

2022年3月期 第1四半期
決算プレゼンテーション

2021/8/6

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

2022年3月期第1四半期実績 / 今後の見通し

全体

- エンタテインメントコンテンツ事業を中心に順調なスタート
- 新型コロナウイルス感染症、世界的な半導体不足等の外部環境を注視

エンタテインメント コンテンツ

- コンシューマ分野、AM機器分野等、全体的に好調

遊技機

- コスト削減効果により損益改善

リゾート

- 横浜市の公募に対してRFP提案書を提出

決算ハイライト

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	483	2,777	594	3,120
エンタテインメントコンテンツ	451	2,178	474	2,130
遊技機	27	531	103	890
リゾート	4	63	15	95
その他/消去等	1	5	2	5
営業利益	-38	65	38	200
エンタテインメントコンテンツ	81	279	84	230
遊技機	-84	-106	-16	90
リゾート	-17	-41	-11	-30
その他/消去等	-18	-67	-19	-90
営業外収益	6	28	7	30
営業外費用	8	76	11	30
経常利益	-40	17	34	200
エンタテインメントコンテンツ	82	279	85	250
遊技機	-85	-113	-14	90
リゾート	-21	-89	-19	-50
その他/消去等	-16	-60	-18	-90
経常利益率	-	0.6%	5.7%	6.4%
特別利益	2	288	0	-
特別損失	25	403	2	-
税金等調整前当期純利益	-64	-98	32	200
親会社株主に帰属する当期純利益	-33	12	29	140
ROE	-	0.4%	-	-
1株当たり配当 (円)	-	30	-	40
1株当たり当期純利益 (円)	-14.04	5.42	12.51	59.55
1株当たり純資産 (円)	1,219.49	1,236.82	1,220.35	-

2022/3期 1Q実績

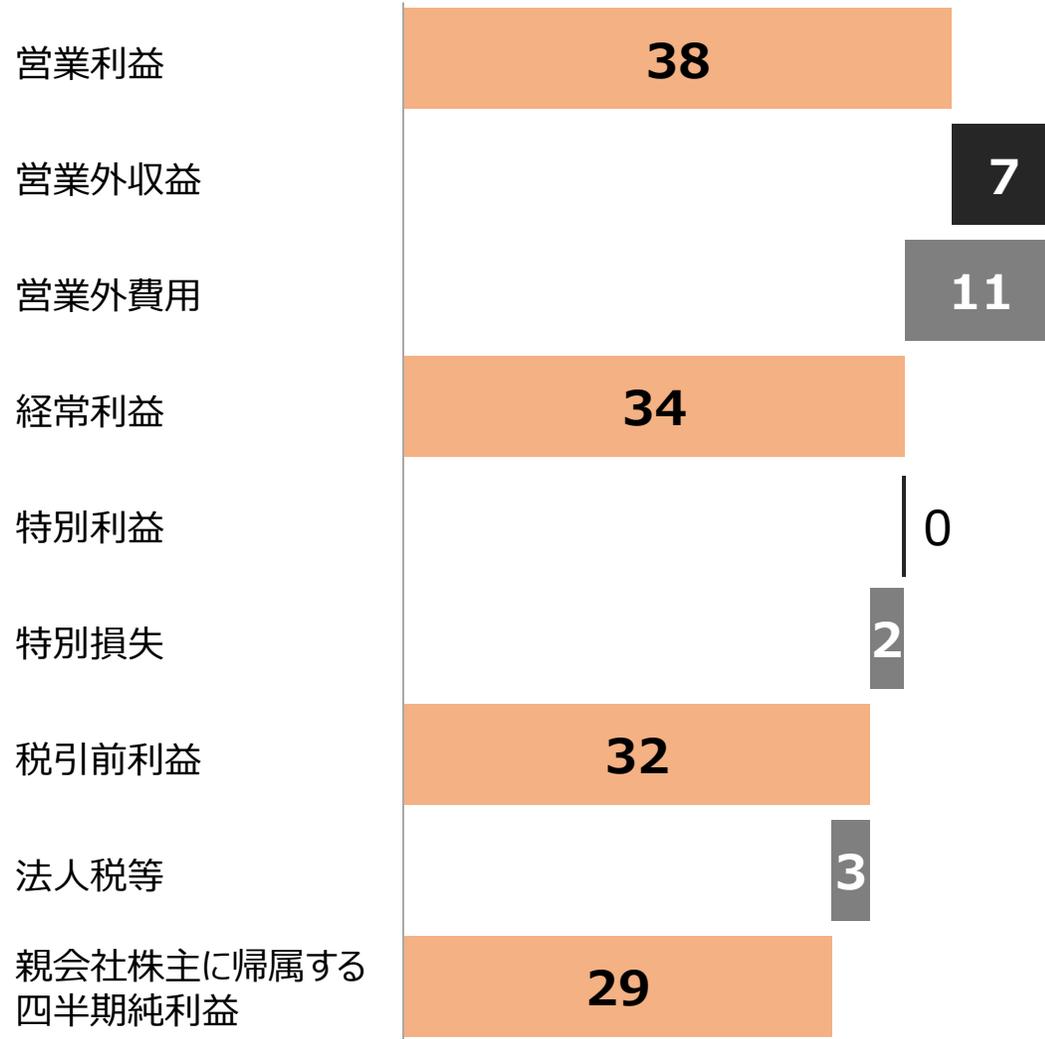
- コンシューマ分野、AM機器分野を中心に順調な滑り出し
- 新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた前年と比較し、大幅な損益改善

今後の見通し

- エンタテインメントコンテンツ事業、遊技機事業において新作タイトルを複数投入予定

段階利益（2022/3期1Q実績）

（単位：億円）



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益

投資事業組合運用益	5
-----------	---

営業外費用

持分法投資損失	6
---------	---

特別損失

減損損失	1
------	---

各種費用等

■エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3 通期計画
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
研究開発費・ コンテンツ制作費	128	119	176	163	92	98	118	147	99	579
広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	167
減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	35
設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	75

- 第1四半期は新作タイトルが少なく、研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費等は低水準で推移
- 減価償却費及び設備投資は、AM施設事業の連結除外に伴い減少

■遊技機

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3 通期計画
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
研究開発費・ コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	162
広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	30
減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	35
設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	72

- 構造改革効果により各種費用が減少傾向

各種費用等

■リゾート

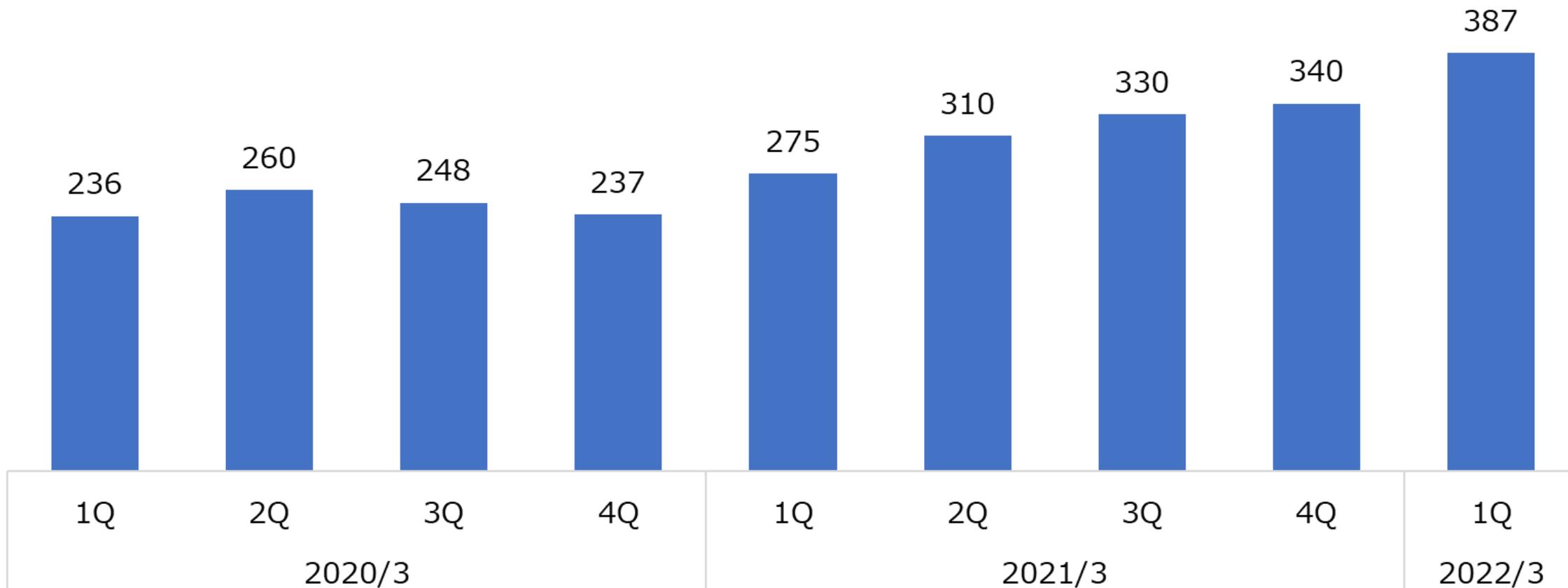
(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0
広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	4
減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	8
設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	5

■その他/消去等

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3	2022/3
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	-1	-2	0	1	-1	0	-1	1	0
広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	18
減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	10
設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	9

参考：コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

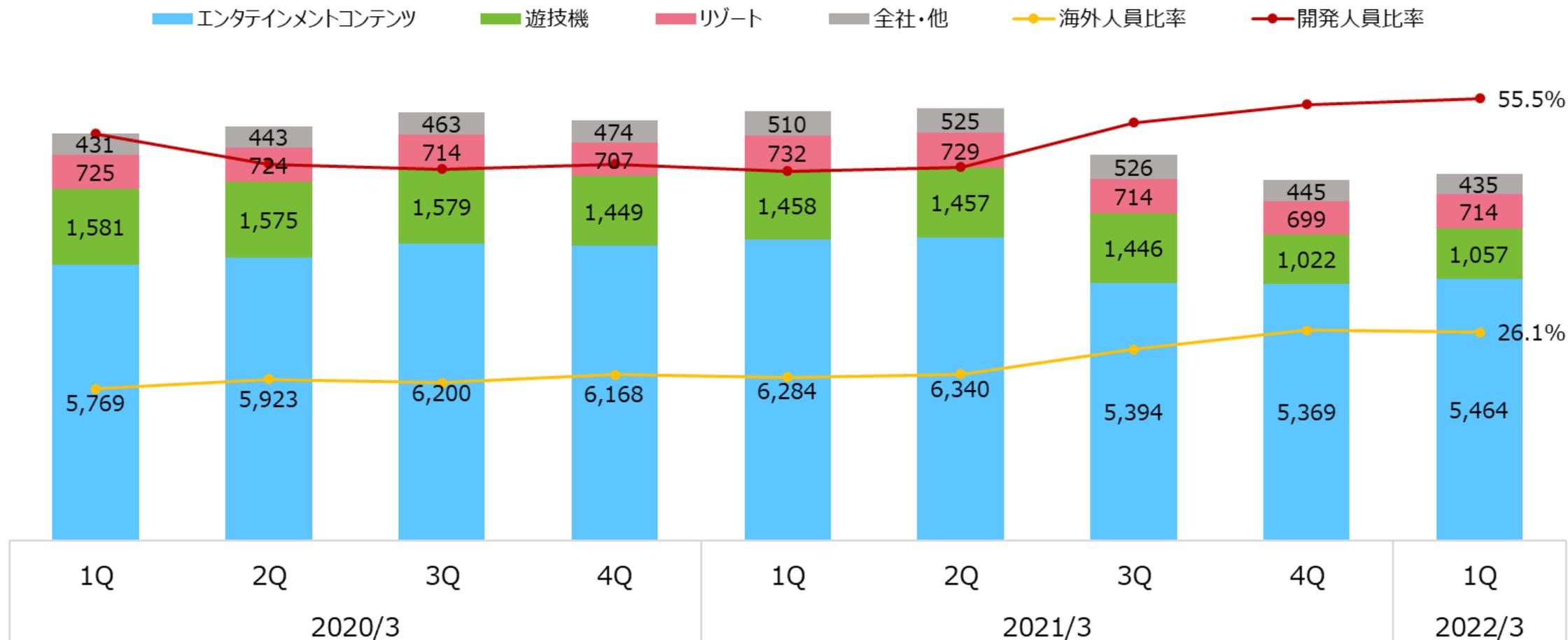
(単位：億円)



※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

参考：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

連結貸借対照表 要約

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2021年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2021年3月期末	当第1四半期末	増減
	現金・預金	1,549	1,232	-317	支払手形・買掛金	169	176	+7
	受取手形・売掛金・契約資産	381	329	-52	その他	428	349	-79
	有価証券	7	155	+148				
	たな卸資産	529	610	+81	流動負債 計	597	525	-72
	その他	296	285	-11	社債	100	100	-
	流動資産 計	2,762	2,611	-151	長期借入金	420	420	-
	有形固定資産	616	612	-4	その他	185	184	-1
	無形固定資産	149	145	-4	固定負債 計	705	704	-1
	投資有価証券	383	383	-0	負債合計	1,303	1,230	-73
	その他	305	349	+44	株主資本 計	2,949	2,897	-52
	固定資産 計	1,453	1,489	+36	その他の包括利益累計額合計	-42	-28	+14
	資産合計	4,215	4,101	-114	非支配株主持分	4	2	-2
					純資産合計	2,912	2,871	-41
					負債及び純資産合計	4,215	4,101	-114

	2021年3月期末	当第1四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,545	1,382	-163
有利子負債	520	520	-
ネットキャッシュ	1,025	862	-163
自己資本比率	69.0%	69.9%	+0.9pt

主な増減要因	
(流動資産)	配当金の支払いや有価証券の取得により現金・預金が減少
(固定資産)	製作出資等に伴い増加
(負債)	賞与引当金の取り崩しにより減少
(純資産)	配当金の支払いにより株主資本が減少

02

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	451	2,178	474	2,130
コンシューマ	324	1,357	295	1,400
AM機器	54	357	114	430
AM施設	34	210	-	-
映像・玩具	34	232	55	265
その他/消去等	4	22	10	35
営業利益	81	279	84	230
コンシューマ	125	314	65	210
AM機器	-16	-16	16	17
AM施設	-20	-14	-	-
映像・玩具	0	21	5	18
その他/消去等	-8	-26	-2	-15
営業外収益	2	9	1	24
営業外費用	1	10	1	4
経常利益	82	279	85	250
経常利益率	18.2%	12.8%	17.9%	11.7%

2022/3期 1Q実績

- 各事業分野が好調に推移
 - 新作・リピート堅調に加えコスト未発生等により、想定を上回って推移（コンシューマ分野）
 - プライズ販売好調、固定費削減効果により黒字回復（AM機器分野）

今後の見通し

- 各事業分野において新作タイトルの投入が進む（詳細P.17）

※AM施設分野はAM施設運営グループ会社の株式譲渡を2020年12月末に実施し、前期4Qより連結除外

2022/3期 1Q実績

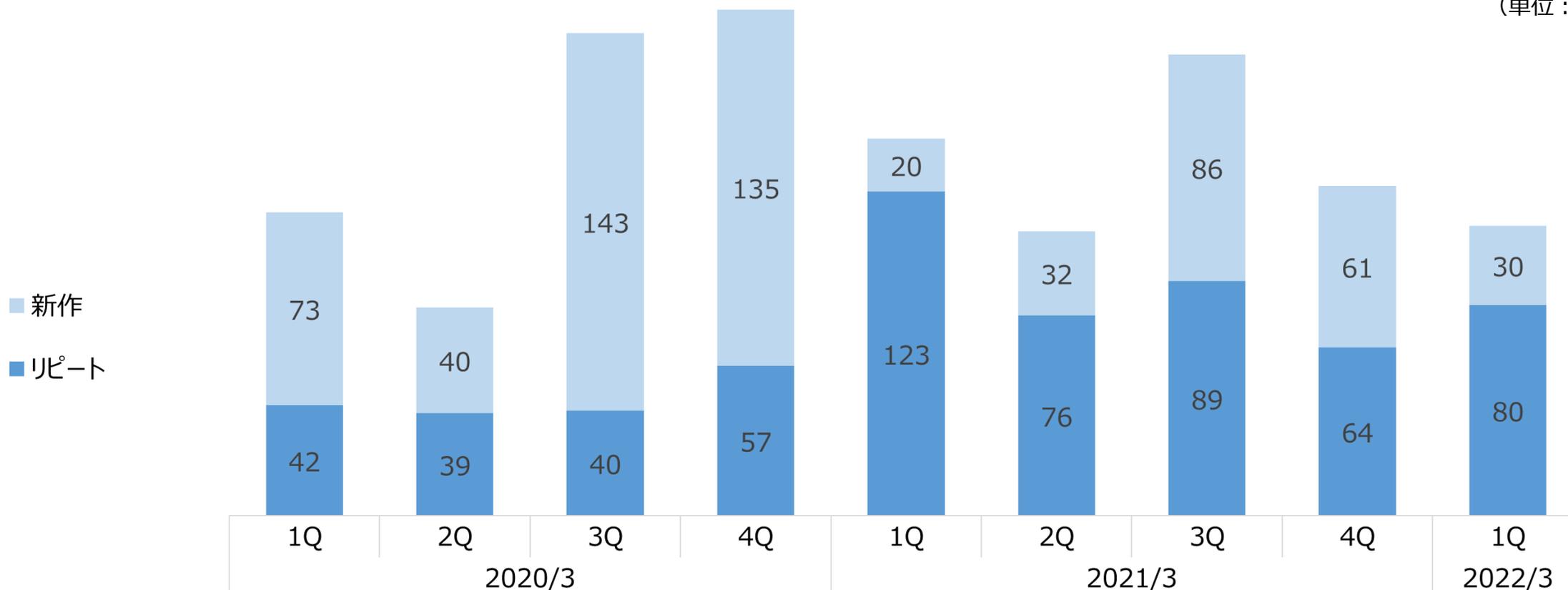
◆ コンシューマ分野	(フルゲーム) リマスター版、欧米版を中心とした新作タイトル販売 (F2P) 『PSO2 ニュージェネシス』をグローバルでサービス開始
◆ AM機器分野	UFOキャッチャー®シリーズやプライズ等の販売が好調に推移
◆ 映像・玩具分野	(映像) 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』を公開 (玩具) 新製品・定番製品を販売

2022/3期 通期計画

◆ コンシューマ分野	(フルゲーム) 新作タイトルの投入増加、開発費・広告宣伝費等の費用増加を見込む
◆ AM機器分野	『英傑大戦』等の新製品、及びUFOキャッチャー®シリーズやプライズ等の定番製品の販売予定
◆ 映像・玩具分野	(映像) 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』をはじめとした映像制作・配信等による収入を計上予定 (玩具) 『鬼滅の刃POD』や『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』等の新製品、及び定番製品を販売予定

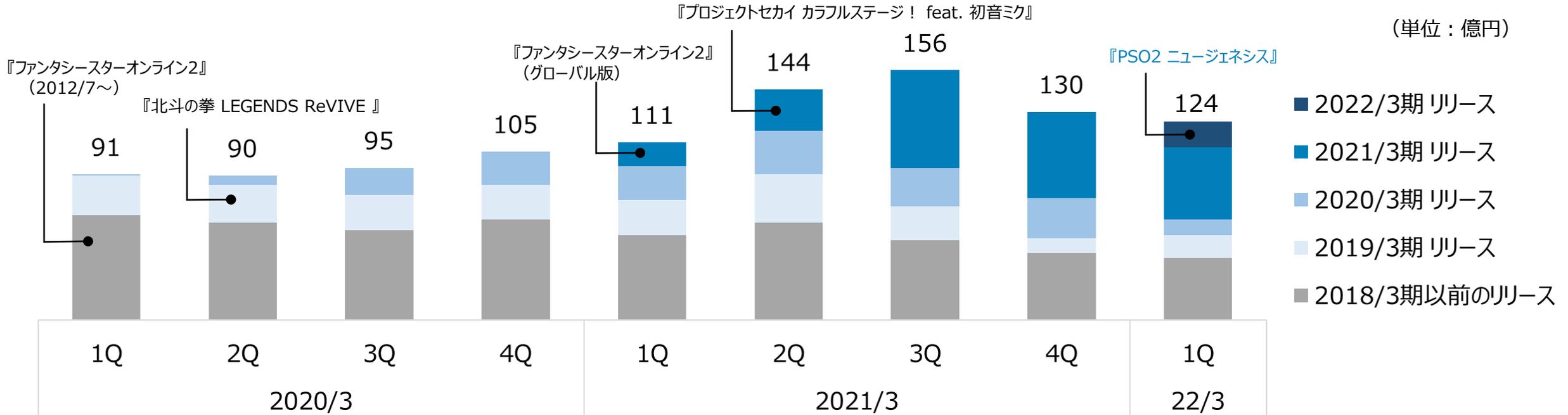
コンシューマ分野（フルゲーム 売上高推移）

(単位：億円)



海外売上比率	92.2%	87.3%	59.8%	67.2%	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%
ダウンロード販売比率	65.9%	48.6%	37.7%	40.8%	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%

コンシューマ分野 (F2P 売上高推移)



【売上高上位3タイトル (2021年4月～6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 / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC.
www.piapro.net **piapro** All rights reserved.

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)



『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 著作権許諾証GC-218 ©SEGA

配信開始時期：2019/9



『PSO2 ニュージェネシス』 6月よりグローバル配信スタート 好調に推移

- ◆ 累計売上1,000億円達成
- ◆ 全世界総登録ユーザー900万を突破
（国内650万、グローバル250万）
- ◆ 国内・グローバルで過去最大のMAUを達成
（2021年6月）

※2012年7月～サービス開始

参考：コンシューマ分野（新作タイトルの主な展開例）

発売時期 (予定)	タイトル名	分類	オリジナル 発売時期	プラットフォーム								地域			
				PS4	PS5	Xbox One	Xbox S/X	Switch	Steam	Epic Games	Windows/ クラウド	日本	アジア	欧米	
4月	JUDGE EYES : 死神の遺言 Remastered	リマスタ	19/3期	●	●		●						●	●	●
4月	Total War: ROME REMASTERED	リマスタ	05/3期							●			●	●	●
5月	真・女神転生Ⅲ NOCTURNE HD REMASTER (欧米版)	リマスタ	03/3期	●				●		●			●	●	●
6月	東京2020オリンピック The Official Video Game™ (欧米版)	欧米版	20/3期	●		●		●		●			●	●	●
6月	PSO2 ニュージェネシス	シリーズ 最新作	13/3期	●		●		●		●	●	●	●	●	●
8月	HUMANKIND™	新規IP	-							●	●		●	●	●
9月	LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶	シリーズ 最新作	-	●	●	●	●						●	●	●
9月	ソニックカラーズ アルティメット	リマスタ	11/3期	●		●		●			●		●	●	●
11月	真・女神転生V	シリーズ 最新作	-					●					●	●	●
未定	Total War: WARHAMMER III	シリーズ 最新作	-							●	●		●	●	●
未定	Two Point Campus	シリーズ 最新作	-	●	●	●	●	●	●	●			●	●	●

※各タイトルのプラットフォーム・サービス提供地域の展開例は一部抜粋です。サービスを展開していても、その地域の言語対応を行っていない場合があります。タイトル毎の詳細な展開内容は製品情報をご確認ください。

※『JUDGE EYES:死神の遺言 Remastered』はオリジナル版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。

※『真・女神転生Ⅲ NOCTURNE HD REMASTER』は21/3期発売の日本語版・アジア版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。

※『東京2020オリンピック The Official Video Game™』は20/3期発売の日本語版・アジア版で展開するプラットフォーム、及び地域を含む。

※『PSO2 ニュージェネシス』は国内版、グローバル版の情報を含む。また、Switchはクラウド版のみ対応。

03

遊技機事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	27	531	103	890
パチスロ	2	139	34	405
パチンコ	0	285	47	427
その他/消去等	25	107	22	58
営業利益	-84	-106	-16	90
営業外収益	1	6	2	1
営業外費用	2	12	0	1
経常利益	-85	-113	-14	90
経常利益率	-	-	-	10.1%

パチスロ				
タイトル数	0タイトル	5タイトル	2タイトル	9タイトル
販売台数(台)	485	35,273	9,554	101,000

パチンコ				
タイトル数	0タイトル	4タイトル	2タイトル	5タイトル
販売台数(台)	177	69,013	15,038	103,000
うち本体販売	54	53,641	3,437	69,500
うち盤面販売	123	15,372	11,601	33,500

2022/3期 1Q実績

- タイトル数が少ない中、構造改革効果等により損失幅が大幅改善
- 主な販売タイトル
 - 「パチスロガメラ」、「P北斗の拳8 救世主」の販売好調

今後の見通し

- 新規則機への入替が加速すると見込まれる3Q以降に、主力タイトルを含む新作投入を集中

参考：遊技機事業（新規機への入替進捗）

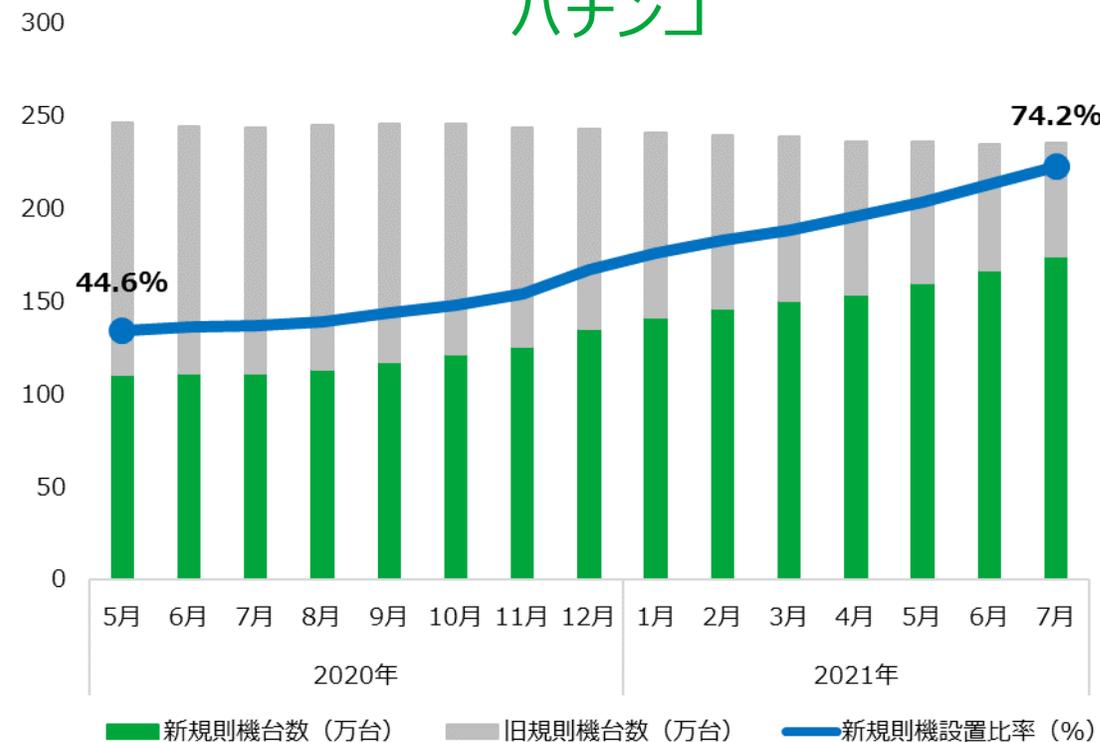
パチスロ：新規機機の設置比率は低調に推移

パチンコ：人気タイトルが複数登場しており、順調に入替が進む

パチスロ



パチンコ



※2021年7月時点の自社推計

04

リゾート事業

(億円)	2021/3		2022/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	4	63	15	95
営業利益	-17	-41	-11	-30
営業外収益	0	0	0	0
営業外費用	3	48	8	20
経常利益	-21	-89	-19	-50
経常利益率	-	-	-	-

<フェニックスリゾート>

施設利用者人数 (千人)	44	552	140	856
宿泊3施設	12	223	48	373
ゴルフ2施設	9	75	22	95
その他施設	23	254	70	388

2022/3期 1Q実績

- フェニックスリゾート：新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い、施設利用者数は2020/3期1Q比で74.1%に減少（2021/3期1Q比318.2%）
- パラダイスセガサミー：渡航制限により、日本VIP、中国VIPの利用減少

今後の見通し

- フェニックスリゾート：回復傾向にある個人客向け施策を強化し、収益改善に取り組む
- パラダイスセガサミー：新型コロナウイルス感染症の影響により引き続き不透明ながら、WONDER BOX（屋内型遊園地）、CIMER（スパ）の営業再開（7月～）

横浜市にRFP提案書を提出（2021年6月11日）

コンソーシアム

ゲンティン・シンガポール・リミテッド、セガサミーホールディングス(株)
総合警備保障(株)、鹿島建設(株)、(株)竹中工務店、(株)大林組

事業内容

横浜市におけるIR施設の企画・開発・運営

今後のプロセス
(予定)

2021年夏頃	横浜市による事業者選定
2022年5月以降	国交省による区域認定
2020年代後半	事業開始

当社の支出額

最大約1,200億円支出予定（累計）

05

補足

(参考) コンシューマ分野 (売上高推移)

(億円)	2021/3				2022/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	324	614	1,024	1,357	295	1,400
国内	124	279	487	646	130	650
海外	196	334	543	724	167	750
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	53.6%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0
フルゲーム	144	252	426	551	110	550
新作	20	52	138	199	30	275
日本	0	1	18	21	2	-
アジア	7	10	12	17	1	-
欧米	12	41	106	160	27	-
リピート	123	199	288	352	80	275
日本	17	27	37	45	8	-
アジア	5	11	15	22	7	-
欧米	99	161	235	285	64	-
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	68.6%
F2P	111	255	411	541	124	635
日本	91	215	355	472	109	-
アジア	0	1	2	2	0	-
欧米	19	39	53	66	14	-
その他	65	106	194	277	62	215

・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 (フルゲームの販売本数推移)

	2021/3				2022/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
フルゲーム販売タイトル数						
日本	0タイトル	0タイトル	2タイトル	2タイトル	0タイトル	5タイトル
アジア	1タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	1タイトル	9タイトル
欧米	3タイトル	5タイトル	9タイトル	10タイトル	3タイトル	12タイトル
フルゲーム販売本数 (万本)	1,298	1,908	3,420	4,177	658	3,787
新作	79	118	377	602	106	964
日本	1	2	37	43	5	66
アジア	15	20	26	36	5	41
欧米	62	96	313	522	96	857
リポート	1,219	1,790	3,042	3,575	552	2,823
日本	46	69	99	123	29	93
アジア	24	51	70	100	34	65
欧米	1,148	1,669	2,873	3,351	489	2,665

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

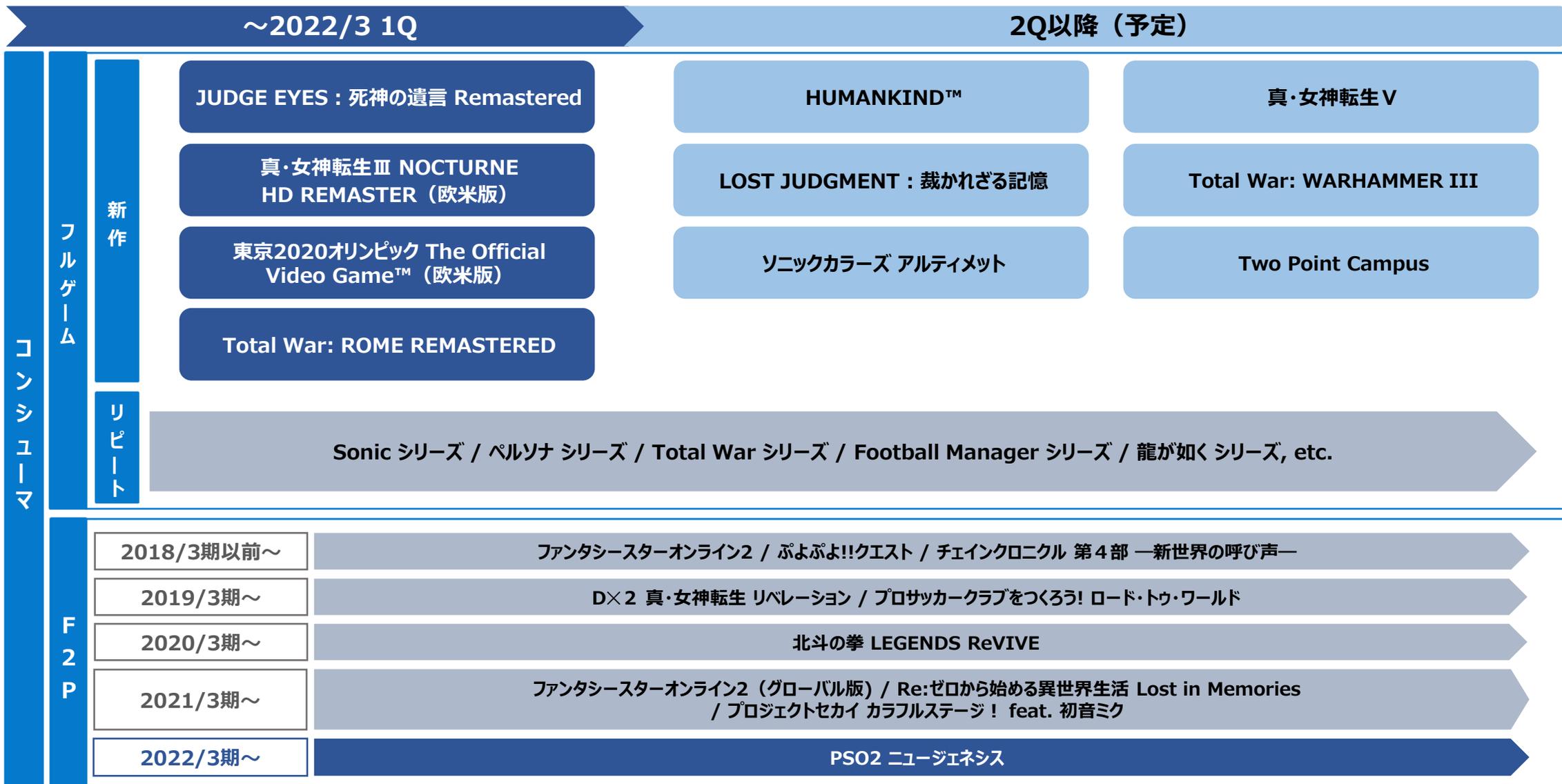
※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎（日本、アジア、欧米）にそれぞれ1カウント

【主要IPの販売本数】

(万本)	2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q
Sonicシリーズ	80	230	370	440	100
Total Warシリーズ	190	250	360	400	60
ペルソナシリーズ	120	150	190	300	40
龍が如くシリーズ	30	60	160	220	70

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含みます

(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)



(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)

~2022/3 1Q

2Q以降 (予定)

A
M
機
器

<主な稼働中のタイトル>

艦これアーケード / StarHorse4 / Fate Grand Order Arcade / WCCF FOOTISTA 2021 / 三国志大戦シリーズ / maimai でらっくす / オンゲキ / CHUNITHM / fiz2

<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

英傑大戦

ポケモンコロガリーナ

映
像
・
玩
具

劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』

映画『それいけ！アンパンマン
ふわふわワリーと雲の国』

チェインレンサー

鬼滅の刃POD

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

(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



(1Qの主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロAngel Beats!	4月	1,667台
	パチスロガメラ	6月	7,022台
パチンコ	P甲鉄城のカバネリ	4月	2,875台
	P北斗の拳8 救世主	5月	10,226台
	P超ハネ獣王	6月	1,344台

(2Q以降の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロコードギアス 逆のルルーシュ3	8月
	パチスロ楽園追放	9月
	パチスロツインエンジェル PARTY	10月
パチンコ	P蒼天の拳 天刻	7月
	P火曜サスペンス劇場 最後の推理	8月
	デジハネPA真・北斗無双 第2章 連撃Edition	8月

(参考) リゾート事業 (パラダイスセガサミー)

(億ウォン)	2021/3		2022/3
	1Q	4Q累計	1Q
売上高	897	1,775	424
カジノ	758	1,268	302
ホテル	108	444	114
その他	30	63	7
売上原価	784	2,160	427
カジノ	408	952	174
ホテル	259	854	185
その他	116	353	67
売上総利益	112	-385	-3
販売費及び一般管理費	88	281	71
営業利益	24	-667	-75
EBITDA	175	-77	68
純利益	-53	-1,062	-174
カジノ利用者数 (千人)	66	174	34

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	-3	-47	-8
------------------	----	-----	----

2022/3期 1Q実績

- 渡航制限によりカジノ利用者数は前年同期比51.5%と大幅に減少
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

今後の見通し

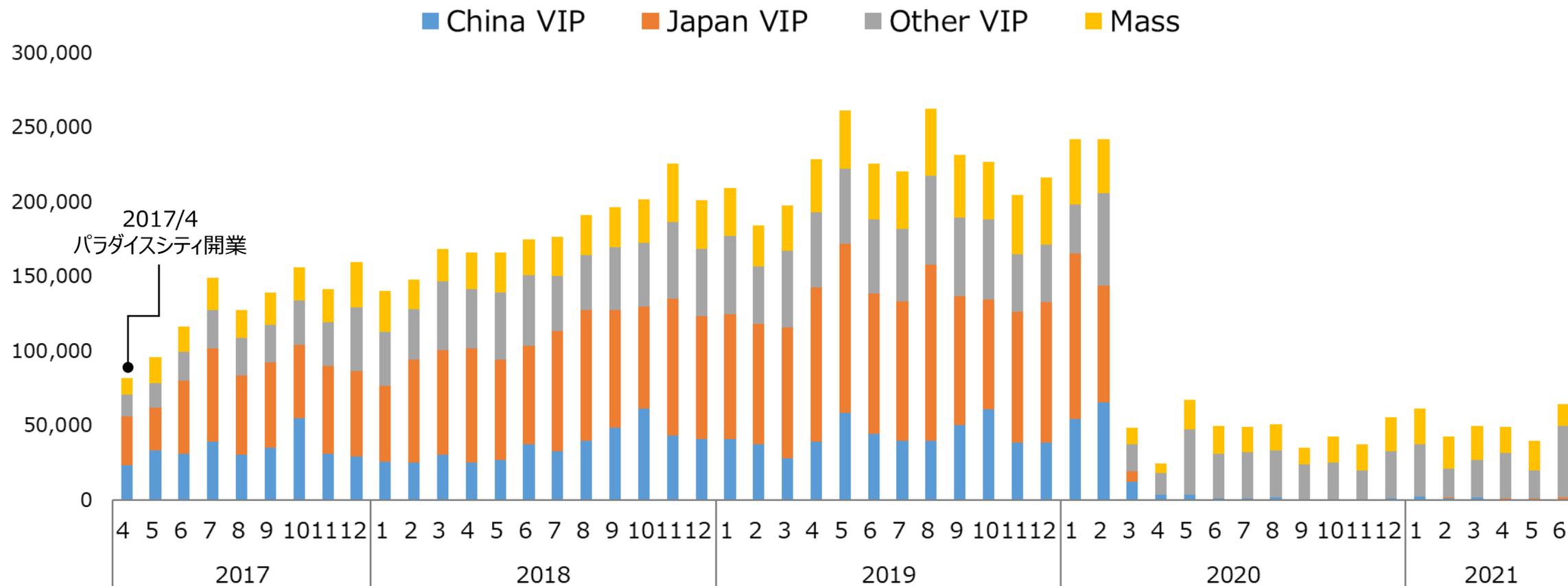
- 7月以降の渡航制限緩和を見込んでいたものの、渡航制限が長期化する場合には業績への影響の見極めが必要

※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

(参考) リゾート事業 (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

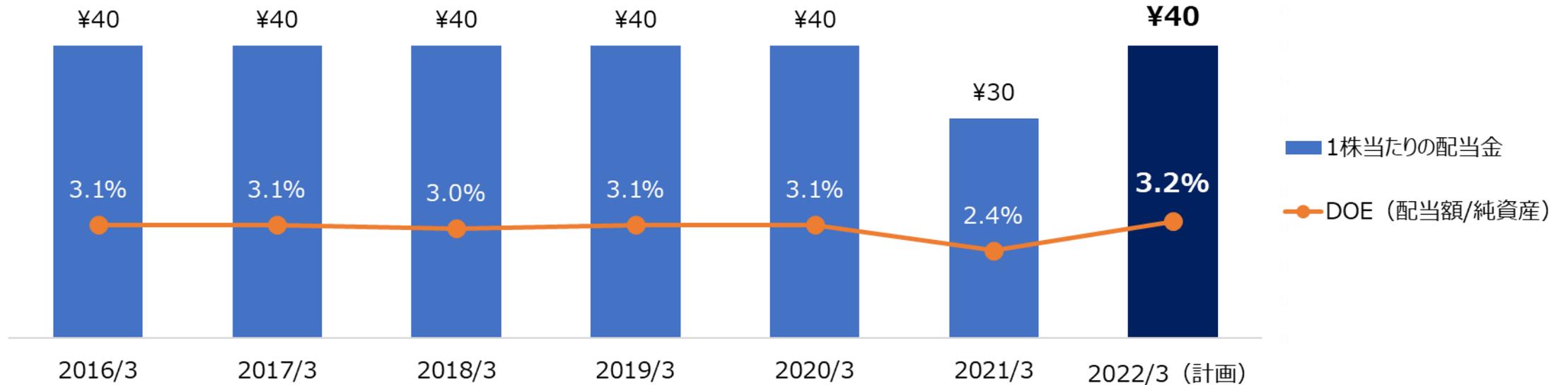
(百万ウォン)



※ ドロップ額 = テーブルにおけるチップ購入額
 ※ 2018年1月以降の集計方法変更

(参考) 株主還元

■ 配当実績・計画



2022/3期より、過去の配当実績を意識した上で下記の還元方針を導入

- 配当政策 = DOE 3%以上
- 総還元性向 = 50%以上
- 自社株買いについては、業績動向・株式市場の動向等を勘案し機動的に判断



<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。