



2020年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2019年10月31日

【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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

本日は、第2四半期 決算に関する電話会議にお時間を頂き、誠にありがとうございます。
セガサミーホールディングス 上席執行役員 財務経理本部長の大脇です。

本日は、私大脇と、上席執行役員 グループ代表室長の高橋の2名でご説明させていただきます。

ご案内の通り、今期より第2四半期 決算につきましても電話会議でのご説明とさせていただきます。

事業戦略及び中長期的な見通しについては、別途、12月5日に弊社にて開催するラージミーティングにてご説明いたしますので、そちらへのご参加も何卒よろしくお願いいたします。

なお、本日は、弊社ウェブサイトに掲載しております、「2020年3月期 第2四半期決算プレゼンテーション」資料を使用して説明させていただきます。

それでは、資料3ページ目をご覧ください。

1. 2020年3月期 第2四半期実績 /今後の見通し

決算ハイライト

(単位：億円)

	2019/3		2020/3	
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	通期計画
売上高	1,710	3,316	1,655	3,900
営業利益	102	130	146	270
営業利益率	6.0%	3.9%	8.8%	6.9%
営業外収益	13	21	13	15
営業外費用	23	77	33	55
経常利益	91	74	126	230
特別利益	17	82	0	-
特別損失	2	87	1	-
税引前当期純利益	106	69	125	230
親会社株主に帰属する当期純利益	67	26	98	150
ROA*	-	0.6%	-	-

2020/3期 2Q実績

◆ 前年同期比で減収、増益

- ✓ 主に遊技機販売台数減少により減収
- ✓ デジタルゲーム分野を中心としたエンタテインメントコンテンツ事業の好調により増益

今後の見通し

- ◆ 各セグメントで大型タイトルを順次投入予定のため、販売状況等の見極めが必要

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

SEGA Sammy

⇒詳細は「2020年3月期第2四半期決算説明・補足資料」参照

- 3 -

詳細は後程個別にご説明いたしますが、
第2四半期累計期間の実績は、前年同期比で減収、増益となりました。

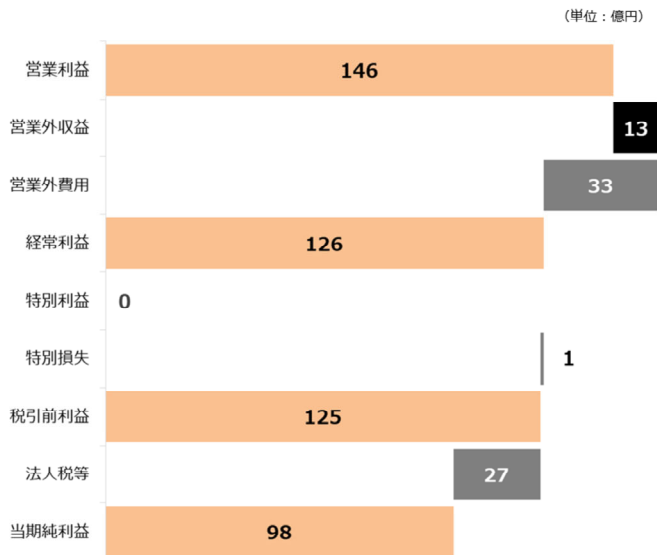
主に、遊技機事業の販売台数が前年同期比で減少している事から減収となった一方で、デジタルゲーム分野を中心としたエンタテインメントコンテンツ事業がけん引する形で大幅に増益となりました。

第2四半期までは、主に利益面で通期計画に対して好調に推移しておりますが、第3四半期に各セグメントの大型タイトルが集中するため、その販売動向をしっかりと見極める必要がございます。

遊技機事業においては、年末にかけて行われるパチスロ旧規則機の撤去に伴う入替需要にあわせて、複数主カタイトルを投入するほか、エンタテインメントコンテンツ事業におきましても主にパッケージゲーム分野において複数の大型新作タイトルの投入を予定しております。これらの販売状況等を慎重に見極め、業績予想修正の必要がある場合には速やかに公表いたします。

セグメント別の実績及び見通しの詳細につきましては後程ご説明させていただきます。

段階利益 (2020/3期 2Q実績)



営業外損益内訳

(単位：億円)

営業外収益	
受取利息	1
受取配当金	2
投資事業組合運用益	4
その他	6

営業外費用	
支払利息	2
持分法投資損失	21
その他	10

SEGA Sammy

- 4 -

続きまして、4ページより各段階利益の内訳となります。

営業外費用のうち、持分法投資損失につきましては、パラダイスシティの1～6月期実績が取り込まれております。昨年9月に開業したノンゲーミングエリアのFunCityにおける固定費が増加したことから、前年同期と比較して損失幅は拡大しております。

連結費用

(単位：億円)

	2019/3		2020/3		2020/3期 2Q実績 主な要因
	2Q累計 実績	通期実績	2Q累計 実績	通期計画	
研究開発費・ コンテンツ制作費	308	666	335	725	パッケージゲーム新作タイトル 投入に伴い増加
設備投資額	178	344	105	248	本社移転完了に伴い減少
減価償却費	74	145	73	136	-
広告宣伝費	84	160	85	210	-

SEGA Sammy

- 5 -

続きまして、5ページ目より各種費用になります。
研究開発費につきましては、パッケージゲーム分野の
新作タイトル投入に伴い増加いたしました。

設備投資額につきましては、昨年本社移転により増加していた分の反動で
前年同期比で減少しております。

連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

	2019/3期末	当第2四半期末	増減
流動資産	2,604	2,386	-218
現金・預金	1,374	824	-550
有価証券	145	332	+187
固定資産	2,041	2,011	-30
資産合計	4,646	4,397	-249
流動負債	875	779	-96
社債（1年内）	125	100	-25
固定負債	717	592	-125
社債	100	-	-100
負債合計	1,593	1,372	-221
純資産合計	3,053	3,025	-28
総資産	4,646	4,397	-249
	2019/3期末	当第2四半期末	増減
現金・現金同等物	1,480	1,101	-379
有利子負債	761	545	-216
ネットキャッシュ	718	556	-162
自己資本比率	65.1%	68.1%	+3.0pt

主な増減要因	前期末比
流動資産	-218
有価証券取得、有利子負債返済等により 現金・預金が減少	
固定資産	-30
時価評価等により投資有価証券が減少した 一方、一部海外子会社における会計方針 変更に伴い有形固定資産が増加	
負債	-221
社債の償還および借入金の返済により減少	

SEGA Sammy

⇒詳細は「2020年3月期第2四半期決算説明・補足資料」参照

- 6 -

続きまして、6ページ目、連結貸借対照表をご覧ください。

流動資産のうち、現金・預金が大きく減少しておりますが、これは譲渡性預金等の短期運用目的の有価証券を取得したことや、有利子負債の返済、配当金の支払い等によるものになります。有利子負債の返済につきましては、第1四半期に社債の償還があったほか、第2四半期では借入金の返済を進めたことから、減少しております。

以上の結果、第2四半期末の自己資本比率は前期末から約3.0ポイント上昇し、68.1%となっております。

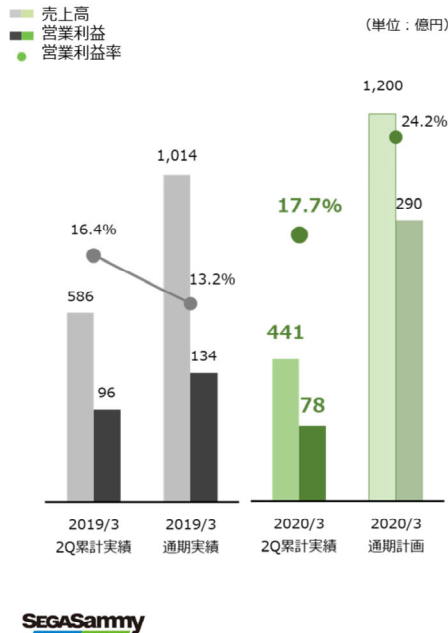
詳細は「決算説明・補足資料」もしくは「決算短信」にてご確認ください。

なお、キャッシュフローについて、現在監査中ではございますが、現時点での見込みをお知らせいたします。

営業キャッシュフローは35億円、投資キャッシュフローは▲137億円、財務キャッシュフローは▲267億円となる見込みです。

正式な数値に関しては11月13日発行予定の四半期報告書にて開示いたします。

2. セグメント別第2四半期実績 / 今後の見通し



2020/3期 2Q実績

◆ 前年同期比で販売台数は減少、収益性は改善

- ✓ パチスロ：『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』を販売
- ✓ パチンコ：大型タイトル『P北斗の拳8霸王』を販売

今後の見通し

◆ 3Qのパチスロ入替需要に合わせ、大型タイトルを投入。

販売状況等の見極めが必要

- ✓ パチスロ：大型タイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』、『パチスロ交響詩篇 エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』等を販売
- ✓ パチンコ：『Pガオガオキング3』をはじめとした複数タイトルを販売

(販売台数の推移)

	2019/3 2Q累計	2019/3 通期	2020/3 2Q累計	2020/3 通期(計画)
パチスロ	12,853台	67,140台	28,360台	120,000台
パチンコ	117,891台	159,848台	66,140台	164,000台
本林	77,518台	91,858台	15,850台	78,600台
盤面	40,373台	67,990台	50,290台	85,400台

- 8 -

続きまして、8ページ目よりセグメント別の詳細です。

まずは遊技機事業ですが、第2四半期におきましては、主な販売タイトルとして『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』、『P北斗の拳8霸王』等の販売を行いました。

パチスロの販売台数が増加した一方で、パチンコの販売台数が減少いたしました。

利益率の高いパチスロの販売台数が増加した事や、パチンコの盤面販売の比率があがった事などにより、売上高が減少する中でも収益性は前年同期と比べて改善しております。

今後の見通しにつきましては、

パチスロにおきまして、年末にかけての入替需要に合わせて11月に大型タイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』の販売を予定しており、受注状況は非常に好調となっております。

また、『パチスロ交響詩篇エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』につきましても適合の通知を受けており、年内の納品に向けて準備を進めてまいります。

しかしながらパチスロの型式試験の適合状況は依然として低水準で推移していることから、引き続き慎重に見極める必要があります。

パチンコにおきましては、『Pガオガオキング3』をはじめ複数タイトルを販売してまいります。

2Qの主な販売タイトル

パチスロ



『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』

© ANOHANA PROJECT ©Sammy

パチンコ



『P北斗の拳8霸王』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 版權許諾証YSE-020 ©Sammy

3Q以降の販売予定タイトル

パチスロ



『パチスロ北斗の拳 天昇』

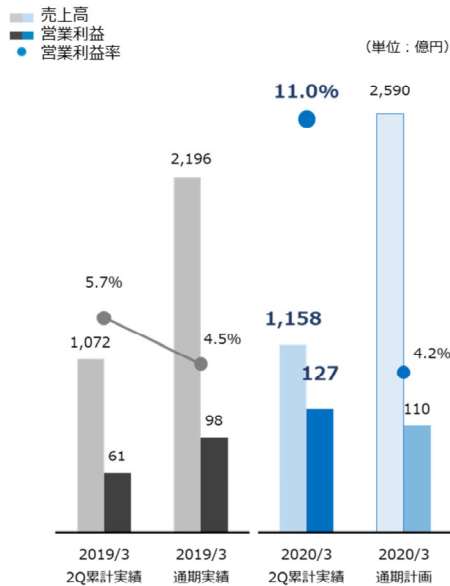
©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 版權許諾証YAF-420 ©Sammy

パチンコ



『Pガオガオキング3』

©Sammy



2020/3期 2Q実績

- ◆ デジタルゲーム分野を中心として、事業全体が好調に推移
 - ✓ デジタルゲーム分野においてタイトル提供に伴う収益を計上
 - ✓ 前期に行った減損処理によるデジタルゲーム分野の費用減少
 - ✓ パッケージゲーム分野において『メガドライブミニ』等を販売、新作タイトル、リピート販売が堅調に推移

今後の見通し

- ◆ 主にパッケージゲーム分野において3Qに複数の大型新作タイトルを予定しているため、販売動向の見極めが必要

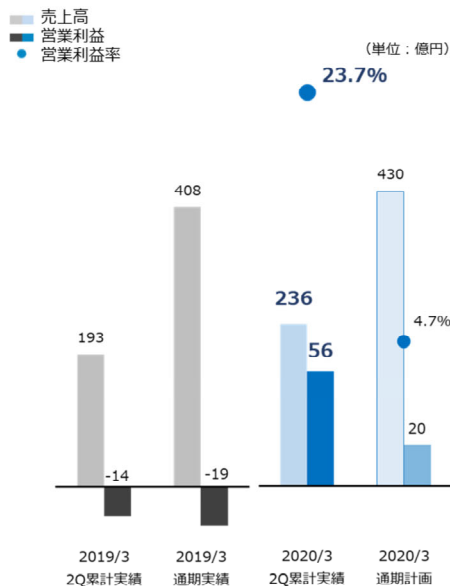
SEGA Sammy

- 10 -

続きまして、10ページ目よりエンタテインメントコンテンツ事業です。
当第2四半期におきましては、デジタルゲーム分野がけん引する形で、
前年同期比 増収、増益となりました。

エンタテインメントコンテンツ事業においては、営業利益が既に通期計画を超過しておりますが、第3四半期以降、主にパッケージゲーム分野において、複数の大型新作タイトルの投入を予定していることから、販売動向を慎重に見極める必要がございます。

続きましてサブセグメントについてご説明いたします。11ページをご参照ください。



2020/3期 2Q実績

- ◆ 前年同期比で収益が大幅に改善
 - ✓ タイトルの譲渡等による収益を計上 (1Q)
 - ✓ Apple Arcade向けタイトル提供に伴う収益を計上 (2Q)
 - ✓ 前期に行った減損処理により費用減少
- ◆ 既存タイトルが堅調に推移
- ◆ 新作タイトルを複数配信
 - ✓ 『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』
 - ✓ 『けものフレンズ3』等

今後の見通し

- ◆ 既存タイトルの運営強化
- ◆ 引き続き運営規模の適正化を図る

SEGA Sammy

- 11 -

まずデジタルゲーム分野ですが、
第2四半期において、前年同期比で収益が大幅に改善する結果となりました。

『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』等の新作タイトルを配信開始したほか、
既存タイトルについても概ね堅調に推移いたしました。
また、Apple Arcade向けに『Sonic Racing』、『Chu Chu Rocket Universe』の2タイトルを提供し、
タイトル提供に伴う収益等を計上したほか、
第1四半期に計上したタイトル譲渡による収益や、前期に行った減損処理により
各種費用が減少している事などにより、
期初計画を大幅に上回る水準で推移しております。

今後の見通しにつきましては、
適正な運営規模を見極めつつ、既存タイトル及び新作の運営強化をはかってまいります。

2Qの主なトピックス

複数タイトルのサービス開始



『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』

©武論叢・原哲夫/NSP 1983 著作権証証GC-218
©SEGA



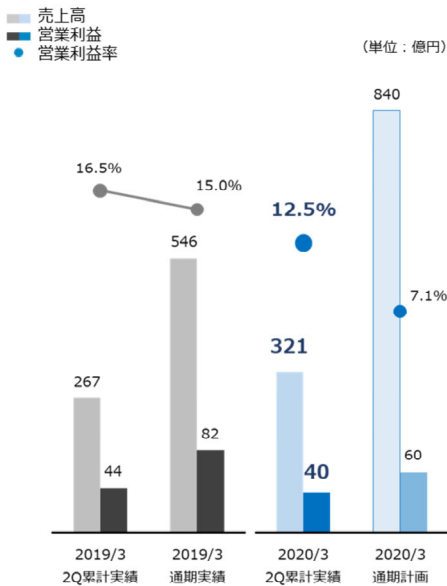
『けものフレンズ3』

©けものフレンズプロジェクト2 G ©SEGA



『リーグ・オブ・ワンダーランド』

©SEGA



2020/3期 2Q実績

- ◆ 新作タイトル、リピート販売により堅調に推移
 - ✓ 『メガドライブミニ』をグローバルで販売 (欧州は2019/10発売)

今後の見通し

- ◆ 新作タイトルを複数投入の為、販売状況等の見極めが必要
 - ✓ 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』2019/10発売
 - ✓ 『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』2019/11発売
 - ✓ 『新サクラ大戦』2019/12発売
 - ✓ 『龍が如く7 光と闇の行方』2020/1発売

パッケージ販売本数

(単位: 万本)

	2019/3 2Q累計	2019/3 通期	2020/3 2Q累計	2020/3 通期(計画)
新作	188	409	356	1,069
リピート	930	1,935	781	1,450
合計	1,118	2,344	1,137	2,519

続きまして、13ページ目よりパッケージゲームです。

第2四半期では、『メガドライブ ミニ』を日本、アジア、北米にて販売開始いたしました。新作タイトルについては一部タイトルにおいて想定を下回る推移をしているものの、リピート販売等が堅調に推移いたしました。

前年同期比で増収となっている一方で減益となっている要因は、リピート販売中心であった前年同期と比較して、複数の新作タイトル投入に伴う開発費、広告宣伝費等の費用が増加しているためです。

今後の見通しにつきましては、欧州向けメガドライブの販売を10月に開始しているほか、年末にかけて主力の『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』や『ペルソナ5ザ・ロイヤル』、『新サクラ大戦』等の新作タイトルの販売を進めてまいります。いずれも大型タイトルとなる為、販売状況を慎重に見極めて参ります。

2Qの主なタイトル



『メガドライブミニ』
© SEGA



『東京2020オリンピック
The Official Video Game!™』
TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506.
© 2019 IOC. All Rights Reserved.
©SEGA.

3Q以降の主なタイトル



『ヘルソナ5 ザ・ロイヤル』
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

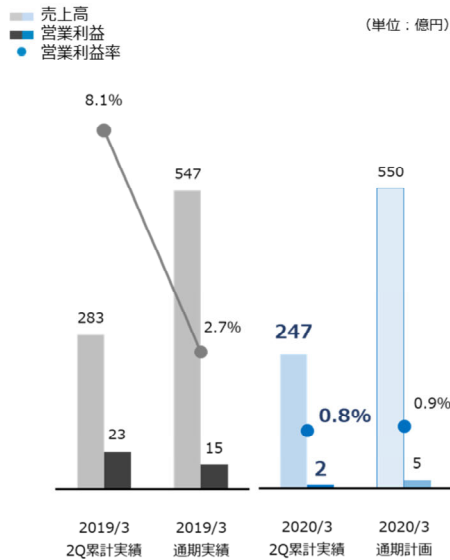


『新サクラ大戦』
©SEGA
©2015 CAVE Interactive CO.,LTD.



『Mario&ソニック AT 東京2020オリンピック™』

TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506.
© 2019 IOC. All Rights Reserved.
© NINTENDO. ©SEGA.



2020/3期 2Q実績

- ◆ プライズの販売は堅調の一方、ビデオゲームの稼働が低調
- ◆ 本社移転に伴い固定費が増加
- ◆ ネバダ州においてカジノ機器設置開始

今後の見通し

- ◆ 主カタイトル「StarHorse」の新作を投入予定
 - ✓ 『StarHorse4』（11月下旬予定）

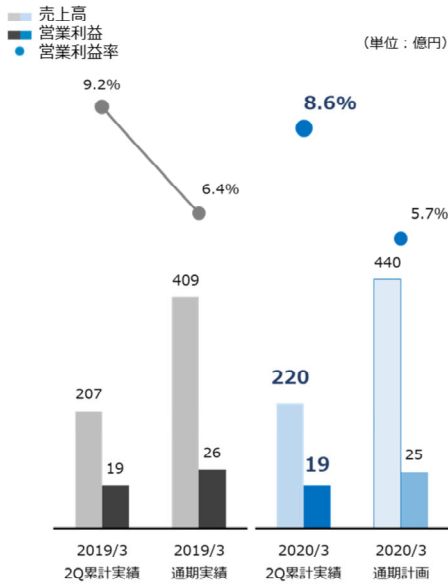
続きまして、15ページ目からアミューズメント機器になります。

第2四半期は、「UFOキャッチャー」などのプライズ機の販売は引き続き堅調に推移しておりますが、前期に販売したビデオゲームの稼働が想定を下回り、低調に推移したほか、本社移転に伴う固定費の増加などにより減益となっております。

その他のトピックスとしましては、ネバダ州におけるカジノ施設へのカジノ機器の販売許可を取得し、7月より、トライアルではありますが、設置を開始しております。

今後につきましては

「スターホース」シリーズの最新作でメダルゲーム初となる完全な電子メダル化を実現した『StarHorse4』を11月下旬より投入してまいります。



2020/3期 2Q実績

- ◆ プライズを中心に堅調に推移
- ◆ 5年連続既存店売上前年比100%超えを継続
- ◆ 出店：3店舗 退店：1店舗 実施

今後の見通し

- ◆ 新規出店を進める（3Q 出店：4店舗 閉店：1店舗 予定）
- ◆ 10月からの消費増税の影響を見込む

国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上前年比

	2019/3 2Q実績	2019/3 実績	2020/3 2Q実績	2020/3 計画
店舗数(店舗)	189	190	192	195
既存店売上 前年比(%)	104.5	104.0	103.6	104.4

SEGA Sammy

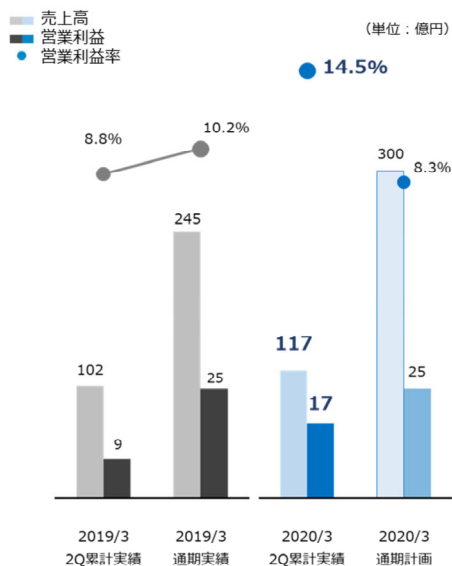
- 16 -

16ページ目より、アミューズメント施設分野となります。

第2四半期は、引き続きプライズカテゴリーを中心に堅調に推移しており、既存店売上高前年比は103.6%となっております。

今後の見通しですが、

4店舗の新規出店を予定している一方で1店舗の閉店を予定しております。また、10月以降は消費増税の影響を見込んでおります。



2020/3期 2Q実績

- ◆ 前年同期比で増収、増益
- ◆ 映像：映画の配分収入を計上
 - ✓ 『名探偵コナン 紺青の拳（フィスト）』過去最高の興行収入
- ◆ 玩具：新製品や定番製品を販売

今後の見通し

- ◆ 映像：映画の配分収入や動画配信等の収入を計上
 - ✓ 劇場版『ルパン三世 THE FIRST』12月6日公開予定
- ◆ 玩具：年末商戦に向け販売を促進
 - ✓ 『WHOareYOU?』シリーズや、『夢ペット 産んじやった』シリーズ等の新製品を発売予定

SEGA Sammy

- 17 -

17ページ目は、映像、玩具分野となります。

映像分野に関しましては、過去最高の興行収入となった劇場版『名探偵コナン 紺青の拳（フィスト）』の配分収入を計上いたしました。

また、玩具分野におきましてはアンパンマンシリーズを中心とした定番製品および新製品の販売を行い、堅調に推移いたしました。

今後の見通しですが、

映像分野に関しましては「ルパン三世」シリーズ初の3DCG作品となる劇場版『ルパン三世 THE FIRST』の公開を12月6日に予定しております。

本作公開に伴う制作収入を見込むほか、引き続き映画の配分収入及びその他動画配信等の収入の計上を見込んでおります。

玩具については、年末商戦に向けて定番製品に加え、おもちゃ大賞を受賞した新製品等の販売を強化してまいります。

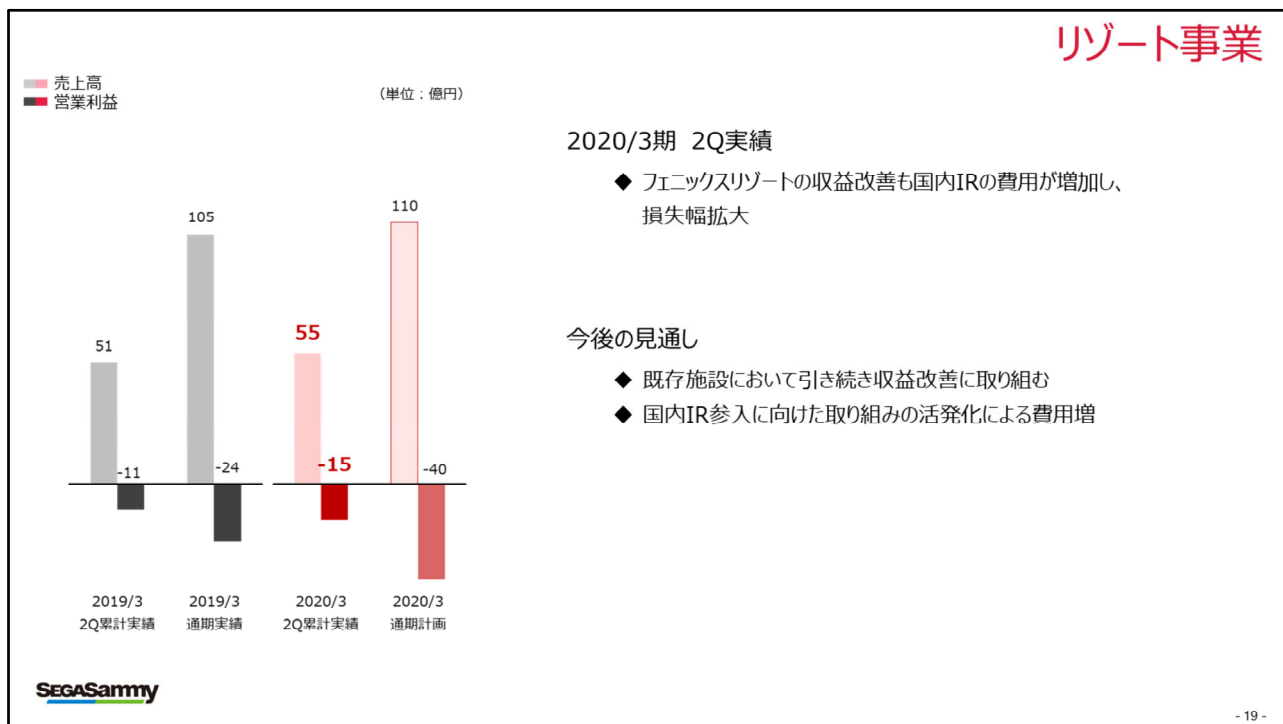
3Q以降の主なトピックス



劇場版『ルパン三世 THE FIRST』
©モンキー・パンチ/2019映画「ルパン三世」製作委員会



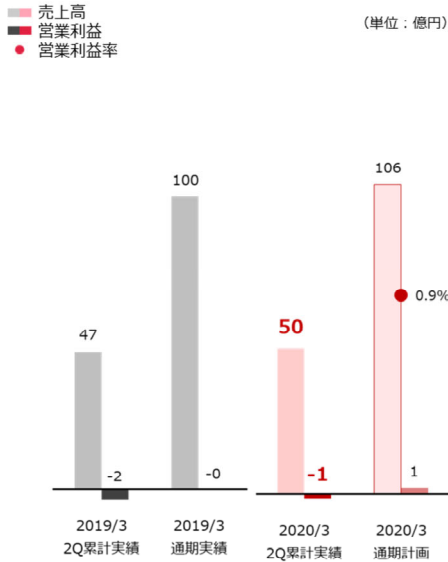
玩具『WHOareYOU?リアルレスキュー』
Designed & ©2019 Worlds Apart Ltd. All Rights Reserved.
©SEGATOYS



続きまして、19ページ目よりリゾート事業についてご説明いたします。

リゾート事業は、フェニックスリゾートの収益が改善したものの、国内IR参入に向けた先行費用の増加により、損失幅拡大となりましたが、概ね計画に近い水準で推移しております。

今後の見通しにつきましては、既存施設の収益改善に取り組む一方、引き続き国内IR事業参入に向けた取り組みの活発化を見込むため、費用の増加を予定しております。



2020/3期 2Q実績

- ◆ 度重なる自然災害の影響を受けたものの、各種施策等実施により、利用者数増加
 - ✓ 夏休み施策各種
 - ✓ 九州域内向けプロモーション施策
 - ✓ 会員向けリピート強化施策

今後の見通し

- ◆ 各種営業施策や顧客基盤強化を継続的に実施し、収益性の向上に取り組む
 - ✓ シーガイア25周年記念企画
 - ✓ 年末年始向け施策
- ◆ ゴルフおよび、MICE利用の活性化に取り組む

続きまして、20ページ目ではフェニックスリゾートについてご説明いたします。

第2四半期におきましては、台風等の度重なる自然災害の影響を受けたものの、夏休み施策や九州域内向けのプロモーションの強化、会員向けリピート施策など各種施策の実施により利用者数が増加しております。

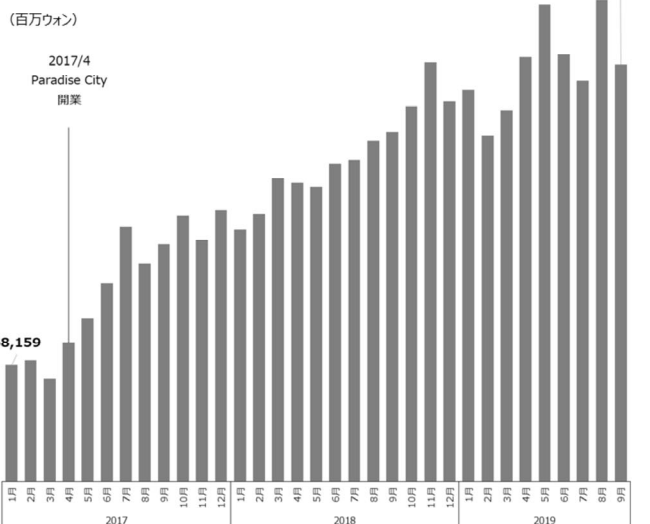
今後につきましては、シーガイアの25周年記念企画『The DELICIOUS FESTIVAL』や、年末年始向けの施策等、各種プロモーションを実施し、更なる収益改善を目指してまいります。



SEGA Sammy

パラダイスセガサミー（持分法適用）

PARADISE SEGASAMMYドロップ額*推移



(億ウォン)

		2019/3期 2Q累計	2020/3期 2Q累計
売上高		1,295	1,964
	カジノ	1,091	1,611
	ホテル	204	283
	その他	-	70
売上原価		1,168	1,821
	カジノ	728	931
	ホテル	439	574
	その他	-	315
売上総利益		127	143
	販売費及び一般管理費	141	264
営業利益		-14	-120
EBITDA		160	194
純利益		-103	-276

出所：パラダイス社決算資料より作成

セガサミー	2019/3期 2Q累計	2020/3期 2Q累計
持分法取込額（億円）	-7	-15

SEGA Sammy

※「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」の数値は3ヶ月遅れで計上

- 22 -

21ページでは、当社持分法適用関連会社である、パラダイスセガサミーについてご説明いたします。

当社決算には、3カ月遅れで計上されているため、2019年1～6月の業績となりますが、前年同期比で損失幅が拡大しております。これは主にFunCityの開業に伴う固定費の増加等によるものとなります。

一方で、8月には、テーブルドロップが過去最高額を更新するなど、引き続き日本からの顧客を中心に、多くのお客様にご利用いただいております。また、第2四半期における当社決算の影響としましては約15億円の持分法投資損失を営業外費用として計上しております。

以上でご説明を終わります。ご清聴ありがとうございました。



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

ネバダ州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、セガミューンクリエーション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA, Inc.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。両子会社は、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/japanese/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

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/japanese/pr/corp/group/list.html>
(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。