

# 2025年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2024/11/8

## 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

# 2025年3月期 第2四半期実績 / 今後の見通し

# 業績のポイント（連結）

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	2,216	4,689	2,116	4,450
営業利益	400	578	328	450
経常利益	420	597	330	480
特別利益	2	13	90	85
特別損失	97	192	68	5
親会社株主に帰属する 当期純利益	231	330	303	390
調整後EBITDA	375	547	348	620
ROE	-	9.6%	-	-
1株当たり配当	23	50	25	50

## 2025/3期 Q2実績

### ➤ 全体として期初想定を上回って推移

- CS\*及び映像を中心に好調に推移（エンタメ\*）
- 新作タイトルの販売が堅調に推移（遊技機）
- フェニックスリゾートの株式譲渡益等の特別利益を計上した一方で、欧州スタジオ譲渡に伴う事業再編損等の特別損失を計上

\*CS=コンシューマ分野、\*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

## 今後の見通し

### ➤ 各事業の動向を見極め

- 主力新作タイトル販売、トランスメディア展開推進（CS）
- 足元の受注状況軟調を受け、下期ラインナップを見直し（遊技機）

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、今期より「売上高」に計上。  
また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行った為、2024/3期の業績を遡及して変更。但し、遡及実績は概算値（未監査）。  
本資料内における以降の表においても同様。

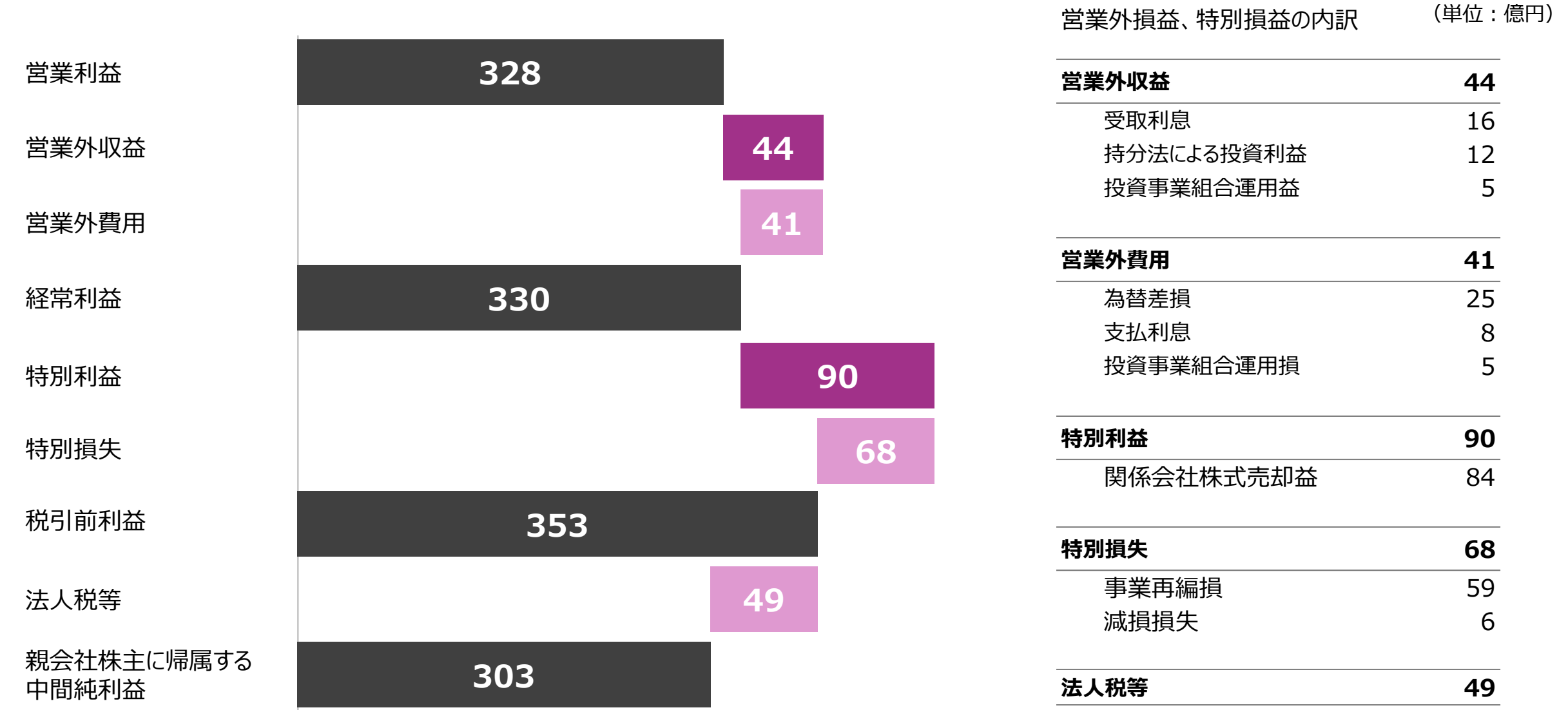
※2025/3期の中間配当はDOE3%で算出。  
年間還元額はDOE3%で算出した場合は約107億円、総還元性向50%で算出した場合は約195億円（2025/3期の業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益390億円から算出）。  
実際の期末の還元額及び還元手法については業績の進捗等による変動の可能性あり。

# (参考) セグメント別業績

(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,216</b>	<b>4,689</b>	<b>2,116</b>	<b>4,450</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,217	3,198	1,417	3,350
遊技機	925	1,332	647	1,050
ゲーミング	6	19	18	30
その他/消去等	68	140	34	20
<b>経常利益</b>	<b>420</b>	<b>597</b>	<b>330</b>	<b>480</b>
エンタテインメントコンテンツ	91	308	183	400
遊技機	393	419	215	235
ゲーミング	0	-4	-2	-15
その他/消去等	-64	-126	-66	-140
<b>調整後EBITDA</b>	<b>375</b>	<b>547</b>	<b>348</b>	<b>620</b>
エンタテインメントコンテンツ	27	220	186	500
遊技機	406	445	232	265
ゲーミング	-0	-4	-8	-15
その他/消去等	-58	-114	-62	-130

※各事業の詳細はp.12～

# 段階利益（2025/3期 Q2実績）



## ➤ Amplitude StudiosをMBO方式で譲渡

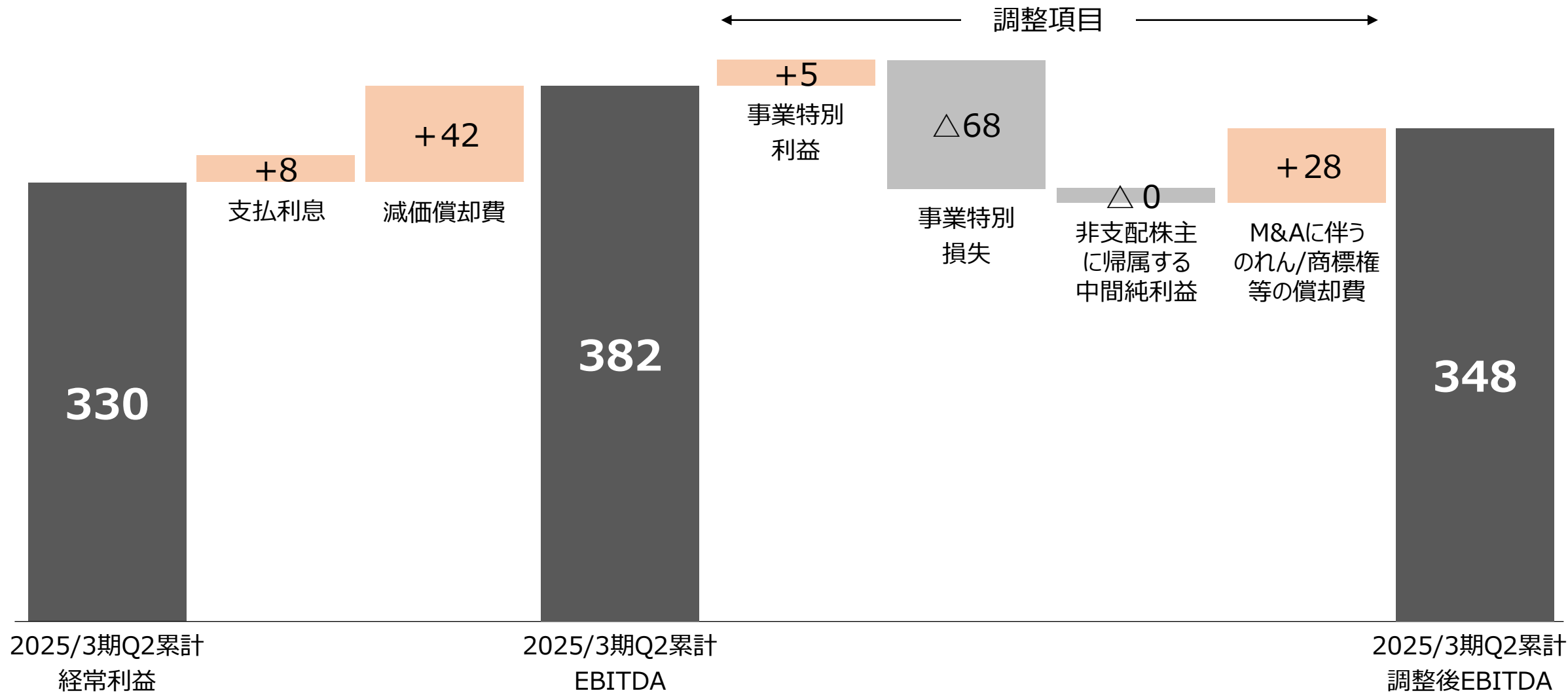
- ・**譲渡の背景**：コンシューマ分野における欧州構造改革の一環として実施
- ・**業績への影響**：事業再編損約59億円を特別損失として計上（2025/3期 Q2）

## ➤ 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	：	3,549,800 株
株式の取得価額の総額	：	9,999,838,000 円

# (参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q2実績)

(単位：億円)



# 為替変動による影響について

## 【Q2実績における為替影響】

### ➤ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高38億円、営業利益6億円の押し上げ効果

		Q1	Q2	Q2累計
CS*	売上高	+27	+9	+36
	営業利益	+17	-3	+14
映像	売上高	+2	-	+2
	営業利益	+2	-	+2
AM&TOY	売上高	-	-	-
	営業利益	-4	-6	-10

- 1USDドル：期初計画レート137円 → AR 152円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 195円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 165円

### ➤ 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25億円を計上

\*CS=コンシューマ分野



# 各種費用等

(億円)		2024/3期		2025/3期	
		Q2累計	通期実績	Q2累計	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	300	831	<b>307</b>	681
	広告宣伝費	91	316	<b>116</b>	308
	減価償却費	20	44	<b>22</b>	44
	設備投資	31	56	<b>31</b>	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	62	144	<b>62</b>	141
	広告宣伝費	14	29	<b>20</b>	41
	減価償却費	12	26	<b>14</b>	28
	設備投資	17	39	<b>20</b>	49
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	4	7	<b>4</b>	10
	広告宣伝費	0	0	<b>0</b>	1
	減価償却費	0	0	<b>0</b>	0
	設備投資	2	4	<b>9</b>	0
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	366	982	<b>373</b>	833
	広告宣伝費	116	362	<b>144</b>	370
	減価償却費	40	85	<b>42</b>	83
	設備投資	56	116	<b>68</b>	119

## 2025/3期 Q2実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
  - ・ 評価減が減少した一方でRovioの連結化に伴い、前年同期比で微増（エンタメ\*）
- 広告宣伝費：
  - ・ Rovioの連結化に伴い前年同期比で増加（エンタメ）

## 今後の見通し

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
  - ・ 主力新作タイトル投入から上期に比べ増加（エンタメ）

\*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

※「その他/消去等」の費用については「2025年3月期 第2四半期決算補足データ集」に掲載

※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）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。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

# 連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	2024年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2024年3月期末	当第2四半期末
現金・預金	2,117	1,755	-362	支払手形・買掛金	260	253	-7
受取手形・売掛金・契約資産	542	455	-87	短期借入金	225	225	-0
有価証券	80	332	+252	その他	869	612	-257
棚卸資産	817	913	+96	<b>流動負債 計</b>	<b>1,354</b>	<b>1,090</b>	<b>-264</b>
その他	394	334	-60	社債	100	100	-
<b>流動資産 計</b>	<b>3,950</b>	<b>3,789</b>	<b>-161</b>	長期借入金	1,245	1,207	-38
有形固定資産	600	504	-96	その他	262	261	-1
無形固定資産	922	911	-11	<b>固定負債 計</b>	<b>1,607</b>	<b>1,568</b>	<b>-39</b>
内、のれん	302	312	+10	<b>負債合計</b>	<b>2,962</b>	<b>2,659</b>	<b>-303</b>
内、商標権	475	453	-22	株主資本 計	3,332	3,494	+162
投資有価証券	498	509	+11	その他の包括利益累計額合計	236	188	-48
その他	569	635	+66	新株予約権	7	5	-2
<b>固定資産 計</b>	<b>2,589</b>	<b>2,559</b>	<b>-30</b>	非支配株主持分	0	0	+0
<b>資産合計</b>	<b>6,539</b>	<b>6,348</b>	<b>-191</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,577</b>	<b>3,689</b>	<b>+112</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>6,539</b>	<b>6,348</b>	<b>-191</b>

## 主な増減要因

	2024年3月期末	当第2四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	2,198	2,024	-174	(資産)	金銭信託の購入に伴う有価証券への振替に加え、自己株式の取得を進めたこと等により現預金が減少
有利子負債	1,570	1,532	-38		フェニックスリゾートの連結除外に伴い有形固定資産が減少
ネットキャッシュ	628	492	-136	(負債)	賞与の支給や納税により、賞与引当金、未払消費税等、未払法人税等が減少
自己資本比率	54.6%	58.0%	+3.4p	(純資産)	自己株式の取得や配当金の支払いを行った一方で、親会社株主に帰属する中間純利益を計上したこと等により株主資本が増加

02

## セグメント別の実績/計画

(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,217</b>	<b>3,198</b>	<b>1,417</b>	<b>3,350</b>
コンシューマ	784	2,240	956	2,350
映像	102	239	112	235
AM&TOY	330	718	348	765
<b>営業利益</b>	<b>79</b>	<b>299</b>	<b>187</b>	<b>380</b>
コンシューマ	31	219	124	275
映像	27	56	43	45
AM&TOY	20	23	18	60
<b>経常利益</b>	<b>91</b>	<b>308</b>	<b>183</b>	<b>400</b>
<b>調整後EBITDA</b>	<b>27</b>	<b>220</b>	<b>186</b>	<b>500</b>
<b>フルゲーム売上高</b>	<b>234</b>	<b>881</b>	<b>277</b>	<b>930</b>
<b>新作</b>	<b>62</b>	<b>550</b>	<b>56</b>	<b>533</b>
<b>リピート</b>	<b>171</b>	<b>330</b>	<b>221</b>	<b>396</b>
<b>F2P売上高</b>	<b>269</b>	<b>539</b>	<b>231</b>	<b>569</b>
<b>フルゲーム販売本数 (万本)</b>	<b>1,052</b>	<b>2,789</b>	<b>1,239</b>	<b>2,967</b>
<b>新作</b>	<b>166</b>	<b>923</b>	<b>102</b>	<b>919</b>
<b>リピート</b>	<b>885</b>	<b>1,866</b>	<b>1,137</b>	<b>2,048</b>

\*DLC=ダウンロードコンテンツ、CS=コンシューマ分野

※2025/3期期初計画における為替レートは、1USD:137円、1ポンド:190円、1ユーロ:161円

## 2025/3期 Q2実績

### ➤ 全体で好調に推移

- DLC\*等の販売好調や為替による押上げにより想定を上回る (CS\*)
  - ✓ フルゲームは前年同期比で増収も、想定をやや下回る
  - ✓ Rovioの売上計上が増収に寄与
- ソニック映像作品や、劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星 (みちしるべ)』が好調 (映像)

## 今後の見通し

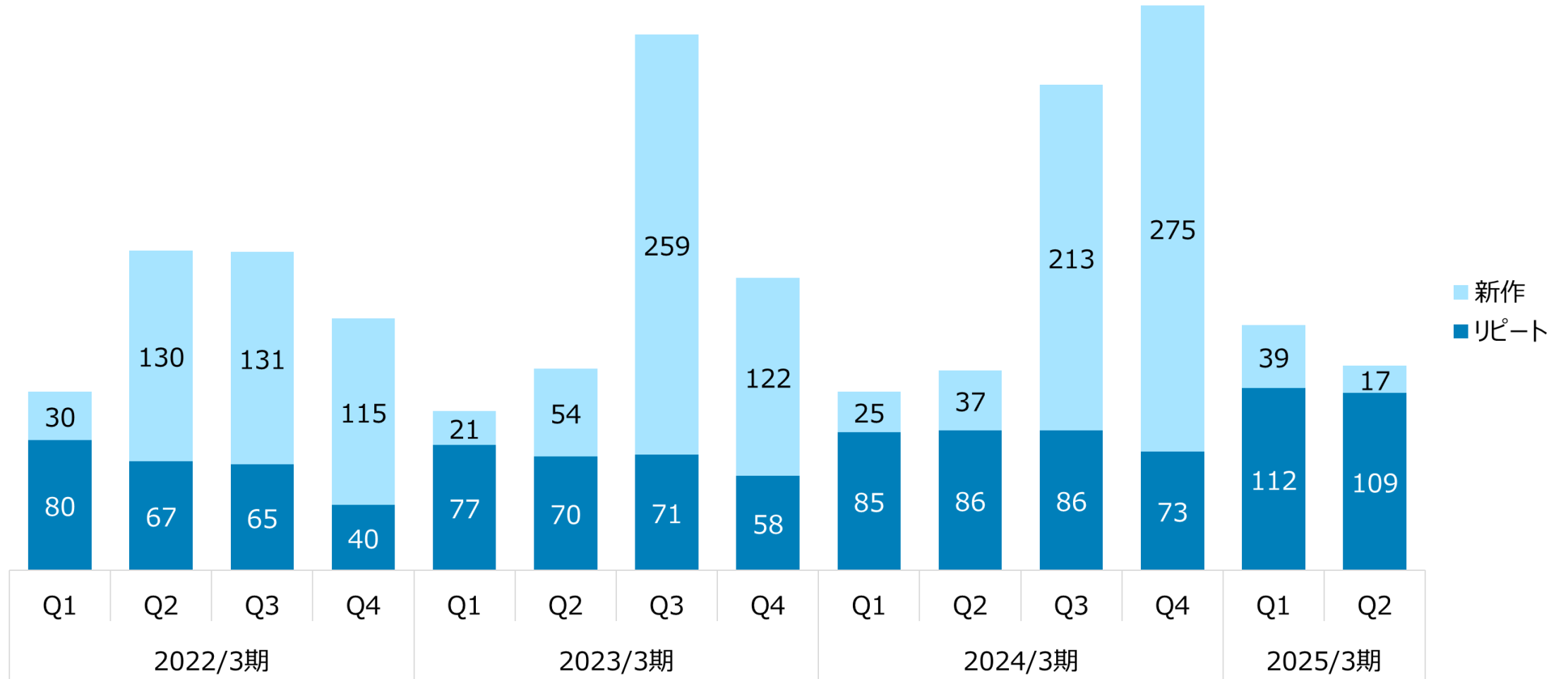
### ➤ コンシューマ分野で新作タイトルを投入

- 主力新作タイトルの販売本格化 (CS)
- 上記に併せてトランスメディアの展開を推進
- 為替変動による影響を注視 (CS、AM&TOY)

		2025/3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"> <li>Q1発売新作の販売軟調</li> <li>『ユニコーンオーバーロード』等のリピート販売好調</li> <li>主に欧州での費用改善が想定を上回る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主力新作タイトルの販売本格化 『メタファー：リファンタジオ』、『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』『Football Manager 25』等</li> </ul>
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルが想定通りに推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>冬に新作『Sonic Rumble』サービス開始予定</li> </ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>DLC販売の好調が継続し、想定を上回る</li> <li>為替変動による押上げ効果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソニックを中心とするトランスメディア展開によるキャラクターライセンス収入の増加を見込む</li> <li>為替変動による影響を注視</li> </ul>
映像		<ul style="list-style-type: none"> <li>ソニック映像作品や、劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星（みちしるべ）』等の配分収入計上</li> <li>映像制作・販売や配信等による収入を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作・販売や配信等による収入を予定</li> </ul>
AM&TOY	AM	<ul style="list-style-type: none"> <li>UFOキャッチャー®新作、プライズカテゴリーを中心に販売</li> <li>為替変動等による原材料価格高騰の影響が継続</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライズカテゴリーの販売を強化</li> <li>為替変動等による原材料価格高騰の影響を注視</li> </ul>
	TOY	<ul style="list-style-type: none"> <li>主に定番製品等を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>年末商戦に向けて新製品・定番製品の販売強化</li> </ul>

# (参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



# (参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール (CS・映像)



分野		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
CS*	フルゲーム	真・女神転生 V Vengeance	2024/6/14	グローバル	マルチプラットフォーム	
		スーパーモンキーボール バナナランブル	2024/6/25	グローバル	Nintendo Switch™	
		メタファー：リファンタジオ	2024/10/11	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2024/10/25	グローバル	マルチプラットフォーム	
		龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii	2025/2/21	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ツーポイントミュージアム	2025/3/5	グローバル	マルチプラットフォーム	
		Football Manager 25	2025/3	グローバル	マルチプラットフォーム	
	F2P	Persona5：The Phantom X	2024/4/12	中・韓・繁	iOS/Android	※ライセンスアウト
		Sonic Rumble	今冬	グローバル	iOS/Android/PC	
		ベルソナ5：The Phantom X	未定	日	iOS/Android/PC	
映像	トムス エンタテインメント	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星（みちしるべ）』	2024/4/12	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		アオのハコ	2024/10/3	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		七つの大罪 黙示録の四騎士 第2期	2024/10/6	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		SAKAMOTO DAYS	2025/1	-	-	
		ハニーレモンソーダ	2025/1	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品

\*CS = コンシューマ分野

\*UNLIMITED PRODUCEプロジェクト = アニメーション作品のプロデュース事業の強化を目的とし、他社スタジオとも協業したアニメ作品のプロデュースを行う取り組み

※ 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 (映像、AM&TOY)

分野		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
映像	ライセンスアウト/ 出資案件 等	ソニック × シャドウ TOKYO MISSION (邦題)	2024/12/20	グローバル	-	※日付は北米での封切予定日
		The Angry Birds Movie 3 (原題)	未定	-	-	
		ナックルズ	2024/4/26	グローバル	Paramount+	※ライセンスアウト
		アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険	2024/5/21	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
		龍が如く ～Beyond the Game～	2024/10/25	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
		劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク	2025/1/17	-	-	※ライセンスアウト
		ゴールデンアックス (タイトル未定)	未定	-	-	※ライセンスアウト
		SHINOBI	未定	-	-	※ライセンスアウト
AM&TOY	AM	GIMMI (ギミ)	2024/7/4	-	-	※プリクラ
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
		MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM	未定	-	-	
	TOY	SONIC&FRIENDS	2024/4/26	-	-	
		はじめてのおみせやさんごっこ♪アンパンマンのもちふわパン屋さん	2024/5/30	-	-	
		動く絵本プロジェクター DreamSwitch ANPANMAN	2024/6/27	-	-	
		あそびにおいでよ！おしゃべりするよ！ちいかわのおうち	2024/6/27	-	-	
		モンポケ 音も！光も！ころころピカチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		me スマホ+ (ミースマホプラス)	2024/8/8	-	-	
		ePICO たいけん100エディション	2024/10/10	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載



(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	925	1,332	647	1,050
パチスロ	646	887	282	496
パチンコ	235	355	314	464
その他/消去等	44	90	51	90
営業利益	391	416	212	230
経常利益	393	419	215	235
調整後EBITDA	406	445	232	265

パチスロ				
タイトル数	3タイトル	7タイトル	4タイトル	7タイトル
販売台数(台)	130,395	180,090	59,146	107,000
パチンコ				
タイトル数	3タイトル	4タイトル	4タイトル	8タイトル
販売台数(台)	56,498	88,236	68,735	115,000
うち本体販売	22,945	25,419	38,499	57,400
うち盤面販売	33,553	62,817	30,236	57,600

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※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）

## 2025/3期 Q2実績

### ➤ 想定を上回って推移

- スマートパチンコ『e北斗の拳10』をはじめ、新作タイトルの販売堅調
- 主な販売タイトル：  
『e北斗の拳10』  
『スマスロ真・北斗無双』等

## 今後の見通し

### ➤ 販売ラインナップ見直しに伴う、業績への影響を見極め

- 足元の受注状況軟調
- 製品力向上を図るため、下期ラインナップを見直し

### ➤ 引き続き、新作タイトルの投入を進める

# (参考) 遊技機事業 販売スケジュール

## 【Q2以前の主な販売タイトル・Q3以降の販売予定タイトル】

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ <sup>*1</sup>	種別
パチスロ	Q2以前	スマスロ ゴールデンカムイ	2024年4月	12,865台	中	新シリーズ
		スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION	2024年5月	13,600台	中	新シリーズ
		スマスロ真・北斗無双	2024年7月	17,398台	高	新シリーズ
	Q3以降	スマスロ頭文字D 2nd	2024年10月	-	中	新シリーズ
		スマスロ 聖戦士ダンバイン	2024年12月	-	中	新シリーズ

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ <sup>*2</sup>	種別
パチンコ	Q2以前	★P頭文字D 2nd	2024年6月	9,099台	ハイミドル	新シリーズ
		★e北斗の拳10	2024年8月	35,320台	ハイ	新シリーズ
		Plくさの子 織田三郎信長伝	2024年9月	7,554台	ハイミドル	新シリーズ
	Q3以降	Pモンスターハンターライズ	2024年11月	-	ミドル	新シリーズ
		★P盾の勇者の成り上がり	2024年12月	-	ハイミドル	新シリーズ
		★Pブラックラグーン4 EXTRA BULLET 129ver.	2025年1月	-	ライト	スペック替え

★はラッキートリガー搭載機種

<sup>\*1</sup>スペックレンジ (パチスロ) : 射幸帯にて区分 (高/中/低射幸)。自社定義にて算出。

<sup>\*2</sup>スペックレンジ (パチンコ) : 図柄揃い確率 (実質TS) にて区分 (ハイ/ハイミドル/ミドル/ライトミドル/ライト/ミニマム/その他)。ダイコク電機(株)の大当たり確率区分に準拠。

ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280~1/319、ミドル=1/200~1/279、ライトミドル=1/120~1/199、ライト=1/40~1/119、ミニマム=1/39以上

※2025/3期における販売台数のみ記載

※発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2024/3期		2025/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	6	19	18	30
営業利益	-9	-17	-10	-20
営業外収益	10	14	11	10
営業外費用	0	1	4	5
経常利益	0	-4	-2	-15
調整後EBITDA	-0	-4	-8	-15

## ゲーミング機器(台)

販売台数 (北米+アジア)	172	563	478	1,087
新規設置台数 (北米+アジア)	263	755	647	1,428
期末リース稼働台数* (北米)	288	311	492	456

\*各四半期末時点のリース稼働台数

## 2025/3期 Q2実績

### ➤ カジノ向けの機器販売が好調に推移

- ゲーミング機器販売：
  - 米国においてビデオスロット機「Genesis Atmos®」対応の『Railroad Riches™』の販売が好調に推移
- パラダイスセガサミー：
  - カジノ売上が好調に推移し、持分法取込において利益貢献
- M&A関連費用や外貨建て資産評価に伴う為替影響等を計上

## 今後の見通し

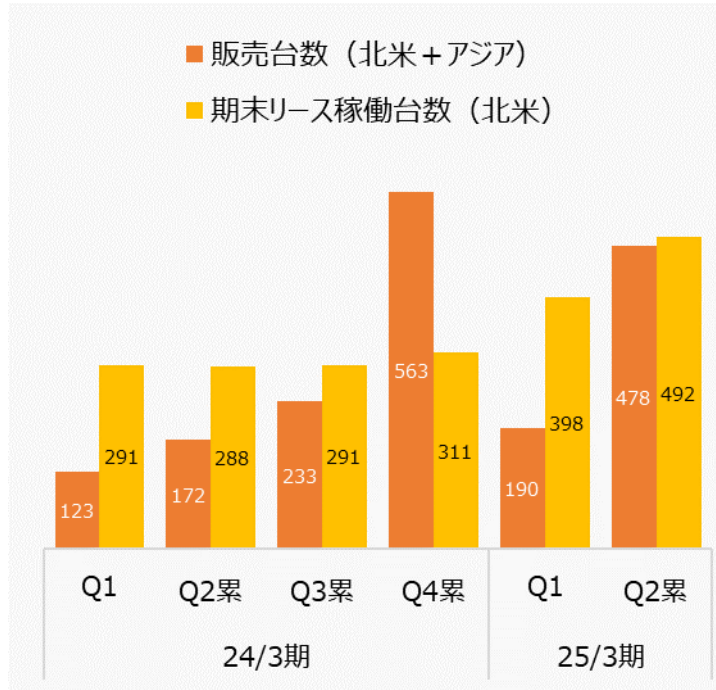
- ゲーミング機器販売：
  - 北米及びアジアにおいて販売台数の拡大を見込む
- パラダイスセガサミー：
  - 持分法取込において利益貢献を見込む



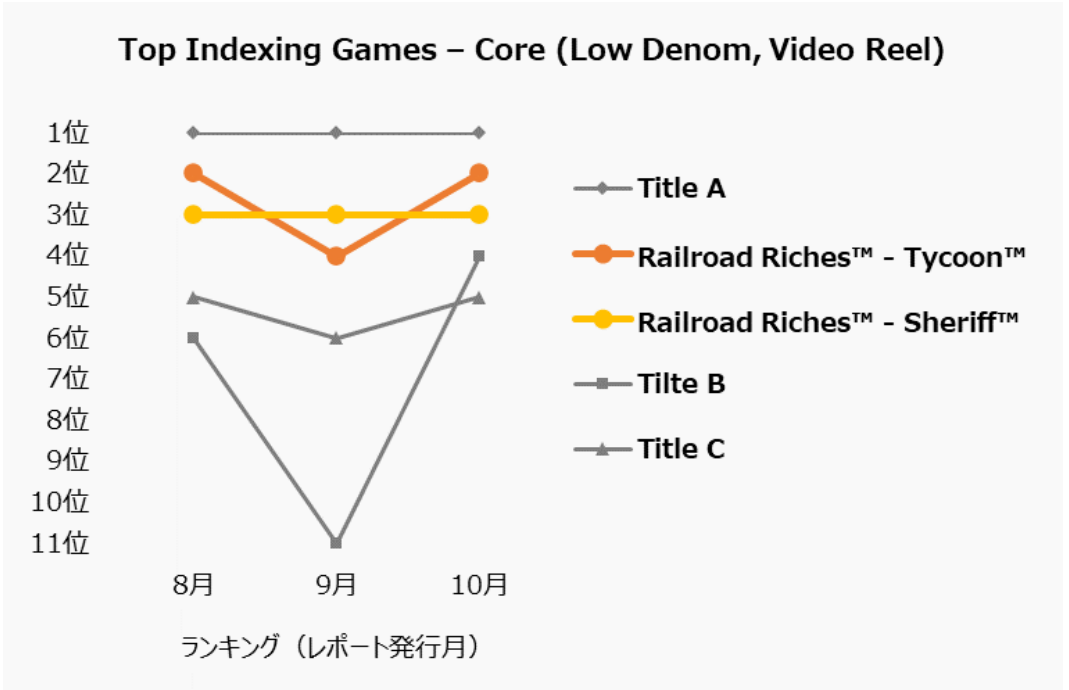
➤ 『Railroad Riches™』の稼働好調継続、  
カジノオペレーターとの接点強化に寄与

■ ゲーミング機器の販売推移

(単位：台)



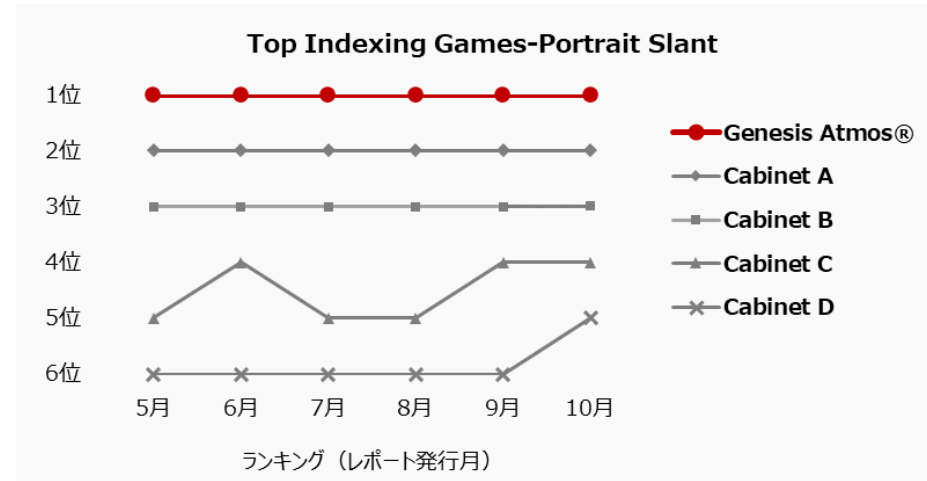
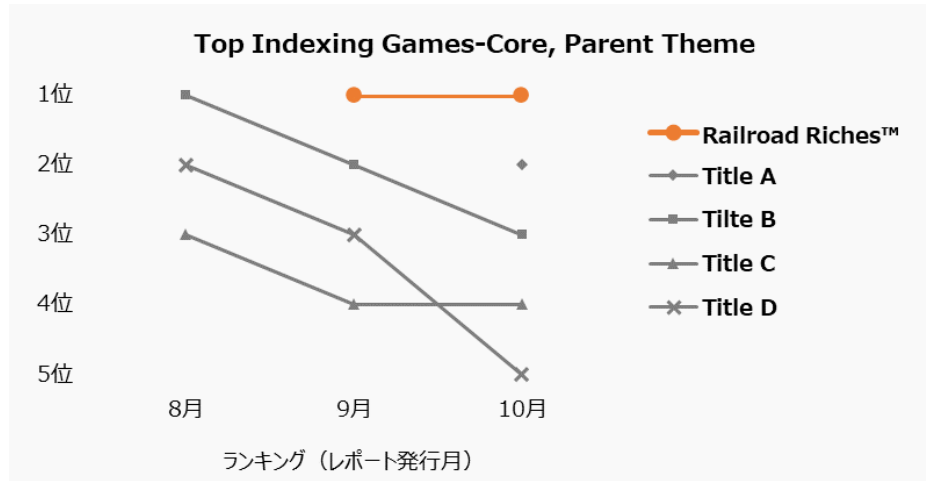
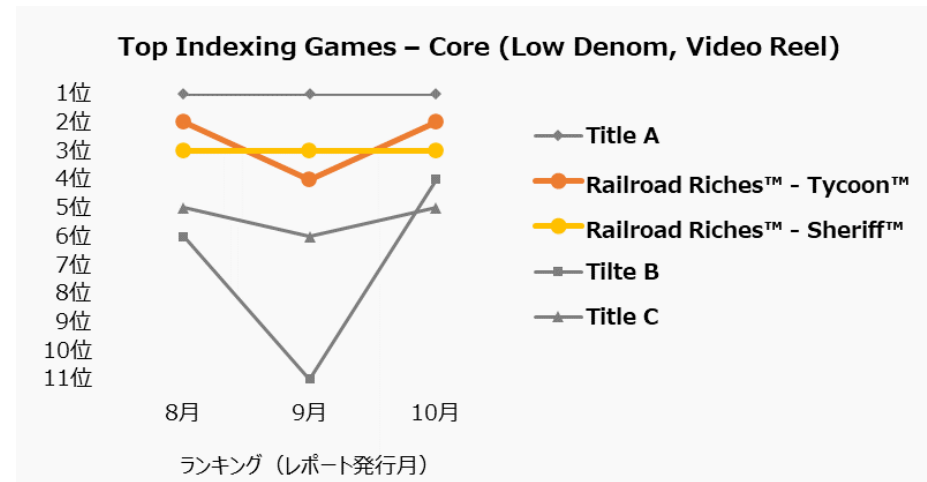
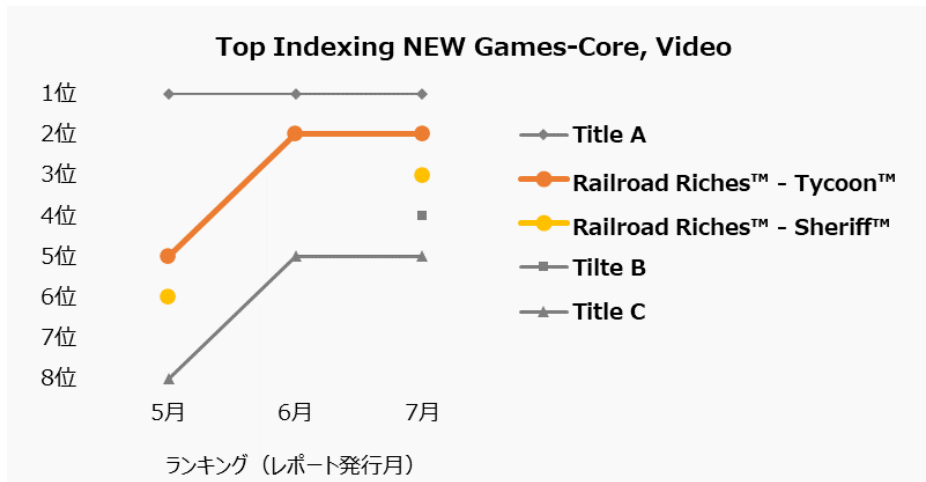
■ 『Railroad Riches™』のパフォーマンス推移\*



\*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel) ランキング”より



## ■ 『Railroad Riches™』及び筐体「Genesis Atmos®」のパフォーマンス推移\*



\*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における、“Top Indexing NEW Games-Core, Video ランキング”、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel) ランキング”、“Top Indexing Games-Core, Parent Theme ランキング”、“Top Indexing Cabinet-Portrait Slant ランキング”より

(億ウォン)	2024/3期		2025/3期
	Q2累計	通期実績	Q2累計
<b>売上高</b>	<b>2,006</b>	<b>4,487</b>	<b>2,637</b>
カジノ	1,455	3,279	2,050
ホテル	465	1,003	484
その他	85	204	101
<b>売上原価</b>	<b>1,555</b>	<b>3,531</b>	<b>1,903</b>
カジノ	823	1,934	1,094
ホテル	521	1,121	591
その他	211	476	218
<b>売上総利益</b>	<b>450</b>	<b>955</b>	<b>734</b>
販売費及び一般管理費	182	392	292
<b>営業利益</b>	<b>268</b>	<b>563</b>	<b>441</b>
<b>EBITDA</b>	<b>524</b>	<b>1,037</b>	<b>659</b>
<b>純利益</b>	<b>179</b>	<b>280</b>	<b>272</b>
<b>カジノ来場者数 (千人)</b>	<b>135</b>	<b>297</b>	<b>172</b>
<b>セガサミー持分法取込額 (億円)</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>11</b>

出所：パラダイス社発表資料より作成

※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

## 2025/3期 Q2実績

### ➤ カジノ売上の好調継続

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に好調を維持
- 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

### ➤ 持分法取込において利益貢献

- カジノ売上は8月に開業以来最高値を記録
- ホテルも8月に開業以来最高値の稼働を記録
- マーケティング強化によるさらなる集客向上に取り組む

03

## 今後の取り組みについて



## 全体

- 上期は想定を上回る実績
- 下期は各事業の動向を見極める必要あり

### エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力新作タイトルの投入×トランスメディア戦略の推進
- Rovioとの協業第1弾『Sonic Rumble』サービス開始
- 『Football Manager 25』の発売遅延

### 遊技機事業

- 製品力向上を目的に販売ラインナップ見直し
- 注目度の高い大型IP等を活用し、継続したヒットタイトルの創出を図る

### ゲーミング事業

- 新作スロットマシンの販売促進
- ゲーミング2社の買収手続きを進める



# 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

## “Fearless: Year of Shadow”のテーマを掲げ 年末の新作映画・ゲームに向けたトランスメディア展開を推進

“Shadow”をテーマに  
コミュニティに一体感を醸成



©SEGA

各取組を戦略的に相互に作用させることで  
年末に向けて大きな追い風を吹かせる

Game

コンソール/PCタイトル  
『ソニック × シャドウ  
ジェネレーションズ』  
2024/10/25発売

映画

『ソニック × シャドウ  
TOKYO MISSION』  
2024/12/20公開予定

Game

F2Pタイトル  
『Sonic Rumble』  
今冬サービス開始予定

映像配信

オリジナルTVシリーズ  
『ナックルズ』  
2024/4/26  
Paramount+ にて配信開始

## ソニックIPのトランスメディア展開を戦略的に進める

2024/4



©2024 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.

### ナックルズ

(2024/4/26配信開始)

- 「Paramount+」でランキング1位獲得

2024/10



©SEGA

ソニック × シャドウ ジェネレーションズ  
(2024/10/25発売)

2024/12



©2024 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.

### ソニック × シャドウ TOKYO MISSION

(2024/12/20公開予定) \*北米での公開予定

今冬



©SEGA

### Sonic Rumble

(今冬サービス開始予定)

マーチャндаイジング展開など

- 「Walmart's Entertainment Councilプログラム」\*の3つ星IPに採択



©SEGA

\*WalmartにおけるAAA IP向け販売サポートプログラム



©SEGA

## ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (フルゲーム) (2024/10/25発売)

- 発売日に全世界販売本数 100万本突破
- レビューサイト等で高評価を獲得
  - ✓ Metacriticにおけるスコア  
METAScore : 80点  
User Score : 9.0
  - ✓ Steamカスタマーレビュー : 「圧倒的に好評」 (97%が「好評」)

※スコアはいずれもPS5版、11/7現在



©SEGA

## Sonic Rumble (F2P) (今冬サービス開始予定)

- Rovioとの初の協業タイトル
  - ✓ 開発 : セガ
  - ✓ グローバルマーケティング : Rovio
- 先行テストを世界各地で実施中



## 映像化に合わせた販売強化策を実施。年明けには新作を投入

2024/10



©2024 Amazon Content Services LLC or its Affiliates

### 龍が如く ~Beyond the Game~

(2024/10/25配信開始)

- Amazon Originalドラマ

2025/2



©SEGA

### 龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii

(2025/2/21発売予定)

- マルチプラットフォーム/全世界同時発売



### 販売強化策の実施

- シリーズ初となるNintendo Switch™版を展開
- テーマを設けた3種類のバンドル版を発売

©SEGA



©ATLUS. ©SEGA.

## メタファー：リファンタジオ

(2024/10/11発売)

- 発売日に全世界販売本数\* 100万本突破
- レビューサイト等で高評価を獲得
  - ✓ Metacriticにおけるスコア  
METAScore : 94点 / Must-Playを獲得  
User Score : 9.0
  - ✓ Steamカスタマーレビュー : 「非常に好評」 (90%が「好評」)

※スコアはいずれもPS5版、11/7現在

## ペルソナ5：The Phantom X

(日本展開決定 ※時期未定)

- Perfect World社開発 (当グループからのライセンスアウト)
- Perfect World社パブリッシングにて中国、繁体字圏、韓国にてサービス中
- 国内版のパブリッシングをセガが担当



## Football Manager 25

(2025/3発売予定)

- 製品品質確保のため、発売日を**11月から3月に延期**
- 開発エンジンをUnityに移行
  - ✓ UI\*を刷新
  - ✓ グラフィックの強化
- 新要素追加
  - ✓ プレミアリーグのフルライセンスを獲得
  - ✓ 女子サッカーの導入

\* ユーザーインターフェース

- **Amplitude StudiosをMBO方式で譲渡**

- 主力タイトルへの選択と集中により、強みに特化した事業構造を実現
- 事業再編損約59億円を特別損失として計上（2025/3期 Q2）
- 欧州事業の構造改革は完了

- **The Creative AssemblyのメインIP「Total War」の復調**

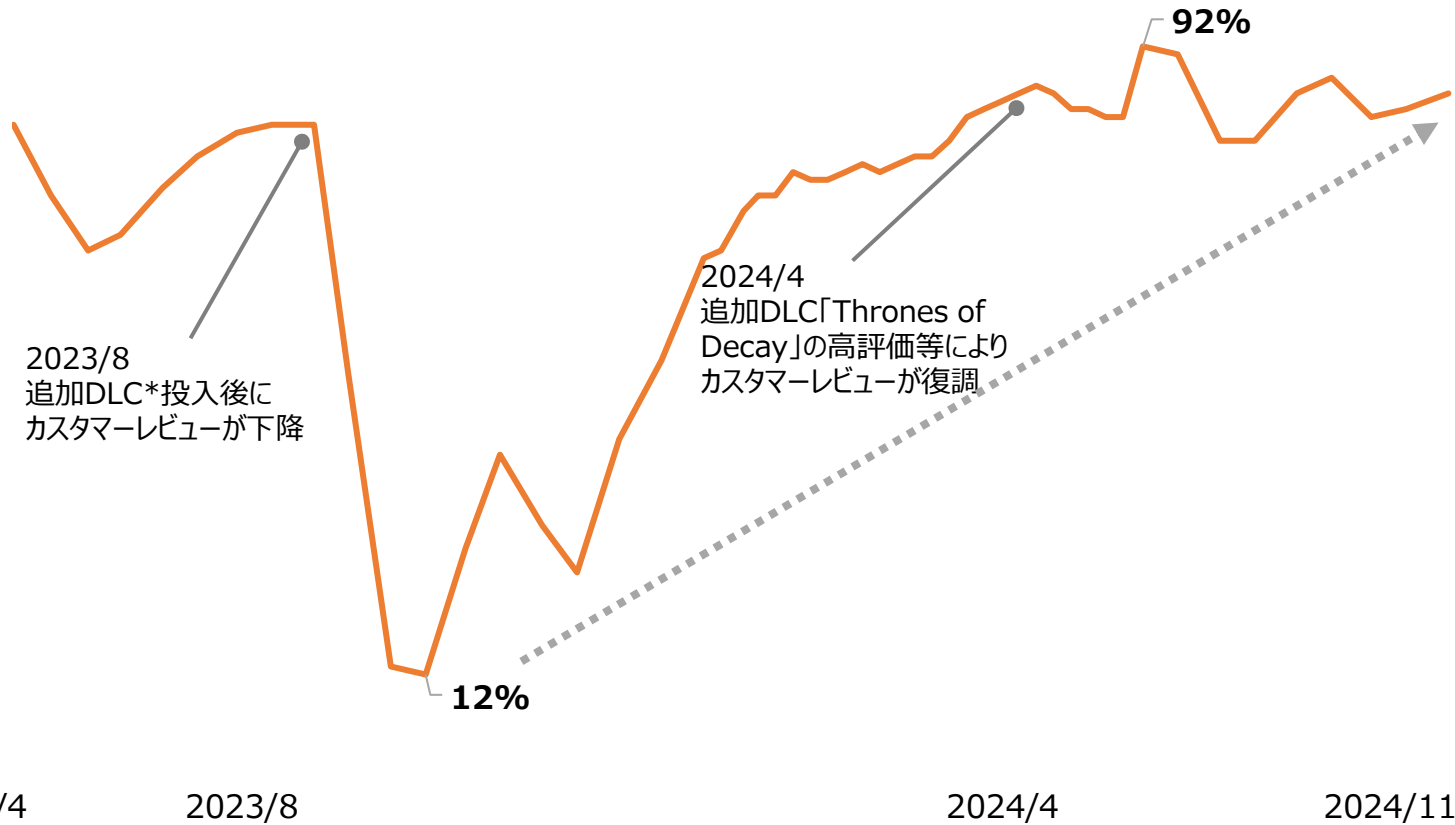
- 『Total War: WARHAMMER III』、『Total War: PHARAOH』の今期投入追加DLC\*の高評価によりゲーム本編の販売も併せて伸長

\*DLC=ダウンロードコンテンツ



## Total War: WARHAMMER III

— Steamの全レビューのうち「好評」の比率



2023/8  
追加DLC\*投入後に  
カスタマーレビューが下降

2024/4  
追加DLC「Thrones of  
Decay」の高評価等により  
カスタマーレビューが復調

- ユーザーコミュニティとのコミュニケーション強化
- DLCのコンテンツ・価格設定等の見直し
- 直近のカスタマーレビューは「非常に好評」

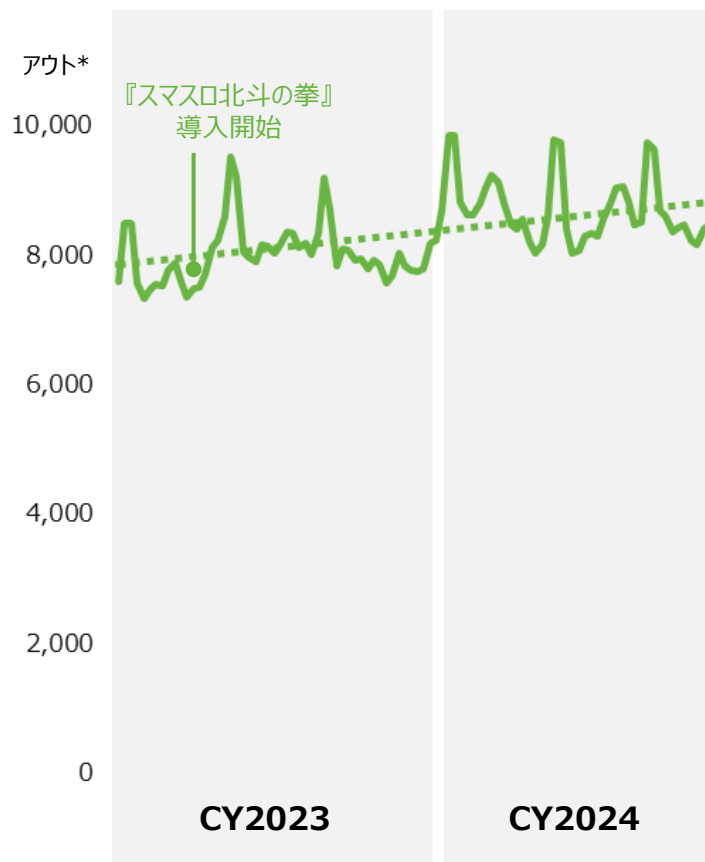
\*DLC=ダウンロードコンテンツ

# 遊技機事業

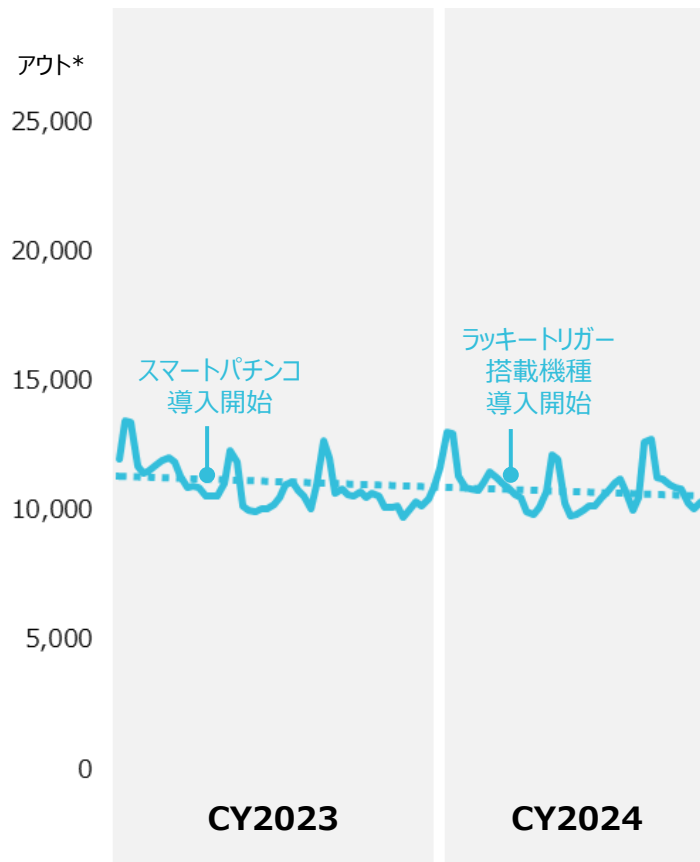
Pachislot and Pachinko Machines Business

## パチスロ・パチンコ 稼働推移

### パチスロ



### パチンコ



### パチスロ

- ・スマートパチスロ中心に稼働堅調

### パチンコ

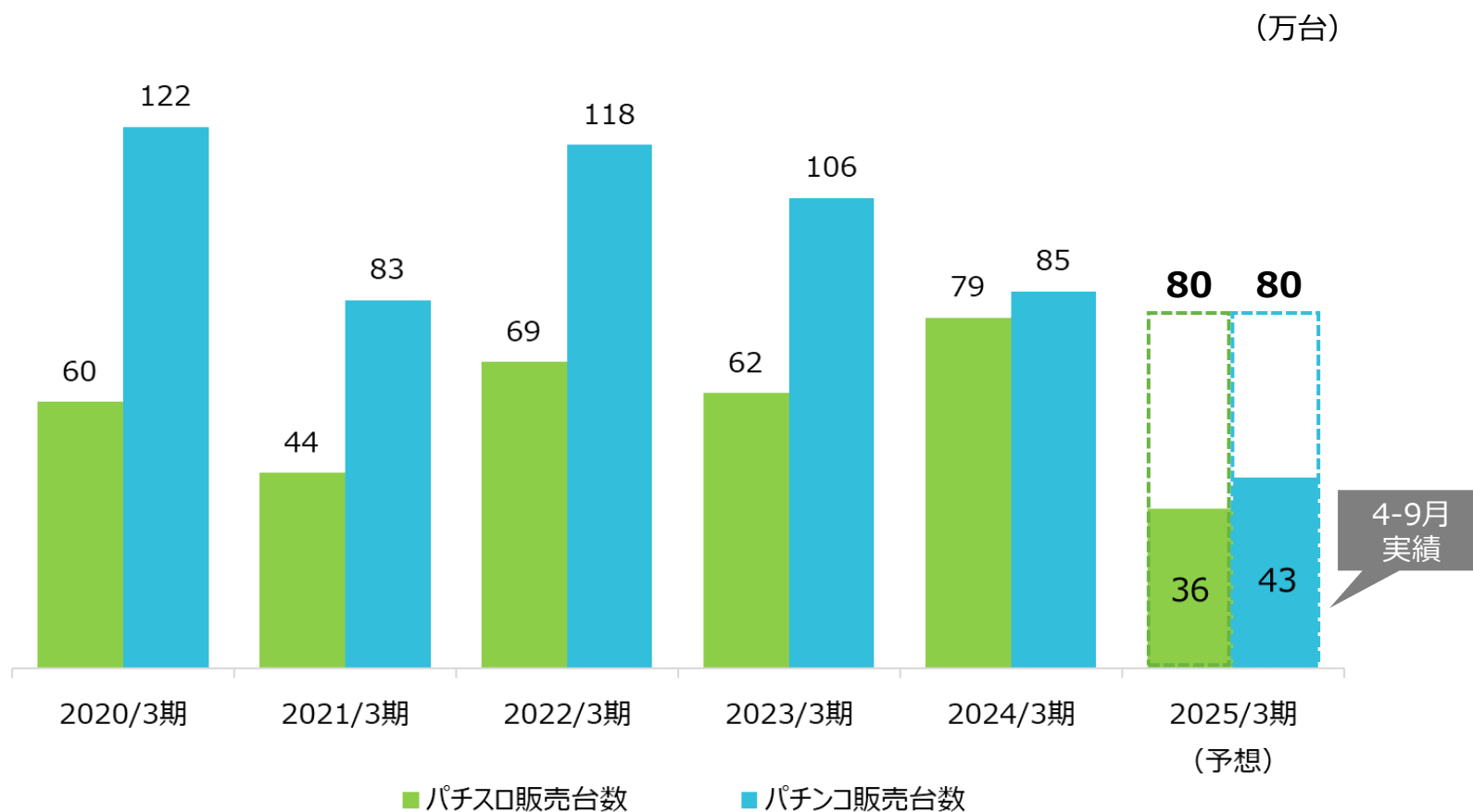
- ・引き続き軟調に推移

\*アウト = パチスロ機・パチンコ機の稼働を表す指標（パチスロ機：1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均、パチンコ機：1日あたりに発射された玉数の機種平均）。ダイコク電機(株)ではアウトを稼働時間に変換する際、パチスロ機：1時間=2,000枚、パチンコ機：1時間=5,000玉にそれぞれ変換。

※2週移動平均、点線は線形近似

※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

## パチスロ・パチンコ 販売台数推移



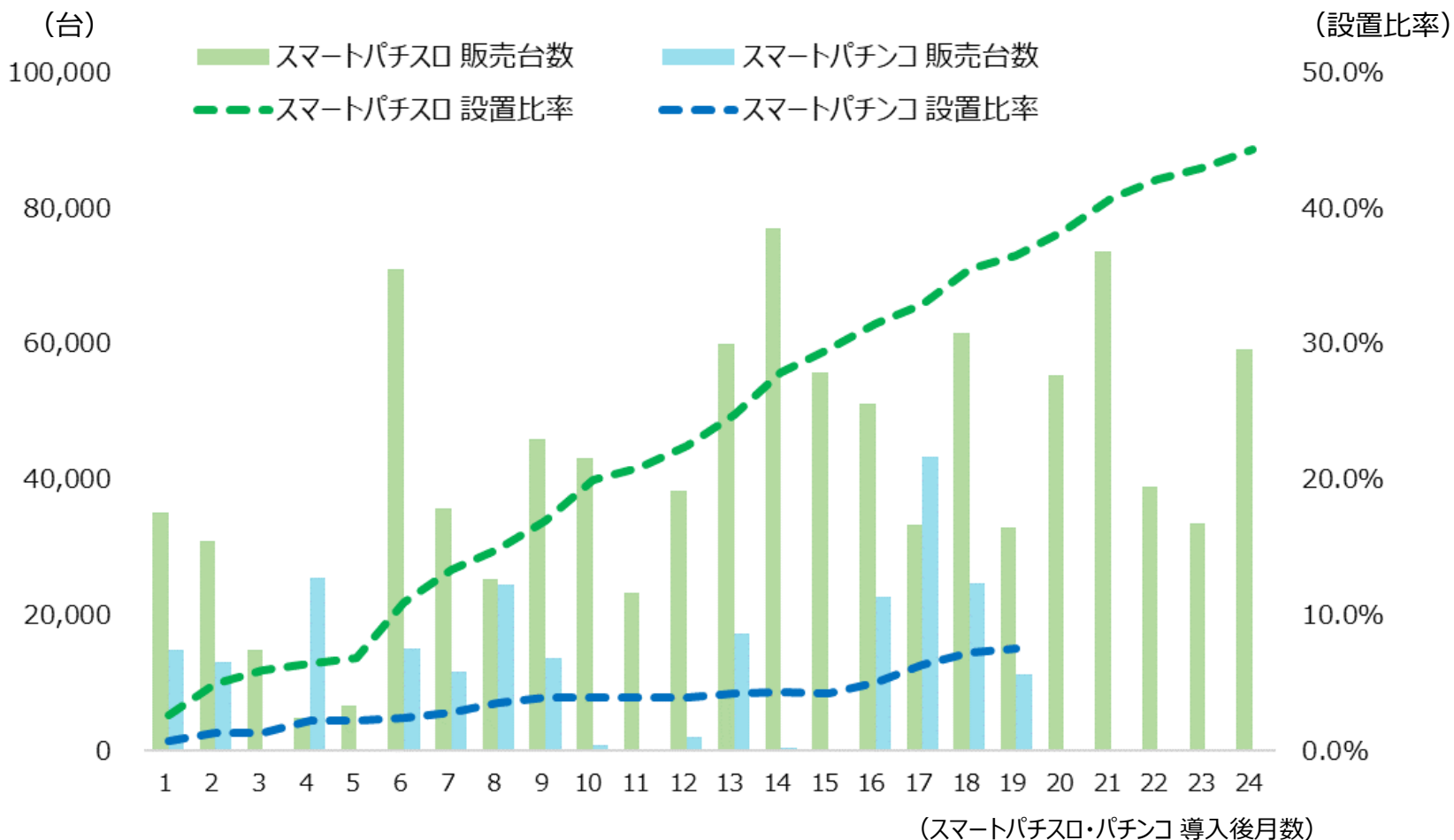
### パチスロ

- 中長期的に販売台数は増加傾向
- 上期はスマートパチスロ中心に販売が進む

### パチンコ

- 中長期的に販売台数は減少傾向
- 上期はラッキートリガー搭載タイトルの販売が集中

## スマートパチスロ/パチンコ 販売台数・設置比率推移



### スマートパチスロ

- ・話題性のあるタイトルが継続して登場
- ・設置比率は40%を突破

### スマートパチンコ

- ・導入後の普及ペースは軟調
- ・足元では複数のヒットタイトルが登場

- ・規制見直しを契機にスマート機の普及が進む
- ・引き続き、メーカー組合等において前向きな議論を進める

※スマートパチスロは2022年11月～2024年10月迄の実績、スマートパチンコは2023年4月～2024年10月迄の実績  
 ※市場全体における設置比率（月末時点）  
 ※自社推計

## 当グループ初のスマートパチンコは販売・稼働ともに好調



### 『e北斗の拳10』

• 販売台数：3.5万台超

• 稼働水準：市場平均を上回って推移

市場における4円パチンコ全体の稼働の内、約5%のシェアを占める\*

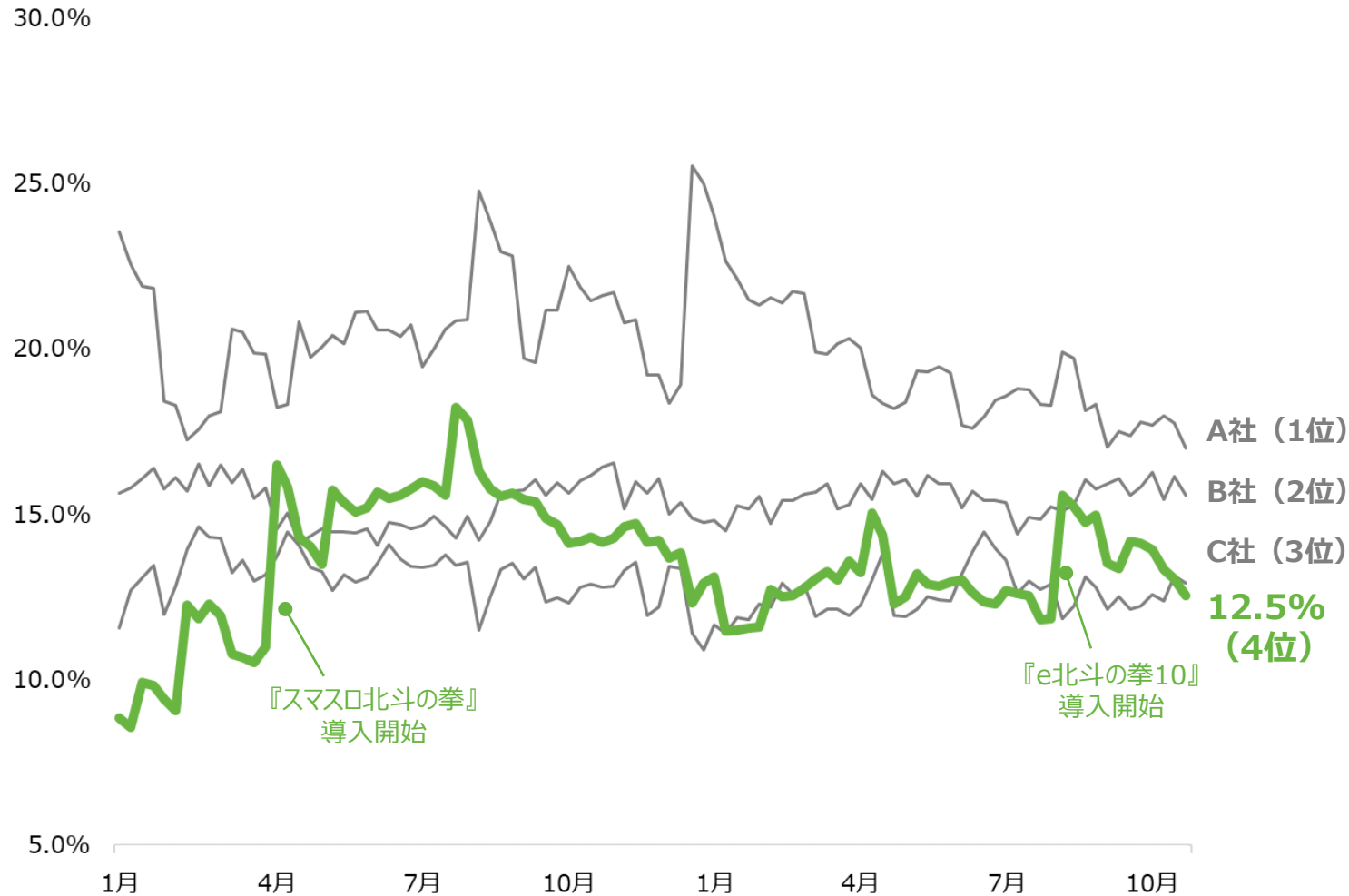
【ご参考】稼働シェア上位機種（4円パチンコ）

順位	製品名	稼働シェア	導入月	スマートパチンコ
1	タイトルA	10.0%	2023年 2月	-
2	タイトルB	7.4%	2021年12月	-
3	タイトルC	6.7%	2023年11月	✓
4	『e北斗の拳10』	4.9%	2024年 8月	✓
5	タイトルD	4.0%	2023年12月	-

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証YSS-324  
©Sammy

\*2024/10/21～10/27週の稼働データを元に算出  
※ダイコク電機(株)DK-SISデータを元に自社推計

## 当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



- **当グループの合算稼働シェアは伸び悩み**  
『スマスロ北斗の拳』や『e北斗の拳10』によるシェア拡大は一時的なものに留まる
- **継続的なヒットタイトル創出が課題**



ラインナップを見直しつつ、新作タイトルの投入を進める (2025/3期)

ヒットタイトルの続編や、人気IP活用タイトル等の投入を通じてシェア拡大を図る (2026/3期～)

## Q3以降の今期新作タイトル (一例)



『スマート頭文字D 2nd』  
(2024/10導入)

©しげの秀一／講談社・2014新劇場版「頭文字D」製作委員会  
©しげの秀一／講談社・2015新劇場版「頭文字D」L2製作委員会  
©しげの秀一／講談社・2016新劇場版「頭文字D」L3製作委員会  
©Sammy



『スマート 聖戦士ダンバイン』  
(2024/12導入予定)

©創通・サンライズ  
©Sammy

## 来期以降の新作タイトル (一例)



©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 著作権許諾証YJN-815 ©Sammy  
©和久井健／講談社 ©和久井健・講談社／アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 ©Sammy  
©カバネリ製作委員会 ©Sammy  
©Spider Lily／アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy



©Sammy  
©Sammy

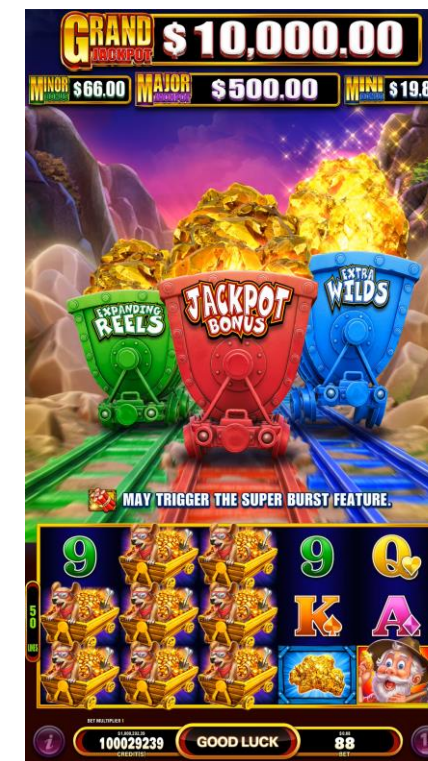


# ゲーミング事業

Gaming Business

## ➤ 米国では、『Railroad Riches™』に続く新規タイトル投入

- RAISE 'EM UP HOUSE OF THE DEAD SCARLET DAWN™ (2024/6導入)
- RAISE 'EM UP LEPRECHAUN™ (2024/7導入)
- SUPER BURST CARTIN' GOLD™ (2024/6導入)



© SEGA SAMMY CREATION INC.

## ➤ アジアでは、既存タイトルも高稼働を継続

- Baccarat Maximum Fortune™ (2018/6導入)

## ➤ 買収手続きを確実に進める

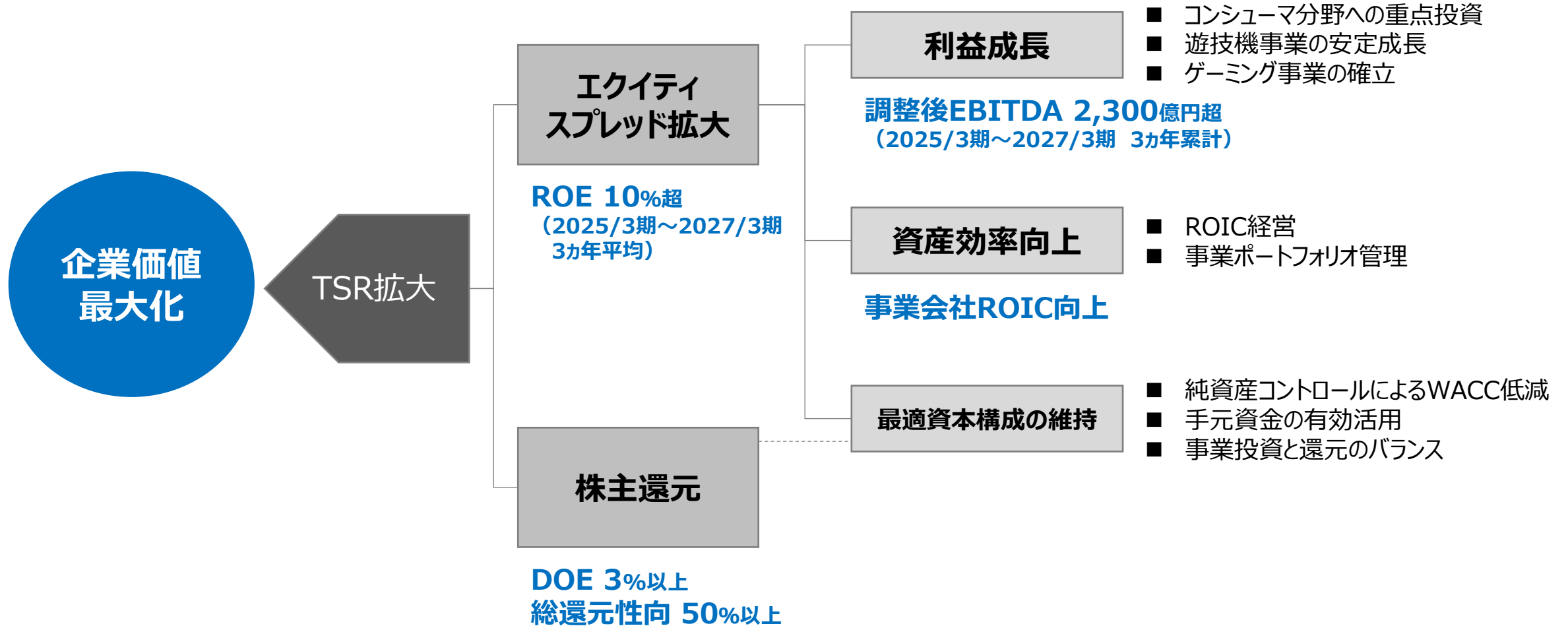
	買収完了予定時期	業績への影響
	2025/3期 Q4	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025/3期への業績影響は軽微（買収関連費用は発生）</li> <li><b>2026/3期 Q1より連結開始予定</b></li> </ul>
	2026/3期 Q1	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025/3期への業績影響は軽微（買収関連費用は発生）</li> <li><b>2026/3期 Q2より連結開始予定</b></li> </ul>

※上記2社ともに12月決算のため、3ヵ月遅れで計上

# 成長投資

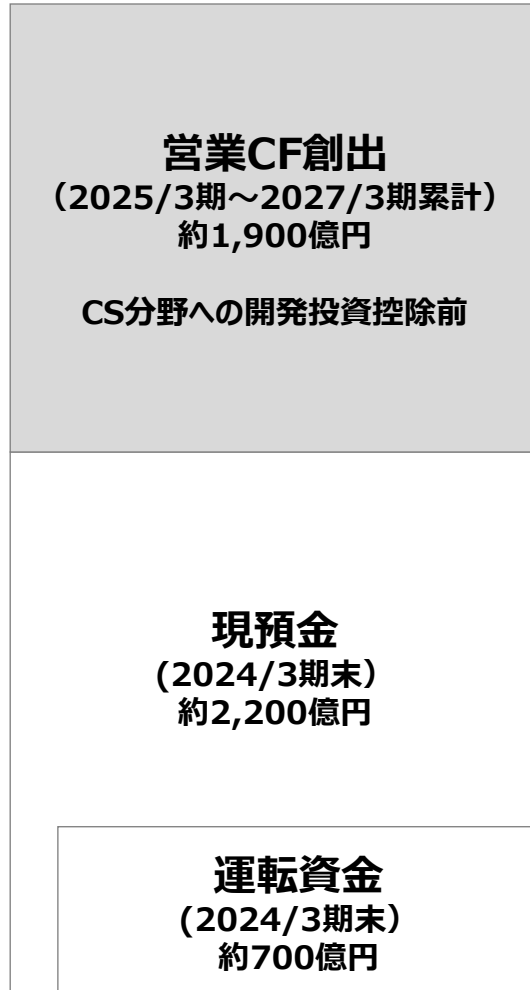
Investment Strategy

## ■ 資本効率重視の経営



## 【キャピタルアロケーションの方針】

### <キャッシュ原資>



### <今後3年での配分イメージ>



- **IPの成長加速のための開発投資拡充**
  - ・ 日本スタジオの主力IP強化 900億円+
  - ・ レガシーIP/Super Game 300億円+
- **さらなる成長の柱の構築に向けた投資検討 (M&A含む)**
  - ・ コンシューマ分野、ゲーミング事業
- **投資決定済み**
  - ・ GAN (約160億円)、Stakelogic (約200億円)
- **利益成長に応じた株主還元**  
 <株主還元方針>
  - ・ DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施

## ■ 従業員を巻き込んだ株価向上に向けた取り組み強化

### 株価意識向上 (2021年～)

- ・CEOビデオメッセージでの決算・株価情報等の継続発信
- ・グループ会社を対象に株価意識調査の実施 (約4,000件の意見収集)
- ・社内向け株価情報の拡充
  - ⇒社内向けIR・SR報告書を毎月配信
  - ⇒イントラサイトへの株価表示

### 株価関連 知識の共有 (2022年～)

- ・証券アナリスト×CEO対談の実施
- ・各種社内向け説明会の実施
  - ⇒外部講師による投資家目線での中期計画解説
  - ⇒証券会社による投資講習会の実施
  - ⇒社内向けIR説明会の実施

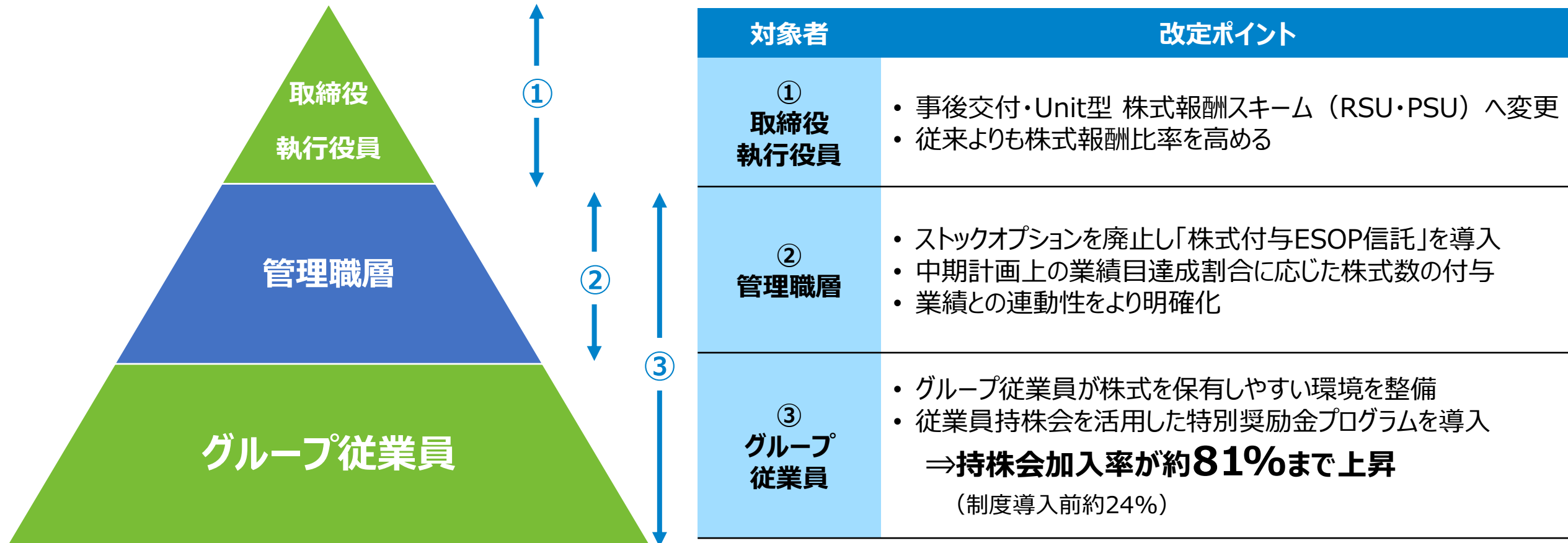
### 株式報酬制度 見直し (2024年～)

- ・株式報酬制度を見直し、株主、取締役、従業員の価値共有を図る
- ・中長期的な企業価値向上を図り、業績向上に対する貢献意欲や士気を高める
  - ⇒詳細次ページ



## ■ 株式報酬制度見直しの背景・狙い

- 株主、取締役、従業員の価値共有を進める
- 株価という指標を意識し、グループ一丸となって企業価値向上を図る





<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>