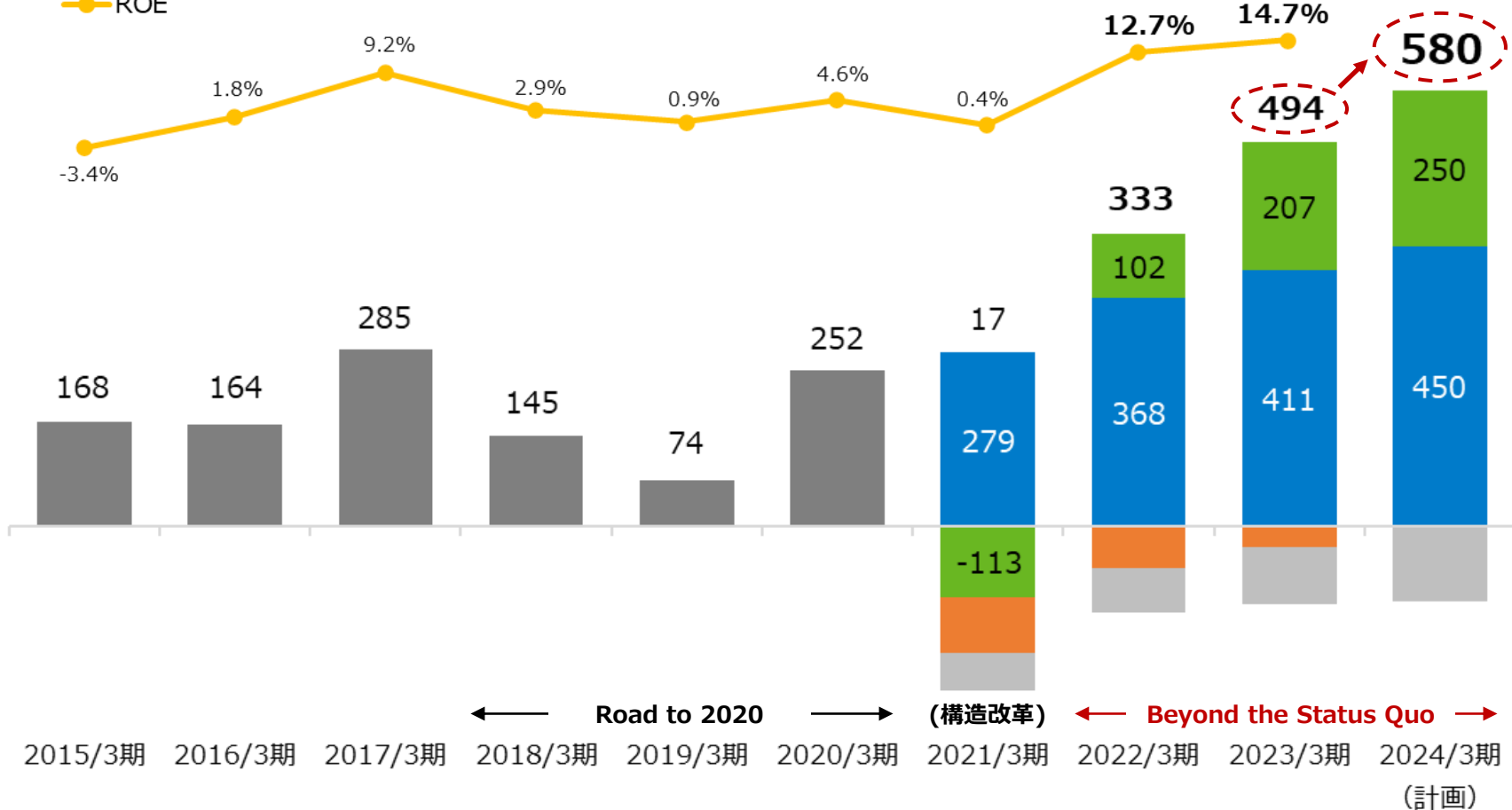
ガバナンス

# 中期計画：経常利益推移（2015/3期～2024/3期）

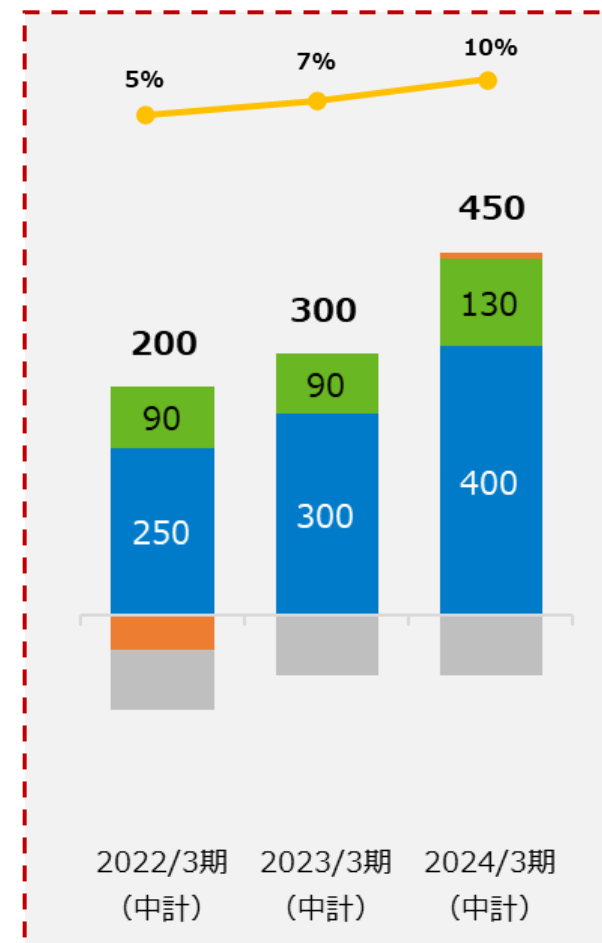
## ■ 中計を1年前倒して達成、エンタメ・遊技機の成長がドライバーに

(億円) ■ エンタテインメントコンテンツ ■ 遊技機 ■ リゾート ■ その他/消去等 ■ 連結 経常利益（～2020/3期）

● ROE



中期計画  
Beyond the Status Quo  
(2021年5月公表)



# エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

Entertainment Contents Business

# グローバルリーディングコンテンツプロバイダーへ

2024/3期

既存IPのグローバルブランド化による  
収益基盤の増強  
グローバルプレイヤーに向けての  
投資促進期

2026/3期

Super Game創出

**積極的な成長投資**

**Rovio Entertainment Oyj社のTOB実施を公表**

※P.44以降にて詳細掲載

## ➤ 主要IPのさらなる拡大（フルゲーム）

- 複数新作の全世界同時発売×マルチプラットフォーム展開を推進
- 前期発売シリーズ作品のリピート販売を強化

## ➤ 既存主カタイトルによる安定収益の確保（F2P）

- 『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』、『ONE PIECE バウンティラッシュ』（開発：セガ、パブリッシャー：バンダイナムコエンターテインメント）、『PSO2 ニュージェネシス』による安定的な収益貢献

## ➤ 新規IP創出への挑戦（CS）

- 『HYENAS』：Creative AssemblyによるマルチプレイFPS（2023年発売予定）
- 『404 GAME RE:SET -エラーゲームリセット-』：スマートフォンRPG（2023年4月25日配信開始）

## 1 タッチポイント の拡大

## グローバル同時発売×マルチプラットフォーム強化

2022/3期

2023/3期

2024/3期

### ■ 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）

7タイトル  
(約600万本)

- 『HUMANKIND™』
- 『ソニックカラーズ アルティメット』
- 『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』 etc.

10タイトル  
(約880万本)

- 『ソニックフロンティア』
- 『ソニックオリジンズ』
- 『龍が如く 維新！ 極』 etc.

12タイトル  
(約1,200万本)

- 『ソニックオリジンズ・プラス』
- 『龍が如く7 外伝 名を消した男』
- 『ENDLESS™ Dungeon』 etc.

## 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、スピンオフ/モチーフ変更 マルチマネタイズ（サブスク対応等）

2022/3期

2023/3期

2024/3期

#### ■ リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更タイトル（新作）

約400万本

- 『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.

約350万本

- 『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.

約500万本

- 『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.

#### ■ サブスクリプション対応（新作）

- 『HUMANKIND™』
- 『Football Manager 2022』
- 『Total War: WARHAMMER III』 etc.

- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）
- 『Football Manager 2023』
- 『ソウルハッカーズ2』 etc.

複数タイトル予定

※タイトル数および販売本数には「1.タッチポイント拡大」対応タイトルも含む



## 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、ソニックブランド認知拡大



2020年



©2022 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

グローバル興行収入  
**3.2億ドル**  
(435億円\*)

2021年



©2022 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND SEGA OF AMERICA, INC.

グローバル興行収入  
**4億ドル**  
(544億円\*)

2022年



©SEGA  
『ソニックフロンティア』発売  
世界販売本数  
**320万本突破**

2023年~

パラマウント・ピクチャーズとの今後の取り組み

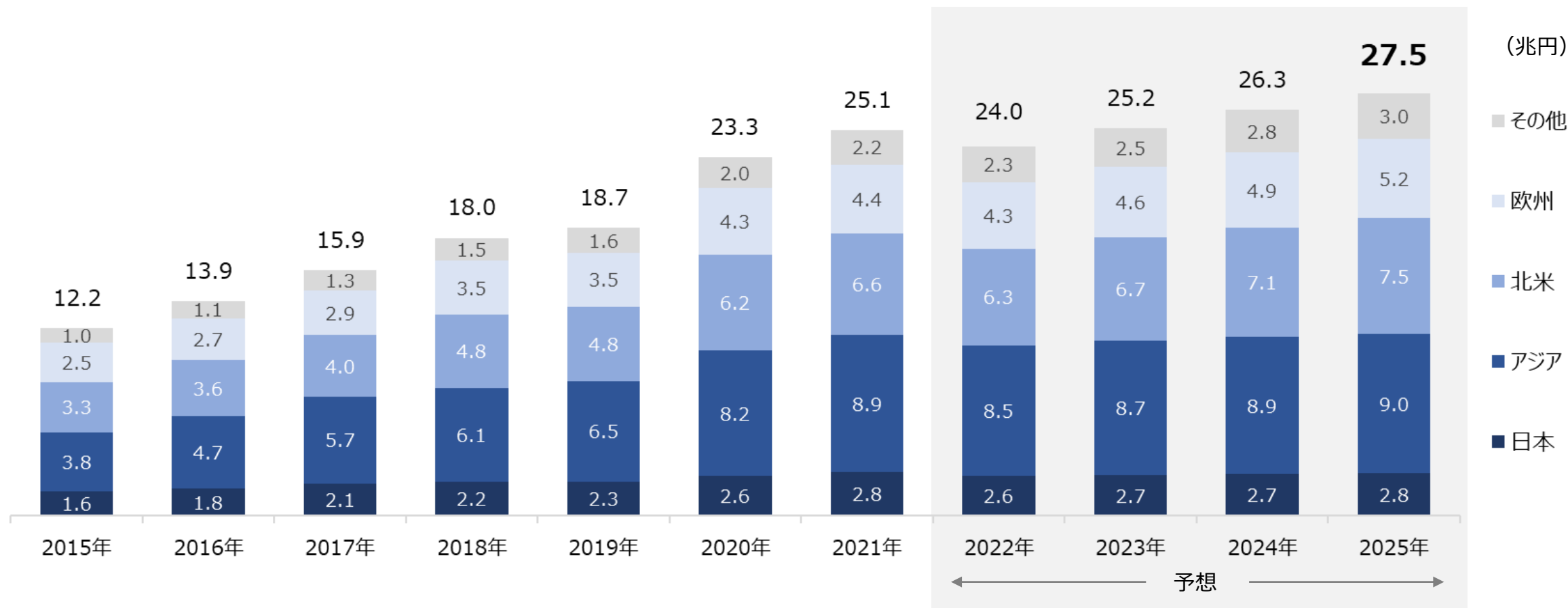
- 映画第3作の開発
- 「Paramount+」で配信するオリジナルTVシリーズの開発



©SEGA  
新作『ソニックオリジンズ・プラス』  
発売予定

\*2022/6/23時点、1ドル136円換算

## ■ 2015年から全世界で約2倍の市場規模に成長 2022、2023年は一時踊り場を迎えるも、2024年以降は成長予測



※「Newzoo Global Games Market Data January 2023」のデータを元に自社推計、1ドル=130円換算

# 遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

# 「稼働・設置・販売」 シェア三冠王

# 安定収益体質 の構築

2024/3期

パチスロ・パチンコ  
「合算稼働シェア」ナンバー1

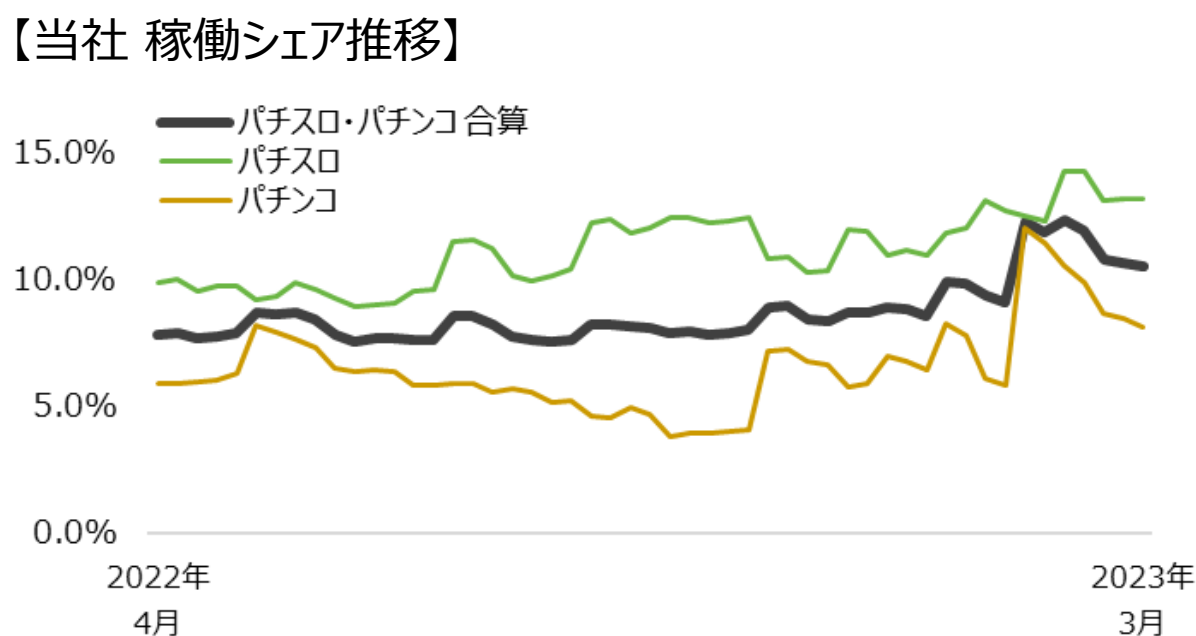
ヒットの創出

安定収益を維持

事業効率の向上

## ■ 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】



2022/3期<sup>\*1</sup>

1位	K社	18%
2位	S社	18%
3位	サミー	11%
4位	S社	9%

2023/3期<sup>\*1</sup>

1位	S社	18%
2位	K社	16%
3位	S社	14%
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）

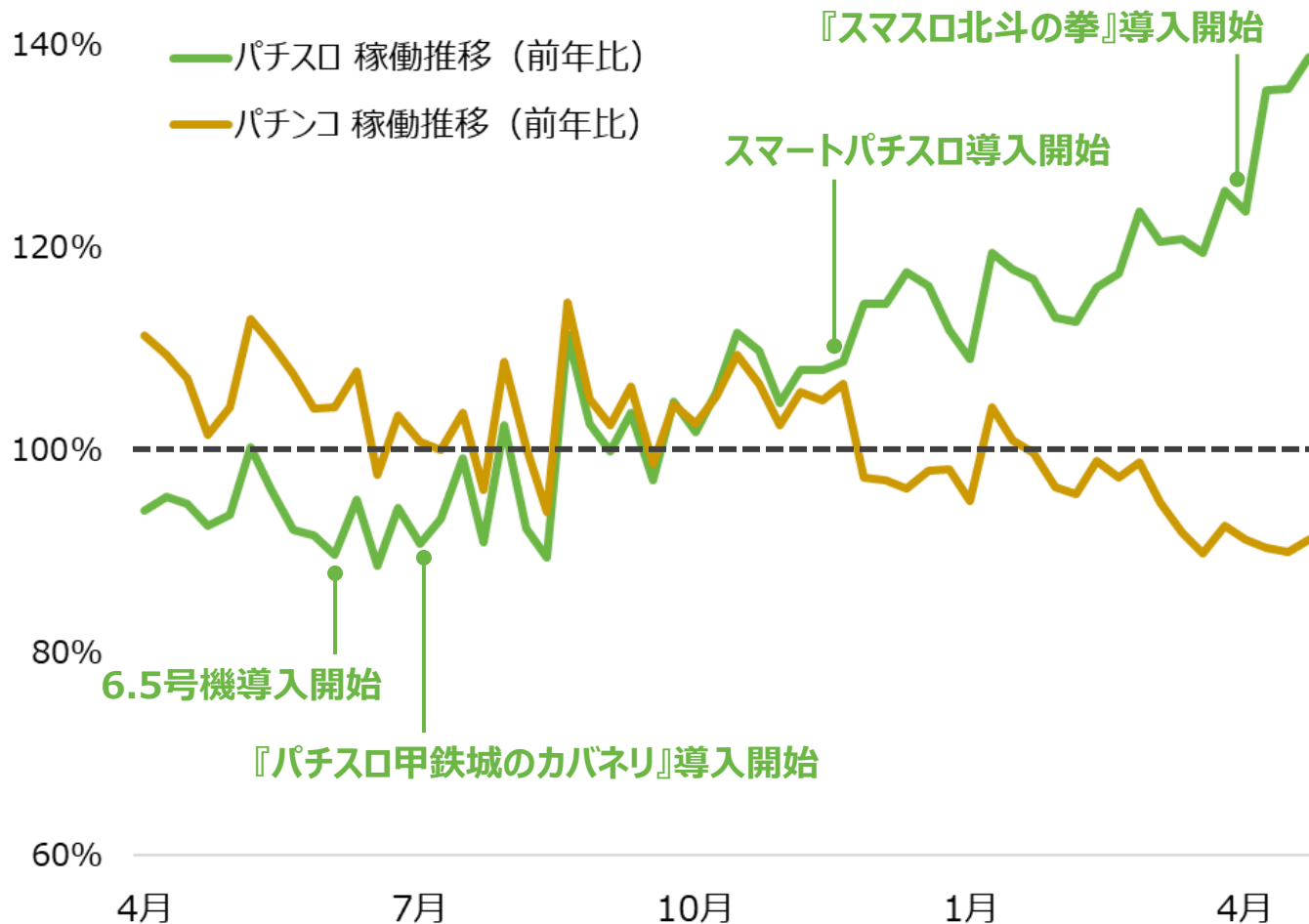
### 今後の取組み

- ・パチスロ：引き続き稼働好調な6.5号機を投入するとともに、スマート機についても積極的に投入
- ・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  
 \*1：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

【パチスロ・パチンコ稼働推移】



### ・パチスロ

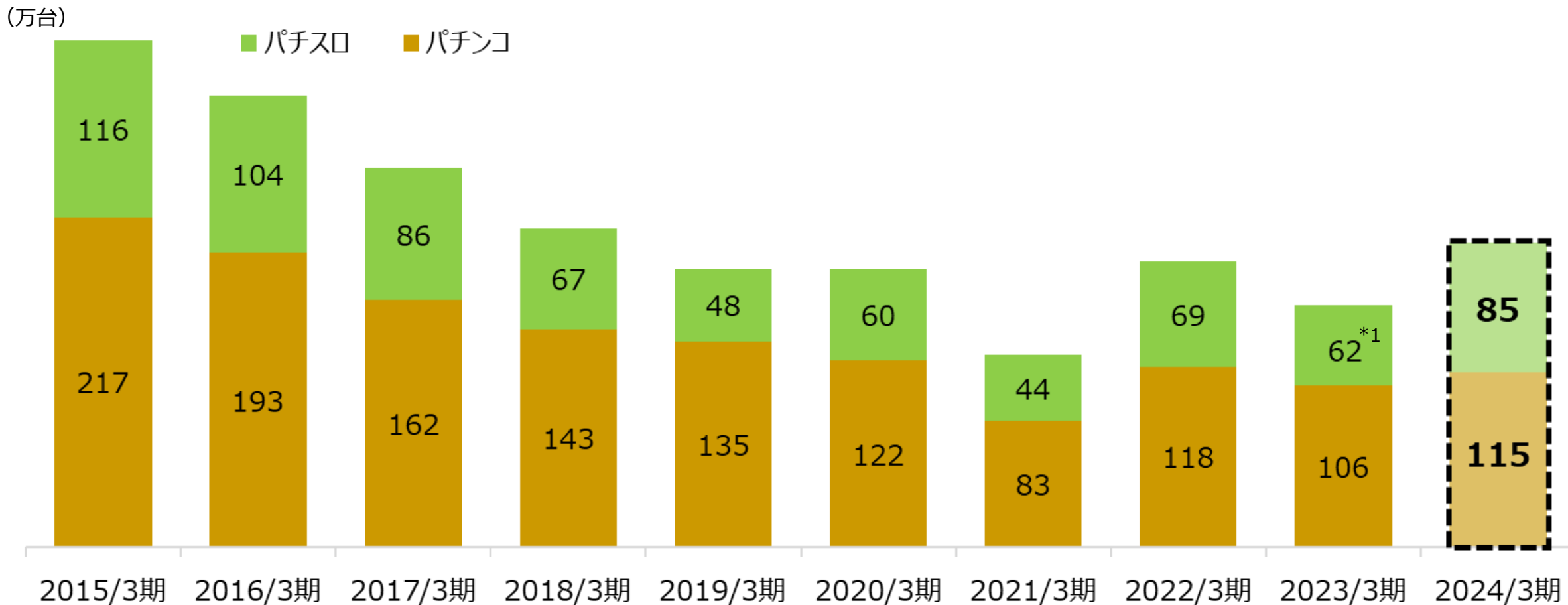
規制見直しに対応した6.5号機やスマートパチスロの導入に伴い、稼働水準は上昇傾向に。足元では『スマスロ北斗の拳』等の導入に伴い、稼働は大幅に上昇。

### ・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。

## ■ 2024/3期はパチスロが牽引する形で販売台数増加を見込む

### 【販売台数推移】



※自社推計

\*1 : 2023/3期のスマートパチスロ販売台数 (約9万台) を含む





『スマスロ北斗の拳』

## ➤ 導入台数：約40,000台 (4/28時点)

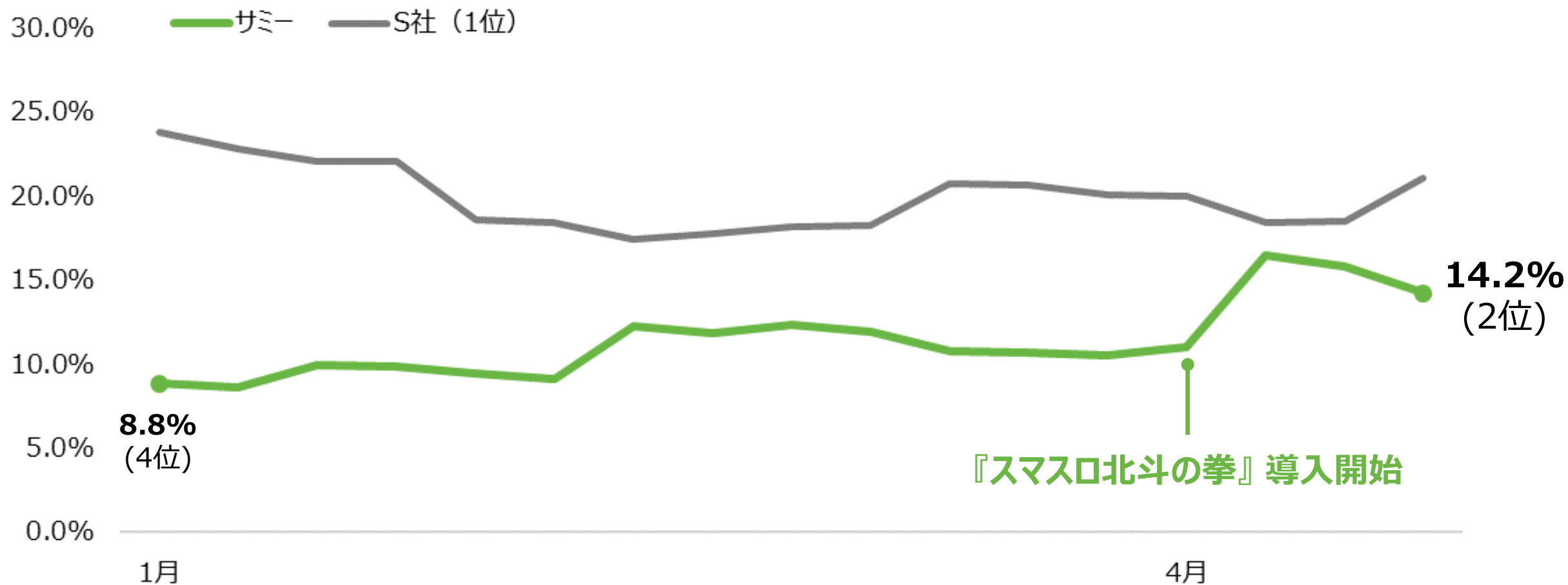
※上記の内、約5,000台は2023/3期中に先行納品

- 歴代「北斗」シリーズで最高の初動引き続き、業界トップクラスの稼働維持
- 休眠ユーザー等への訴求を狙い、TVCM等のプロモーションを積極的に実施
- 需要は非常に強い為、部材調達面や生産キャパシティを見極めながら追加販売に取り組む



## ■ 『スマスロ北斗の拳』導入に伴い、当社の合算稼働シェアは大幅に上昇

【2023年 合算稼働シェア推移】



※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

# 成長投資

Investment Strategy

## ■ 以下成長領域への投資を実行

	投資の検討領域	
<b>コンシューマ分野</b> 約1,000億円	開発リソース強化	<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>
	新たなエコシステムに対する投資	<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	ゲーミング領域における投資機会の見極め	<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>● 国内外の統合型リゾート</li> </ul>
<b>その他</b> 約500億円	CVC投資枠拡大 (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>
	新規事業創出、IP獲得 etc.	

**計2,500億円**

## 進捗状況

- セガ札幌スタジオ設立
- Rovio Entertainment Oyj社のTOB実施を公表
- 国内外の統合型リゾートは見送り
- オンラインゲーミング分野を検討
- 新規で約30億円/18件の投資実行  
既存投資先のEXITは4件
- (株)パピレスと合併会社設立
- 「GAPOLI」サービスリリース

## 取引概要

フィンランドに本社を置くモバイルゲーム企業であるRovio Entertainment Oyj（以下、Rovio）に対して公開買付を発表し、Rovioを買収することを取締役会にて決定し2023年4月17日にRovioと最終契約を締結

- 本買収は友好的なものであり、Rovioの取締役会は本公開買付に対する賛同を表明済み。また、Rovioの複数の株主（合計で自己株式を除く発行済株式及び議決権の約49.1%を保有）から、一般的な前提条件に基づいた本公開買付に応募する旨の同意を取得済み

## 取得対価

- 1株当たり 9.25 ユーロ
- 1ストックオプション当たり1.48ユーロ
- Rovioの2023年4月14日時点の終値に対して19.0%、4月14日までの3か月間の取引日における売買高加重平均株価に対して17.5%のプレミアム
- 総額 7.06億ユーロ（約1,036.8億円）※1ユーロ=146.9円前提

## 承認プロセス及び公開買付成立条件・時期

- 公開買付による90%超の議決権取得
- 独占禁止法に基づく条件の充足、およびその他一般的な前提条件を満たすこと
- 公開買付けに関するオファードキュメント（公開買付届出書）がフィンランド当局に承認され次第、本公開買付けを開始する予定
- 2024/3期 Q2中のクロージングを予定

## 会社概要

- 設立： 2003年
- 本社： エスポー、フィンランド
- 上場証券取引所： NASDAQ Helsinki
- 事業内容： モバイルゲームの開発・運用、  
ブランドライセンス
- 従業員数： 546名 (2022年末)

### 財務状況 (2022年)

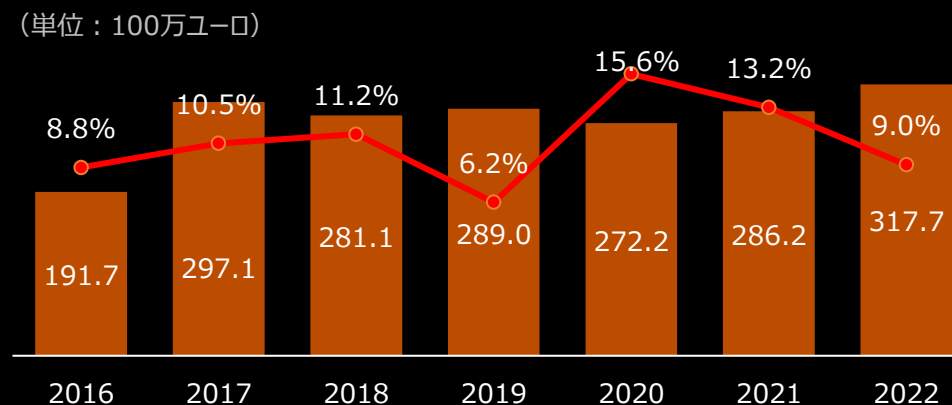
売上高： 317.7百万ユーロ

営業利益 (率)： 28.5百万ユーロ (9.0%)

調整後EBITDA (マージン)： 53.8百万ユーロ (16.9%)

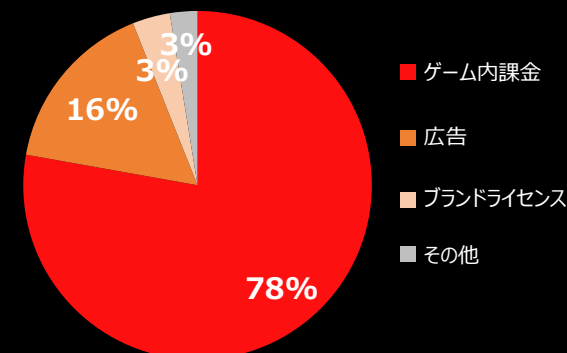
## 財務トレンド・売上高構成

### 売上高・営業利益率の長期トレンド

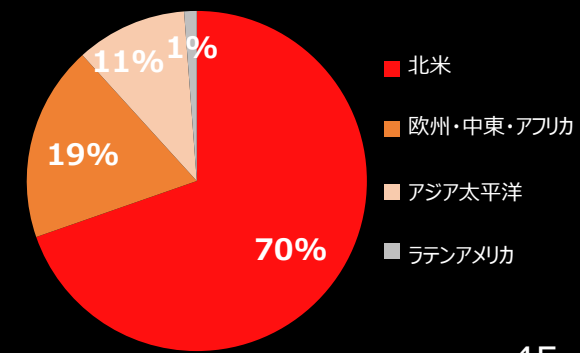


### 売上高構成 (2022年)

#### ビジネスモデル別



#### 地域別



## カジュアルゲームにフォーカスした8つのゲームスタジオを擁し、 強固なゲームポートフォリオを構築

### ゲームスタジオポートフォリオ

**HISTORIC FOOHOLD**

ESPOO PUZZLE      STOCKHOLM ADVANCED CASUAL

**NEW ORGANIC STUDIOS**

TORONTO CASUAL      Montreal CROSS-PLATFORM GAMING  
 Montreal HYBRID-CASUAL      BARCELONA PUZZLE

**STUDIOS FROM ACQUISITION**

COPENHAGEN CASUAL RPG      IZMIR (RUBY GAMES) HYPER & HYBRID-CASUAL

**670万**

Daily Active Users  
(2022年平均)

**50億**

累計  
ダウンロード数<sup>1</sup>

**8**

ライブサービス  
ゲーム数

### ゲームタイトルポートフォリオ ( は累計売上が100百万ユーロを超えるタイトル)

**GROW** → Angry Birds Journey      Angry Birds Dream Blast      + games in soft launch

---

**EARN** → Angry Birds 2      Angry Birds Friends      Angry Birds Match      Small Town Murders

---

**CATALOGUE** → TRANSFORMERS      Angry Birds      Angry Birds Star Wars      Angry Birds Epic      Angry Birds Space      Angry Birds Friends      Angry Birds Match      Angry Birds Dream Blast      Angry Birds Journey      + others

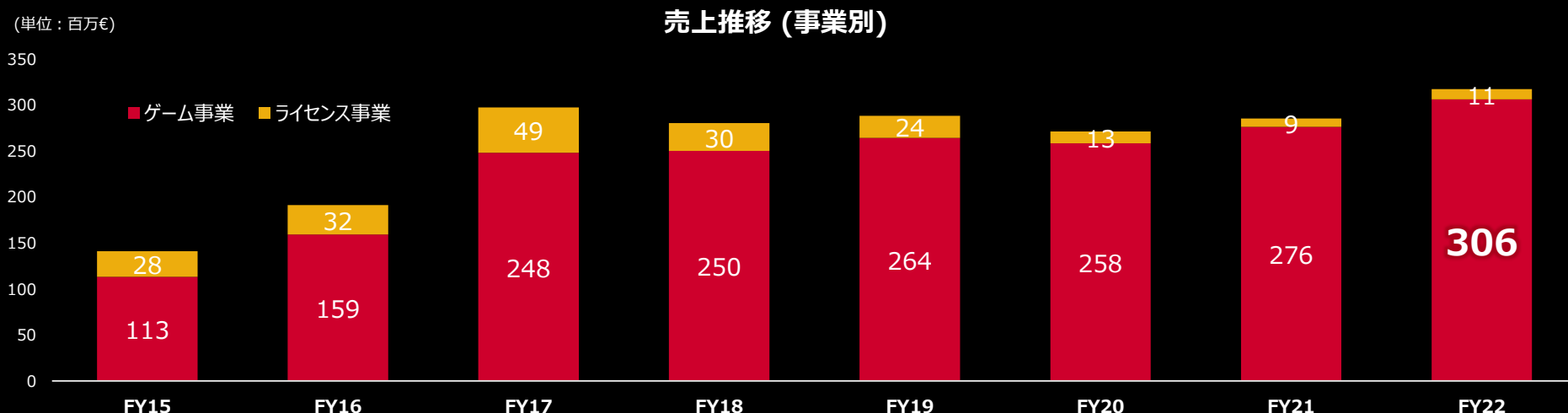
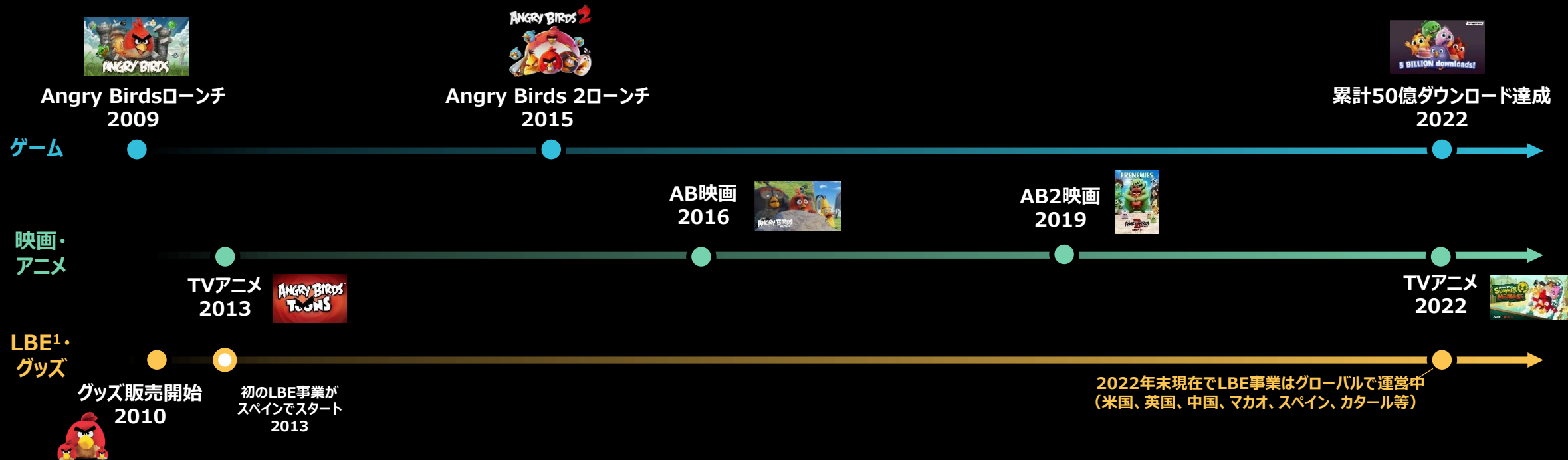
---

**HYPER-CASUAL** → Ruby Games

1 累計50億ダウンロードはAngry Birds以外のタイトルも含む

2 出所：Rovio Entertainment Investor Presentation February 2023, Rovio Annual Report 2022

# Rovioの強み②：グローバルに高い人気を誇るAngry BirdsのIP



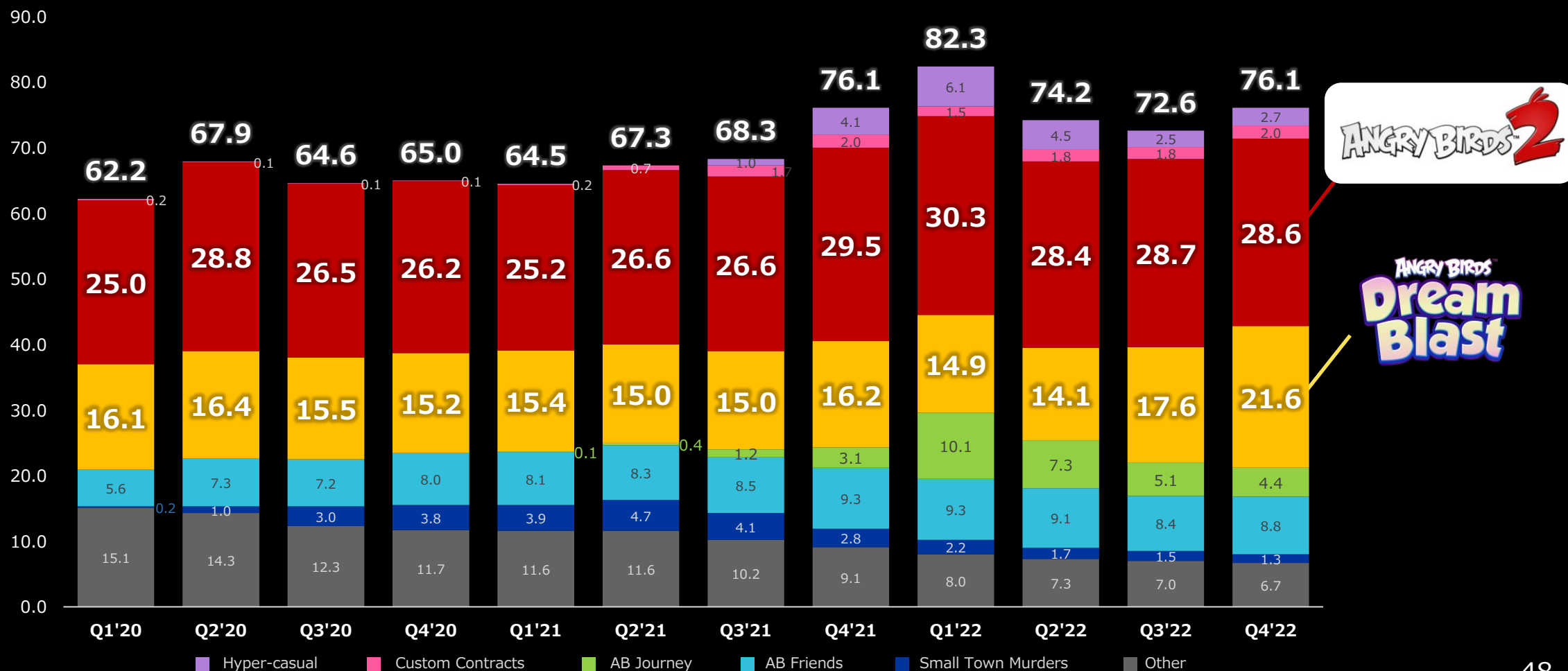
1 Location-based Entertainmentの略

2 出所：Factset, Rovio Q4-2022\_interim report

3 財務数値については小数点を切り捨てて表示している為、一部Rovioの開示と異なります。

## 主要タイトルであるAngry Birds 2、Angry Birds Dream Blastの売上は好調に推移 AB Dream BlastはトップタイトルのAB2に迫る勢い

(単位：百万€)





## 国内中心であるモバイルゲームのグローバル化促進をはかる



Data Lake<sup>1</sup>

- プレイヤー識別 ※シナジー効果を特に得られやすい項目
- アナリティクス
- 広告効果測定
- ABテスト
- ライブオペレーション
- 決済
- パーソナライゼーション
- 顧客セグメンテーション
- アドメディエーション
- クロスプロモーション
- プッシュ通知
- 調査
- プライバシーフレームワーク
- ゲームサーバーインフラ
- 機械学習 / AI



1 ビッグデータをRaw dataのまま格納する手法

2 出所 : Rovio Entertainment Investor Presentation February 2023

## 既存大型IPのグローバルブランド化は着実に進捗 成長戦略は次のステージへ

### 従来の注力ポイント

- グローバル同時発売 × マルチプラットフォーム展開
- グローバルプレイヤーとの強力なパートナーシップ構築

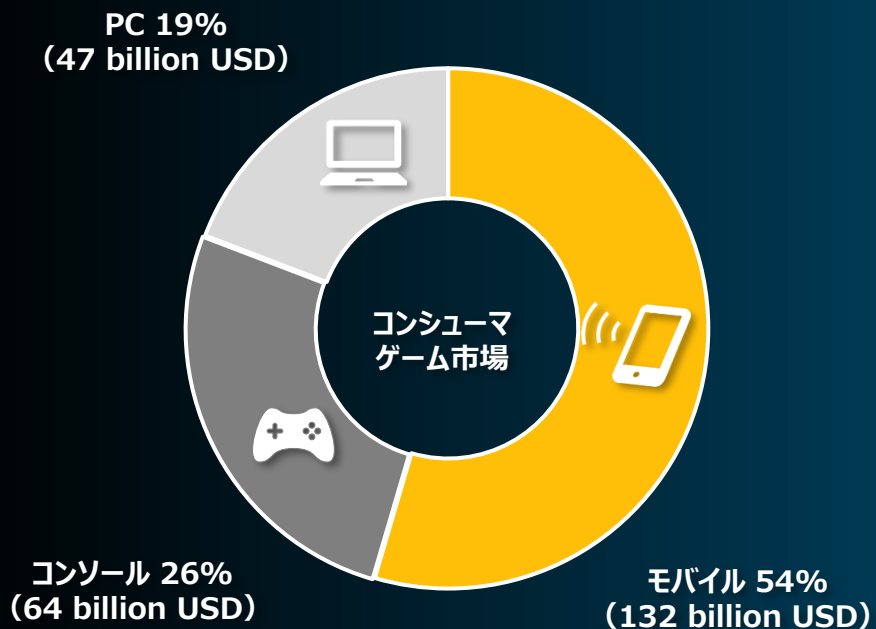


### 次の成長戦略のコアファクター

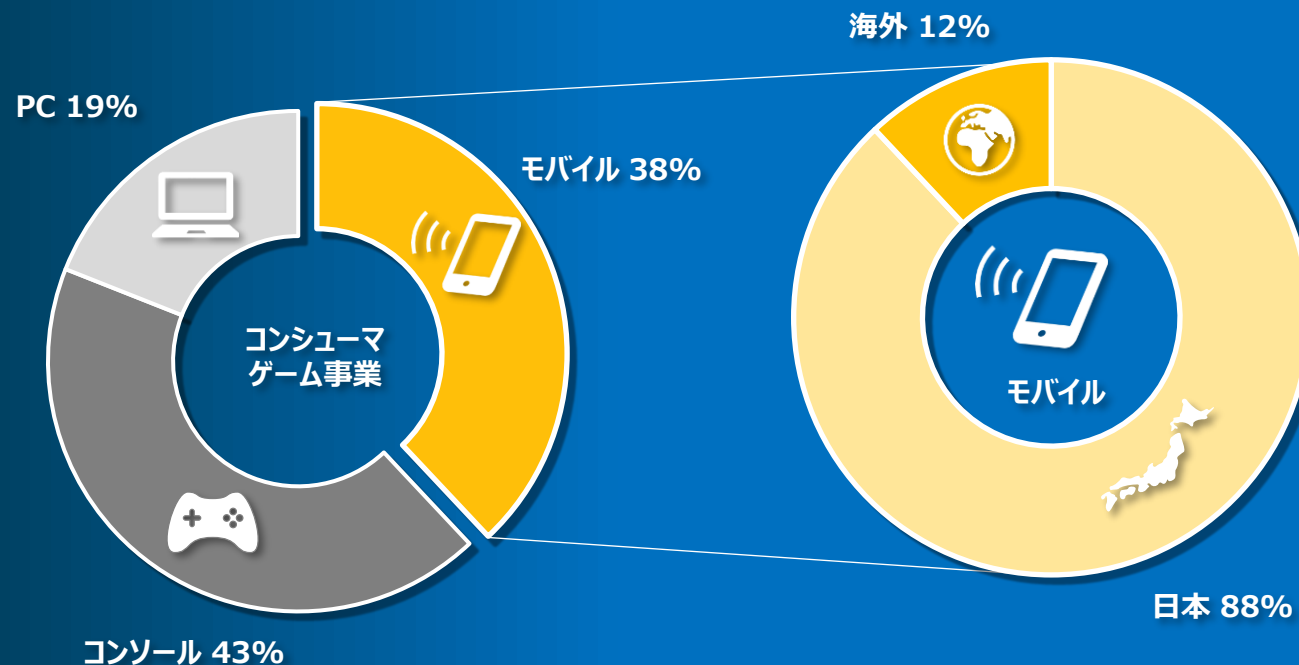
- SEGA = トレジャーアイランド
- グローバルで認知度の高い**IP群**を現代のニーズに沿った形で **リバイバルし、スケールアップを目指す**

日本偏重型のモバイル事業構造には課題があると認識  
海外市場の開拓により肥沃なモバイル市場でのプレゼンスを高めることが可能

## グローバルゲーム市場構成

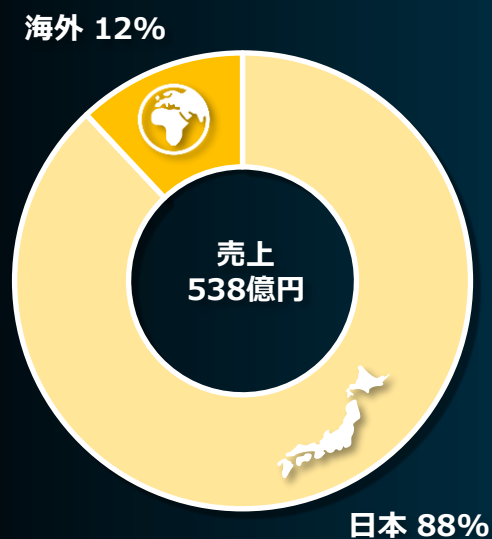


## SEGAのコンシューマゲーム事業売上構成

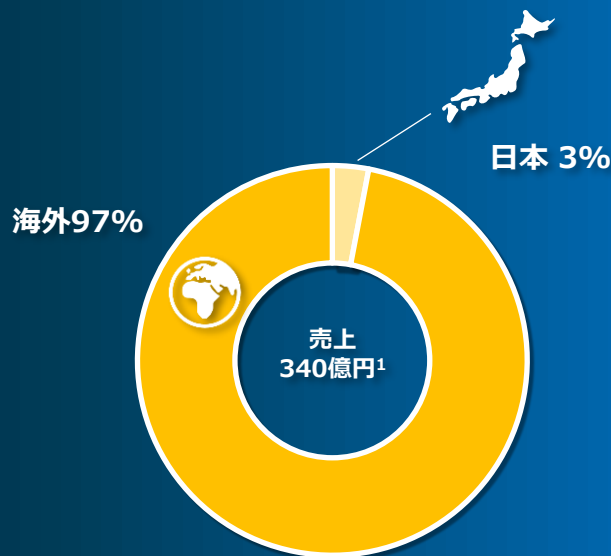


## Rovioの買収によりSEGAモバイルビジネスの海外比率は約45%まで上昇する

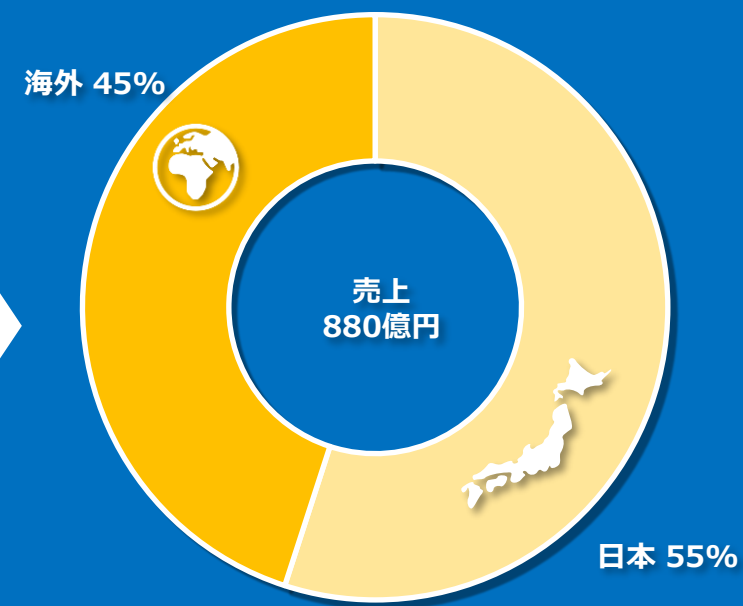
### SEGAモバイル 国内/海外売上比率



### Rovioモバイル 国内/海外売上比率



### 単純合算ベース 国内/海外売上比率



1 ユーロベースでは2.32億ユーロ (※1ユーロ=146.9円前提)

2 SEGAおよびRovioの売上高割合はQ3累計をベースに算出。Rovioの売上比率はdata.aiより取得。

Rovio・セガ両社は共通の価値観と補完的なケイパビリティを有しており、グローバルプレイヤーとしての飛躍に向けてシナジーを発揮できるポテンシャルが大きい



- コンソール・PC向け大型タイトルの開発・運営能力
- 「ソニック」シリーズに代表される世界的に認知の高いIP群
- IPの多面的メディア展開のノウハウとケイパビリティ
- 国内市場向けモバイルゲーム開発・運営能力
- 欧州を中心とした豊富なM&A実績

- グローバルモバイルF2Pゲーム開発・運営能力
- 世界的に認知度の高い「Angry Birds」IP
- 映像・マーチャライジングなどIPライセンス事業の実績
- 米国・欧州を中心とした強固なファンベース
- 独自に構築したゲーム運営支援プラットフォーム「Beacon」

IPを長期間に亘って育む共通の価値観



1

Rovioが保有する高度なモバイルゲームの運営ノウハウを、セガの既存タイトルおよび新規タイトルに活用して行くことで、ポテンシャルの大きなグローバルモバイルゲーム市場において、セガのコンテンツをより多くのユーザーに届けて行くこと

2

両者が保有するグローバルキャラクターの多面的メディア展開のノウハウについて共有・連携を図ることで、相互のファンベースの拡大を加速させること

3






Rovioが保有するIPのクロスプラットフォーム展開をセガが保有するケイパビリティでサポートすること

## ■ 縦スクロールコミック制作のための共同レーベル立ち上げ

国内外で電子書籍プラットフォームを展開する(株)パピレスと資本業務提携を締結。  
原作創出から作品制作まで一気通貫できるクリエイティブチームを組成し、  
グローバル市場に向けて、オリジナル作品の創造や関連IPの活性化にチャレンジ。



レーベルURL : <https://jadecomix.com>

マテリアリティ	主な取り組み		目標
 <b>人</b>	<p>マルチカルチャー 女性活躍 中核人材育成 職場環境整備</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チェンジを推進</li> <li>・性別に関わらず活躍できる基盤づくり</li> <li>・次代を担う人材の戦略的育成</li> <li>・人材のエンゲージメント維持・向上</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチカルチャー人材比率 約900名（約21%以上）</li> <li>・女性管理職比率 約80名以上（約8%以上）</li> <li>・教育投資額 累計40億円以上</li> <li>・エンゲージメントスコア 58以上／レーティングA以上 <small>（いずれも2031/3期または2030年に向けた目標）</small></li> </ul>
 <b>製品／サービス</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・品質向上と安心・安全のさらなる推進</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・グローバルリーディング コンテンツプロバイダー <small>（エンタテインメントコンテンツ事業）</small></li> <li>・「稼働・設置・販売」シェア三冠王 <small>（遊技機事業）</small></li> </ul>
 <b>環境</b>	Scope1,2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海外削減施策の検討</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ全体で約50%～の削減（2030年）</li> <li>・グループ全体カーボンニュートラル（2050年）</li> </ul>
	Scope3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サプライヤーエンゲージメント強化</li> <li>・取引先選定基準の検討</li> <li>・削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・GHG排出量22.5%以上の削減</li> </ul>
	TCFD対応	<ul style="list-style-type: none"> <li>・戦略のアップデート</li> <li>・開示対象会社の拡大・時期の検討</li> </ul>	
 <b>依存症</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各業界団体と連携した依存症やゲーム障害への対応・予防に関する取り組み</li> <li>・依存症研究への継続的な取り組み</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・依存症に関する法令・規則・自主規則等の遵守</li> <li>・業界の健全な発展に貢献</li> <li>・依存症に関する産学共同研究の実施</li> </ul>
 <b>ガバナンス</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・継続して透明性の高い経営を実現し、中長期的な企業価値向上に資するコーポレート・ガバナンス体制を維持</li> </ul>		

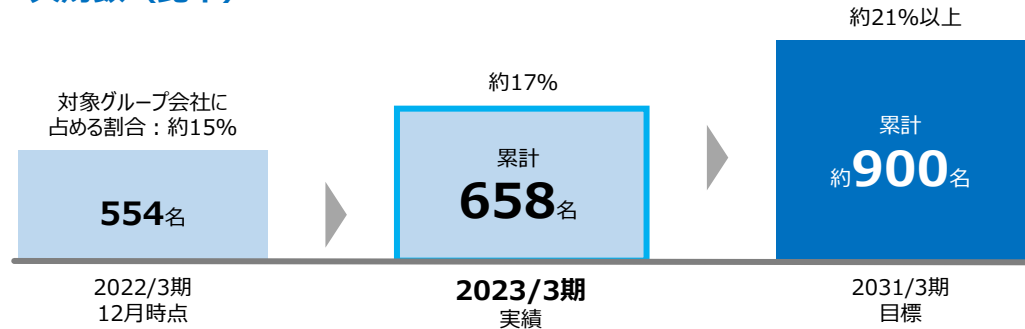


## ■ 人財における4つの重要指標

【対象会社】  
 ①②③：セガサミーホールディングス、セガ（国内）、サミー  
 ④：国内主要グループ会社

### ① マルチカルチャー\* 人財の育成

#### ● 人財数（比率）



\*外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の基準から認定。多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

### ② 女性活躍

#### ● 女性管理職数（比率）



\*全管理職に占める女性管理職比率（専門職を含む）

### ③ 中核人財の育成

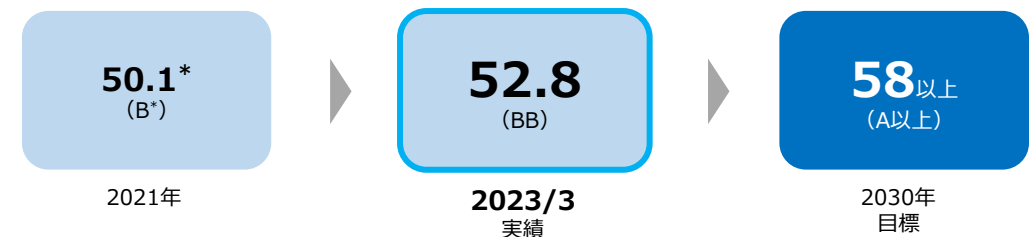
#### ● 教育投資額



\*2023/3期～2031/3期までの累計投資額

### ④ 職場環境整備

#### ● エンゲージメントスコア



\*出典：株式会社リンクアンドモチベーション モチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア

\*エンゲージメント・レーティング

## MSCI ESGレーティング

**MSCI**  
ESG RATINGS



CCC	B	BB	BBB	A	<b>AA</b>	AAA
-----	---	----	-----	---	-----------	-----

## CDP



- Climate Change : B
- Water : C-

## 主なESG指数への採用状況

**2022** CONSTITUENT MSCIジャパン  
ESGセレクト・リーダーズ指数

**2022** CONSTITUENT MSCI日本株  
女性活躍指数 (WIN)



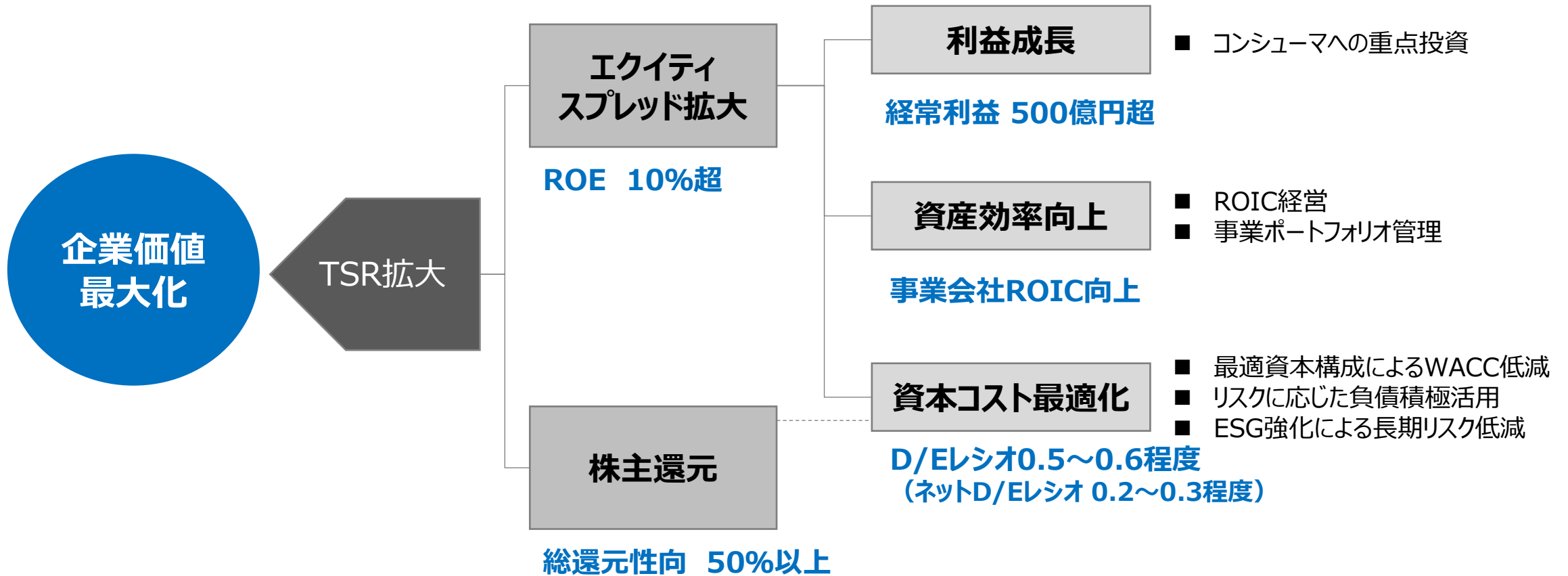
**FTSE Blossom  
Japan Sector  
Relative Index**

**S&P/JPX  
カーボン  
エフィシエント  
指数**

# 財務戦略

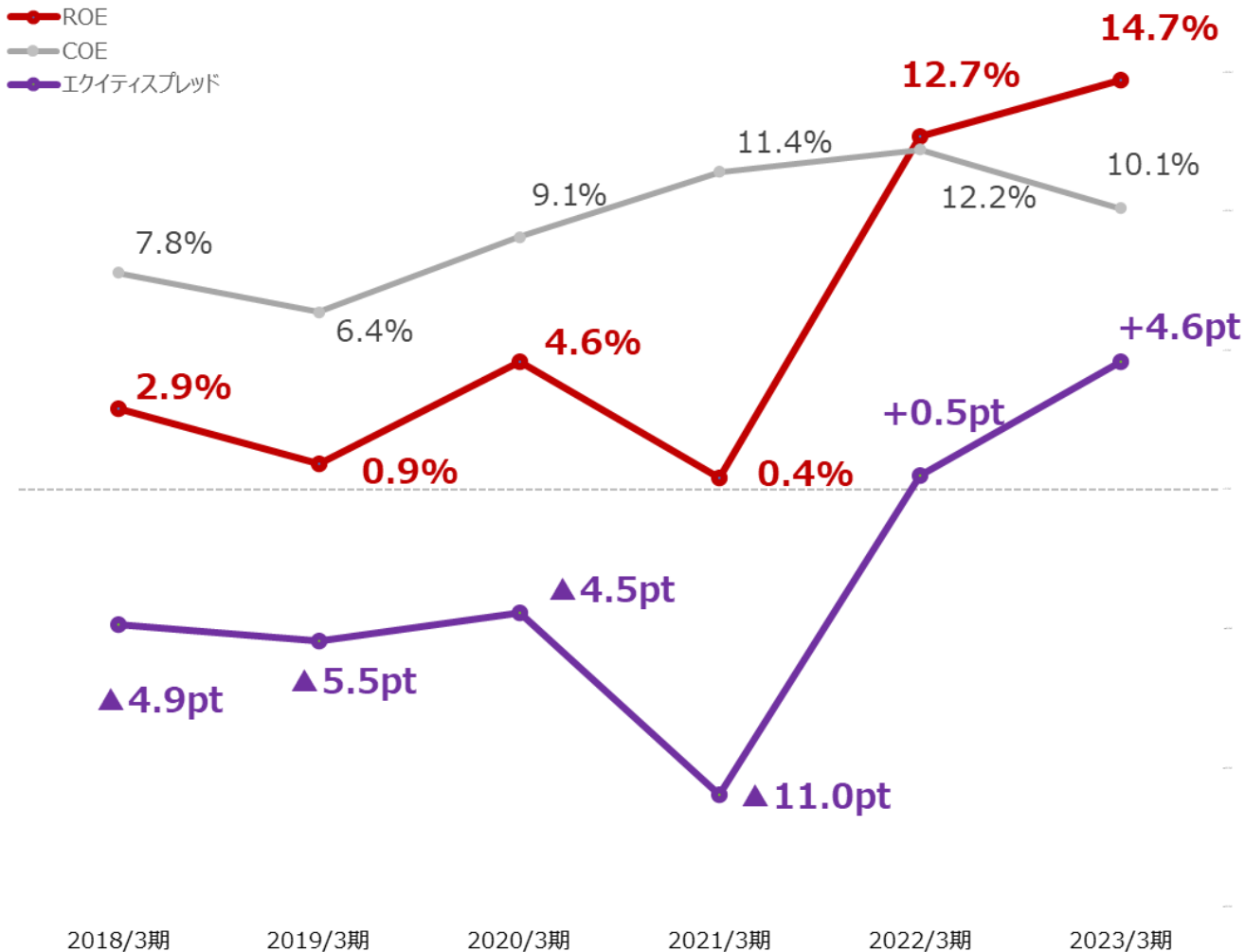
Financial Strategy

## ■ 資本効率重視の経営へ



# エクイティスプレッド拡大

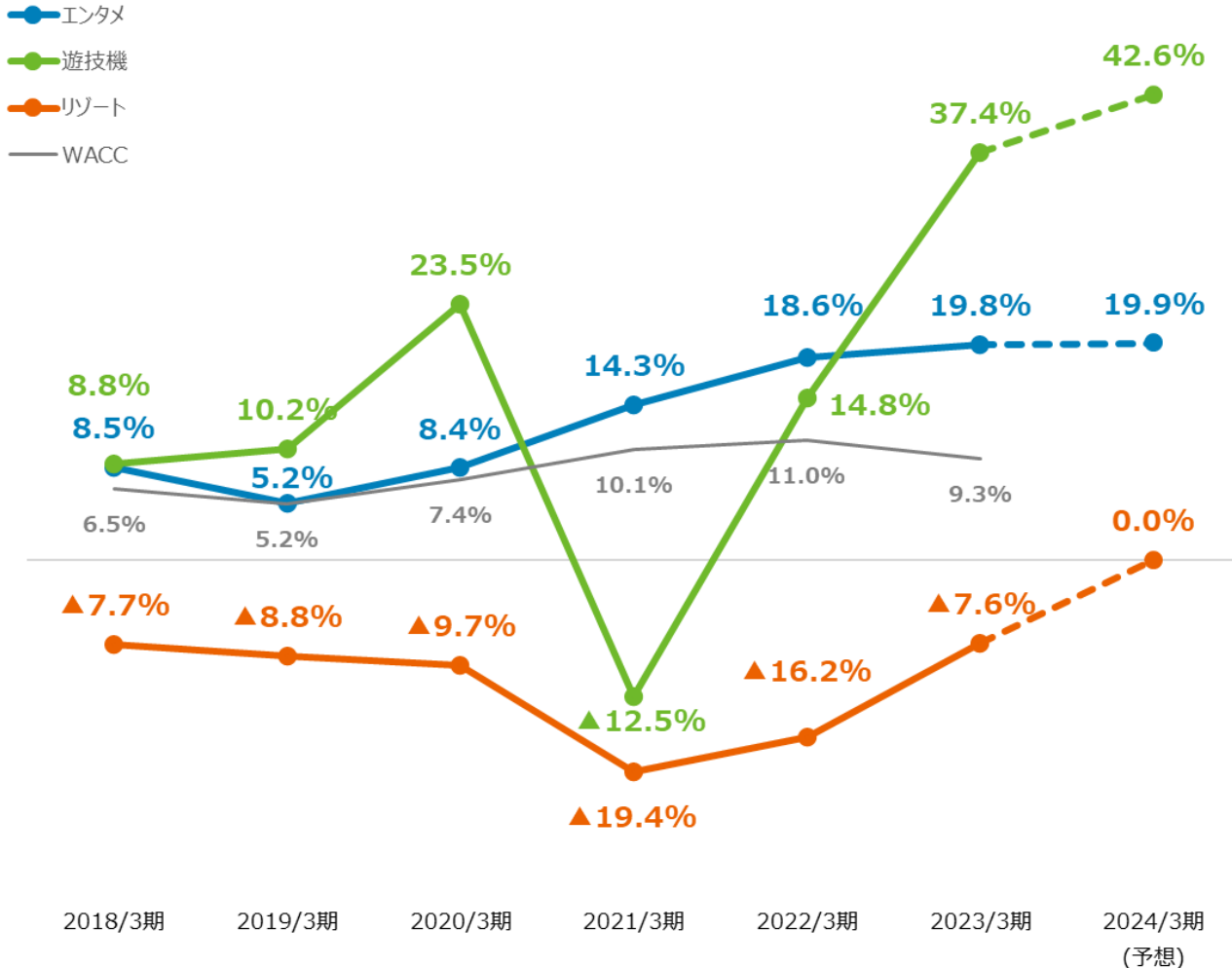
## 【ROE・COE・エクイティスプレッド 推移】



各事業の利益成長に伴い、直近2期のエクイティスプレッドはポジティブに推移

※ROE：自己資本当期純利益率  
※COE：株主資本コスト（出所：Bloomberg）  
※エクイティスプレッド：ROE-COE

## 【事業別ROIC推移】



## 各事業のROICは改善傾向

### ・エンタテインメントコンテンツ事業

投下資本を増加させながらも、主にコンシューマ分野の利益成長によりROICは高水準で推移

### ・遊技機事業

投下資本の適正化及び構造改革等による利益成長を受けROICが急激に伸長

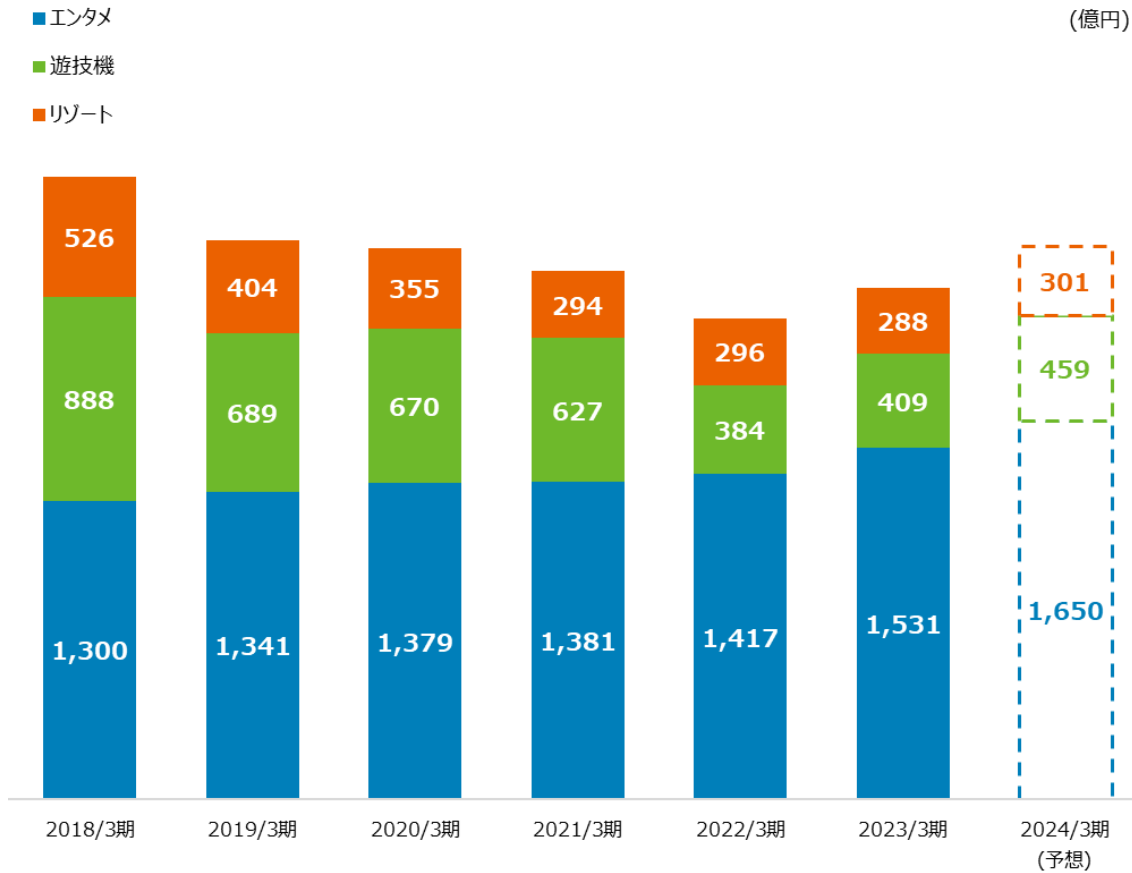
### ・リゾート事業

各施設稼働向上の影響を受け、ROICは改善傾向

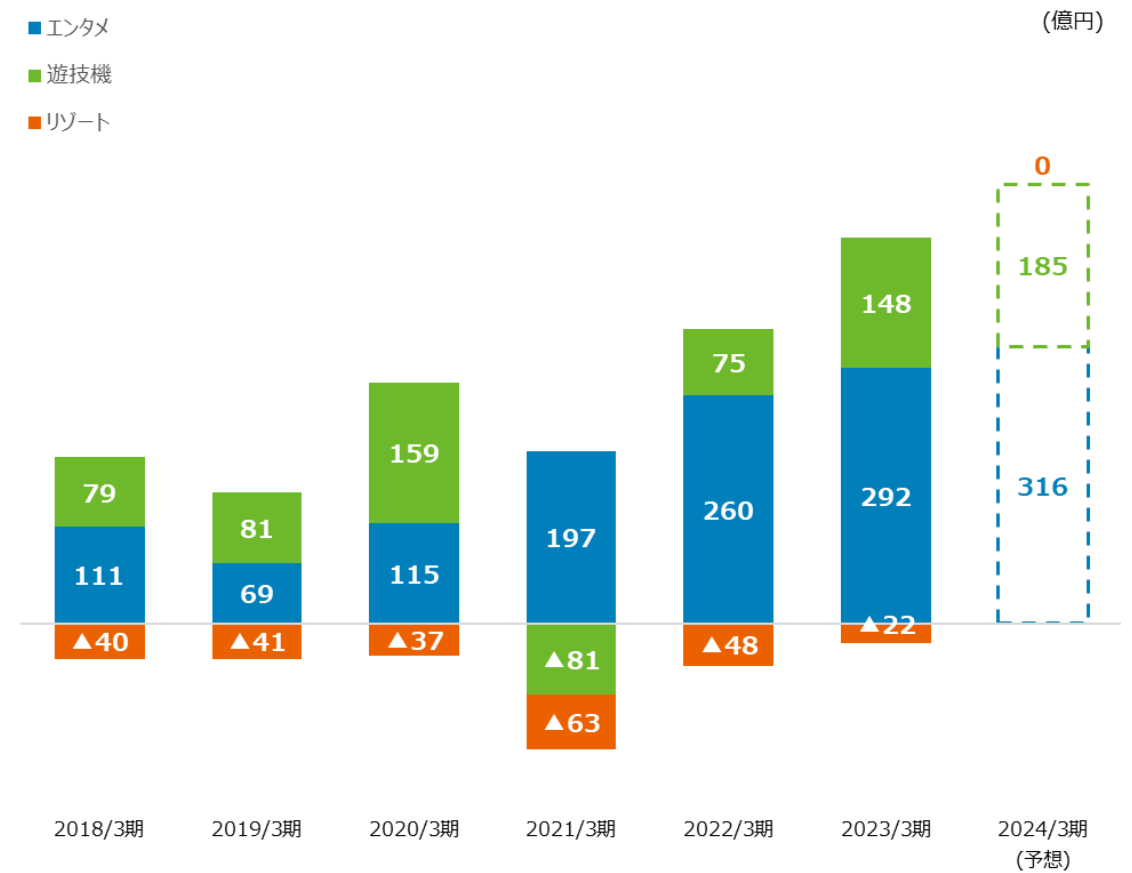
※事業別ROIC：事業別調整後利益/事業別投下資本

# 事業別投下資本・調整後利益

## 【事業別投下資本推移】



## 【事業別調整後利益推移】



※事業別投下資本：各事業期末投下資本(総資産-有利子負債を除く流動負債)-CMS預け金  
 ※事業別調整後利益：税引後・利払前・経常利益 (各事業の税率は簡便的に30%に設定)

## ➤ エンタテインメントコンテンツ事業調整後利益への影響

- 連結業績への影響については、現在算出中  
（参考） Rovio社の直近期における営業利益は28.5百万ユーロ（約41億円） ※Rovio社会計基準
- 株式取得価格とRovioの純資産の差額は2022年12月末ベースで約4.79億ユーロ（約703億円）程度となる想定

## ➤ 事業別投下資本への影響

- エンタテインメントコンテンツ事業の投下資本は約800億円程度増加する想定

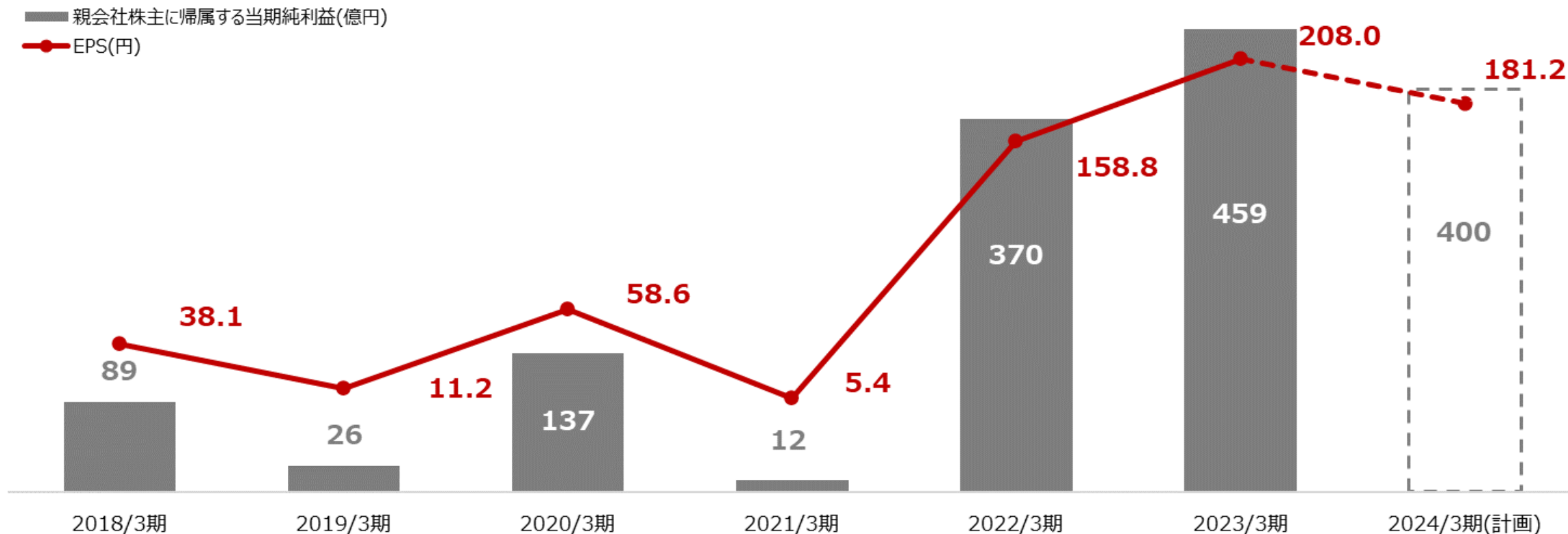
## ➤ D/Eレシオへの影響

- 公開買付けに要する資金：総額7.06億ユーロ（約1,036.8億円）には、手元現金を充当する予定  
（ただし、当社の資本政策上の観点から、公開買付の実行に影響のない形で、借入を実施する可能性あり）
- 仮に取得額と同規模の借り入れを実施した場合、D/Eレシオは、23年3月末の0.2倍から0.5倍程度になることを想定  
（23/3末バランスシートをベースとした簡易シミュレーション）

※1ユーロ = 146.9円前提



## ■ 業績伸長 + 自己株式取得によりEPS\*改善

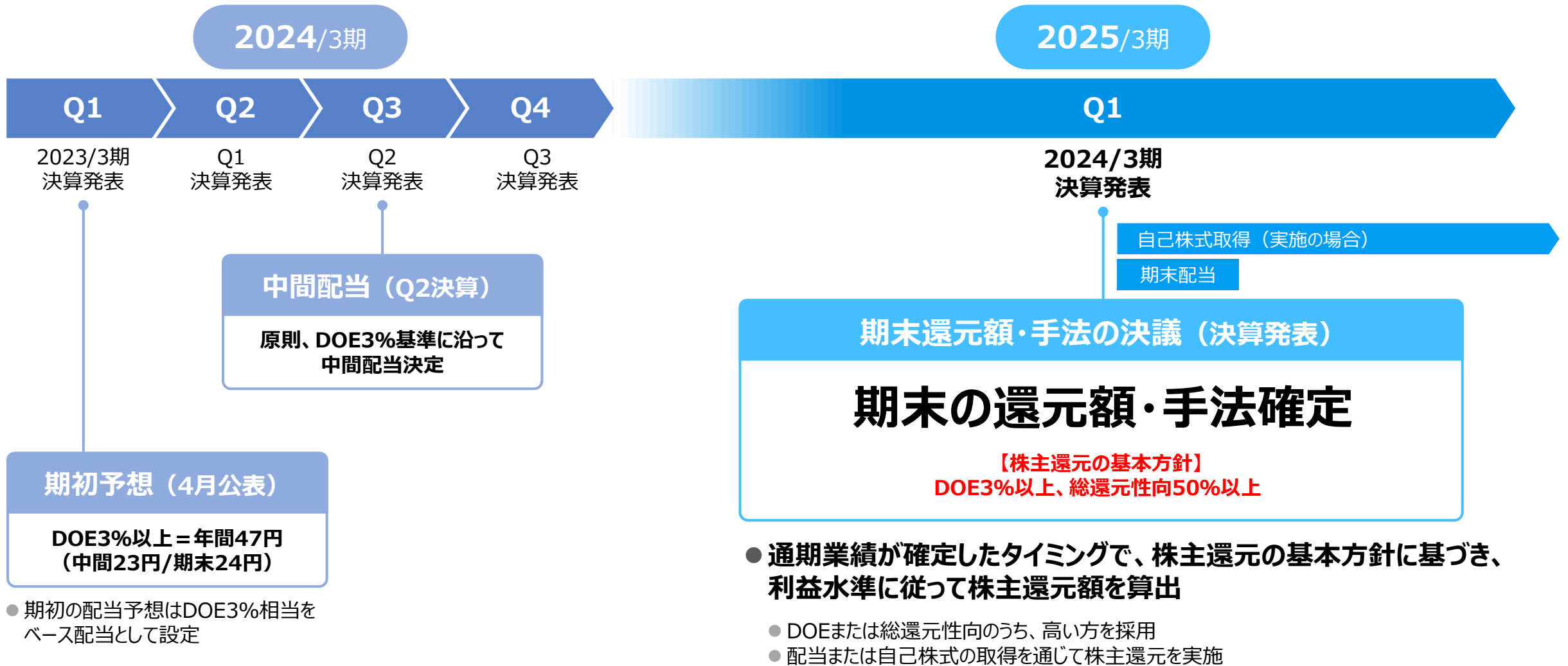


\* EPS = 1株当たり当期純利益

\* 2022/3期、2023/3期は繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除等による法人税等減少も寄与

\* 2024/3期計画上の税率は簡便的に30%に設定

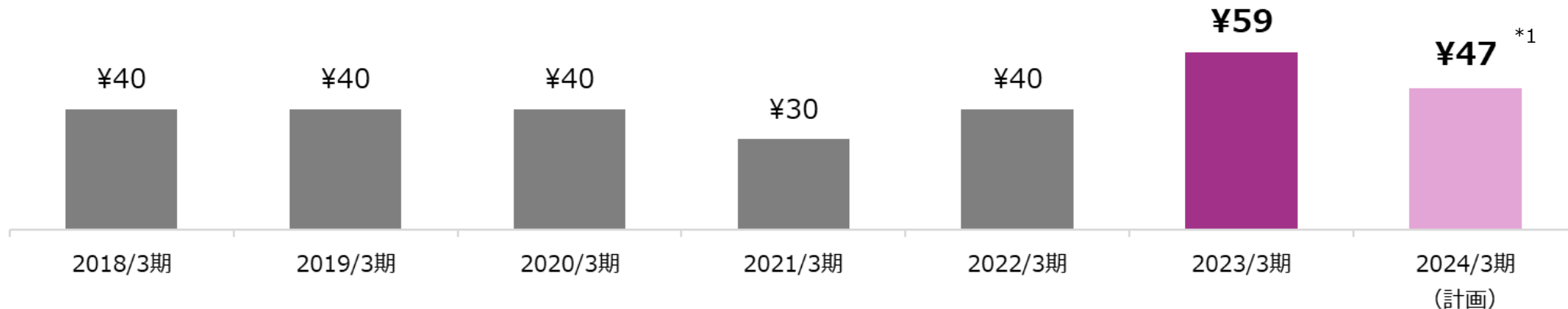
# 株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



# 株主還元の推移（2018/3期～2024/3期）

## ■ 総還元性向50%の方針に基づき、23/3期の年間配当は59円、自己株式取得100億円を執行予定

【1株当たりの配当金の実績・計画】



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
配当総額	93.7億円	93.8億円	93.9億円	70.5億円	91.6億円	129.6億円	-
1株当たり配当	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：10円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：39円	中間：23円 期末：24円
自己株式取得額 <sup>*2</sup>	-	-	-	-	299.9億円	100億円	-
DOE <sup>*3</sup>	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3%以上
総還元性向 <sup>*4</sup>	105%	355%	68%	553%	106%	50%	50%以上

<sup>\*1</sup> 2024/3期の期初の配当予想はDOE3%相当をベースとして設定。

<sup>\*2</sup> 自己株式取得の買付期間は、2022/3期は2021/11/9～2022/4/19に実施、2023/3期は2023/5/1～2023/9/29に実施予定。

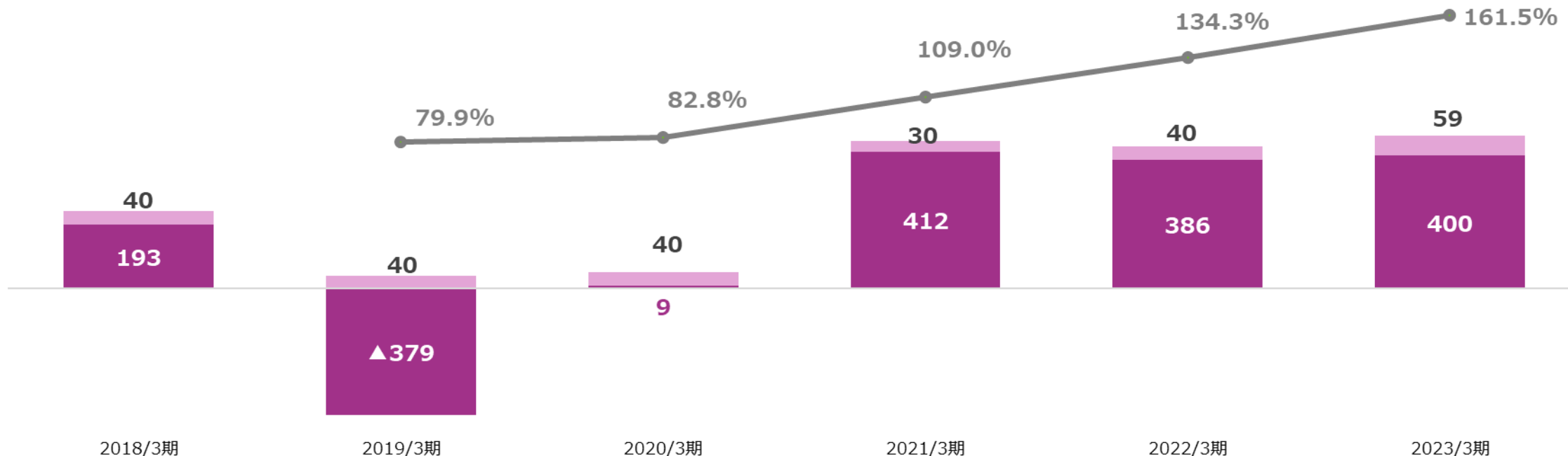
2023/3期の取得金額（上限）：100億円、取得株数（上限）：800万株の予定。

<sup>\*3</sup> DOE（株主資本配当率）= 配当額 / 純資産

<sup>\*4</sup> 総還元性向 = (配当総額+自己株式取得総額) / 当期純利益

# 株主総利回り推移

■ 株価騰落 (円)  
■ 1株あたり配当 (円)  
● 株主総利回り



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
株価騰落 (円)	193	▲379	9	412	386	400	—
1株あたり配当 (円)	40	40	40	30	40	59	47
株主総利回り	—	79.9%	82.8%	109.0%	134.3%	161.5%	—

※株価騰落 = 当該年度末の終値 - 前年度末の終値

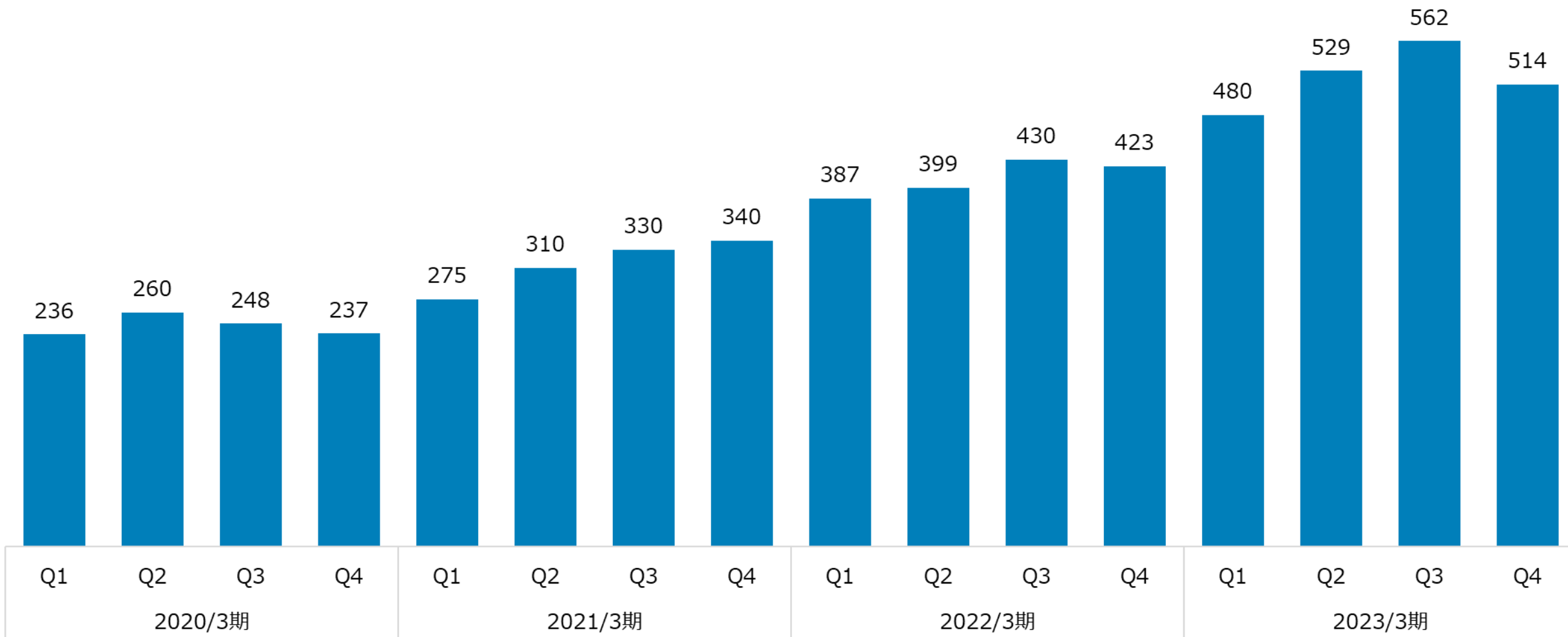
※株主総利回り = (各事業年度末日の株価 + 当事業年度の4事業年度前から各事業年度までの1株あたり配当額の累計額) / 当事業年度の5事業年度前の末日の株価 (出所: 金融庁)

04

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）

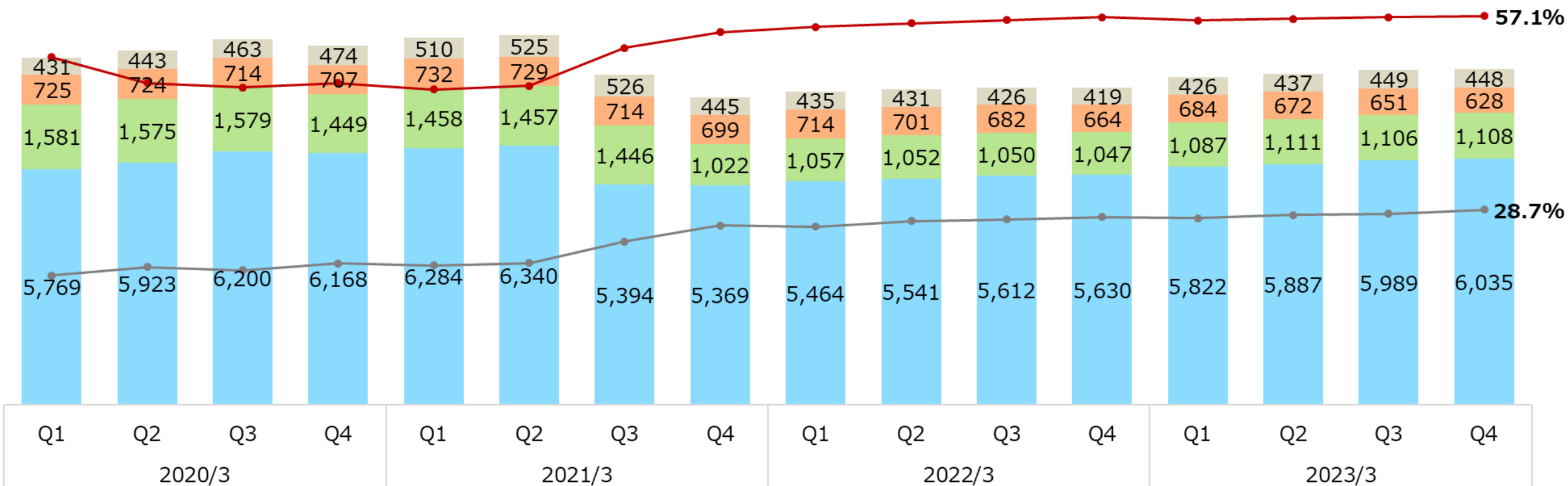


※発売前タイトルの開発費仕掛残高+発売済みタイトルの開発費未償却残高

# セグメント別人員数推移

(単位：人)

■ エンタテインメントコンテンツ
 ■ 遊技機
 ■ リゾート
 ■ 全社・他
 ● 海外人員比率
 ● 開発人員比率



※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期 通期実績	2023/3期 通期実績
売上高		1,615	2,705
	カジノ	866	1,575
	ホテル	677	959
	その他	70	170
売上原価		1,782	2,341
	カジノ	637	1,004
	ホテル	819	747
	その他	324	388
売上総利益		-167	364
	販売費及び一般管理費	254	279
営業利益		-422	85
EBITDA		149	653
純利益		-879	-339
カジノ来場者数（千人）		99	151
セガサミー持分法取込額（億円）		-41	-18

出所：パラダイス社発表資料より作成

## 2023/3期 実績

- 渡航制限緩和により回復傾向
  - ・日本人VIP客のドロップ額がコロナ前水準近くまで急速に回復
- コロナ禍におけるコスト削減によりEBITDAはポジティブ

## 2024/3期 計画

- 持分法取込において利益貢献を見込む
  - ・日韓就航便の完全回復および中韓往来便の段階的な回復に伴い、カジノ売上は引き続き好調な日本人VIP客が牽引することに加えて、中国人VIP客の緩やかな回復を見込む

※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



# Rovio社の概要

名称	Rovio Entertainment Oyj	
所在	Keilaranta 7 02150, Espoo, Uusimaa Finland	
代表者の役職・氏名	CEO・Alexandre Pelletier-Normand	
事業内容	スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信 Angry Birds IPのライセンス事業	
資本金	0.7百万ユーロ (2022年12月末日現在)	
設立年月	2003年	
大株主及び持分比率 (2023年3月末日)	MOOR Holding AB	15.57%
	Adventurous Ideas Oy	7.79%
	Brilliant Problems Oy	7.79%
	Impera Oy Ab	6.13%
当社と当該会社との関係	資本関係	該当なし
	人的関係	該当なし
	取引関係	該当なし
	関連当事者への該当状況	該当なし

当該会社の最近3年間の連結経営成績及び連結財政状態			
決算期 (単位：百万ユーロ)	2020年12月期	2021年12月期	2022年12月期
連結純資産	165.4	197.5	226.8
連結総資産	208.4	287.0	294.3
一株当たり連結純資産 (ユーロ)	2.27	2.66	2.73
連結売上高	272.2	286.2	317.7
連結営業利益	42.5	37.7	28.5
当期純利益	32.1	30.1	22.8
一株当たり連結当期純利益 (ユーロ)	0.43	0.41	0.30
一株当たり配当金 (ユーロ)	0.12	0.12	0.13

※1株当たりの数値の計算については、Rovio社の発行済株式に加えて、ストックオプションが株式に転換された完全希薄化後の株式数を用いて計算しています。  
財務数値については小数点を切り捨てて表示している為、一部Rovio社の開示と異なります。



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

#### 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/ja/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/ja/corp/group/>

(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。

セガサミーのLINE公式アカウント (LINE ID : @segasammy\_ir) 友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>