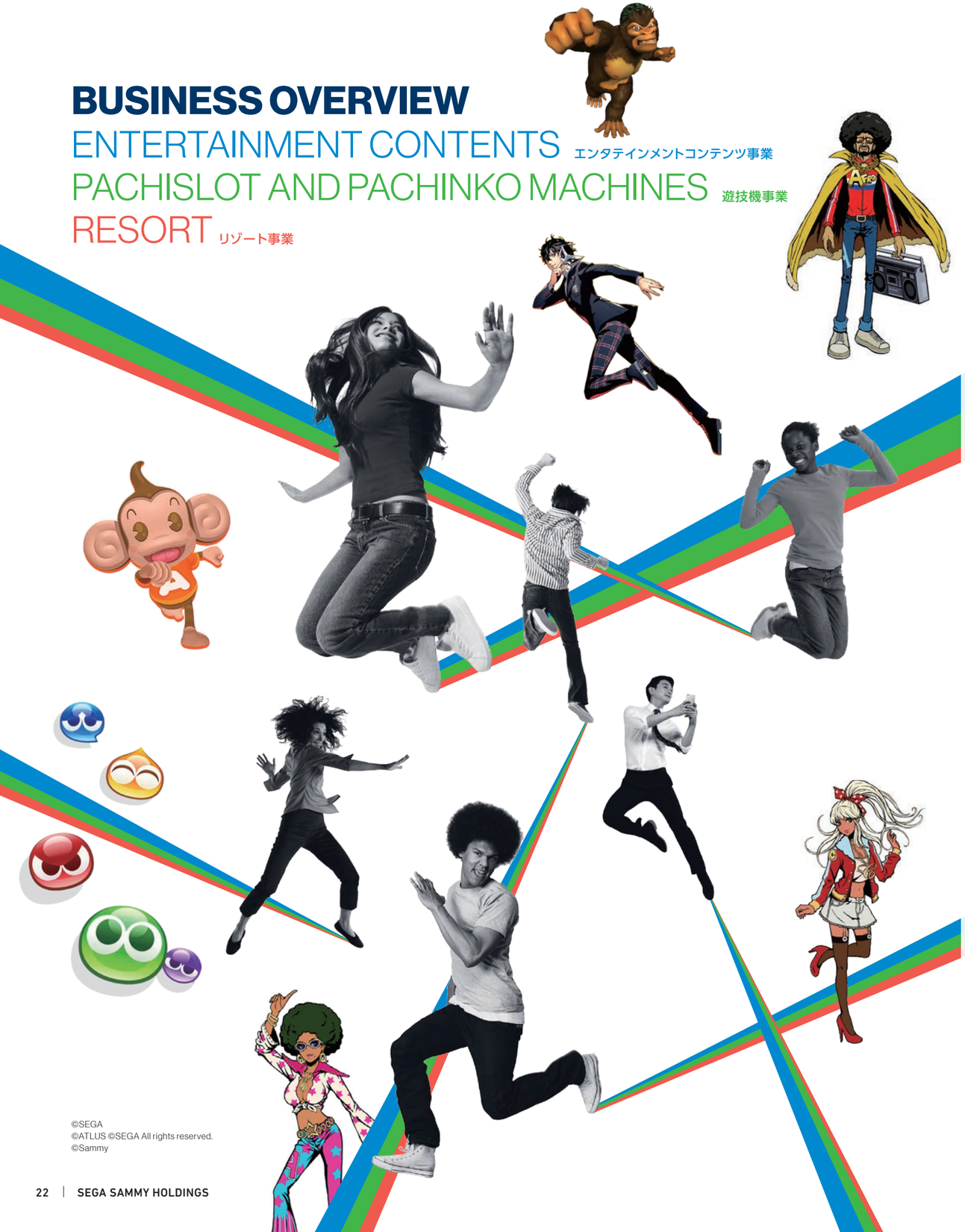
BUSINESS OVERVIEW

ENTERTAINMENT CONTENTS エンタテインメントコンテンツ事業

PACHISLOT AND PACHINKO MACHINES 遊技機事業

RESORT リゾート事業



©SEGA
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©Sammy

価値創造の源泉となるIPポートフォリオ

当グループは、競争力のあるIPを複数保有しています。保有IPの有効活用を通じて、安定的な収益を実現するとともに、IPの価値を多面的に拡大しています。

遊技機　コンシューマ　映像　アミューズメント機器　玩具等

買収IPの例

IPタイトル	初登場	多面展開	累計シリーズ数	累計販売本数／台数／ダウンロード数（DL）
「真・女神転生」シリーズ	1992年	○ ○ ○ – ○	32作品	約1,900万（本／DL*2）（フルゲーム、F2P合計）
「ペルソナ」シリーズ	1996年	○ ○ ○ – ○	18作品	約1,550万（本／DL）（フルゲーム、F2P合計）
「Total War™」シリーズ	2000年	– ○ – – –	–	4,040万（本／DL）以上
「Football Manager」シリーズ	2004年	– ○ – – –	–	2,500万（本／DL）以上

自社開発IPの例

IPタイトル	初登場	多面展開	累計シリーズ数	累計販売本数／台数／ダウンロード数（DL）
「ソニック」シリーズ	1991年	○ ○ ○ ○ ○	–	約15.1億（本／DL*2）（フルゲーム、F2P合計）
「ぷよぷよ」シリーズ	1991年*1	○ ○ ○ ○ ○	–	約3,770万（本／DL*2／ID／ユーザー）（フルゲーム、F2P、AM登録ID総数（IP取得後からの累計））
「サクラ大戦」シリーズ	1996年	○ ○ ○ ○ ○	–	約580万（本／DL）（フルゲーム、F2P合計）
「龍が如く」シリーズ	2005年	○ ○ ○ – ○	167作品	約1,980万（本）（フルゲーム合計）
バーチャファイターシリーズ	1993年	○ ○ ○ ○ ○	–	1,880万以上（本／DL／ID）（パッケージ・デジタル合計。アミューズメント機器のID数合計）
「アラジン」シリーズ	1989年	○ ○ – – ○	15作品*3	約58万台（パチスロ・パチンコ遊技機合計）
「獣王」シリーズ	2001年	○ ○ – – ○	16作品*3	約51万台（パチスロ・パチンコ遊技機合計）
「ファンタシースター」シリーズ	1987年	○ ○ ○ – ○	–	約900万ユーザー*4
「チェインクロニクル」シリーズ	2013年	○ ○ ○ – –	3作品	約2,500万（本／DL*2）（フルゲーム、F2P合計）

*1 セガが権利を取得したのは1998年。累計販売本数は権利取得以降にセガから販売されたタイトルのみを集計
*2 Free to Play（F2P）タイトルのダウンロード数を含む　*3 パチスロ・パチンコ遊技機合計　*4「ファンタシースターオンライン2」、「PSO2 ニュージェネシス」国内版・グローバル版における集計値

外部IPの例

IPタイトル	初登場	多面展開	累計シリーズ数	累計販売本数／台数／ダウンロード数（DL）
「初音ミク×セガ プロジェクト」シリーズ	2009年	– ○ – ○ ○	67作品	約1,850万（本／DL*2）（フルゲーム、F2P合計）
「北斗の拳」シリーズ	2002年	○ ○ ○ ○ ○	38作品*3	784万（本／DL／台）以上（パチスロ・パチンコ遊技機、フルゲーム、F2P、アミューズメント機器合計）
「蒼天の拳」シリーズ	2009年	○ ○ – – ○	16作品*3	約49万台（パチスロ・パチンコ遊技機合計）

© SEGA / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro
© 武論尊・原哲夫／NSP 1983, ©NSP 2007版権許諾証YBJ-918 ©Sammy
© 原哲夫・武論尊／NSP 2001, 版権許諾証YRB-320 ©Sammy