

セガサミーホールディングス株式会社
2024年3月期 第3四半期決算補足データ集

■損益

| (億円) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | | |
|--------------------|-----------------|--------|-----|-------|-----|--------|-----|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|----------------|---------------|--|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 | |
| エンタテインメント コンテンツ | 売上高 | 474 | 600 | 704 | 581 | 527 | 639 | 938 | 724 | 538 | 672 | 983 | 1,074 | 1,778 | 2,359 | 1,166 | 2,104 | 2,828 | 1,210 | 2,193 | 3,270 | 3,135 | |
| | コンシューマ | 295 | 417 | 484 | 387 | 347 | 403 | 675 | 454 | 337 | 442 | 702 | 712 | 1,196 | 1,583 | 750 | 1,425 | 1,879 | 779 | 1,481 | 2,275 | 2,180 | |
| | AM機器 | 114 | 118 | 128 | 137 | 131 | 153 | 172 | 193 | 141 | 152 | 158 | 232 | 360 | 497 | 284 | 456 | 649 | 293 | 451 | 650 | 620 | |
| | 映像・玩具 | 55 | 60 | 89 | 52 | 47 | 82 | 88 | 76 | 57 | 78 | 120 | 115 | 204 | 256 | 129 | 217 | 293 | 135 | 255 | 340 | 330 | |
| | その他/消去 | 10 | 5 | 3 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 3 | 15 | 18 | 23 | 3 | 6 | 7 | 3 | 6 | 5 | 5 | |
| | 営業利益 | 84 | 138 | 131 | -14 | 65 | 73 | 258 | -9 | 41 | 33 | 114 | 222 | 353 | 339 | 138 | 396 | 387 | 74 | 188 | 345 | 230 | |
| | コンシューマ | 65 | 119 | 110 | -1 | 53 | 53 | 227 | -5 | 29 | 21 | 89 | 184 | 294 | 293 | 106 | 333 | 328 | 50 | 139 | 300 | 200 | |
| | AM機器 | 16 | 7 | 7 | -5 | 5 | 4 | 12 | 8 | 12 | 12 | 9 | 23 | 30 | 25 | 9 | 21 | 29 | 24 | 33 | 40 | 27 | |
| | 映像・玩具 | 5 | 12 | 21 | -8 | 2 | 21 | 19 | 3 | 3 | 15 | 22 | 17 | 38 | 30 | 23 | 42 | 45 | 18 | 40 | 38 | 32 | |
| | その他/消去 | -2 | 0 | -7 | 0 | 5 | -5 | 0 | -15 | -3 | -15 | -6 | -2 | -9 | -9 | 0 | 0 | -15 | -18 | -24 | -33 | -29 | |
| 経常利益 | 85 | 142 | 141 | 0 | 81 | 91 | 243 | -4 | 44 | 46 | 107 | 227 | 368 | 368 | 172 | 415 | 411 | 90 | 197 | 365 | 245 | | |
| 遊技機 | 売上高 | 103 | 130 | 285 | 240 | 105 | 170 | 246 | 421 | 509 | 425 | 268 | 233 | 518 | 758 | 275 | 521 | 942 | 934 | 1,202 | 1,340 | 1,360 | |
| | パチスロ | 34 | 86 | 74 | 112 | 33 | 104 | 125 | 148 | 315 | 331 | 167 | 120 | 194 | 306 | 137 | 262 | 410 | 646 | 813 | 880 | 886 | |
| | パチンコ | 47 | 24 | 192 | 108 | 51 | 44 | 104 | 243 | 164 | 71 | 71 | 71 | 263 | 371 | 95 | 199 | 442 | 235 | 306 | 342 | 355 | |
| | その他 | 22 | 20 | 19 | 20 | 21 | 22 | 17 | 30 | 30 | 23 | 30 | 42 | 61 | 81 | 43 | 60 | 90 | 53 | 83 | 118 | 119 | |
| | 営業利益 | -16 | -1 | 70 | 40 | -9 | 22 | 56 | 131 | 215 | 173 | 63 | -17 | 53 | 93 | 13 | 69 | 200 | 388 | 451 | 390 | 415 | |
| 経常利益 | -14 | 1 | 73 | 42 | -6 | 26 | 53 | 134 | 218 | 175 | 64 | -13 | 60 | 102 | 20 | 73 | 207 | 393 | 457 | 395 | 420 | | |
| リゾート | 売上高 | 15 | 23 | 28 | 20 | 26 | 30 | 31 | 28 | 29 | 31 | 32 | 38 | 66 | 86 | 56 | 87 | 115 | 60 | 92 | 120 | 120 | |
| | 営業利益 | -11 | -7 | -1 | -6 | -3 | -1 | -3 | -4 | -3 | -1 | -2 | -18 | -19 | -25 | -4 | -7 | -11 | -4 | -6 | -10 | -10 | |
| | 経常利益 | -19 | -20 | -7 | -21 | -11 | -12 | -5 | -4 | -2 | 4 | 5 | -39 | -46 | -67 | -23 | -28 | -32 | 2 | 7 | 0 | 0 | |
| その他/消去等 | 売上高 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 6 | 3 | 7 | 11 | 7 | 12 | 10 | 15 | |
| | 営業利益 | -19 | -22 | -20 | -26 | -26 | -26 | -24 | -33 | -28 | -35 | -26 | -41 | -61 | -87 | -52 | -76 | -109 | -63 | -89 | -125 | -125 | |
| | 経常利益 | -18 | -10 | -21 | -21 | -22 | -24 | -13 | -33 | -30 | -35 | -24 | -28 | -49 | -70 | -46 | -59 | -92 | -65 | -89 | -130 | -130 | |
| 連結 | 売上高 | 594 | 754 | 1,019 | 842 | 661 | 839 | 1,219 | 1,177 | 1,080 | 1,131 | 1,288 | 1,348 | 2,367 | 3,209 | 1,500 | 2,719 | 3,896 | 2,211 | 3,499 | 4,740 | 4,630 | |
| | 営業利益 | 38 | 108 | 180 | -6 | 27 | 68 | 287 | 85 | 225 | 170 | 149 | 146 | 326 | 320 | 95 | 382 | 467 | 395 | 544 | 600 | 510 | |
| | 営業外収益 | 7 | 19 | 10 | 23 | 25 | 24 | -6 | 6 | 14 | 22 | 18 | 26 | 36 | 59 | 49 | 43 | 49 | 36 | 54 | 60 | 60 | |
| | 営業外費用 | 11 | 15 | 3 | 17 | 10 | 12 | 2 | -2 | 8 | 3 | 15 | 26 | 29 | 46 | 22 | 24 | 22 | 11 | 26 | 30 | 35 | |
| | 経常利益 | 34 | 113 | 186 | 0 | 42 | 81 | 278 | 93 | 230 | 190 | 152 | 147 | 333 | 333 | 123 | 401 | 494 | 420 | 572 | 630 | 535 | |
| | 特別利益 | 0 | 7 | 20 | 25 | - | - | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 7 | 27 | 52 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | 2 | 5 | |
| | 特別損失 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 21 | 6 | 91 | 20 | 3 | 5 | 6 | 2 | 3 | 24 | 97 | 117 | 132 | 140 | |
| | 税金等調整前当期純利益 | 32 | 119 | 204 | 24 | 41 | 79 | 277 | 73 | 225 | 100 | 135 | 151 | 355 | 379 | 120 | 397 | 470 | 325 | 460 | 500 | 400 | |
| | 親会社株主に帰属する当期純利益 | 29 | 91 | 174 | 76 | 31 | 65 | 232 | 131 | 172 | 59 | 122 | 120 | 294 | 370 | 96 | 328 | 459 | 231 | 353 | 350 | 280 | |

セガサミーホールディングス株式会社
2024年3月期 第3四半期決算補足データ集

■主要経費・設備投資

| (億円) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | |
|--------------------|----------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|--------|------|----------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9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 | 99 | 135 | 127 | 183 | 119 | 148 | 164 | 229 | 125 | 175 | 278 | 234 | 361 | 544 | 267 | 431 | 660 | 300 | 578 | 666 | 797 |
| | 広告宣伝費 | 22 | 39 | 37 | 44 | 27 | 50 | 63 | 67 | 31 | 60 | 111 | 61 | 98 | 142 | 77 | 140 | 207 | 91 | 202 | 327 | 319 |
| | 減価償却費 | 8 | 9 | 9 | 11 | 9 | 10 | 9 | 10 | 9 | 11 | 12 | 17 | 26 | 37 | 19 | 28 | 38 | 20 | 32 | 40 | 42 |
| | 設備投資 | 15 | 14 | 16 | 28 | 11 | 11 | 17 | 20 | 19 | 12 | 14 | 29 | 45 | 73 | 22 | 39 | 59 | 31 | 45 | 56 | 55 |
| 遊技機 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 34 | 32 | 34 | 44 | 30 | 35 | 37 | 42 | 31 | 35 | 35 | 66 | 100 | 144 | 65 | 102 | 144 | 66 | 101 | 134 | 128 |
| | 広告宣伝費 | 2 | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 8 | 8 | 6 | 5 | 8 | 13 | 16 | 6 | 9 | 17 | 14 | 19 | 29 | 26 |
| | 減価償却費 | 5 | 7 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 | 7 | 5 | 7 | 6 | 12 | 19 | 27 | 13 | 20 | 27 | 12 | 18 | 30 | 28 |
| | 設備投資 | 12 | 11 | 8 | 10 | 10 | 10 | 10 | 12 | 8 | 11 | 14 | 23 | 31 | 41 | 20 | 30 | 42 | 19 | 33 | 54 | 54 |
| リゾート | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| | 広告宣伝費 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| | 減価償却費 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 5 | 6 | 3 | 4 | 6 | 3 | 4 | 6 | 6 |
| | 設備投資 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 3 | 4 | 6 | 10 | 12 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| その他/消去等 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 1 | -1 | 1 | -1 | 0 | 0 | 1 | -2 | 1 | -1 | -1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | -1 | 0 | -1 | 0 | -1 |
| | 広告宣伝費 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 8 | 10 | 13 | 10 | 12 | 14 | 9 | 10 | 18 | 17 |
| | 減価償却費 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 5 | 8 | 10 | 6 | 9 | 11 | 5 | 8 | 10 | 9 |
| | 設備投資 | 3 | 0 | 3 | 6 | 2 | 0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 5 | 3 | 6 | 12 | 2 | 4 | 5 | 4 | 9 | 19 | 13 |
| 連結 | 研究開発費・コンテンツ制作費 | 134 | 166 | 162 | 227 | 149 | 183 | 202 | 270 | 157 | 209 | 313 | 300 | 462 | 689 | 332 | 534 | 804 | 366 | 679 | 800 | 925 |
| | 広告宣伝費 | 28 | 51 | 45 | 50 | 33 | 61 | 69 | 78 | 42 | 74 | 118 | 79 | 124 | 174 | 94 | 163 | 241 | 116 | 234 | 378 | 366 |
| | 減価償却費 | 18 | 19 | 21 | 22 | 21 | 20 | 20 | 21 | 19 | 21 | 22 | 37 | 58 | 80 | 41 | 61 | 82 | 40 | 62 | 86 | 85 |
| | 設備投資 | 31 | 26 | 28 | 45 | 28 | 22 | 33 | 35 | 30 | 26 | 33 | 57 | 85 | 130 | 50 | 83 | 118 | 56 | 89 | 132 | 125 |

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

| (人) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | |
|----------------|--|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 |
| エンタテインメントコンテンツ | | 5,464 | 5,541 | 5,612 | 5,630 | 5,822 | 5,887 | 5,989 | 6,035 | 6,169 | 6,699 | 6,749 |
| 遊技機 | | 1,057 | 1,052 | 1,050 | 1,047 | 1,087 | 1,111 | 1,106 | 1,108 | 1,141 | 1,145 | 1,146 |
| リゾート | | 714 | 701 | 682 | 664 | 684 | 672 | 651 | 628 | 669 | 638 | 635 |
| 全社・他 | | 435 | 431 | 426 | 419 | 426 | 437 | 449 | 448 | 480 | 482 | 495 |
| 連結 | | 7,670 | 7,725 | 7,770 | 7,760 | 8,019 | 8,107 | 8,195 | 8,219 | 8,459 | 8,964 | 9,025 |
| 海外人員比率 | | 26.1% | 27.0% | 27.2% | 27.6% | 27.4% | 27.9% | 28.1% | 28.7% | 27.1% | 31.6% | 31.1% |
| 開発人員比率※ | | 55.5% | 56.0% | 56.5% | 56.9% | 56.4% | 56.7% | 56.9% | 57.1% | 56.2% | 56.5% | 56.3% |

※2024/3期Q2、Q3の開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

■コンシューマ売上内訳

| (億円) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | |
|--------|---------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------------|--------------|------------|--------------|--------------|------------|--------------|----------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 |
| コンシューマ | 合計 | 295 | 417 | 484 | 387 | 347 | 403 | 675 | 454 | 337 | 442 | 702 | 712 | 1,196 | 1,583 | 750 | 1,425 | 1,879 | 779 | 1,481 | 2,275 | 2,180 |
| | 国内 | 130 | 179 | 194 | 163 | 157 | 181 | 186 | 190 | 145 | 177 | 197 | 309 | 503 | 666 | 338 | 524 | 714 | 322 | 519 | 714 | 748 |
| | 海外 | 167 | 236 | 291 | 226 | 192 | 219 | 487 | 269 | 193 | 265 | 506 | 403 | 694 | 920 | 411 | 898 | 1,167 | 458 | 964 | 1,562 | 1,437 |
| | 海外比率 | 56.6% | 56.6% | 60.1% | 58.4% | 55.3% | 54.3% | 72.1% | 59.3% | 57.3% | 60.0% | 72.1% | 56.6% | 58.0% | 58.1% | 54.8% | 63.0% | 62.1% | 58.8% | 65.1% | 68.7% | 65.9% |
| | その他/消去 | -2 | 2 | -1 | -2 | -2 | 3 | 2 | -5 | -1 | 0 | -1 | 0 | -1 | -3 | 1 | 3 | -2 | -1 | -2 | -1 | -5 |
| 内訳 | フルゲーム | 110 | 197 | 196 | 155 | 99 | 124 | 330 | 179 | 110 | 124 | 298 | 307 | 503 | 658 | 223 | 553 | 732 | 234 | 532 | 946 | 868 |
| | 新作 | 30 | 130 | 131 | 115 | 21 | 54 | 259 | 122 | 25 | 37 | 213 | 160 | 291 | 406 | 75 | 334 | 456 | 62 | 275 | 640 | 558 |
| | 日本 | 2 | 22 | 30 | 3 | 5 | 12 | 19 | 14 | 7 | 1 | 36 | 24 | 54 | 57 | 17 | 36 | 50 | 8 | 44 | 111 | 127 |
| | アジア | 1 | 8 | 11 | 10 | 5 | 6 | 24 | 18 | 1 | 2 | 22 | 9 | 20 | 30 | 11 | 35 | 53 | 3 | 25 | 57 | 64 |
| | 欧米 | 27 | 100 | 90 | 101 | 10 | 36 | 217 | 89 | 15 | 35 | 155 | 127 | 217 | 319 | 46 | 263 | 352 | 50 | 205 | 471 | 366 |
| | リピート | 80 | 67 | 65 | 40 | 77 | 70 | 71 | 58 | 85 | 86 | 86 | 147 | 212 | 252 | 147 | 218 | 276 | 171 | 257 | 305 | 310 |
| | 日本 | 8 | 12 | 8 | 6 | 8 | 9 | 7 | 6 | 10 | 10 | 10 | 20 | 28 | 34 | 17 | 24 | 30 | 20 | 30 | 35 | 38 |
| | アジア | 7 | 7 | 4 | 5 | 8 | 7 | 7 | 6 | 10 | 16 | 12 | 14 | 18 | 23 | 15 | 22 | 28 | 26 | 38 | 42 | 48 |
| | 欧米 | 64 | 49 | 53 | 29 | 61 | 54 | 56 | 45 | 63 | 61 | 63 | 113 | 166 | 195 | 115 | 171 | 216 | 124 | 187 | 227 | 223 |
| | 海外売上比率 | 90.0% | 83.2% | 80.6% | 93.5% | 84.8% | 83.1% | 92.1% | 88.3% | 80.9% | 91.9% | 84.6% | 85.7% | 83.7% | 86.2% | 83.9% | 88.8% | 88.7% | 86.8% | 85.5% | 84.2% | 80.8% |
| | ダウンロード比率 | 61.6% | 64.4% | 56.3% | 88.9% | 74.9% | 74.1% | 60.3% | 81.1% | 57.1% | 52.3% | 59.0% | 65.3% | 63.8% | 69.5% | 74.5% | 66.0% | 69.7% | 54.6% | 57.1% | 56.9% | 53.9% |
| | F2P | 124 | 137 | 147 | 150 | 156 | 162 | 152 | 151 | 125 | 144 | 132 | 261 | 408 | 558 | 318 | 470 | 621 | 269 | 401 | 543 | 527 |
| | 日本 | 109 | 122 | 134 | 135 | 130 | 141 | 128 | 133 | 108 | 126 | 114 | 232 | 366 | 501 | 271 | 399 | 532 | 234 | 348 | 460 | 459 |
| | アジア | 0 | 0 | 3 | 2 | 5 | 0 | 0 | 1 | - | - | - | 0 | 3 | 5 | 5 | 5 | 6 | - | - | 6 | 1 |
| | 欧米 | 14 | 14 | 10 | 13 | 20 | 21 | 24 | 17 | 17 | 17 | 17 | 29 | 39 | 52 | 41 | 65 | 82 | 34 | 51 | 75 | 67 |
| | 2018/3以前のリリース | 39 | 29 | 34 | 32 | 37 | 30 | 29 | 30 | 26 | 28 | 26 | 68 | 102 | 134 | 68 | 97 | 127 | 54 | 80 | 115 | 104 |
| | 2019/3 リリース | 14 | 20 | 12 | 15 | 15 | 27 | 25 | 29 | 19 | 33 | 19 | 34 | 46 | 61 | 42 | 66 | 95 | 52 | 71 | 97 | 98 |
| | 2020/3 リリース | 10 | 13 | 11 | 11 | 7 | 8 | 7 | 7 | 5 | 5 | 5 | 23 | 34 | 44 | 15 | 22 | 29 | 11 | 16 | 23 | 21 |
| | 2021/3 リリース | 45 | 41 | 70 | 64 | 62 | 66 | 59 | 60 | 46 | 50 | 55 | 86 | 156 | 220 | 128 | 187 | 247 | 96 | 151 | 197 | 197 |
| | 2022/3 リリース | 16 | 34 | 20 | 28 | 34 | 31 | 32 | 25 | 25 | 26 | 27 | 50 | 70 | 98 | 65 | 98 | 122 | 51 | 78 | 105 | 102 |
| | 2023/3 リリース | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 2024/3 リリース | - | - | - | - | - | - | - | - | 3 | 2 | 0 | - | - | - | - | - | - | 5 | 5 | 6 | 5 |
| | その他 | 62 | 83 | 141 | 84 | 92 | 117 | 193 | 124 | 102 | 174 | 272 | 145 | 286 | 370 | 209 | 402 | 526 | 276 | 548 | 786 | 785 |
| | うちRovio | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 34 | 96 | - | - | - | - | - | - | 34 | 130 | 239 | 227 |

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

| | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | |
|--------------|------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-------|-----|--------|-----|-----|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|----------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 |
| タイトル数 | 日本 | 0 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 5 | 6 | 7 | 11 | 15 | 3 | 8 | 11 | 11 |
| | アジア | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 6 | 4 | 7 | 9 | 7 | 11 | 15 | 3 | 9 | 12 | 12 |
| | 欧米 | 3 | 3 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 1 | 7 | 6 | 11 | 13 | 7 | 12 | 16 | 3 | 10 | 13 | 13 |
| 販売本数 (万本) | 合計 | 658 | 746 | 793 | 523 | 514 | 500 | 1,061 | 714 | 487 | 565 | 858 | 1,404 | 2,197 | 2,720 | 1,014 | 2,075 | 2,789 | 1,052 | 1,910 | 2,809 | 2,593 |
| | 新作 | 106 | 244 | 313 | 214 | 44 | 104 | 549 | 312 | 74 | 92 | 361 | 350 | 663 | 877 | 148 | 697 | 1,009 | 166 | 527 | 1,102 | 914 |
| | 日本 | 5 | 36 | 37 | 7 | 9 | 16 | 39 | 45 | 16 | 3 | 58 | 41 | 78 | 85 | 25 | 64 | 109 | 19 | 77 | 159 | 176 |
| | アジア | 5 | 20 | 25 | 26 | 11 | 15 | 60 | 49 | 4 | 6 | 39 | 25 | 50 | 76 | 26 | 86 | 135 | 10 | 49 | 100 | 113 |
| | 欧米 | 96 | 188 | 251 | 181 | 23 | 73 | 450 | 218 | 54 | 82 | 264 | 284 | 535 | 716 | 96 | 546 | 764 | 136 | 400 | 842 | 625 |
| | リピート | 552 | 502 | 480 | 309 | 470 | 395 | 512 | 402 | 412 | 473 | 498 | 1,054 | 1,534 | 1,843 | 865 | 1,377 | 1,779 | 885 | 1,383 | 1,706 | 1,678 |
| | 日本 | 29 | 37 | 29 | 18 | 26 | 50 | 32 | 30 | 43 | 40 | 45 | 66 | 95 | 114 | 76 | 108 | 138 | 83 | 128 | 151 | 163 |
| | アジア | 34 | 34 | 20 | 28 | 41 | 34 | 64 | 45 | 47 | 75 | 64 | 68 | 88 | 117 | 75 | 139 | 184 | 122 | 186 | 220 | 234 |
| | 欧米 | 489 | 431 | 430 | 262 | 403 | 309 | 417 | 327 | 321 | 358 | 389 | 920 | 1,350 | 1,613 | 712 | 1,129 | 1,456 | 679 | 1,068 | 1,334 | 1,280 |

■主要IPの販売本数（フルゲーム）

| (万本) | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | |
|------|-------------------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|--------|------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 |
| | SONICシリーズ | 100 | 190 | 200 | 90 | 146 | 117 | 412 | 140 | 122 | 149 | 234 | 290 | 490 | 580 | 263 | 675 | 815 | 271 | 505 |
| | Total Warシリーズ | 60 | 40 | 30 | 130 | 42 | 53 | 80 | 55 | 31 | 56 | 62 | 100 | 130 | 260 | 95 | 175 | 230 | 87 | 149 |
| | ペルソナシリーズ | 40 | 30 | 30 | 30 | 27 | 23 | 154 | 123 | 63 | 75 | 129 | 70 | 100 | 130 | 50 | 204 | 327 | 138 | 267 |
| | 龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む) | 70 | 110 | 70 | 40 | 47 | 49 | 77 | 110 | 51 | 68 | 152 | 180 | 250 | 290 | 96 | 173 | 283 | 119 | 271 |

■配信タイトル数（F2P）

| | | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | |
|-----|-----------|--------|----|----|----|--------|----|----|----|--------|----|----|--------|------|----|--------|------|----|--------|------|----------------|---------------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 |
| F2P | 新規配信タイトル数 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| | 停止タイトル数 | -2 | 0 | 0 | -3 | 0 | 0 | 0 | 0 | -2 | -1 | 0 | -2 | -2 | -5 | 0 | 0 | 0 | -3 | -3 | -4 | -4 |
| | 期末配信タイトル数 | 22 | 22 | 22 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 19 | 18 | 19 | 22 | 22 | 20 | 20 | 20 | 20 | 18 | 19 | 18 | 18 |

■販売タイトル数・台数(遊技機)

| | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | | |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|----------------|---------------|---------|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 | |
| パチスロ | タイトル数 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 6 | 10 | 4 | 7 | 8 | 3 | 5 | 7 | 7 |
| | 台数(台) | 9,554 | 21,630 | 17,738 | 28,948 | 8,724 | 25,988 | 28,867 | 31,387 | 64,766 | 65,629 | 33,303 | 31,184 | 48,922 | 77,870 | 34,712 | 63,579 | 94,966 | 130,395 | 163,698 | 178,000 | 179,000 |
| パチンコ | タイトル数 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 台数(台) | 15,038 | 8,080 | 40,907 | 33,002 | 14,018 | 9,942 | 25,199 | 54,397 | 39,095 | 17,403 | 18,183 | 23,118 | 64,025 | 97,027 | 23,960 | 49,159 | 103,556 | 56,498 | 74,681 | 84,000 | 87,000 |
| | うち本体販売 | 3,437 | 1,447 | 36,115 | 15,729 | 3,598 | 6,520 | 8,714 | 33,320 | 19,312 | 3,633 | 1,372 | 4,884 | 40,999 | 56,728 | 10,118 | 18,832 | 52,152 | 22,945 | 24,317 | 27,000 | 26,000 |
| | うち盤面販売 | 11,601 | 6,633 | 4,792 | 17,273 | 10,420 | 3,422 | 16,485 | 21,077 | 19,783 | 13,770 | 16,811 | 18,234 | 23,026 | 40,299 | 13,842 | 30,327 | 51,404 | 33,553 | 50,364 | 57,000 | 61,000 |

■施設利用者数(リゾート)

| (千人) | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | | | | |
|--------|---------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|--------|------|-----|--------|------|-----|--------|------|----------------|---------------|-----|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 11/8修正 通期計画 | 2/9修正 通期計画 | |
| PSR | 施設利用者数 | 140 | 187 | 244 | 189 | 234 | 257 | 226 | 229 | 218 | 238 | 219 | 327 | 571 | 760 | 491 | 717 | 946 | 456 | 675 | 923 | 909 |
| | 宿泊3施設 | 48 | 76 | 109 | 75 | 94 | 112 | 93 | 95 | 84 | 95 | 89 | 124 | 233 | 308 | 206 | 299 | 394 | 179 | 268 | 370 | 354 |
| | ゴルフ2施設 | 22 | 21 | 27 | 24 | 26 | 23 | 27 | 27 | 24 | 23 | 27 | 43 | 70 | 94 | 49 | 76 | 103 | 47 | 74 | 101 | 102 |
| | その他施設 | 70 | 90 | 108 | 90 | 114 | 122 | 106 | 107 | 110 | 120 | 103 | 160 | 268 | 358 | 236 | 342 | 449 | 230 | 333 | 452 | 453 |
| P City | カジノ利用者数 | 34 | 25 | 21 | 19 | 21 | 27 | 43 | 60 | 63 | 72 | 81 | 59 | 80 | 99 | 48 | 91 | 151 | 135 | 216 | - | - |

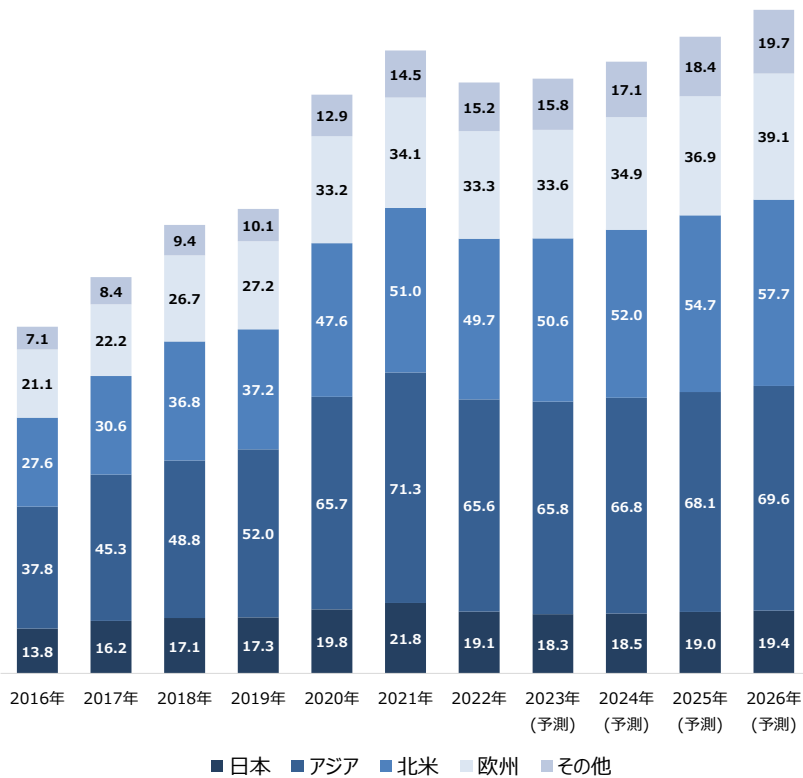
※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

■Paradise Segasammy 損益

| (億ウオン) | 2022/3 | | | | 2023/3 | | | | 2024/3 | | | 2022/3 | | | 2023/3 | | | 2024/3 | |
|------------|--------|------|------|------|--------|------|-----|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 | 通期 | Q2累計 | Q3累計 |
| 売上高 | 424 | 318 | 520 | 353 | 456 | 452 | 789 | 1,008 | 912 | 1,094 | 1,327 | 742 | 1,262 | 1,615 | 908 | 1,697 | 2,705 | 2,006 | 3,333 |
| カジノ | 302 | 139 | 311 | 114 | 227 | 184 | 445 | 719 | 633 | 822 | 979 | 441 | 752 | 866 | 411 | 856 | 1,575 | 1,455 | 2,434 |
| ホテル | 114 | 169 | 184 | 210 | 200 | 230 | 288 | 241 | 232 | 233 | 281 | 283 | 467 | 677 | 430 | 718 | 959 | 465 | 746 |
| その他 | 7 | 11 | 25 | 27 | 28 | 37 | 56 | 49 | 45 | 40 | 67 | 18 | 43 | 70 | 66 | 122 | 171 | 85 | 152 |
| 売上総利益 | -3 | -104 | 58 | -118 | -1 | -41 | 179 | 227 | 171 | 279 | 352 | -107 | -49 | -167 | -42 | 137 | 364 | 450 | 802 |
| 営業利益 | -75 | -161 | -2 | -184 | -58 | -99 | 109 | 133 | 98 | 170 | 248 | -236 | -238 | -422 | -157 | -48 | 85 | 268 | 516 |
| EBITDA | 68 | -18 | 139 | -40 | 82 | 42 | 252 | 277 | 241 | 283 | 358 | 50 | 189 | 149 | 124 | 376 | 653 | 524 | 882 |
| 純利益 | -174 | -278 | -114 | -313 | -176 | -210 | 11 | 35 | 26 | 153 | 156 | -452 | -566 | -879 | -386 | -374 | -339 | 179 | 335 |
| 持分法取込額(億円) | -8 | -13 | -5 | -15 | -8 | -11 | -0 | 1 | 0 | 6 | 7 | -21 | -26 | -41 | -19 | -19 | -18 | 6 | 13 |

コンシューマゲーム業界市場規模

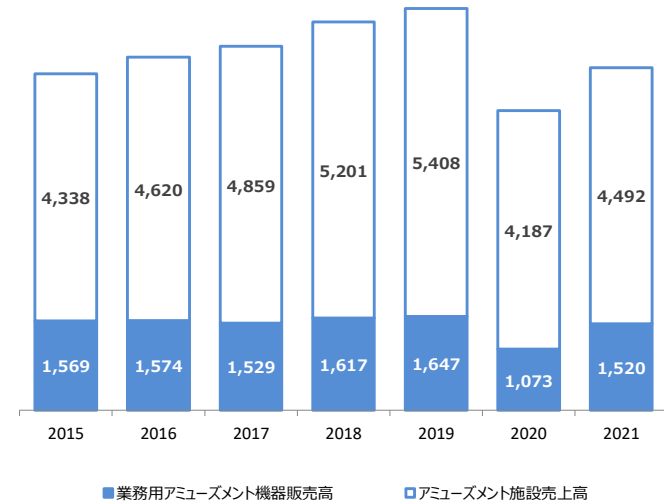
コンシューマゲーム市場規模推移 (billion USD)



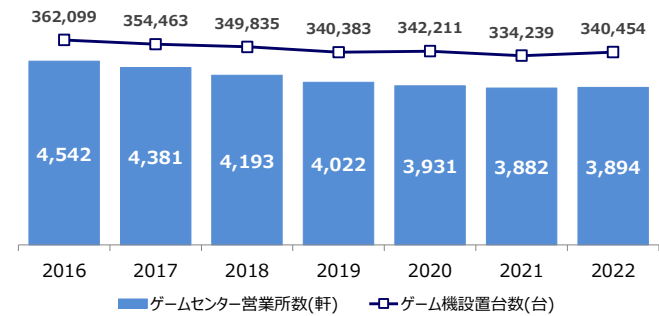
出所：「Newzoo Global Games Market Data January 2024」を元に自社推計

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)

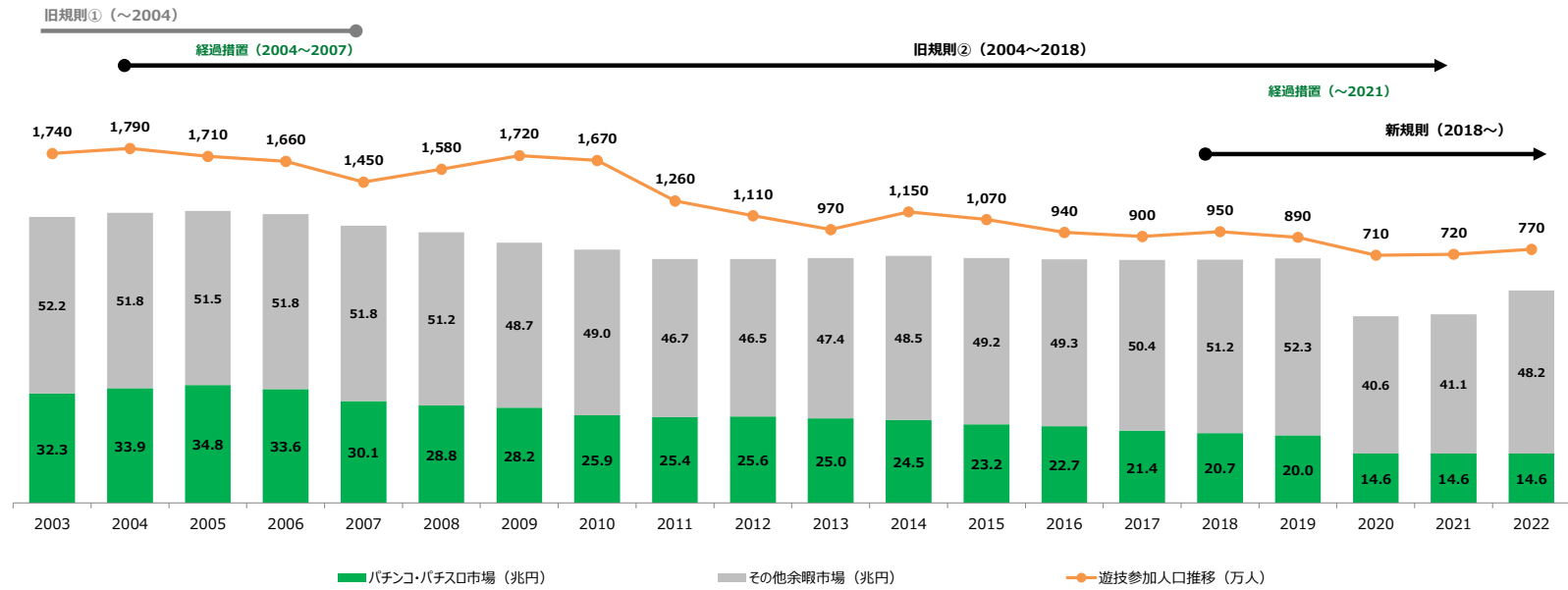


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数

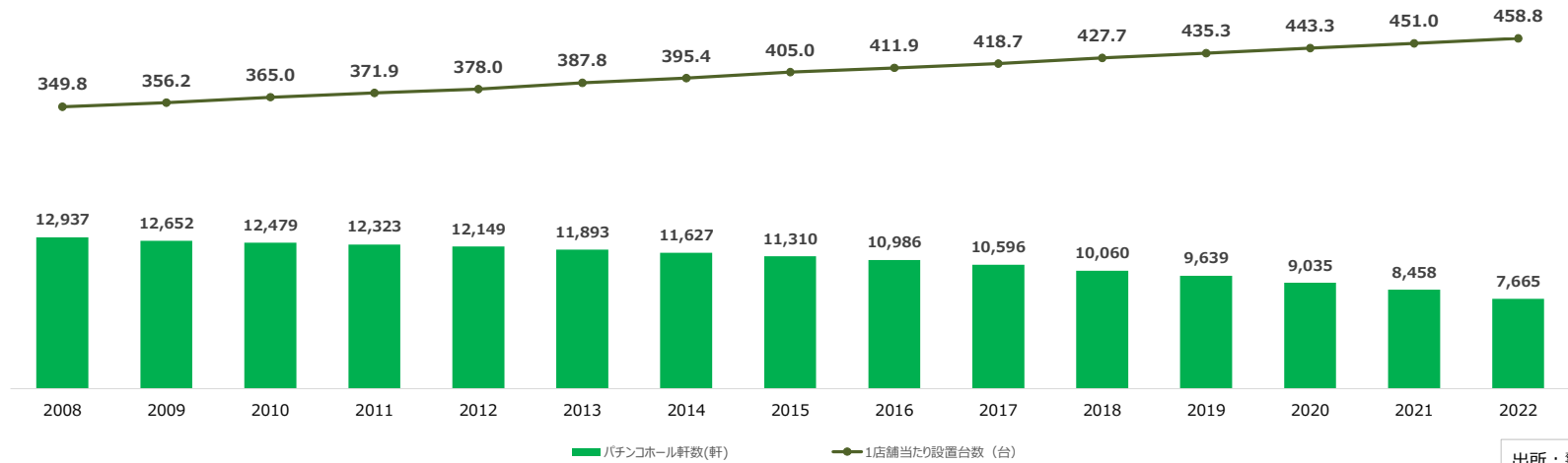


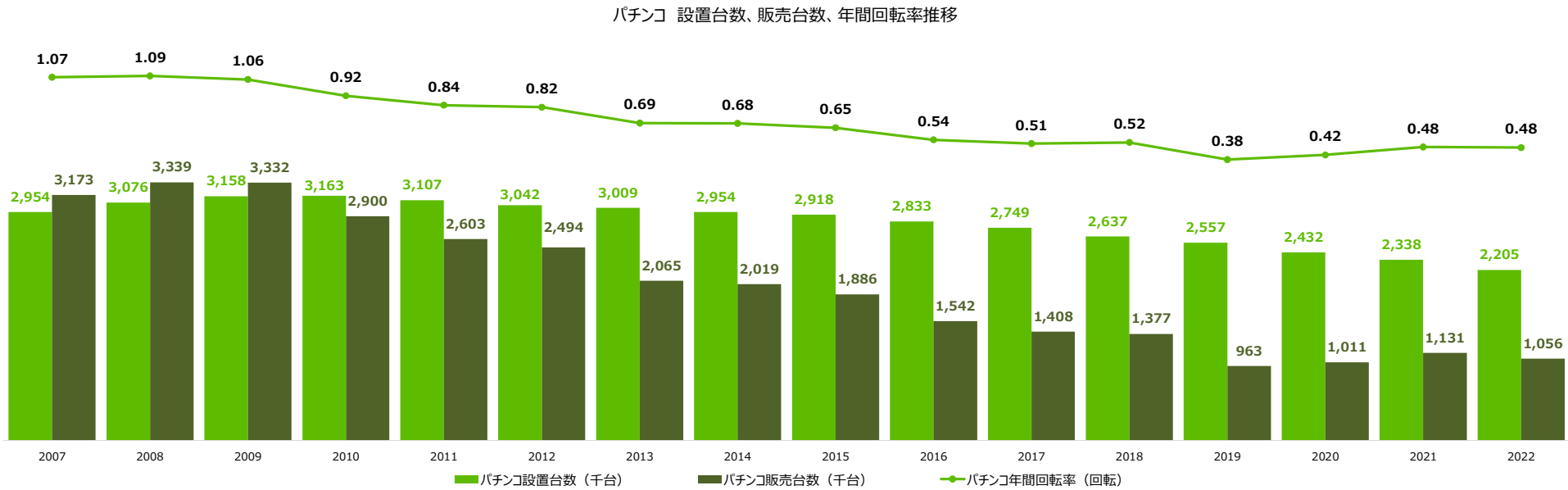
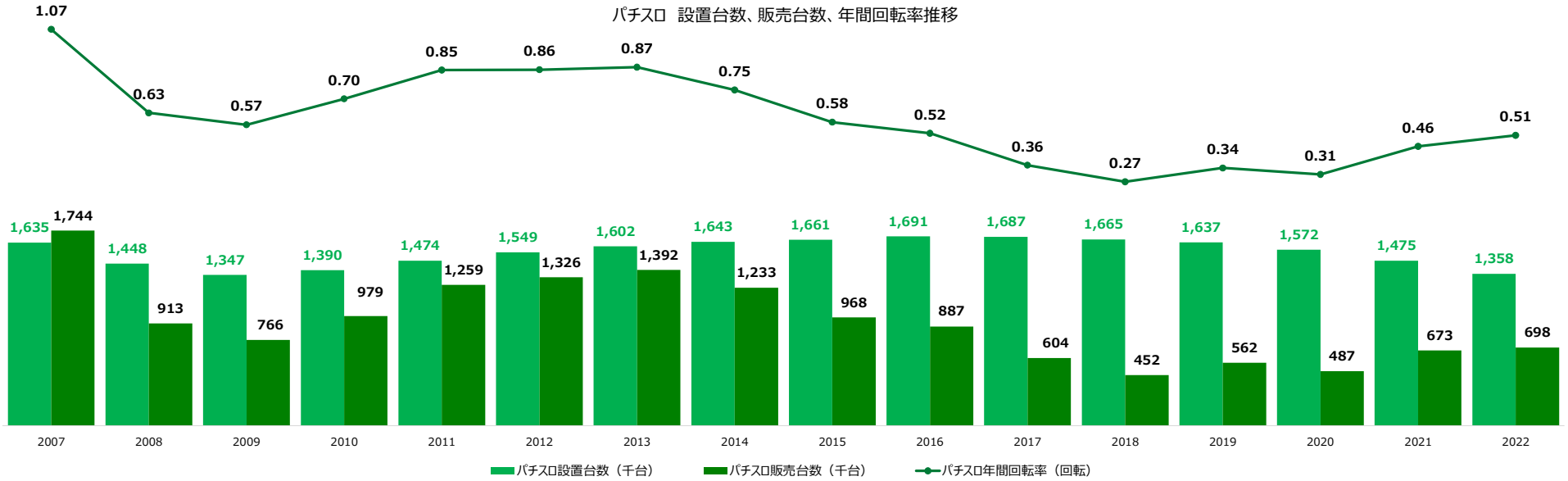
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



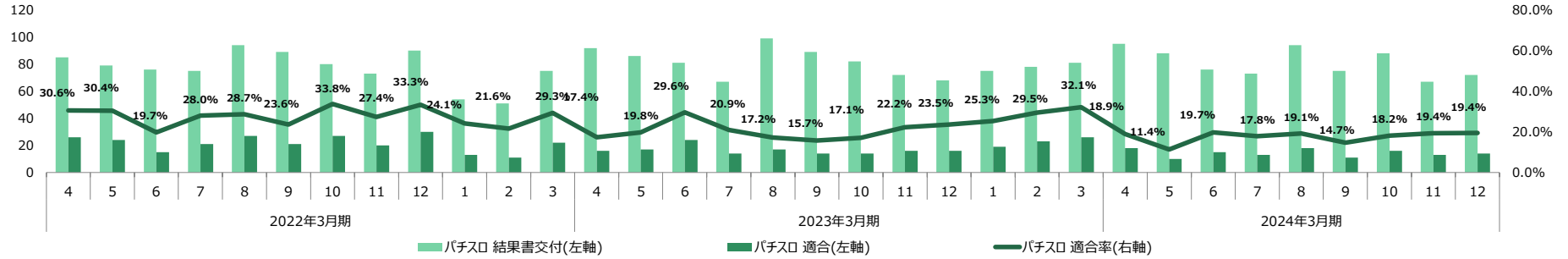
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



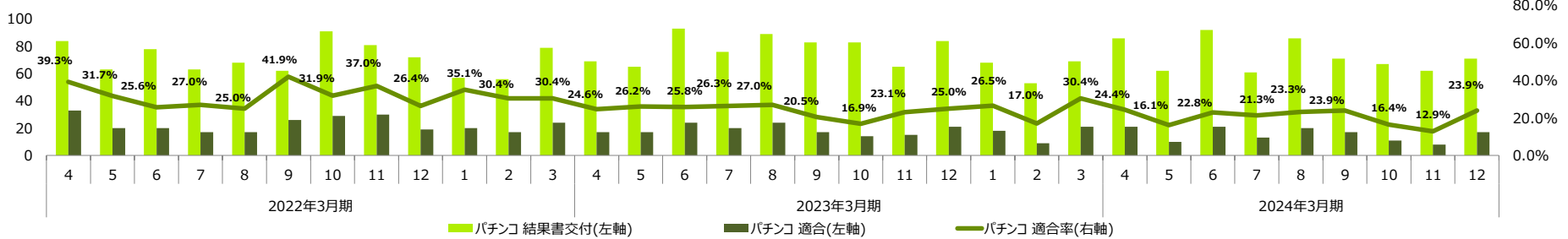


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）

パチスロ型式試験結果データ

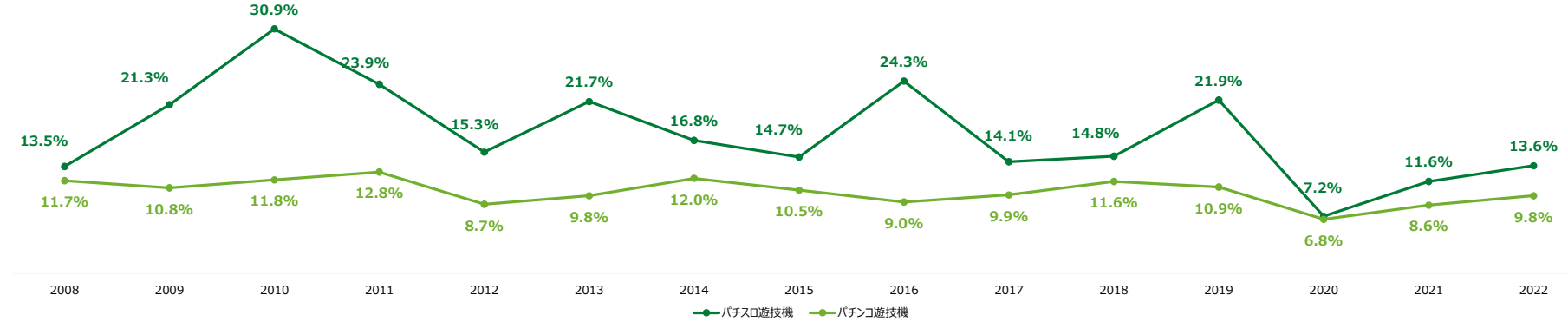


パチンコ型式試験結果データ



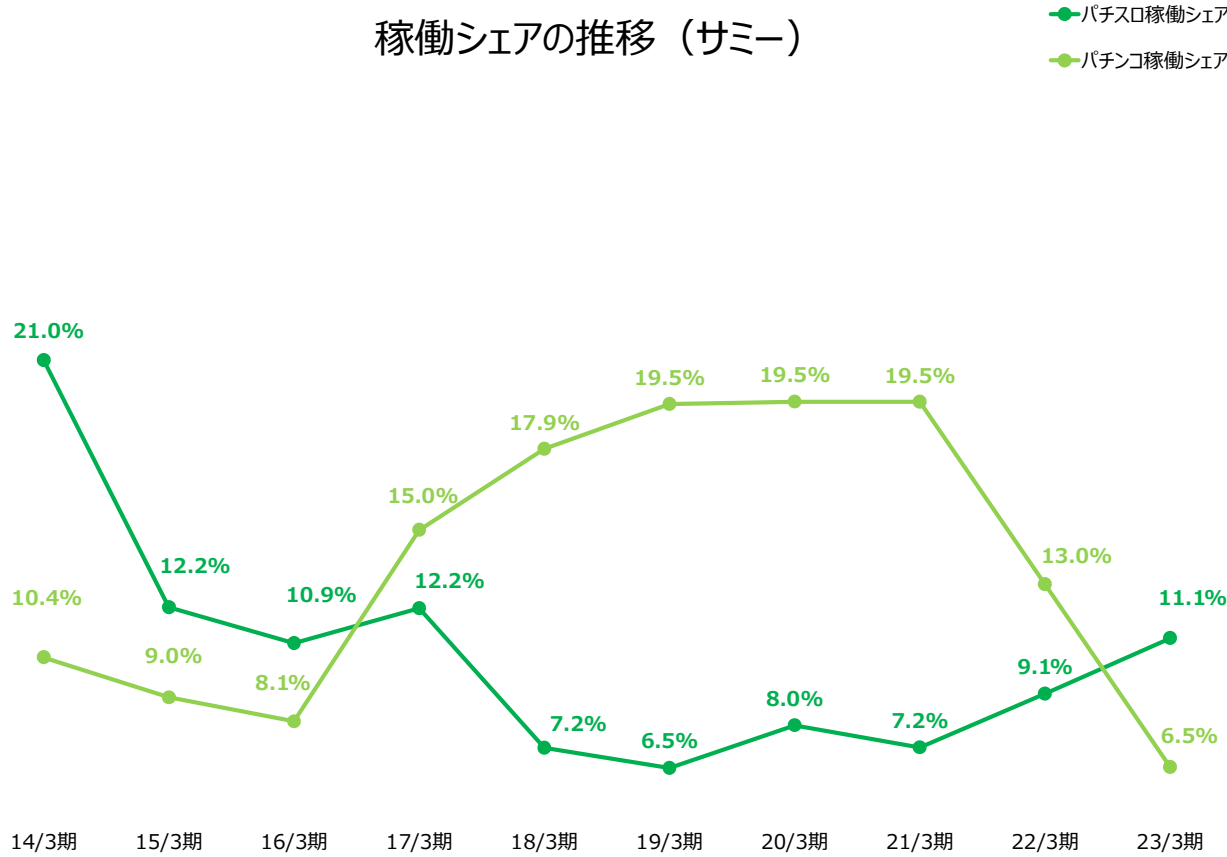
出所：保通協

サミー 遊技機年間販売台数シェア推移



* 7月～6月の間に迎える決算期
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」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計

稼働シェアの推移 (サミー)



※期中平均にて算出 (期を跨ぐ週は計算より除外)

※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

合算稼働シェア

| 順位 | 22/3期 | | 23/3期 | |
|----|------------|--------------|------------|-------------|
| 1 | K社 | 18.2% | S社 | 18.4% |
| 2 | S社 | 17.8% | K社 | 16.2% |
| 3 | サミー | 11.1% | S社 | 13.9% |
| 4 | S社 | 8.7% | サミー | 8.7% |

パチスロ稼働シェア

| 順位 | 22/3期 | | 23/3期 | |
|----|------------|-------------|------------|--------------|
| 1 | K社 | 37.5% | K社 | 34.4% |
| 2 | U社 | 17.1% | U社 | 15.5% |
| 3 | D社 | 10.7% | サミー | 11.1% |
| 4 | サミー | 9.1% | D社 | 8.7% |

パチンコ稼働シェア

| 順位 | 22/3期 | | 23/3期 | |
|----|------------|--------------|------------|-------------|
| 1 | S社 | 33.0% | S社 | 31.3% |
| 2 | S社 | 15.5% | S社 | 25.7% |
| 3 | サミー | 13.0% | サミー | 6.5% |
| 4 | N社 | 8.8% | N社 | 6.4% |

出所: 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



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

【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。

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.（以下、総称して「運営子会社」）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。

運営子会社は、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。

また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においても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、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。