

2024年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2024/2/9

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

2024年3月期 第3四半期実績 / 今後の見通し

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	2,719	3,896	3,499	4,740	4,630
エンタテインメントコンテンツ	2,104	2,828	2,193	3,270	3,135
遊技機	521	942	1,202	1,340	1,360
リゾート	87	115	92	120	120
その他/消去等	7	11	12	10	15
営業利益	382	467	544	600	510
エンタテインメントコンテンツ	396	387	188	345	230
遊技機	69	200	451	390	415
リゾート	-7	-11	-6	-10	-10
その他/消去等	-76	-109	-89	-125	-125
営業外収益	43	49	54	60	60
営業外費用	24	22	26	30	35
経常利益	401	494	572	630	535
エンタテインメントコンテンツ	415	411	197	365	245
遊技機	73	207	457	395	420
リゾート	-28	-32	7	0	0
その他/消去等	-59	-92	-89	-130	-130
経常利益率	14.7%	12.7%	16.3%	13.3%	11.6%
特別利益	0	0	4	2	5
特別損失	3	24	117	132	140
税金等調整前当期純利益	397	470	460	500	400
親会社株主に帰属する当期純利益	328	459	353	350	280
ROE	-	14.7%	-	-	-
1株当たり配当(円)	20	59	23	47	47

2024/3期 Q3実績

➤ 遊技機好調により前年同期比で大幅増収増益

- エンタメ*：新作タイトルの一部が軟調に推移（CS*）
- 遊技機：パチスロ機中心に好調
- リゾート：国内、海外ともに堅調に推移

今後の見通し

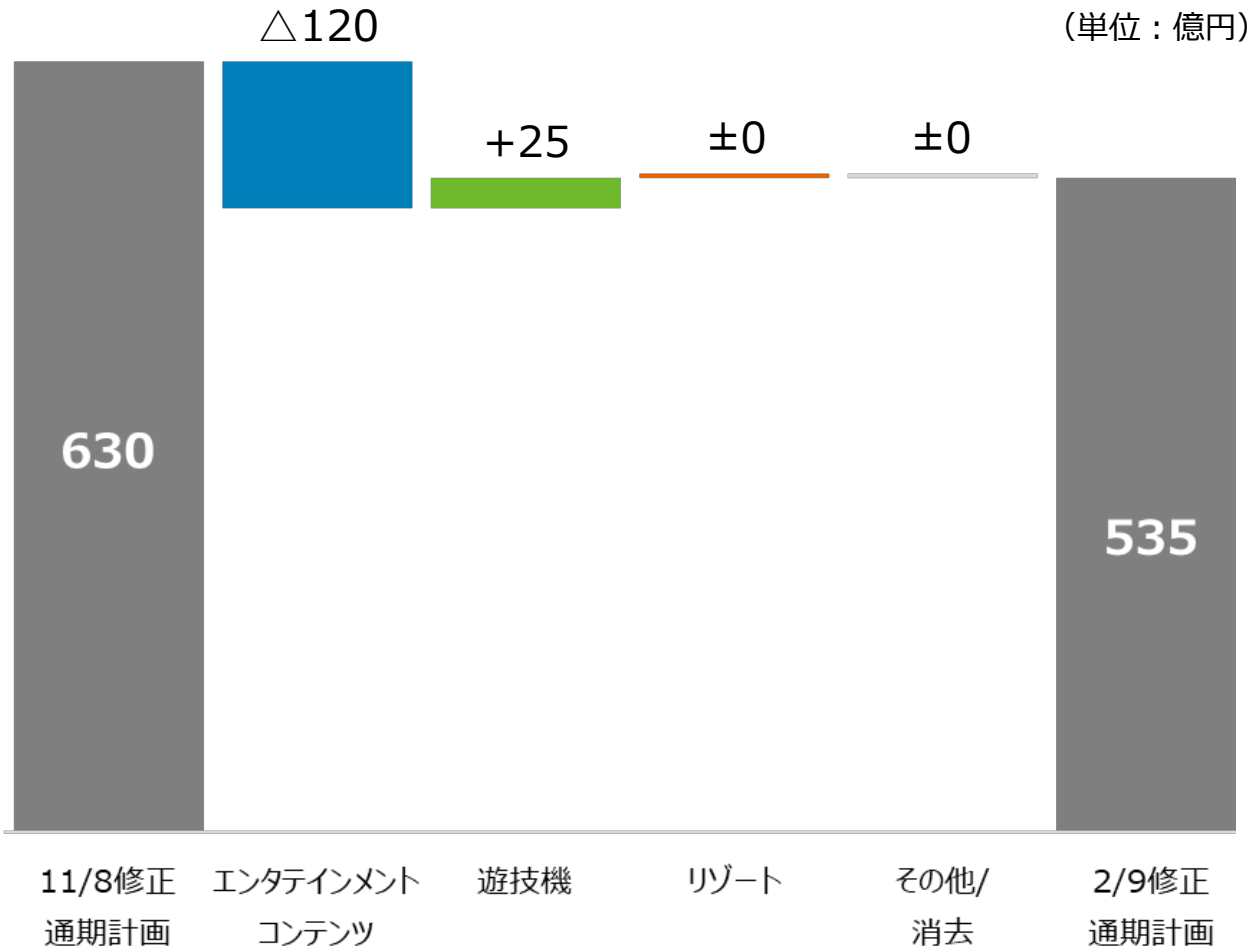
➤ 通期業績予想を下方修正

- 詳細は次ページ参照

※通期計画の税率は簡便的に30%にて試算

*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業、CS=コンシューマ分野

【セグメント別経常利益 11月8日開示の修正通期計画からの増減】



➤ エンタテインメントコンテンツ事業

- Q3発売のフルゲーム新作の一部が軟調、棚卸資産の評価減を見込む (CS*)
- プライズ商品の販売が想定を下回って推移 (AM*)

➤ 遊技機事業

- パチスロ機、パチンコ機ともに販売が前回予想を上回る
- 債権回収が進み、貸倒引当金が減少

※現在検討中の欧州構造改革関連費用は織り込まず (CS)
構造改革の進捗は次ページ参照

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

【コンシューマ（CS）分野における構造改革について】

➤ **引き続き欧州地域におけるCS事業の構造改革を検討**

構造改革 検討項目

- ① 中期ラインナップの見直し
- ② 固定費最適化・投資効率改善
- ③ 開発/販売体制・管理体制見直し

➤ **欧州地域経営体制の見直し（2024年1月1日付）**

Jurgen PostがSEGA Europe LimitedのChief Operating Officer of West Studios / Regional Managing Director就任

(主な経歴)

2006～17年：SEGA Europe Limited（2012-2017 President/COO）

2017～19年：Tencent / President, International Partnerships (Europe)

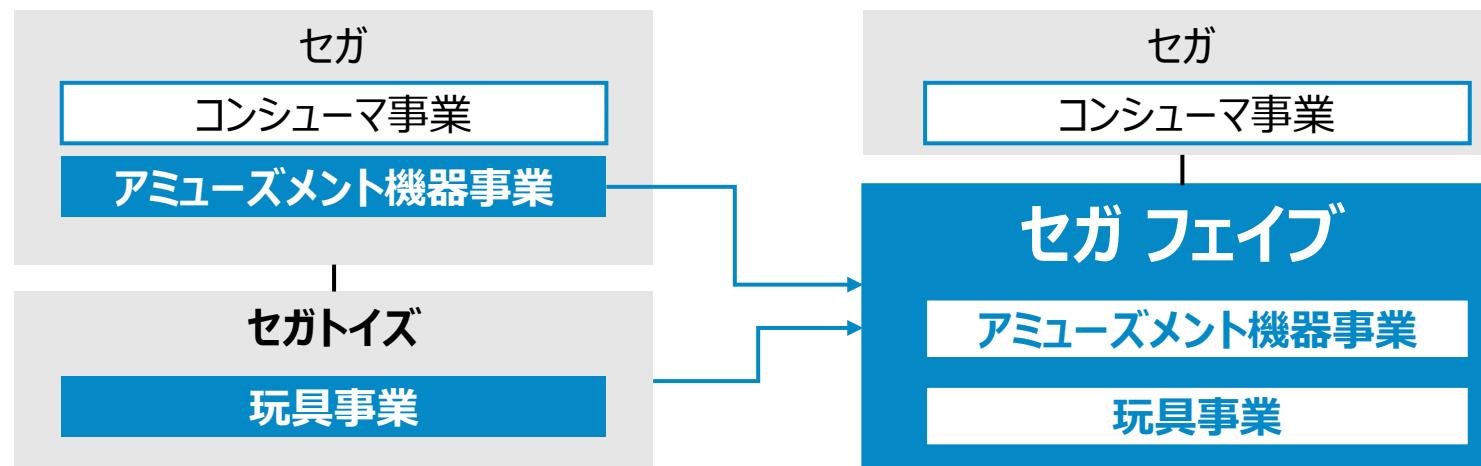
2020～21年：Miniclip / CEO

➤ 自己株式の取得終了（株主還元方針に基づいた自己株式の取得）

取得した株式の総数 : 4,782,700 株
株式の取得価額の総額 : 9,999,811,850 円

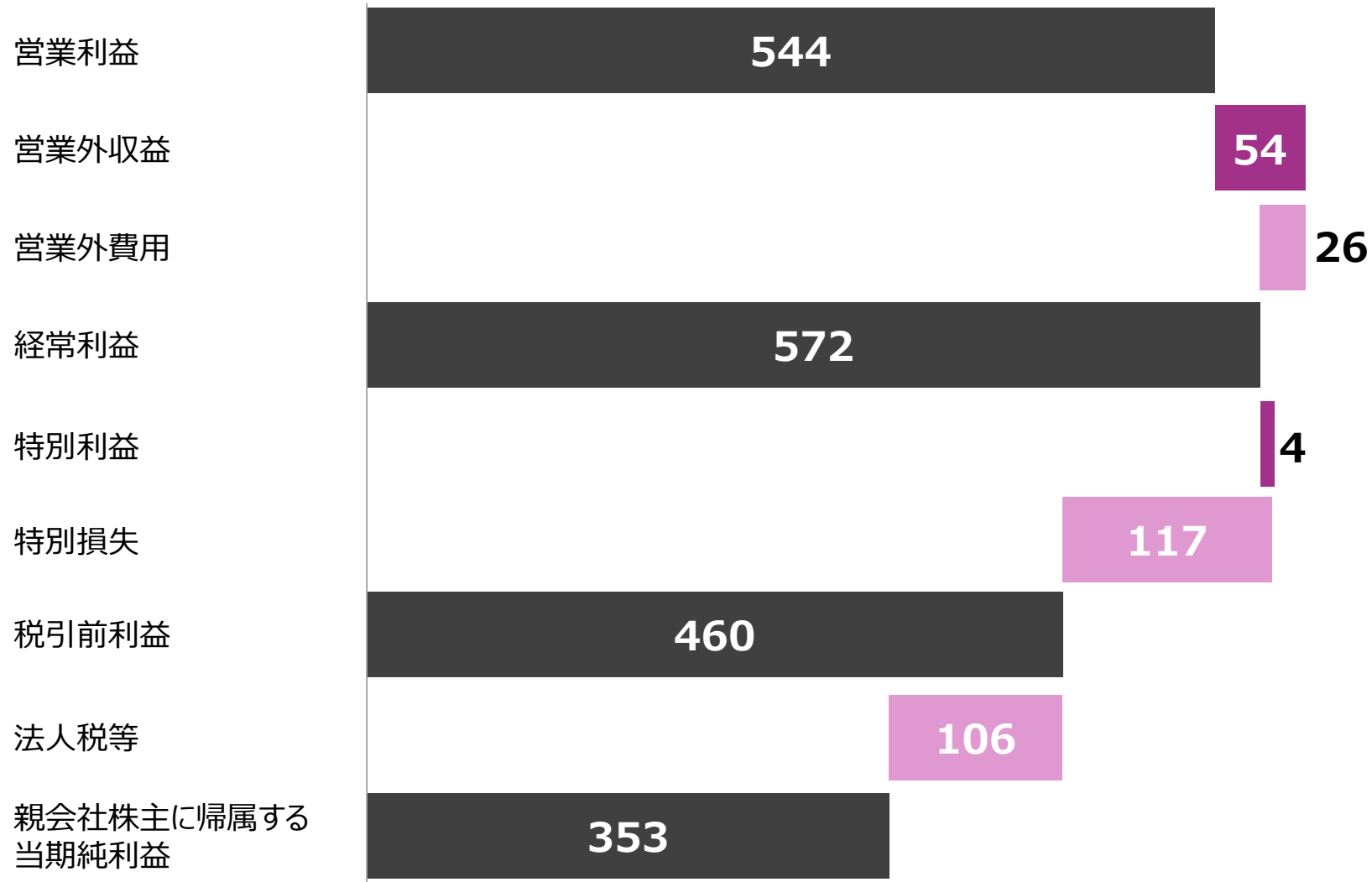
➤ エンタテインメントコンテンツ事業における組織再編（効力発効日：2024年4月1日予定）

- ・ アミューズメント機器事業と玩具事業を統合したビジネスユニットを新設
- ・ 両事業の強みをベースとした新たな体験価値の創出を図る



段階利益（2024/3期 Q3実績）

(単位：億円)



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	54
持分法による投資利益	22
受取利息	12
投資事業組合運用益	9
営業外費用	26
為替差損	9
投資事業組合運用損	6
特別利益	4
特別損失	117
事業再編損	112
法人税等	106

為替変動による影響について

➤ コンシューマ分野におけるQ3の為替影響は売上6億円、営業利益1億円の押上げ効果

		Q3 11/8修正時レート	Q4 2/9修正時レート
計画レート	1USドル	140円	147円
	1ポンド	172円	188円
	1ユーロ	151円	151円
実績レート	1USドル	142円	-
	1ポンド	178円	-
	1ユーロ	155円	-
四半期毎影響額	売上	6億円	19億円
	営業利益	1億円	4億円

※ USドル・ユーロ：主に売上上昇の影響、ポンド：主にコスト上昇の影響

※ Q3計画レート：11/8修正時、Q4計画レート：2/9修正時

※ 実績レートは期初から当該四半期末までの平均（Q3であれば、23年4月～12月）

※ Q4は、1USドル：140円から147円に見込み直したことによる為替影響見込み

➤ 営業外費用に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差損9億円を計上

各種費用等

■エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期			2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	99	135	127	183	119	148	164	229	125	175	278	666	797
広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	111	327	319
減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	12	40	42
設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	14	56	55

■遊技機

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期			2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	35	35	134	128
広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	5	29	26
減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	6	30	28
設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	14	54	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）：配信開始月より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%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
- ・遊技機事業：資産計上せず、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

■リゾート

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期			2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
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	1
広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	1	4	4
減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	6	6
設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	0	3	3

■その他/消去等

(億円)	2022/3期				2023/3期				2024/3期			2024/3期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
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
広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	1	18	17
減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	3	10	9
設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	5	19	13

連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2023年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2023年3月期末	当第3四半期末	増減
	現金・預金	1,795	1,697	-98	支払手形・買掛金	305	261	-44
	受取手形・売掛金・契約資産	533	598	+65	短期借入金	170	1,174	+1,004
	有価証券	-	239	+239	その他	728	723	-5
	棚卸資産	894	888	-6	流動負債 計	1,203	2,158	+955
	その他	316	341	+25	社債	100	100	-
	流動資産 計	3,538	3,763	+225	長期借入金	250	250	-
	有形固定資産	604	611	+7	その他	148	170	+22
	無形固定資産	132	795	+663	固定負債 計	498	520	+22
	内、のれん	25	697	+672	負債合計	1,702	2,679	+977
	投資有価証券	395	501	+106	株主資本 計	3,267	3,374	+107
	その他	346	486	+140	その他の包括利益累計額合計	40	88	+48
	固定資産 計	1,477	2,393	+916	新株予約権	4	6	+2
	資産合計	5,015	6,156	+1,141	非支配株主持分	0	7	+7
					純資産合計	3,313	3,477	+164
					負債及び純資産合計	5,015	6,156	+1,141

主な増減要因

	2023年3月期末	当第3四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	1,795	1,936	+141	(資産)	Rovio社を連結の範囲に含めたことにより、有価証券およびのれんが増加
有利子負債	520	1,524	+1,004	(負債)	Rovio社の買収に関連し、短期借入金が増加
ネットキャッシュ	1,275	412	-863	(純資産)	配当金の支払いや自己株式の取得があった一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したこと等により株主資本が増加。
自己資本比率	66.0%	56.2%	-9.8p		加えて、為替換算調整勘定が増加。

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	2,104	2,828	2,193	3,270	3,135
コンシューマ	1,425	1,879	1,481	2,275	2,180
AM機器	456	649	451	650	620
映像・玩具	217	293	255	340	330
その他/消去等	6	7	6	5	5
営業利益	396	387	188	345	230
コンシューマ	333	328	139	300	200
AM機器	21	29	33	40	27
映像・玩具	42	45	40	38	32
その他/消去等	0	-15	-24	-33	-29
営業外収益	22	28	24	35	30
営業外費用	2	4	15	15	15
経常利益	415	411	197	365	245
経常利益率	19.7%	14.5%	9.0%	11.2%	7.8%

2024/3期 Q3実績

➤ 前年同期比で増収減益

- Rovio社の買収により増収（CS*）
- 新作タイトルの一部軟調により減益（同上）
- リピート販売は堅調に推移（同上）

今後の見通し

➤ フルゲーム新作の軟調を主因に見通しを引き下げ

- Q3のフルゲーム新作の一部が軟調、棚卸資産の評価減を見込む（CS）
- プライズ商品の販売が想定を下回る見込み（AM*）
- 映像は堅調に推移、玩具は期末に評価減を見込む

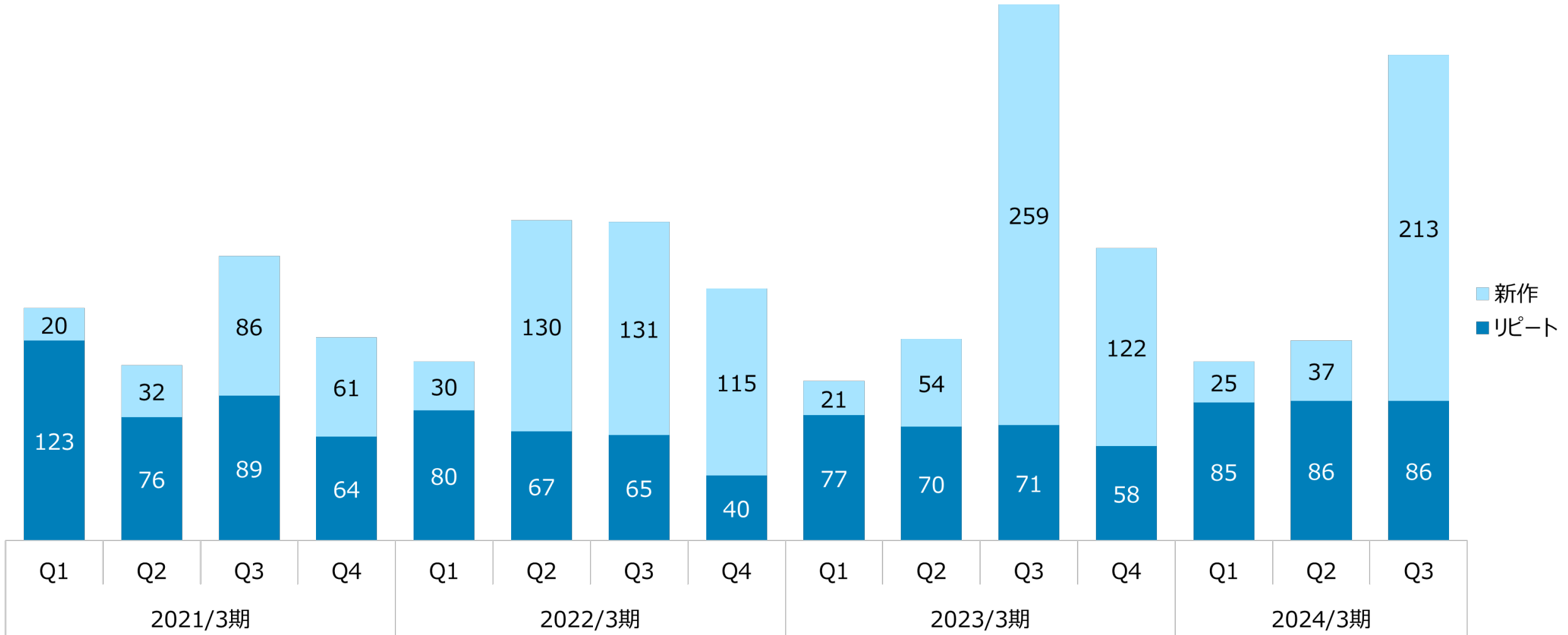
※欧州での構造改革関連費用は織り込まず（CS）

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

		2024/3期 Q3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"> Q3新作の一部が軟調 リピート販売は堅調に推移 棚卸資産の評価減に伴う損失を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 主力IPの龍が如く、ペルソナシリーズ新作タイトルを投入 欧州の構造改革に関する検討を継続
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルが想定通りに推移 	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルの運営強化
	その他	<ul style="list-style-type: none"> サブスクリプションサービスのライセンス収入を計上 IPライセンスによる収入等を計上 	<ul style="list-style-type: none"> IPライセンスによる収入等を計上予定
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> UFOキャッチャー® シリーズやプライズを中心に販売 	<ul style="list-style-type: none"> プライズ商品の販売が想定を下回る見込み メダルゲーム1機種を投入予定
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作や配信等に伴うライセンス等の収入を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作や配信等に伴うライセンス等の収入を計上予定
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> 年末商戦での販売が軟調 	<ul style="list-style-type: none"> 期末に在庫評価減を見込む

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

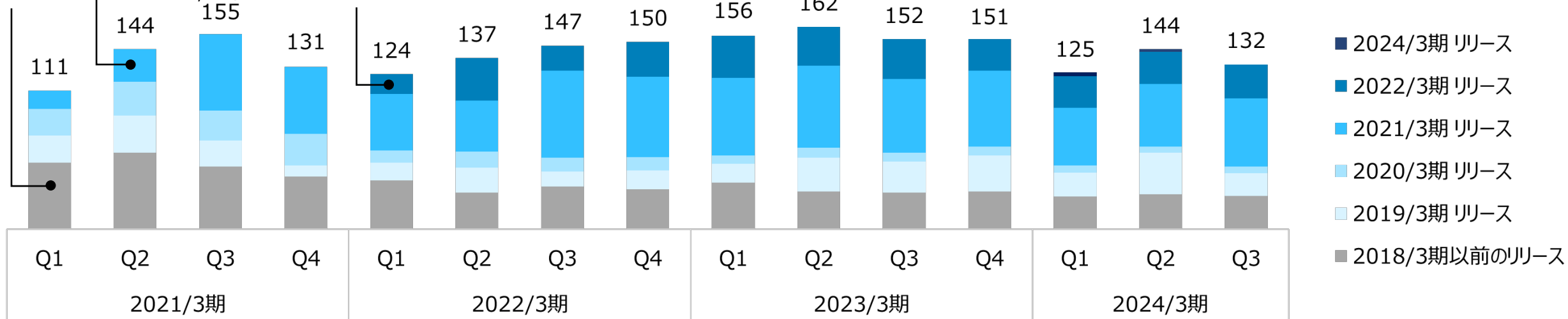
『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』

『ファンタースターオンライン2』(2012/7～)

『セガNET麻雀 MJ』(2013/7～)

『PSO2 ニュージェネシス』

(単位：億円)



【売上高上位3タイトル (2023年10月～12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 ver.2』

©SEGA

配信開始時期：2021/6 ※ver.2は2023/6配信開始

(3位)

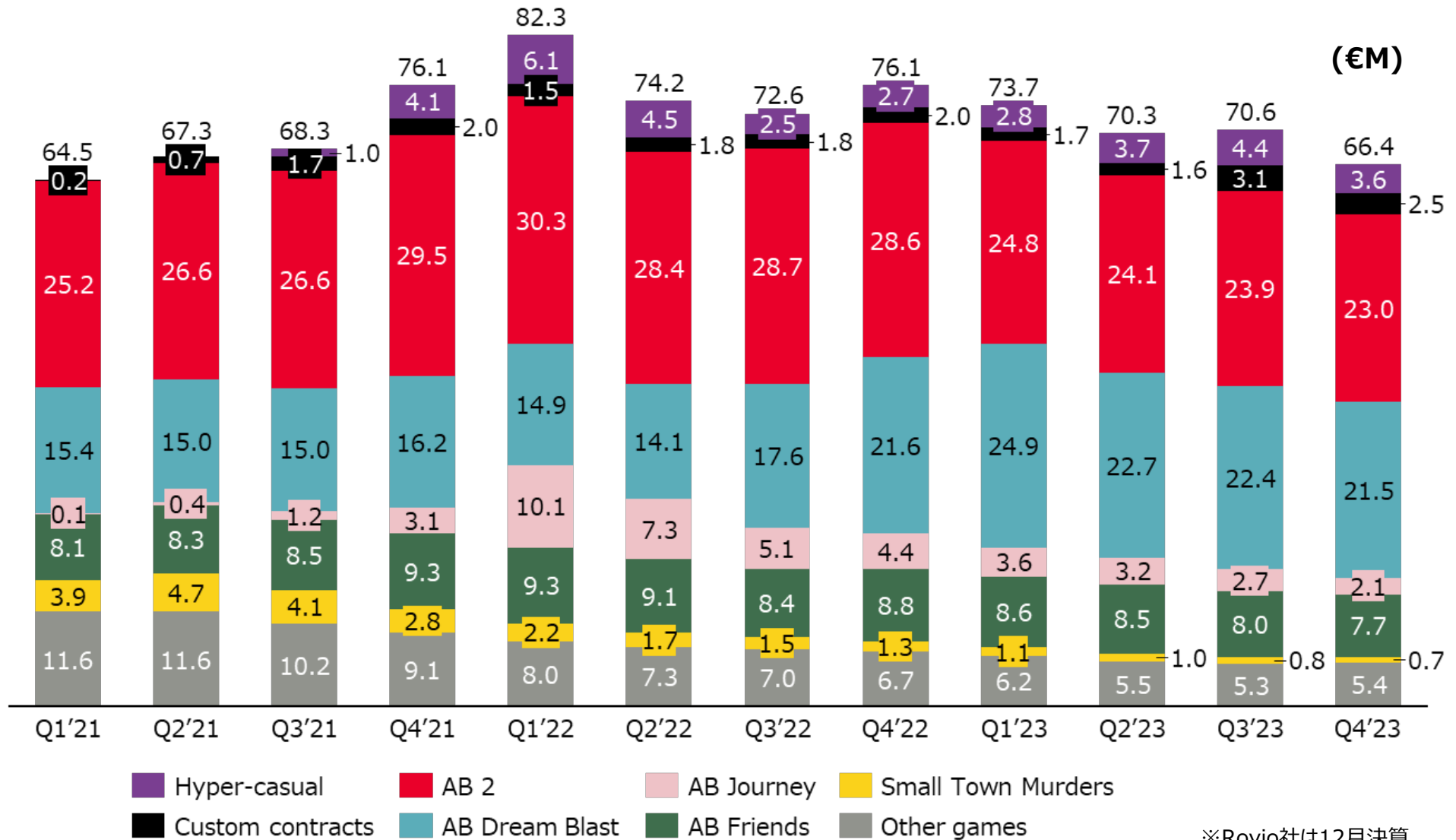


『セガNET麻雀 MJ』

©SEGA

配信開始時期：2013/7

Rovio社のタイトル別売上



※Rovio社は12月決算
 ※Rovio社作成

(参考) コンシューマ分野 売上高推移

(億円)	2023/3期				2024/3期				
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	347	750	1,425	1,879	337	779	1,481	2,275	2,180
国内	157	338	524	714	145	322	519	714	748
海外	192	411	898	1,167	193	458	964	1,562	1,437
海外比率	55.3%	54.8%	63.0%	62.1%	57.3%	58.8%	65.1%	68.7%	65.9%
その他/消去等	-2	1	3	-2	-1	-1	-2	-1	-5
フルゲーム	99	223	553	732	110	234	532	946	868
新作	21	75	334	456	25	62	275	640	558
日本	5	17	36	50	7	8	44	111	127
アジア	5	11	35	53	1	3	25	57	64
欧米	10	46	263	352	15	50	205	471	366
レポート	77	147	218	276	85	171	257	305	310
日本	8	17	24	30	10	20	30	35	38
アジア	8	15	22	28	10	26	38	42	48
欧米	61	115	171	216	63	124	187	227	223
ダウンロード比率	74.9%	74.5%	66.0%	69.7%	57.1%	54.6%	57.1%	56.9%	53.9%
F2P	156	318	470	621	125	269	401	543	527
日本	130	271	399	532	108	234	348	460	459
アジア	5	5	5	6	-	-	-	6	1
欧米	20	41	65	82	17	34	51	75	67
その他	92	209	402	526	102	276	548	786	785
うちRovio	-	-	-	-	-	34	130	239	227

・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。

・Rovio社の通期計画売上高は、当社による推計値となります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

	2023/3期				2024/3期				
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
フルゲーム販売タイトル数									
日本	3タイトル	7タイトル	11タイトル	15タイトル	2タイトル	3タイトル	8タイトル	11タイトル	11タイトル
アジア	3タイトル	7タイトル	11タイトル	15タイトル	2タイトル	3タイトル	9タイトル	12タイトル	12タイトル
欧米	3タイトル	7タイトル	12タイトル	16タイトル	2タイトル	3タイトル	10タイトル	13タイトル	13タイトル
フルゲーム販売本数 (万本)	514	1,014	2,075	2,789	487	1,052	1,910	2,809	2,593
新作	44	148	697	1,009	74	166	527	1,102	914
日本	9	25	64	109	16	19	77	159	176
アジア	11	26	86	135	4	10	49	100	113
欧米	23	96	546	764	54	136	400	842	625
レポート	470	865	1,377	1,779	412	885	1,383	1,706	1,678
日本	26	76	108	138	43	83	128	151	163
アジア	41	75	139	184	47	122	186	220	234
欧米	403	712	1,129	1,456	321	679	1,068	1,334	1,280

※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)	2023/3期				2024/3期		
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計
SONICシリーズ	146	263	675	815	122	271	505
Total Warシリーズ	42	95	175	230	31	87	149
ペルソナシリーズ	27	50	204	327	63	138	267
龍が如くシリーズ※	47	96	173	283	51	119	271

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2024/3期 Q3発売タイトル】 ※タイトル名称右の () 内は発売日



『ソニックスーパーstars』 (2023/10/17)

©SEGA



『Football Manager 2024』 (2023/11/7)

©Sports Interactive Limited 2023. Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『龍が如く7 外伝 名を消した男』 (2023/11/9)

©SEGA



『ペルソナ5 タクティカ』 (2023/11/17)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

【2024/3期 Q4発売タイトル】 ※タイトル名称右の () 内は発売日



『龍が如く8』(2024/1/26)

©SEGA

シリーズ最速で全世界累計販売本数
100万本を突破



『ペルソナ3 リロード』(2024/2/2)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

アトラス発売タイトル中で最速
100万本を突破



『ユニコーンオーバーロード』(2024/3/8予定)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

(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

~2024/3 Q3 2024/3 Q4以降 (予定)

コンシューマ	フルゲーム	新作	Company of Heroes 3 (コンソール版)	Total War: PHARAOH	ペルソナ5 タクティカ	リピーター	龍が如く8
			世界樹の迷宮I・II・III HD REMASTER	ソニックスーパースターズ			ペルソナ3 リロード
			ソニックオリジンズ・プラス	ENDLESS™ Dungeon			ユニコンオーバーロード
			HUMANKIND™ (コンソール版)	Football Manager 2024			
			サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル	龍が如く7 外伝 名を消した男			
	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	2019/3期以前～	ファンタ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 / 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～	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 ver.2

※2024/3 Q4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

～2024/3 Q3

2024/3 Q4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 / ホリアテール / i my merry(アイ マイ メリー)

<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

UFO CATCHER 10

BINGO THEATER

JACKPOT CIRCUS

映像・玩具

劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』

映画『それいけ！アンパンマン ロボリイとぽかぽかプレゼント』

ヘッドセットではいしん？！
カメラも IN！マウスできせかえ！
すみっこぐらしパソコン MYLIVE

なおしてあげる！こねこのおいしゃさん

#バズゆCam

ディズニー&
ピクサーキャラクターズ Dream
Switch Anniversary Gift Set

ちいかわ ゆめのむちゃでかおしゃべり
プリンハウス

カードできせかえ！
すみっこぐらし Phone with U

アンパンマン もっと知りたい！ことばずかん
プレミアム & ものしりずかん 大集合セット

※2024/3 Q4以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	521	942	1,202	1,340	1,360
パチスロ	262	410	813	880	886
パチンコ	199	442	306	342	355
その他/消去等	60	90	83	118	119
営業利益	69	200	451	390	415
営業外収益	5	8	7	8	7
営業外費用	1	2	1	3	2
経常利益	73	207	457	395	420
経常利益率	14.0%	22.0%	38.0%	29.5%	30.9%
パチスロ					
タイトル数	7タイトル	8タイトル	5タイトル	7タイトル	7タイトル
販売台数(台)	63,579	94,966	163,698	178,000	179,000
パチンコ					
タイトル数	3タイトル	5タイトル	4タイトル	4タイトル	4タイトル
販売台数(台)	49,159	103,556	74,681	84,000	87,000
うち本体販売	18,832	52,152	24,317	27,000	26,000
うち盤面販売	30,327	51,404	50,364	57,000	61,000

※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)

2024/3期 Q3実績

▶ 前年同期比で大幅増収増益

- 引き続き、パチスロ機中心に好調
- 主な販売タイトル：
『スマスロ北斗の拳』等

今後の見通し

▶ 前期比で大幅増収増益見込み

- パチスロ機：『スマスロ コードギアス 反逆のルルーシュ／復活のルルーシュ』等の新作投入を進める
- パチンコ機：「ラッキートリガー」機能を搭載した『P北斗の拳 強敵 LT』等を販売予定
- 期末に部材の評価減等に係る一過性費用の計上を見込む

(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



(Q3以前の主な販売タイトル)		導入月	販売台数
パチスロ	スマスロ北斗の拳	4月	79,177台
	スマスロ バイオハザード:ヴェンデッタ	7月	33,151台
	パチスロ傷物語 -始マリノ刻-	9月	18,170台
	パチスロ甲鉄城のカバネリ (追加販売)	前期	15,958台
パチンコ	P北斗の拳 暴凶星	5月	17,500台
	P聖戦士ダンバイン2 -ZEROLIMIT HYPER-	4月	12,642台
	Pブラックラグーン4	7月	12,235台

(Q4以降の主な販売予定タイトル)		導入月
パチスロ	スマスロ コードギアス 反逆のルルーシュ / 復活のルルーシュ	2月
	パチスロ ガメラ2	3月
	スマスロ ゴールデンカムイ	4月
パチンコ	デジハネP聖戦士ダンバイン2 ZEROSONIC	2月
	P北斗の拳 強敵 LT	3月
	P化物語	4月

※2024/3期における販売台数のみ記載
 ※2024/3 Q4 (予定)、2025/3期 Q1以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

➤ 以下好調タイトルの追加販売を実施



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会 ©Sammy



『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 導入月：2022年7月
- 累計導入台数：5.1万台（2023年12月末時点）
- 稼働貢献週*：80週

『スマスロ北斗の拳』

- 導入月：2023年4月
- 累計導入台数：8.4万台（2023年12月末時点）
- 稼働貢献週：44週（貢献中）

*稼働貢献週：毎週の市場平均稼働に対し、各機種種の週間稼働が上回っているか否かを判断する指標。自社推計。

(億円)	2023/3期		2024/3期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	11/8修正 通期計画	2/9修正 通期計画
売上高	87	115	92	120	120
営業利益	-7	-11	-6	-10	-10
営業外収益	0	1	13	11	10
営業外費用	21	21	0	1	0
経常利益	-28	-32	7	0	0
経常利益率	-	-	7.6%	-	-
<フェニックスリゾート>					
施設利用者人数 (千人)	717	946	675	923	909
宿泊3施設	299	394	268	370	354
ゴルフ2施設	76	103	74	101	102
その他施設	342	449	333	452	453

2024/3期 Q3実績

➤ 国内、海外ともに堅調に推移

- フェニックスリゾート：
 - ・ 個人客は施設利用者数が想定を下回って推移
 - ・ 団体客の回復が進む
- パラダイスセガサミー：持分法取込において利益貢献

今後の見通し

➤ 経常利益段階で黒字化を見込む

- フェニックスリゾート：2期連続の営業利益黒字化を見込む
- パラダイスセガサミー：持分法取込において利益貢献を見込む
 - ・ 施設稼働は高水準を維持
 - ・ 業績回復に伴い、期末にインセンティブ費用計上

(参考) リゾート事業/パラダイスセガサミー

(億ウォン)	2023/3期		2024/3期
	Q3累計	通期実績	Q3累計
売上高	1,697	2,705	3,333
	カジノ	856	1,575
	ホテル	718	959
	その他	122	170
売上原価	1,560	2,341	2,530
	カジノ	597	1,004
	ホテル	674	942
	その他	288	394
売上総利益	137	364	802
	販売費及び一般管理費	186	279
営業利益	-48	85	516
EBITDA	376	653	882
純利益	-374	-339	335
カジノ来場者数 (千人)	91	151	216
セガサミー持分法取込額 (億円)	-19	-18	13

出所：パラダイス社発表資料より作成

2024/3期 Q3実績

➤ 持分法取込において利益貢献

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に回復が進む
- ホテル売上は韓国国内における滞在型旅行需要を取り込み、高い宿泊単価・稼働を継続

今後の見通し

➤ 施設稼働は高水準を維持

- 持分法取込において利益貢献を見込む
- 業績回復に伴い、期末にインセンティブ費用計上

※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

■ 以下成長領域への投資を実行

投資の検討領域	
コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化 <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化 ● 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 <ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 国内外の統合型リゾート
その他 約500億円	CVC投資枠拡大（総枠150億円） <ul style="list-style-type: none"> ● 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 etc.

計2,500億円

進捗状況

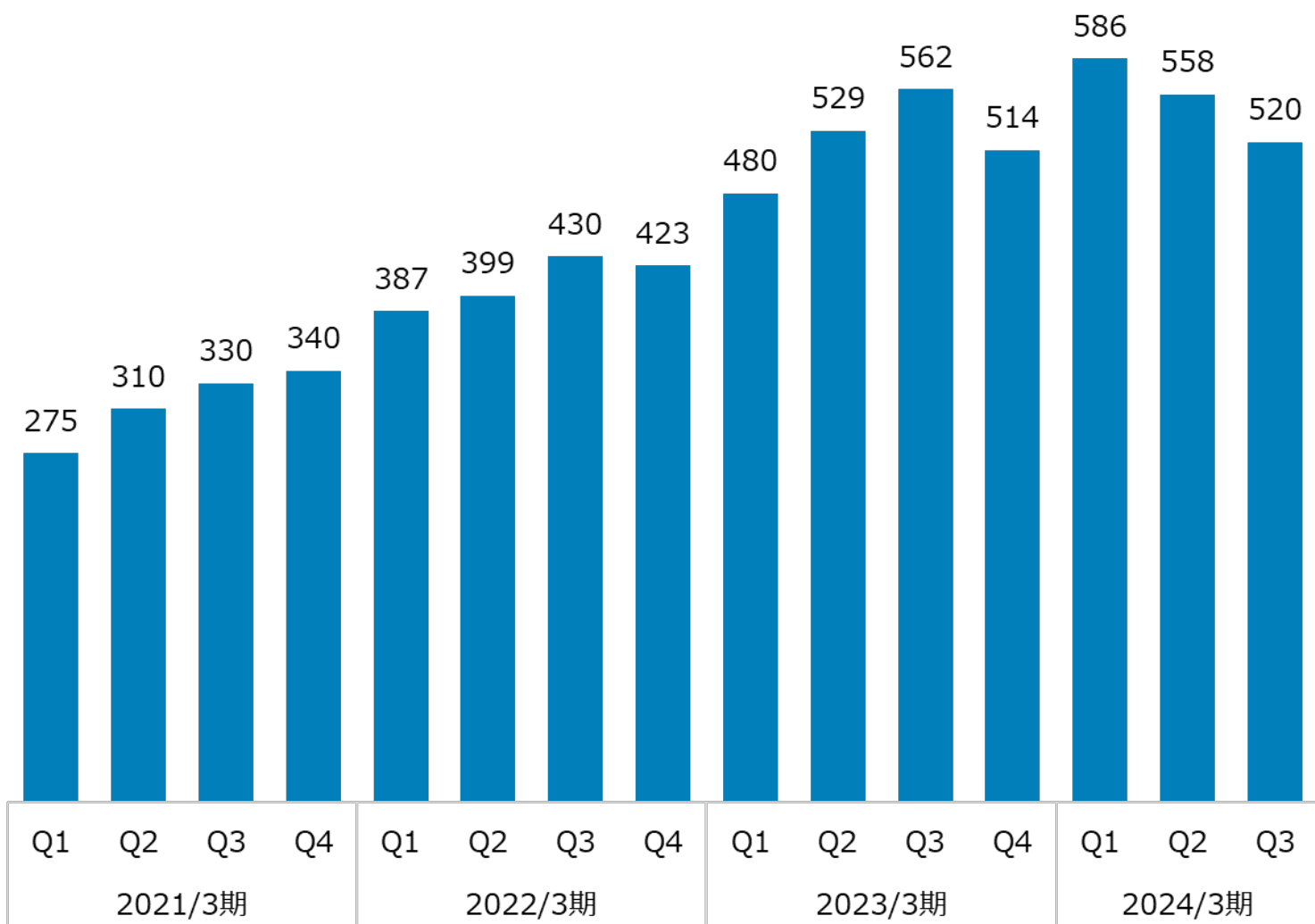
- セガ札幌スタジオ設立
- **Rovio社のTOB完了（2023/8/25）**
⇒総額で約1,050億円の投資実行
- 国内外の統合型リゾートは見送り
- **オンラインゲーミング分野を検討**
⇒**GAN社の買収を公表**
約161.5億円の投資実行予定
- 新規で約37億円/23件の投資実行
既存投資先のEXITは5件
- (株)パピレスと合併会社設立
- 「GAPOLI」サービスリリース

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)



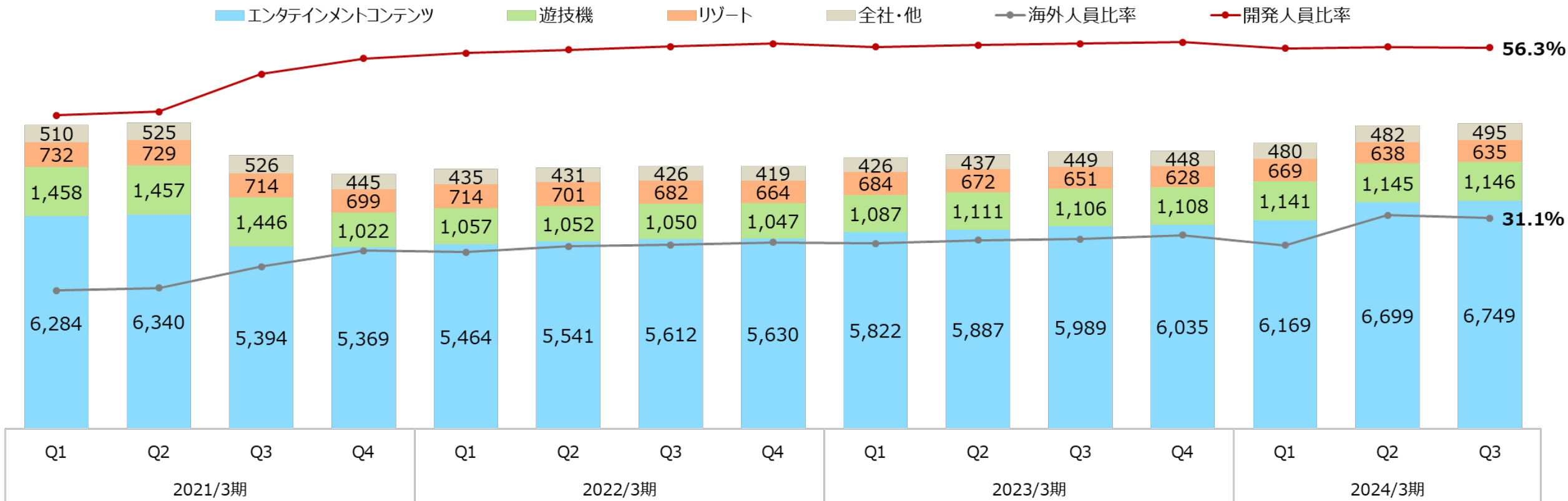
第3四半期

減少要因

- 新作タイトルの投入
- 棚卸資産の評価減実施 など

セグメント別人員数推移 ※正社員・無期契約社員の人数 臨時従業員は除く

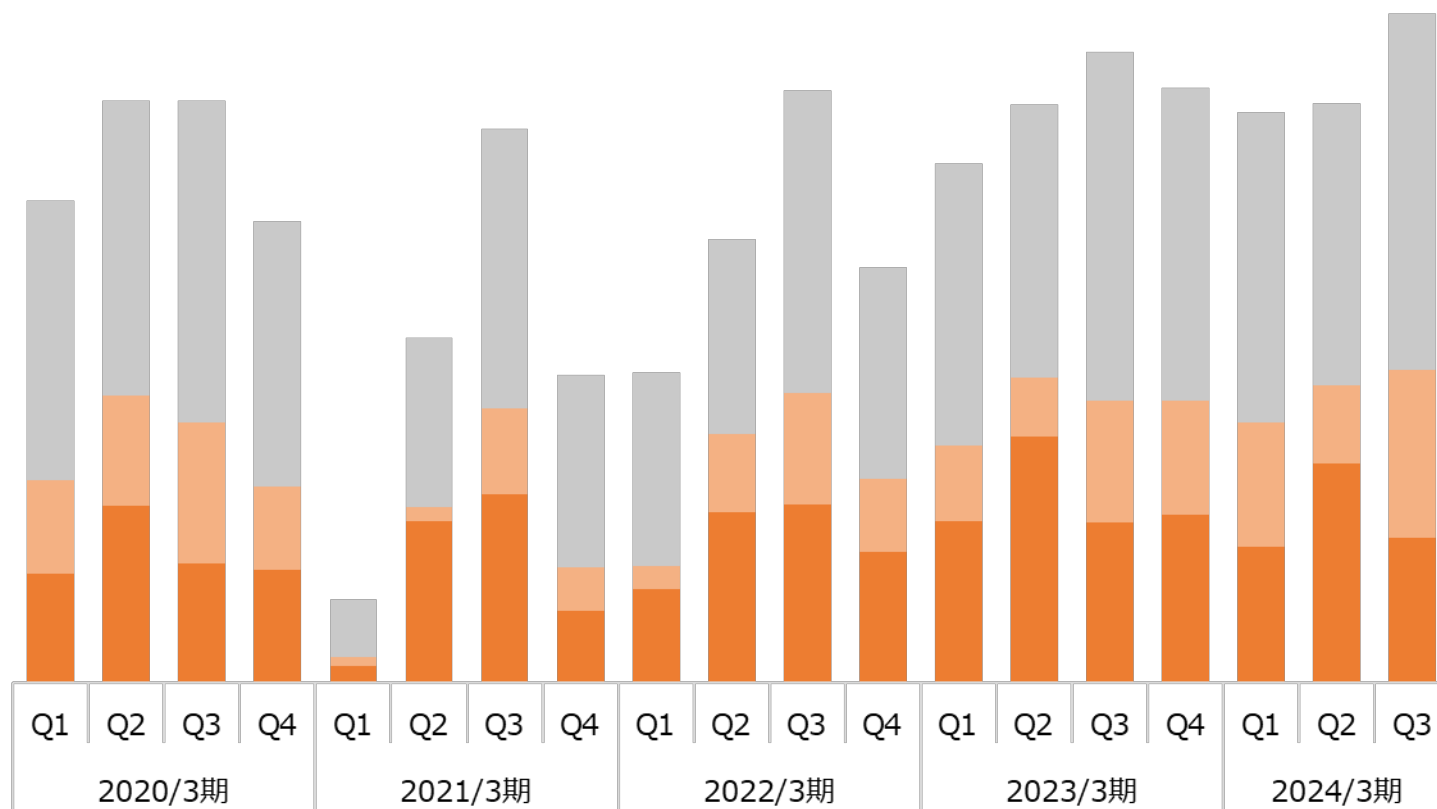
(単位：人)



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

■ フェニックスリゾート 施設利用者別の売上高推移

■ 宿泊個人 ■ 宿泊団体・宴会 ■ その他（飲食・ゴルフ等）



2024/3期 Q3実績

- 個人客はアウトバウンドの再開や高単価販売の影響により施設利用者数が想定を下回って推移
- 団体客は法人イベントや大型MICEの開催に伴い回復が進む

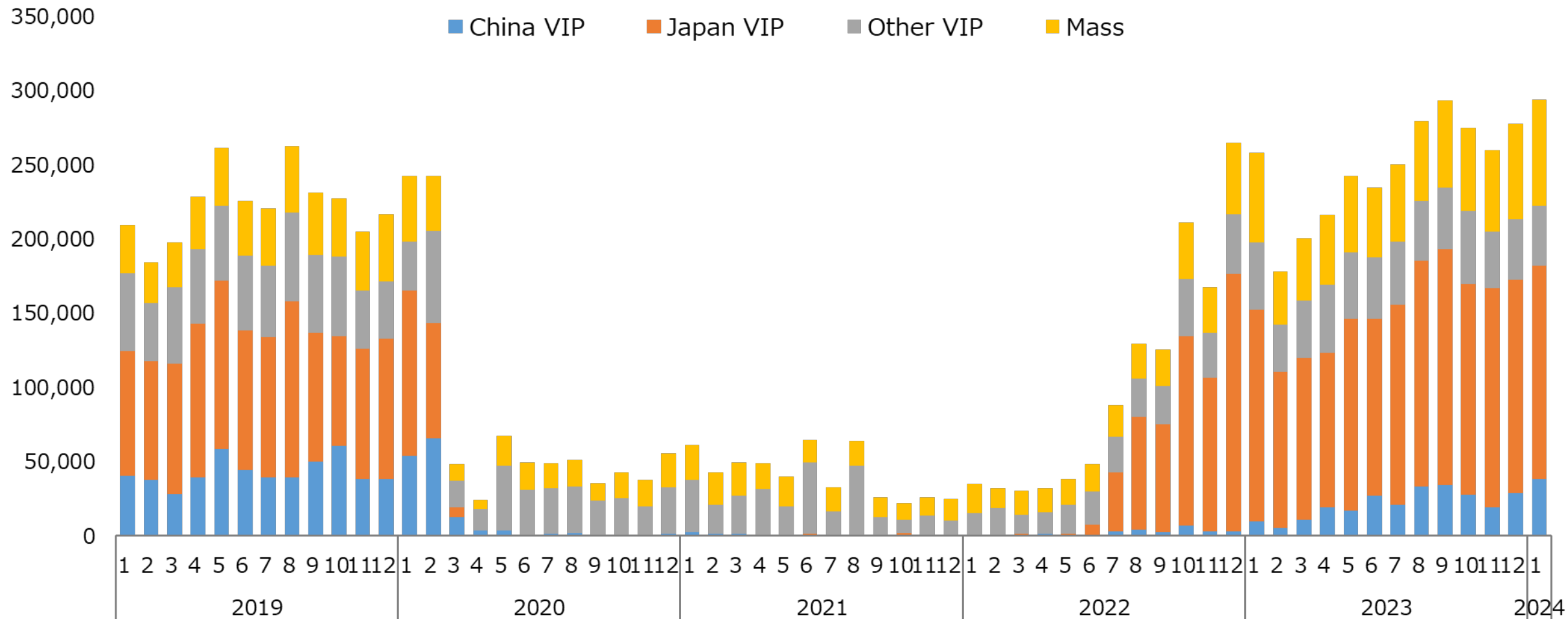
今後の見通し

- 個人客向けの各種施策やCRM強化に取り組むとともに、各種スポーツ合宿や大型MICEの開催等による団体客の回復を見込む

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

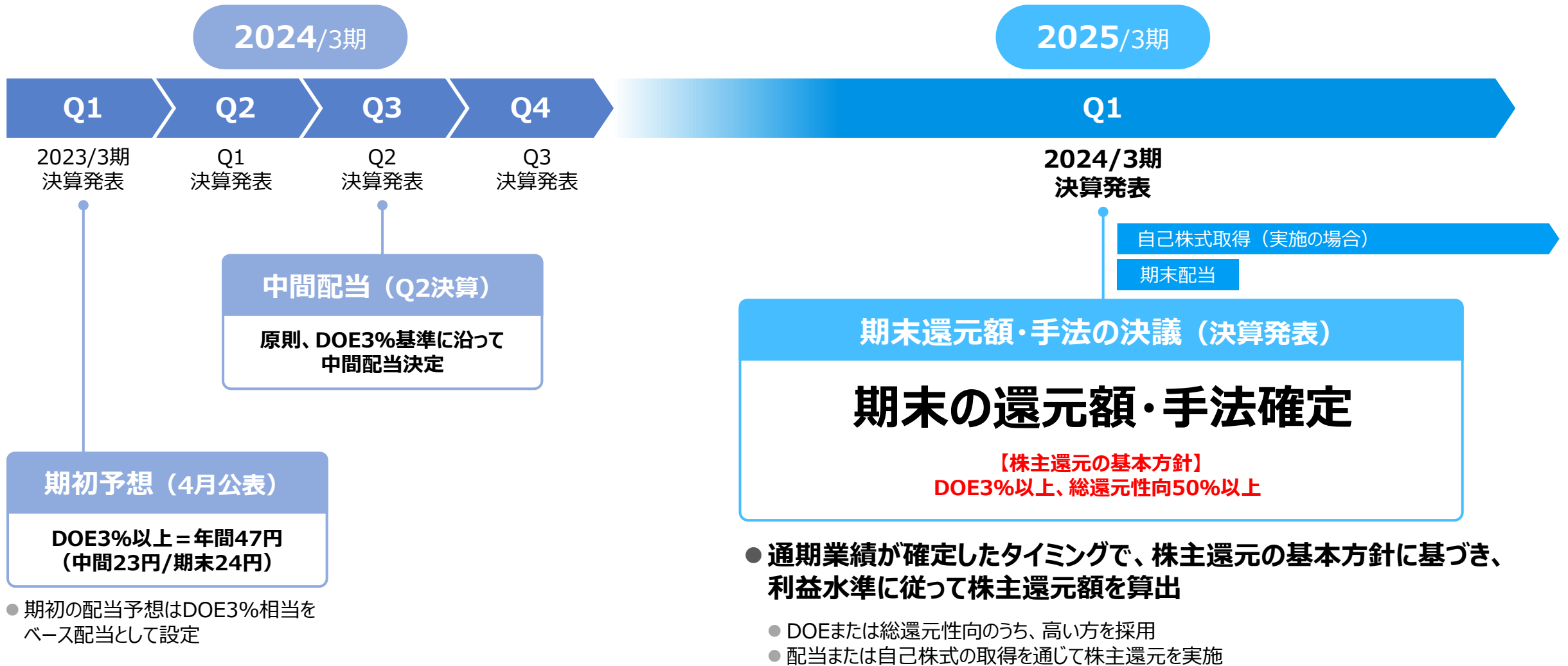
(単位：百万ウォン)



*ドロップ額 = チップ購入額

再掲：株主還元（還元額・手法の決定プロセス）

※2023年4月28日公表



- 期初の配当予想はDOE3%相当をベース配当として設定



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

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。

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>