



# 2021年3月期第1四半期 決算プレゼンテーション

2020年8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。

# 1. 2021年3月期1Q実績、通期計画の概要

# セグメント区分等の変更

2021/3期より、以下の変更を行っております。

✓ **「営業利益」 → 「経常利益」**

- セグメント利益の測定方法を「営業利益」から、持分法による投資損益等を含めた事業全体から経常的に得られる利益である「経常利益」に変更しております。

✓ **ゲーミング機器事業を「遊技機事業」セグメントへ**

- カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業を、エンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野から「遊技機事業」へ変更しております。

✓ **「デジタル＋パッケージ」分野 → 「コンシューマ」分野**

- サブセグメントの内訳として、デジタルゲーム分野とパッケージゲーム分野を統合し、「コンシューマ分野」へと変更しております。

# 2021/3期1Q実績、通期計画サマリ

(億円)	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
<b>売上高</b>	<b>727</b>	<b>3,665</b>	<b>483</b>	<b>2,770</b>
遊技機	171	1,085	27	560
エンタテインメントコンテンツ	530	2,476	451	2,140
リゾート	24	104	4	65
その他/消去等	0	0	1	5
<b>営業利益</b>	<b>34</b>	<b>276</b>	<b>-38</b>	<b>-150</b>
遊技機	10	232	-84	-95
エンタテインメントコンテンツ	52	165	81	90
リゾート	-8	-36	-17	-65
その他/消去等	-20	-85	-18	-80
営業外収益	8	32	6	40
営業外費用	19	55	8	90
<b>経常利益</b>	<b>23</b>	<b>252</b>	<b>-40</b>	<b>-200</b>
遊技機	9	227	-85	-100
エンタテインメントコンテンツ	49	162	82	110
リゾート	-16	-53	-21	-125
その他/消去等	-19	-84	-16	-85
経常利益率	3.2%	6.9%	-	-
特別利益	0	31	2	2
特別損失	1	12	25	32
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>22</b>	<b>271</b>	<b>-64</b>	<b>-230</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>17</b>	<b>137</b>	<b>-33</b>	<b>-170</b>

## 2021/3期 1Q実績

- ◆ 前年同期比で大幅減収、損失計上
  - ✓ 遊技機事業、AM機器・施設、リゾート事業が新型コロナウイルス感染症の影響を強く受ける

## 今後の見通し

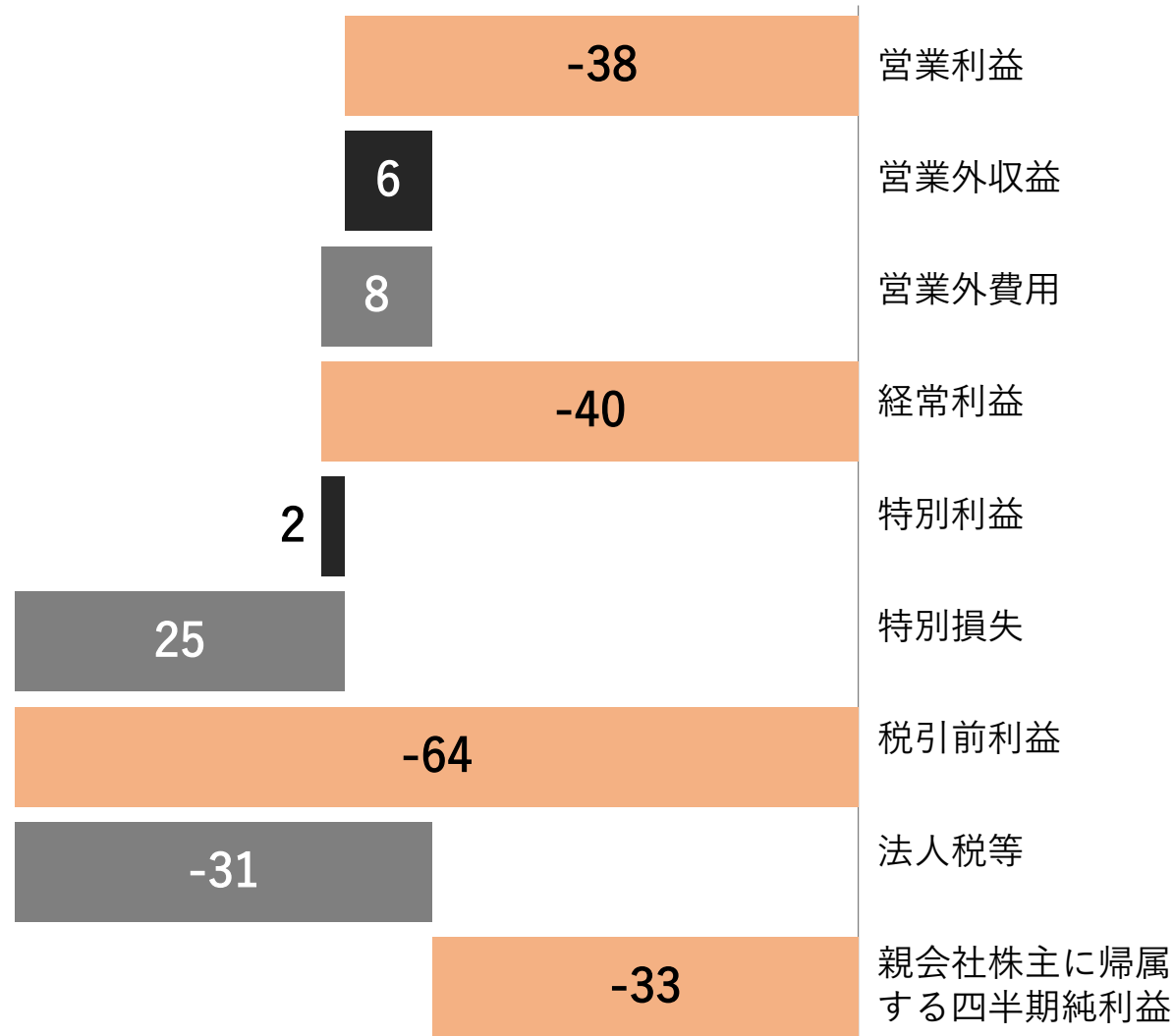
- ◆ 新型コロナウイルス感染症の影響が残ることを想定し損失計上の見込み
- ◆ 構造改革に着手
- ◆ 配当予想は未定

※2020/3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行っております。

※構造改革の実行に伴う費用及び業績に与える影響につきましては現時点で織り込んでおりません。（構造改革についてはP.36・P.37を参照）

# 段階利益 (2021/3期1Q実績)

(単位：億円)



## 営業外損益、特別損益の内訳

<b>営業外収益</b>	<b>6</b>
受取配当金	2
その他	4
<b>営業外費用</b>	<b>8</b>
持分法投資損失	5
その他	3
<b>特別利益</b>	<b>2</b>
関係会社株式売却益	1
その他	1
<b>特別損失</b>	<b>25</b>
新型コロナウイルス感染症による損失	25

- ✓ 第1四半期において、新型コロナウイルス感染症の影響に伴い発生した固定費等を特別損失に計上

特別損失 25億円

特別損失の内訳

遊技機事業	1億円
エンタテインメントコンテンツ事業	21億円
リゾート事業	2億円
全社	1億円

# 連結費用

(単位：億円)

	2020/3		2021/3	
	1Q	通期実績	1Q	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	171	765	147	642
設備投資額	51	228	36	152
減価償却費	36	148	36	134
広告宣伝費	36	174	20	169

## 2021年3月期の主な増減要因

コンシューマ分野において新作タイトルの投入数が減少することから費用が減少

AM施設において機械購入や内外装等への投資抑制を行うことから減少

遊技機事業において金型の償却費用等が減少

新型コロナウイルス感染症の影響による各種イベントやプロモーション活動の中止等により費用が減少

# 連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

	2020/3期末	当第1四半期末	増減
流動資産	2,689	2,652	-37
現金・預金	1,590	1,570	-20
受取手形・売掛金	404	245	-159
有価証券	53	2	-51
たな卸資産	470	560	+90
固定資産	1,892	1,889	-3
資産合計	4,582	4,541	-41
流動負債	861	887	+26
社債（1年内）	100	-	-100
短期借入金	133	433	+300
固定負債	752	758	+6
社債	100	100	-
負債合計	1,614	1,646	+32
純資産合計	2,968	2,895	-73
<b>総資産</b>	<b>4,582</b>	<b>4,541</b>	<b>-41</b>

	2020/3期末	当第1四半期末	増減
現金・現金同等物	1,586	1,566	-20
有利子負債	753	953	+200
ネットキャッシュ	832	617	-215
自己資本比率	64.2%	63.1%	-1.1pt

## 主な増減要因

前期末比

### 流動資産

-37

たな卸資産が増加した一方、売上債権が減少

### 負債

+32

社債を償還した一方、短期借入金により増加

### 純資産

-73

親会社株主に帰属する四半期純損失の計上及び配当金の支払いにより減少

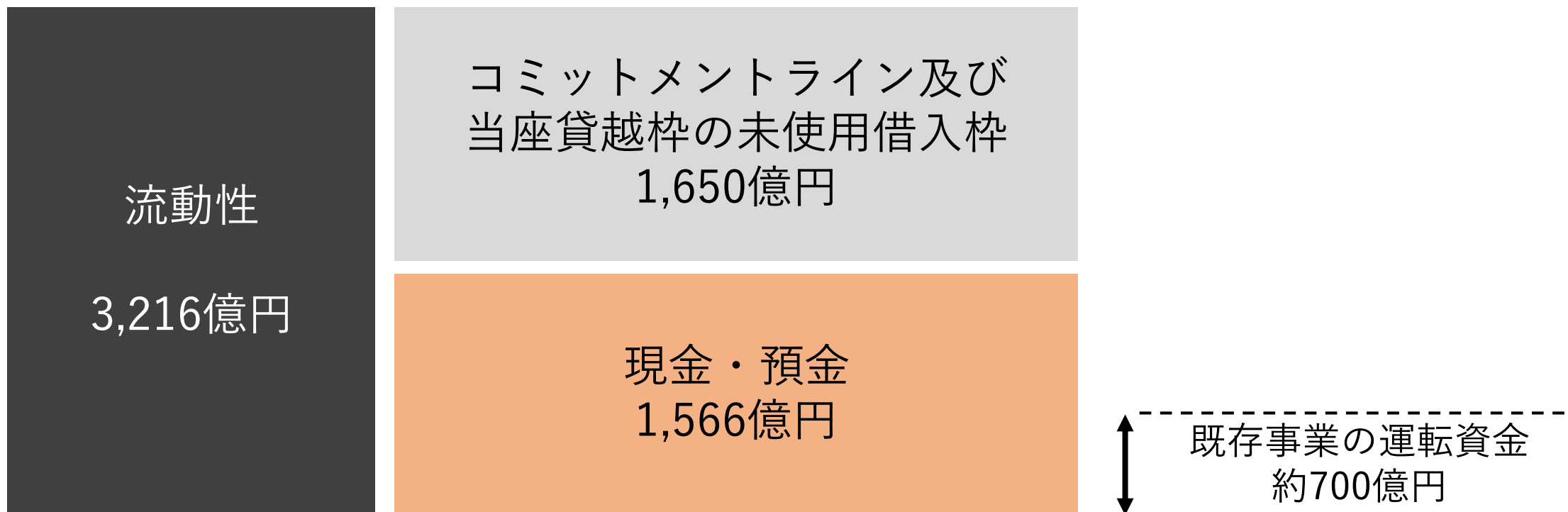
⇒詳細は「2021年3月期第1四半期 決算説明・補足資料」参照



# 資金の流動性について

- ✓ 流動性として3,216億円を確保しており、既存事業の運転資金や将来の戦略投資など、資金需要に対して機動的に対応することが可能

※2020年6月末時点



# 新型コロナウイルス感染症による影響

2021/3 1Q

通期

遊技機	マイナス	<ul style="list-style-type: none"> <li>緊急事態宣言下においてパチンコホールが休業対応を実施</li> <li>パチンコホールの稼働は低下していたが、緊急事態宣言解除以降の稼働は回復傾向</li> <li>旧規則機の撤去期限延長が決定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>撤去期限延長の影響もあり、パチンコホールの購買意欲回復には時間を要する見通しのため、販売台数は前年割れを計画</li> </ul>
	プラス	<p><b>コンシューマ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費による売上の伸び</li> </ul>	<p><b>コンシューマ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費は継続するが落ち着いていく想定</li> </ul>
エンタメ	マイナス	<p><b>AM機器</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>施設休業及び稼働低下に伴う課金収入・機器販売減少</li> </ul> <p><b>AM施設</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4/8より順次休業対応を実施</li> <li>6/17より全店舗で営業再開</li> <li>休業実施により既存店売上高の前年同期比27.4%</li> </ul> <p><b>映像・玩具</b></p> <p>(大きな影響はなし)</p>	<p><b>AM機器</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>施設稼働の低下に伴う課金収入・機器販売減少を見込む</li> </ul> <p><b>AM施設</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>年度末にかけて徐々に回復を見込むものの、既存店売上高の前期比は通期62.7%想定</li> </ul> <p><b>映像・玩具</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>映像：劇場版「名探偵コナン」の公開延期等に伴い今期は配分収入の減少を見込む</li> </ul>
	マイナス	<p><b>フェニックスリゾート</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5/7～30 全施設を臨時休業</li> </ul> <p><b>パラダイスセガサミー</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3/2～5/1 カジノ場以外の一部施設の営業休止</li> <li>3/24～4/20 カジノ場の営業休止</li> </ul>	<p><b>フェニックスリゾート</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>年度末にかけて徐々に回復を見込むものの、旅行需要減少に伴い集客の回復には時間が掛かる想定</li> </ul> <p><b>パラダイスセガサミー</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>7/1より一部施設の営業休止</li> <li>年内は渡航規制解除がない想定</li> </ul>
リゾート	マイナス		

(億円)	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	171	1,085	27	560
パチスロ	70	541	2	197
パチンコ	54	374	0	267
その他/消去等	47	170	25	96
営業利益	10	232	-84	-95
営業外収益	1	7	1	3
営業外費用	1	11	2	8
経常利益	9	227	-85	-100
経常利益率	5.3%	20.9%	-	-

パチスロ				
タイトル数	0タイトル	5タイトル	0タイトル	8タイトル
販売台数(台)	17,930	123,336	485	52,000
パチンコ				
タイトル数	2タイトル	7タイトル	0タイトル	5タイトル
販売台数(台)	16,212	104,581	177	71,000
うち本体販売	8,020	33,056	54	44,000
うち盤面販売	8,192	71,525	123	27,000

## 2021/3期 1Q実績

- ◆ 売上は、主にサミーネットワークスや前期からの継続販売等によるもの
- ◆ 新作タイトルの販売がなく損失計上

## 今後の見通し

- ◆ パチスロ・パチンコともに前期比で販売台数が減少
- ◆ 2020年末の入替商戦に合わせて主力タイトルを投入

(発売予定の新作タイトル)

パチスロ: パチスロ真・北斗無双

回胴黙示録カイジ～沼～

パチンコ: P交響詩篇エウレカセブンHI-EVOLUTION ZERO

P真・北斗無双 第3章

P ROAD TO EDEN

※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。

※2020/3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行っております。

2Q以降



『パチスロ真・北斗無双』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証KOM-620  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス  
©Sammy



『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



『回胴黙示録カイジ～沼～』

©福本伸行/講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ  
©福本伸行/講談社・VAP・NTV  
©Sammy



『P真・北斗無双 第3章』

©武論尊・原哲夫/NSP1983 著作権許諾証K00-411  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス  
©Sammy

(億円)	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
<b>売上高</b>	<b>530</b>	<b>2,476</b>	<b>451</b>	<b>2,140</b>
コンシューマ	267	1,255	324	1,250
AM機器	101	510	54	350
AM施設	104	419	34	280
映像・玩具	50	262	34	240
その他/消去等	6	29	4	20
<b>営業利益</b>	<b>52</b>	<b>165</b>	<b>81</b>	<b>90</b>
コンシューマ	53	147	125	225
AM機器	-4	-6	-16	-35
AM施設	7	14	-20	-75
映像・玩具	3	27	-0	5
その他/消去等	-7	-17	-8	-30
営業外収益	3	13	2	30
営業外費用	6	16	1	10
<b>経常利益</b>	<b>49</b>	<b>162</b>	<b>82</b>	<b>110</b>
経常利益率	9.2%	6.5%	18.2%	5.1%

## 2021/3期 1Q実績

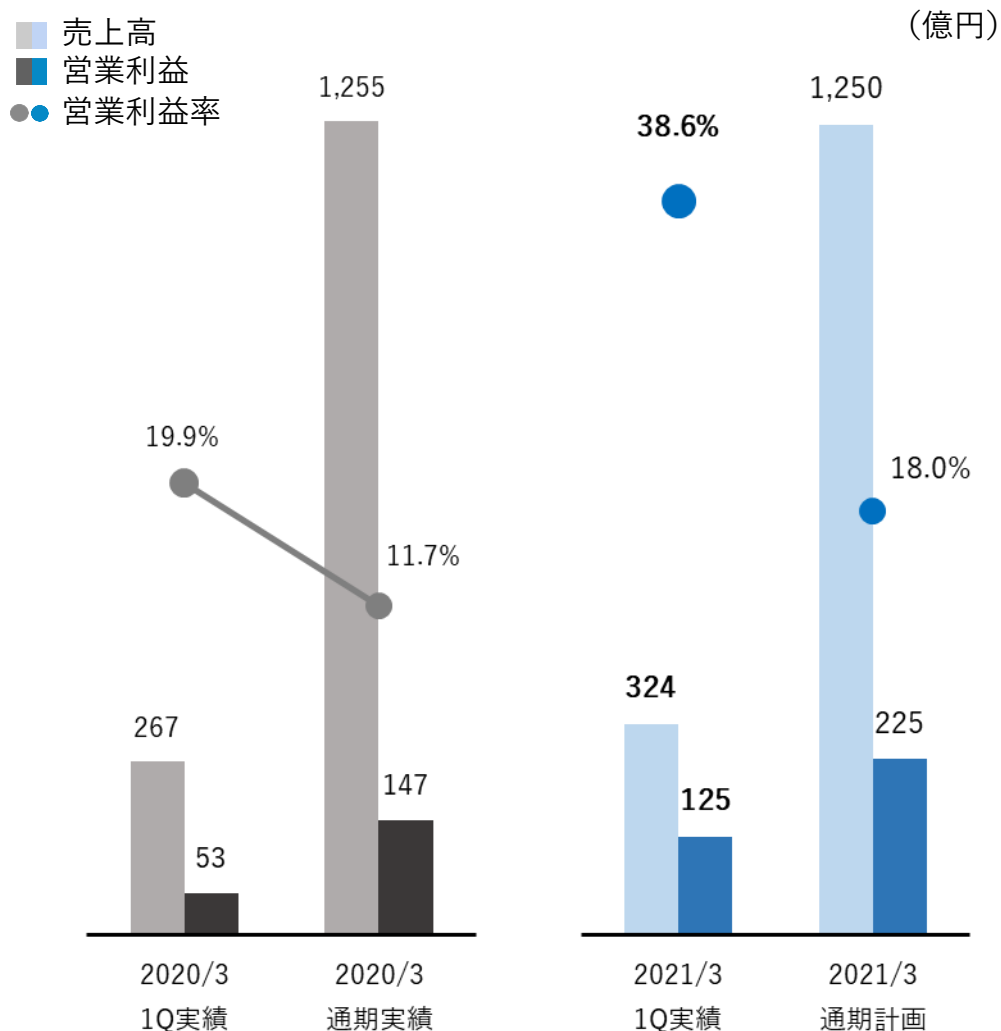
- ◆ AM機器・施設が損失計上となったものの、コンシューマ分野が好調に推移し増益
- ◆ 臨時休業期間中に発生した固定費等21億円を特別損失に計上（内、AM施設15億円）

## 今後の見通し

- ◆ コンシューマ分野が貢献するものの、AM機器・施設の損失拡大により前期比で大幅減益
- ◆ 映画『ソニック・ザ・ムービー』の営業外収益を下期に見込む

※2021/3期より、サブセグメントの内訳として、デジタルゲーム分野とパッケージゲーム分野を統合し、「コンシューマ分野」に変更しております。  
 ※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。  
 ※2020/3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行っております。

# コンシューマ分野



## 2021/3期 1Q実績

◆ 海外を中心にリピート販売が好調

## 今後の見通し

◆ マルチプラットフォームにタイトル提供

- 『A Total War Saga: TROY』  
→ Epic Gamesストアで8月配信予定
- 『龍が如く7 光と闇の行方』  
→ Xbox Series X向けロンチタイトル予定

※KPIを見直し、ビジネスモデル別に開示 (次ページ)

# コンシューマ分野

## ■ ビジネスモデル別の売上高

(億円)

	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累	1Q	通期計画
<b>ゲーム本編</b>	<b>115</b>	<b>570</b>	<b>144</b>	<b>513</b>
<b>日本</b>	<b>7</b>	<b>153</b>	<b>18</b>	<b>56</b>
新作	2	125	0	12
リピート	5	27	17	44
<b>アジア</b>	<b>8</b>	<b>53</b>	<b>13</b>	<b>47</b>
新作	4	35	7	20
リピート	3	17	5	27
<b>欧米</b>	<b>99</b>	<b>363</b>	<b>111</b>	<b>409</b>
新作	66	229	12	173
リピート	33	133	99	236
<b>F2P</b>	<b>91</b>	<b>381</b>	<b>104</b>	<b>471</b>
<b>その他</b>	<b>61</b>	<b>330</b>	<b>72</b>	<b>287</b>

※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、プラットフォーム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、他。

# コンシューマ分野 主なタイトル

1Q

2Q以降

ゲーム本編



『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』  
(PC版)

©ATLUS.  
©SEGA All rights reserved.



『A Total War Saga: TROY』

© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.



『HUMANKIND™』

© Amplitude Studios 2020.  
© SEGA.



『真・女神転生III  
NOCTURNE HD REMASTER』

©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.



『真・女神転生V』

©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.

F2P



『Phantasy Star Online 2』  
北米版

©SEGA



『Re:ゼロから始める異世界生活  
Lost in Memories』

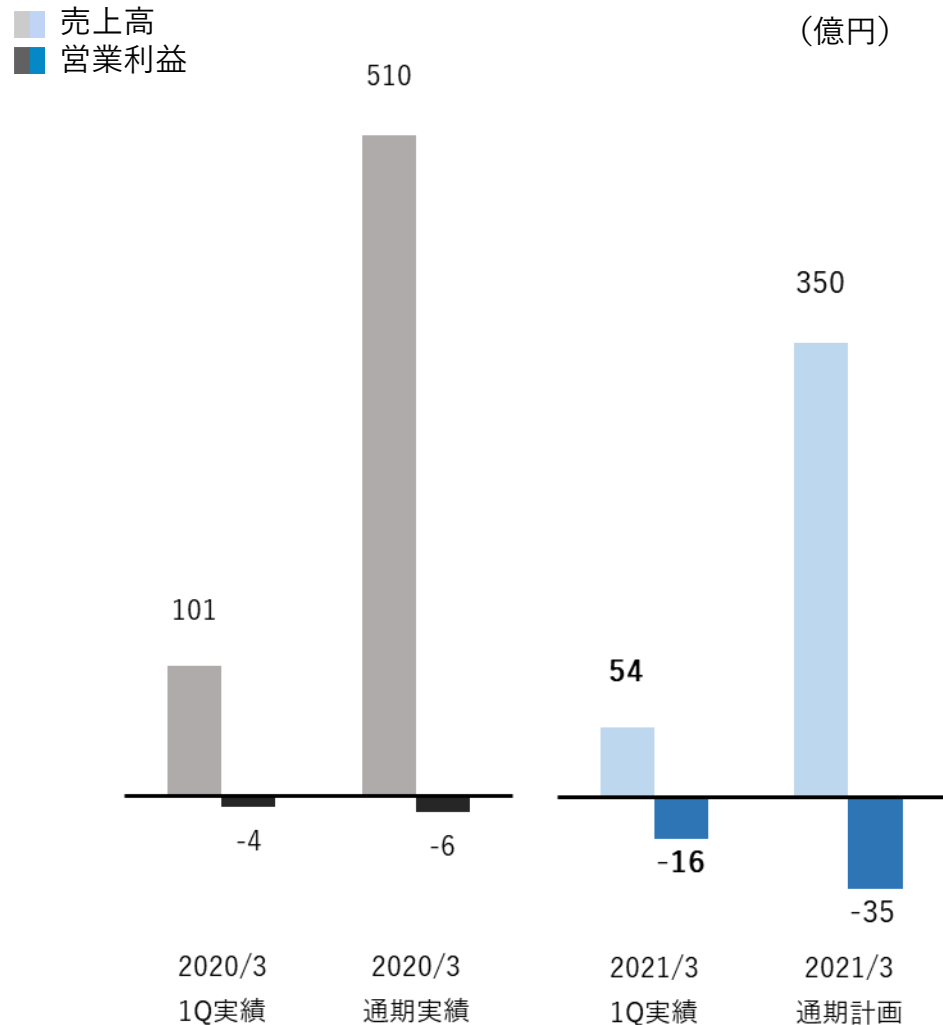
©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロ  
から始める異世界生活2製作委員会  
©SEGA



『プロジェクトセカイ カラフル  
ステージ！ feat. 初音ミク』

© SEGA / © Craft Egg Inc. Developed by  
Colorful Palette / © Crypton Future Media, INC.  
www.piapro.net **piapro**  
All rights reserved.





## 2021/3期 1Q実績

- ◆ アミューズメント施設の休業及び稼働低下に伴い、課金収入や機器販売が低調に推移

## 今後の見通し

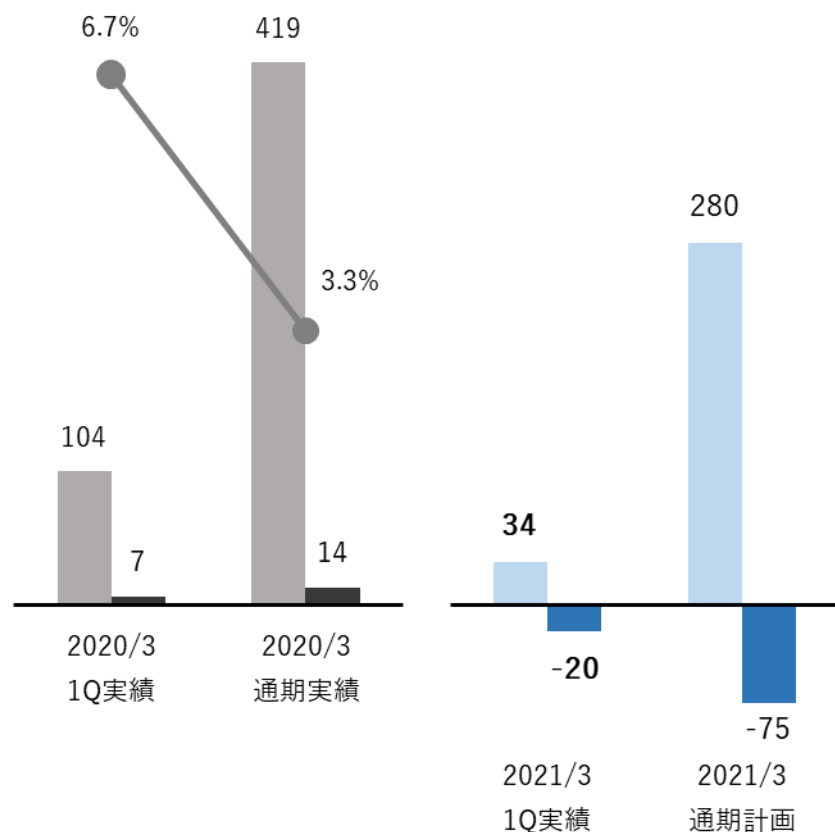
- ◆ 定番製品を中心に販売
  - ・ プライズ機、プライズ景品の販売
- ◆ 最新プリクラ機『fiz』導入
- ◆ 開発リソースの成長分野へのシフトを進める

※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。  
 ※2020/3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行っております。

# アミューズメント施設分野

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(億円)



## 2021/3期 1Q実績

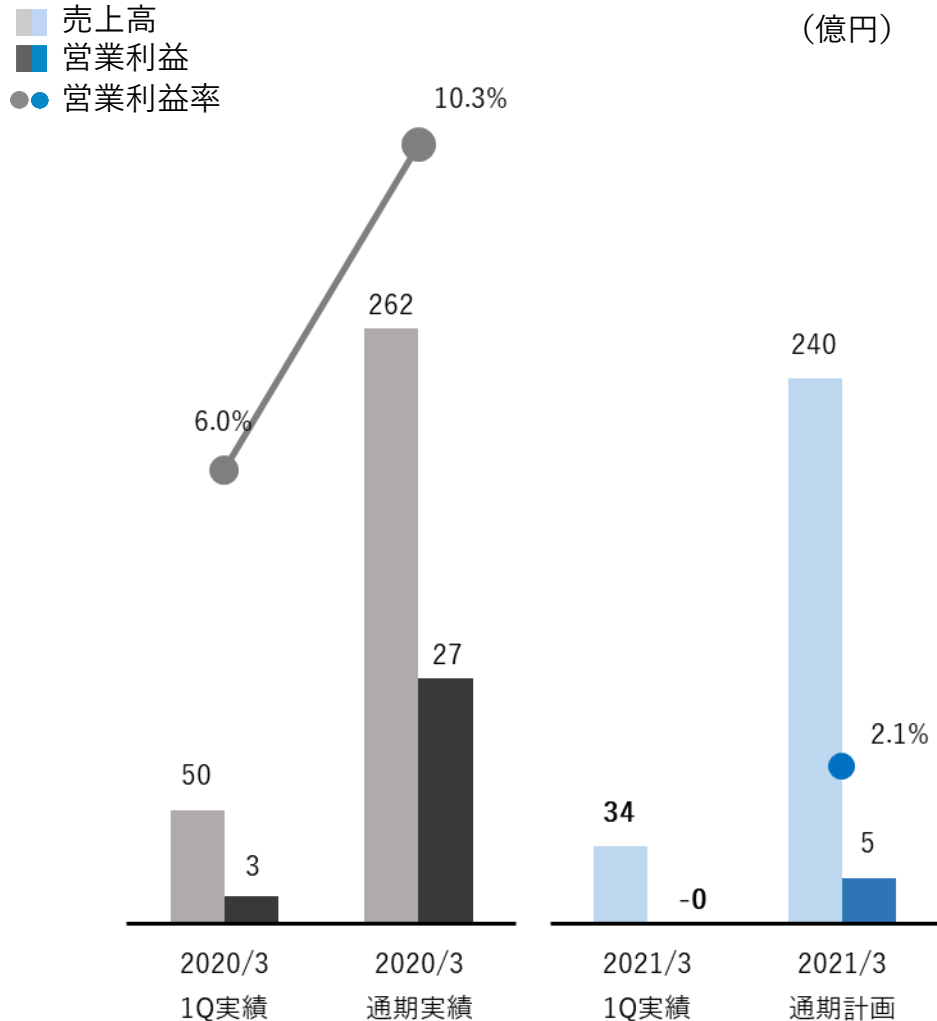
- ◆ 休業実施等により既存店売上高の前年同期比27.4%
- ◆ 休業期間中の店舗の人件費、家賃、減価償却費等の各種経費を特別損失として計上 (15億円)

### ■ 休業要請に伴う休業実施店舗数

	全店舗休業 順次営業再開					東京再開	全店舗再開
	4/8	4/17	5/8	5/16	5/30	6/12	6/17
営業	107	0	26	70	150	192	195
休業	85	192	166	122	43	3	0
計	192	192	192	192	193	195	195

## 今後の見通し

- ◆ 既存店売上高の前期比は通期で62.7%の想定
- ◆ 施設の出店計画の見直しや、店舗における機械購入等の投資抑制を行う



## 2021/3期 1Q実績

- ◆ 映像：映像制作や配分収入による売上を計上
- ◆ 玩具：定番製品を中心に販売

## 今後の見通し

- ◆ 映像：新型コロナの影響による劇場版「名探偵コナン」公開延期等に伴い配分収入が減少
- ◆ 玩具：新製品の発売が少なく定番製品を中心に販売

(億円)	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	24	104	4	65
営業利益	-8	-36	-17	-65
営業外収益	1	2	0	0
営業外費用	9	19	3	60
経常利益	-16	-53	-21	-125
経常利益率	-	-	-	-

## <フェニックスリゾート>

売上高	22	99	3	60
営業利益	-1	-2	-10	-24
施設利用者人数 (千人)	189	839	44	484
宿泊3施設	75	359	12	200
ゴルフ2施設	25	92	9	70
その他施設	89	388	23	214

## 2021/3期 1Q実績

### ◆ 集客数の大幅減少

- フェニックスリゾート  
施設利用者数 前年同期比23.2%

## 今後の見通し

### ◆ フェニックスリゾート

- 利用者数減少に伴い損失幅拡大
- 九州域客向け施策を強化
- 費用削減に取り組む

### ◆ 国内IRの取り組みによる費用発生

- ◆ パラダイスセガサミー（持分法適用関連会社）で大幅損失を計上（営業外費用）

# リゾート事業（パラダイスセガサミー）

（億ウォン）	2020/3期 1Q	2021/3期 1Q
売上高	906	897
カジノ	747	758
ホテル	132	108
その他	26	30
売上原価	887	784
カジノ	445	408
ホテル	273	259
その他	167	116
売上総利益	19	112
販売費及び一般管理費	90	88
営業利益	-71	24
EBITDA	82	175
純利益	-143	-53
カジノ利用者数（千人）	82	66

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 （億円）	-8	-3
---------------------	----	----

## 2021/3期 1Q実績

### ◆ 集客数の減少

- カジノ利用者数 前年同期比80%

### 今後の見通し

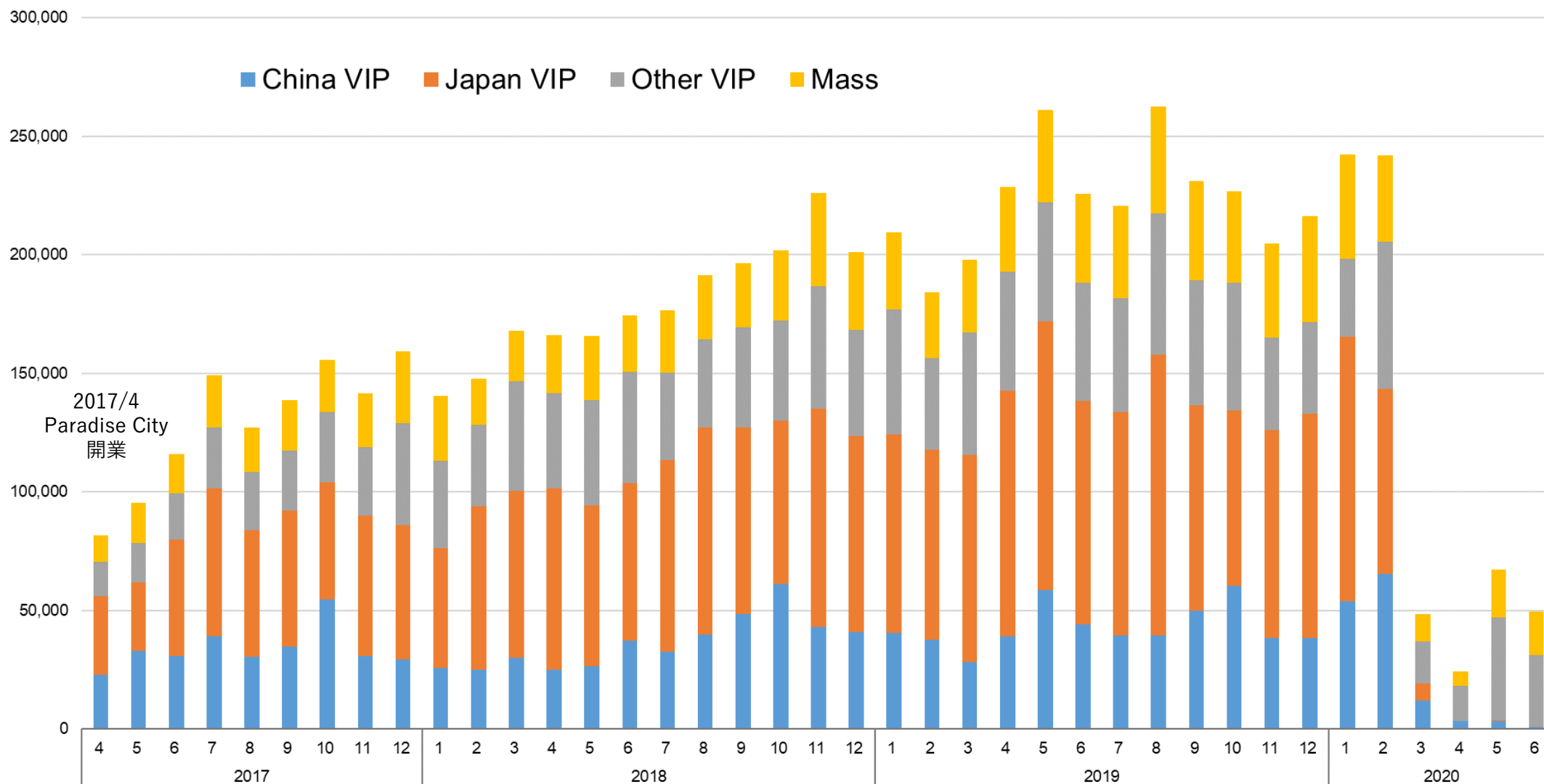
- ◆ 年内は渡航制限の解除がない想定
- ◆ 施設運営の効率化に着手済み

※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

# リゾート事業（パラダイスセガサミー）

PARADISE SEGASAMMY ドロップ額\*推移

(百万ウォン)



※ ドロップ額＝テーブルにおけるチップ購入額

※ 2018年1月以降の集計方法変更

## 2. 2021年3月期 今後の方針について

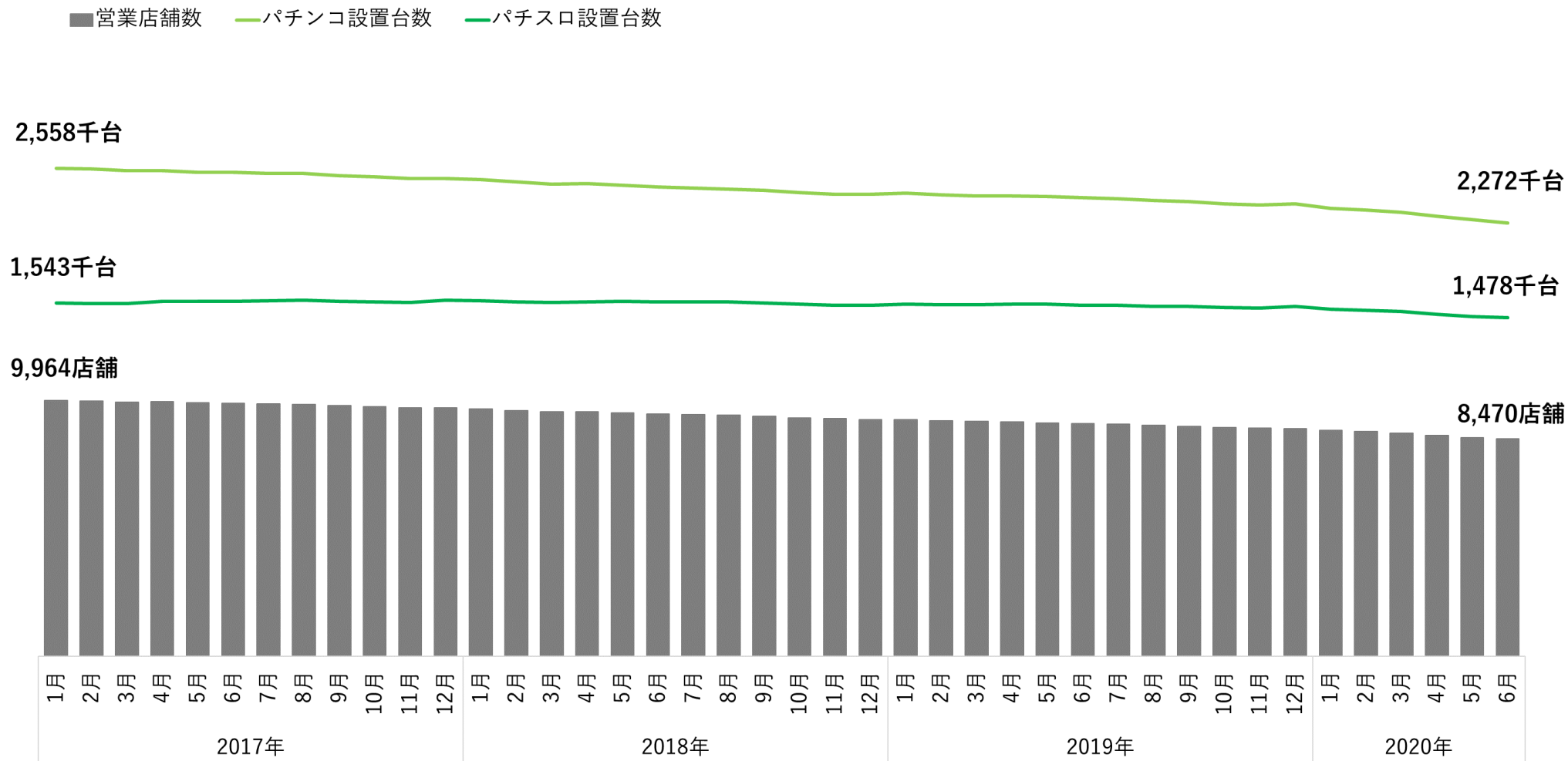
- ✓ 緊急事態宣言解除以降、パチンコホール稼働は回復傾向
- ✓ 旧規則機の撤去期限延長の影響を受け、今期の新台入れ替え需要は減少



# 遊技機事業（店舗数、設置台数の推移）

➤ 長期トレンドではホール店舗数減少、コロナ影響は現時点では目立たず

組合非加盟店舗 約800店舗の数値を除く全国パチンコホール店舗数、設置台数の推移

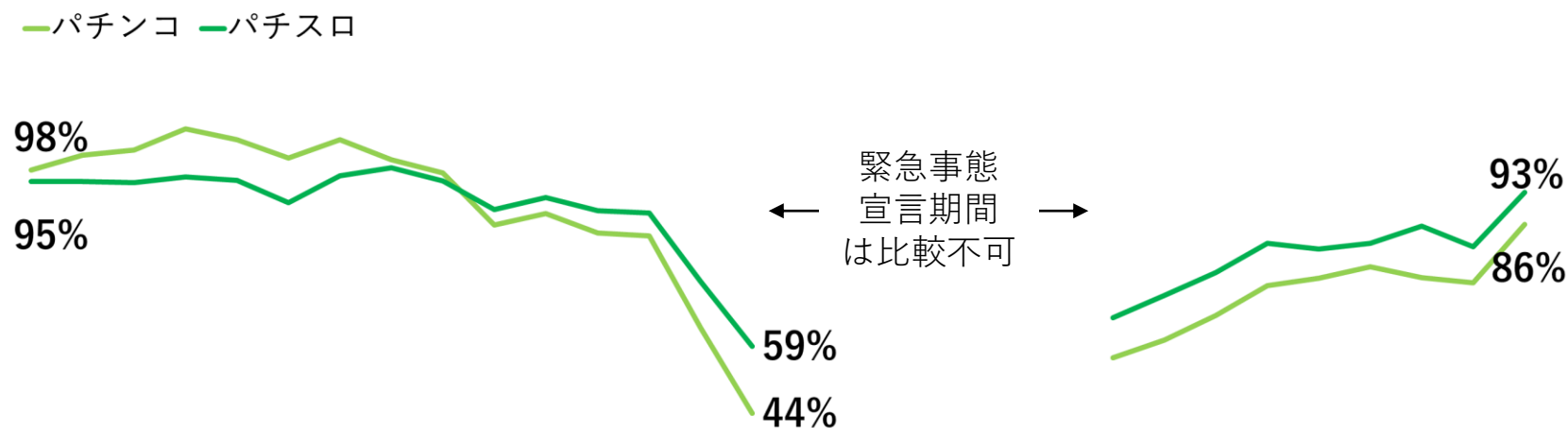


※全日本遊技事業協同組合連合会発表データを元に自社集計

# 遊技機事業 (稼働の推移)

## ➤ コロナ影響は徐々に落ち着きつつある

パチスロ・パチンコ平均稼働率の前年同時期比



緊急事態宣言解除以降  
稼働率は徐々に回復

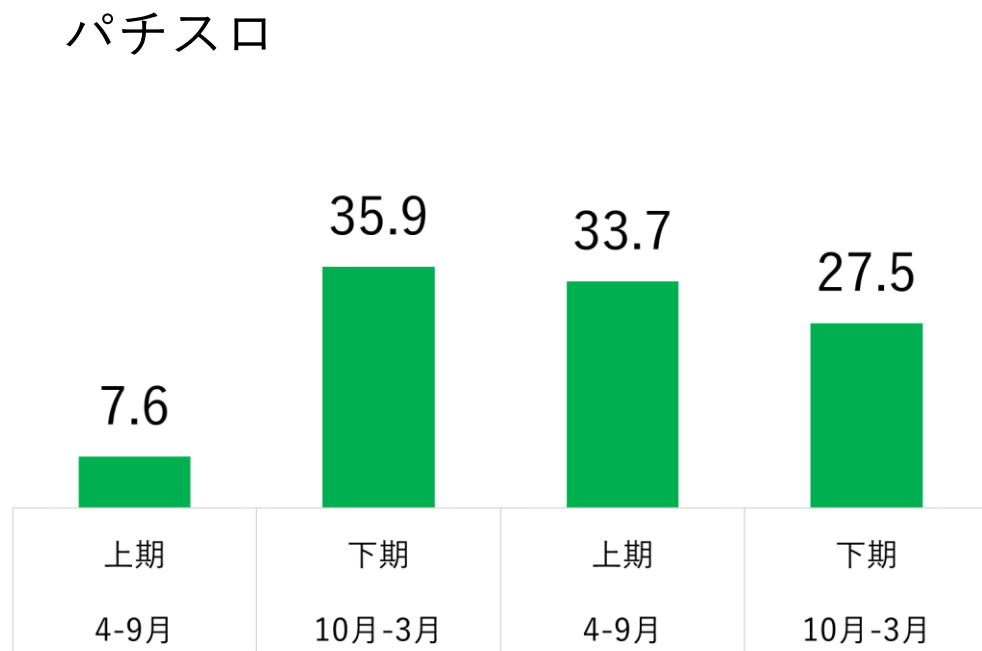
1月				2月				3月					4月				5月					6月					7月				
1週	2週	3週	4週	1週	2週	3週	4週	1週	2週	3週	4週	5週	1週	2週	3週	4週	1週	2週	3週	4週	1週	2週	3週	4週	5週	1週	2週	3週	4週		
2020年																															

※ダイコク電機(株) DK-SISデータを元に自社推計

# 遊技機事業 (撤去スケジュール)

➤ 旧規則機の撤去期限延長を受け、本格的な撤去は2022年3月期へ

パチスロ



2021年3月期

**43.5万台**

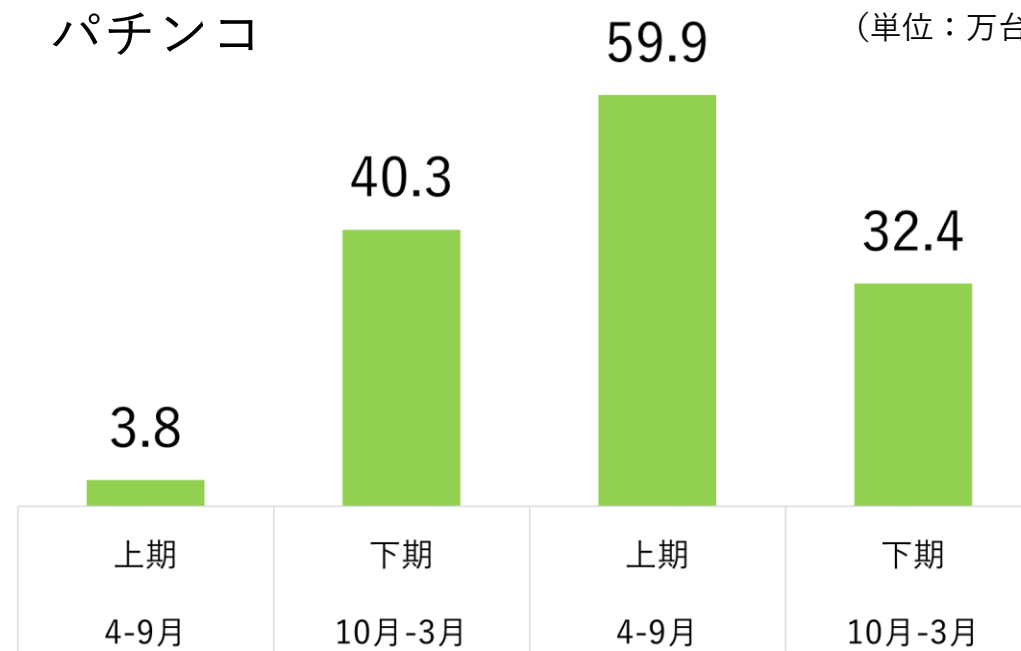
(規則改正前：104.7万台)

2022年3月期

**61.2万台**

パチンコ

(単位：万台)



2021年3月期

**44.1万台**

(規則改正前：136.4万台)

2022年3月期

**92.3万台**

※2020/7末時点の自社推計

※2021/12 新規則機へ完全移行を予定

# 遊技機事業 (参考資料：規則改正概要①)

## パチスロ撤去ルール

2020年  
5/20

2020年  
12/31

2021年  
1/31

2021年  
11/30

2021/12/1  
新規則機  
完全移行

① 高射幸機

約10万台

※当初(※1)の撤去期限通りに撤去  
(最終撤去期限2021/1/31まで)

② 2020/12/31までに  
検定/認定切れとなる  
予定だった特定の機種  
(※1)

約18万台

※当初(※1)の撤去期限から7か月以内に撤去  
(Aタイプのみ対象)

③ 2020/12/31までに  
検定/認定切れとなる  
予定だった①②以外の機種  
(※1)

約9万台

※2020/5/20時点の設置台数の15%にあたる台数を  
期間内で毎月撤去

④ 2021/1/1以降に  
検定/認定切れとなる  
予定だった①以外の機種  
(※1)

約66万台

※2021/1/31時点の設置台数の15%にあたる台数を  
期間内で毎月撤去(オリンピック期間の2021/7~9を除く)

(※2)

# 遊技機事業 (参考資料：規則改正概要②)

## パチンコ撤去ルール

2020年 5/20                      2020年 12/31                      2021年 1/31                      2021年 11/30

① 高射幸機

**対象なし**

※当初(※1)の撤去期限通りに撤去  
(最終撤去期限2021/1/31まで)

② 2020/12/31までに  
検定/認定切れとなる  
予定だった特定の機種  
(※1)

**約5万台**

※当初(※1)の撤去期限から7か月以内に撤去  
(甘デジ、羽根物、ちょいパチのみ対象)

③ 2020/12/31までに  
検定/認定切れとなる  
予定だった②以外の機種  
(※1)

**約6万台**

※2020/5/20時点の設置台数の15%にあたる台数を  
期間内で毎月撤去

④ 2021/1/1以降に  
検定/認定切れとなる  
予定だった機種  
(※1)

**約124万台**  
(※2)

※2021/1/31時点の設置台数の15%にあたる台数を  
期間内で毎月撤去(オリンピック期間の2021/7~9を除く)

2021/12/1  
新規則機  
完全移行

※1：2020/5/20の規則改正以前の検定/認定切れ時期を指す    ※2：撤去台数は2020/7末時点の自社推計

# エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

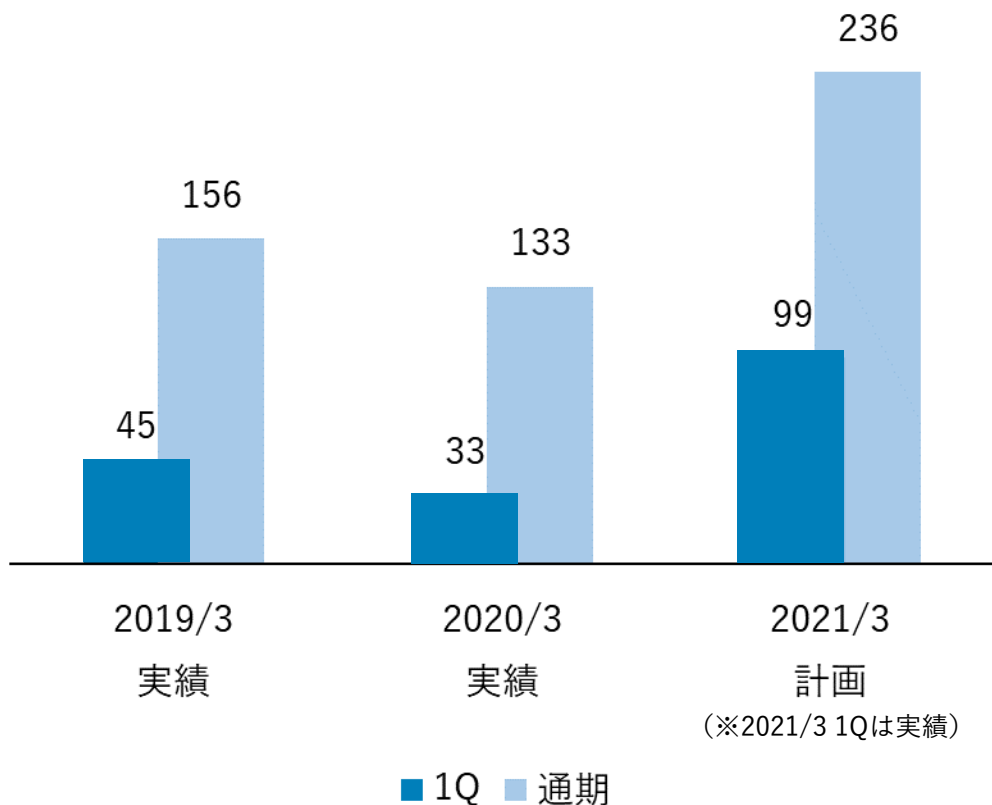
- ✓ 巣ごもり消費によりコンシューマ分野が大幅増益
- ✓ マルチプラットフォーム、グローバル展開を強化
- ✓ 成長分野として積極展開

※ 2021/3期より、サブセグメントの内訳として、デジタルゲーム分野とパッケージゲーム分野を統合し、「コンシューマ分野」と変更しております。

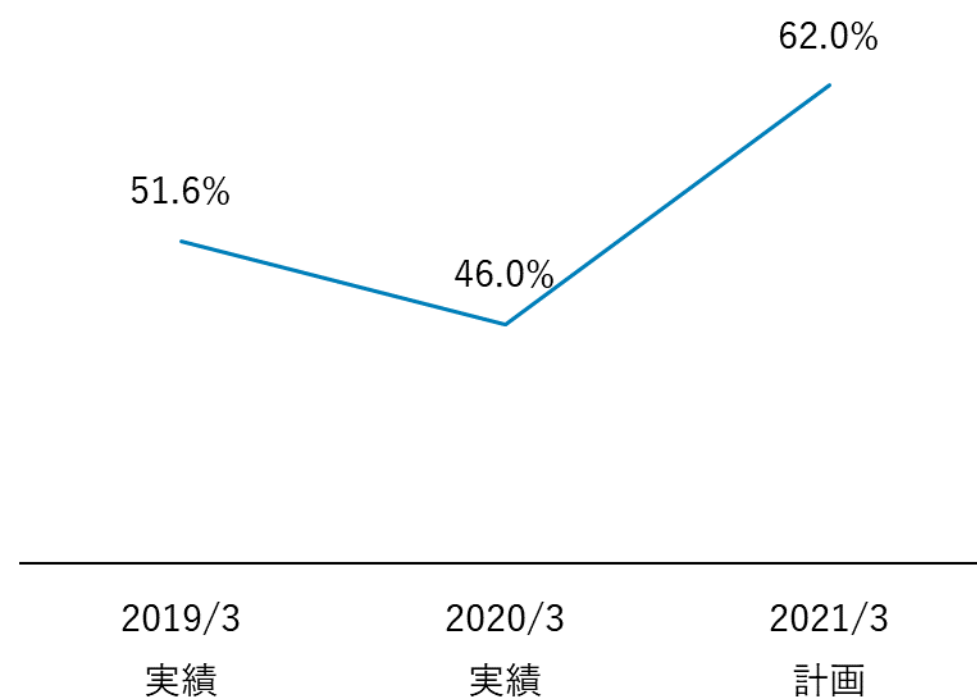
# コンシューマ分野 (ゲーム本編)

## ➤ 欧米のリPEAT販売好調、ダウンロード売上比率上昇

■ 欧米のリPEAT売上高 (億円)



■ ダウンロード売上比率 (日本・アジア・欧米)



# コンシューマ分野（ゲーム本編）

- 新作、リピートともに好調に推移
- 2021/3 1Q実績の販売本数 1,298万本（前年同期比200%）

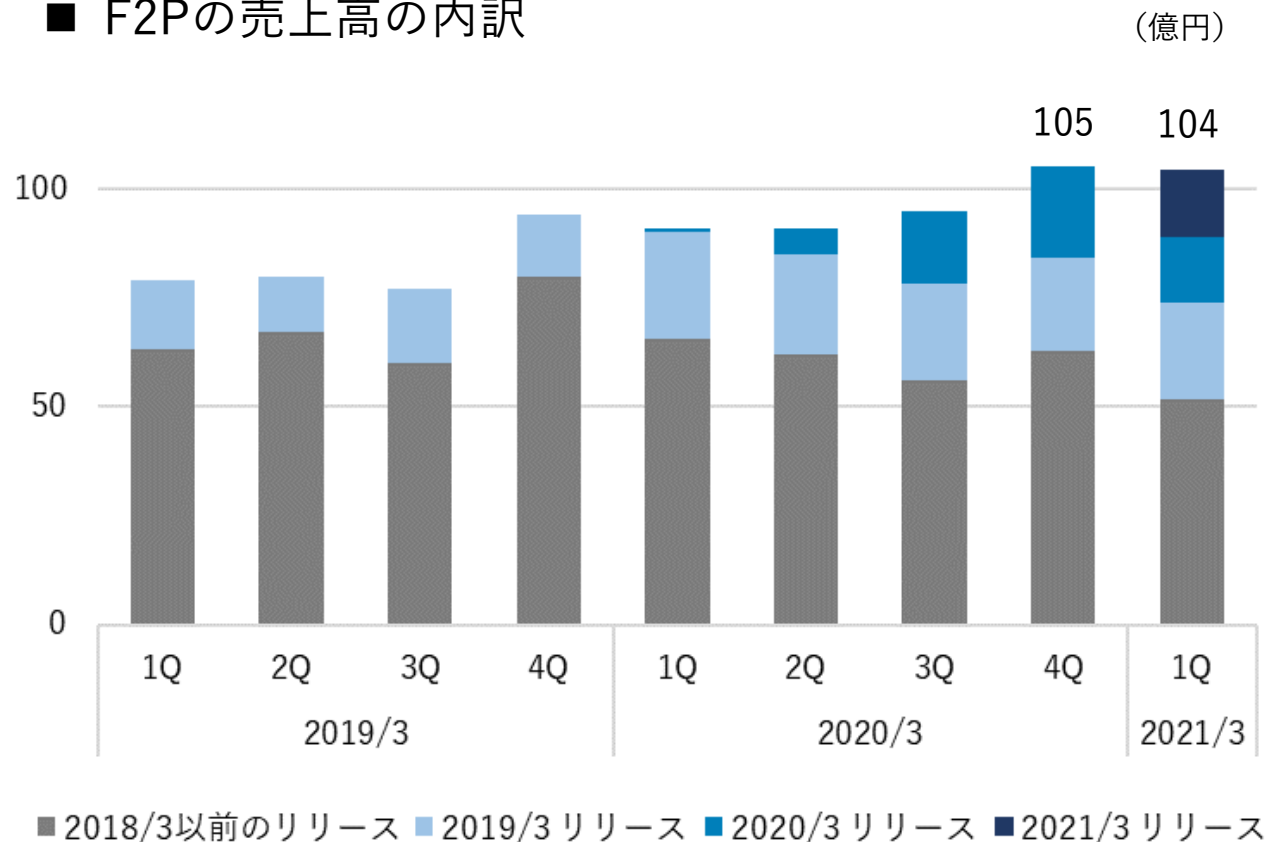
## ■ 1Qのタイトル実績

シリーズ名	販売本数	主なタイトル名(発売月)	
Total War	約190万本	『Total War: SHOGUN 2』(2011年3月) 『Total War: ROME II』(2013年9月)	『Total War: WARHAMMER 2』(2017年9月) 『Total War: WARHAMMER』(2016年5月)など
ペルソナ	約120万本	『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』(2020年6月) 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』(2019年10月)	『ペルソナ5』(2016年9月) 『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』(2020年2月) など
Football Manager	約90万本	『Football Manager 2020』(2019年11月)	『Football Manager 2020 Mobile』(2020年11月) など
Sonic	約80万本	『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』(2019年11月) 『チームソニックレーシング』(2019年5月)	『ソニックマニア』(2017年8月) 『ソニックフォース』(2017年11月)など
その他	—	『Alien: Isolation』(2014年10月)	『Two Point Hospital』(2018年8月) など



## ➤ 新作『PSO2』北米版が好調なスタート

■ F2Pの売上高の内訳



✓ 2020/3 リリースの主なタイトル

- 『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』
- 『けものフレンズ3』

✓ 2021/3 リリースの主なタイトル

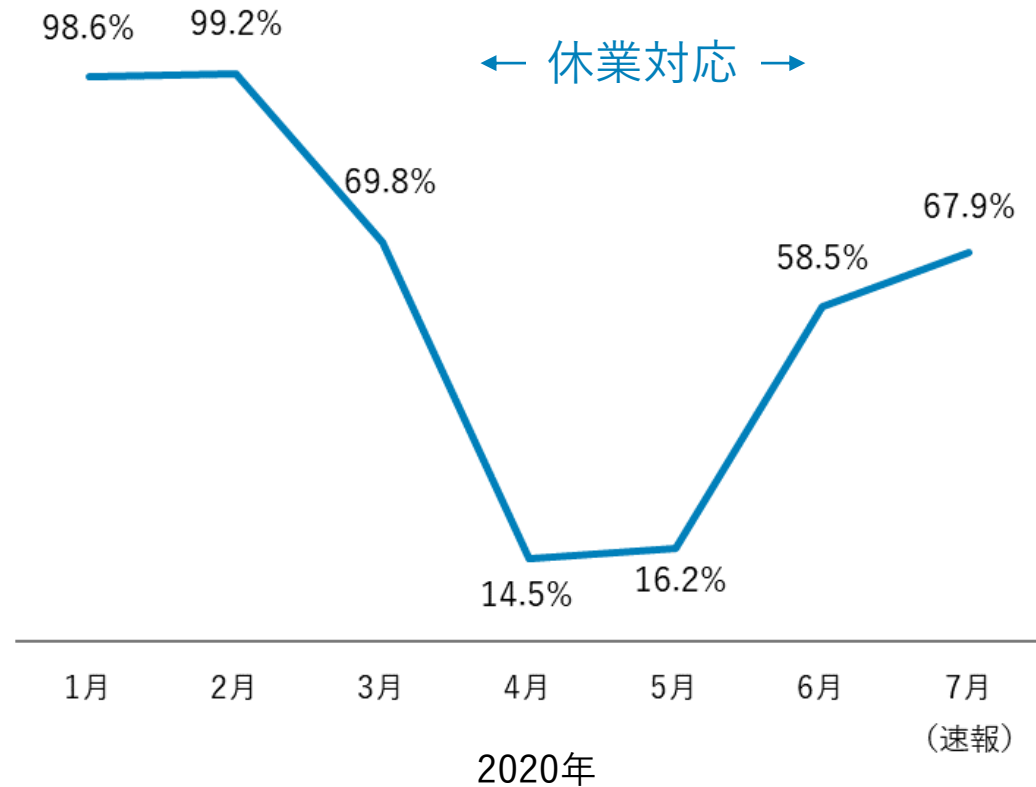
- 『ファンタシースターオンライン2』北米版

(今後のリリース予定)

- 『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』
- 『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』

## ➤ 足元は回復傾向にあるが、新型コロナの影響長期化も想定

### ■ 当社AM施設の既存店売上高の前年同月比



✓ 足元では7割弱まで回復

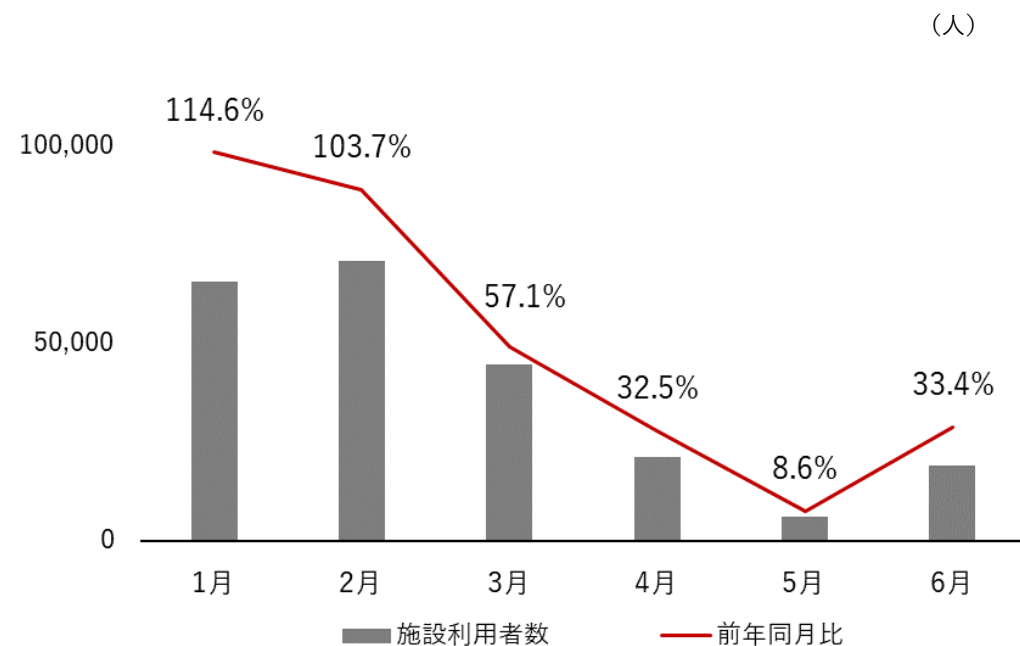
✓ 新型コロナの影響長期化を想定して  
事業の効率化に着手

- AM施設：新規投資の抑制
- AM機器：開発リソースの成長分野へのシフト加速

## ➤ 新型コロナの収束時期が見通せず、今期は苦戦

### フェニックスリゾート

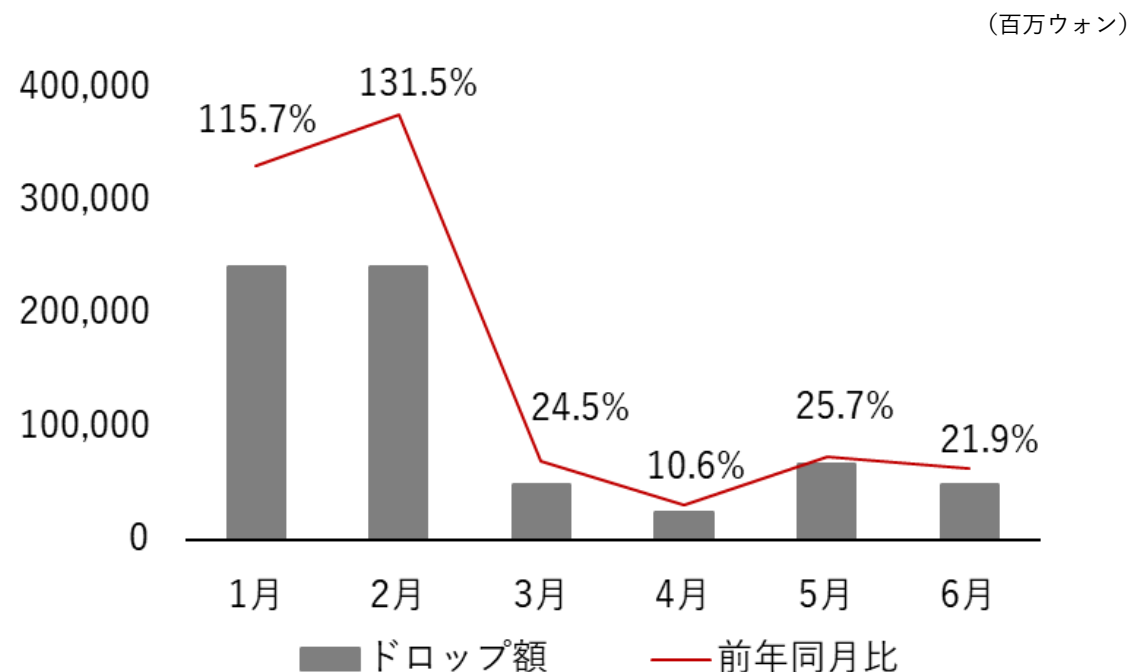
■施設利用者数および前年同月比



✓ 利用客数が大幅に減少

### パラダイスセガサミー

■ドロップ額および前年同月比



✓ 施設運営の効率化に着手

- 一部施設の休業
- 役員の一部退任
- 従業員の希望退職実施

## 構造改革委員会の設置

### 委員長：里見 治紀

➤ 遊技機、リゾート、グループ全体

**里見 治紀** セガサミーホールディングス(株) 代表取締役社長グループCOO  
サミー(株) 代表取締役社長CEO  
(株)セガグループ 代表取締役社長CEO

➤ エンタテインメントコンテンツ

**杉野 行雄** (株)セガグループ 代表取締役副社長COO

## 持続的に利益創出できる事業構造への変革

### ✓ 当期の経費削減

- グループ全体で前期比約30億円の経費削減(計画に織り込み済) (※1)

### ✓ バランスシートの見直し

- 非事業資産の見直し

### ✓ 事業構造の見直し

- 市場環境の変化に適応できる組織体制の構築
- グループ全体の固定費を中心としたコスト削減 (削減目標150億円)

※具体的なアクションプランにつきましては、構造改革の進捗に合わせて公表してまいります。

また、構造改革の実行に伴う費用及び業績に与える影響につきましては、8月5日公表の業績予想には織り込んでおりません。(※1以外)

※新・中期経営計画は構造改革実施後に発表予定。

### 3. Q&Aセッション



<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います。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。