



## 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。

© 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2四半期決算説明会にご参加頂きありがとうございます。  
2021年3月期第2四半期の実績および通期の概要について説明いたします。  
その後に、構造改革の詳細および今後の方針につきまして里見から説明させていただきます。

# 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>

※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。

## 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

第2四半期の実績は前年同期比では減収減益によって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は、遊技機事業、アミューズメント機器、施設分野、およびリゾート事業でいずれも第1四半期で底打ちをし、第2四半期以降は回復傾向となりました。合わせて、コンシューマ分野も引き続き堅調に推移はしているものの、期初からの損失をカバーするには至りませんでした。

11月4日に発表いたしました通り、アミューズメント施設分野の構造改革費用として184億円を特別損失に計上したことにより、親会社株主に帰属する当期純損失は217億円となりました。なお、構造改革に伴う費用計上につきましては、後ほど詳細を説明いたします。

通期の見通しについては、主にコンシューマ分野が引き続き好調に推移すること、および、アミューズメント施設分野が第4四半期から連結除外となることにより、計上損失は前回予想よりも大幅に改善する一方、構造改革の実施に伴い特別利益、特別損失の発生を見込むため、親会社株主に帰属する当期純損失は245億円となる見込みです。

なお、本修正計画につきましては、新型コロナウイルス感染症のさらなる拡大や、第二波、第三波の発生による再度の緊急事態宣言等、大規模な社会的、経済的影響につきましては織り込んでおりません。

未定としておりました配当予想については、中間配当は10円、期末配当は引き続き未定とさせていただきますことを発表いたしました。

期末配当については、今後、下期の業績の動静を見極め、適切なタイミングでお知らせいたします。

構造改革を確実に継続し、早期の収益回復を実現してまいります。

## 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

-4-

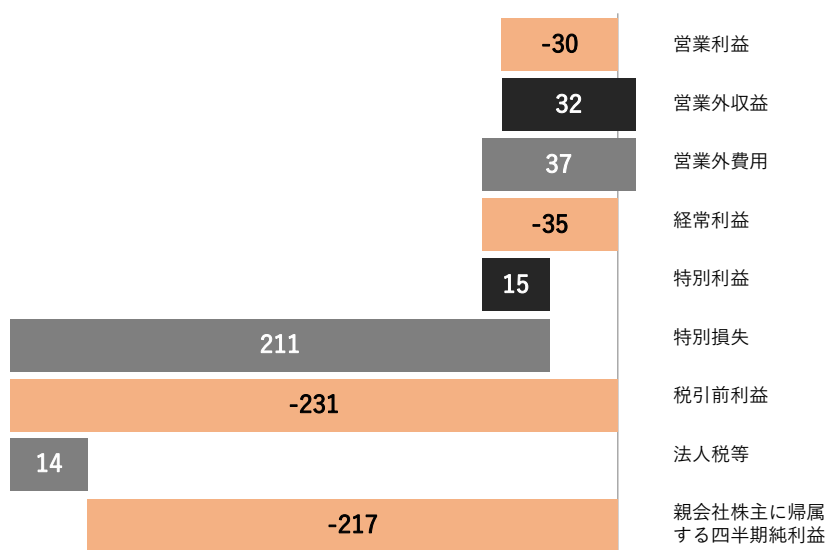
第2四半期実績において、特別利益として新型コロナウイルス感染症に係る雇用調整助成金5億円を計上し、第3四半期以降に投資有価証券の売却益59億円を計上する見通しです。

また、特別損失として、構造改革の実施に伴う各種費用を計上いたします。

これらの費用については、第2四半期決算短信における勘定科目としては、構造改革費用として一括計上をしておりますが、具体的には第2四半期の実績におきまして、アミューズメント施設分野における固定資産の減損損失等184億円、第3四半期以降にアミューズメント施設運営会社の株式譲渡に伴う損失16億円、オービィ横浜の閉館に伴う損失5億円、希望退職者の募集に伴う特別退職加算金等の費用について約100億円の発生を見込んでいます。

# 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

-5-

第2四半期実績において、営業外収益としてセガの海外子会社が保有する投資有価証券の評価益22億円を計上しております。

特別利益、特別損失につきましては、4ページ目で説明したとおりです。

# 連結費用

(単位：億円)

	2020/3		2021/3			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	11/6修正 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	

-6-

業績予想の修正に合わせて各種費用を修正しておりますが、期初計画から大きな変更はございません。

研究開発費・コンテンツ制作費、および、広告宣伝費につきましては、コンシューマ分野において一部新作タイトルの投入を翌期に遅らせたことにより、期初計画比で費用が減少する見込みです。

# 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

-7-

流動資産については、仕掛り等のたな卸資産が増加した一方、現金・預金の減少及び売上債権の回収が進んだことにより、69億円減少いたしました。

固定資産については、先ほど申し上げたアミューズメント施設分野の構造改革実施に伴い169億円減少いたしました。

負債については、社債を満期償還した一方、新型コロナウイルス感染症の事業に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座貸越より300億円の短期借入を実行した他、約定返済42億円を行いました。

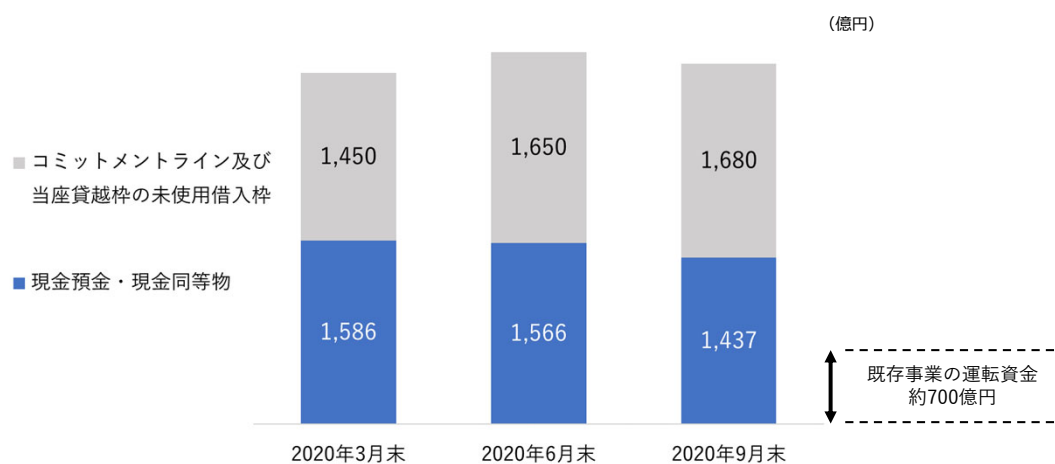
純資産については、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上したこと、及び配当金の支払いにより242億円減少いたしました。

21年3月期9月末のネットキャッシュは525億円となり、前期末より307億円、第1四半期末より92億円減少いたしました。

キャッシュフローについては、現在監査中ではございますが、営業キャッシュフローはマイナス193億円、投資キャッシュフローはマイナス60億円、財務キャッシュフローはプラスの105億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3,117億円を確保、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



-8-

2020年9月末時点において、1,437億円の現金・預金及び現金同等物に加え、金融機関からのコミットメントライン及び当座貸越の未使用借入枠として1,680億円を有しており、合計で3,117億円の十分な流動性を確保しています。



# 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
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> </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> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>7/1より一部施設の営業休止</li> </ul>					

新型コロナウイルス感染症に伴う主な市場環境、事業環境の変化について、全体のトレンドとしては、引き続きコンシューマ以外の事業分野においてマイナス影響が残るものの、第2四半期以降は徐々に回復が進むと想定しています。

(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	442	1,085	107	560	600
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
営業利益	73	232	-120	-95	-100
営業外収益	2	7	2	3	5
営業外費用	3	11	6	8	10
経常利益	72	227	-124	-100	-105
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

※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。

-10-

セグメント別の第2四半期実績及び通期計画の概要を説明いたします。

遊技機事業については、新型コロナウイルス感染症の影響で発売を延期していた新作タイトルの販売を第2四半期より再開し、QonQでは損失幅が改善しています。

今後の見通しについては、年末の入替商戦に合わせて、パチンコの『P真・北斗無双 第3章』などの主力タイトルの投入を進めており、現時点での受注台数は堅調に推移をしていることから、売上高は期初計画を上回る見込みです。

一方で、相対的に利益率の高いパチスロ機については、許認可取得の遅れもあり、一部タイトルの投入時期を翌期に変更いたしました。

また、部材等の棚卸資産の資産性の精査を現在進めていることから、期初計画並みの経常損失を見込んでいます。

(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 P ROAD TO EDEN	8月 9月	Pビッグドリーム2激神 199Ver.	11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

-11-

販売台数の実績及び計画、新作タイトルの販売スケジュールとなります。  
パチスロ機の販売計画は3万8千台となり、期初計画から1万4千台減少する一方、パチンコ機については期初計画から1万8千台の増加となる8万9千台の販売を見込んでいます。

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 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



『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 著作権許諾証KOO-411  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス  
©Sammy

発売中及び発売予定のタイトルとなります。

(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）

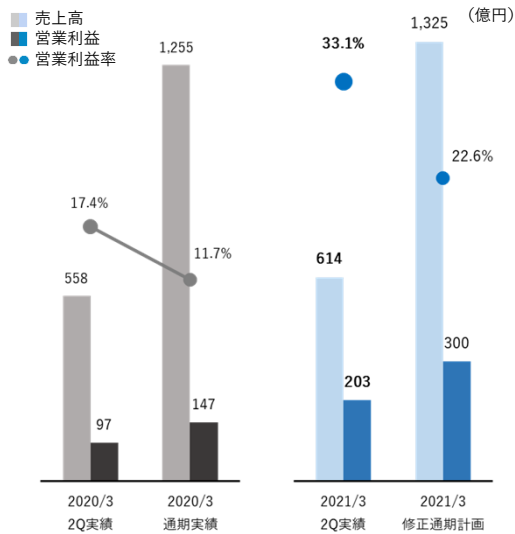
※2021/3期より、サブセグメントの内訳として、デジタルゲーム分野とパッケージゲーム分野を統合し、「コンシューマ分野」に変更しております。  
 ※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。  
 ※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による過及対応を行っております。

-13-

エンタテインメントコンテンツ事業については、QonQでは若干の減益となりましたが、第1四半期と比較して新型コロナウイルス感染症の影響を受けたアミューズメント機器、施設分野の業績回復が進んだこと、また、コンシューマ分野の販売が落ち着いたものの引き続き好調に推移していることから前年同期比では減収増益となりました。

今後の見通しについては、コンシューマ分野が当初の想定を大幅に上回っていることから、期初計画比で増益となる見通しです。

なお、映画『ソニック・ザ・ムービー』における収入を営業外収益として下期に見込んでいますが、一部が来期に計上予定となっております。



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

コンシューマ分野については、QonQでは落ち着いているものの引き続きゲーム本編のリピート販売の好調が継続しています。

また、F2P（フリー・トゥ・プレイ）では、『ファンタシースターオンライン2』などの既存タイトルが好調に推移をしていることに加えて、9月に配信を開始した新作タイトル『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』、『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』の2タイトルが好調なスタートを切り、前年同期比で大幅な増収増益となりました。

今後も引き続きリピートタイトルの貢献を見込むほか、欧米版『龍が如く7 光と闇の行方』などの新作タイトルの販売を、新プラットフォームへの投入を含めて進めてまいります。

また、F2Pについても既存タイトルの貢献を引き続き見込むほか、第2四半期で投入した新作タイトルが今後フルに寄与することを見込むことから好調に推移する見通しです。

以上の結果、前期比で増収増益を見込んでいます。

# 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』(欧米版)  
©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.



『龍が如く7 光と闇の行方』  
NOCTURNE HD REMASTER (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



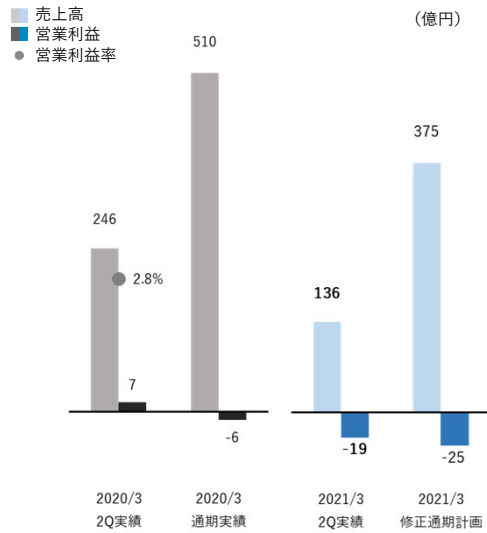
『プロジェクトセカイ カラフル  
ステージ! feat. 初音ミク』  
© SEGA / © Craft Egg Inc. Developed  
by Colorful Palette / © Crypton Future  
Media, INC. www.piapro.net piapro  
All rights reserved.



『サクラ革命 ~華咲く乙女たち~』  
Original Game © SEGA / © DELIGHTWORKS

第2四半期に販売及びサービスを開始したタイトル、または第3四半期以降の予定タイトルです。

# アミューズメント機器分野



## 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

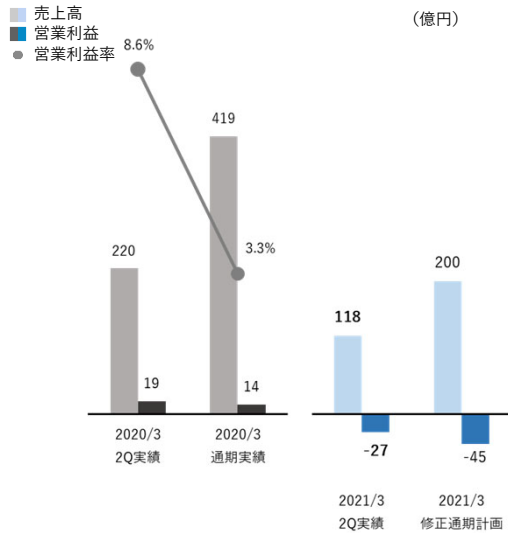
## 今後の見通し

- ◆ 開発リソースを成長分野であるコンシューマヘシフトする等、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。

アミューズメント機器分野については、販売先であるアミューズメント施設の稼働は徐々に回復傾向にあり、プライズを中心に販売した結果、QonQでは改善をしています。今後は、構造改革に伴いタイトルの絞り込みや、開発リソースのコンシューマ分野へのシフト、事業の効率化と経営資源の再配分を進めます。





## 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

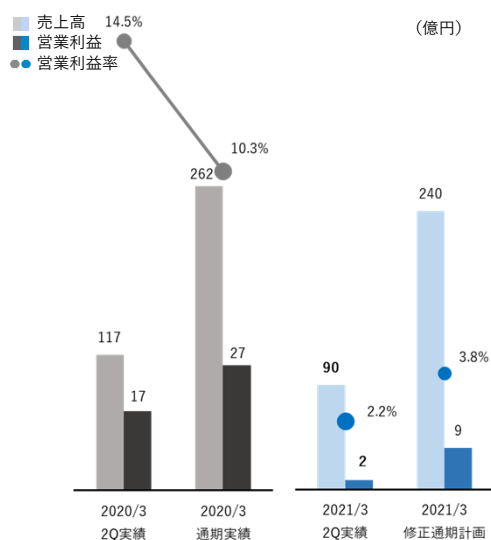
## ■ 既存店売上高の前年同月比推移

(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%

アミューズメント施設分野については、6月中旬以降、全店舗で営業を再開し、郊外やショッピングセンターの店舗を中心に施設稼働の回復は進んでいるものの、特に都心の店舗について引き続き集客が低調に推移していることから、既存店売上高は前年同期比50.1%となりました。

今後は、連結子会社であるセガエンタテインメントの株式譲渡に伴い、第3四半期までの業績を取り込み、最終第4四半期におきましては連結除外となる予定です。



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

映像・玩具分野については、第2四半期において新型コロナウイルス感染症の影響により、劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』の公開が延期となり配分収入が大幅に減少した結果、前年同期比で減収、損失の計上となりました。

今後につきましては、第2四半期における配分収入減少による影響が大きく、前期比では減収減益の見通しです。

# 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	-	-	-	-	-
<b>&lt;フェニックスリゾート&gt;</b>					
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%

リゾート事業については、『フェニックスリゾート』では6月以降、全施設の営業を再開しており、足元では「Go To トラベル事業」の効果もあり、施設稼働は徐々に回復傾向であるものの、集客数の減少等により前年同期比で減収、損失幅の拡大となりました。今後につきましては、『フェニックスリゾート』において引き続き「Go To トラベル事業」の効果による個人需要の大幅な増加は見込まれるものの、団体旅行および法人需要の激減により、前期比では減収、損失幅の拡大となる見込みです。なお、パラダイスセガサミーにおいて55億円の持分法投資損失の計上を見込んでいます。

## 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

※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カ月遅れて計上 ※現地会計基準

-20-

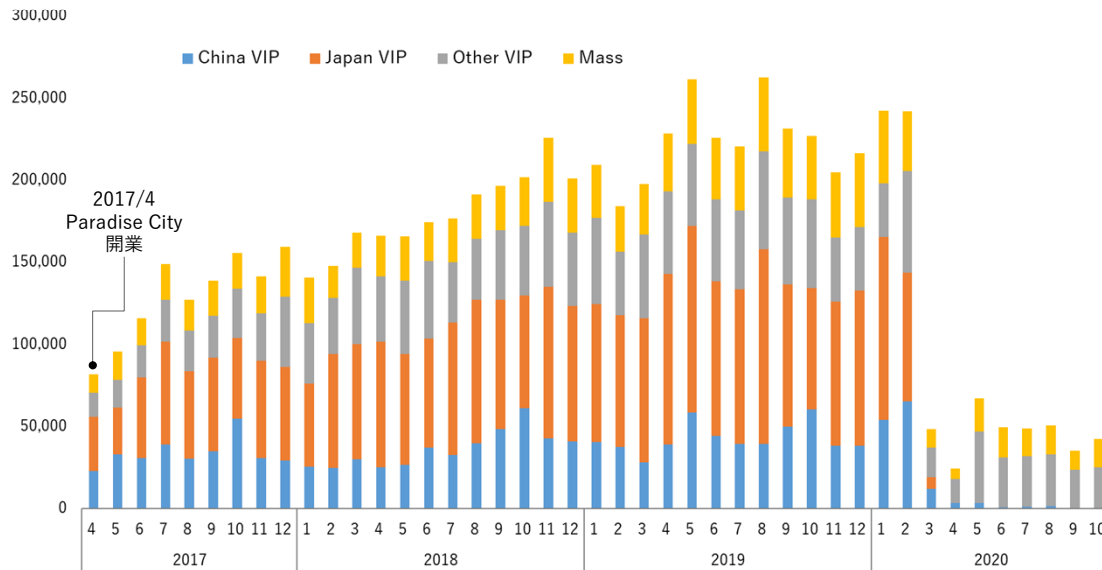
パラダイスセガサミーについては、当社の業績への取り込みは、12月決算により3カ月の遅れで計上となるため、当第2四半期については、パラダイスセガサミーの1月から6月の業績となります。

3月以降、施設休業を行っていたことから、前年同期比で損失幅が拡大する結果となりました。

# 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

カジノにおけるドロップ額の推移となります。

新型コロナウイルス感染症の影響が本格化する前の2月末までは堅調に伸びており、営業利益段階では黒字化していましたが、この新型コロナウイルス感染症に伴う渡航制限により、日本や中国からのVIPのお客様の訪問が減少したことや施設の休業対応を行ったことにより、3月以降は急速に減少し、現時点においても回復には至っていません。

現地では7月より一部施設の営業休止や従業員の削減等による施設運営の効率化を行っていますが、年内は引き続き渡航制限の解除がない想定をしているため、当社の持分法投資損失は前期に比べて大幅に増加する見込みです。

## 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**

スピーカー： 代表取締役社長グループCOO 里見 治紀

前回（第1四半期決算）の発表時に発表した業績予想について、この数字はワーストではないものの保守的に見込んでいたと言いましたが、緊急事態宣言の2回目もなく計画を上回り着地することが出来ました。

今、欧米を含めて過去最高の感染者数が日々更新されているという状況で、日本でも再度、感染拡大や場合によってはロックダウンが起きるというリスクはありますが、引き続き現場の頑張りとコスト制限を行い、トップラインも上げていって、現状は通期で15億円の営業赤字の予想としている部分を黒字化し、経常赤字50億円についてもブレイクイーブンまで持っていきたいと思っています。

また、今回の構造改革により通期の純損失が245億円に、中間配当は今回10円に下げさせて頂きました。

期末に関しては今後のキャッシュフローや業績の戻りを見て判断していきたいと思っています。今回の構造改革の責任により、役員報酬の減額については、われわれセガサミーホールディングスの役員だけでなく、事業会社でも希望退職等の施策を行う会社の役員も減額を行う予定です。

## 「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

-24-

まず、市場環境に適合した事業ポートフォリオについて議論してきた中で、もともと軒先に機械を置いてお金を稼ぐということをセガもサミーも創業の頃にやっていたという意味で、施設事業はわれわれにとって大事な基幹事業ではありましたが、今回、アミューズメント施設事業からほぼ撤退すること、そして、オービィの閉店も決めました。

それに伴い、セガエンタテインメントについて、後ほど詳しく触れますが、こちらの譲渡を行いました。

また、アミューズメント機器事業も市場の現状にあわせて、コンシューマ分野が非常にグローバルで好調であるため、今期中に最低100人程度の開発人員の異動を進めていますが、合わせて希望退職も実施いたします。

そして、全社の固定費の見直しについても、事業ポートフォリオにあった固定費水準にしていくために、今までやってこなかったサミー本体やバックオフィスも含めて希望退職を実施いたします。

そして、成長投資に向けたキャッシュをしっかりと確保するため資産売却を行いました。

一部の資産売却しか上期では実現できていませんが、下期に向けて引き続き見直しを行っていきます。



## 「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)	-

これらのインパクトについては、事業構造の見直しにより、今期は特損で205億円、来期はこれが経常利益で50億円のプラスインパクトで戻ってくると想定しています。

固定費削減に関しては、今期は100億円の特損、来期はこれが100億円近い経常利益のプラスインパクトで戻ってくると想定しています。

また、資産売却により今期59億円の特別利益を計上しています。

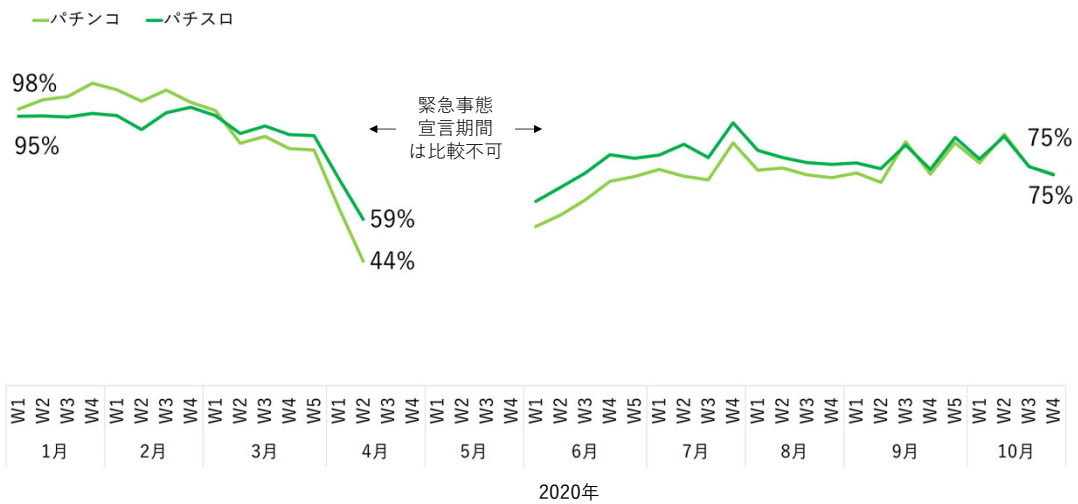
## セグメント別の今後の見通し

- ✓ 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

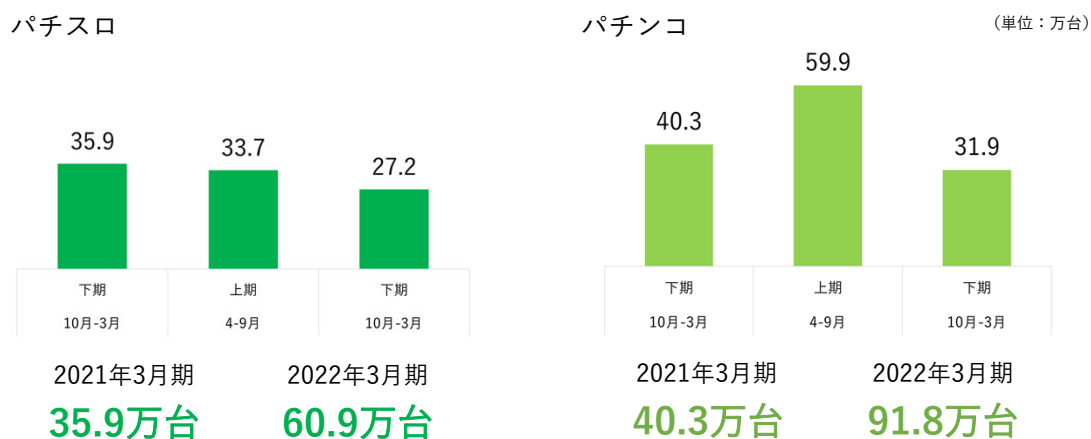


※ダイコク電機㈱ DK-SISデータ(4円ぱちんこ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

セグメント別につきまして、遊技機事業に関しては、一部のお客様がコロナの影響でパチンコホールに戻ってくるのは心配ということで、70~80%ぐらいに落ち着いています。一部には、4月以降はパチンコホールの全面禁煙がボディブローで効いているという話もありますが、これはパチンコホールだけでなく全ての屋内型施設が禁煙になりましたし、パチンコの場合は分煙が進んでおり喫煙が出来るスペースもありますので、そのうち喫煙者の方も慣れていただけるのではと考えています。

## 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



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

-29-

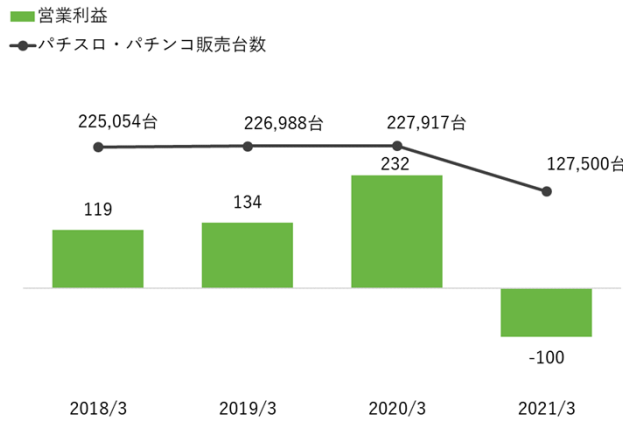
下期から来期にかけての機械の撤去については、メーカーとしてどうやって供給を満たしていくのか、特に、パチスロでは来月と1月に控える他社の人気タイトルの撤去が大きな課題となっています。

問題はそれに入替するための遊技機の適合が遅れているということがありますが、もちろんメーカーも努力をして、この入替需要にしっかり供給責任を果たしていきたいと思えます。パチンコに関しては、パチスロより入替台数は多いですが、遊タイムが非常に好評を頂いており、先ほど話があったとおり、『P真・北斗無双 第3章』もわれわれの期初計画の倍以上の受注を頂いておりますので、ここはしっかり応えていけるかと思えます。

➤ 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

そして、サミーの場合、同業他社に比べて多い人員を抱えていたのは事実であり、これを適正なところまで持っていきます。

過去3年見て頂いても分かる通り、販売台数は過去3年変わってこなかったのが、G30（利益率30%に向けての取り組み）の成果も出て利益率はこれだけ上がってきました。これは、さらにマーケットが将来縮むということも鑑みて、15万台でも利益が出せる体制になるために固定費の削減を実施していくため、希望退職を募ることとしました。

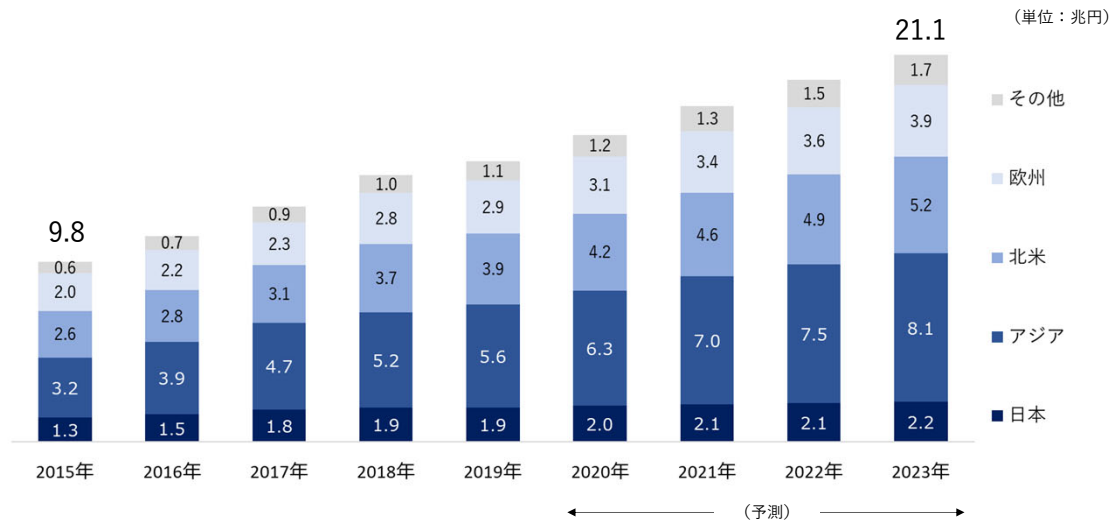
## エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

- ✓ 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

エンタテインメントコンテンツ事業に関しては、先ほどの発表にあったとおり、各社同様、弊社も非常に追い風を受けており、この分野だけで通期で300億円以上の経常利益が狙えるところまで来ています。

## コンシューマ分野

### ▶ 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)

-32-

まだまだグローバルで全ての地域でマーケットが伸びるだろうと見えています。

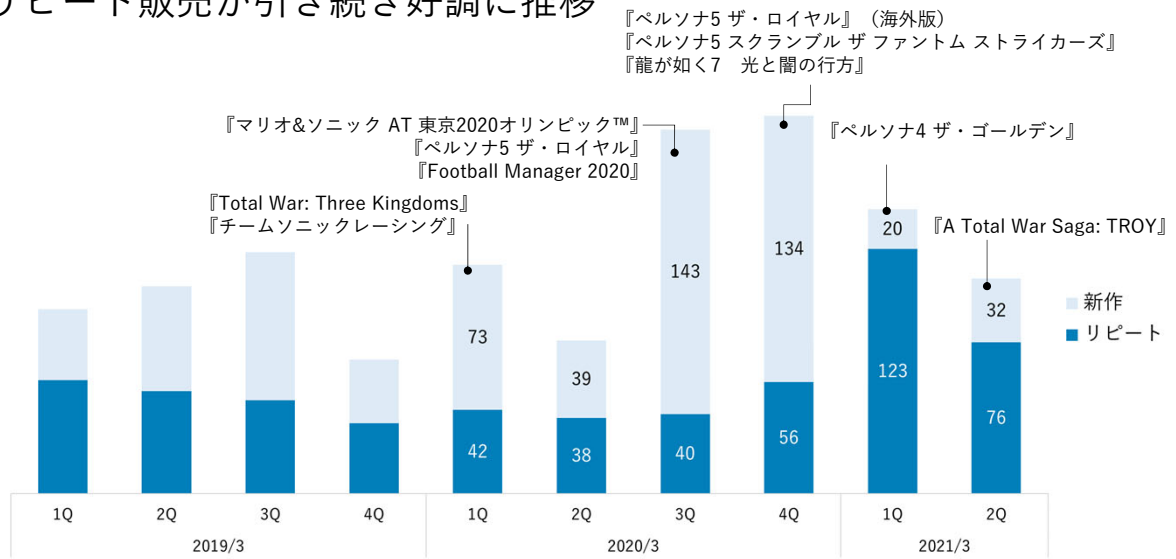


## コンシューマ分野(ゲーム本編の売上高推移)

SEGA Sammy

### ➤ リピート販売が引き続き好調に推移

(単位：億円)



リピート：「SONIC」シリーズ、「ベルソナ」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

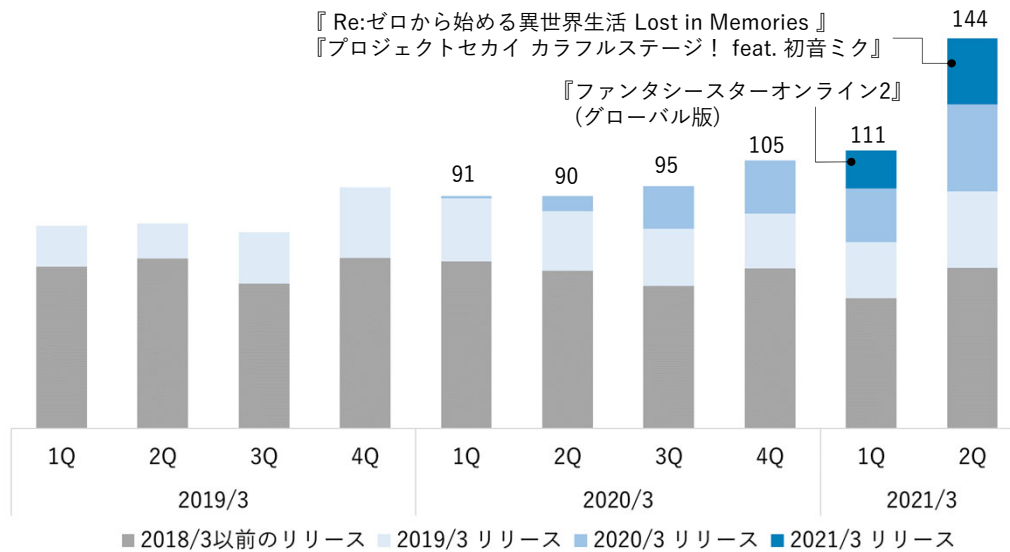
-33-

こちらでご注目頂きたいのが1Qのリピートで、ここはものすごい巣ごもり効果があったところで、去年の1Qに比べて約3倍の影響がありましたが、2Qでも2倍近い伸びがありました。今期はもともと新作が少ない見込みであったことに加えて、コロナの影響で開発が遅延して何作か来期に送ったということもあることから、このような結果となっております。この巣ごもり効果も若干は落ち着いてきているというのは、前回話したとおりですが、欧米はもう一回巣ごもりが始まっていますので、この辺がどう影響してくるのかとは考えています。ただ、3Qに関しては、ソニー、マイクロソフトの新ハードにファンの皆さんの予算が多く割かれるというところがあり、ソフトでどのぐらいマーケットが伸びるかというのは慎重に見ており、今は2Qと同じように、前年3Qが倍増するというような見込みはしていません。

## 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

-34-

F2Pのタイトルについても、先ほどのとおり、『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』と『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』が非常に好調な出だしとなり、今、われわれが受託開発しています『ディズニー ツイステッドワンダーランド』等も好調に推移しています。  
ただ、注目すべきは、新作以外の既存のタイトルも非常に好調に推移したことだと思っています。

ファンタシースター オンライン2 (グローバル版)	A Total War Saga: TROY	Football Manager 2020 *
<p>既存IP マルチデバイス マルチリージョン</p> <p>➤ 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</p>  <p>© SEGA</p>	<p>既存IP 新プラットフォーム展開</p> <p>➤ Epic Gamesストアへの 先行独占配信を実施 750万以上のDL達成*</p>  <p>© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.</p>	<p>既存IP ブランド認知拡大</p> <p>➤ 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</p>  <p>© Sports Interactive Limited 2019. Published by SEGA Publishing Europe Limited.</p>
* 無償DL含む		* 2019年10月発売

具体的には、例えば『ファンタシースターオンライン2』に関しては、今までは日本のPS4、PCのマーケットに特化していたのを、グローバルで配信するために、マイクロソフトともしっかり組んで、マイクロソフトのAzureのサーバを使って世界で配信を始めていますし、これがSteamにも出てきています。

そして、『ニュージェネシス』と発表している大型アップデートについても、これは8年前のゲームなので見た目もだいぶ古いですが、最新のグラフィックに耐え得る大型アップデートをこの春に予定しており、これはグローバルで展開していきたいと思っています。

『A Total War Saga: TROY』については、Epic Gamesから先にMGを頂いて、Epic Gamesで一定期間無料で配るといったキャンペーンをやりましたが、その時に750万ダウンロードを実現しました。

Epic Gamesのプラットフォーム手数料は圧倒的に他社よりも安いので、Steam等を含めた同じPCプラットフォームで1本売れるよりもEpic Gamesで売れた方がわれわれの取り分は多いですので、そういうことも含め、各社とのバランスを取ってお付き合いをしていきたいと思っています。

『Football Manager』も普段有料であればSteamを中心に百何十万本程度売れるソフトで、今月、最新の『Football Manager 2021』が出ますが、Epic Gamesでこの1個古い『Football Manager 2020』を無料で配り、これも何百万ダウンロードにもなり、一気に『Football Manager』のファンが広がったというような効果も出てきています。

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.piaapro.net piapro All rights reserved.

4つのIP戦略の中で外部IPを使ったものもやっていく中で、『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』は内部で開発し、KADOKAWAと一緒にライセンスを使ってヒットに持っていきました。

『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』は外部IPというよりはオリジナルですが、Craft Eggという、しっかり実績のあるサイバーエージェント系のスタジオと組んで、初音ミクのIPコラボとして参加して頂き、大ヒットに繋がりました。

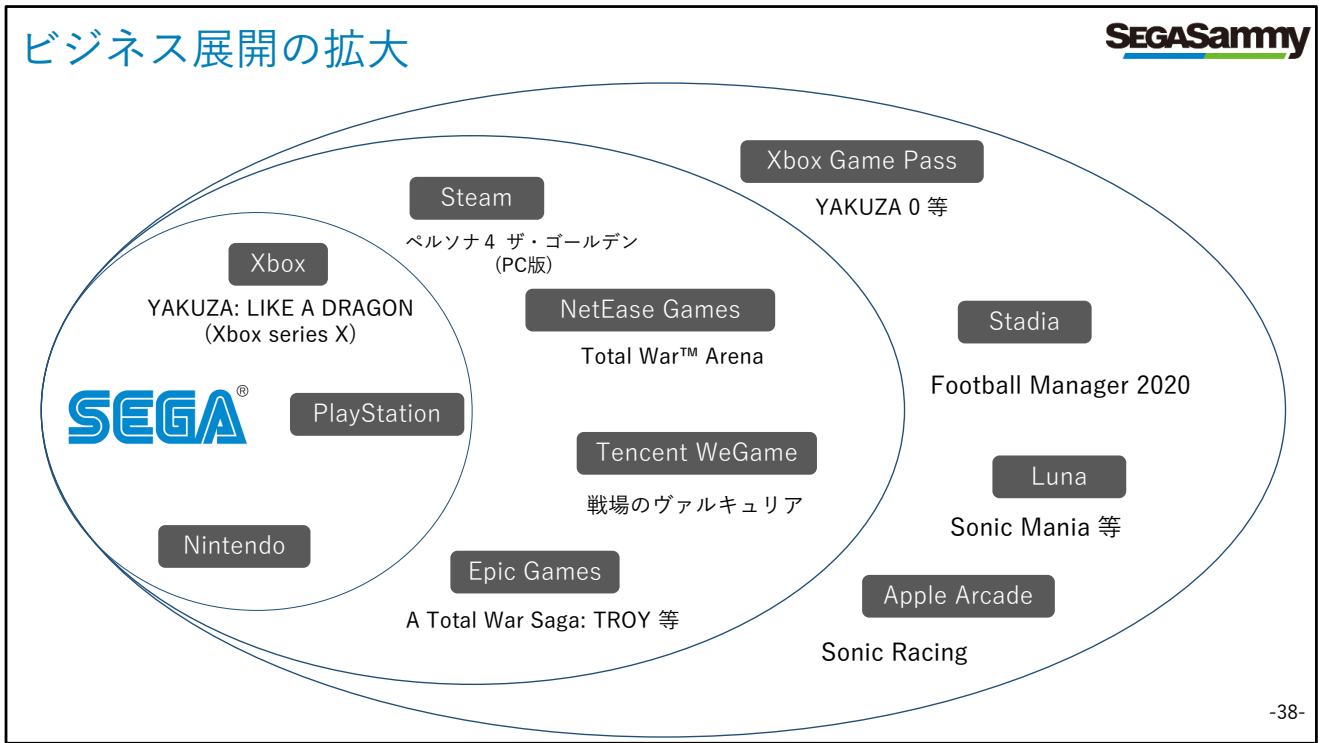
- 最適なプラットフォームで最適なIP展開を実施

4つのIP戦略

既存IP  
新規IP  
外部IP  
リバイバルIP



引き続きこの4つのIP戦略、特にリバイバル等も含めて非常に引き合いは強いので、こういったものをグローバルのパートナーとともに、グローバル市場に届けていくというのが注力戦略となります。



われわれの強みの一つですが、新しいプラットフォームが出た時に必ずお声掛けを頂き、最近ではAmazon Lunaにも『Sonic Mania』でローンチパートナーとして参画しています。StadiaやApple Arcadeを含めて、ローンチパートナーとしてしっかり各プラットフォームに戦略的に組んでいるというのがわれわれの強みであるので、引き続きやっていきます。Steamにおいても、今まであまり積極的にアトラスのタイトルはPCに出していませんでしたが、まだまだニーズがあるということで『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』をそのまま移植した、PC版を出したところ、われわれの想像をはるかに超える反響を頂いています。順次アトラスのカタログも、移植のものもあれば、しっかり作り直してリマスターしたり、もしくはリメイクしたりという形で、いろんなプラットフォームに出していきたいと思っています。

## 新作タイトル(F2P)

SEGA Sammy

『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)

©SEGA. 商標所有。Creative Assembly、Creative Assembly商標、Total War、Total War - ArenaとTotal War商標はThe Creative Assembly Ltd.の登録商標或商標。SEGAとSEGA商標はSEGA Holdings Co., Ltd.或其子会社の登録商標或商標。SEGA于美国专利及商标局注册。所有其他商標、商標与版权均是各自所有者的财产。

-39-

トピックスとして、Creative Assemblyの『Total War』については、中国のNetEaseとしっかり組んで、こちらはまだ正式なオープンというよりはベータのレベルですけれども、版号がしっかり取れてサービスインをしており、これも期待したいタイトルの一つです。

『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)

-40-

『龍が如く』については、今までソニーと組むことが多かったのですが、『龍が如く7』をリブランドして、欧米においてXbox Series Xのローンチタイトル、PS5、PS4とマルチプラットフォームで、新ハードにも対応してしっかり同時に出していく予定で、このような戦略によって、グローバルで100万本を超えるというIPまで育ってきたところです。



## 新作タイトル(F2P)

SEGA Sammy

『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

-41-

また、『FGO』で有名なディライトワークスと組んで、この『サクラ大戦』をリブランドしようということで『サクラ革命 ～華咲く乙女たち～』というプロジェクトを始動しており、これもこの冬に配信していきたいと思っています。



『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

こちらは今期から来期、特に『HUMANKIND』は開発スタジオがフランスのパリのため、ロックダウンの影響もあり発売を延期していますが、春に『HUMANKIND』を、2021年度中に『女神転生 V』も順次世界に届けていきたいと思っています。

- ✓ 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

国内IRについては、スケジュールの再修正の発表がありました。

横浜のRFPもそれに応じて順次始まっていくだろうということではありますが、参入条件等は慎重に見極め目指していきたいと思っています。

サンズが撤退を表明しましたが、その理由は一番分かりやすく言えば、日本IRの投資対効果が低い、回収期間が長い、もしくはROIが低いということであったと思います。

事実、彼らはシンガポールやマカオで、あの巨額投資を回収したという実績がありますが、日本の場合は、われわれが今試算しても普通にビル1棟、ホテル1棟を建てるのと同じぐらいの回収期間が掛かる想定です。

IRには収益ドライバーのカジノがあるにも関わらず回収が随分掛かるなというのが、われわれも今出している試算です。

なぜかという、国や地方自治体が求めているコンベンションの大きさ、ホテルの部屋数とか、そういったいろんな要望を全部満たして作ろうとすると、それぐらい掛かってしまい、採算が非常にとりにくいだろうというのがコロナでさらに鮮明になってきました。

この辺はわれわれも慎重に見極めながら、引き続き検討していきたいと思っています。

### ➤ 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

-44-

来期以降については、遊技機事業の業績回復、また、コンシューマ分野で新ハードも出揃ってきますので、グローバル展開にしっかり注力していき、IRに関しては、引き続き準備を進めていきたいと考えています。

また補足ですが、なぜセガのゲームセンター事業を売却したのか、なぜこの相手先なのかというご質問のある方も多いと思います。

マーケットとしては実はコロナ前までは、5年連続、オペレーションのマーケットは成長しています。特にプライズが非常に好調という中で、足元でも、われわれも『ディズニー ツイステッドワンダーランド』や『鬼滅の刃』のプライズ販売が非常に好調に推移していますし、UFOキャッチャーもよく売れているというところもあります。

過去、10年前に2年連続、大きく店舗を閉じるという構造改革を行っていますが、われわれの中でどの選択肢が一番良いかというのを散々議論した中で、今回もそういった選択肢の中にはありました。店舗を削って固定費を下げてこの事業をやり続ける、もしくは、同業他社に売却するという事も検討しました。その場合は、店舗はいるけれども本部はいらなくなってしまうということで、伸びているマーケットの中で今の人員を最大限生かして引き継いでくれる、ここに投資してくれるパートナーに譲るのが一番いいだろうと。

われわれがもしこのまま持っていたとしても、大幅な店舗削減をしなければいけないですし、新規店舗に関しても、投資がどうしても後回しになってしまうということがありますので、それを満たしてくれるパートナーがGENDAだったということです。

会長の片岡さんは、イオンファンタジーを時価総額10倍ぐらいにされた方ですし、アジアに多く店舗を出された経験があるということで、このセガエンタテインメントにとってもアジアというのは成長のチャンスのある地域でしょうから、こういうところは片岡さんと組んだ方がうまくいくだろうと。

これは『ジョイポリス』の時と一緒にですが、われわれは引き続き15%の株主でもあり、セガの屋号も貸している立場でもありますので、引き続き近い関係でしっかり応援もしていきますし、店舗の看板は当面変わりませんので、一般のお客様は、今日も明日も株式譲渡の終わった後も、セガの看板を見て来て頂きますので、われわれのスタッフにも変わらずサービスを続けてもらいたいと思っています。

われわれとしては、アーケードの機械、そしてMD、プライズを含めたマーチャндаイズ商品と、遊技機も含めてメーカーに特化していきます。

引き続きアーケード業界の発展のために、メーカーとしてしっかり精進していきたいというのは変わらないところです。

### 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。