

2022年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2021/11/8

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2四半期実績 / 今後の見通し

2022/3期 Q2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好調に推移

- 通期業績予想を修正
- 自己株式取得を発表

エンタテインメント コンテンツ

- コンシューマ分野、AM機器分野等が好調に推移

- 新作タイトル増加
- 新作タイトル増加に伴い営業費用増加

遊技機

- コスト削減効果により損益改善

- 部材不足により販売台数見直し

リゾート

- 横浜市がIR事業者公募中止

- IR向け費用減少
- 持分法による投資損失拡大

決算ハイライト

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q2累計	Q4累計	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	1,102	2,777	1,348	3,120	3,050
エンタテインメントコンテンツ	970	2,178	1,074	2,130	2,300
遊技機	107	531	233	890	650
リゾート	22	63	38	95	95
その他/消去等	3	5	3	5	5
営業利益	-30	65	146	200	230
エンタテインメントコンテンツ	149	279	222	230	315
遊技機	-120	-106	-17	90	20
リゾート	-26	-41	-18	-30	-23
その他/消去等	-33	-67	-41	-90	-82
営業外収益	32	28	26	30	37
営業外費用	37	76	26	30	52
経常利益	-35	17	147	200	215
エンタテインメントコンテンツ	168	279	227	250	325
遊技機	-124	-113	-13	90	25
リゾート	-46	-89	-39	-50	-65
その他/消去等	-33	-60	-28	-90	-70
経常利益率	-	0.6%	10.9%	6.4%	7.0%
特別利益	15	288	7	-	8
特別損失	211	403	3	-	8
税金等調整前当期純利益	-231	-98	151	200	215
親会社株主に帰属する当期純利益	-217	12	120	140	150

2022/3期 Q2実積

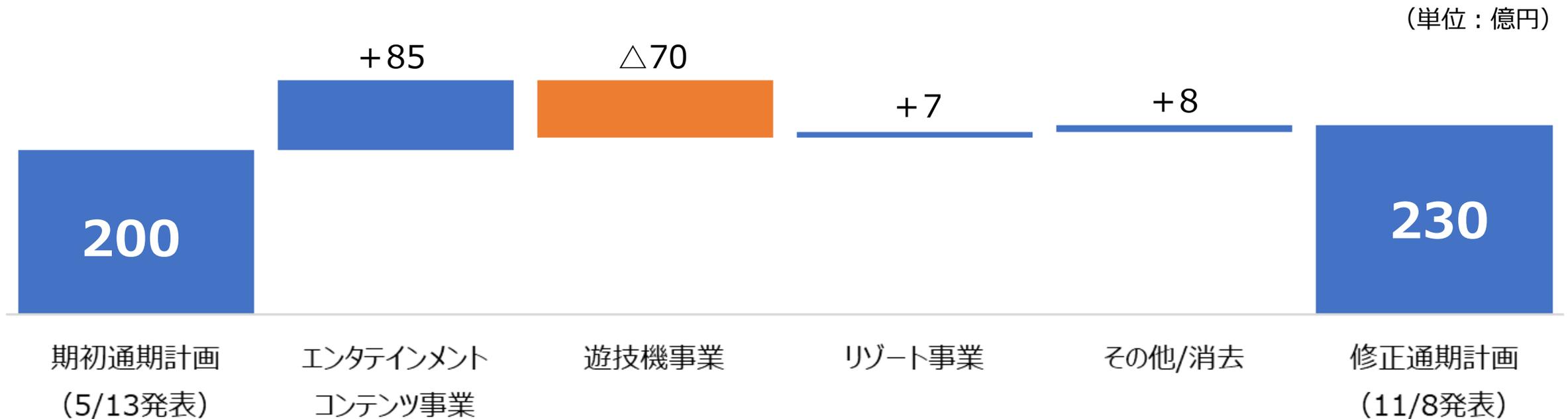
- エンタテインメントコンテンツ事業が想定を大幅に上回り好調に推移
- 新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた前年と比較し、大幅な損益改善

今後の見通し

- 通期業績予想を修正
- 自己株式取得を発表
- 中間配当20円、期末配当20円予定

- 遊技機事業の落ち込みをエンタテインメントコンテンツ事業好調によりカバー、連結での利益は期初計画を上回る見通し

【セグメント別営業利益の期初計画差異】



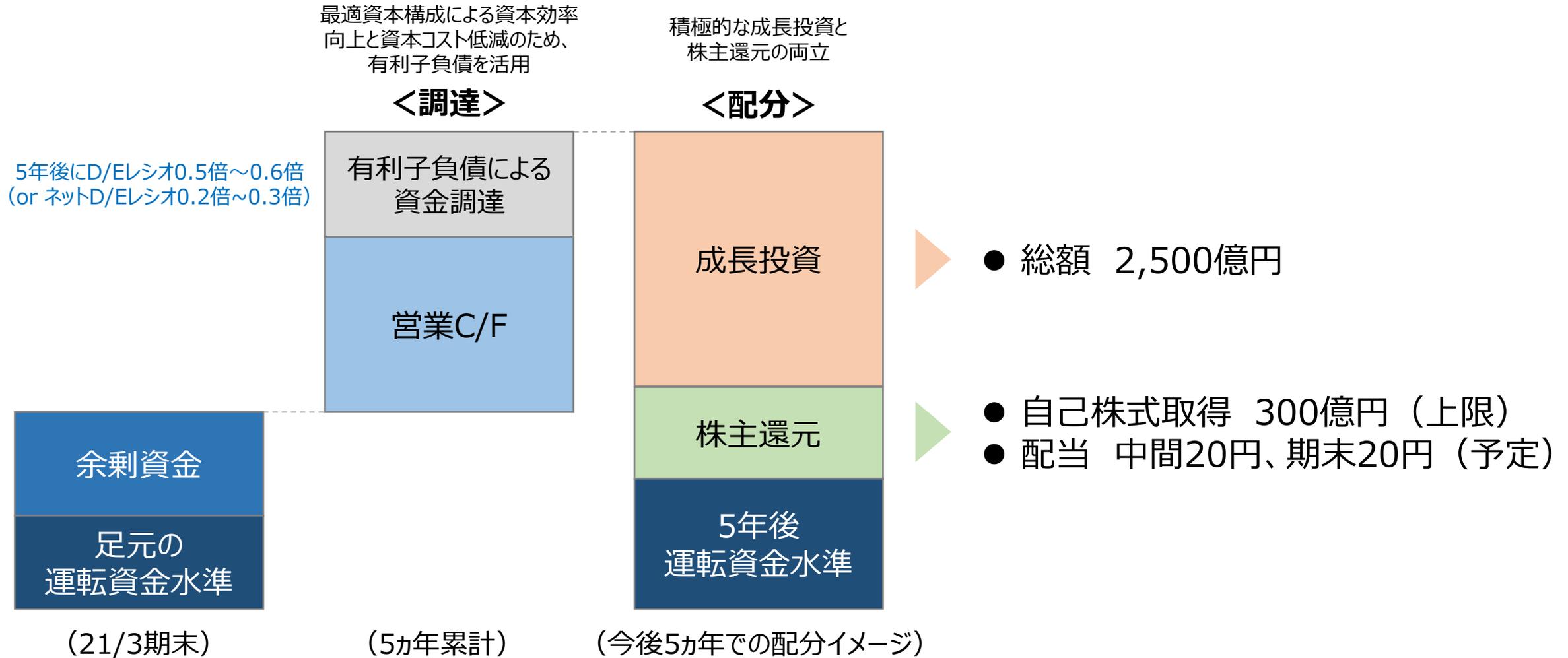
➤ 株主還元及び資本効率の向上を図るため、自己株式を取得

- 取得株式総数 上限 2,400万株
(発行済株式総数 (自己株式を除く) の10.19%)
- 取得株式総額 上限 300億円
- 取得期間 2021年11月9日から2022年6月30日まで
- 備考 取得後に一定数消却予定

<2021年9月30日時点の自己株式保有状況>

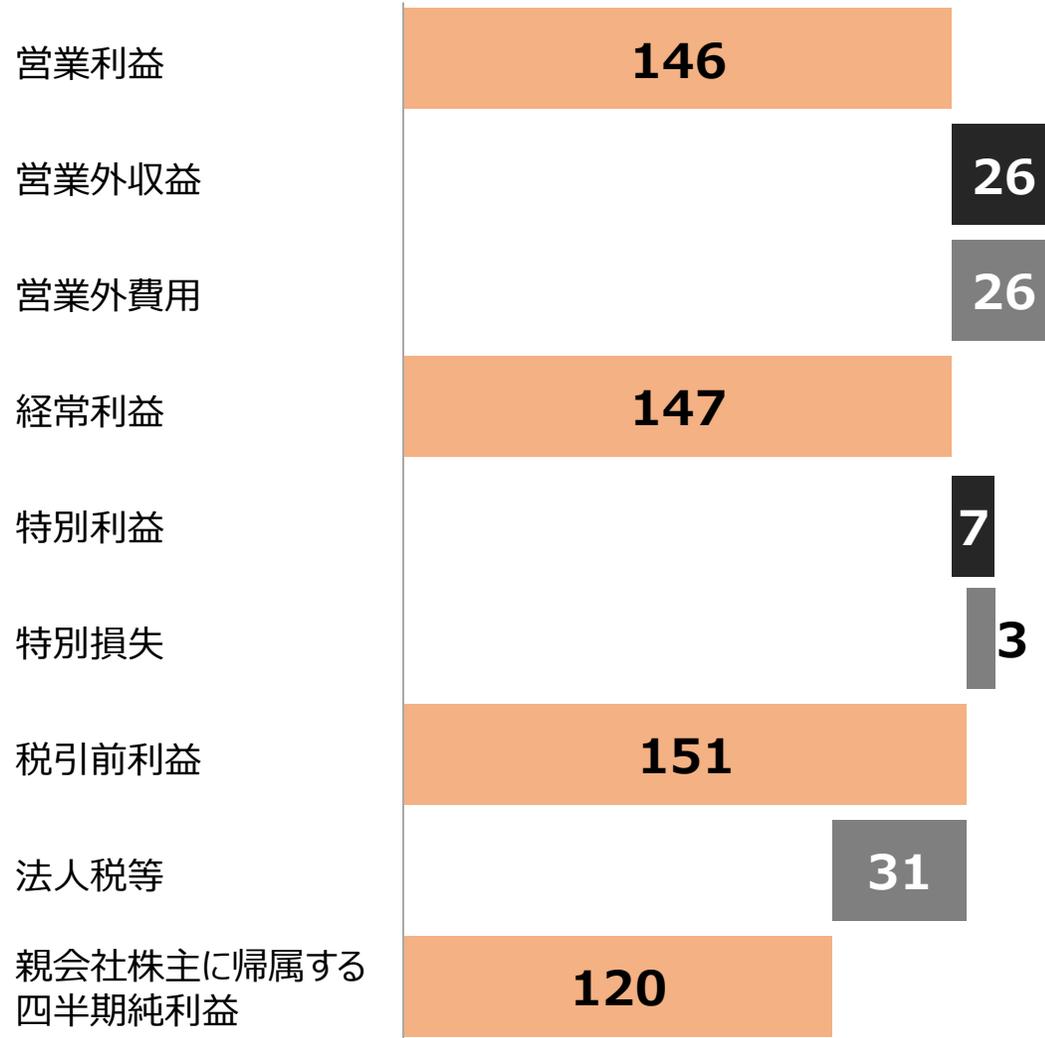
- 発行済株式総数 (自己株式を除く) 235,497,150株
- 自己株式総数 30,732,326株

成長投資と株主還元の方 (～26/3期)



段階利益（2022/3期Q2実績）

(単位：億円)



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	26
投資事業組合運用益	18
営業外費用	26
持分法投資損失	18
特別利益	7
関係会社株式売却益	6
特別損失	3
減損損失	2

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	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	128	119	176	163	92	98	118	147	99	135	579	558
広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	39	167	154
減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	9	35	36
設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	14	75	57

■遊技機

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3		2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	32	162	134
広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	6	30	28
減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	7	35	24
設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	11	72	71

各種費用等

■リゾート

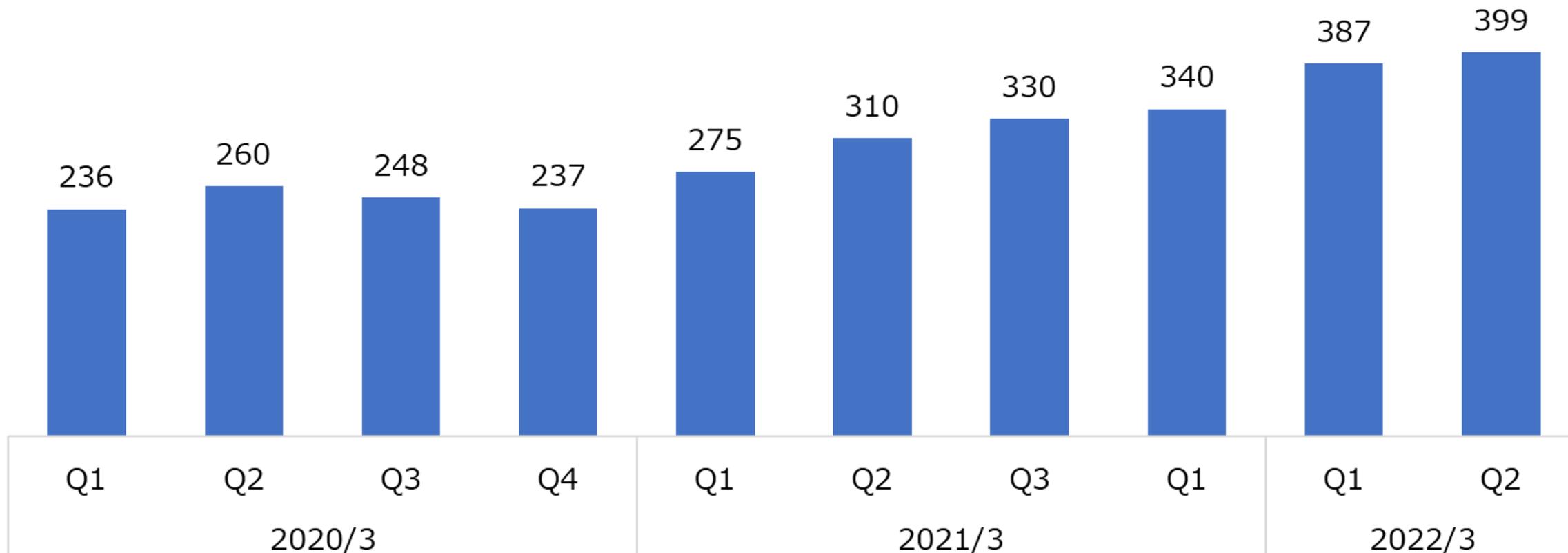
(億円)	2020/3				2021/3				2022/3		2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	4	4
減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	8	8
設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	5	6

■その他/消去等

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3		2022/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	期初 通期計画	11/8修正 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	-1	0	1
広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	4	18	17
減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	1	10	9
設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	0	9	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）

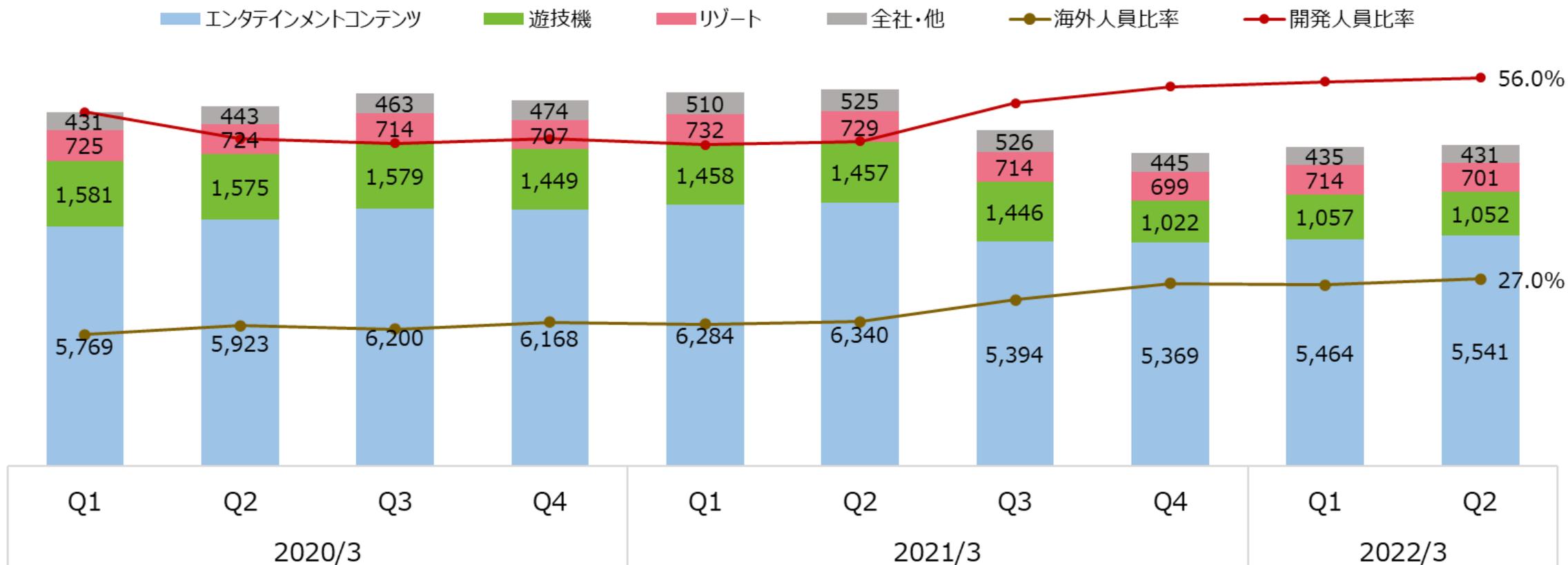
(単位：億円)



※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2四半期末	増減	科目	2021年3月期末	当第2四半期末
現金・預金	1,549	1,135	-414	支払手形・買掛金	169	193	+24
受取手形・売掛金・契約資産	381	387	+6	社債（1年内）	-	-	-
有価証券	7	350	+343	短期借入金	-	-	-
たな卸資産	529	648	+119	その他	428	377	-51
その他	296	239	-57	流動負債 計	597	570	-27
流動資産 計	2,762	2,759	-3	社債	100	100	-
有形固定資産	616	602	-14	長期借入金	420	420	-
無形固定資産	149	142	-7	その他	185	175	-10
投資有価証券	383	373	-10	固定負債 計	705	695	-10
その他	305	354	+49	負債合計	1,303	1,266	-37
				株主資本 計	2,949	2,990	+41
				その他の包括利益累計額合計	-42	-28	+14
				新株予約権	-	0	+0
				非支配株主持分	4	2	-2
固定資産 計	1,453	1,471	+18	純資産合計	2,912	2,964	+52
資産合計	4,215	4,231	+16	負債及び純資産合計	4,215	4,231	+16

	2021年3月期末	当第2四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,545	1,285	-260
有利子負債	520	520	-
ネットキャッシュ	1,025	765	-260
自己資本比率	69.0%	70.0%	+1.0pt

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)	親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により株主資本が増加

02

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q2累計	Q4累計	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	970	2,178	1,074	2,130	2,300
コンシューマ	614	1,357	712	1,400	1,525
AM機器	136	357	232	430	485
AM施設	118	210	-	-	-
映像・玩具	90	232	115	265	270
その他/消去等	12	22	15	35	20
営業利益	149	279	222	230	315
コンシューマ	203	314	184	210	265
AM機器	-19	-16	23	17	37
AM施設	-27	-14	-	-	-
映像・玩具	2	21	17	18	26
その他/消去等	-10	-26	-2	-15	-13
営業外収益	25	9	6	24	13
営業外費用	6	10	1	4	3
経常利益	168	279	227	250	325
経常利益率	17.3%	12.8%	21.1%	11.7%	14.1%

2022/3期 Q2実績

- 各事業分野が好調に推移
 - フルゲーム堅調、ロイヤリティ収入計上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

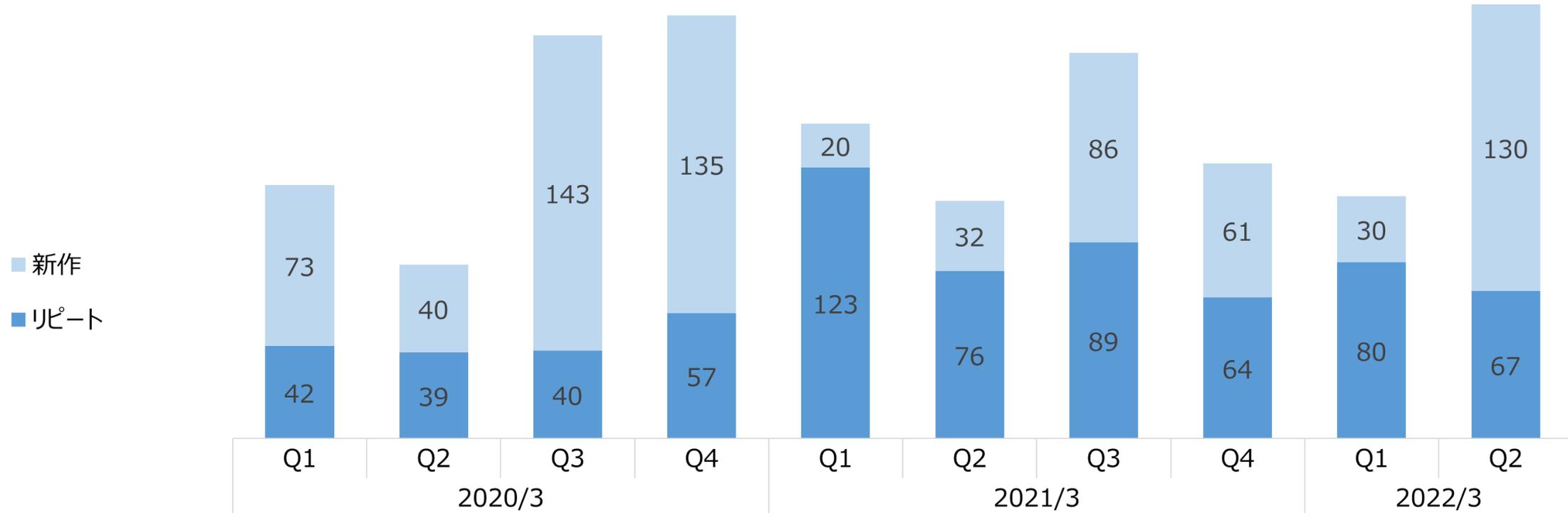
- 各事業分野で新作タイトル投入が進む一方、開発費・広告宣伝費等のコスト増加を見込む

※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 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"> 新作・リピートタイトル堅調 ロイヤリティ収入計上 	<ul style="list-style-type: none"> 新作タイトルの投入増加 新作タイトル投入増加に伴いより営業費用増加 ロイヤリティ収入計上予定
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 新作・既存タイトル堅調 	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトルや既存タイトルのグローバル版をリリース予定 『PSO2 ニュージェネシス』大型アップデート予定
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> プライズやUFOキャッチャー®シリーズ等の販売好調 固定費削減効果等により黒字回復 	<ul style="list-style-type: none"> 『英傑大戦』等の新製品を販売予定 プライズやUFOキャッチャー®シリーズ等の定番製品を販売予定
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』の配分収入等を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作や配信等による収入を計上予定
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> 新製品及び定番製品を販売 	<ul style="list-style-type: none"> 年末商戦に向けて新製品・定番製品の販売強化

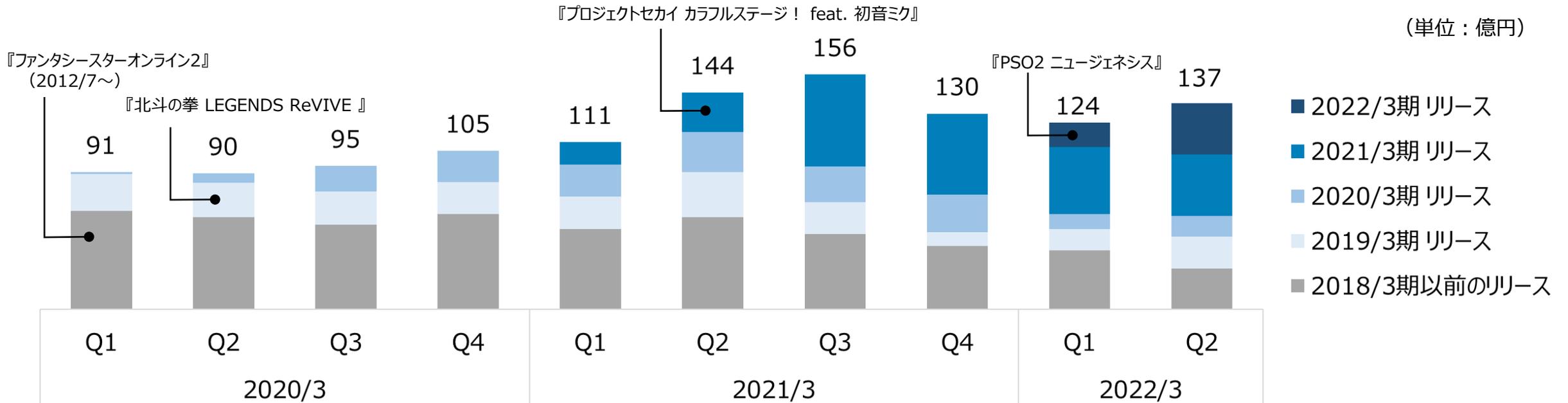
コンシューマ分野（フルゲーム 売上高推移）

(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%	83.2%
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%	64.4%

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)



『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

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		
				Nintendo Switch	PS4	PS5	Xbox One	Xbox X/S	Steam	Epic Games Store	Windows /クラウド	Xbox Game Pass	Stadia	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	ソニックカラーズ アルティメット	リマスタ	11/3期	●	●		●			●	●				●	●	●
9月	LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶	シリーズ 最新作	-		●	●	●	●							●	●	●
11月	真・女神転生V	シリーズ 最新作	-	●											●	●	●
11月	Football Manager 2022	シリーズ 最新作	-	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2月	Total War: WARHAMMER III	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		
	Q2累計	Q4累計	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	107	531	233	890	650
パチスロ	20	139	120	405	261
パチンコ	37	285	71	427	326
その他/消去等	50	107	42	58	63
営業利益	-120	-106	-17	90	20
営業外収益	2	6	4	1	6
営業外費用	6	12	0	1	1
経常利益	-124	-113	-13	90	25
経常利益率	-	-	-	10.1%	3.8%

パチスロ					
タイトル数	1タイトル	5タイトル	4タイトル	9タイトル	8タイトル
販売台数(台)	4,885	35,273	31,184	101,000	67,000

パチンコ					
タイトル数	2タイトル	4タイトル	3タイトル	5タイトル	6タイトル
販売台数(台)	11,342	69,013	23,118	103,000	77,000
うち本体販売	1,187	53,641	4,884	69,500	52,000
うち盤面販売	10,155	15,372	18,234	33,500	25,000

2022/3期 Q2実績

- 販売台数は概ね想定通りに推移
- 前期実施の構造改革効果等により、固定費は引き続き低水準で推移
- 主な販売タイトル
 - ・「パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ3」
 - ・「パチスロガメラ」 リピート販売

今後の見通し

- 部材不足の影響により販売台数見直し
- 入替商戦に向けて主カタイトル投入予定
 - ・「パチスロANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION」
 - ・「P北斗の拳9 闘神」

04

リゾート事業

(億円)	2021/3		2022/3		
	Q2累計	Q4累計	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	22	63	38	95	95
営業利益	-26	-41	-18	-30	-23
営業外収益	0	0	0	0	1
営業外費用	20	48	21	20	43
経常利益	-46	-89	-39	-50	-65
経常利益率	-	-	-	-	-

<フェニックスリゾート>

施設利用者人数 (千人)	2021/3	2021/3	2022/3	2022/3	2022/3
施設利用者人数 (千人)	211	552	327	856	724
宿泊3施設	78	223	124	373	295
ゴルフ2施設	31	75	43	95	92
その他施設	102	254	160	388	337

施設利用者数の前年同期比、前々年同期比 (フェニックスリゾート)

2021/3期Q2累計比	155.0%
2020/3期Q2累計比	72.0%

2022/3期 Q2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継続により施設利用者数減少
- パラダイスセガサミー：渡航制限により、日本VIP、中国VIPの利用者数減少
- 横浜市がIR事業者公募の中止を発表

今後の見通し

- フェニックスリゾート：旅行需要回復に伴う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：渡航制限継続により、収益回復時期が遅れる見込み
- IR向け費用減少

05

今後の取り組みについて

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

部材不足の影響により販売台数計画を下方修正

【販売台数】

パチスロ	101,000台	67,000台	(△34,000台)
パチンコ	103,000台	77,000台	(△26,000台)
売上高	890億円	650億円	(△240億円)
営業利益	90億円	20億円	(△70億円)

部材供給不足の解消に向け、対応を進める

不足部材

半導体、抵抗、コネクタ等

対応策

短期対応

- ・調達経路の拡大
- ・代替品対応
- ・下取強化 等

中長期対応

- ・部材共通化の促進

中期戦略

ヒットの創出×事業効率の向上

ラインナップの見直し

- ラインナップ編成の最適化
- 新規IPの厳選・絞り込み
- 過去IPのリバイバル



- サミークラシックシリーズで過去IPのリバイバル需要確認
第2弾『パチスロガメラ』（6月）

今後も継続展開

- 第3弾『パチスロアラジンAクラシック』（1月）
- 第4弾『パチスロディスクアップ2』（1月）

開発効率の向上

- パチスロ・パチンコ間の画像共通化
- 映像制作の合理化
- スペック替え等の派生タイトル拡大



- 22/3期の固定費は低水準で推移
構造改革前比 約14%減（※）
構造改革効果に加え、開発効率向上による効果も寄与

※18/3期～20/3期の3年平均との比較

『ガメラ』
(2000年)



© 大映/企画 株式会社タカラ

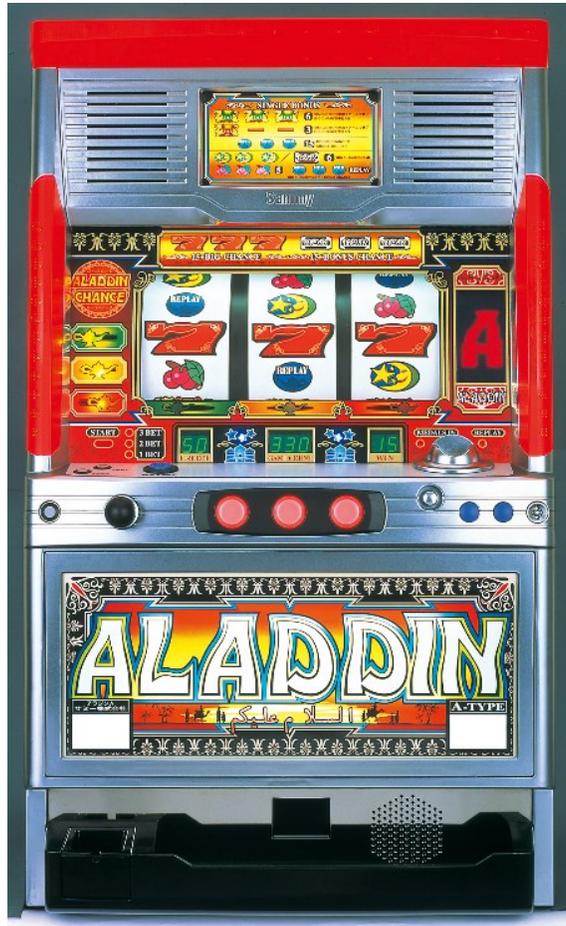
『パチスロガメラ』
(2021年)



©KADOKAWA ©Sammy

- サミークラシックシリーズ第2弾
- 稼働貢献中
- ゲーム性や出目法則を継承

『アラジンA』
(2002年)



©Sammy

『パチスロアラジンAクラシック』
(2022年)



©Sammy

- サミークラシックシリーズ第3弾
- 6.2号機仕様
- アラジン独自の抽選システムや演出法則を継承

構造改革によりコスト構造が大幅に改善

固定費水準

約14%減 (※1)
(構造改革前比)

損益分岐点
(売上高)

構造改革前
約750億円 (※2)



構造改革後
約600億円 (※3)

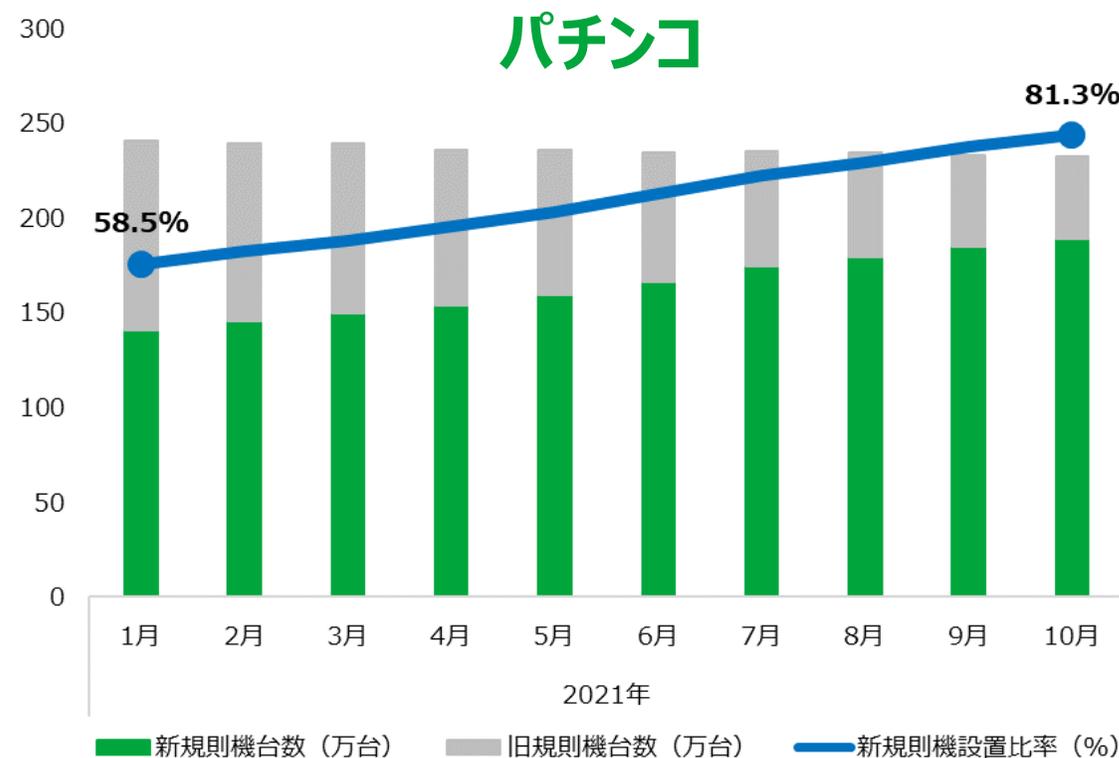
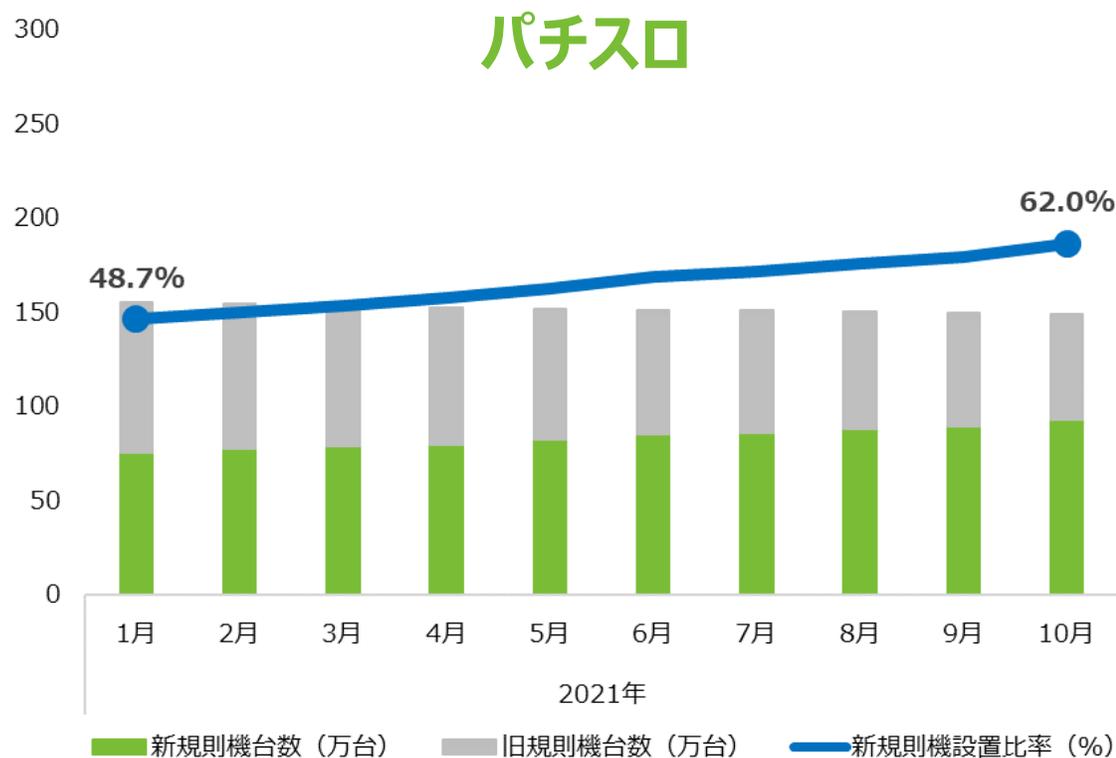
※1：22/3期見込と18/3期～20/3期の3年平均との比較

※2：18/3期～20/3期の3年平均

※3：売上構成により変動

パチスロ：入替進捗は低調

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



※P-WORLD機種設置データを元に自社推計

現行プレイヤーの約7～8割超は枚数・ゲーム数上限に不満

(不満の要因)

枚数上限

有利区間関連
(ゲーム数上限)

一撃の出玉と有利区間の上限「納得できない」理由	あてはまる (※1) (%)
・投入する枚数には制限がないのに、一撃の上限枚数に制限がある	85.5
・上限枚数に達すると、上乗せしたAT・ARTのG数が消化できない	84.5
・2,400枚以上獲得できないため、出玉を大量に獲得できるイメージがわからない	84.3
・上限ゲーム数に達すると、十分なメダル枚数を獲得していないのに終了してしまうことがある	82.1
・有利区間の終了で、モードやポイントなどが全てリセットされてしまう	74.7
・有利区間ランプが消えるとATの終了がわかり、その後の遊技に期待できない	73.7
・有利区間の上限があることで、シナリオが単調でコントロールされている印象がある	71.9
・チャンスゾーンや天井などで当たらずに有利区間が終了してしまう	69.5
・どの機種も同じような性能にみえて、遊技意欲がわからない	68.3
・仕組みが複雑に感じて、わかりにくい	56.0

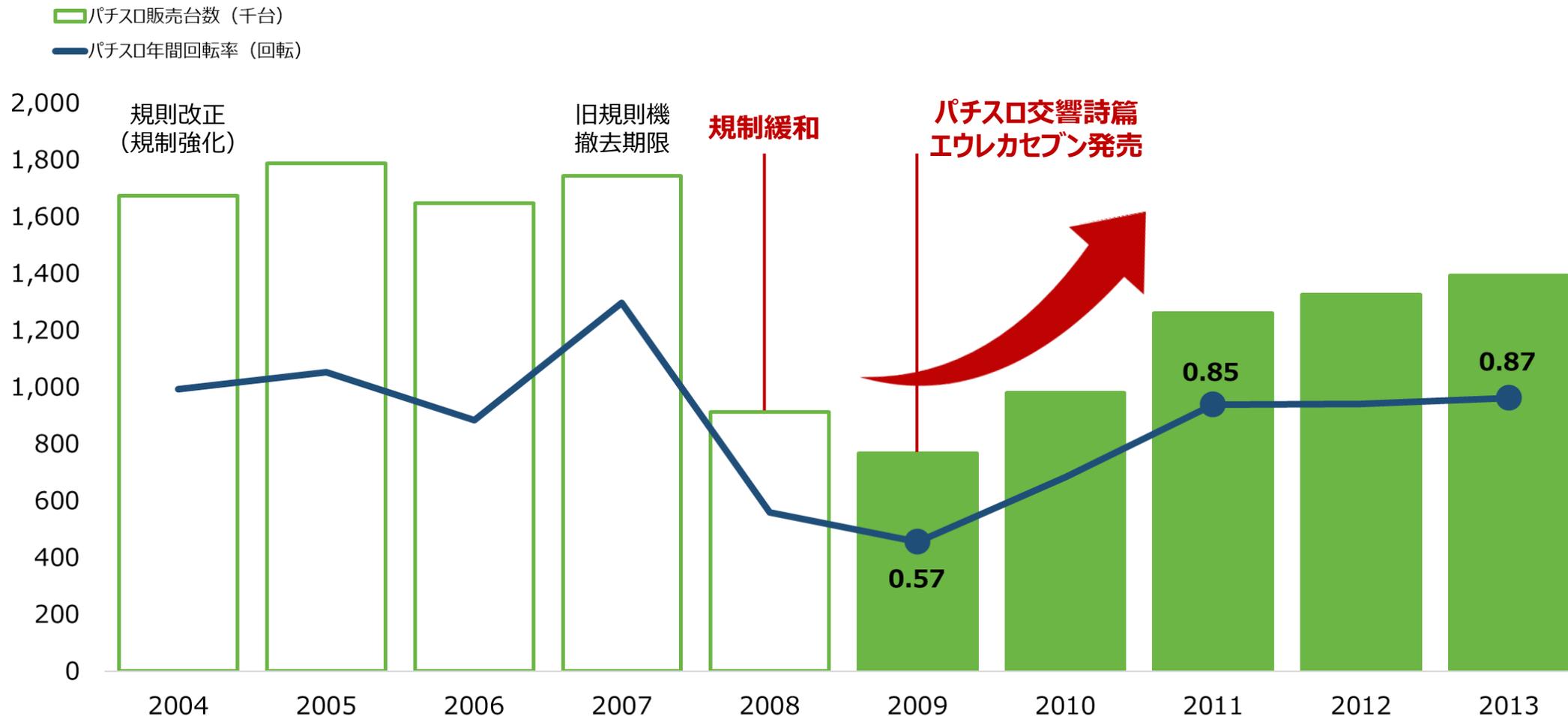
※1：「あてはまる」「ややあてはまる」と回答した人の合計

※出所：一般社団法人 日本遊技関連事業協会「パチスロプレイヤー調査2020 調査報告書」より抜粋

規制緩和が続き、ゲーム数上限は撤廃に

	2018年4月	2019年12月	2021年5月	2021年10月
枚数上限	2,400枚	2,400枚	2,400枚	2,400枚
有利区間関連 (ゲーム数上限)	1,500G	1,500G	3,000G	撤廃 ※スマートパチスロが対象
その他主な緩和	<ul style="list-style-type: none"> ・有利区間滞在比率上限の緩和 ・指示機能の性能に設定差を設けることを許可 	<ul style="list-style-type: none"> ・ペナルティ規制の一部緩和 (低ベース化に寄与) 		<ul style="list-style-type: none"> ・有利区間ランプの廃止 (11月以降申請)

過去、規制緩和後のヒットタイトル登場により販売台数・回転率回復



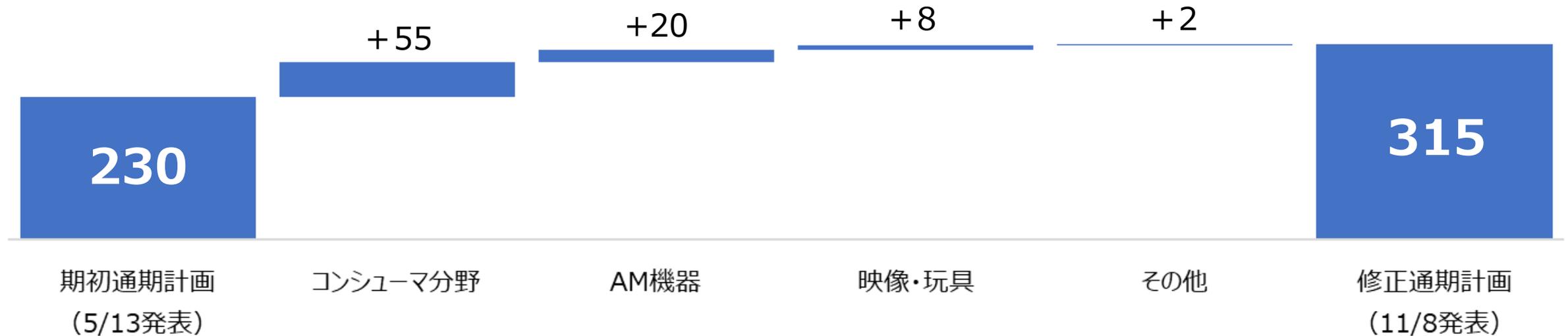
※出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

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

【サブセグメント別営業利益の期初計画差異】

(単位：億円)



コンシューマ分野	新作・リピート堅調、ビジネス多様化によるロイヤリティ収入増加
AM機器分野	プライズやUFOキャッチャー®シリーズ等の販売好調
映像・玩具	(映像) 配分収入増加、(玩具) 新製品等の販売好調

中期戦略

既存IPのグローバルブランド化

タッチポイントの拡大

- グローバル展開強化
- マルチプラットフォーム対応
 - マルチ言語対応



- 『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』(9月発売)
グローバル同時発売、マルチプラットフォーム対応
- 欧米地域における初期販売本数増加(前作比)

プロダクトライフサイクルの長期化

- IP資産の活用
- デジタル販売強化
- マルチマネタイズ



- 新規IP『HUMANKIND™』(8月発売)
発売と同時にサブスクリプション(Xbox Game Pass)対応
- 売切、サブスクリプション共に堅調に推移

ユーザーエンゲージメントの強化

- コミュニティマネジメント
- メディアミックス強化



- ソニック30周年記念コラボレーションを多数実施
- IP接点を積極的に拡大

主なタイトル：『LOST JUDGMENT：裁かれざる記憶』



主なタイトル：『HUMANKIND™』





外部コラボの例（一部）



Minecraft x Sonic DLC



Fall Guys x Sonic



Twitter Takeover



Sonic Symphony

『Football Manager 2022』



- PC版 + Game Pass対応
(2021年11月9日発売)

© Sports Interactive Limited 2021.
Published by SEGA Publishing Europe Limited.

『真・女神転生V』



- グローバル同時発売
(2021年11月11日発売)

© ATLUS ©SEGA All rights reserved.

『Total War: WARHAMMER III』



- PC版 + Game Pass対応
(2022年2月17日発売)

© Games Workshop Limited 2021.
Published by SEGA.

『PSO2 ニュージェネシス』



PHANTASY STAR ONLINE 2 NEW GENESIS

- ・ 大型アップデート
(2021年12月15日予定)

『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』



- ・ 1周年を迎え過去最高の月商
- ・ グローバル版サービス開始
(2021年予定)

『シン・クロニクル』



- ・ 新作RPGサービス開始
(2021年予定)

長期戦略

Super Game創出

- Super Game創出に向け、マイクロソフト社と戦略的提携の検討開始
(主な検討内容)
 - クラウドプラットフォームMicrosoft Azureにおいてマイクロソフト社の技術を活用したタイトル開発
 - マイクロソフト社保有のソリューションを活用した次世代開発環境の構築
- コンシューマ分野への追加投資 (P.46参照)

成長投資の考え方

Financial Strategy and others

積極投資により成長を加速

コンシューマ分野
約1,000億円

■ 開発リソース強化

（投資検討領域）

- ・ オーガニックな開発パイプラインの拡充
- ・ グローバルモバイル/オンラインゲームの強化

■ 新たなエコシステムに対する投資

（投資検討領域）

- ・ ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化
- ・ NFTなど新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資

ゲーミング領域
約1,000億円

■ ゲーミング領域における投資機会の見極め

（投資検討領域）

- ・ 国内外の統合型リゾート
- ・ 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング
- ・ 海外ランドベースカジノ

その他
約500億円

■ CVC投資枠拡大（総枠90億円→150億円）

- ・ 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

■ 新規事業創出、IP獲得、等

計 2,500億円

06

補足

(参考) コンシューマ分野 (売上高推移)

(億円)	2021/3				2022/3			
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
売上高	324	614	1,024	1,357	295	712	1,400	1,525
国内	124	279	487	646	130	309	650	634
海外	196	334	543	724	167	403	750	892
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	56.6%	53.6%	58.5%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0	0	-1
フルゲーム	144	252	426	551	110	307	550	668
新作	20	52	138	199	30	160	275	395
日本	0	1	18	21	2	24	-	-
アジア	7	10	12	17	1	9	-	-
欧米	12	41	106	160	27	127	-	-
リピート	123	199	288	352	80	147	275	273
日本	17	27	37	45	8	20	-	-
アジア	5	11	15	22	7	14	-	-
欧米	99	161	235	285	64	113	-	-
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	65.3%	68.6%	70.0%
F2P	111	255	411	541	124	261	635	554
日本	91	215	355	472	109	232	-	-
アジア	0	1	2	2	0	0	-	-
欧米	19	39	53	66	14	29	-	-
その他	65	106	194	277	62	145	215	304

・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			
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 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	3タイトル	5タイトル	6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	4タイトル	9タイトル	10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	6タイトル	12タイトル	14タイトル
フルゲーム販売本数 (万本)	1,298	1,908	3,420	4,177	658	1,404	3,787	3,367
新作	79	118	377	602	106	350	964	932
日本	1	2	37	43	5	41	66	74
アジア	15	20	26	36	5	25	41	84
欧米	62	96	313	522	96	284	857	774
リピート	1,219	1,790	3,042	3,575	552	1,054	2,823	2,435
日本	46	69	99	123	29	66	93	99
アジア	24	51	70	100	34	68	65	108
欧米	1,148	1,669	2,873	3,351	489	920	2,665	2,228

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

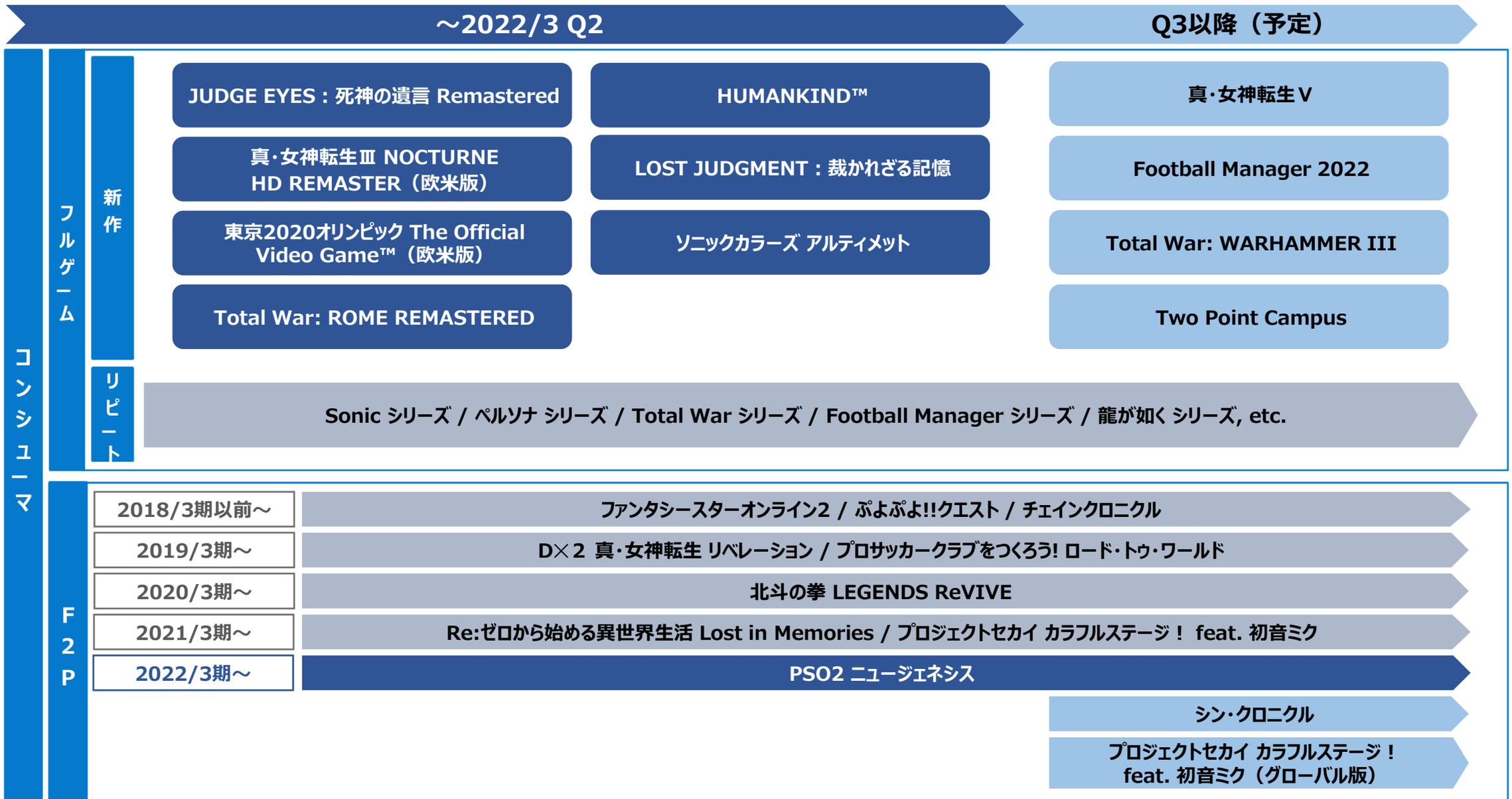
※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎 (日本、アジア、欧米) にそれぞれ1カウント

【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	2Q累計
Sonicシリーズ	80	230	370	440	100	290
Total Warシリーズ	190	250	360	400	60	100
ペルソナシリーズ	120	150	190	300	40	70
龍が如くシリーズ	30	60	160	220	70	180

※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 Q2

Q3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 / 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

meityromantic

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
ふわふわワフリーと雲の国』

TVアニメ『ルパン三世 PART6』

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

ディズニー&ピクサーキャラクターズ
ドリームスイッチ 2

(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



(Q2以前の主な販売タイトル)

	納品月	販売台数
パチスロ	パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ3	8月 13,429台
	パチスロガメラ	6月 9,804台
	パチスロ楽園追放	9月 2,945台
パチンコ	P北斗の拳8 救世主	5月 10,226台
	P蒼天の拳 天刻	7月 4,682台
	P甲鉄城のカバネリ	4月 2,875台
	デジハネPA真・北斗無双 第2章 連撃Edition	8月 2,586台

(Q3以降の販売予定タイトル)

	納品月
パチスロ	パチスロツインエンジェル PARTY 10月
	パチスロANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION 11月
	パチスロアラジンAクラシック 1月
	パチスロディスクアップ2 1月
パチンコ	Pモンスターハンター ダブルクロス 10月
	デジハネP(物語)シリーズ セカンドシーズン 11月
	P北斗の拳9 闘神 12月

※『パチスロガメラ』については第1四半期の納品分7,022台を含む

(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
	Q2累計	Q4累計	Q2累計
売上高	1,157	1,775	742
カジノ	918	1,268	441
ホテル	194	444	283
その他	44	63	18
売上原価	1,261	2,160	849
カジノ	592	952	310
ホテル	462	854	391
その他	206	353	147
売上総利益	-104	-385	-107
販売費及び一般管理費	153	281	128
営業利益	-257	-667	-236
EBITDA	40	-77	50
純利益	-417	-1,062	-452
カジノ利用者数 (千人)	101	174	59

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)	-19	-47	-21
------------------	------------	------------	------------

2022/3期 Q2実積

- 渡航制限によりカジノ利用者数は大幅減少
前年同期比58.4%
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

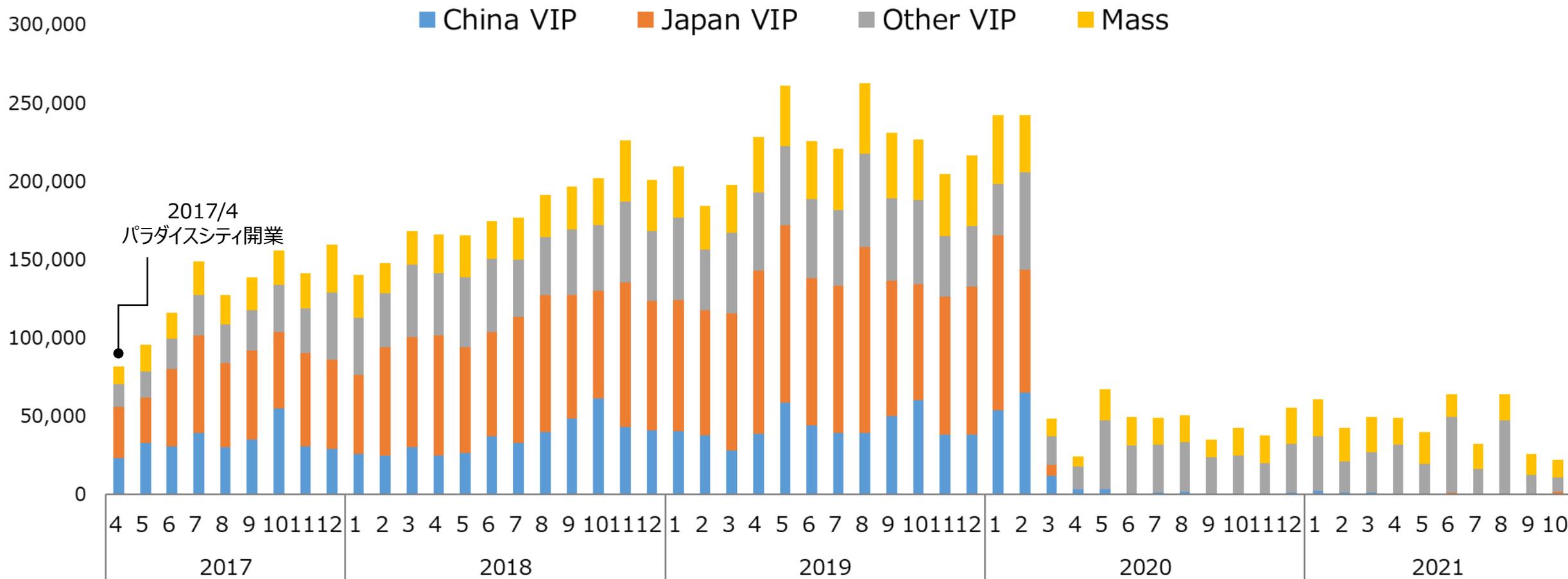
今後の見通し

- 7月以降の渡航制限緩和を見込んでいたものの、渡航制限継続に伴い収益回復時期は遅れる見込み

(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

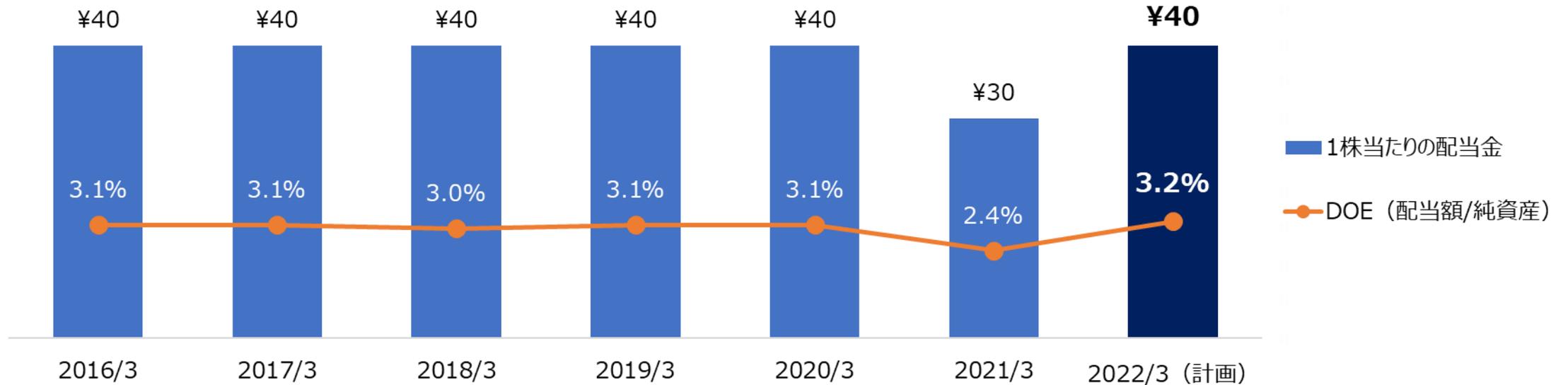
(百万ウォン)



※ 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。