



2020年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2020年2月5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3四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。

早速ですが、弊社ウェブサイトに掲載しております、「2020年3月期 第3四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. 2月5日公表 通期業績予想の修正について

2月5日公表 通期業績予想の修正について① 全体

2020年3月期通期業績予想 セグメント別内訳 (単位: 億円)

	2019/3		2020/3		増減額
	通期業績	期初計画	2/5修正 通期計画		
売上高	3,316	3,900	3,670	-230	
遊技機	1,014	1,200	1,100	-100	
エンタテインメントコンテンツ	2,196	2,590	2,460	-130	
リゾート	105	110	110	-	
営業利益	130	270	270	-	
遊技機	134	290	255	-35	
エンタテインメントコンテンツ	98	110	140	+30	
リゾート	-24	-40	-35	+5	
その他/消去等	-78	-90	-90	-	
営業利益率	3.9%	6.9%	7.4%	+0.5pt	
営業外収益	21	15	22	+7	
営業外費用	77	55	50	-5	
経常利益	74	230	240	+10	
特別利益	82	-	30	+30	
特別損失	87	-	5	+5	
税金等調整前当期純利益	69	230	265	+35	
親会社株主に帰属する当期純利益	26	150	210	+60	

◆ 遊技機事業が販売台数減少に伴い計画未達の方、エンタテインメントコンテンツ事業におけるデジタルゲーム分野が改善

◆ 固定資産譲渡に伴う特別利益の計上及び税金費用の減少により当期純利益が増加

SEGA Sammy

- 3 -

まず、本日開示させていただきました通期業績予想の修正についてご説明いたします。

詳細はセグメント別にご説明いたしますが、売上高は期初計画を下回るものの、営業利益は期初計画と同水準となる見込みです。

また11月28日公表の通り、固定資産の譲渡による特別利益を計上したほか、エンタテインメントコンテンツ事業が好調に推移したことから税金費用が減少する見込みであるため、当期純利益は期初計画を大幅に上回る見通しとなりました。

セグメント別の見通しにつきましては、4ページをご覧ください。

2月5日公表 通期業績予想の修正について②

遊技機事業

(億円)	2019/3		2020/3		増減額
	通期業績	期初計画	2/5修正 通期計画		
売上高	1,014	1,200	1,100	-100	
パチスロ	247	488	580	+92	
パチンコ	599	590	380	-210	
その他/消去等	168	122	140	+18	
営業利益	134	290	255	-35	
営業利益率	13.2%	24.2%	23.2%	-1.0pt	
パチスロ					
タイトル数	67タイトル	107タイトル	67タイトル	-40タイトル	
販売台数(台)	67,140	120,000	133,000	+13,000	
パチンコ					
タイトル数	77タイトル	99タイトル	77タイトル	-22タイトル	
販売台数(台)	159,848	164,000	109,000	-55,000	
うち本体販売	91,858	78,600	38,000	-40,600	
うち盤面販売	67,990	85,400	71,000	-14,400	

修正の主な要因

- ◆ 複数タイトルの販売時期が来期に遅延
- ◆ パチンコの販売台数が下振れ

SEGA Sammy

- 4 -

遊技機事業は、売上高・営業利益ともに期初計画を下回る見込みです。

全体的に許認可取得に時間を要したことに加え、旧規則機の撤去に伴う入替需要の動向や、直近決定された自主規制等の見直しによる影響を考慮し、適切な販売時期を慎重に検討した結果、今期販売予定タイトルの一部を来期に持ち越すことといたしました。そのことから、パチスロ・パチンコともに販売タイトル数が期初計画を下回ることとなりました。

販売台数においては、主カタイトルを中心にパチスロの販売台数は期初計画を上回る見込みですが、パチンコにおいては当初計画を下回る見通しとなりました。

今後につきましては、既に許認可取得済みのタイトルも含めて、最適な時期に、最適な仕様で販売すべく準備を進めてまいります。

次に、5ページをご覧ください。

2月5日公表 通期業績予想の修正について③ エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2019/3	2020/3		増減額
	通期業績	期初計画	2/5修正 通期計画	
売上高	2,196	2,590	2,460	-130
デジタルゲーム	408	430	465	+35
パッケージゲーム	546	840	745	-95
AM機器	547	550	520	-30
AM施設	409	440	430	-10
映像・玩具	245	300	270	-30
その他/消去等	41	30	30	-
営業利益	98	110	140	30
デジタルゲーム	-19	20	92	+72
パッケージゲーム	82	60	41	-19
AM機器	15	5	-22	-27
AM施設	26	25	20	-5
映像・玩具	25	25	29	+4
その他/消去等	-31	-25	-20	+5
営業利益率	4.5%	4.2%	5.7%	+1.5pt

修正の主な要因

- ◆ 売上高はパッケージゲームの販売本数が想定を下回り、期初計画を下回る
- ◆ 営業利益はパッケージゲーム、AM機器が苦戦の一方、デジタルゲームの改善が進み期初計画を上回る

SEGA Sammy

- 5 -

エンタテインメントコンテンツ事業では、パッケージゲーム分野を中心に売上高が期初計画を下回る見通しです。パッケージゲーム分野においては、引き続き過去作のリピート販売は堅調に推移しているものの、主に国内市場において、新作タイトルの販売本数が想定を下回って推移しております。

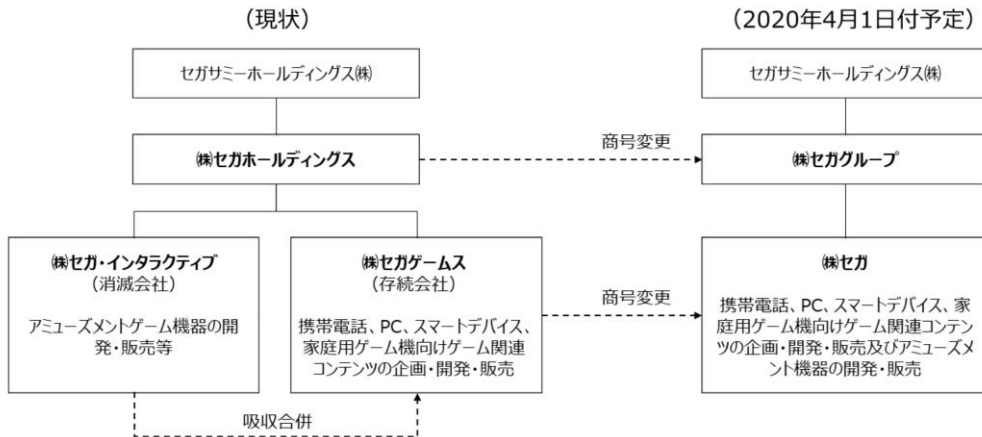
営業利益につきましては、パッケージゲーム分野およびアミューズメント機器分野において、開発コストや広告宣伝費の計上が進んだものの、デジタルゲーム分野の改善が進み、期初計画を上回る見通しとなりました。

デジタルゲーム分野においては、第1四半期と第2四半期にタイトル譲渡等の特殊収益があったことに加えて、既存タイトル及び今期投入の新作が概ね堅調に推移しております。

次に、6ページをご覧ください。

12月24日公表 組織再編について エンタテインメントコンテンツ事業

セガゲームスとセガ・インタラクティブを合併、リソースを活用し開発力強化



SEGA Sammy

※詳細は2019年12月24日のリリースをご参照ください

- 6 -

昨年の12月24日に公表いたしました通り、
今回、デジタルゲーム、パッケージゲームの開発部門と
アミューズメント機器の開発部門の両者が持つ
開発リソースの有効活用を目的として4月1日より組織再編を行う予定です。

これまで、各開発部門において、すでにデバイス軸を超えた取り組みが
進んでおりましたが、今回の組織再編により
今まで以上に、当社グループの国内開発リソースを機動的に再配置することを
可能にし、グローバルでの競争力を最大限に発揮できる体制を構築いたします。

2. 2020年3月期 第3四半期実績 /通期見通し

それでは今期第3四半期における実績および第4四半期の取組みにつきまして
お話をさせていただきます。

8ページをご覧ください。

(単位：億円)

	2019/3		2020/3		
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	期初通期計画	2/5修正通期計画
売上高	2,503	3,316	2,808	3,900	3,670
営業利益	119	130	280	270	270
営業利益率	4.8%	3.9%	10.0%	6.9%	7.4%
営業外収益	15	21	18	15	22
営業外費用	44	77	40	55	50
経常利益	90	74	258	230	240
特別利益	17	82	30	-	30
特別損失	67	87	5	-	5
税引前当期純利益	40	69	283	230	265
親会社株主に帰属する当期純利益	6	26	229	150	210
ROA*	-	0.6%	-	-	-

2020/3期 3Q実積

- ◆ 前年同期比で増収増益
 - ✓ 遊技機事業は販売台数が増加
 - ✓ デジタルゲーム分野が堅調に推移
- ◆ 固定資産の譲渡に伴う特別利益を計上

今後の見通し

- ◆ エンタテインメントコンテンツ事業において、期末に在庫の資産性検証やインセンティブ等の費用計上を見込む

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産



⇒詳細は「2020年3月期第3四半期決算説明・補足資料」参照

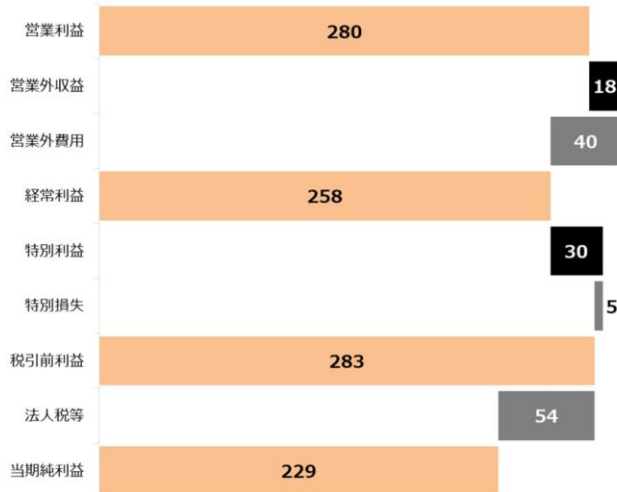
当第3四半期につきましては、前年同期比で増収増益となりました。
遊技機事業では販売台数が増加し、
エンタテインメントコンテンツ事業ではデジタルゲーム分野が堅調に推移いたしました。

また、冒頭に申し上げました通り、固定資産譲渡に伴う特別利益を計上したことから、
当期純利益は229億円となり、前年同期比で大きく増加いたしました。

第4四半期においてはエンタテインメントコンテンツ事業において
費用計上が進む想定であることから、前期同様に、第4四半期単独では
営業利益は伸びない見通しです

段階利益 (2020/3期 3Q実績)

(単位：億円)



営業外損益内訳

(単位：億円)

項目	金額 (億円)
営業外収益	18
受取利息	1
受取配当金	3
投資事業組合運用益	4
営業外費用	40
為替差益	3
持分法投資損失	18
特別利益	30
固定資産売却益	29

◆ パラダイスセガサミーの2019年1月～9月期が営業黒字に転換

SEGA Sammy

- 9 -

段階利益については9ページの通りとなります。

営業外費用ではパラダイスセガサミーの1月～9月実績が取り込まれておりますが、7月～9月期のカジノ売上が好調に推移したことから、1月～9月の累計でも営業利益を計上しております。

その結果、当第3四半期単独では、若干ではありますが持分法投資利益を計上しております。

連結費用

(単位：億円)

	2019/3		3Q累計 実績	2020/3		2020/3期 3Q実績	主な要因
	3Q累計 実績	通期実績		期初 通期計画	2/5修正 通期計画		
研究開発費・ コンテンツ制作費	483	666	564	725	757	-	パッケージゲーム分野の新作タイトル投入に伴い増加
設備投資額	243	344	161	248	226	-	本社移転完了による減少
減価償却費	108	145	109	136	138	-	-
広告宣伝費	122	160	129	210	182	-	-

SEGA Sammy

- 10 -

連結費用については10ページをご覧ください。

研究開発費および広告宣伝費については、主にパッケージゲーム分野の新作タイトル投入に伴い、前年同期比で増加しております。

通期におきましても、第3四半期までの実績が増加しているため、期初計画を上回る見込みです。

なお、設備投資額については本社移転の完了に伴い、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3四半期末	増減
流動資産	2,604	2,640	+36
現金・預金	1,374	1,020	-354
受取手形・売掛金	392	578	+186
有価証券	145	335	+190
固定資産	2,041	2,020	-21
資産合計	4,646	4,660	+14
流動負債	875	841	-34
社債（1年内）	125	100	-25
固定負債	717	694	-23
社債	100	100	-
負債合計	1,593	1,535	-58
純資産合計	3,053	3,125	+72
総資産	4,646	4,660	+14

	2019/3期末	当第3四半期末	増減
現金・現金同等物	1,480	1,296	-184
有利子負債	761	645	-116
ネットキャッシュ	718	651	-67
自己資本比率	65.1%	66.5%	+1.4pt

SEGA Sammy

⇒詳細は「2020年3月期第3四半期決算説明・補足資料」参照

- 11 -

次に11ページの貸借対照表をご覧ください。

流動資産につきましては、有価証券の取得や、有利子負債の返済等により現金・預金が大きく減少したほか、売上債権および棚卸資産が増加したことにより、前期末より大きな変動はございません。

負債につきましては、10月に、新たに10年社債を100億円発行した一方で、社債の償還および借入金の返済により減少いたしました。

以上の結果、第3四半期末の自己資本比率は前期末から約1.4ポイント上昇し、66.5%となりました。

なお、キャッシュフローにつきましては現在監査中ではございますが、現時点の見込みをお知らせ致します。

営業キャッシュフローは 156億円、
投資キャッシュフローは マイナス125億円、
財務キャッシュフローは マイナス215億円

となる見込みです。
正式な数値につきましては、2月14日発行予定の四半期報告書にて開示いたします。

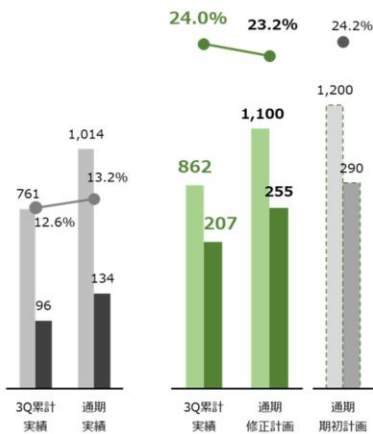
3. セグメント別 第3四半期実績 /通期見通し

売上高
営業利益
営業利益率

2019/3

2020/3

(単位：億円)



2020/3期 3Q実績

◆ 前年同期比でパチスロ販売台数が増加したことから収益性が改善

- ✓ パチスロ：『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』
- ✓ パチンコ：『Pガオガオキング3』、『デジハネP七つの大罪エリザベスVer.』

今後の見通し

◆ タイトル数及び販売台数を見直し

- ✓ パチスロ：『パチスロファンタースターオンライン2』
『パチスロく物語』シリーズ セカンドシーズン』
- ✓ パチンコ：『P蒼天の拳双龍』、『Pビッグドリーム2激神』等

(販売台数の推移)

	2019/3 3Q累計	2019/3 通期	2020/3 3Q累計	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
パチスロ	31,534台	67,140台	105,860台	133,000台	120,000台
パチンコ	136,670台	159,848台	75,094台	109,000台	164,000台
本体	87,468台	91,858台	18,878台	38,000台	78,600台
盤面	49,202台	67,990台	56,216台	71,000台	85,400台

SEGA Sammy

- 13 -

それでは次に、13ページをご覧ください。

各セグメントごとの第3四半期決算における実績および今後の見通しをご説明いたします。

遊技機事業の第3四半期決算における実績は、パチスロにおいて、主カタイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』や『パチスロ交響詩篇エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』などの販売を行った結果、売上高、営業利益ともに前年同期を上回ったほか、兼ねてから取り組んでいる営業費用の抑制などの効果により、営業利益率は24%と、大幅に改善いたしました。

先ほどお話した通り、通期業績予想を修正しておりますが、第4四半期から来期に向けて、資料に記載のタイトルの他にも複数のタイトルの準備を進めております。

次に15ページをご覧ください。

3Qの主な販売タイトル



パチスロ

『パチスロ北斗の拳 天昇』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権証YAF-420
©Sammy



パチンコ

『Pガオガオキング3』

©Sammy

4Q以降の販売予定タイトル



パチスロ

『パチスロ(物語)シリーズ
セカンドシーズン』

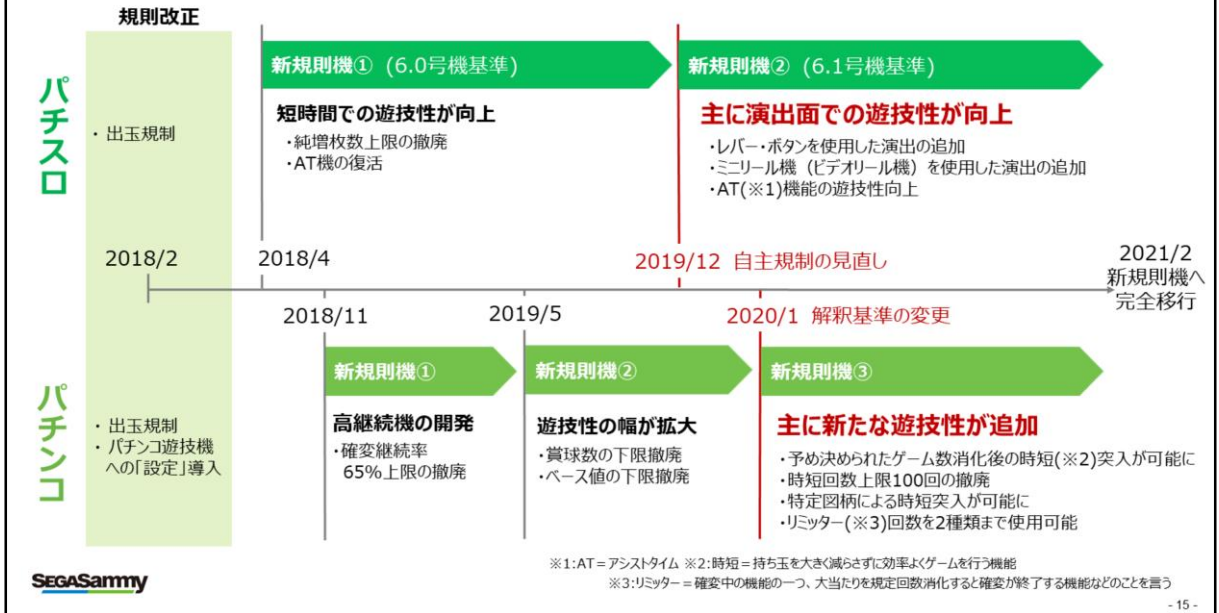
©西尾維新/講談社・アゴブロック・シャフト
©Sammy



パチンコ

『P蒼天の拳双龍』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権証YSM-130
©Sammy



遊技機事業におきまして、パチスロにおいて自主規制の見直し、パチンコにおいて解釈基準の変更が実施されました。

どちらも演出や新たな機能が追加されることで、遊技性の幅が拡大する内容となります。

パチスロ、パチンコともに新規則機については来期より投入が始まりますが、引き続き新たな遊技機の開発を通して、市場の活性化に向けて取り組んでいきたいと考えております。

売上高
営業利益
営業利益率

(単位：億円)

2019/3

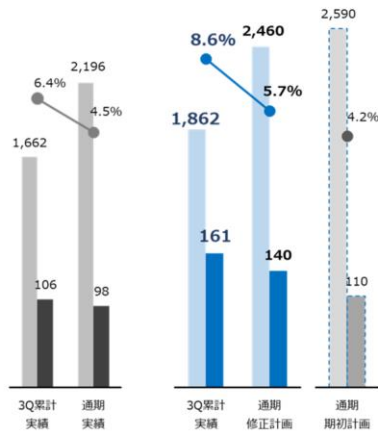
2020/3

2020/3期 3Q実績

- ◆ デジタルゲーム分野は堅調に推移
- ◆ パッケージゲーム分野は新作タイトル発売に伴い費用増加

今後の見通し

- ◆ 各事業分野において新作タイトルの発売を予定
- ◆ 期末に在庫の資産性検証やインセンティブ等の費用計上を見込む



SEGA Sammy

- 16 -

16ページからはエンタテインメントコンテンツ事業です。

デジタルゲームを中心に順調に推移しておりますが、第4四半期においては在庫等の資産性検証をはじめとした費用計上が進む見通しです。

第3四半期決算における実績は、パッケージゲーム分野において複数の新作タイトルの発売を行い、開発費や広告宣伝費等の費用が増加いたしました。一方で、デジタルゲーム分野が堅調に推移したことにより、前年同期比で増収・増益となりました。

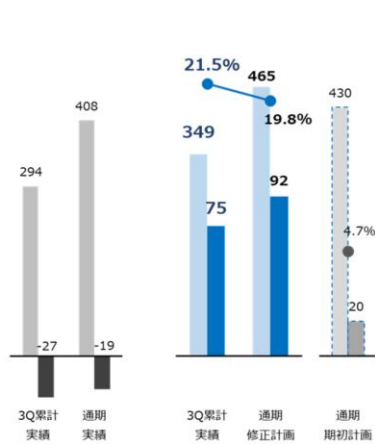
次ページより各事業分野の説明をさせていただきます。

売上高
営業利益
営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3



SEGA Sammy

2020/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比で大幅増益
 - ✓ 運営中タイトルが堅調に推移
 - ・ 『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』
 - ・ 『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』
 - ✓ 前期に行った減損処理により今期は費用減少
 - ✓ タイトル譲渡 (1Q) やタイトル提供 (2Q) に伴う収益を計上

今後の見通し

- ◆ 既存タイトルの運営強化に取り組む

17ページをご覧ください。

デジタルゲーム分野においては、
『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』や、
『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』などの
運営中タイトルが概ね堅調に推移いたしました。

また、前期に行った減損処理の反動により、今期は費用が減少していることに加えて、
第2四半期までにタイトル譲渡やタイトル提供などの一過性収益を計上したことなどにより、
前年同期比で大幅な増益となりました。

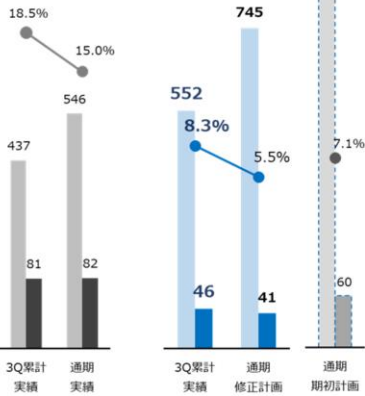
第4四半期においても同様の傾向で進捗する見通しです。

売上高
営業利益
営業利益率

2019/3

2020/3

(単位：億円)



2020/3期 3Q実績

- ◆ 新作タイトルを複数発売、想定を下回って推移
 - ✓ 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』
 - ✓ 『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』
 - ✓ 『新サクラ大戦』
- ◆ 既存タイトルのレポート販売は想定を上回って堅調に推移
- ◆ 新作タイトル発売に伴う開発費等の増加により前年同期比で減益

今後の見通し

- ◆ 新作タイトルの発売、既存タイトルのレポート販売
- ◆ タイトル投入に伴う開発費や期末に在庫の資産性検証等の費用を見込む

(パッケージ販売本数)

(単位：万本)

	2019/3 3Q累計	2019/3 通期	2020/3 3Q累計	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
新作	342	409	694	984	1,069
レポート	1,509	1,935	1,239	1,485	1,450
合計	1,851	2,344	1,933	2,469	2,519

SEGA Sammy

- 18 -

次に、18ページをご覧ください。

パッケージゲーム分野においては、
前年同期比で増収・減益となりました。

第3四半期には、資料に掲載されている3タイトル等の新作を投入しましたが、
販売本数は期初計画を下回っております。

レポート販売は前年同期を下回っておりますが、
これは前期に新作が少なかったためであり、期初計画を上回って堅調に推移しております。

第4四半期には、新作『龍が如く7 光と闇の行方』、
『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』や
レポート販売の貢献を引き続き見込む一方で、
第3四半期以降の開発費の増加に加え、一部資産の資産性の検証に伴う費用計上
を見込んでいることから、第4四半期は損失を計上する見込みです。

3Qの主なタイトル



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



『マリオ&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.



『新サクラ大戦』
©SEGA



『Football Manager 2020』
© Sports Interactive Limited 2019.
Published by SEGA Publishing Europe Limited.

4Q以降の主なタイトル



『龍が如く7 光と闇の行方』
©SEGA



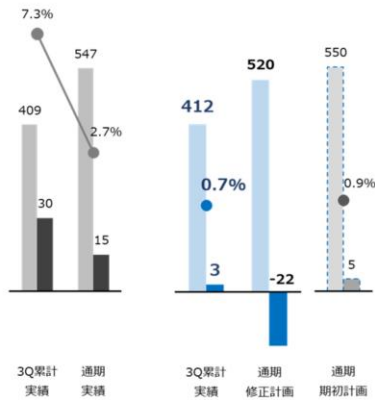
『ヘルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』
©ATLUS ©SEGA/ ©KOEI TECMO GAMES All rights reserved.

売上高
営業利益
営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 『StarHorse4』発売
- ◆ プライズカテゴリは堅調の一方、利益面では前年同期比で減益
 - ✓ 前期発売の利益率の高いCVTキット販売の反動減
 - ✓ ビデオゲームが低調に推移
 - ✓ 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

- ◆ 新作タイトル投入予定
 - ✓ 『Mario&ソニック AT 東京2020オリンピック™ アーケードゲーム』 (2020/1発売)
- ◆ 期末に在庫の資産性検証等の費用を見込む

SEGA Sammy

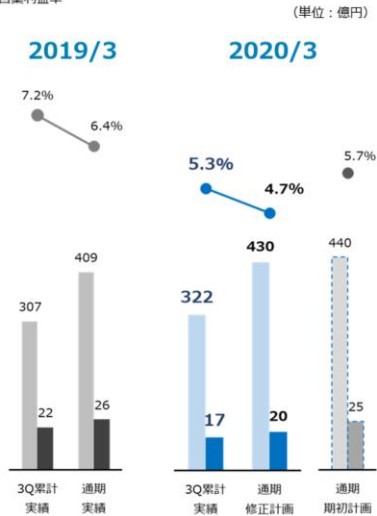
- 20 -

次に、20ページのアミューズメント機器分野をご覧ください。

第3四半期に主力のメダルゲーム機『StarHorse4』を販売しましたが、前期販売のCVTキットの利益率が高かった反動減や、ビデオゲームが低調に推移していること、本社移転に伴い固定費が増加したことにより、前年同期比では増収・減益となりました。

今後の見通しにつきましては、第4四半期に新作『Mario&ソニック AT 東京2020オリンピック™ アーケードゲーム』の販売を予定していますが、ビデオゲームの稼働が引き続き低調に推移していることや、期末に在庫の資産性検証などの費用を見込んでいることなどにより、通期では損失計上となる見通しです。

売上高
営業利益
営業利益率



2020/3期 3Q実績

- ◆ プライズは堅調に推移しているものの、利益面では前年同期比で減益
 - ✓ 機器償却費等の固定費が増加
 - ✓ 消費税増税の影響
- ◆ 既存店売上前年比は100.7%
- ◆ 出店：4店舗 退店：1店舗 実施

今後の見通し

- ◆ プライズを中心とした施設オペレーションの強化を継続

(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 3Q実績	2019/3 実績	2020/3 3Q実績	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
店舗数(店舗)	191	190	195	193	195
既存店売上 前年比(%)	104.2	104.0	100.7	100.0	104.4

SEGA Sammy

- 21 -

次に、21ページのアミューズメント施設をご覧ください。

第3四半期累計で既存店昨対比が100.7%となりました。

プライズゲームが引き続き堅調である一方、

ビデオゲームとメダルゲームが低迷していることに加え、10月からは消費税増税も影響しております。

通期の修正計画では既存店昨対比が100.0%となり、

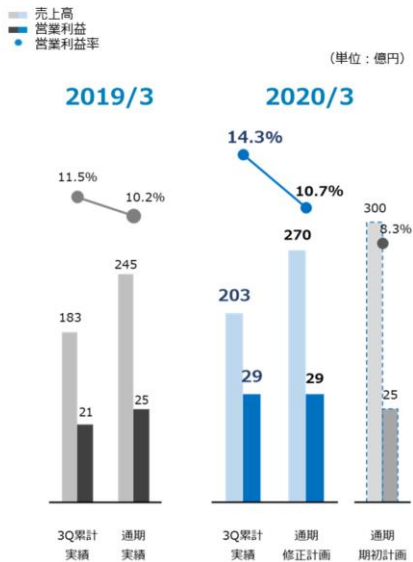
足元では引き続き厳しい状況が見込まれます。

利益面につきましては、

新店出店に伴う費用や機械購入に伴う機器償却費等の増加などが影響いたしました。

今後の見通しにつきましては、2店舗の閉店を予定しております。

また、プライズを中心とした施設オペレーションを引き続き強化してまいります。



2020/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比で増収、増益
- ◆ 映像：映像配信等の収入を計上
- ◆ 玩具：『マウスできせかえ！すみっこぐらしパソコン』等の新製品や定番製品を販売

今後の見通し

- ◆ 映像配信や、映像制作等の収入を見込む

SEGA Sammy

- 22 -

続きまして、22ページの映像・玩具分野をご覧ください。

第3四半期において、映像では動画配信サービスにおける映像配分収入や、劇場版『ルパン三世 THE FIRST』の制作収入を計上した他、玩具においては定番商品に加えて、新製品『マウスできせかえ！すみっこぐらしパソコン』等の販売を行い、前年同期比で増収・増益となりました。

第4四半期は映像制作に伴う収益計上を見込んでおりますが、今期の損益には大きな影響がない見込みです。

映画『ソニック・ザ・ムービー』
(原題 : Sonic The Hedgehog)

2月14日 全米公開
3月27日 日本公開

ヨーロッパや南米、アジアなどの
世界各国でも順次公開予定 (2月~3月)



©2019 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SEGA Sammy

- 23 -

次に、23ページをご覧ください。

当社の主力IPである『ソニック』初の映画が、
全米で2月14日に、日本では3月27日に公開予定です。

ヨーロッパをはじめとした他の地域においても
2月から3月にかけて順次公開予定となっております。

今回、ハリウッドで実写映画化されたことで、
今後さらなるIP力の強化につながると期待しております。

なお、こちらにつきましては、配分収入を来期に営業外で計上予定です。

売上高
営業利益

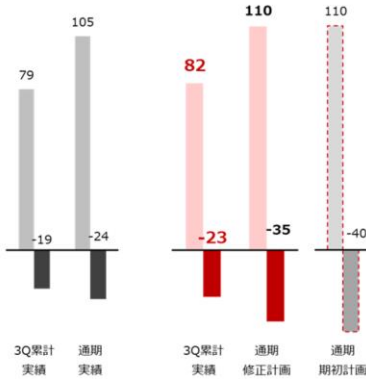
(単位：億円)

2019/3

2020/3

2020/3期 3Q実績

- ◆ フェニックスリゾートの収益改善も国内IRの費用が増加し、前年同期比で損失幅拡大



今後の見通し

- ◆ 既存施設において引き続き収益改善に取り組む
- ◆ 国内IR参入に向けた取り組みの活発化
 - ✓ 第1回 [横浜] 統合型リゾート産業展へ出展 (2020/1/29-30)
 - ✓ パートナーシップを発表 (2020/1/27)

SEGA Sammy

-24-

続きまして、リゾート事業をご説明させていただきます。
24ページをご覧ください。

第3四半期決算における実績につきましては、
フェニックスリゾートでは前年同期比で収益改善をしておりますが、
国内IRの費用が増加しており、損失幅が拡大しております。

また、今後の見通しにつきましては、
引き続き、既存施設の収益改善に取り組むとともに、
国内IRにおいて、先日リリースいたしましたパートナーシップの発表や
横浜にて開催された統合型リゾート産業展への出展を行うなど、
国内IRにおいても取組が活発化してまいりました。

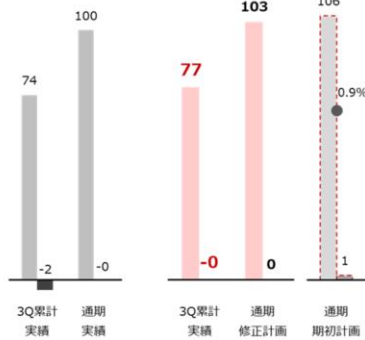
詳しくは後程ご説明いたします。

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 25周年記念企画や九州域向け施策実施により、利用者数増
 - ✓ 開業25周年を記念した一夜限りイベント「The DELICIOUS FESTIVAL」
 - ✓ 九州域のお客様向けプラン「冬の1泊5食付きプラン」

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
 - ✓ 各種スポーツ春季キャンプ向け施策
 - ✓ 花とスイーツを楽しむ、各種プラン
- ◆ ゴルフおよび、MICE利用の活性化に取り組む

SEGA Sammy

- 25 -

25ページをご覧ください。

フェニックスリゾートにつきましては、11月に開業25周年を迎え、記念イベントを実施し、日頃ご利用いただいているお客様など700名強のご参加をいただきました。

また、近隣向け施策としてご好評いただいている1泊5食プランを初めて冬に実施し、多くのお客様にご利用いただき、第3四半期においても前年同期から利用者数が増加し、収益が改善しております。

今後も引き続き、お客様にご利用いただけるようなプランを各種実施し、収益性の向上に取り組んでまいります。



The DELICIOUS FESTIVAL



25周年記念スペシャル
冬の1泊5食付きプラン

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ 京都吉兆とプロデュース契約を締結

-IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進-

◆ 刀(かたな)社と戦略的業務提携

-日本を代表するメーカー森岡毅氏率いる刀社と統合型リゾートの事業設計・構築に共に取り組む-

◆ Foster+Partners社と戦略的業務提携

-日本における統合型リゾート（IR）事業参入に向けたパートナーシップ-

次に、27ページをご覧ください。

1月27日に、弊社の統合型リゾート事業推進の取り組みの一部として、ご覧いただいております3つの取り組みについてリリースをいたしました。

次のページより各取り組みの詳細をご説明します。

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ 京都吉兆とプロデュース契約を締結（2018年より）

～ IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進 ～

京都
吉兆
KYOTO KITCHO



観光魅力増進施設の核となる施設として、
日本の四季折々の自然を感じられる特別な空間の中で、
本格的な日本料理を楽しめる料亭旅館の企画、プロデュース

SEGASammy

※詳細は2020年1月27日のリリースをご参照ください

- 28 -

28ページをご覧ください。

まずは、京都吉兆とのプロデュース契約についてとなります。

こちらは特定複合観光施設区域整備法施行令において、「3号施設」として定義される「観光魅力増進施設」の核となる施設として、京都吉兆とともに本格的な日本料理を楽しめる料亭旅館の企画、プロデュースを進めてまいります。

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ 日本を代表する marketer 森岡毅氏率いるマーケティング精鋭集団
刀(かたな)社と協業（2017年より）

成功確率を高める日本型IRの事業プランの設計・構築に対して協働。
今後もプロジェクト全般において、
事業提案からマーケティング活動まで共に取り組む

SEGA Sammy

※詳細は2020年1月27日のリリースをご参照ください

- 29 -

続きまして、29ページをご覧ください。

日本を代表するマーケティング精鋭集団である、刀（かたな）社との協業についてとなります。

日本市場・消費者を熟知し、
論理的アプローチを徹底的に行うマーケティングノウハウを持つ刀社を、
IR 事業推進における戦略的パートナーとして迎え、
2017年より、日本型 IR 事業プランの設計・構築において
約 2 年間に渡り協業を進めております。

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ Foster+Partners社と戦略的業務提携（2017年より）

エンタテインメント業界において
多くの知見とノウハウを持つ
SEGASAMMY



国際的に数多くの建築で
革新的な取り組み実績を持つ
Foster+Partners社

両者の強みを共有・協業により、
統合型リゾート（IR）における新たな価値を創造する

続きまして、30ページをご覧ください。

Foster+Partners社との戦略的業務提携についてとなります。
自然エネルギーを最大限活用する設計手法の権威である
Foster+Partners社とセガサミーの両者の強みを共有し、
協業することにより、統合型リゾート（IR）における新たな価値を創造することを
目的としています。

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

第1回 [横浜]統合型リゾート産業展への出展（2020年1月29・30日開催）
Foster+Partnersと想い描く、横浜に実現する「持続的に成功するIR」



SEGA Sammy

-31-

次に、31ページをご覧ください。

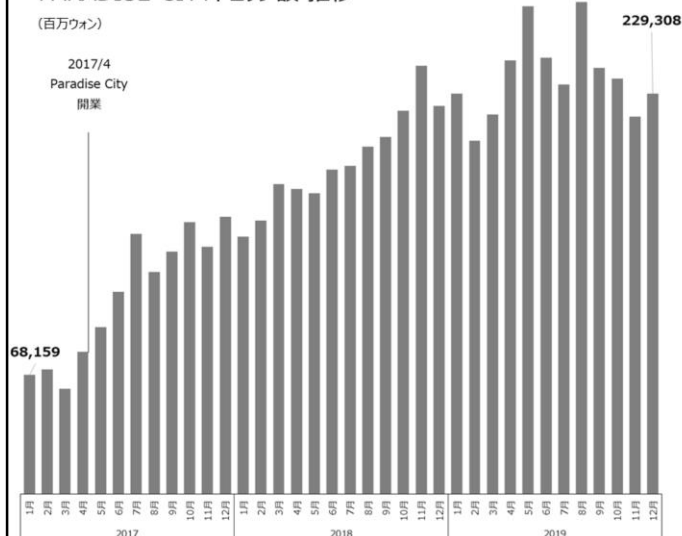
こちらは、先日産業展でお見せした、
Foster+Partners社と想い描く、
横浜に実現する「持続的に成功するIR」のピース図となります。

ご覧の通り、Foster+Partners社は、
先進的なデザインが全ての行動の根源にあり、
建造物、空間、街をデザインすると共に、対話を繰り返すことで、革新をもたらしています。

パラダイスセガサミー（持分法適用）

PARADISE CITYドロップ額*推移

(百万円)



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

(億円)

	2019/3期 3Q累計	2020/3期 3Q累計
売上高	2,139	3,315
カジノ	1,768	2,687
ホテル	368	496
その他	-	132
売上原価	1,882	2,795
カジノ	1,135	1,455
ホテル	696	873
その他	-	466
売上総利益	258	520
販売費及び一般管理費	242	399
営業利益	16	121
EBITDA	282	597
純利益	-106	-116

出所：パラダイス社決算資料より作成

セガサミー 持分法取込額 (億円)	2019/3期 3Q累計	2020/3期 3Q累計
	-10	-9

最後に、32ページでは当社持分法適用関連会社のパラダイスセガサミーについてご説明させていただきます。

当社決算には、3カ月遅れで計上されているため、2019年1月～9月の業績となりますが、段階利益ページでお話した通り、パラダイスセガサミーの第3四半期累計実績をご覧くださいと、売上高、営業利益は前年同期比で大きく増加するなど、収益が改善しております。

現在も、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3四半期決算における当社への影響としましては、約9億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らせていただきます。ありがとうございました。

SEGA Sammy

<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.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。