



# 2021年3月期第3四半期 決算プレゼンテーション

2021年2月12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月期第3四半期実績、通期見通し

# 2021年3月期通期業績予想の修正

(億円)	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画	増減額
売上高	2,830	2,760	-70
営業利益	-15	90	+105
経常利益	-50	70	+120
税金等調整前当期純利益	-315	-50	+265
親会社株主に帰属する 当期純利益	-245	-30	+215

✓ 好調なコンシューマ分野が牽引し  
通期見通しを上方修正

✓ 期末配当20円予定（中間10円）

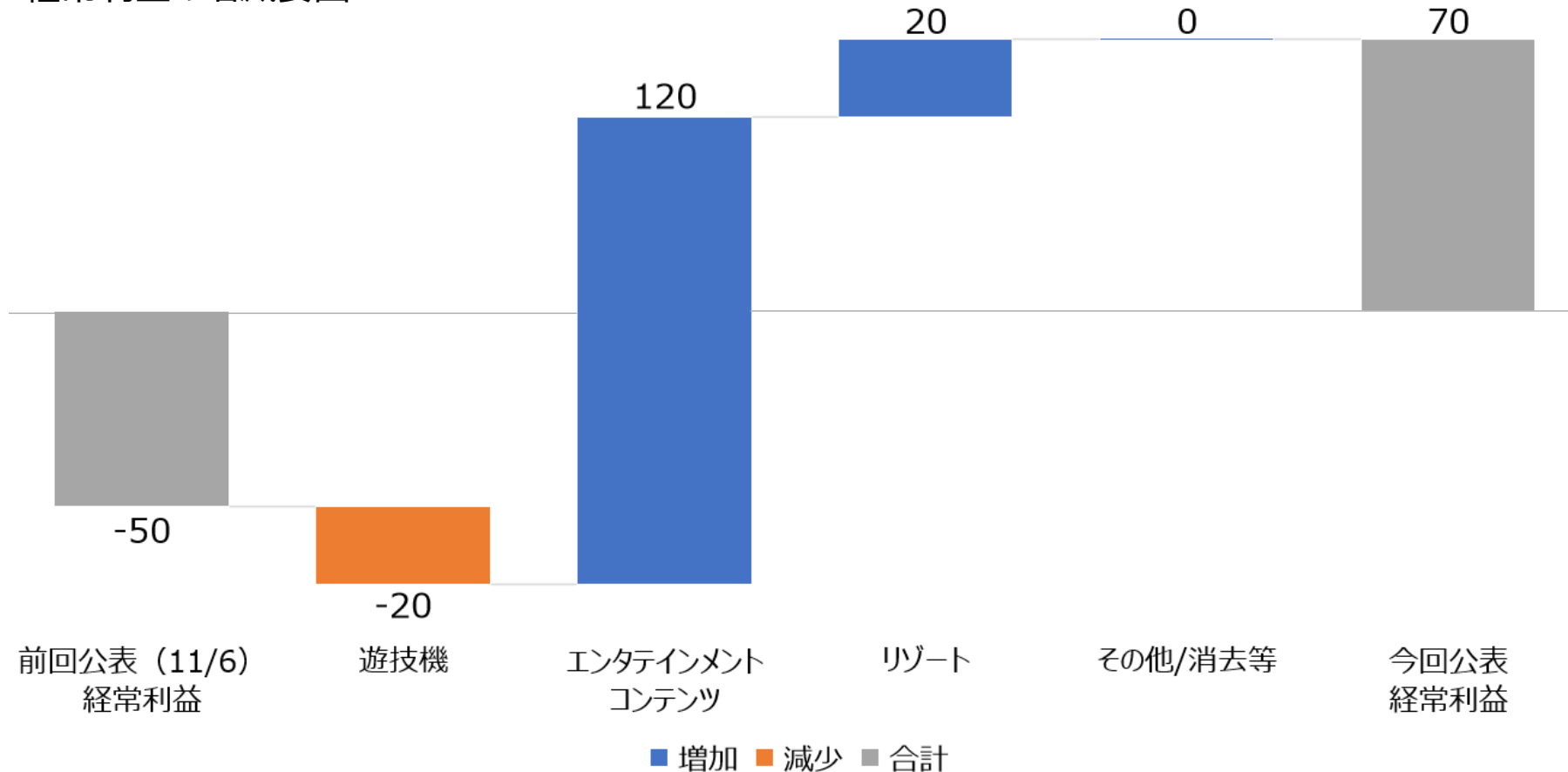
✓ 「構造改革」の各施策を実行

# 2021年3月期通期業績予想の修正

- エンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野が好調に推移、各セグメントでコスト抑制が進む

■ 経常利益の増減要因

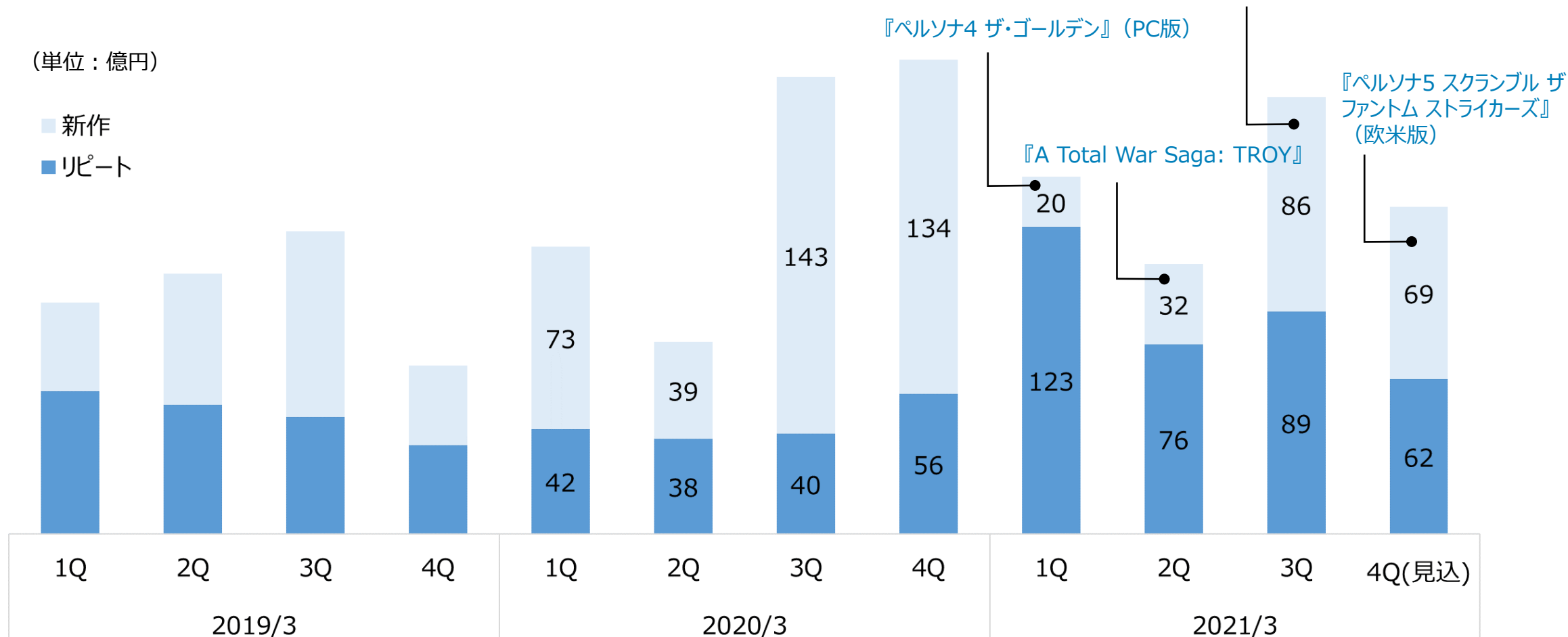
(単位：億円)



# コンシューマ分野の好調（ゲーム本編の売上高推移）

## ➤ リポート販売による収益拡大が継続

『Football Manager 2021』  
 『龍が如く7 光と闇の行方』（欧米版）  
 『真・女神転生III NOCTURNE HD REMASTER』



※リポート：「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」シリーズ等の前期以前リリースタイトル  
 ※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

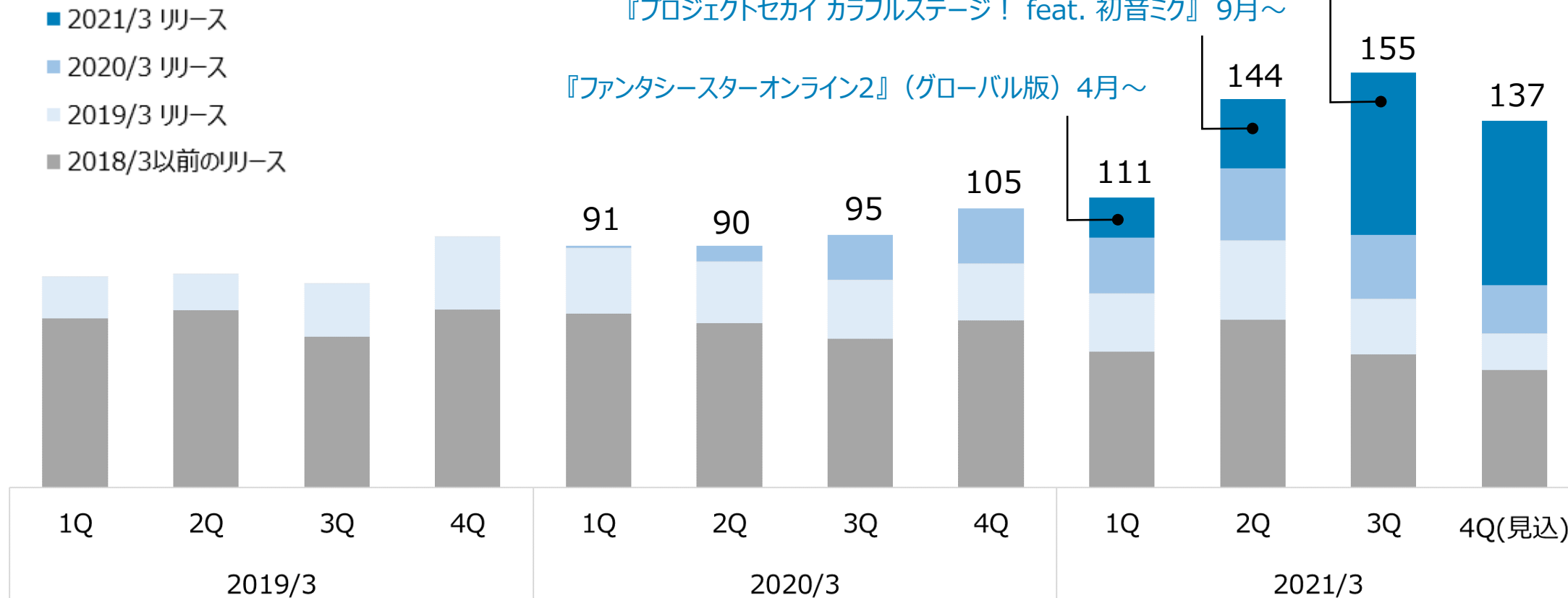
# コンシューマ分野の好調（F2Pの売上高推移）

## ➤ 今期投入の新作タイトルが好調に推移

『サクラ革命 ～華咲く乙女たち～』 12月～

『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』 9月～  
『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』 9月～

(単位：億円)

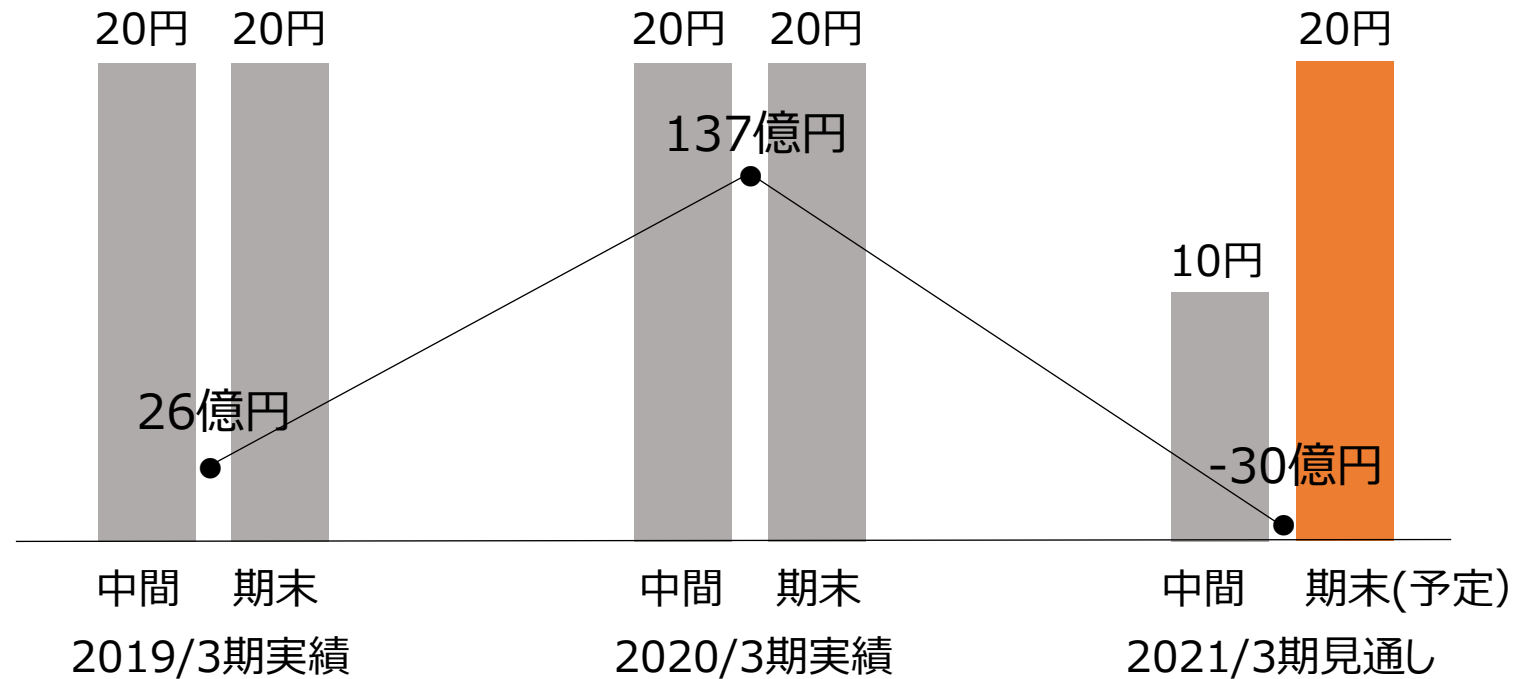


※2021年3月期の1Q売上を一部修正  
※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

# 株主還元、配当金額

## 2021年3月期末の配当金額は20円

■ 当期純利益及び配当金額の推移



# 「構造改革」の各施策の進捗

## 主な取り組み

### 【第3四半期に実施】

- アミューズメント施設運営会社の株式譲渡
- 希望退職者の募集実施
- 投資有価証券の売却（サンリオ株、他）

### 【第4四半期に実施予定】

- 非事業不動産の売却

### 【来期に実施予定】

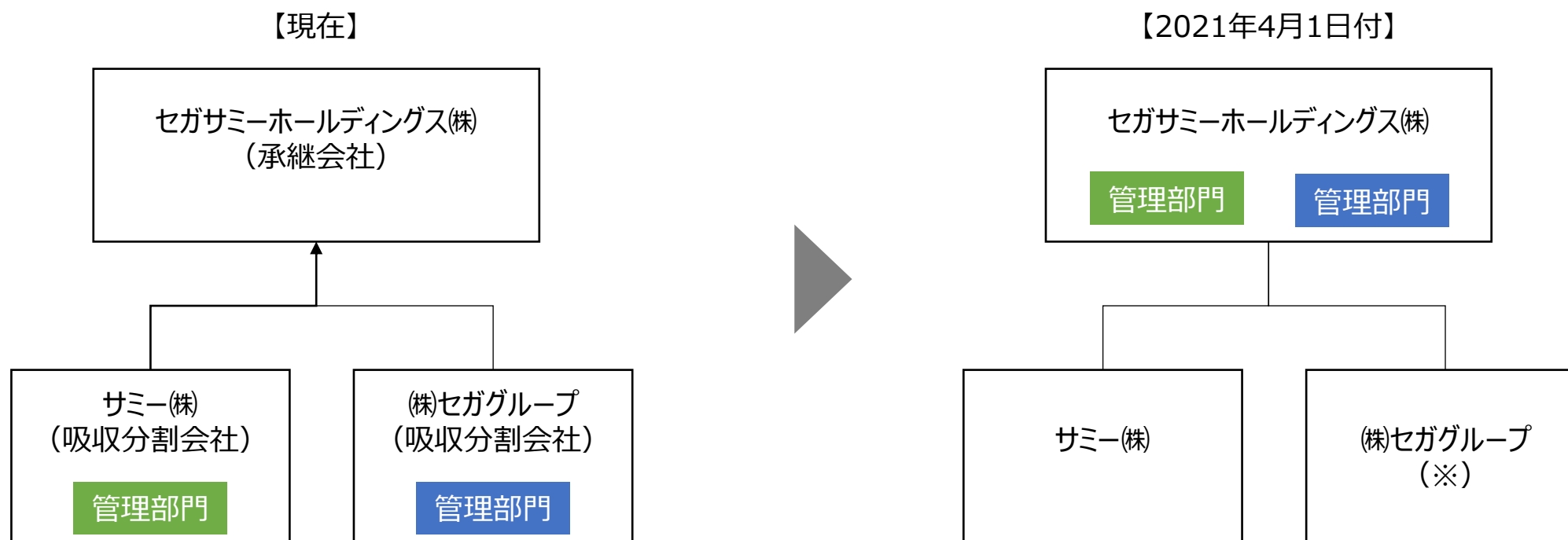
- 組織再編



# 組織再編

## (1) セガサミーグループにおける管理機能の集約

- サミー(株)と(株)セガグループのコーポレート機能等の管理業務をセガサミーホールディングス(株)へ会社分割し、グループ事業全体を牽引・サポートする体制を構築する

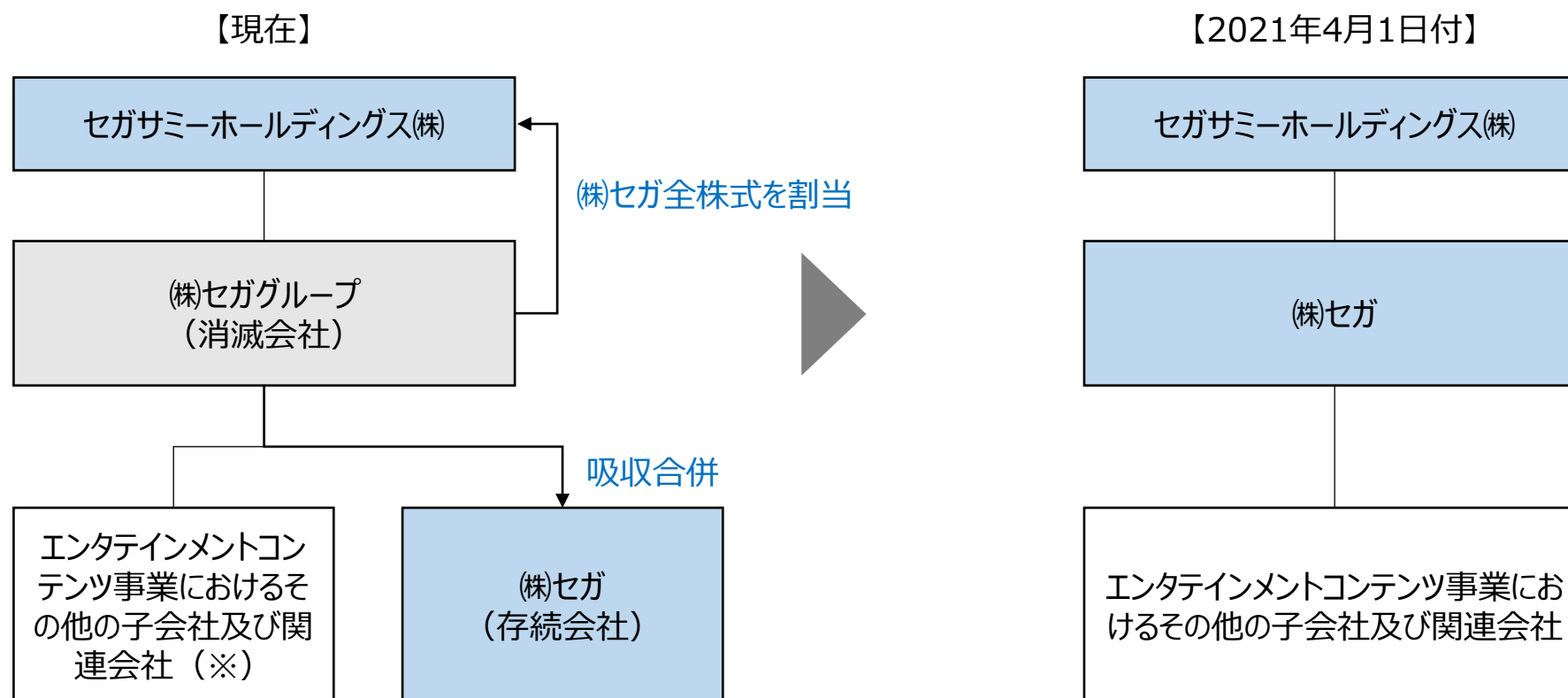


※2021年4月1日付で、(株)セガグループは(株)セガによる吸収合併により消滅会社となります。  
(次ページに記載。)

# 組織再編

## (2) エンタテインメントコンテンツ事業におけるグループ会社の再編

- 中間持株会社である(株)セガグループを(株)セガが吸収合併し、グループ構造の合理化と意思決定の迅速化によりグローバルでの事業展開を加速させる



※(株)トムス・エンタテインメント、(株)セガトイズ、(株)ダーツライブ、(株)セガ・ロジスティクスサービス、他

# 「構造改革」実施に伴う影響

		今期のPL影響額		来期のPL改善額
		前回見込	今回見込	
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、他</li> </ul>	-200億円（特別損失）	<b>-191億円（特別損失）</b>	<b>+35億円</b>
		-5億円（特別損失）	<b>-6億円（特別損失）</b>	
2. 固定費削減	<ul style="list-style-type: none"> <li>・希望退職者の募集、等</li> </ul>	-100億円（特別損失）	<b>-92億円（特別損失）</b>	<b>+80億円</b>
3. BSの見直し	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投資有価証券の売却益</li> <li>・非事業不動産の売却益</li> </ul>	+59億円（特別利益）	<b>+84億円（特別利益）</b>	-
		-	<b>+152億円（特別利益）※</b>	

※非事業不動産の売却益152億円を第4四半期決算に特別利益として計上予定

前回見込 = 第2四半期決算発表時点の見通し

今回見込 = 第3四半期決算発表時点の見通し

# 2021/3期3Q実績、通期計画サマリ

(億円)	2020/3		2021/3		
	3Q累計	4Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>2,808</b>	<b>3,665</b>	<b>2,101</b>	<b>2,830</b>	<b>2,760</b>
遊技機	863	1,085	373	600	515
エンタテインメントコンテンツ	1,861	2,476	1,676	2,160	2,180
リゾート	82	104	48	65	60
その他/消去等	0	0	4	5	5
<b>営業利益</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>135</b>	<b>-15</b>	<b>90</b>
遊技機	199	232	-82	-100	-115
エンタテインメントコンテンツ	170	165	299	215	320
リゾート	-23	-36	-31	-55	-45
その他/消去等	-66	-85	-51	-75	-70
営業外収益	18	32	56	50	65
営業外費用	40	55	65	85	85
<b>経常利益</b>	<b>258</b>	<b>252</b>	<b>125</b>	<b>-50</b>	<b>70</b>
遊技機	194	227	-87	-105	-125
エンタテインメントコンテンツ	160	162	331	240	360
リゾート	-33	-53	-66	-110	-90
その他/消去等	-63	-84	-53	-75	-75
経常利益率	9.2%	6.9%	5.9%	-	2.5%
特別利益	30	31	103	75	260
特別損失	5	12	318	340	380
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>283</b>	<b>271</b>	<b>-88</b>	<b>-315</b>	<b>-50</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>229</b>	<b>137</b>	<b>-62</b>	<b>-245</b>	<b>-30</b>

## 2021/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比では大幅減収、減益ながらも、営業利益・経常利益は11月6日公表の通期計画を大きく上回って着地
- ◆ 投資有価証券売却益を特別利益に計上
- ◆ 希望退職者募集による特別退職加算金等の費用を特別損失に計上

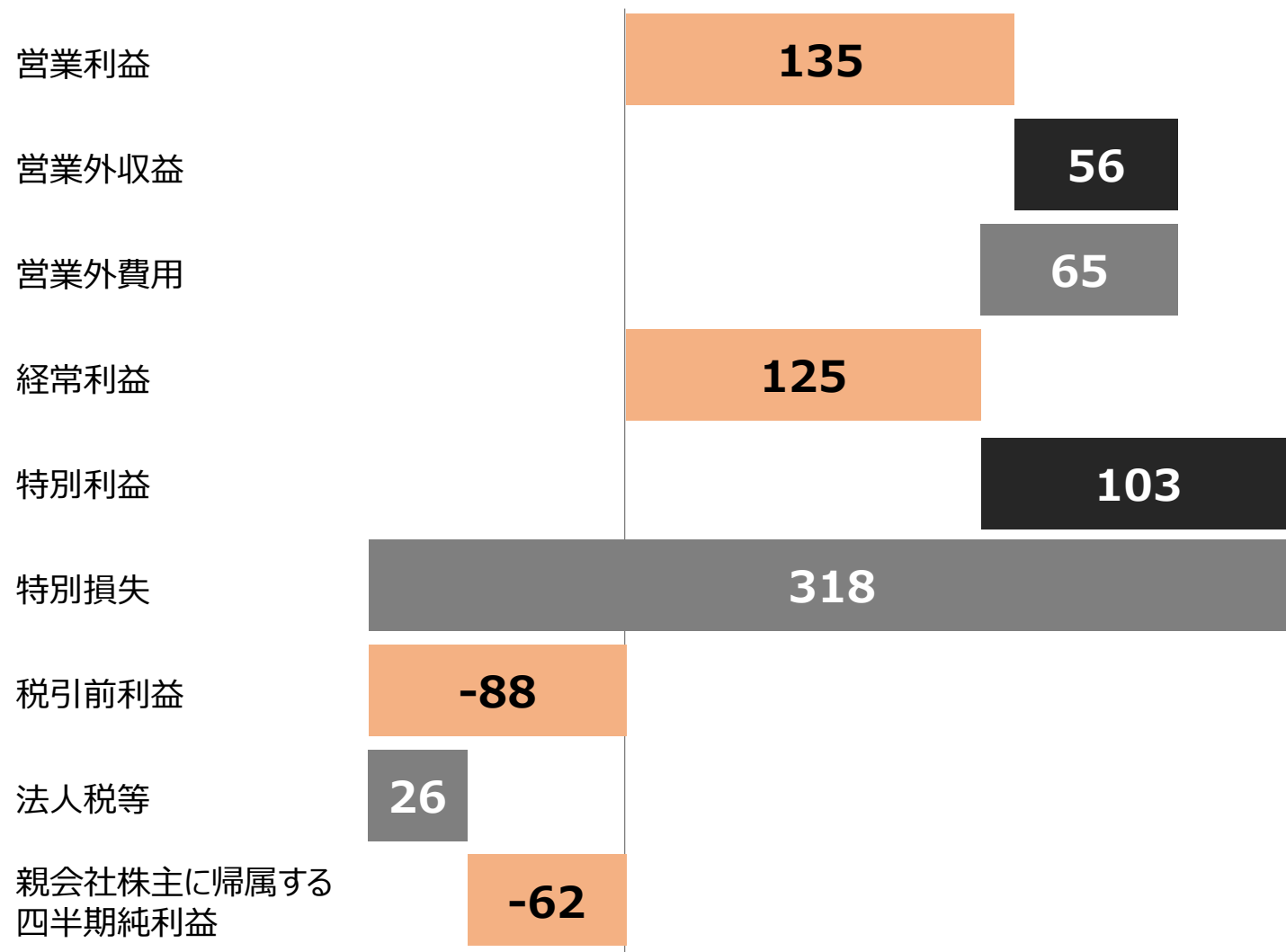
## 今後の見通し

- ◆ 通期業績予想を修正
- ◆ 期末配当金額20円予定
- ◆ 非事業用資産の売却益を特別利益として計上する見通し

※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。

# 段階利益 (2021/3期3Q実績)

(単位：億円)



## 営業外損益、特別損益の内訳

(単位：億円)

<b>営業外収益</b>	<b>56</b>
投資有価証券評価益	42
受取配当金	3
<b>営業外費用</b>	<b>65</b>
持分法投資損失	41
<b>特別利益</b>	<b>103</b>
投資有価証券売却益	84
新株予約権戻入益	8
助成金収入	6
<b>特別損失</b>	<b>318</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 (AM施設分野における構造 改革費用、希望退職者募集に伴う特別退職 加算金等の費用、等)	290

# 各種費用等

(億円)	2020/3		2021/3		
	3Q累計	4Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>564</b>	<b>765</b>	<b>435</b>	<b>627</b>	<b>625</b>
遊技機	143	181	126	175	168
エンタテインメントコンテンツ	423	586	308	452	455
リゾート	1	1	1	0	1
その他/消去等	-3	-3	0	0	1
<b>設備投資額</b>	<b>161</b>	<b>228</b>	<b>114</b>	<b>139</b>	<b>145</b>
遊技機	25	35	25	36	36
エンタテインメントコンテンツ	129	182	85	94	100
リゾート	1	2	1	3	3
その他/消去等	6	9	3	6	6
<b>減価償却費</b>	<b>109</b>	<b>148</b>	<b>95</b>	<b>131</b>	<b>109</b>
遊技機	28	36	26	28	27
エンタテインメントコンテンツ	64	89	52	82	63
リゾート	8	11	7	10	9
その他/消去等	9	12	10	11	10
<b>広告宣伝費</b>	<b>129</b>	<b>174</b>	<b>95</b>	<b>163</b>	<b>130</b>
遊技機	12	15	10	21	15
エンタテインメントコンテンツ	102	141	78	128	103
リゾート	3	4	2	3	3
その他/消去等	12	14	5	11	9

## 3Q実績/修正通期計画 主な増減要因

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減少

AM施設分野での機械・内外装投資の抑制に伴い減少

AM施設分野の構造改革に伴い減少

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減少

※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。

(単位：億円)

# 連結貸借対照表 要約

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	2020年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2020年3月期末	当第3四半期末
現金・預金	1,590	1,514	-76	支払手形・買掛金	178	181	+3
受取手形・売掛金	404	518	+114	社債（1年内）	100	-	-100
有価証券	53	110	+57	短期借入金	133	391	+258
たな卸資産	470	565	+95	その他	450	466	+16
その他	172	348	+176	<b>流動負債 計</b>	<b>861</b>	<b>1,038</b>	<b>+177</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,689</b>	<b>3,055</b>	<b>+366</b>	社債	100	100	—
有形固定資産	866	670	-196	長期借入金	420	420	—
無形固定資産	179	176	-3	その他	232	186	-46
投資有価証券	550	431	-119	<b>固定負債 計</b>	<b>752</b>	<b>706</b>	<b>-46</b>
その他	297	194	-103	<b>負債合計</b>	<b>1,614</b>	<b>1,744</b>	<b>+130</b>
				株主資本 計	3,012	2,877	-135
				その他の包括利益累計額合計	-71	-100	-29
				新株予約権	8	-	-8
				非支配株主持分	19	5	-14
<b>固定資産 計</b>	<b>1,892</b>	<b>1,471</b>	<b>-421</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,968</b>	<b>2,782</b>	<b>-186</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,527</b>	<b>-55</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,527</b>	<b>-55</b>

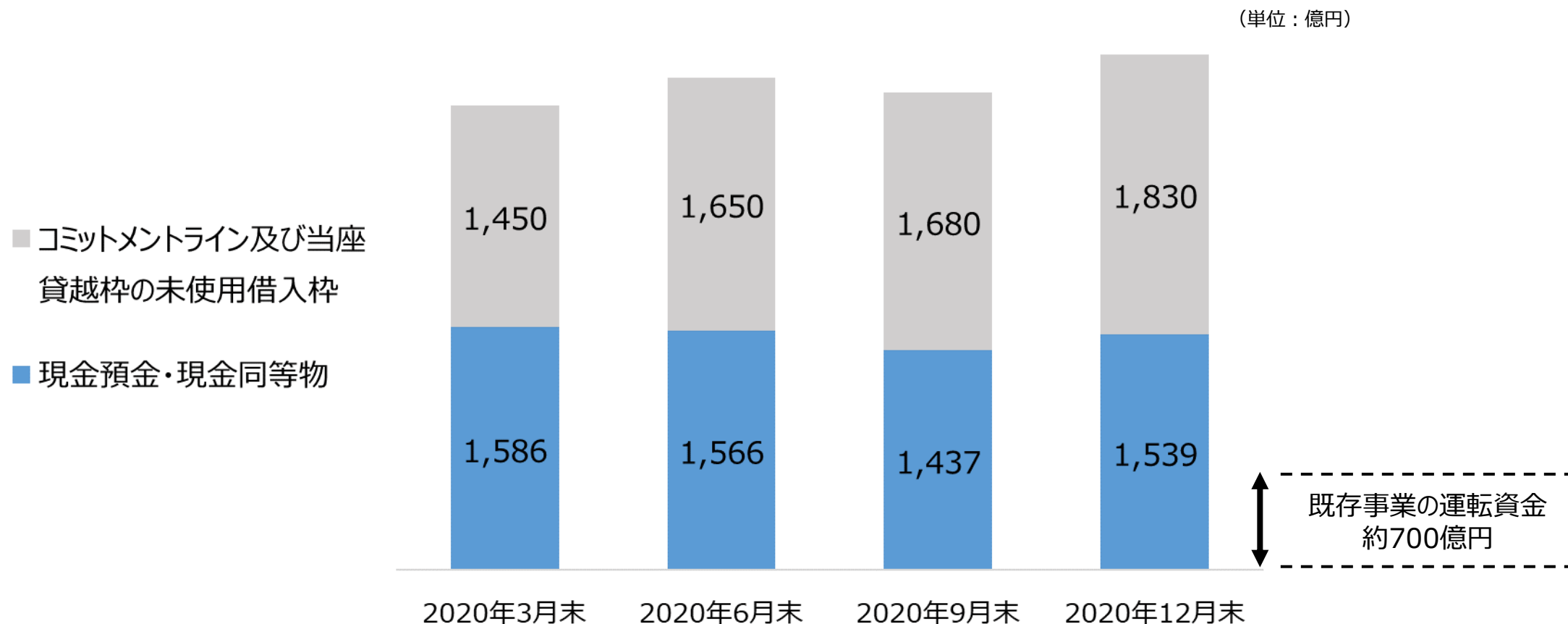
	2020/3期末	当第3四半期末	増減
現金預金・現金同等物	1,586	1,539	-47
有利子負債	753	912	+159
ネットキャッシュ	832	627	-205
自己資本比率	64.2%	61.3%	-2.9pt

## 主な増減要因

- (流動資産) 売上債権及び仕掛等のたな卸資産が増加
- (固定資産) AM施設分野における構造改革に伴う減少
- (負債) 社債を満期償還した一方、短期借入の実行により増加
- (純資産) 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る減少

# 資金の流動性

- ✓ 流動性として3,369億円を確保、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





## 2. セグメント別の業績推移

(億円)	2020/3		2021/3		
	3Q累計	4Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>863</b>	<b>1,085</b>	<b>373</b>	<b>600</b>	<b>515</b>
パチスロ	462	541	48	149	135
パチンコ	268	374	246	358	282
その他/消去等	133	170	79	93	98
<b>営業利益</b>	<b>199</b>	<b>232</b>	<b>-82</b>	<b>-100</b>	<b>-115</b>
営業外収益	4	7	3	5	5
営業外費用	8	11	9	10	15
<b>経常利益</b>	<b>194</b>	<b>227</b>	<b>-87</b>	<b>-105</b>	<b>-125</b>
経常利益率	22.5%	20.9%	-	-	-

パチスロ					
タイトル数	3タイトル	5タイトル	3タイトル	6タイトル	5タイトル
<b>販売台数(台)</b>	<b>105,860</b>	<b>123,336</b>	<b>12,487</b>	<b>38,300</b>	<b>34,300</b>
パチンコ					
タイトル数	5タイトル	7タイトル	3タイトル	5タイトル	4タイトル
<b>販売台数(台)</b>	<b>75,094</b>	<b>104,581</b>	<b>59,359</b>	<b>89,200</b>	<b>68,300</b>
うち本体販売	18,878	33,056	46,574	63,500	52,900
うち盤面販売	56,216	71,525	12,785	25,700	15,400

※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。

## 2021/3期 3Q実績

◆ 主カタイトル パチンコ『P真・北斗無双 第3章』等を販売し好調に推移、QonQでの損失幅が改善

### ■ 四半期毎の経常利益 (億円)

	1Q	2Q	3Q
	-85	-39	37

## 今後の見通し

◆ 販売ラインナップを見直し、一部のタイトル販売を来期に遅らせたことから、販売タイトル数が減少

◆ 部材等棚卸資産の精査による一過性費用の計上を見込む

# 遊技機事業 (販売スケジュール)

新シリーズ  
スベック替えタイトル

## ~2021/3期 3Q 4Q以降 (予定)

**パチスロ**

- パチスロ真・北斗無双
- 回胴黙示録カイジ〜沼〜
- パチスロ七つの大罪
- パチスロ頭文字D
- パチスロ北斗の拳 宿命
- パチスロAngel Beats!  
※2021年予定

**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
- デジハネPA交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO
- P〈物語〉シリーズ セカンドシーズン
- P ROAD TO EDEN
- Pビッグドリーム2激神 199Ver.
- P甲鉄城のカバネリ  
※2021年4月予定

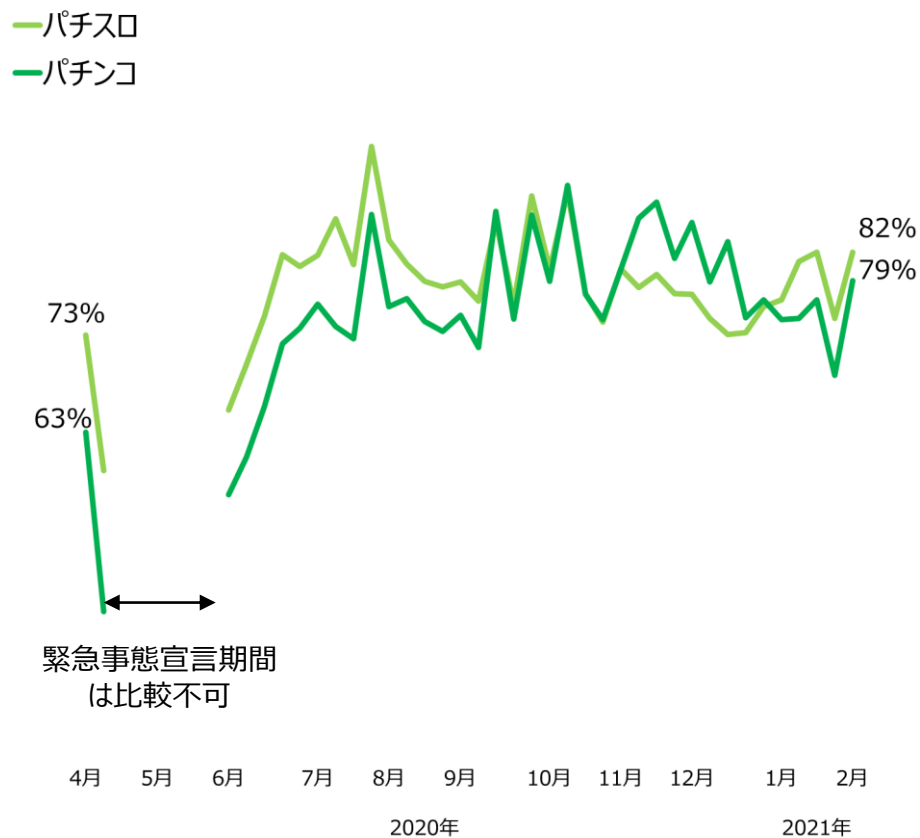
(3Q以前の主な販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロ七つの大罪	11月	6,206台
	パチスロ真・北斗無双	7月	4,295台
	回胴黙示録カイジ〜沼〜	10月	1,361台
パチンコ	P真・北斗無双 第3章	12月	43,741台
	P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	8月	10,223台
	Pビッグドリーム2激神 199Ver.	11月	4,231台

(4Q以降の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロ頭文字D	1月
	パチスロ北斗の拳 宿命	3月
	パチスロAngel Beats!	未定
パチンコ	デジハネPA交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	1月
	P〈物語〉シリーズ セカンドシーズン	2月
	P甲鉄城のカバネリ	4月

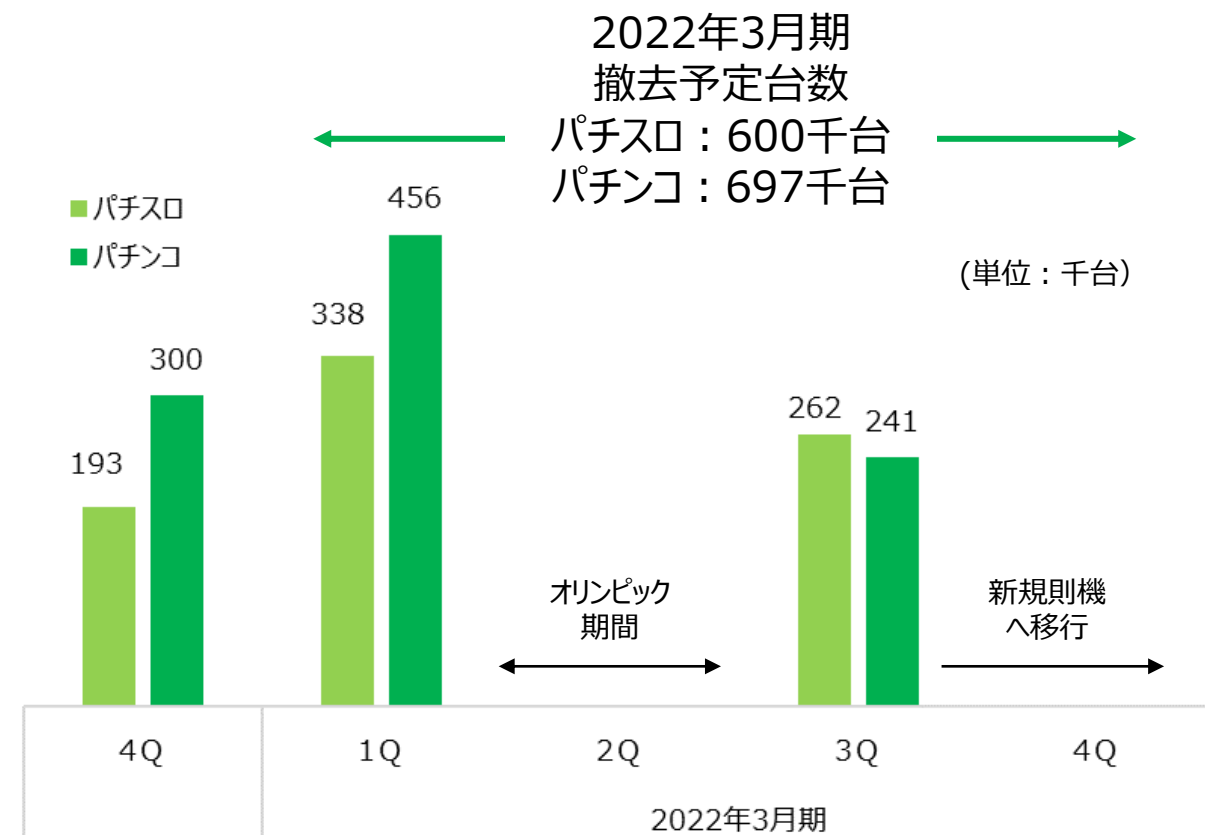
# 参考：遊技機事業（稼働状況、撤去スケジュール）

✓ 2021年1月以降、旧規則機の撤去期限到来による入替が加速

平均稼働率の前年同時期比



撤去スケジュール



※ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

※2021/1末時点の自社推計

# エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2020/3		2021/3		
	3Q累計	4Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>1,861</b>	<b>2,476</b>	<b>1,676</b>	<b>2,160</b>	<b>2,180</b>
コンシューマ	902	1,255	1,024	1,325	1,360
AM機器	411	510	256	375	360
AM施設	322	419	206	200	210
映像・玩具	203	262	171	240	230
その他/消去等	22	29	19	20	20
<b>営業利益</b>	<b>170</b>	<b>165</b>	<b>299</b>	<b>215</b>	<b>320</b>
コンシューマ	121	147	309	300	365
AM機器	11	-6	-1	-25	-15
AM施設	17	14	-14	-45	-15
映像・玩具	29	27	21	9	14
その他/消去等	-9	-17	-16	-24	-29
営業外収益	3	13	47	33	55
営業外費用	13	16	14	8	15
<b>経常利益</b>	<b>160</b>	<b>162</b>	<b>331</b>	<b>240</b>	<b>360</b>
経常利益率	8.6%	6.5%	19.7%	11.1%	16.5%

## 2021/3期 3Q実績

- ◆ コンシューマ分野が貢献し、前年同期比で大幅増益
- ◆ 第3四半期における施設稼働が想定を上回ったこと、及び営業費用が想定を下回った事などから、AM施設分野の損失改善
- ◆ 営業外収益として、米国子会社保有の有価証券の評価益を第2四半期に続き第3四半期においても計上

## 今後の見通し

- ◆ コンシューマ分野の好調を引き続き見込む
- ◆ コンシューマ以外の分野も改善傾向
- ◆ AM施設分野は第4四半期より連結除外

※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。

# エンタテインメントコンテンツ事業（サブセグメント別）

## 2021/3期 3Q実績

◆ コンシューマ分野	(ゲーム本編) リピート販売が引き続き好調に推移 (F2P) 新作タイトルが好調に推移、既存タイトルも堅調に推移
◆ AM機器分野	UFOキャッチャーシリーズやプライズ等の定番製品の販売、及び主力タイトルのコンテンツ更新等を実施し損失幅改善
◆ AM施設分野	既存店売上高の前年同期比は61.4%。施設運営会社の株式譲渡を実施
◆ 映像・玩具分野	玩具における年末商戦が堅調に推移

## 今後の見通し

◆ コンシューマ分野	(ゲーム本編) 新作タイトルを発売、リピート販売についても引き続き好調に推移する見通し (F2P) 新作タイトルは堅調に推移する見通し、既存タイトルは一部タイトルの運営移管及び減衰を見込む
◆ AM機器分野	UFOキャッチャーシリーズやプライズ等の定番製品を中心に販売
◆ AM施設分野	施設運営会社の株式譲渡に伴い、4Qの損益は僅少
◆ 映像・玩具分野	映像制作・配信等による収入を計上、玩具における定番製品等を販売

# コンシューマ分野(ゲーム本編の新作タイトル)

## ➤ 好調を支えたタイトル

(3Q新作タイトル)



『Football Manager 2021』

© Sports Interactive Limited 2020.  
Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『龍が如く7 光と闇の行方』(欧米版)

©SEGA



『真・女神転生III NOCTURNE HD REMASTER』

©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.

(4Q新作タイトル)



『ペルソナ5 スクラブル ザ ファントム ストライカーズ』(欧米版)

©ATLUS ©SEGA/ ©KOEI TECMO GAMES All rights reserved.

(来期の新作タイトル)



『HUMANKIND™』

© Amplitude Studios 2020.  
© SEGA.

※2021年4月予定



『真・女神転生V』

©ATLUS  
©SEGA All rights reserved.

※2021年予定



『Total War: WARHAMMER III』

© Games Workshop Limited 2021.  
Published by SEGA.

※2021年予定



# コンシューマ分野(ゲーム本編のIP別の販売本数)

## ■ 2021/3期3Q 主なタイトル実績

IP	販売本数	主なタイトル(発売月)
Sonic	約370万本	『Mario&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) 『ソニックジェネレーションズ』(2011年12月) 『ソニックマニア』(2017年8月) など
Total War	約360万本	『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: Three Kingdoms』(2019年5月) など
Football Manager	約290万本	『Football Manager 2020』(2019年11月) 『Football Manager 2021』(2020年11月) 『Football Manager 2020 Mobile』(2019年11月) 『Football Manager 2021 Mobile』(2020年11月) など
ペルソナ	約190万本	『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
その他	—	『Alien: Isolation』(2014年10月) 『Endless Space2』(2017年5月) 『Two Point Hospital』(2018年8月) 『龍が如く7 光と闇の行方』(2020年1月) など



# コンシューマ分野(F2Pの好調タイトル)

➤ 今期の新作タイトルが好調に推移し売上上位に

■ 2020年10月～12月における売上高上位3タイトル

(1位)

Project SEKAI  
**COLORFUL STAGE!**  
feat. 初音ミク

『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

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

配信開始時期：2020/9

(2位)

『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

配信開始時期：2020/9

(3位)

『PHANTASY STAR ONLINE 2』

©SEGA

配信開始時期：2012/7

※ 2021年に大型アップデートとなる『PHANTASY STAR ONLINE 2 NEW GENESIS』を配信予定

# 参考：コンシューマ分野(ゲーム本編の売上高推移)

(億円)	2020/3				2021/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>267</b>	<b>558</b>	<b>902</b>	<b>1,255</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,325</b>	<b>1,360</b>
国内	129	270	459	642	124	279	487	663	634
海外	139	290	454	639	196	334	543	676	736
海外比率	52.1%	52.0%	50.3%	50.9%	60.5%	54.4%	53.0%	51.0%	54.1%
その他/消去等	-1	-2	-12	-26	2	1	-6	-14	-10
<b>ゲーム本編</b>	<b>115</b>	<b>194</b>	<b>378</b>	<b>570</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>485</b>	<b>557</b>
<b>新作</b>	<b>73</b>	<b>113</b>	<b>256</b>	<b>391</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>138</b>	<b>178</b>	<b>207</b>
日本	2	6	75	125	0	1	18	19	21
アジア	4	5	11	35	7	10	12	19	17
欧米	66	101	169	229	12	41	106	139	169
<b>リポート</b>	<b>42</b>	<b>81</b>	<b>121</b>	<b>178</b>	<b>123</b>	<b>199</b>	<b>288</b>	<b>307</b>	<b>350</b>
日本	5	11	15	27	17	27	37	47	42
アジア	3	8	11	17	5	11	15	27	23
欧米	33	61	94	133	99	161	235	233	283
ダウンロード比率	65.9%	58.6%	48.4%	46.0%	66.5%	67.7%	62.8%	61.8%	61.8%
<b>F2P</b>	<b>91</b>	<b>181</b>	<b>276</b>	<b>381</b>	<b>111</b> *	<b>255</b>	<b>410</b>	<b>581</b>	<b>547</b>
日本	84	169	258	353	91*	215	355	504	476
アジア	0	0	1	3	0	1	2	7	2
欧米	6	11	16	24	19	39	52	70	68
<b>その他</b>	<b>61</b>	<b>184</b>	<b>258</b>	<b>330</b>	<b>65</b> *	<b>106</b>	<b>194</b>	<b>273</b>	<b>266</b>

※ 2021年3月期の1Q売上を一部修正

・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等の販売等。

・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。

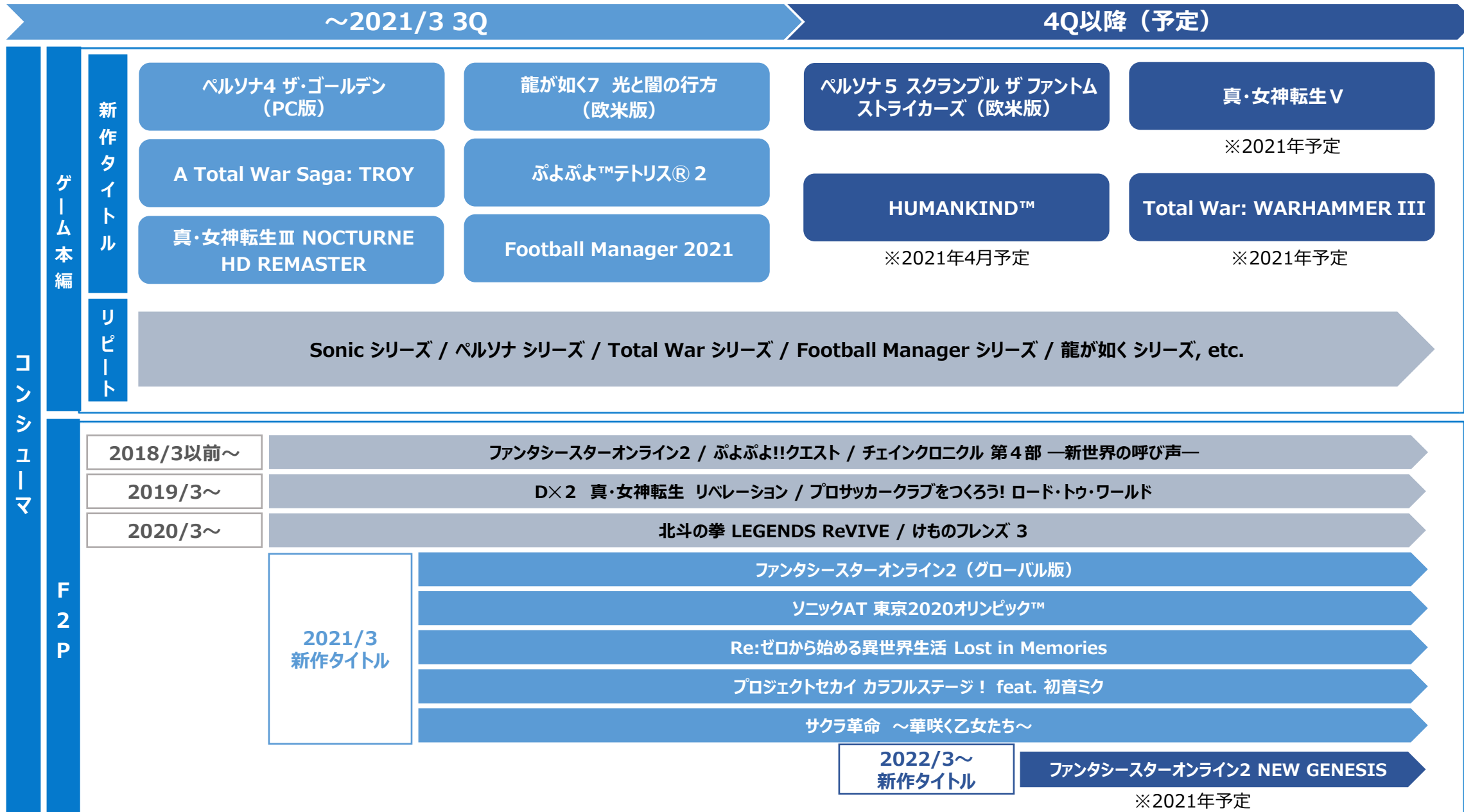
# 参考：コンシューマ分野(ゲーム本編の販売本数推移)

	2020/3				2021/3			11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計		
<b>ゲーム本編販売タイトル数</b>	<b>9タイトル</b>	<b>13タイトル</b>	<b>26タイトル</b>	<b>36タイトル</b>	<b>4タイトル</b>	<b>6タイトル</b>	<b>15タイトル</b>	<b>22タイトル</b>	<b>18タイトル</b>
日本	2タイトル	3タイトル	9タイトル	11タイトル	0タイトル	0タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル
アジア	3タイトル	3タイトル	6タイトル	12タイトル	1タイトル	1タイトル	4タイトル	7タイトル	6タイトル
欧米	4タイトル	7タイトル	11タイトル	13タイトル	3タイトル	5タイトル	9タイトル	13タイトル	10タイトル
<b>ゲーム本編販売本数(万本)</b>	<b>649</b>	<b>1,210</b>	<b>2,057</b>	<b>2,857</b>	<b>1,298</b>	<b>1,908</b>	<b>3,420</b>	<b>3,304</b>	<b>4,054</b>
<b>新作</b>	<b>230</b>	<b>355</b>	<b>746</b>	<b>1,148</b>	<b>79</b>	<b>118</b>	<b>377</b>	<b>558</b>	<b>603</b>
日本	6	17	118	191	1	2	37	42	42
アジア	13	13	30	78	15	20	26	45	39
欧米	211	324	597	879	62	96	313	472	520
<b>リピート</b>	<b>418</b>	<b>855</b>	<b>1,311</b>	<b>1,709</b>	<b>1,219</b>	<b>1,790</b>	<b>3,042</b>	<b>2,746</b>	<b>3,451</b>
日本	21	44	58	88	46	69	99	119	114
アジア	11	28	38	58	24	51	70	113	105
欧米	386	782	1,214	1,562	1,148	1,669	2,873	2,513	3,231

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

※サブセグメント変更により、ゲーム本編タイトル数および販売本数の2020/3期実績を変更

# エンタテインメントコンテンツ事業 (販売スケジュール)



※2021年予定

# エンタテインメントコンテンツ事業 (販売スケジュール)

~2021/3 3Q

4Q以降 (予定)

A  
M  
機  
器

<主な稼働中のタイトル> 艦これアーケード / StarHorse シリーズ / Fate Grand Order Arcade / WCCF FOOTISTA 2019 / 三国志大戦シリーズ  
maimai シリーズ / オンゲキ / CHUNITHM シリーズ

<主な定番販売タイトル> UFOキャッチャー シリーズ / プライズ景品

トランスフォーマー・シャドウライジング

fiz

頭文字D THE ARCADE

StarHorse4  
(コンテンツ更新)

映  
像  
・  
玩  
具

ソニック・ザ・ムービー  
(日本公開)

名探偵コナン 緋色の弾丸

※2021年4月16日公開予定

それいけ! アンパンマン  
ふわふわフワリーと雲の国

※2021年6月25日公開予定

ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラ  
クター マジカルスマートノート

マウスできせかえ!  
すみっコぐらしパソコンプラス

(億円)	2020/3		2021/3		
	3Q累計	4Q累計	3Q累計	11/6修正 通期計画	2/12修正 通期計画
売上高	82	104	48	65	60
営業利益	-23	-36	-31	-55	-45
営業外収益	2	2	0	2	0
営業外費用	12	19	35	57	45
経常利益	-33	-53	-66	-110	-90
経常利益率	-	-	-	-	-

## <フェニックスリゾート>

売上高	77	99	46	61	60
営業利益	-0	-2	-14	-21	-21
施設利用者人数 (千人)	658	839	430	539	533
宿泊3施設	283	359	177	224	214
ゴルフ2施設	70	92	57	73	74
その他施設	305	388	196	242	245

## 2021/3期 3Q実績

- ◆ フェニックスリゾート：「Go To トラベル事業」の効果により個人需要が高まり施設稼働が回復基調に  
(施設利用者数 前年同期比65.3%)

### ■ 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	10月	11月	12月
32.5%	8.6%	33.4%	45.5%	58.0%	97.8%	112.8%	119.2%	89.7%

## 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：「Go To トラベル事業」の全国一時停止及び緊急事態宣言発令に伴う旅行需要の低下を想定
- ◆ パラダイスセガサミーで損失を見込む（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）

（億ウォン）	2020/3期 3Q累計	2021/3期 3Q累計
売上高	3,317	1,449
カジノ	2,690	1,069
ホテル	495	328
その他	131	51
売上原価	2,794	1,742
カジノ	1,455	781
ホテル	872	670
その他	466	290
売上総利益	522	-292
販売費及び一般管理費	399	220
営業利益	123	-513
EBITDA	600	-70
純利益	-112	-771
カジノ利用者数（千人）	286	137

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）	-9	-34
-----------------	----	-----

## 2021/3期 3Q実績

### ◆ 集客数の減少

- カジノ利用者数 前年同期比47.9%
- 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

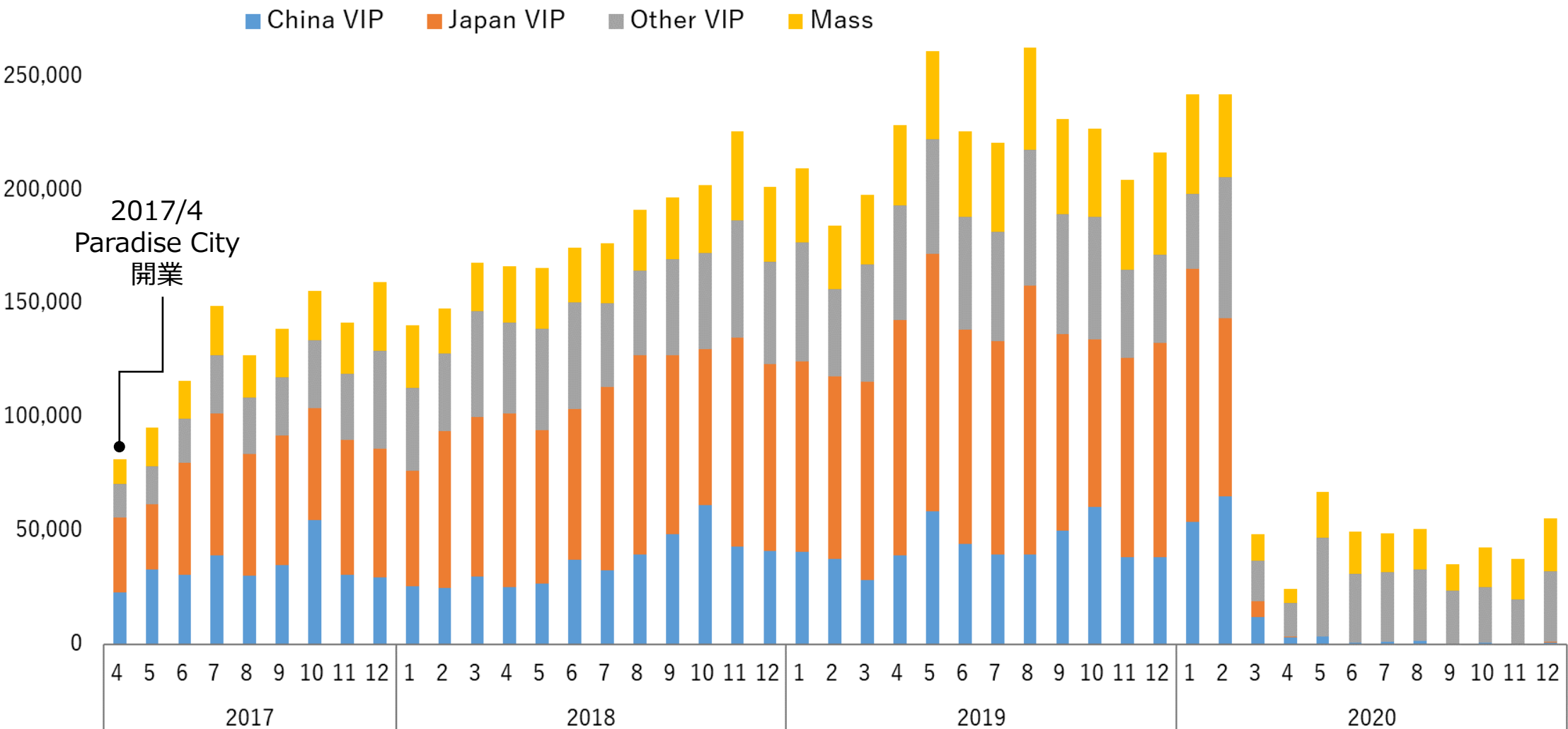
- ◆ 各国の渡航制限は継続の見通し
- ◆ 施設稼働の低下により損失を見込む

※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

300,000 (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



# 参考：今期の市場環境、事業環境等

2020年

2021年

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、レポ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>施設稼働は回復傾向</li> <li>既存店売上高前年同期比61.4%(12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」の効果により個人需要が高まり施設稼働が回復</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>「Go To トラベル事業」の一時停止に伴い旅行需要低下を想定</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>								



<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。