



# 2021年3月期第2四半期 決算プレゼンテーション

2020年11月6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2Q実績、通期修正計画の概要

# 2021/3期2Q実績、通期計画サマリ

(億円)	2020/3		2021/3		
	2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,655</b>	<b>3,665</b>	<b>1,102</b>	<b>2,770</b>	<b>2,830</b>
遊技機	442	1,085	107	560	600
エンタテインメントコンテンツ	1,157	2,476	970	2,140	2,160
リゾート	55	104	22	65	65
その他/消去等	0	0	3	5	5
<b>営業利益</b>	<b>146</b>	<b>276</b>	<b>-30</b>	<b>-150</b>	<b>-15</b>
遊技機	73	232	-120	-95	-100
エンタテインメントコンテンツ	132	165	149	90	215
リゾート	-15	-36	-26	-65	-55
その他/消去等	-44	-85	-33	-80	-75
営業外収益	13	32	32	40	50
営業外費用	33	55	37	90	85
<b>経常利益</b>	<b>126</b>	<b>252</b>	<b>-35</b>	<b>-200</b>	<b>-50</b>
遊技機	72	227	-124	-100	-105
エンタテインメントコンテンツ	128	162	168	110	240
リゾート	-31	-53	-46	-125	-110
その他/消去等	-43	-84	-33	-85	-75
経常利益率	7.6%	6.9%	-	-	-
特別利益	0	31	15	2	75
特別損失	1	12	211	32	340
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>125</b>	<b>271</b>	<b>-231</b>	<b>-230</b>	<b>-315</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>98</b>	<b>137</b>	<b>-217</b>	<b>-170</b>	<b>-245</b>

## 2021/3期 2Q実績

### ◆ 前年同期比で大幅減収、損失計上

- ✓ 新型コロナウイルス感染症のマイナス影響については1Qで底打ち、第2四半期会計期間では経常利益を計上
- ✓ AM施設分野の構造改革に伴う特別損失を計上

## 今後の見通し

### ◆ 通期業績予想を修正

- ✓ コンシューマ分野の貢献により経常利益の損失幅は期初計画比で大幅減少の見通し
- ✓ 構造改革の実施に伴う特別利益/特別損失の発生を見込む

### ◆ 中間配当10円、期末配当は未定

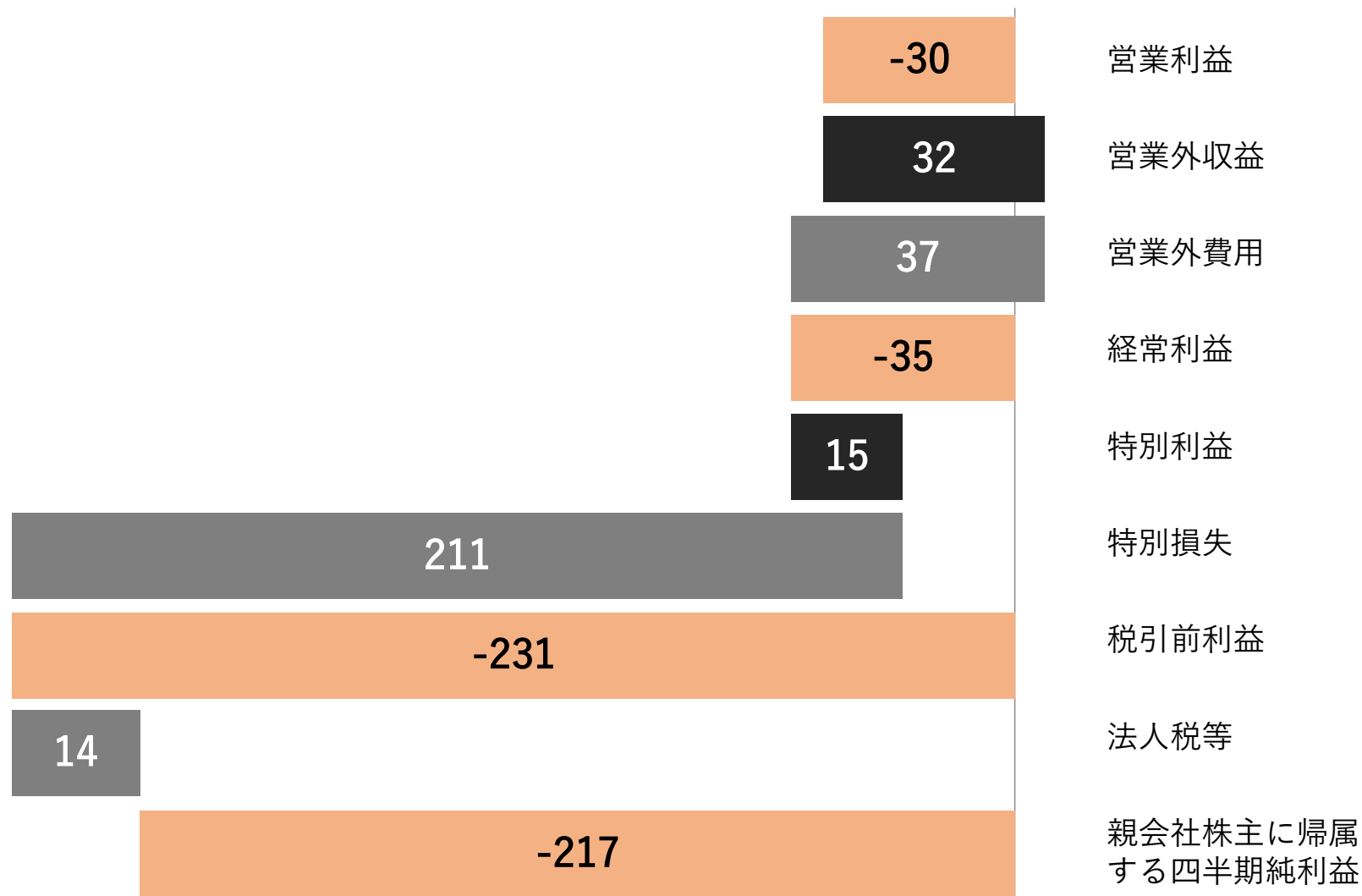
※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を行っております。

# 主な特別利益・特別損失の内訳

特別利益	1Q実績	2Q実績	3Q以降(見込)
新型コロナウイルス感染症に係る助成金収入	0.7億円	5億円	-
(構造改革) 投資有価証券売却益	-	-	59億円
特別損失	1Q実績	2Q実績	3Q以降(見込)
新型コロナウイルス感染症の影響に伴う損失	25億円	0.6億円	-
(構造改革) AM施設関連子会社の株式譲渡	-	184億円	16億円
オービィ横浜の閉館	-	-	5億円
希望退職者の募集	-	-	100億円

# 段階利益 (2021/3期2Q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>32</b>
投資有価証券評価益	22
受取配当金	3
<b>営業外費用</b>	<b>37</b>
持分法投資損失	24
<b>特別利益</b>	<b>15</b>
新株予約権戻入益	8
助成金収入	5
<b>特別損失</b>	<b>211</b>
新型コロナウイルス感染症の影響による損失	26
構造改革費用	184

# 連結費用

(単位：億円)

	2020/3		2021/3		11/6修正 通期計画	2Q実績/修正通期計画 主な増減要因
	2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画		
研究開発費・ コンテンツ制作費	335	765	283	642	627	コンシューマ分野における新作タイトルの投入減少に伴い費用が減少
設備投資額	105	228	72	152	139	AM施設分野での機械・内外装投資の抑制に伴い減少
減価償却費	73	148	73	134	131	2Q実績は前年同期並み 修正通期計画はAM施設の構造改革に伴い費用減少
広告宣伝費	85	174	56	169	163	コンシューマ分野における新作タイトルの投入減少に伴い費用が減少

# 連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

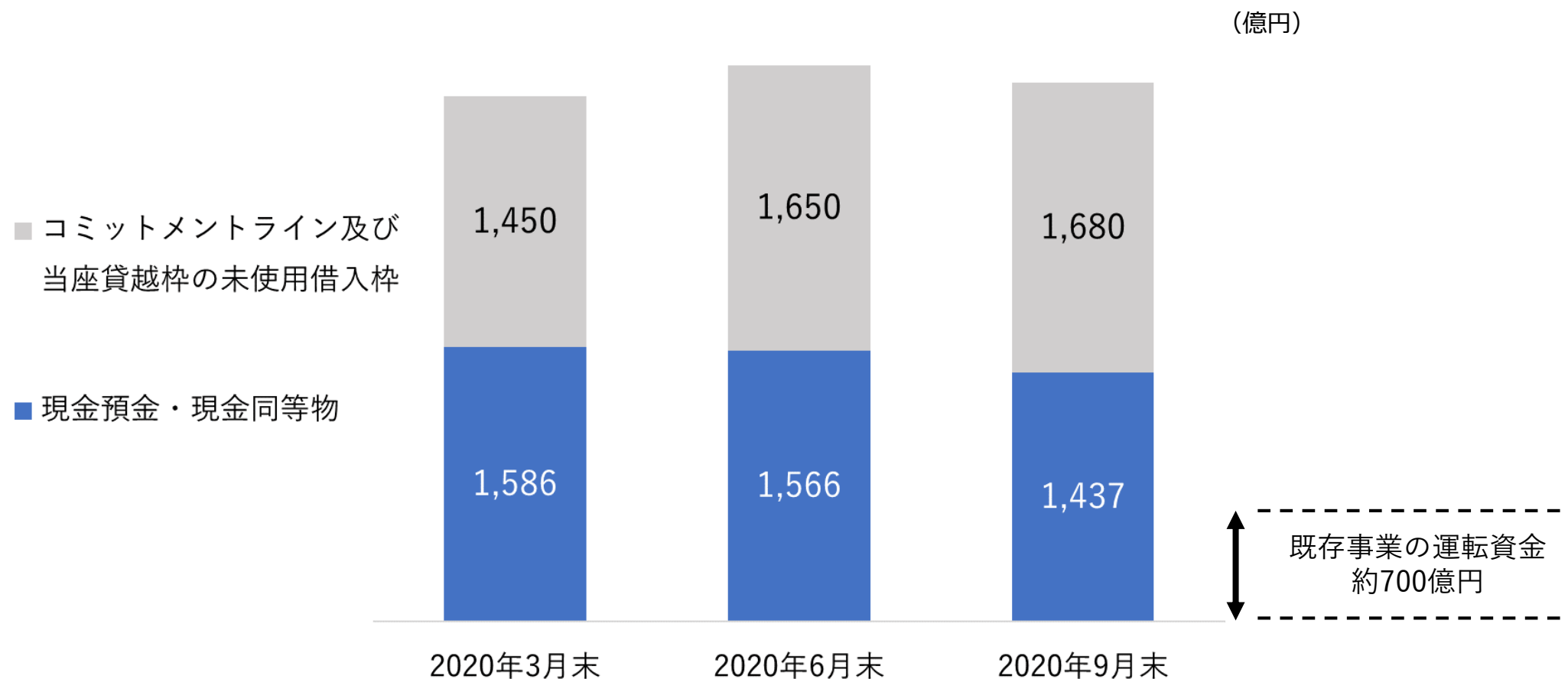
	2020/3期末	当第2四半期末	増減
流動資産	2,689	2,620	-69
現金・預金	1,590	1,391	-199
受取手形・売掛金	404	261	-143
有価証券	53	51	-2
たな卸資産	470	597	+127
固定資産	1,892	1,723	-169
資産合計	4,582	4,344	-238
流動負債	861	871	+10
社債（1年内）	100	-	-100
短期借入金	133	391	+258
固定負債	752	745	-7
社債	100	100	-
負債合計	1,614	1,617	+3
純資産合計	2,968	2,726	-242
<b>総資産</b>	<b>4,582</b>	<b>4,344</b>	<b>-238</b>
	2020/3期末	当第2四半期末	増減
現金預金・現金同等物	1,586	1,437	-149
有利子負債	753	912	+159
ネットキャッシュ	832	525	-307
自己資本比率	64.2%	62.2%	-2.0pt

主な増減要因	前期末比
流動資産	-69
仕掛等のたな卸資産が増加した一方、現金・預金及び売上債権が減少	
固定資産	-169
AM施設分野における構造改革に伴う減少	
負債	+3
社債を償還した一方、短期借入金により増加	
純資産	-242
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2四半期 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3,117億円を確保、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





# 今期の市場環境、事業環境等

2021/3期

4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月 1月 2月 3月

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> <li>パチンコホールが休業対応</li> <li>旧規則機の撤去期限延長</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>営業再開以降、稼働は回復傾向</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>稼働状況は7,8割程度で安定、下期以降は旧規則機の撤去が進む想定</li> <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</li> </ul>					
コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費による売上の伸び</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費は落ち着いたものの、リピート等の販売好調が継続する想定</li> </ul>								
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・機器販売が減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設の稼働改善に伴い、販売環境は徐々に改善する想定</li> </ul>								
AM施設	<ul style="list-style-type: none"> <li>順次施設の休業対応を実施</li> <li>既存店売上高前年同期比27.4%</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設の稼働は回復傾向が継続する見通し</li> <li>既存店売上高前年同期比50.1%(9月累計)</li> </ul>								
映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場公開延期等により、制作や配分収入が大幅に減少</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場の営業再開等により徐々に改善する想定</li> </ul>					
フェニックスリゾート	<ul style="list-style-type: none"> <li>全施設臨時休業</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設稼働は徐々に回復</li> <li>引き続き利用客数は減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>「Go To トラベル事業」により個人需要の拡大を見込むものの団体・法人需要の回復は低調に推移する想定</li> </ul>					
パラダイスセガサミー	<ul style="list-style-type: none"> <li>一部施設、カジノ場の営業休止</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>観光客の渡航制限は継続する見通し</li> <li>7/1より一部施設の営業休止</li> </ul>								

(億円)	2020/3		2021/3		
	2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>442</b>	<b>1,085</b>	<b>107</b>	<b>560</b>	<b>600</b>
パチスロ	111	541	20	197	149
パチンコ	238	374	37	267	358
その他/消去等	93	170	50	96	93
<b>営業利益</b>	<b>73</b>	<b>232</b>	<b>-120</b>	<b>-95</b>	<b>-100</b>
営業外収益	2	7	2	3	5
営業外費用	3	11	6	8	10
<b>経常利益</b>	<b>72</b>	<b>227</b>	<b>-124</b>	<b>-100</b>	<b>-105</b>
経常利益率	16.3%	20.9%	-	-	-

## 2021/3期 2Q実績

- ◆ 2Qより新作タイトルの販売を開始
- ◆ 損失計上となったものの、販売を再開したことからQonQでの損失幅が改善

## 今後の見通し

- ◆ 2020年末の入替商戦に合わせて主力タイトルを投入
- ◆ 販売スケジュールの見直しや部材等棚卸資産の精査を進めていることから、期初計画並みの損失を見込む

(億円)		2020/3			2021/3	
		2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
パチスロ	タイトル数	1タイトル	5タイトル	1タイトル	8タイトル	6タイトル
	販売台数(台)	28,360	123,336	4,885	52,000	38,300
パチンコ	タイトル数	4タイトル	7タイトル	2タイトル	5タイトル	5タイトル
	販売台数(台)	66,140	104,581	11,342	71,000	89,200
	うち本体販売	15,850	33,056	1,187	44,000	63,500
	うち盤面販売	50,290	71,525	10,155	27,000	25,700

## (主なタイトル)

### 2Q

### 3Q以降

パチスロ	パチスロ真・北斗無双	7月	回胴黙示録カイジ～沼～	10月
			パチスロ七つの大罪	11月
			パチスロ頭文字D	1月
パチンコ	P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	8月	Pビッグドリーム2激神 199Ver.	11月
	P ROAD TO EDEN	9月	P真・北斗無双 第3章	12月
			デジハネPA交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	1月

2Q

3Q以降

パチスロ

パチンコ

パチスロ

パチンコ



『パチスロ真・北斗無双』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 版權許諾証KOM-620  
©2010-2013 コーエーテクモゲームス  
©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



『パチスロ七つの大罪』

©鈴木央・講談社/「七つの大罪」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社/「七つの大罪TVSP」製作委員会・MBS  
©鈴木央/講談社  
©Sammy



『P真・北斗無双 第3章』

©武論尊・原哲夫/NSP1983 版權許諾証KOO-411  
©2010-2013 コーエーテクモゲームス  
©Sammy



(億円)	2020/3		2021/3		
	2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,157</b>	<b>2,476</b>	<b>970</b>	<b>2,140</b>	<b>2,160</b>
コンシューマ	558	1,255	614	1,250	1,325
AM機器	246	510	136	350	375
AM施設	220	419	118	280	200
映像・玩具	117	262	90	240	240
その他/消去等	16	29	12	20	20
<b>営業利益</b>	<b>132</b>	<b>165</b>	<b>149</b>	<b>90</b>	<b>215</b>
コンシューマ	97	147	203	225	300
AM機器	7	-6	-19	-35	-25
AM施設	19	14	-27	-75	-45
映像・玩具	17	27	2	5	9
その他/消去等	-9	-17	-10	-30	-24
営業外収益	3	13	25	30	33
営業外費用	8	16	6	10	8
<b>経常利益</b>	<b>128</b>	<b>162</b>	<b>168</b>	<b>110</b>	<b>240</b>
経常利益率	11.1%	6.5%	17.3%	5.1%	11.1%

## 2021/3期 2Q実績

- ◆ コンシューマが貢献し、前年同期比で減収、増益
- ◆ 米国子会社保有の有価証券の評価益を営業外収益に計上

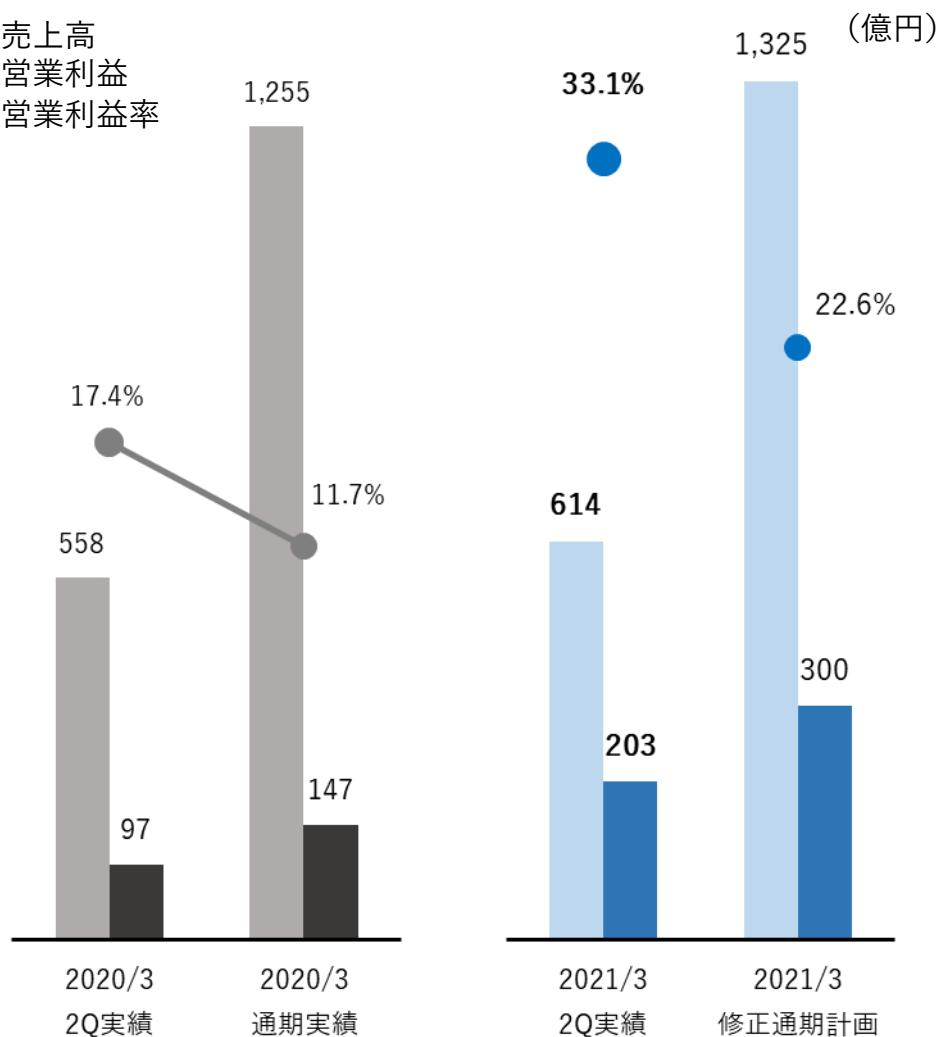
## 今後の見通し

- ◆ コンシューマの好調を引き続き見込む
- ◆ 事業ポートフォリオの見直しによりAM施設分野の構造改革を実施することから損失幅抑制
- ◆ 映画『ソニック・ザ・ムービー』の営業外収益を計上予定（一部は来期に計上予定）

※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

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率



## 2021/3期 2Q実績

- ◆ QonQでは落ち込むも、前年同期比では大幅増益
- ◆ 海外を中心としたリピート販売好調
- ◆ 一部の新作タイトルについてロイヤリティを計上
- ◆ F2Pの新作タイトルが好調に推移

## 今後の見通し

- ◆ リピート販売は好調を維持する見通し
- ◆ 新作タイトルを発売予定
- ◆ F2Pの既存/新作タイトルともに引き続き好調に推移する見通し

# コンシューマ分野 主なタイトル



2Q

3Q以降

ゲーム本編



『A Total War Saga: TROY』  
© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.



『真・女神転生III  
NOCTURNE HD REMASTER』  
©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.



『龍が如く7 光と闇の行方』  
(欧米版)  
©SEGA



『ぷよぷよ™テトリス®2』  
©SEGA  
Tetris ® & © 1985~2020 Tetris Holding.  
Tetris logos, Tetris theme song and  
Tetriminos are trademarks of Tetris  
Holding. The Tetris trade dress is owned by  
Tetris Holding. Licensed to The Tetris  
Company. Game Design by Alexey Pajitnov.  
All Rights Reserved.



『HUMANKIND™』  
※2021年4月  
© Amplitude Studios 2020.  
© SEGA.



『真・女神転生V』  
※2021年中  
©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.

F2P



『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



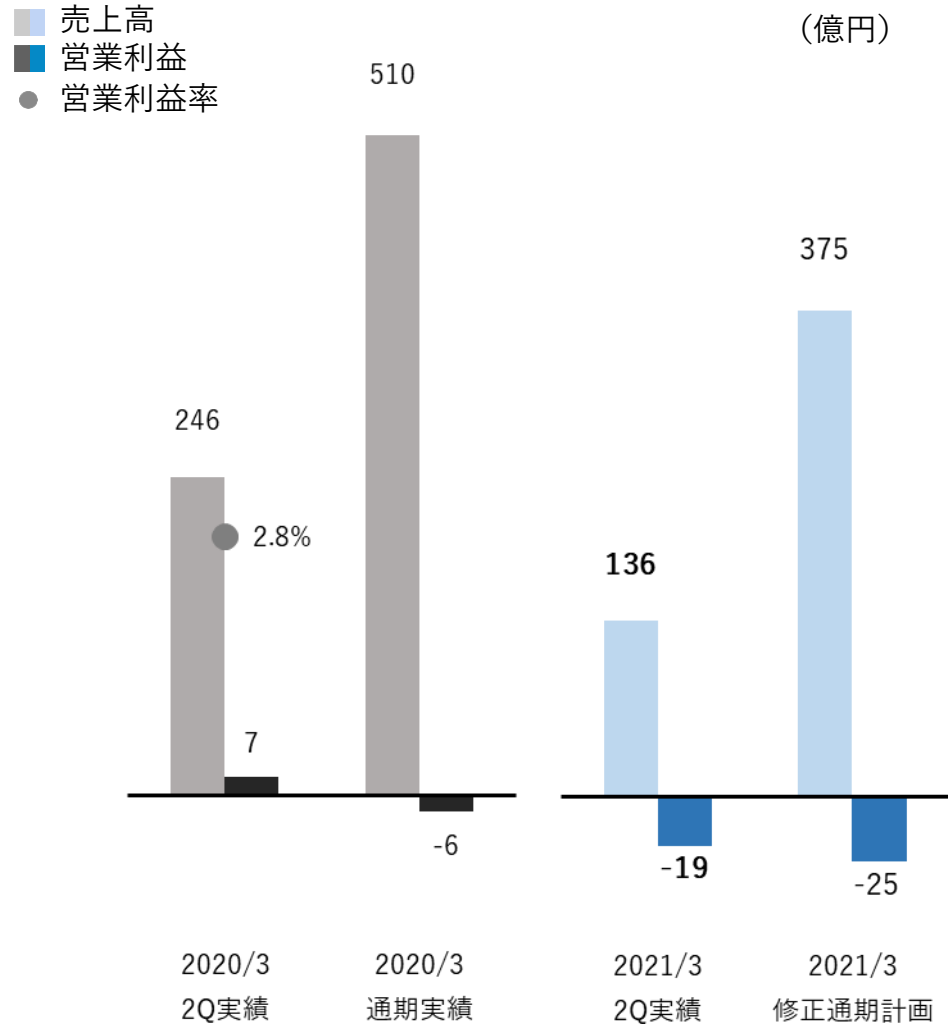
『プロジェクトセカイ カラフル  
ステージ! feat. 初音ミク』

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



『サクラ革命 ~華咲く乙女たち~』

Original Game © SEGA / © DELIGHTWORKS



## 2021/3期 2Q実績

- ◆ アミューズメント施設の稼働は回復傾向にあり、QonQでは改善
- ◆ UFOキャッチャーシリーズやプライズを中心に販売

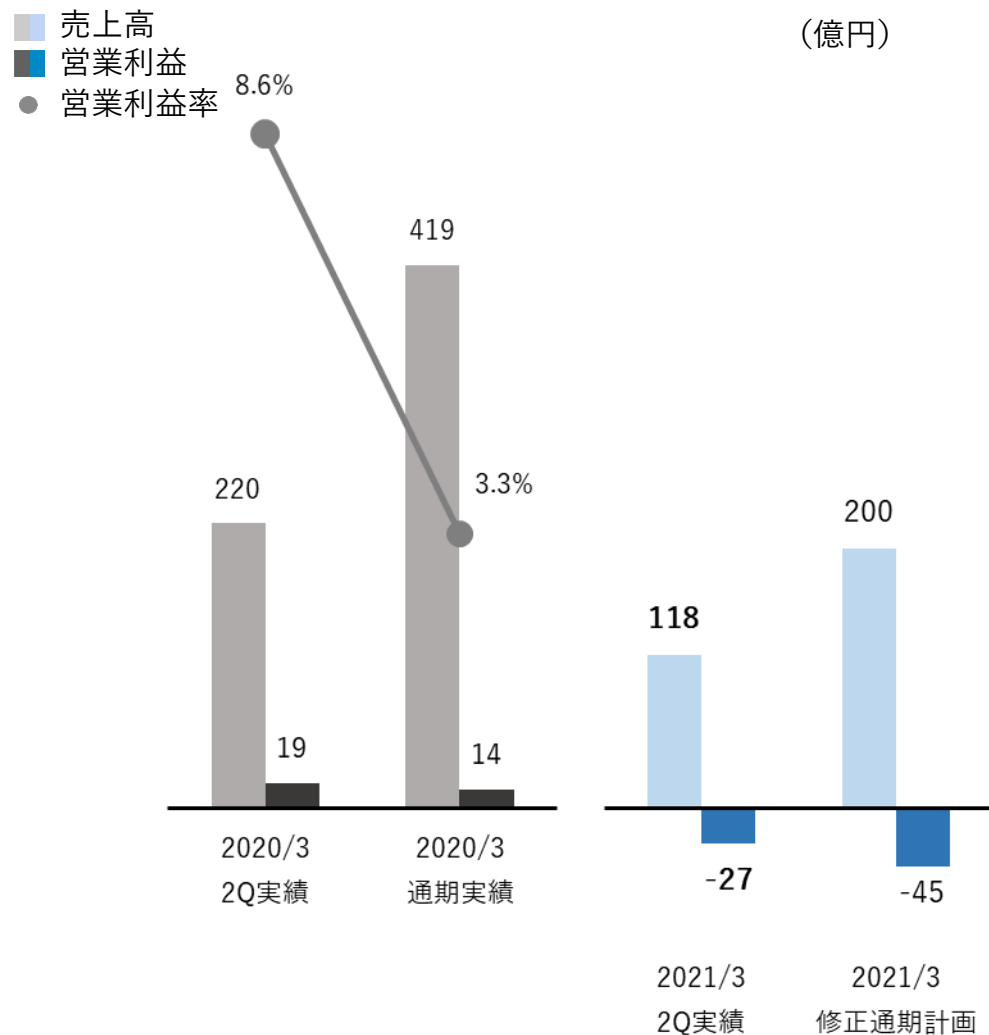
## 今後の見通し

- ◆ 開発リソースを成長分野であるコンシューマへシフトする等、事業の効率化を進める

※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



## 2021/3期 2Q実績

- ◆ 既存店売上高の前年同期比50.1%
- ◆ 足元では郊外やショッピングセンターの店舗を中心に回復が進むものの、都心の店舗が低調に推移

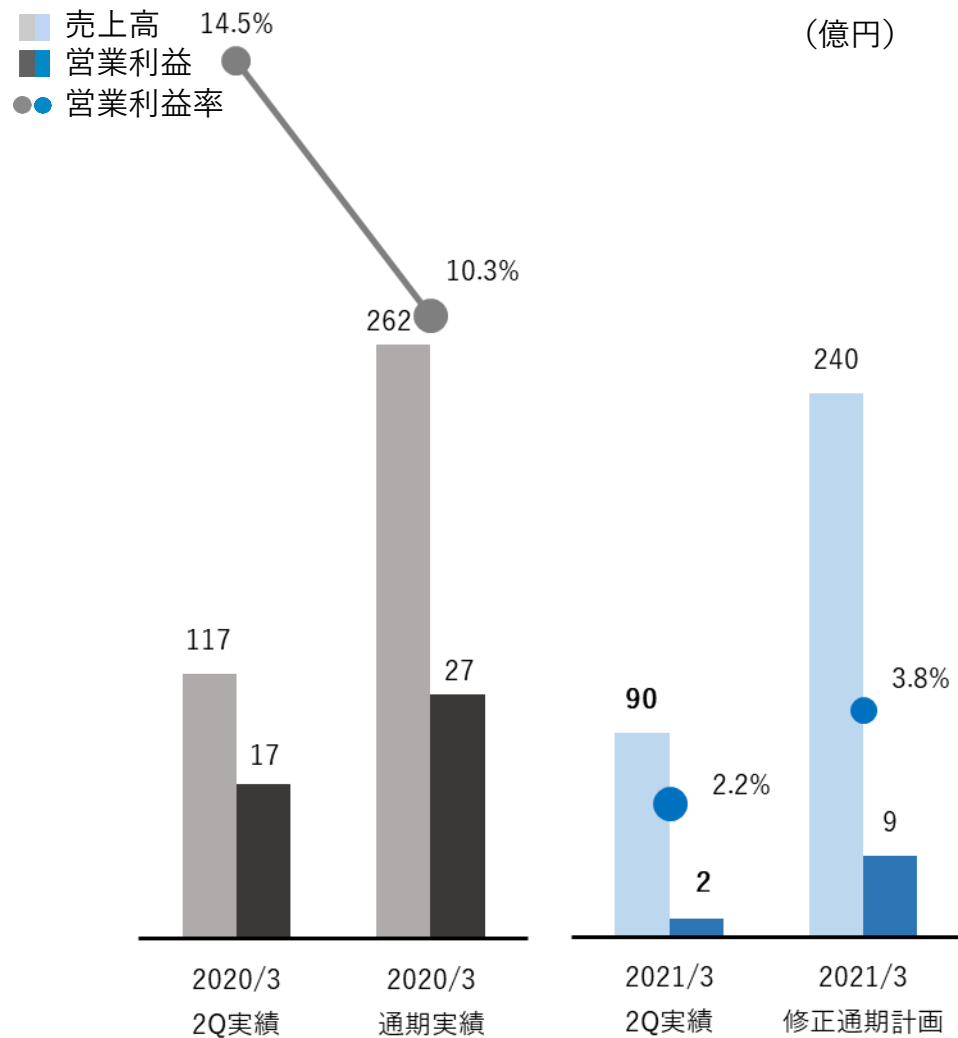
## 今後の見通し

- ◆ 構造改革に伴い第3四半期までの業績を取り込む予定

### ■ 既存店売上高の前年同月比推移

(速報)

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
14.5%	16.2%	58.5%	68.3%	64.8%	75.5%	87.0%



## 2021/3期 2Q実績

- ◆ 映像：新型コロナの影響で劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』の公開延期により配分収入が大幅に減少
- ◆ 玩具：定番製品を中心に販売

## 今後の見通し

- ◆ 映像：映像制作等による収入を計上
- ◆ 玩具：年末商戦に向けて新製品、定番製品を販売

# リゾート事業

(億円)	2020/3		2021/3		
	2Q累計	4Q累計	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
売上高	55	104	22	65	65
営業利益	-15	-36	-26	-65	-55
営業外収益	2	2	0	0	2
営業外費用	17	19	20	60	57
経常利益	-31	-53	-46	-125	-110
経常利益率	-	-	-	-	-

## <フェニックスリゾート>

売上高	50	99	20	60	61
営業利益	-1	-2	-16	-24	-21
施設利用者人数 (千人)	454	839	211	484	539
宿泊3施設	194	359	78	200	224
ゴルフ2施設	46	92	31	70	73
その他施設	214	388	102	214	242

## 2021/3期 2Q実績

- ◆ フェニックスリゾート：「Go To トラベル事業」により施設稼働は回復基調（施設利用者数 前年同期比46.4%）

## 今後の見通し

- ◆ 国内IR費用が当初想定より減少
- ◆ フェニックスリゾート：個人需要の拡大により損失幅縮小
- ◆ パラダイスセガサミーで損失を見込む（営業外費用）

## ■ フェニックスリゾートの施設利用者数(前年同月比)

4月	5月	6月	7月	8月	9月
32.5%	8.6%	33.4%	45.5%	58.0%	97.8%

# リゾート事業（パラダイスセガサミー）

（億ウォン）

（億ウォン）	2020/3期 2Q累計	2021/3期 2Q累計
売上高	1,964	1,157
カジノ	1,611	918
ホテル	283	194
その他	70	44
売上原価	1,821	1,261
カジノ	931	592
ホテル	574	462
その他	315	206
売上総利益	143	-104
販売費及び一般管理費	264	153
営業利益	-120	-257
EBITDA	194	40
純利益	-276	-417
カジノ利用者数（千人）	181	101

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）	-15	-19
---------------------	-----	-----

## 2021/3期 2Q実績

### ◆ 集客数の減少

- カジノ利用者数 前年同期比55.8%
- 一部施設の営業休止や固定費削減等による  
施設運営の効率化を実施

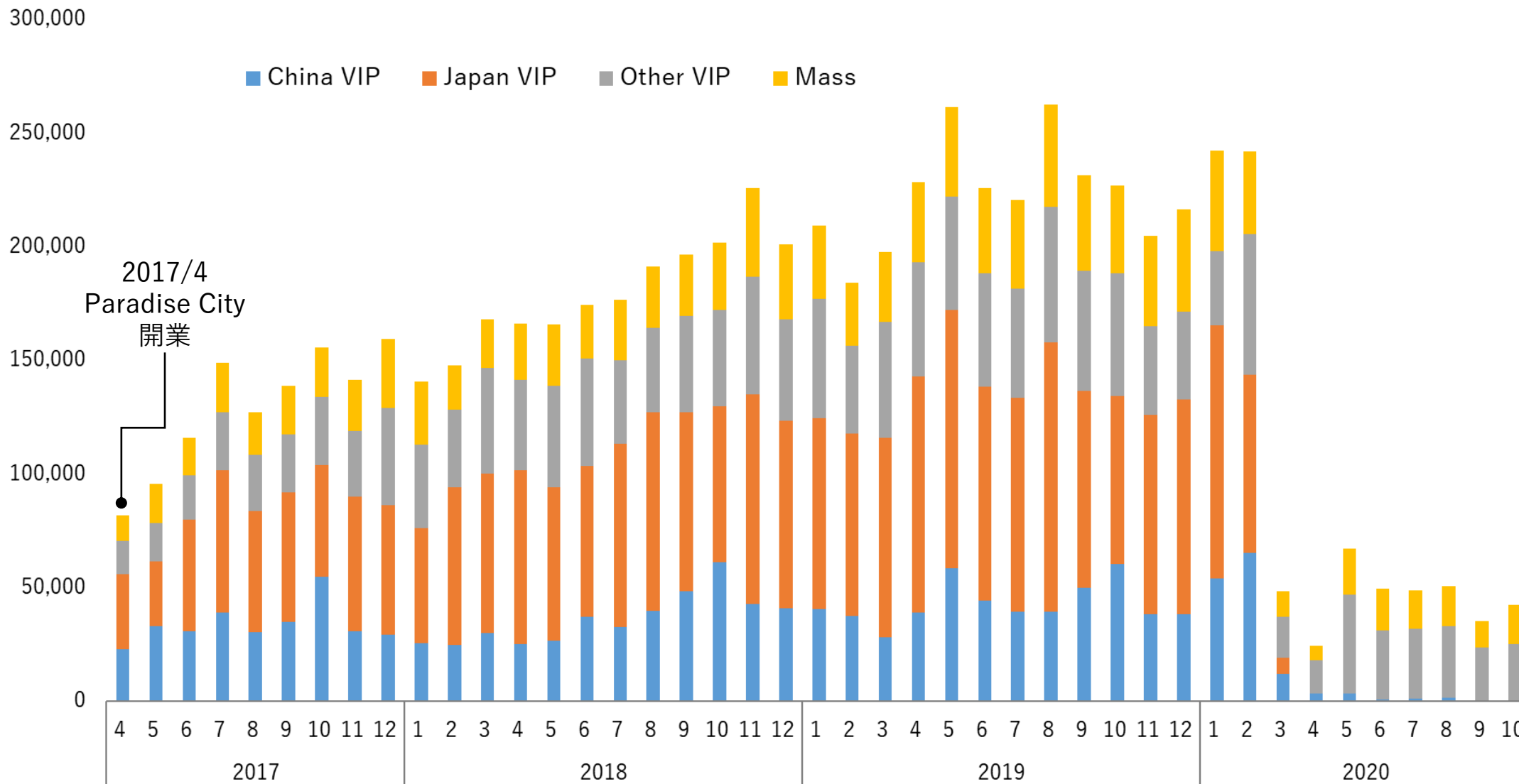
### 今後の見通し

- ◆ 各国の渡航制限は継続の見通し
- ◆ 施設稼働の低下により損失を見込む

# 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. 構造改革、今後の方針について

✓ 「構造改革」費用の計上による  
当期純損失の拡大

**純利益 -245億円（通期見込）**

✓ 配当額の見直し

**中間 10円、期末 未定**

✓ 役員報酬の減額

**▲30%（当社代表取締役）、他**

# 「構造改革」の実施について

- ✓ 市場環境に適応できる事業構造構築
- ✓ 事業の選択と集中による成長分野の明確化

- ✓ 事業構造に見合った固定費水準へ転換

- ✓ 成長投資の実現に向けたキャッシュの確保

## 事業ポートフォリオの見直し

AM施設分野の譲渡  
AM機器分野の規模適正化

## 固定費削減の実施

希望退職者の募集

## 非事業資産の見直し

保有資産の売却



# 「構造改革」に伴う影響

		今期の PL影響額 (見込)	来期の PL影響額 (見込)
1. 事業構造の見直し	<ul style="list-style-type: none"><li>AM施設分野の構造改革費用</li><li>オービィ横浜の閉館</li></ul>	<b>-205億円</b> (特別損失)	<b>+50億円</b> (経常利益)
2. 150億円の固定費削減	<ul style="list-style-type: none"><li>グループ全体で約650名の希望退職者の募集</li></ul>	<b>-100億円</b> (特別損失)	<b>+100億円</b> (経常利益)
3. BSの見直し	<ul style="list-style-type: none"><li>投資有価証券売却益</li><li>非事業資産の見直し継続</li></ul>	<b>+59億円</b> (特別利益)	-

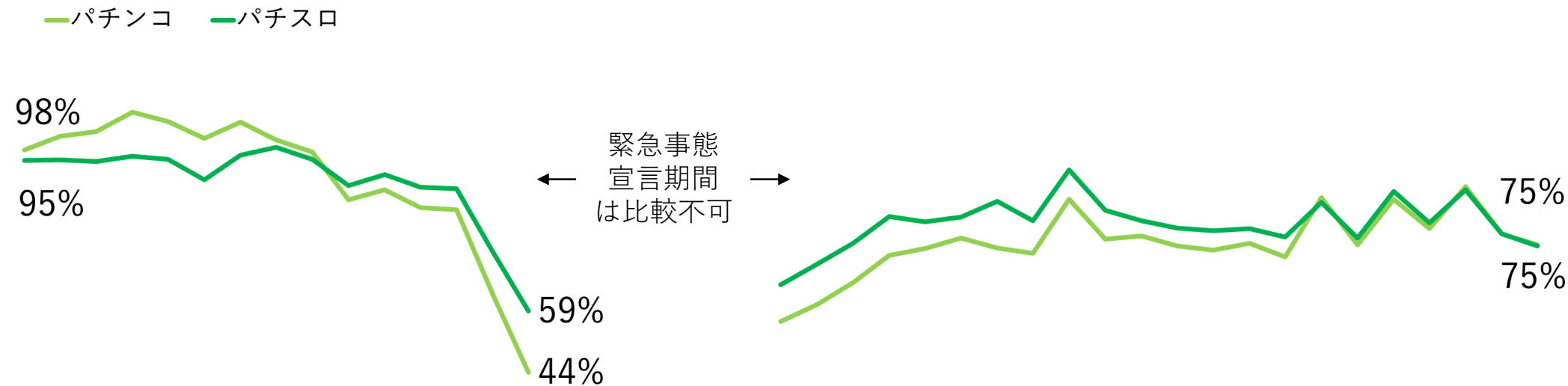
# セグメント別の今後の見通し

- ✓ パチンコホールの稼働は70～80%を維持
- ✓ 下期～来期 撤去期限到来により需要は拡大
- ✓ 販売台数増、固定費削減による業績回復

# 遊技機事業 (稼働の推移)

## ➤ ホール稼働は70~80%を維持

パチスロ・パチンコ平均稼働率の前年同時期比



1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4 W5	W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4 W5	W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4	W1 W2 W3 W4 W5	W1 W2 W3 W4

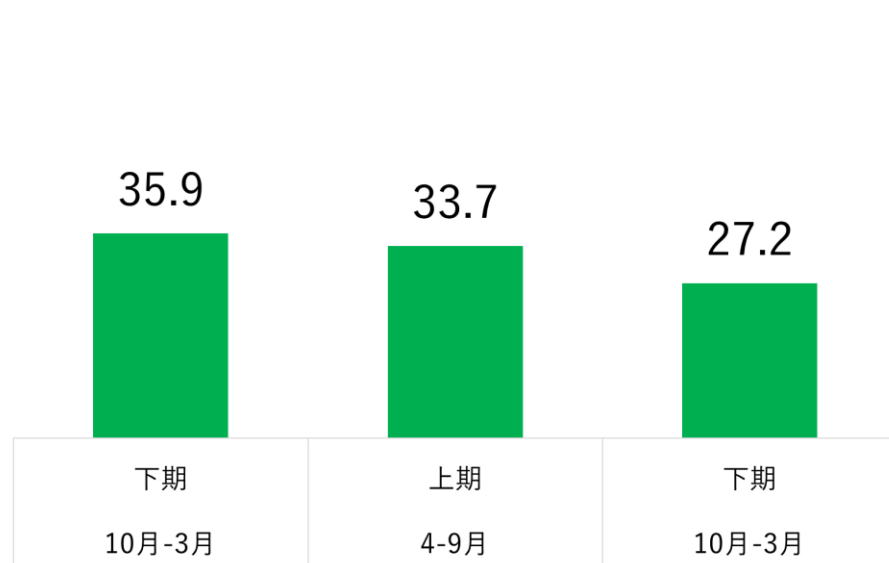
2020年

※ダイコク電機(株) DK-SISデータ(4円ぱちんこ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

# 遊技機事業 (撤去スケジュール)

➤ 下期～来期に向けては撤去期限が到来

パチスロ

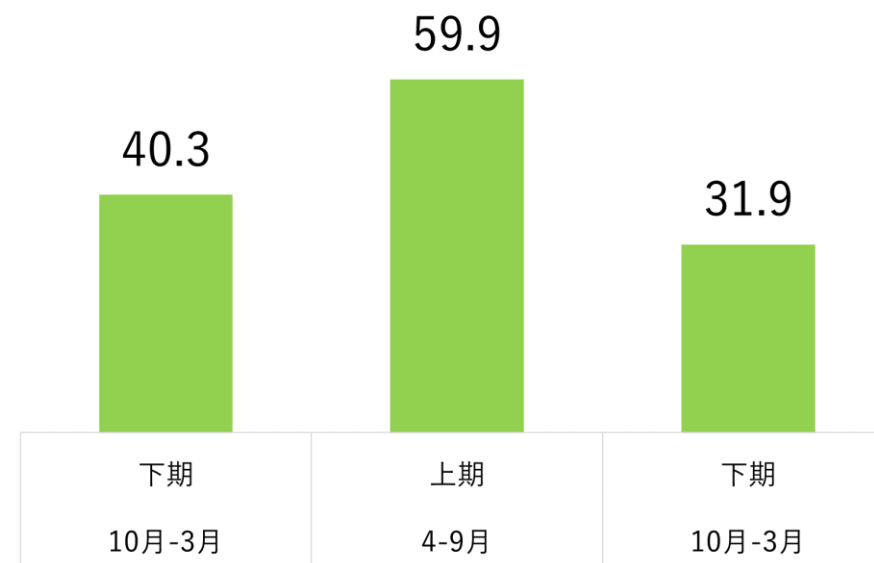


2021年3月期  
**35.9万台**

2022年3月期  
**60.9万台**

パチンコ

(単位：万台)



2021年3月期  
**40.3万台**

2022年3月期  
**91.8万台**

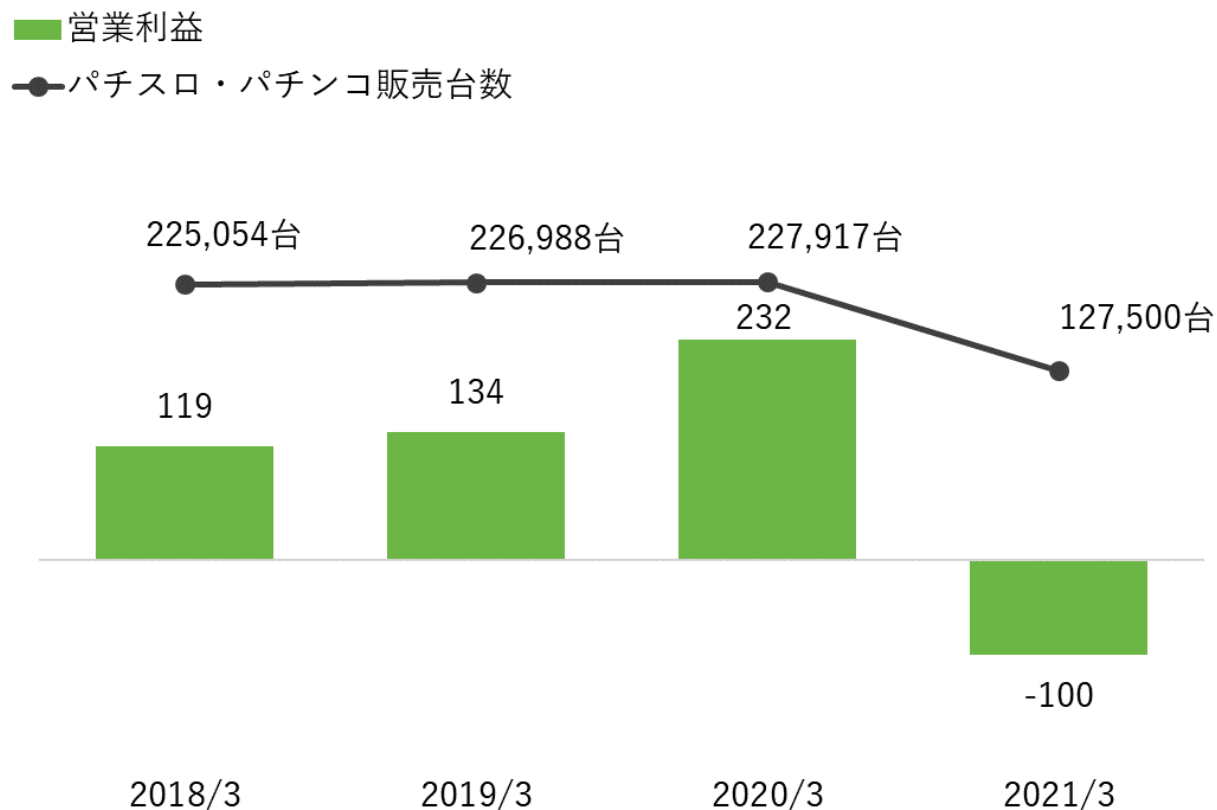
※2020/10末時点の自社推計  
※2021/12 新規則機へ完全移行を予定

# 遊技機事業（業績推移）

➤ 今期は底打ち、来期は業績回復を目指す

## ■販売台数と営業利益の推移

（単位：億円）



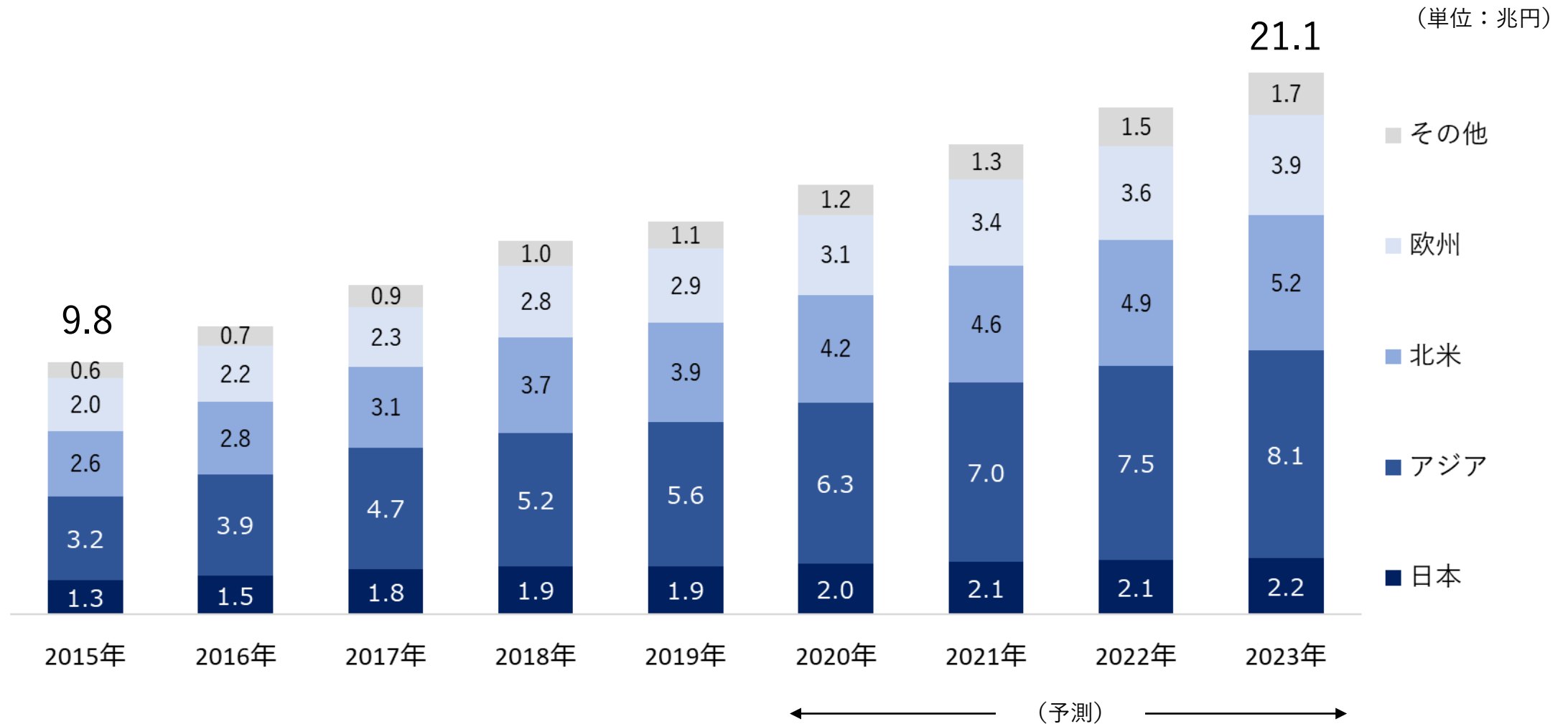
✓ 入替需要拡大による販売台数の増加

✓ 固定費等の削減

# エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

- ✓ グローバルマーケットは引き続き拡大傾向
- ✓ コンシューマ分野の足元のタイトルは好調、引き続き成長
- ✓ 更にグローバルで勝つため、ビジネス設計を強化

## ➤ 成長が継続するグローバルゲーム市場



※ 「Newzoo Global Games Market Data January 2020」のデータを元に自社推計（1USD = 105円換算で算出）

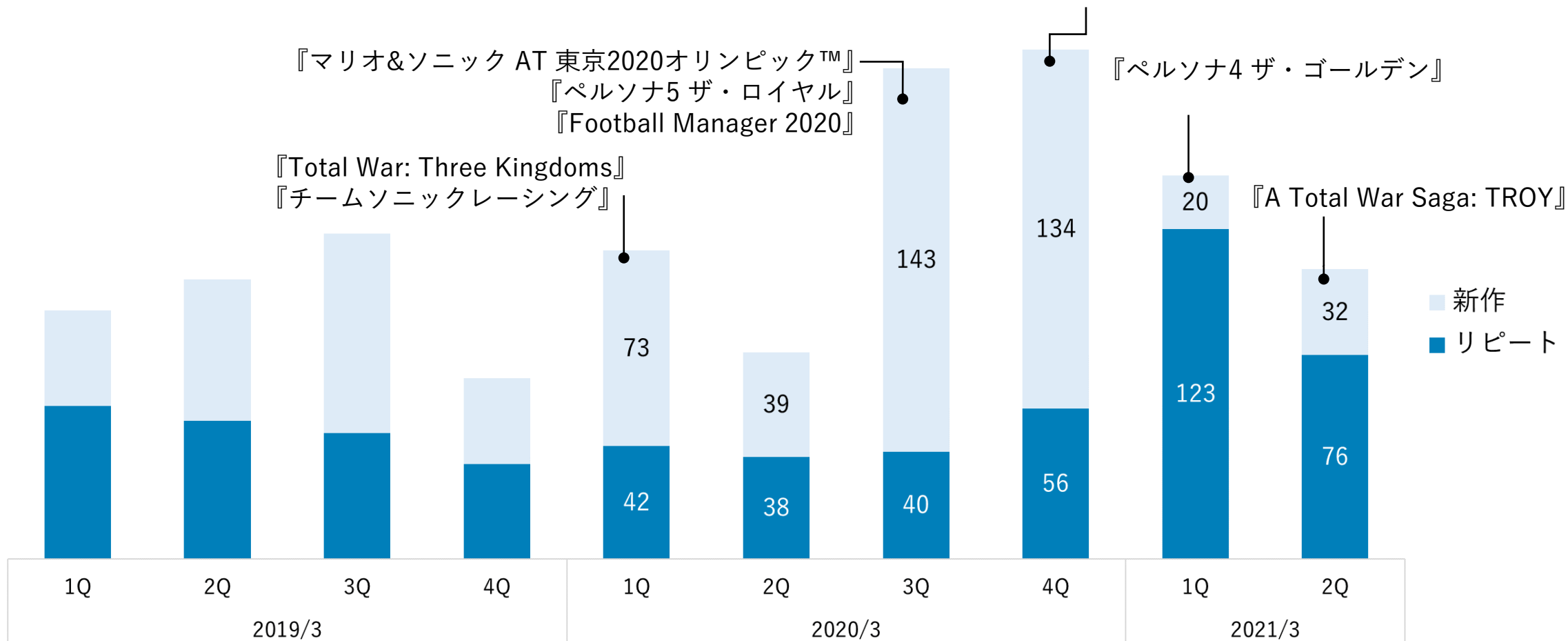


# コンシューマ分野(ゲーム本編の売上高推移)

## ➤ リピート販売が引き続き好調に推移

(単位：億円)

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』 (海外版)  
 『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』  
 『龍が如く7 光と闇の行方』



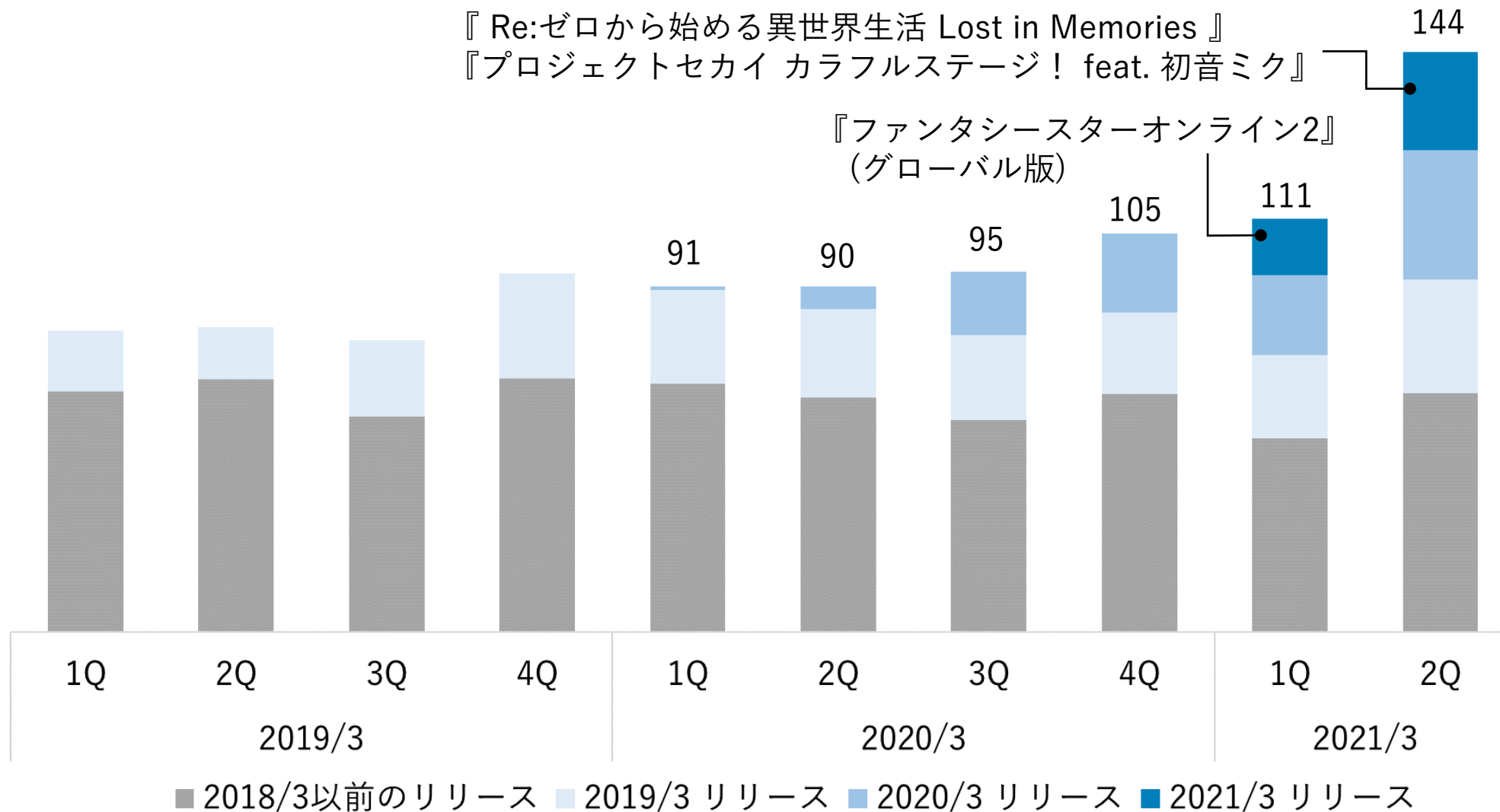
リピート：「SONIC」シリーズ、「ペルソナ」シリーズ、「Total War」シリーズ、「Football Manager」シリーズ、「龍が如く」シリーズ等

※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

# コンシューマ分野(F2Pの売上高推移)

## ➤ 新作タイトルが好調に推移

(単位：億円)



※1 2021年3月期の1Q売上を修正 ※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

# 直近のタイトル (21/3期)

## ファンタシースター オンライン2 (グローバル版)

既存IP マルチデバイス  
マルチリージョン

- Xbox、Steam等へ配信  
欧州/インド/オセアニア等  
世界33カ国・地域で配信



© SEGA

## A Total War Saga: TROY

既存IP 新プラットフォーム展開

- Epic Gamesストアへの  
先行独占配信を実施  
750万以上のDL達成\*



© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.

\* 無償DL含む

## Football Manager 2020 \*

既存IP ブランド認知拡大

- Steam、Epic Gamesストア  
での無料DLをはじめ  
複数プラットフォームで展開



© Sports Interactive Limited 2019.  
Published by SEGA Publishing Europe  
Limited.

\* 2019年10月発売

## 直近のタイトル (21/3期)

Re:ゼロから始める異世界生活  
Lost in Memories

外部IP 人気アニメタイトル

- 人気小説を原作としたテレビアニメタイトル、iOSセールスランキング上位獲得



©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

外部IP 共同開発

- (株)Colorful Palette (Craft Eggの新設スタジオ) と共同開発  
ユーザー数200万人を突破



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

# コンシューマ分野への注力

- 最適なプラットフォームで最適なIP展開を実施

## 4つのIP戦略

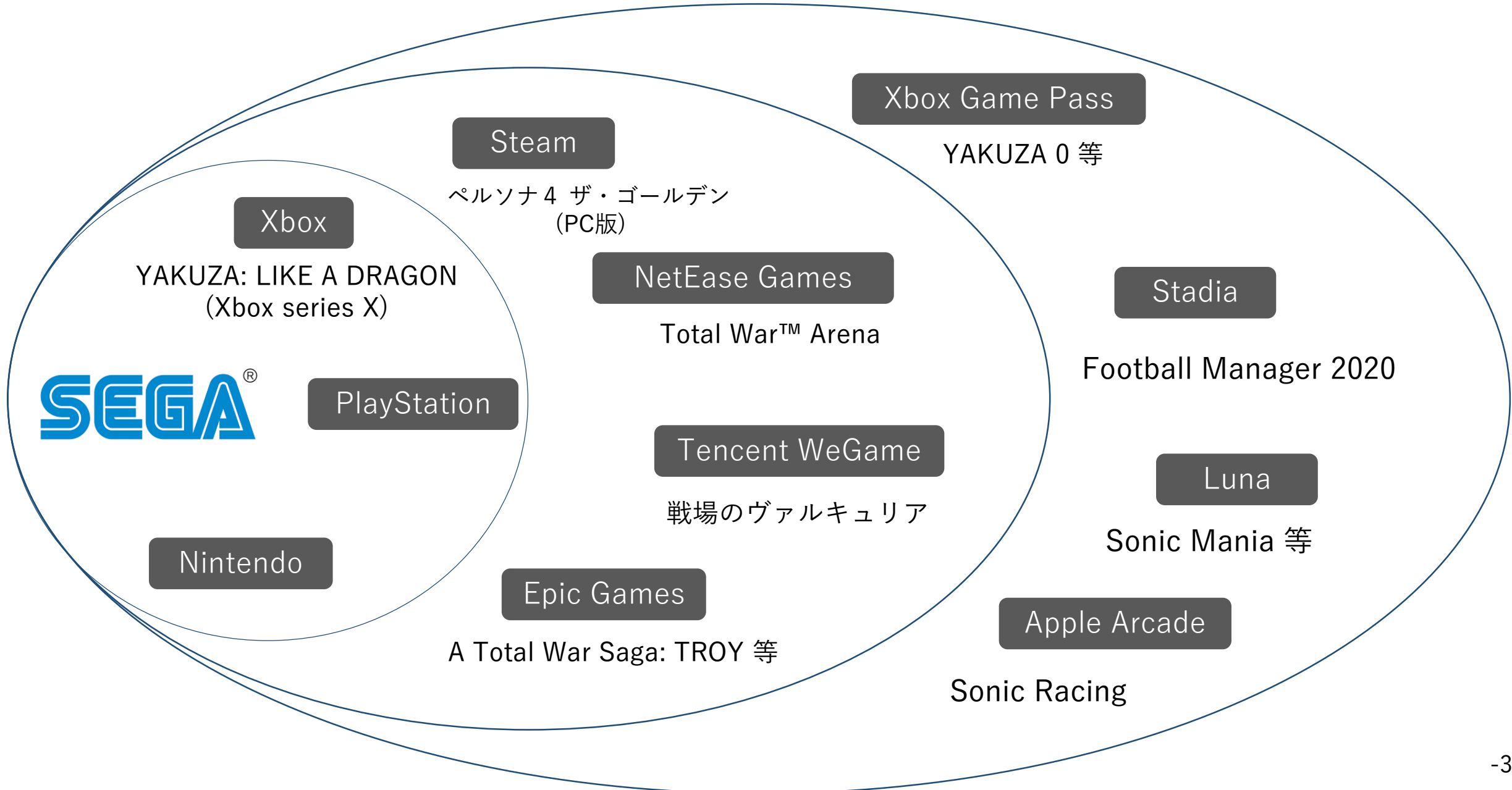
既存IP  
新規IP  
外部IP  
リバイバルIP

×

グローバル  
パートナーシップ



# ビジネス展開の拡大





# 新作タイトル(F2P)

『Total War™ Arena』



The Creative Assembly  
×  
NetEase

IT大手企業NetEaseを通じ  
中国大陸向け  
正式サービスを開始 (9/23)

# 新作タイトル(ゲーム本編)

『龍が如く7 光と闇の行方』 (欧米版)



©SEGA

## SEGA × Xbox

『YAKUZA: LIKE A DRAGON』を  
Xbox Series Xで初ロンチ (11/10)



# 新作タイトル(F2P)

『サクラ革命 ～華咲く乙女たち～』



SEGA ×  
DELIGHTWORKS Inc.

新作スマートフォン向け  
RPGを共同制作



『HUMANKIND™』

© Amplitude Studios 2020.  
© SEGA.

2021年4月頃より  
Steam, Epic Games, STADIAなどで順次配信開始予定



『真・女神転生 V』

©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.

2021年中  
Nintendo Switchにて発売予定

# リゾート事業（国内IR）

- ✓ 国内IRのスケジュールを再修正
- ✓ 横浜市のRFPに注力
- ✓ 今後の参入条件等を慎重に見極めた上で参画を目指す

# 環境に適した事業構造へ転換

- 構造改革を継続し筋肉質な事業構造へ

2022/3期以降

- ✓ 遊技機の業績回復
- ✓ コンシューマ分野 グローバル事業へ注力
- ✓ 国内IRへの参画

### 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。