Entertainment Contents

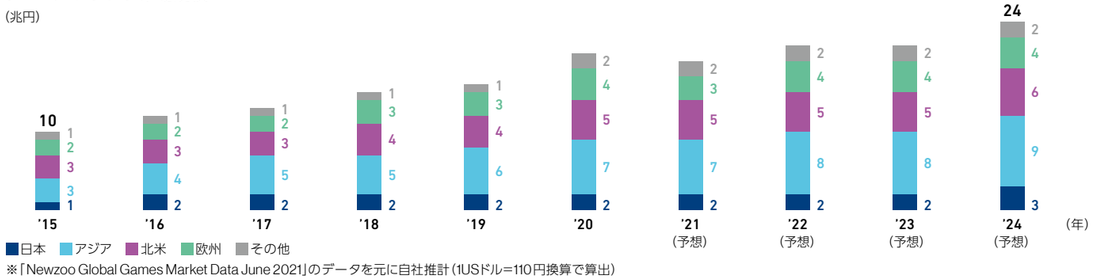
エンタテインメントコンテンツ事業

豊富なIP資産を活用し、グローバルでコンテンツ展開を行うほか、幅広い事業ポートフォリオによる事業価値の拡大を追求していきます。

外部環境

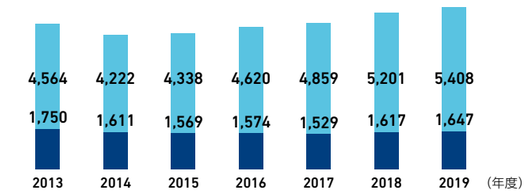
グローバルでのゲームコンテンツの市場規模はダウンロード販売の拡大や、ゲーム配信プラットフォームの増加を背景に成長が続いています。アミューズメント機器、施設市場はプライズの好調などにより回復傾向でしたが、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、厳しい状況にあります。

ゲームコンテンツ市場規模



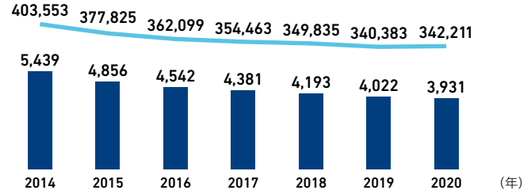
※「Newzoo Global Games Market Data June 2021」のデータを元に自社推計（1USドル=110円換算で算出）

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



出所：日本アミューズメント産業協会

ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



出所：警察庁

今後想定される機会とリスク	対応

機会

ゲームコンテンツ市場の成長継続

ゲームコンテンツ市場は、欧米、アジア市場の伸長等に後押しされ、拡大しています。また、多様なゲーム配信プラットフォームの登場やダウンロード販売の増加に伴い、さらなる成長の可能性が広がっています。

リスク

開発費高騰のリスク

ゲームコンテンツの開発費は、新技術への対応や開発期間の長期化等に伴い増加傾向にあり、想定した投資回収ができないリスクがあります。

対応

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

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

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

事業の概要

広範な分野での展開により、安定的収益を確保

エンタテインメントコンテンツ事業は、様々なエンタテインメント領域で事業を展開しています。領域ごとに異なる市場の成長性や競合状況のもと、バランスの取れたポートフォリオを基盤に、特定のIPやタイトル、事業に依存せず、安定的な収益を生み出しています。

Consumer Games

コンシューマ分野

既存の有力IPを深掘りし、グローバル展開を推進することで、収益規模を拡大していきます。

休眠IPを含め豊富なIP資産を有効活用するため、リメイク、リマスター、リブートなどの展開だけでなく、サブスクリプションサービスへの提供なども進めていきます。





「Virtua Fighter esports」
©SEGA





「龍が如く7　光と闇の行方　インターナショナル」
©SEGA



「StarHorse4」
©SEGA

Amusement Machine Sales

アミューズメント機器分野

ラインナップの絞り込みにより事業規模を適正化し、成長分野であるコンシューマ分野へ開発リソースシフトを進めるほか、好調なプライズカテゴリーを中心に取り組み、収益効率向上を目指します。

Animation and Toys

映像・玩具分野

映像分野は、主要IPの「名探偵コナン」「それいけ!アンパンマン」「ルパン三世」等のアニメーション制作に加え、映像ライセンスビジネス、マーチャンダイジングビジネスなどを軸に取り組んでいます。

玩具分野は、主力の知育玩具やキャラクター製品、大人向け製品など、幅広いターゲットに向けて展開しています。



劇場版「名探偵コナン　緋色の弾丸」
©2020 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

2021年3月期の実績

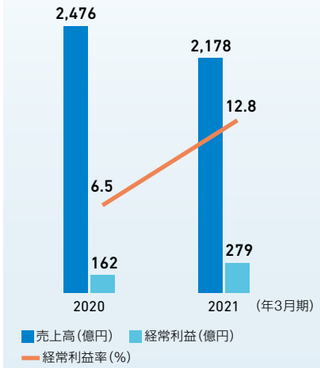
コンシューマ分野

フルゲーム*は、「ペルソナ5 スクランブル　ザ ファントム ストライカーズ（欧米版）」、「龍が如く7　光と闇の行方（欧米版）」、「Football Manager 2021」などの新作タイトルを発売したほか、リピート販売が好調に推移し、販売本数は4,177万本（前期は2,857万本の販売）となりました。また、F2P*については、「Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories」や「プロジェクトセカイ　カラフルステージ！　feat. 初音ミク」などの新作タイトルに加え、既存タイトルも好調に推移しました。

＊コンシューマ分野を以下3つのビジネスモデルに区分しています。

フルゲーム（ゲーム本編）	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、プラットフォーマー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等。

エンタテインメントコンテンツ事業の業績



2021年3月期（実績）

売上高：1,357億円　営業利益：314億円



「ペルソナ5 スクランブル
ザ ファントム ストライカーズ（欧米版）」
©ATLUS. ©SEGA. / ©KOEI TECMO GAMES. All rights reserved.



「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

アミューズメント機器分野／アミューズメント施設分野

アミューズメント機器分野は、「UFOキャッチャー®」シリーズやプライズ等の定番製品を中心に販売しました。また、アミューズメント施設分野は、構造改革の実施により、アミューズメント施設運営子会社の株式譲渡を2020年12月に実施したことに伴い、第3四半期連結会計期間末に同社を連結の範囲から除外しています。

2021年3月期（実績） ※アミューズメント機器分野実績

売上高：357億円　営業損失：16億円

映像・玩具分野

新型コロナウイルス感染症の影響により劇場版「名探偵コナン　緋色の弾丸」の公開が延期となりましたが、「名探偵コナン」のTVアニメシリーズの特別総集編となる映画「名探偵コナン　緋色の不在証明」の公開や、映像制作に伴う収入及び配分収入を計上したほか、玩具において「マウスできせかえ！ すみっコぐらしパソコンプラス」等の新製品や定番製品を販売し、堅調に推移しました。

2021年3月期（実績）

売上高：232億円　営業利益：21億円



「頭文字D THE ARCADE」
©しげの秀一／講談社 © SEGA
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
The trademarks Porsche, Porsche Crest, Porsche Logotype, Carrera and 911 are used under license of Porsche AG.



「名探偵コナン　緋色の不在証明」
© 青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996

To be a Global Leading Contents Provider

今後の展開

コンシューマ分野を当グループの成長事業と位置づけ、既存有力IPのグローバル展開を重点戦略として、タッチポイント拡大や、ライフサイクルの長期化、ユーザーエンゲージメント強化等の取り組みを進めていきます。その他、国内のモバイルゲームやアミューズメント機器等については安定的にしっかりと収益を生む事業にしていきます。

2022年3月期は、コンシューマ分野にてリピート販売の反動減を見込むほか、アミューズメント機器分野では固定費削減による収益性改善を見込んでいます。



「PSO2 ニュージェネシス」
©SEGA

2021年3月期（実績）
売上高：　2,178億円
営業利益：　279億円
経常利益：　279億円

2022年3月期（計画）
売上高：2,130億円
営業利益：230億円
経常利益：250億円

コンシューマ分野

フルゲームは、リピート販売の反動減、新作タイトル増加に伴うコスト増を見込んでいます。また、F2Pでは、「PSO2 ニュージェネシス」のグローバル展開を開始しています。

「HUMANKIND™」
©Amplitude Studios 2021.
©SEGA.

「Total War: WARHAMMER Ⅲ」
©Games Workshop Limited 2021.
Published by SEGA.

「真・女神転生Ⅴ」
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

2022年3月期（計画）
売上高：1,400億円
営業利益：210億円

アミューズメント機器分野

構造改革実施による固定費削減効果により収益改善する予定です。「UFOキャッチャー®」シリーズやプライズ等の定番製品、及び新製品の発売を予定しています。



「UFO CATCHER 9 third」
©SEGA

2022年3月期（計画）
売上高：430億円　営業利益：17億円

映像・玩具分野

映像分野では、劇場版「名探偵コナン　緋色の弾丸」がヒットしており、映像制作・配信等による収入を計上する予定です。玩具分野については、引き続き、新製品・定番製品を販売していきます。



「鬼滅の刃POD」
©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable



劇場版
「名探偵コナン　緋色の弾丸」
©2020 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

2022年3月期（計画）
売上高：265億円　営業利益：18億円

Pachislot and Pachinko Machines

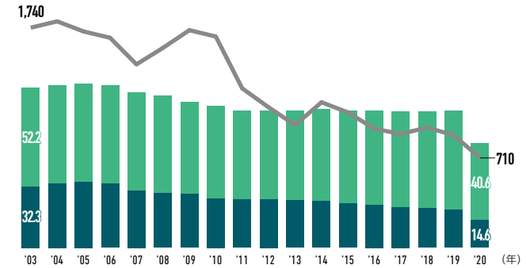
遊技機事業

「業界の革新者」として新たな取り組みを打ち出していくとともに、収益性の強化を通じて、安定的な利益の創出を目指します。

外部環境

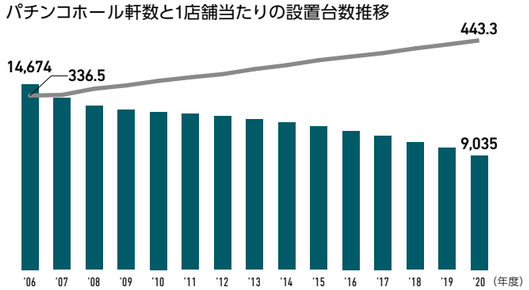
1995年以降緩やかに遊技人口が減少傾向にあることから、パチンコホールの軒数や設置台数、遊技台の年間回転率は長期的に減少トレンドを辿っています。一方で、大型店の出店や大手パチンコホールの増加により、1店舗当たりの設置台数は増加傾向にあります。

市場規模及び遊技参加人口推移



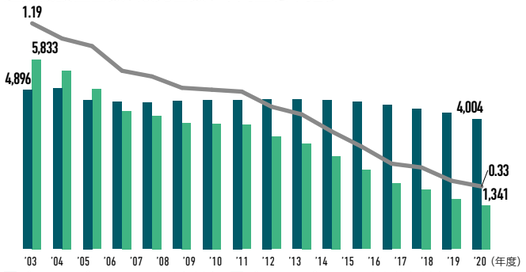
出所:「レジャー白書2021」日本生産性本部

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

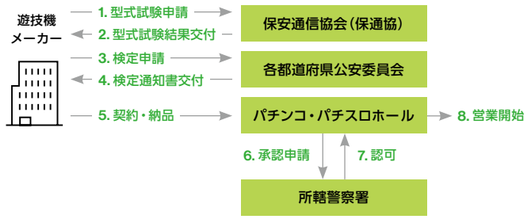
遊技機設置台数、販売台数、年間回転率推移



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」

遊技機の許認可プロセス

遊技機メーカーは新機種の販売を行う際に、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」に基づく複数の許認可プロセスを経ることが義務付けられています。



市場データの詳細はP77-78をご参照ください

今後想定される機会とリスク

機会

ユーザー層拡大の可能性
規則改正によって開発の幅が広がった新規則機はユーザー層の裾野を広げる可能性があります。

新規則機の需要拡大
新規則機がユーザーの支持を得られれば、需要の拡大や遊技人口の増加が期待できます。

リスク

遊技人口の減少
遊技人口の減少は、ホールの購買力を低下させ、販売台数に影響を与えます。

新規則機によるユーザー離れ
新規則機がユーザーに受け入れられず、遊技人口減少が加速する恐れがあります。

適合リスク
直近の規則改正を受けて適合率*が低水準にとどまった場合、販売に大きく影響を与える恐れがあります。
*遊技機の許認可プロセス「型式試験結果交付」の適合取得率

部材リスク
部材が調達できないことによって、販売機会を逸する恐れがあります。

対応

ヒット機種の創出
- ラインナップの見直し
- ヒットの確率を高める
- メディア機能の強化

事業効率の向上
- 開発効率の向上
- 原価改善
- EC化の推進

事業の概要

遊技機事業は、強力なIP群と、業界屈指の開発力を活かし、幅広いファンのニーズに応える製品を供給しています。パチスロ遊技機、パチンコ遊技機ともに市場の活性化に寄与する斬新な遊技性を備えた機械の開発・供給に取り組むとともに、部品リユースを中心とした原価改善、環境負荷削減も進めています。

強力なIP群と開発力

サミーは、人気タイトル「北斗の拳」シリーズを筆頭に、ブランド力あるIP群を有しています。



「パチスロANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION」
©2018 BONES/Project EUREKA MOVIE
©BANDAI NAMCO Sevens Inc.,
©Sammy



「P真・北斗無双 第3章」
©武論尊・原哲夫／NSP1983 版権許諾証KOJ-111
©2010-2013 コーエーテクモゲームス
©Sammy

Sammy's Strengths
複数の実績あるシリーズを保有

シリーズ名	タイトル数累計	販売台数
北斗の拳	35	約299万台
アラジン	14	約56万台
獣王	15	約51万台
蒼天の拳	13	約48万台

シリーズ名	タイトル数累計	販売台数
北斗無双	7	約21万台
エウレカセブン	6	約16万台
〈物語〉シリーズ	11	約14万台
コードギアス	3	約6万台

※2021年3月末時点

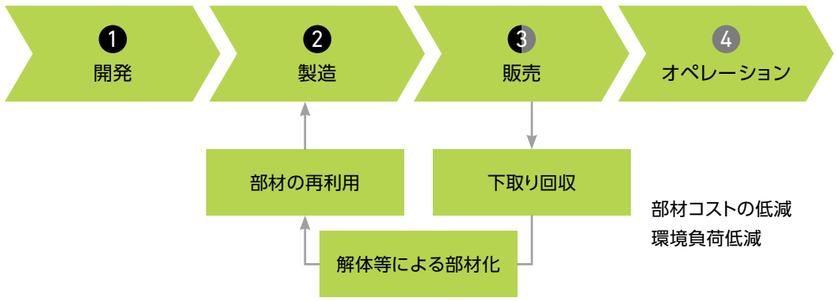
原価低減を進め、利益率が向上

パチスロ、パチンコ事業は電子部品の原価比率が高いのが特徴です。
効率的な開発に取り組むとともに、部材のリユース等原価低減を進めています。



バリューチェーンで見る遊技機事業

1 開発期間:1年～2年半
3 販売期間:1カ月～
● 自社 ● 他社



2021年3月期の実績

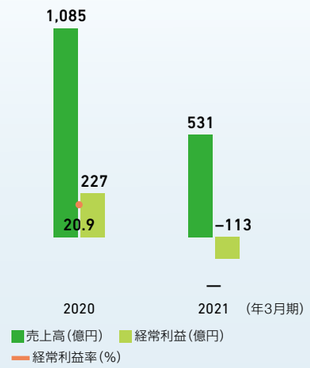


「パチスロ北斗の拳 宿命」や「P真・北斗無双 第3章」などの新機種を市場投入しましたが、新型コロナウイルス感染症によるパチンコホールの営業自粛等の影響を受け、本格的な営業活動の再開が下期以降となったことや、旧規則機の撤去期限延長に伴い新規則機に対する需要が落ち込み、販売が伸び悩みました。その結果、パチスロは、35千台の販売(前期は123千台の販売)となりました。パチンコは、69千台の販売(前期は104千台の販売)となりました。

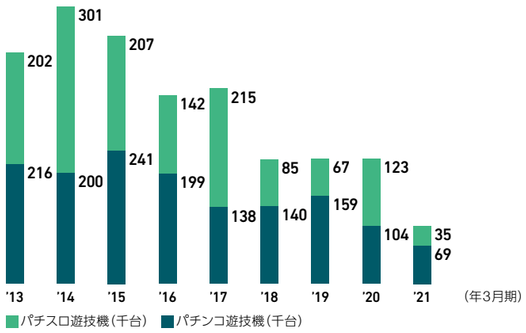
また、部材等の評価損を計上したことなどにより、遊技機事業初となる営業損失を計上する結果となりました。

「パチスロ北斗の拳 宿命」
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証YRG-121
©Sammy

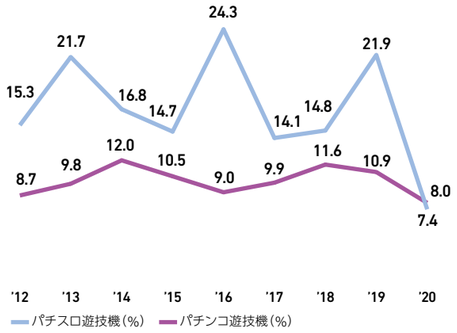
遊技機事業の業績



遊技機販売台数



遊技機販売台数シェア



*7月～6月の間に迎える決算期
出所：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」

2021年3月期の主な販売タイトル

		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロ北斗の拳 宿命	2021年3月	17,456台
	パチスロ七つの大罪	2020年11月	6,207台
	パチスロ頭文字D	2021年1月	5,369台
パチンコ	P真・北斗無双 第3章	2020年12月	43,901台
	P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	2020年8月	10,223台
	P〈物語〉シリーズ セカンドシーズン	2021年2月	6,560台



「P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO」
©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©Sammy



「パチスロ七つの大罪」
©鈴木央・講談社／「七つの大罪」製作委員会・MBS
©鈴木央・講談社／「七つの大罪 TVSP」製作委員会・MBS
©鈴木央／講談社 ©Sammy

Build a Stable Earnings Structure

今後の展開

新規則に対応した、パチスロ、パチンコの投入を開始しています。ラインナップを見直し、ヒット確率の高いシリーズ機を中心としたユーザー視点のモノづくりを徹底しています。また、開発効率向上、原価改善等の、事業効率の向上にも取り組んでいます。

2022年3月期は、旧規則機の撤去期限を迎えるため、入替需要に合わせて主力タイトルを含む新作を投入し、収益回復を図っていきます。なお、「構造改革」に伴う固定費の減少を見込む反面、新規投入タイトル数の増加及びテレビCMの解禁等に伴い、広告宣伝費等の営業費用は増加を見込んでいます。



2021年3月期(実績)
売上高：　531億円
経常利益：　−113億円

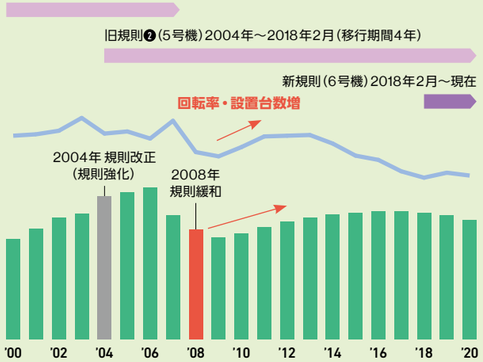
2022年3月期(計画)
売上高：　890億円
経常利益：　90億円

「パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ3」
©SUNRISE／PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP・ST
©SUNRISE／PROJECT GEASS Character Design ©2006-2008 CLAMP・ST
©SUNRISE／PROJECT G-AKITO Character Design ©2006-2011 CLAMP・ST
©BANDAI NAMCO Sevens Inc. ©Sammy

規則改正時の市場環境

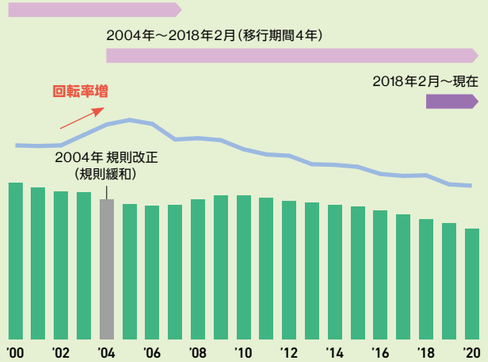
規則改正に伴う遊技機入替により、一時的に設置台数や回転率は低下しますが、ヒット機種の登場などにより回復する傾向にあります。前回のパチスロ規則改正時には、規則緩和後に登場したヒット機種の登場により、ホールの購買意欲が高まり回転率向上につながりました。

パチスロ　市場環境：前回の規則改正時



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」

パチンコ　市場環境：前回の規則改正時



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」

2022年3月期の主な販売タイトル

		納品月
パチスロ	パチスロAngel Beats!	2021年4月
	パチスロガメラ	2021年6月
パチンコ	P甲鉄城のカバネリ	2021年4月
	P北斗の拳8 救世主	2021年5月
	P超ハネ獣王	2021年6月
	P蒼天の拳 天刻	2021年7月



「パチスロガメラ」
©KADOKAWA ©Sammy



「P北斗の拳8 救世主」
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 版権許諾証YTA-212
©Sammy

Resource
リゾート事業

中長期的なグループの柱とするべく、既存リゾート施設の収益力強化と並行し、IR（統合型リゾート）事業のノウハウを蓄積しています。

外部環境

IR（統合型リゾート）開設に向けた動きが本格化

2018年7月にカジノを含むIR（統合型リゾート）整備法が成立し、政府が「観光立国」の切り札と位置づけるIR（統合型リゾート）開業に向けた動きが本格化しています。

今後は候補地と業者の選定が進められていくことになります。

今後想定される機会とリスク	対応

機会

国内IR（統合型リゾート）の産業化

将来的にIR（統合型リゾート）が国内で実現し、当グループの参入が実現すれば、大きな収益源となる可能性があります。

リスク

国内IR（統合型リゾート）事業への参入リスク

IR（統合型リゾート）の関連法制の遅れは、当グループの長期シナリオに大きな影響を与えます。また、事業者として選定されなければ投資が回収できない恐れがあります。

依存症問題への対応リスク

依存症問題などの社会問題に対しての対応を怠れば、社会的批判等を受ける可能性や、持続的な産業育成ができなくなる可能性があります。

国内IR（統合型リゾート）事業進出に向けたノウハウの取得

- 「PARADISE CITY」への人員派遣
- リゾート施設の開発、運営
- 依存症問題への対応

詳細はP49をご参照ください

- アメリカネバダ州でのゲーミング機器製造・販売ライセンスの取得

2021年3月期の実績

「フェニックス・シーガイア・リゾート」において、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、集客数の大幅な落ち込みが見られたことから施設利用者数は前期比65.7%となりました。一方で、「Go　Toトラベル事業」のキャンペーン期間中においては個人客の需要が高まり、2020年10月、11月の施設利用者数は前年同月比で110%以上となるなどの回復が見られました。また、日本国内におけるIR参入に向けた費用が発生しました。海外については、PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）が運営する「PARADISE CITY」において、新型コロナウイルス感染症の影響等により、2020年1月～12月のドロップ額（テーブルにおけるチップ購入額）が前期比で33.8%、カジノ来場者数が前期比45.5%となるなど、大幅な落ち込みが見られました。

※ PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.は12月決算のため3ヵ月遅れで計上

2021年3月期（実績）

売上高：63億円　経常損失：89億円

今後の展開

「フェニックス・シーガイア・リゾート」においては、個人向け施策の強化を進め、一定の回復を見込むとともに、「PARADISECITY」においては渡航制限の緩和を前提として、損失幅の縮小を見込んでいます。

IR事業に関する今後の方針について

横浜市のIR事業者選定取りやめを受け、当社のIR事業戦略については再検討が必要となりました。しかし、長年IR事業に投資を重ね、様々な知見とノウハウを蓄積している当社はIR事業の国内トップクラスの企業であると自負しています。これを活用できるよう、引き続きIR事業への参画機会を見極めてまいります。

事業の概要

リゾート施設の運営を通じて日本国内におけるIR（統合型リゾート）参入に向けた開発・運営ノウハウの取得に取り組んでいます。

Phoenix Seagaia Resort
フェニックス・シーガイア・リゾート

日本有数の複合施設

宮崎県の太平洋に面した南北約11km、約700haの広大な黒松林の中にある「シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート」をはじめとする3つの宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級のコンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」やテニスクラブなどの恵まれた環境を活かした極上のリゾートステイを提供しています。施設の価値の継続的な向上を通じて、集客力の強化に努めつつ、リゾート施設の運営ノウハウの蓄積を進めています。



©フェニックスリゾート



PARADISE CITY
パラダイスシティ

韓国初のIR（統合型リゾート）施設

韓国PARADISE GROUPとの合弁会社、PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. が運営する「PARADISE CITY」は、ホテル、カジノ、商業施設、コンベンションホール、クラブなどを備えた韓国初のIR（統合型リゾート）施設です。上質な空間とサービスの提供を通して、北東アジア随一のIR（統合型リゾート）施設を目指しているほか、日本におけるIR（統合型リゾート）事業への参入を見据え、開発・運営ノウハウの蓄積を進めています。

The North Country Golf Club
ザ・ノースカントリーゴルフクラブ（北海道千歳市）

スポーツ振興と千歳市への地域貢献活動の一環として、「セガサミーカップゴルフトーナメント」を開催しているほか、冬季はスノーアクティビティー施設「ノース・スノーランドin千歳」の運営を行っています。



©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.