



## 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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

スピーカー： 取締役専務執行役員 グループCFO 深澤 恒一

本日は当社第1四半期決算説明会にアクセス頂きありがとうございます。  
21/3期の第1四半期の実績ならびに通期計画の概要につきましてご説明差し上げます。  
今後の全体方針につきましては、後ほど代表取締役社長の里見から説明をさせていただきます。

## 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。

-3-

21/3期より、セグメントの区分変更を行っております。

セグメント利益の評価基準を、「営業利益」から「経常利益」に変更しております。

持分法による投資損益等も含めた事業全体から経常的に得られる利益を重要目標値とするためです。

また、これまでエンタテインメントコンテンツ事業における「AM機器分野」に含まれていたカジノ向けのゲーミング機器事業を、シナジー効果を推進するため、「遊技機事業」へセグメント変更しております。

最後に、エンタテインメントコンテンツ分野におきまして、旧来の「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)

-4-

本日、第1四半期の実績と通期見通しを発表させて頂きましたが、いずれも前年同期及び前期と比べて大幅減収、損失計上となっております。今期は当グループにとって非常に厳しい局面になる見通しです。

新型コロナウイルス感染症による影響が、コンシューマ分野以外の全ての事業に及んでいることが主たる要因です。

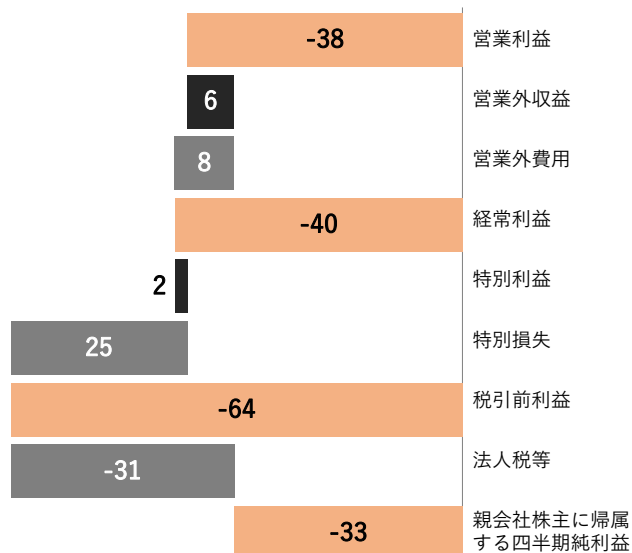
グループ全体で経費削減や事業の効率化に努め、今期の損失を縮小することと並んで、将来の成長をにらんだ強い事業基盤を構築するために、事業構造改革の協議、検討を既に開始しております。

これにつきましては、後ほど里見から詳しく説明をさせていただきます。

「配当」につきましては、この構造改革が当社の業績、財務に与える影響を見極めることが必要であることと、新型コロナ感染症に伴う影響によって引き続き不透明な環境が続くことが想定され、今回、発表させて頂いた業績予想から大きく変動する可能性もまだあることから、現時点で配当計画は未定とさせていただきます。

## 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

-5-

特別損失として、新型コロナウイルス感染症による緊急事態宣言期間中に発生した固定費等を約25億円計上いたしました。

セグメント別の内訳は、次の6頁に記載しております。

## 新型コロナウイルス感染症の影響に伴う特別損失

- ✓ 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	<b>1億円</b>
— エンタテインメントコンテンツ事業	<b>21億円</b>
— リゾート事業	<b>2億円</b>
— 全社	<b>1億円</b>

エンタテインメントコンテンツ事業において21億円の計上となりました。  
主には、店舗等の営業停止期間中の人件費や家賃、減価償却費となっております。

## 連結費用



(単位：億円)

	2020/3		2021/3		2021年3月期の主な増減要因
	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	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
設備投資額	51	228	36	152	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
減価償却費	36	148	36	134	遊技機事業において金型の償却費用等が減少
広告宣伝費	36	174	20	169	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

-7-

研究開発費については、コンシューマ分野において大型新作タイトルの投入数減少に伴い、費用が減少しております。

設備投資額については、AM施設において機械購入や内外装等への投資抑制により、減少しております。

減価償却費については、遊技機事業において金型償却費用等が減少しております。

広告宣伝費については、新型コロナウイルス感染症の影響により各種イベントやプロモーション活動の中止や減少に伴い、費用が減少しております。

## 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
総資産	4,582	4,541	-41

	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

-8-

流動資産については、たな卸資産が増加した一方、売上債権の回収が進んだことにより37億円減少しました。

負債については、社債100億円を満期償還した一方、新型コロナウイルス感染症の事業へ与えるリスクを考慮し、手元流動性を高めておくために当貸枠より300億円の短期借入を実行した結果、32億円増加いたしました。

純資産については、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上したこと、及び配当金の支払いにより、73億円減少いたしました。

21/3期6月末のネットキャッシュは、617億円となり、前期末より215億円減少いたしました。

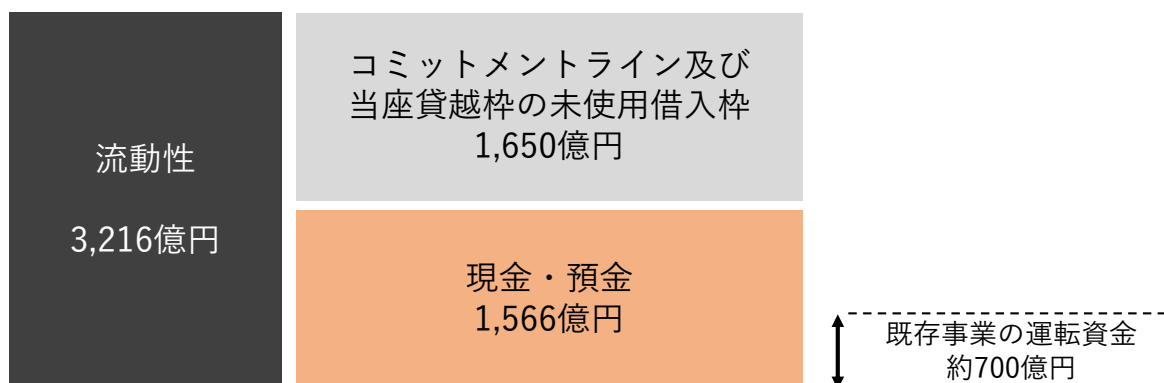
なお、21/3期6月末のキャッシュフローにつきましては、現在監査中ではございますが、現時点の見込をお知らせいたします。  
営業キャッシュフローはマイナス149億円、投資キャッシュフローはマイナス20億円、財務キャッシュフローはプラスの151億円となる見込みです。



## 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



-9-

2020年6月末時点において1,566億円の現預金に加え、金融機関からのコミットメントライン及び当貸枠の未使用借入枠として1,650億円有しており、合計で3,216億円の十分な流動性を確保しております。

# 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	<b>コンシューマ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費による売上の伸び</li> </ul>	<b>コンシューマ</b> <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	AM機器	<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>	<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>
	AM施設	<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>	<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>
	映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像・玩具 (大きな影響はなし)</li> </ul>	<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>
リゾート	フェニックスリゾート	<ul style="list-style-type: none"> <li>5/7～30 全施設を臨時休業</li> </ul>	<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>
	パラダイスセガサミー	<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>	<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>

新型コロナウイルス感染症に伴う、第1四半期及び通期での主な影響をまとめたものになります。

コンシューマ以外の事業分野において、引き続きマイナス影響が残ることを想定しております。  
依然として収束時期が見通せず、予断を許さない状況ではあります。

不確実な変数があまりにも多く、期初当初は見通しを立てることが非常に困難な状況でしたが、現時点で見通しの根拠となる重要な足元の状況が2点あります。  
1つ目は、遊技機事業において、旧規則機の撤去期限延長の影響により今期の販売台数が減少する見通しとなったこと。  
2つ目は、コンシューマ分野において、巣ごもり消費が継続しており、コロナ影響前の見積もりよりも強い傾向を示していることです。

## 遊技機事業

(億円)	2020/3		2021/3	
	1Q	4Q累計	1Q	通期計画
<b>売上高</b>	<b>171</b>	<b>1,085</b>	<b>27</b>	<b>560</b>
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
<b>営業利益</b>	<b>10</b>	<b>232</b>	<b>-84</b>	<b>-95</b>
営業外収益	1	7	1	3
営業外費用	1	11	2	8
<b>経常利益</b>	<b>9</b>	<b>227</b>	<b>-85</b>	<b>-100</b>
経常利益率	5.3%	20.9%	-	-

### パチスロ

	0タイトル	5タイトル	0タイトル	8タイトル
タイトル数				
販売台数(台)	17,930	123,336	485	52,000

### パチンコ

	2タイトル	7タイトル	0タイトル	5タイトル
タイトル数				
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。

-11-

遊技機事業は、第1四半期においては前年同期比で大幅減収、損失計上となりました。

新型コロナウイルス感染症の影響により、パチンコホールが休業対応を実施したこと等に伴い、新作タイトルの販売を行わなかったためです。

足元では、パチスロ2タイトル、パチンコ3タイトルを発表しており、第2四半期以降順次販売を進めてまいります。今後の見通しにつきましては、旧規則機の撤去期限延長の影響もあり、販売台数が大幅に減少する想定であることから、前期比で大幅な減収、損失計上となる見込みです。

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.フ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

## エンタテインメントコンテンツ事業

(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。

-13-

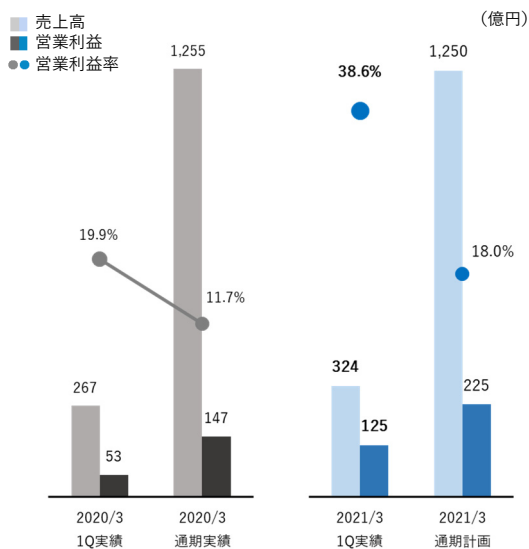
エンタテインメントコンテンツ事業は、第1四半期においては前年同期比では減収、増益となりました。

アミューズメント機器・アミューズメント施設分野が新型コロナによるマイナス影響を大きく受けましたが、コンシューマ分野が好調に推移したためです。

緊急事態宣言に伴う休業要請に応じた施設休業やイベント中止等により発生した固定費等21億円を特別損失に計上しており、内、15億円はAM施設によるものとなります。

今後につきましては、コンシューマ分野が好調に推移するものの、アミューズメント分野での損失の拡大を見込むため、前期比では減収、減益となる見通しです。

今期下期には映画『ソニック・ザ・ムービー』の収入などを含む30億円の営業外収益を見込んでおります。



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向けローンチタイトル予定

※KPIを見直し、ビジネスモデル別に開示 (次ページ)

コンシューマ分野につきましては、第1四半期においては、リピート販売が好調に推移し、前年同期比で大幅な増収、増益となりました。

今後につきましては、前期に比べて新作タイトルは少ないものの、引き続き利益率の高いリピートタイトルの販売増加や、マルチプラットフォームへのタイトル提供の取り組み等を行い、前期比で売上は前年並み、利益は大幅な増益を見込んでおります。

今期よりサブセグメントを見直したことに合わせた新たなカテゴリー区分を15ページに示しています。

## コンシューマ分野

SEGA Sammy

### ■ 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。

-15-

コンシューマの売上を、ビジネスモデル別に「ゲーム本編」、「F2P（フリー・トゥ・プレイ）」、「その他」の3つの区分に分け、ゲーム本編についてはさらに、「新作」と「リピート」の内訳を記載しています。

第1四半期においては、特に欧米のリピートが好調に推移しております。

「F2P（フリー・トゥ・プレイ）」についても、引き続き堅調に推移しております。

# 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

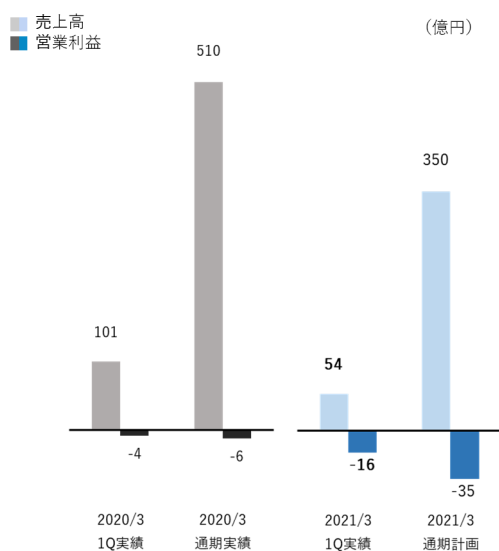


『プロジェクトセカイ カラフル  
ステージ! feat. 初音ミク』

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



## アミューズメント機器分野



### 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

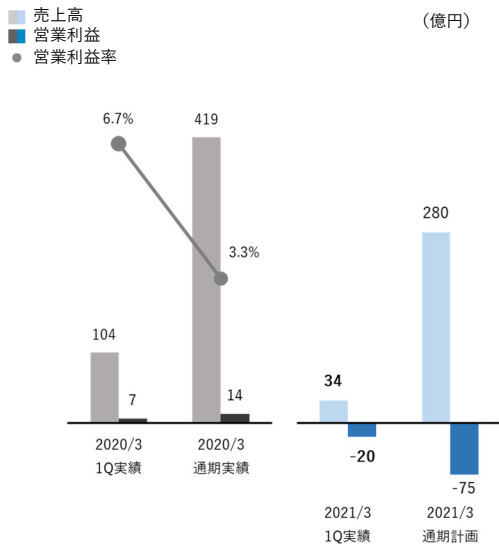
※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。  
 ※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡り対応を行っております。

AM機器につきましては、第1四半期においてはアミューズメント施設の休業や稼働低下に伴い、課金収入や機器販売の受注が減少し、前年同期比で大幅な減収、損失計上となりました。

今後につきましては、プライズ機やプライズ景品等の定番製品を中心に販売し、一部新製品の投入も行いますが、前期比では減収、損失幅拡大となる見通しです。

AM機器につきましては事業効率の見直しを図り、開発リソースの成長分野へのシフトを進めてまいります。

## アミューズメント施設分野



### 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

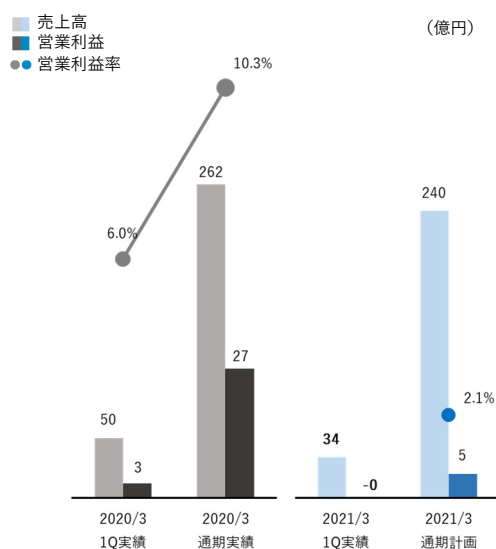
### 今後の見通し

- ◆ 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

AM施設につきましては、第1四半期において、4月以降、順次休業対応を行い、5月の緊急事態宣言解除後は順次営業を再開しましたが、店舗の休業や集客数の減少等の影響により、既存店売上高が前年同期比27.4%と大きく落ち込み、前年同期比で大幅減収、損失計上となりました。

今後につきましては、出店計画の見直しや店舗における投資抑制等を行ってまいります。前期比では減収、損失計上となる見通しです。

## 映像・玩具分野



### 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：新型コロナウイルス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

映像・玩具につきましては、第1四半期において、映像では、映像制作や配分収入による売上を計上し、玩具では、定番製品を中心に販売を行いましたが、前年同期比で減収、損失計上となりました。

今後につきましては、映像において、新型コロナウイルス感染症の影響に伴い、劇場版「名探偵コナン」の公開延期による配分収入がなくなるほか、玩具においては、新製品の発売を抑制して定番製品中心の販売となるため、前期比で減収、減益となる見通しです。

## リゾート事業

(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）

リゾート事業につきましては、第1四半期において、施設の休業実施や集客数の減少等により、前年同期比で減収、損失幅拡大となりました。

今後につきましては、引き続き国内IR参入に向けた費用の計上を見込むほか、新型コロナウイルス感染症に伴う影響が想定されるため、前期比で減収、損失幅拡大となる見通しです。

フェニックスリゾートにおきましては、九州域客向けの施策を強化するとともに、費用削減に取り組んでまいります。

営業外費用として、パラダイスセガサミーにおいて60億円の持分法投資損失の計上を見込んでおります。

## 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
---------------------	----	----

※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

### 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の詳細につきましては、当社の業績への取り込みは3ヶ月遅れでの計上となるため、第1四半期については、パラダイスセガサミーの1月～3月の業績となります。

次の22頁に記載のドロップ額の推移をご覧くださいますとお分かりになる通り、新型コロナウイルス感染症の影響が本格化する前の2月までの業績が順調に推移していたことから、営業利益は黒字化しており、当社への取込額の損失も前年同期比で減少いたしました。

しかしながら、3月以降につきましては、新型コロナウイルス感染症に伴う渡航制限に伴い、日本や中国からのVIP客の訪問が困難であることや、施設の休業対応を行ったこと等により、ドロップ額は大幅に減少しております。

今後につきましては、年内は引き続き渡航制限の解除がないことを想定しており、当社の持分法投資損失は大幅に増加する見通しです。

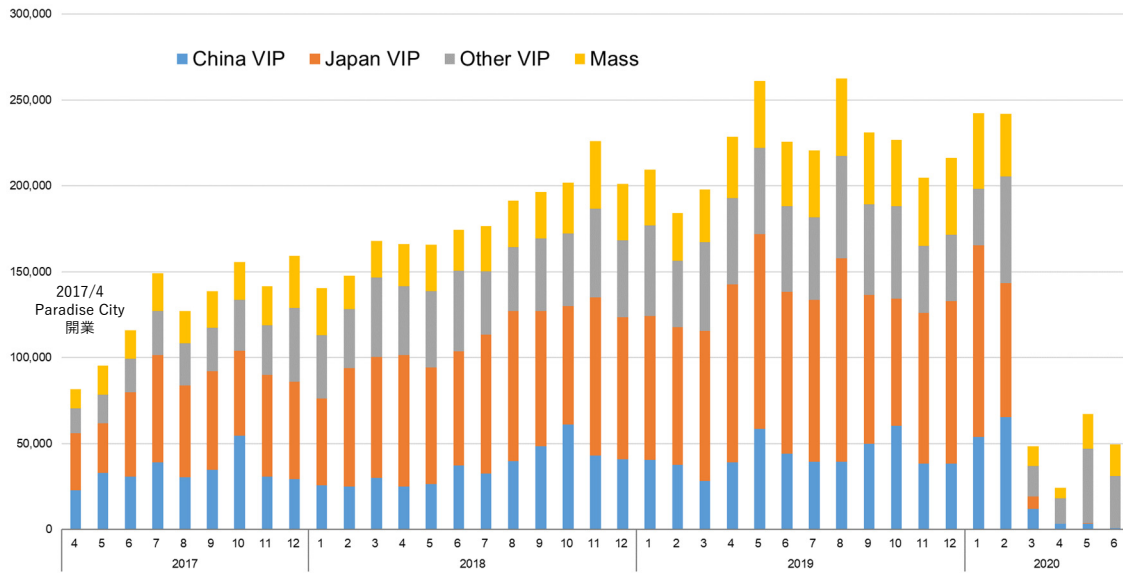
パラダイスセガサミーにおきましては、既に施設運営の効率化に着手してまいります。

# 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

スピーカー： 代表取締役社長グループCOO 里見 治紀

本日は当社第1四半期決算説明会にご参加頂きありがとうございます。

今期、出した計画というのは、ベスト、ベター、ワーストシナリオといろいろ社内で作っておりますけれども、現時点ではワーストは脱したかなと思っています。

しかし、今後、また休業要請が全国的に起きるといえるようになると、またワーストシナリオになる可能性もあるかと思っています。現在、政府が注視しているのは重症者数、致死率といったところで、そこは第1波のときと比べて、感染者は非常に多いですが、全国的な休業要請、全業種の休業要請というのはまだ出ておらず、もうしばらくは出ないであろうという見立ての中で、出したのが今期の見通しであります。

- ✓ 緊急事態宣言解除以降、パチンコホールの稼働は回復傾向
- ✓ 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

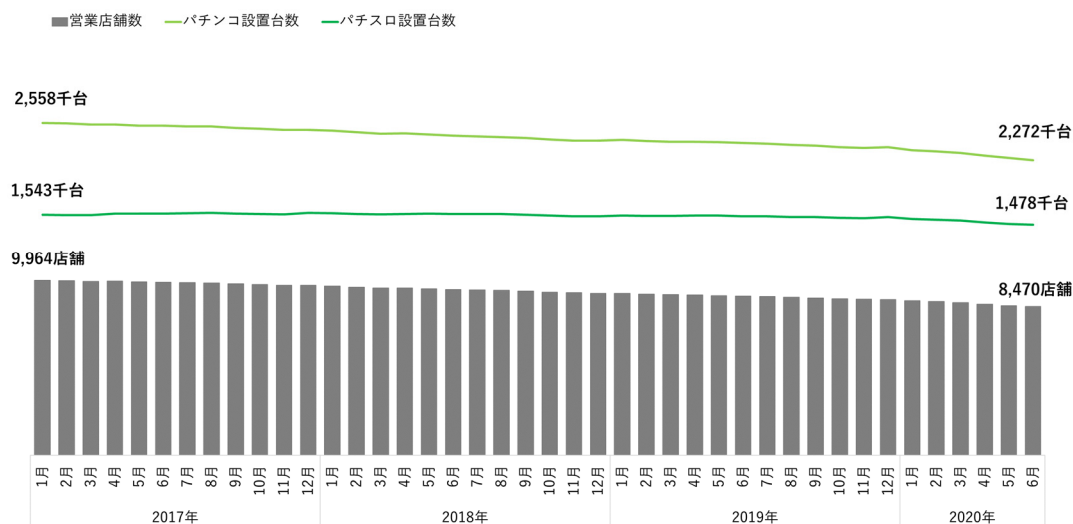
遊技機事業に関しましては、緊急事態以降、パチンコホールの稼働というのは、後ほど数字をお伝えしますが、かなり回復してきております。ただ、旧規則機の撤去期限の延長というのが、我々メーカーにとっては大きなダメージになりますが、ホールさんにとっては、しっかり力と資金をためていただいて、将来的な入れ替えに備えてもらうという1年になるかなと思っています。



## 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



※全日本遊技機事業協同組合連合会発表データを元に自社集計

長期的なトレンドでホール数が減少しているというのは、変わっておりませんので、コロナを受けて、急激に閉店店舗が増えたという傾向値は見えておりません。

普段は、警察庁が発表している数字を使っているのですが、今回最新の6月末までの数字を使うということで、全日本遊技機事業協同組合連合会の数字を使っております。

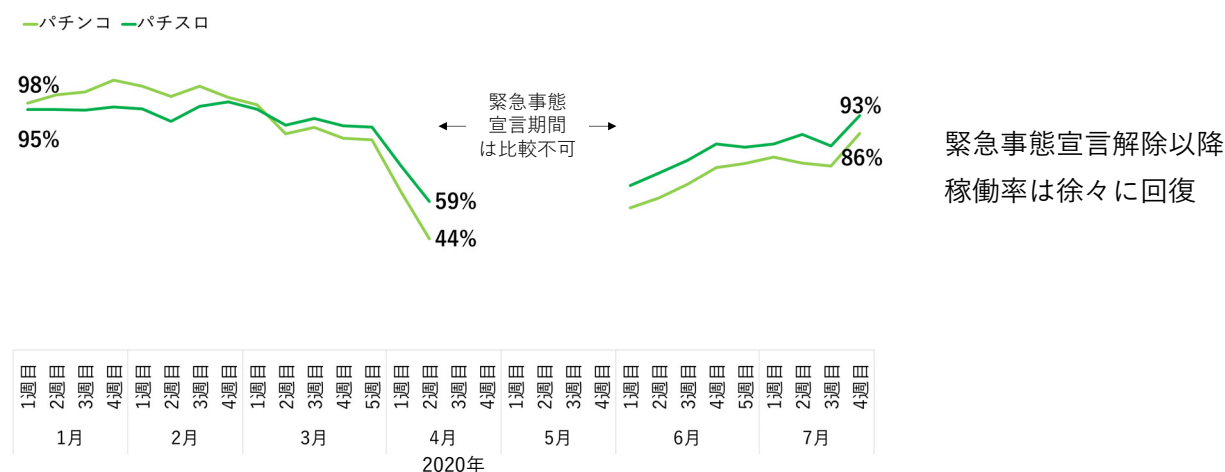
ですので、この組合に加盟していない800店舗超はこの数字には入っておらず、普段、見ている数字とちょっと違うなと思われるかもしれませんが、それを加味していただければと思います。

長期トレンドとして店舗数は減っているが、1店舗当たりが大型化し、設置台数はほぼ横ばいという傾向値には大きな変化は見られていないと思います。

## 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



※ダイコク電機㈱ DK-SISデータを元に自社推計

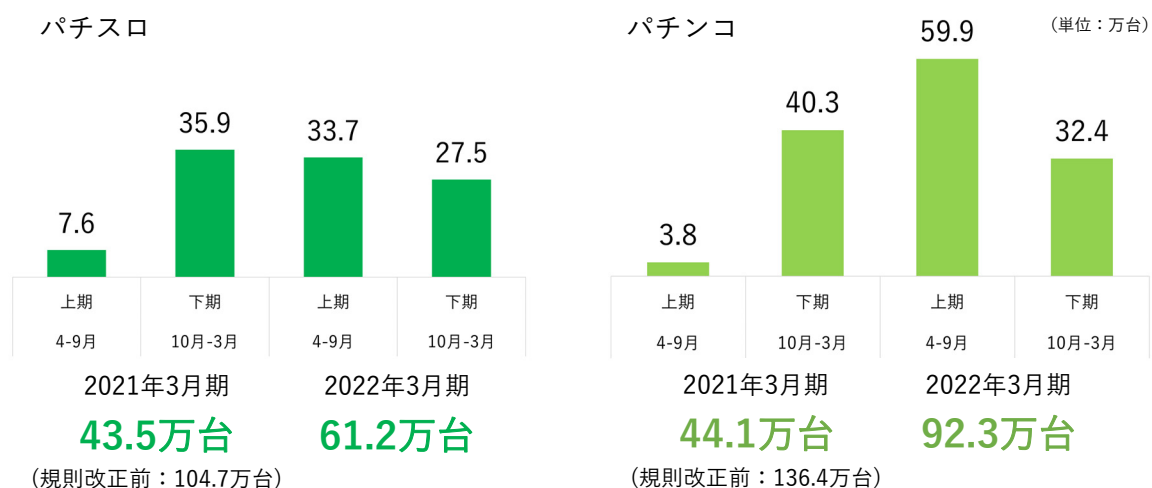
-26-

続いて稼働ですが、7月の最終週のところで、平均稼働率パチスロで93%、パチンコで86%となっております。これは当初よりパチンコのほうが回復が遅く、やはり高齢者の動きがまだ鈍く、どうしても遊技者の高齢者比率が高いパチンコのほうが回復が遅いというのが全国的に出ておりますが、特に地方は回復スピードが速く、都市部が遅いという傾向であります。

遊技機事業はアミューズメント施設と比べると非常に回復力はあるのかと思いますが、加えて4月1日以降は原則屋内の喫煙禁止というのも実は若干、影響はしております。それを受けても十分、ホールさんに関しては回復してきているかなと。4、5月はパチンコバッシング等がありましたけれども、逆に言うと、今はあそこまでたたかれたのに、クラスターが1件も起きていないじゃないかと、逆に比較的 안전한遊技なのではないかというような声も出てきているという状況になってはいますが、各ホールさんが感染対応していますので、今の感染拡大に関してもあまり影響が今、見られていないというのがこのデータでございます。

## 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



※2020/7末時点の自社推計  
 ※2021/12 新規則機へ完全移行を予定

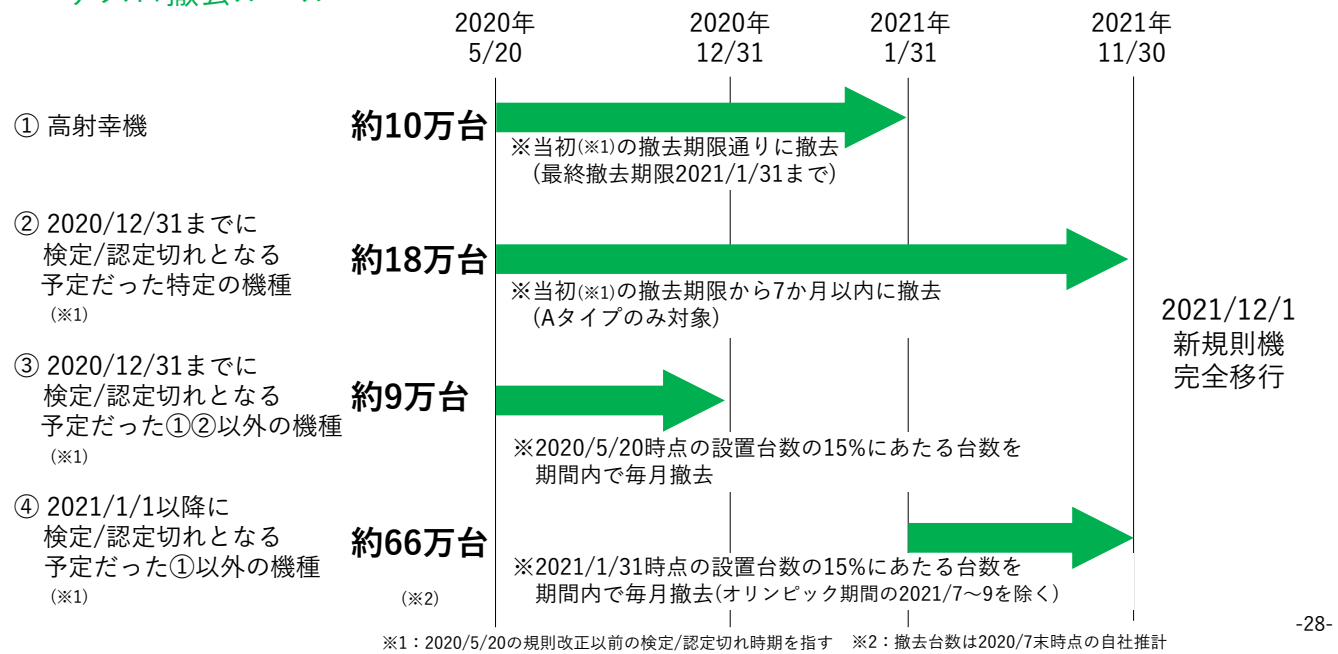
こちらが撤去期限延長を受けてのスケジュールです。  
 本格的な撤去というのは2022年3月期ですけれども、今期もパチスロで43.5万台、パチンコで44.1万台、このガイドラインに応じて撤去する必要があるというのが現状であります。  
 次のページにもう少しパチスロ、パチンコが詳しく載っていますが、高射幸機に関しては引き続き各機種ごとの撤去期限に応じて2021年1月末までに約10万台が撤去期限をむかえます。

いろいろ機種、スペックによって期限が切られておりまして、このようなスケジュールで撤去が行われていくのですが、スケジュール通り撤去しなくても法的罰則はないという状況です。

ただ、このルールどおり撤去を行うという誓約書を全国のパチンコホールから提出してもらうというのを今、パチンコ・パチスロ産業21世紀会が協力して、業界団体を挙げてやっていますが、既にもう98%のホールがこのルールどおり撤去するという誓約書を協会に出しているという状況になります。われわれの今の見込みはここよりもさらに入れ替えが進むのが遅いだろうという見方をしている状況であります。

# 遊技機事業 (参考資料：規則改正概要①)

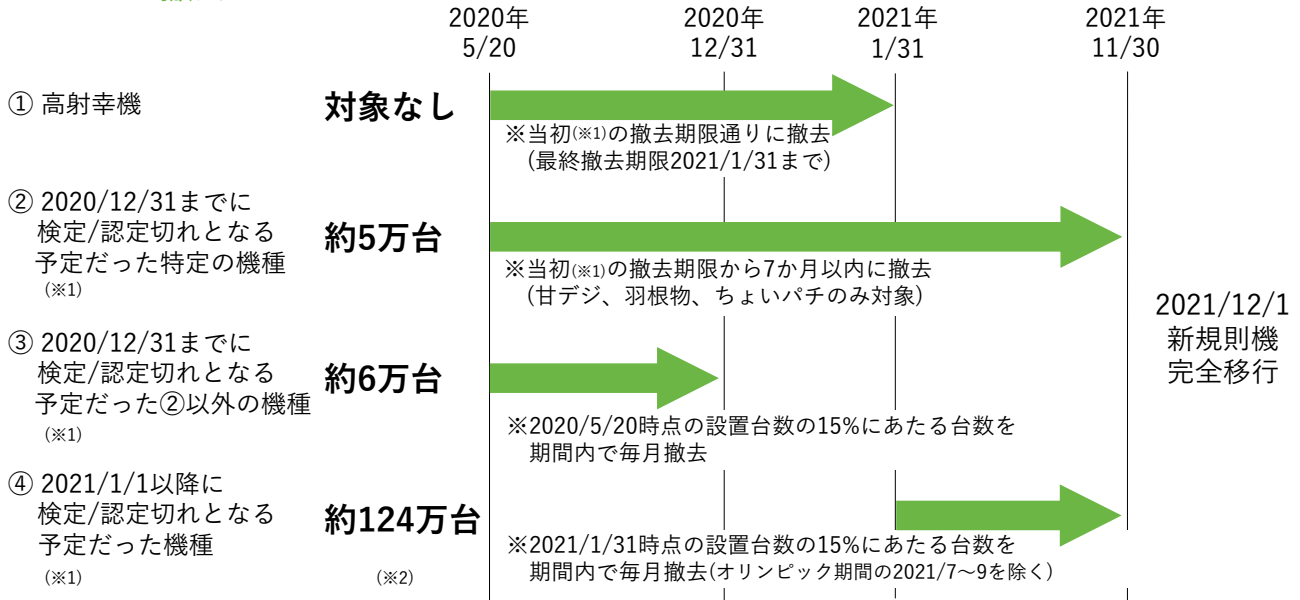
## パチスロ撤去ルール



(参考情報：撤去条件 パチスロ)

# 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



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

(参考情報：撤去条件 パチンコ)

## 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。

-30-

### (コンシューマ)

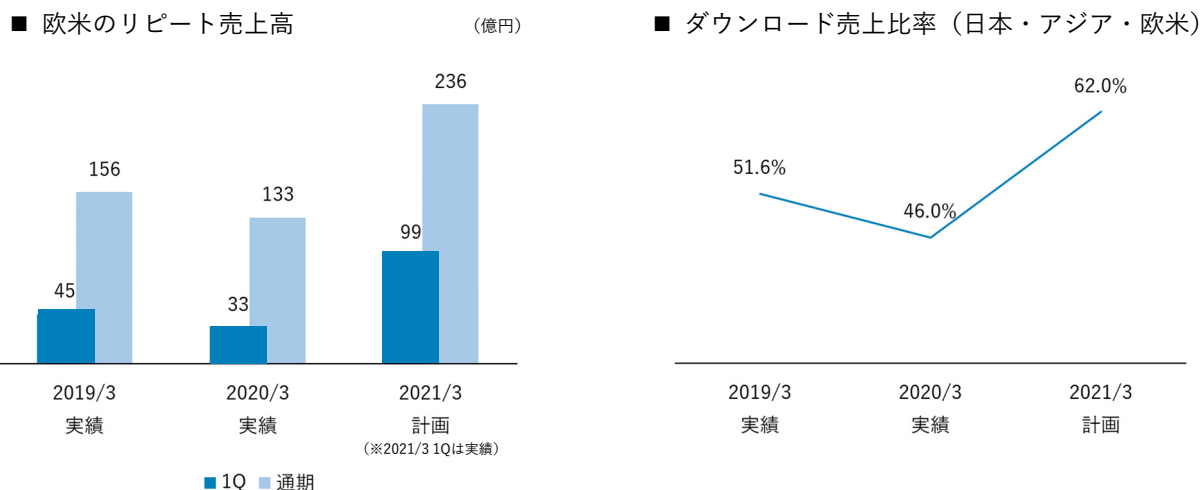
エンタテインメントコンテンツ事業に関しましては、引き続き巣ごもり消費というのが起こるだろうとっております。

これはステイホームを訴えた国で顕著に売上が伸びておりまして、2月からスペイン、イタリア、イギリス、フランスというような形でヨーロッパが先に、3月以降、アメリカ、そして日本という形で来ておりまして、どちらかというところはその特需といいますか、それはやや落ち着きつつあるかなと。

このステイホームが始まった頃に比べると今は若干、落ち着いてきてはいますが、デジタルシフトというのはこの期間に劇的に進んだなど。初めてデジタルで買ったという層が劇的にこの期間に増えたなど。

こういった層はやっぱり最初のユーザーエクスペリエンスをどう乗り越えるかということで、2回目以降もまたデジタルで買う傾向というのが高いですので、引き続き業界トレンドとしてデジタル化というものは進んでいくだろうと。この傾向はグローバルに進んでいくだろうというふうに思っております。

### ➤ 欧米のリPEAT販売好調、ダウンロード売上比率上昇



-31-

こちらがブレイクダウンなのですが、先ほど言ったとおり、欧米のリPEATが非常に好調でありまして、前期 第1四半期はリPEATの売上が33億円ありましたが、今期は第1四半期だけで約100億円の売上を達成しております。

われわれのダウンロード売上比率で見ても今期通期計画でも62%であり、デジタル比率が飛躍的に伸びるといふふうに見込んでおります。

## コンシューマ分野（ゲーム本編）

- 新作、リポ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	『Mario & Sonic 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

-32-

リポートの内訳ですけれども、今第1四半期の販売約1,300万本、前期比の倍の売上を達成しております。

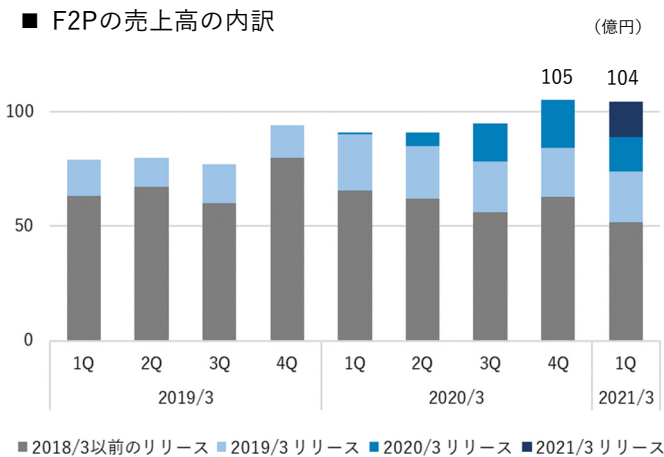
「Total War」「ペルソナ」「Football Manager」「Sonic」各シリーズでそれぞれ、これだけの本数を販売しております。

特に「Total War」なんかを見ていただくと分かる通り、非常に古いタイトルも売れていると。これは我々がただ単に何もしていないというだけじゃなくて、いろんなキャンペーン、価格のディスカウント施策等を打つなど行い、昔のタイトルを紹介していると。

なので、価格が非常に安いというものが含まれておりますので、販売本数でいうと非常に多くなっているというところでもあります。



## ▶ 新作『PSO2』北米版が好調なスタート



- ✓ 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』

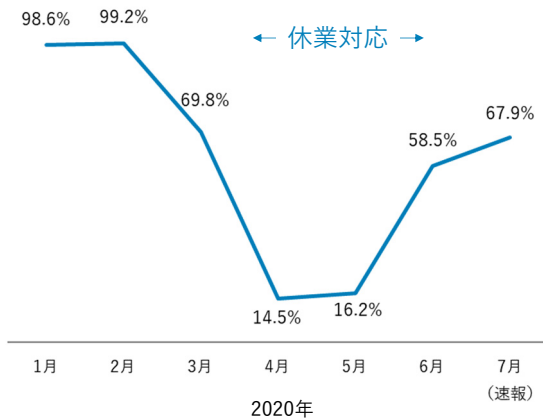
また、Free-to-Playに関しましては、『ファンタースターオンライン2』の北米版が好調にスタートを切っているという状況であり、今まではマイクロソフトさんのプラットフォームがメインで配信していたんですけども、Steamの配信が本日よりほぼ全世界で始まるということでもありますので、こちら也非常に期待しているということでもあります。

既存のタイトル『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』なり『けものフレンズ3』等々も堅調に推移していますし、こちらに載せておりませんが、ANIPLEXさんの『ツイステッドワンダーランド』の開発をわれわれのグループ会社がしておりますが、非常に好調に推移しているということでもあります。

今後に関しましては『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』、そして『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』、こちらの2タイトルは発表しております、さらに未発表のものを1タイトル、下期に投入予定ということでもあります。既存のタイトルも非常に好調に推移しているというのが現状であります。

## ➤ 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

アミューズメント機器・施設ですが、こちらは当社の前期比の数字でありまして、68%ということで非常に苦戦をしていると。今時点で、業界平均が80%を超えてきており、

特に郊外なんかは100%を超える店も出てきているというのは聞いておりますが、われわれの店舗網の特徴は都市部が多く、しかも都内も多いということで、こちらの回復が非常に遅れているというのが、同業他社に比べて回復力が遅いというところでもあります。

やはり生き残り戦略のために、各社が新規の機械投資を抑えていこうということで、

機器事業に関しても定番のものというものとかプライズは売れてはいるんですけども、なかなか新規のものというのは今期は売れづらいかなという見立てを立てております。ただ、レベニューシェアでやっているようなコアなゲーム、

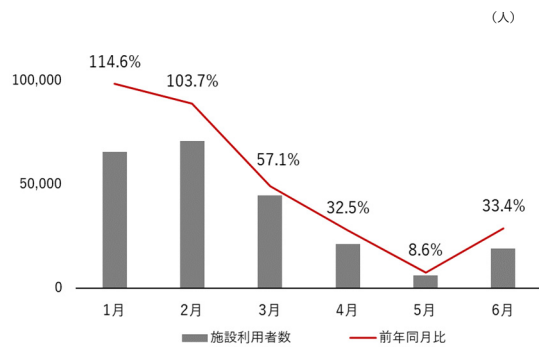
『Fate/Grand Order Arcade』とか『艦これアーケード』『StarHorse4』などはイベントを打てば、昨対で100%を超えるような週も出てきているということで、コアなゲームはしっかり戻ってきそうだなという見込みは立っております。

## リゾート事業

### ➤ 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

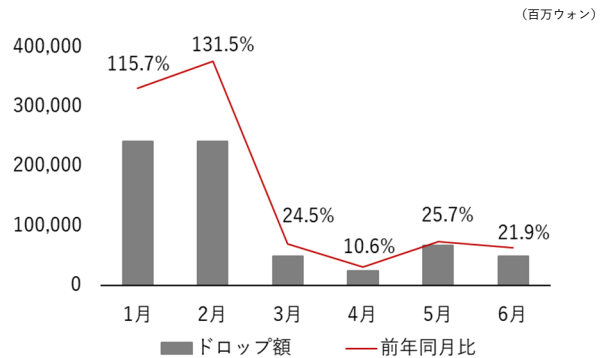
■施設利用者数および前年同月比



✓ 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

リゾートに関しましては、こちらは非常に厳しい状況になっており、フェニックスリゾートにおいてもGo Toキャンペーンも期待しておりましたが、大々的にこれを使って、皆さんが旅行に行くという雰囲気ではないなということなので、既にレイトサマーということで、9月にもお客さまが来ていただけるようなキャンペーンも打っております。

現状、5月は3週間ほど全館、閉めておりましたので、第1四半期は非常に低い稼働率となっております。

パラダイスシティは先ほど申したとおり、1~2月は非常に好調に推移しており、持分法適用会社ということで3か月遅れの1~3月を今回の決算で取り込んでおり、持分法損失では-3億円と非常に少ないですが、今後、このペースが進むと赤字が広がる可能性が高いと。ただ、ホテルの稼働は非常に戻ってきており、韓国人の方の利用が特に週末は非常に好調に推移しております、この8月であれば、ホテル単体で黒字が出せるぐらいのところまで回復してきてはおります。

国内IRについては、コロナによる大きな影響というものはあるのですが、IRに関しましては、逆にデメリットだけではなくてメリットも出てきているかなというふうに思っております。一つは世界的なIRオペレータがどこも大打撃を受けており、ラスベガスサンズさんが撤退したのが典型ですけれども、競争が変わってきているということ。また、コロナを受けてMICE施設は本当にこれだけの規模必要なのか。世界的にコンベンションの需要というのは当分、冷え込むんじゃないかと。現在、オンラインでイベントができてしまっているということで、大規模なコンベンションホールや、何千人と入る会議室、何千室というホテルを用意するよという要望だったんですけれども、外資系も含めて、そんなに要らないんじゃないかという議論が出てきているので、トータルな投資規模の見直しというのは今後、本格的に進んでいこうかなと思っております。

## 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

そして、今回、このような結果を受けて、再度、5年前に一度、立ち上げた構造改革委員会というのを立ち上げたいというふうに思っております。

先ほど資金の手当ての話がありましたが、この状況、コロナの状況が2年続いても弊社はつぶれるようなことはないですが、それだけではなく、やはりしっかり利益を出していけないと。そのために、まずは利益を持続的に創出できる体制へ持っていこうと考えております。

## 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。

-37-

既に2月ごろから全社的な経費削減策というのは打ってきておりますが、前期比で、グループ全体で30億円の経費削減というのは今期計画に盛り込んでおります。

そして、さらに削減というのを実現していきたいというふうに思っておりますし、バランスシートの見直しということで、非事業資産の見直しをしていきたい。

また、事業構造を含めて市場環境の変化に適応した組織体制、事業ポートフォリオを構築していきたいと。

グループ全体の固定費を中心にコスト削減を行い、テレワークが当たり前になってくる世の中で、オフィスがどこまで必要なのかということもありますし、150億円を目標に削減をしていきたいと考えております。

今期、これだけの赤字を計画しておりますけれども、コストの削減も進み、各事業の、特にサミーの遊技機事業が下期、思った以上に回復するとか、コンシューマを中心としたデジタル配信がさらに伸びるといったことがあれば、何とか黒字になれるように目指していきたいなということを現状、考えております。

### 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。