



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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

スピーカー： 上席執行役員 大脇洋一

本日は当社第3四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3四半期の実績、及び通期見通しにつきましてご説明差し上げます。

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	✓ 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
営業利益	-15	90	+105	✓ 期末配当20円予定（中間10円）
経常利益	-50	70	+120	
税金等調整前当期純利益	-315	-50	+265	✓ 「構造改革」の各施策を実行
親会社株主に帰属する 当期純利益	-245	-30	+215	

-3-

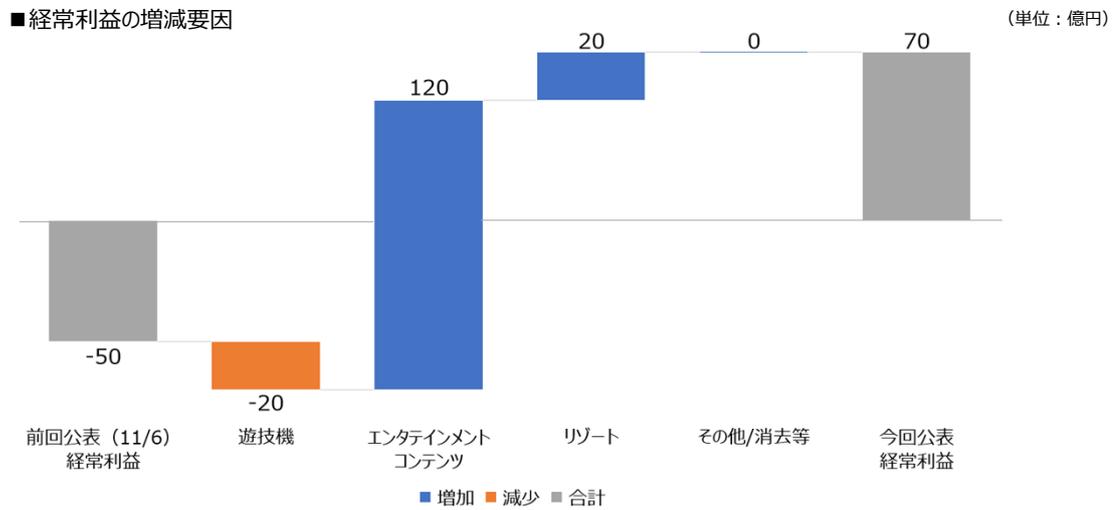
本日発表させて頂きました通り、コンシューマ分野の好調に伴い、通期見通しを上方修正し、経常利益段階まで黒字転換する見込みとなりました。

また、未定としておりました期末配当予想につきましては、20円といたしました。

「構造改革」の各施策につきましても、後ほど説明致しますが、順次実行致しました。

2021年3月期通期業績予想の修正

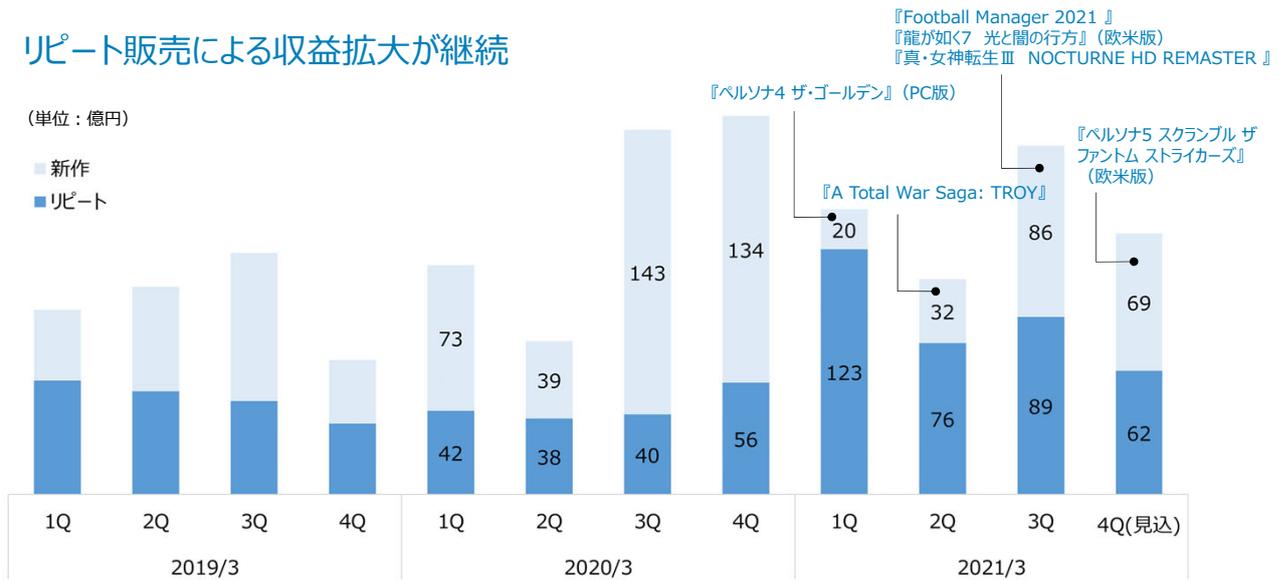
- ▶ エンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野が好調に推移、各セグメントでコスト抑制が進む



通期業績予想の修正のセグメント別の要因です。
遊技機事業は、一部タイトルの販売時期を翌期に見直したことから、前回予想を下回る見込みです。
エンタテインメントコンテンツ事業は、コンシューマ分野が引き続き好調に推移し、他の分野でもコスト抑制が進んでいることから、上方修正いたしました。

コンシューマ分野の好調（ゲーム本編の売上高推移）

▶ リピート販売による収益拡大が継続

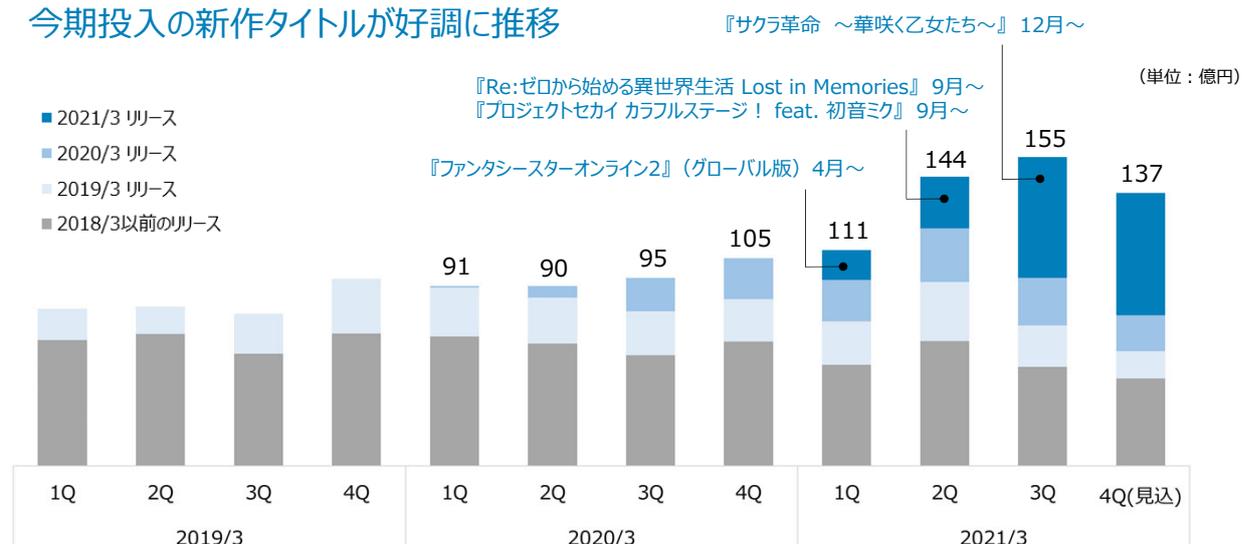


※リピート：「SONIC」シリーズ、「ベルソナ」シリーズ、「Total War」シリーズ、「Football Manager」シリーズ、「龍が如く」シリーズ等の前期以前リリースタイトル
 ※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

コンシューマ分野の好調を支える「ゲーム本編」の売上推移です。
 棒グラフの濃い青、リピート販売が引き続き前年同期を大きく上回って推移しています。
 さらに、今期、新作タイトル数は減少しましたが、欧米を中心に売り上げを積み上げています。

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

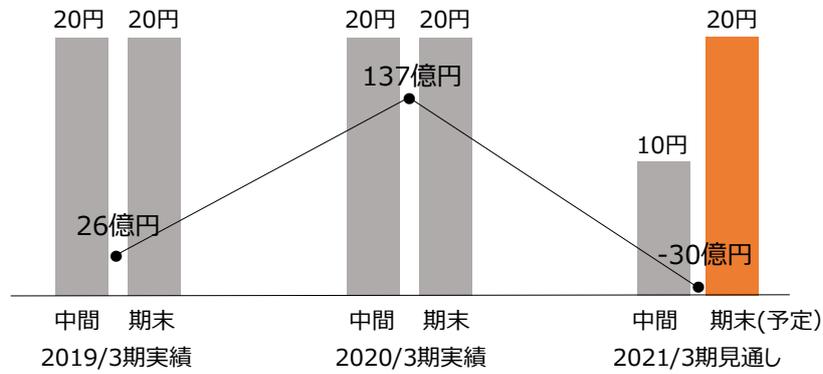


※2021年3月期の1Q売上を一部修正
 ※2019年3月期はセグメント変更前の参考値

「F2P」（フリー・トゥ・プレイ）におきましては、既存タイトルがやや減衰しましたが、前々期、前期にリリースしたタイトルが一定の売り上げを維持し、さらに『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』など、今期投入の新作タイトルが好調に推移したことで、トータルとして売り上げを伸ばす構造となっています。

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



未定としておりました「期末配当予想」につきましては、改善傾向にある直近の業績や将来的な投資及びキャッシュフロー等を総合的に考慮し、中間配当より10円増額の20円の予定といたしました。

「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

「構造改革」の取り組みにつきましては、既に個別に発表をさせて頂いておりますが、第3四半期におきましては、アミューズメント施設を運営する子会社の株式譲渡を予定通り実施した他、希望退職者の募集、及び投資有価証券の売却等を行いました。

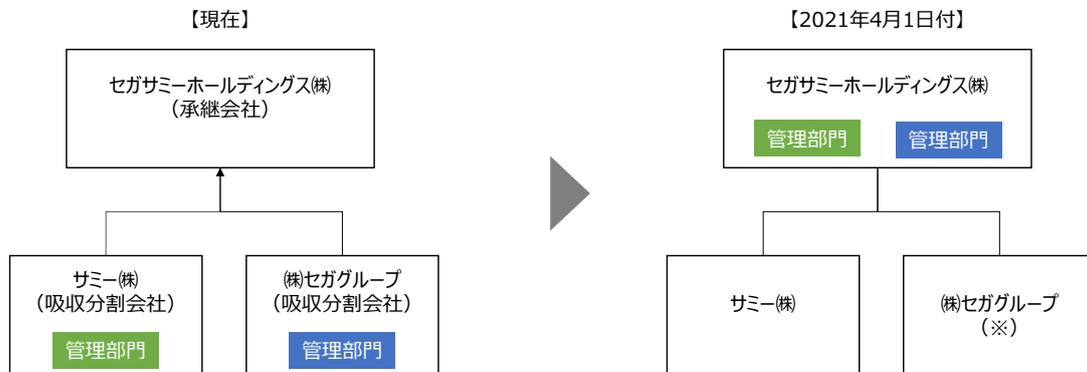
第4四半期におきましては、12月に発表させて頂きました通り不動産の売却を実施予定です。

また、一部の組織再編を4月に実施予定です。

こちらにつきましては、次のページをご覧ください。

(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

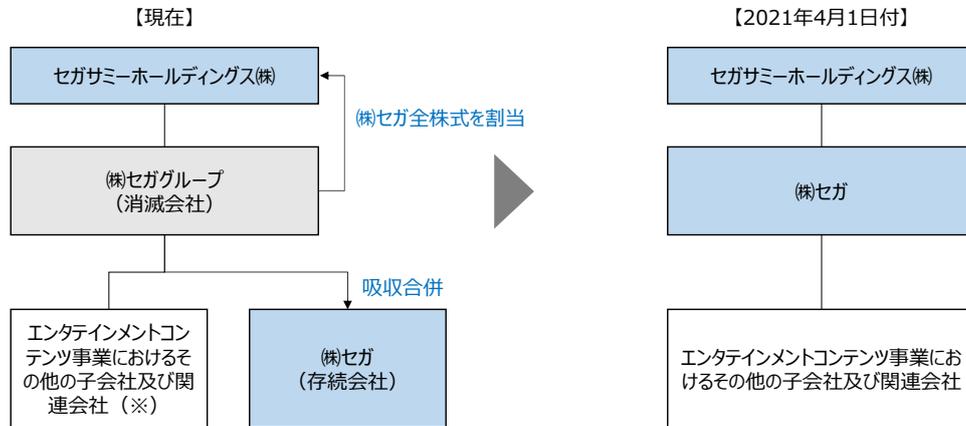


※2021年4月1日付で、(株)セガグループは(株)セガによる吸収合併により消滅会社となります。
(次ページに記載。)

まず、グループ全体での管理機能の集約を図り、より一層効率的な組織体制を構築するため、サミーとセガグループにおける管理業務の部門を、セガサミーホールディングスに統合することといたしました。

(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

また、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として、中間持ち株会社であるセガグループを、セガが吸収合併いたします。

これにより、セガのグローバルでの事業展開を加速させるための意思決定の迅速化を図ってまいります。

「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	・AM施設分野の構造改革費用 ・オービィ横浜の閉館、他	-200億円（特別損失） -5億円（特別損失）	-191億円（特別損失） -6億円（特別損失）	+35億円
2. 固定費削減	・希望退職者の募集、等	-100億円（特別損失）	-92億円（特別損失）	+80億円
3. BSの見直し	・投資有価証券の売却益 ・非事業不動産の売却益	+59億円（特別利益） -	+84億円（特別利益） +152億円（特別利益）※	-

※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直し
今回見込 = 第3四半期決算発表時点の見直し

-11-

「構造改革」実施に伴うPLへの影響額です。

1つ目、「事業構造の見直し」については、今期はAM施設の譲渡に伴い特別損失191億円、オービィ横浜の閉館による特別損失6億円を計上いたしますが、来期は35億円のPL改善効果となる見込みです。

主にAM施設分野において、足元の業績が想定よりも回復したことにより、改善幅は縮小しております。

2つ目、「固定費削減」については、今期は希望退職実施に伴う特別損失を92億円計上いたしますが、来期のPL改善額は80億円となる想定です。

3つ目の「バランスシートの見直し」につきましては、第3四半期において投資有価証券の売却益84億円、第4四半期に非事業不動産の売却益152億円を特別利益に計上いたします。

また、構造改革に伴う見直しを引き続き検討しているものもあることから、第4四半期においても特別損失の発生を見込んでおります。

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
売上高	2,808	3,665	2,101	2,830	2,760
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
営業利益	280	276	135	-15	90
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
経常利益	258	252	125	-50	70
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
税金等調整前当期純利益	283	271	-88	-315	-50
親会社株主に帰属する当期純利益	229	137	-62	-245	-30

※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

- ◆ 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

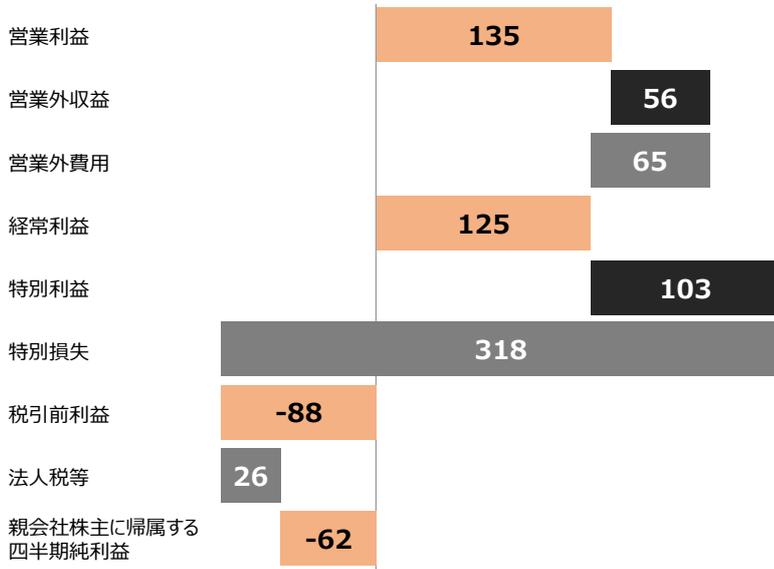
今後の見通し

- ◆ 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

第3四半期の実績につきましては、前年同期比では遊技機事業における販売台数減少により、減収・減益となりましたが、エンタテインメントコンテンツ事業のコンシューマ分野が好調に推移したことにより、第3四半期においては営業利益、経常利益が黒字転換いたしました。

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)

営業外収益	56
投資有価証券評価益	42
受取配当金	3
営業外費用	65
持分法投資損失	41
特別利益	103
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
特別損失	318
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

-13-

第2四半期からは営業利益、経常利益が大幅に回復し黒字転換しており、また、103億円の特別利益を計上したことから構造改革実施に伴う特別損失として318億円を計上しておりますが、四半期純損失につきましては62億円と、第2四半期の217億円からは大幅に改善いたしました。

各種費用等

(億円)	2020/3		2021/3			3Q実績/修正通期計画 主な増減要因
	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	
研究開発費・コンテンツ制作費	564	765	435	627	625	
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	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
リゾート	1	1	1	0	1	
その他/消去等	-3	-3	0	0	1	
設備投資額	161	228	114	139	145	
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	AM施設分野での機械・内外装投資の抑制に伴い減少
リゾート	1	2	1	3	3	
その他/消去等	6	9	3	6	6	
減価償却費	109	148	95	131	109	
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	AM施設分野の構造改革に伴い減少
リゾート	8	11	7	10	9	
その他/消去等	9	12	10	11	10	
広告宣伝費	129	174	95	163	130	
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	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
リゾート	3	4	2	3	3	
その他/消去等	12	14	5	11	9	

※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。

-14-

業績予想に合わせて修正しておりますが、減価償却費については、アミューズメント施設分野の構造改革に伴い第2四半期に減損を行ったため、第3四半期に見込んでいた償却費が未発生となり、前回発表の通期計画より減少しております。

広告宣伝費については、コンシューマ分野で一部の費用が未発生となっているため、前回発表の通期計画より減少しております。

連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

(億円)	【資産の部】			科目	【負債・純資産の部】		
	2020年3月期末	当第3四半期末	増減		2020年3月期末	当第3四半期末	増減
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	流動負債計	861	1,038	+177
流動資産計	2,689	3,055	+366	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	固定負債計	752	706	-46
その他	297	194	-103	負債合計	1,614	1,744	+130
固定資産計	1,892	1,471	-421	株主資本計	3,012	2,877	-135
資産合計	4,582	4,527	-55	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
				純資産合計	2,968	2,782	-186
				負債及び純資産合計	4,582	4,527	-55

	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

-15-

流動資産につきましては、現金・預金が減少した一方、遊技機事業における売上債権及び仕掛り等のたな卸資産が増加したことにより、366億円増加いたしました。

固定資産につきましては、アミューズメント施設分野における減損に伴い、421億円減少いたしました。

負債につきましては、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へ与えるリスク等を考慮し、手元流動性を高めておくために当座貸越枠より300億円の短期借入を実行しております。

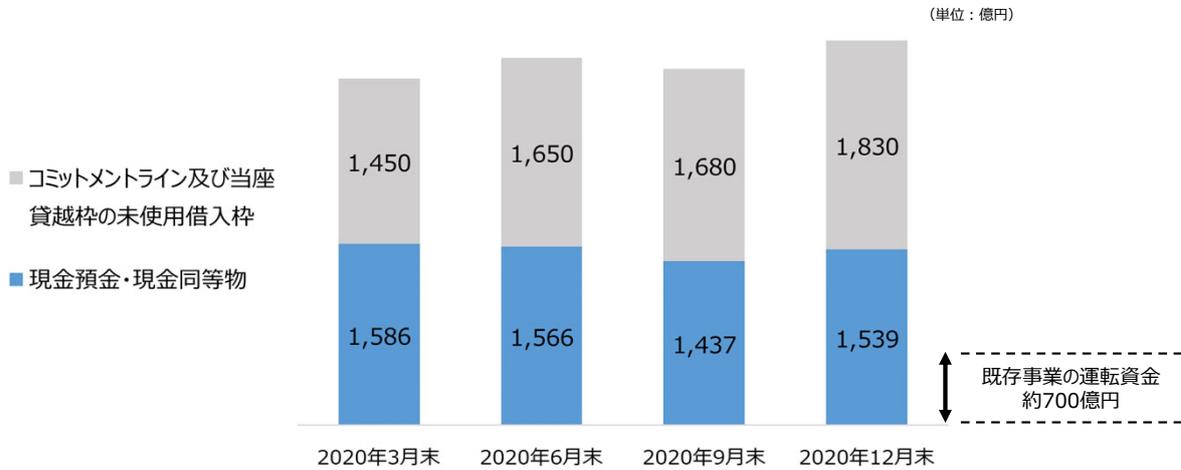
純資産につきましては、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上したこと、及び配当金の支払いにより、186億円減少いたしました。

21/3期12月末のネットキャッシュは、627億円となり、前期末より205億円減少し、第2四半期末より102億円増加いたしました。

なお、キャッシュフローにつきましては、営業キャッシュフローはマイナス156億円、投資キャッシュフローはプラス28億円、財務キャッシュフローはプラス79億円となっております。

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



-16-

2020年12月末時点において1,539億円の現金預金・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枠の未使用借入枠として1,830億円有しており、合計で3,369億円の十分な流動性を確保しております。

2. セグメント別の業績推移

セグメント別の第3四半期実績、及び通期計画の概要を説明いたします。

(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	863	1,085	373	600	515
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
営業利益	199	232	-82	-100	-115
営業外収益	4	7	3	5	5
営業外費用	8	11	9	10	15
経常利益	194	227	-87	-105	-125
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
販売台数(台)	105,860	123,336	12,487	38,300	34,300
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
販売台数(台)	75,094	104,581	59,359	89,200	68,300
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

まずは、遊技機事業ですが、第3四半期では、主カパチンコ機の『P真・北斗無双 第3章』等の販売が好調だったため、四半期としては営業利益、経常利益が黒字となり、第2四半期実績に比べて損失幅が改善いたしました。

今後の見通しにつきましては、市場環境を鑑み販売スケジュールを見直した結果、一部タイトルの投入時期を翌期に変更したことから、販売タイトル数及び販売台数が減少する見通しです。また、部材等の棚卸資産の資産性の精査を進めており、期末に一過性費用の計上を見込んでおります。

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



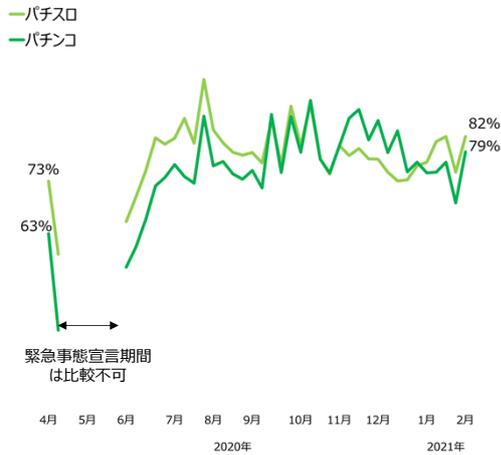
(3Q以前の主な販売タイトル)			(4Q以降の販売予定タイトル)			
	納品月	販売台数		納品月		
パチスロ	パチスロ七つの大罪	11月	6,206台	パチスロ	パチスロ頭文字D	1月
	パチスロ真・北斗無双	7月	4,295台		パチスロ北斗の拳 宿命	3月
	回胴黙示録カイジ〜沼〜	10月	1,361台		パチスロAngel Beats!	未定
パチンコ	P真・北斗無双 第3章	12月	43,741台	パチンコ	デジパネPA交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	1月
	P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	8月	10,223台		P〈物語〉シリーズ セカンドシーズン	2月
	Pビッグドリーム2激神 199Ver.	11月	4,231台		P甲鉄城のカバネリ	4月

新作タイトルの販売スケジュール、及び販売台数の実績となります。
 第4四半期においては、『パチスロ北斗の拳 宿命』、パチンコ『P〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』等の販売をしております。

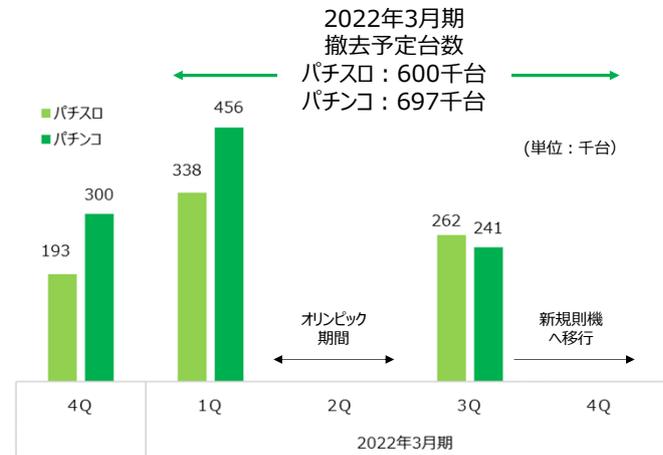
参考：遊技機事業（稼働状況、撤去スケジュール）

✓ 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㈱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

稼働状況、及び撤去スケジュールとなります。

稼働については引き続き70～80%程度で安定推移しております。

撤去スケジュールについては、業界団体の取り決めに基に自社で推計したものとなっております。

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
売上高	1,861	2,476	1,676	2,160	2,180
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
営業利益	170	165	299	215	320
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
経常利益	160	162	331	240	360
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過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につきましては、第3四半期の実績については、コンシューマ分野が好調に推移し、その他の分野でもコスト抑制等が進んだことから、前年同期比では減収となったものの、大幅な増益となりました。

今後の見通しにつきましては、引き続きコンシューマ分野が好調に推移する見込みではありますが、一部、期末に評価減などの一過性費用の計上を見込んでおります。

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、及び主カ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

-22-

第3四半期実績につきましては、コンシューマ分野において、「ゲーム本編」におけるリピート販売が引き続き好調を持続しており、新作タイトルにつきましても『Football Manager 2021』や『龍が如く7 光と闇の行方（欧米版）』などを販売、「F 2 P」においては、9月に配信を開始した新作タイトル『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』や『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』などにより、好調に推移いたしました。

アミューズメント機器分野においては、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に加えて、『StarHorse4』などの主カタイトル向けのコンテンツ更新に伴う売上等を計上したことから、第2四半期実績に比べて損失幅が改善いたしました。

アミューズメント施設分野については、既存店売上高の前年同期比は61.4%まで回復いたしました。なお、施設運営会社の株式譲渡に伴い、第4四半期の損益は僅少となります。

映像・玩具分野については、年末商戦において玩具の販売が堅調に推移いたしました。

今後の見通しにつきましては、コンシューマ分野において、引き続き「ゲーム本編」におけるリピート販売の貢献を見込むほか、『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』の欧米版の新作タイトル等の販売を予定しており、「F 2 P」については今期配信を開始した新作タイトルを中心に堅調に推移する見通しです。

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

コンシューマ分野における「ゲーム本編」の新作タイトルの販売スケジュールとなります。

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

コンシューマ分野における「ゲーム本編」のIP別の販売本数実績となります。
過去に発売したタイトルも売れていることから、販売本数が引き続き大きく伸びております。

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)



配信開始時期：2020/9

(2位)



配信開始時期：2020/9

(3位)



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

コンシューマ分野における「F 2 P」の第3四半期の3ヶ月間における売上上位3タイトルとなります。9月に配信を開始した『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』が上位に入るなど、好調に推移いたしました。また、『ファンタースターオンライン2』につきましては、来期に大型アップデートとなる『ファンタースターオンライン2 ニュージェネシス』の配信を予定しております。

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
売上高	267	558	902	1,255	324	614	1,024	1,325	1,360
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
ゲーム本編	115	194	378	570	144	252	426	485	557
新作	73	113	256	391	20	52	138	178	207
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
リポート	42	81	121	178	123	199	288	307	350
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%
F2P	91	181	276	381	111*	255	410	581	547
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
その他	61	184	258	330	65*	106	194	273	266

※ 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一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

-26-

参考資料となりますが、コンシューマ分野における「ゲーム本編」の売上の推移です。

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		
ゲーム本編販売タイトル数	9タイトル	13タイトル	26タイトル	36タイトル	4タイトル	6タイトル	15タイトル	22タイトル	18タイトル
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
ゲーム本編販売本数(万本)	649	1,210	2,057	2,857	1,298	1,908	3,420	3,304	4,054
新作	230	355	746	1,148	79	118	377	558	603
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
リポート	418	855	1,311	1,709	1,219	1,790	3,042	2,746	3,451
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

「ゲーム本編」の販売本数の推移となります。

エンタテインメントコンテンツ事業（販売スケジュール）



28、29ページ目は、エンタテインメントコンテンツ事業における各タイトルの販売スケジュールとなります。

エンタテインメントコンテンツ事業（販売スケジュール）



リゾート事業

(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
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)

リゾート事業における第3四半期実績につきましては、『フェニックスリゾート』において「GOTOトラベル事業」の効果に伴い、10月、11月の施設利用者数が前年同月比で100%を超える等、施設稼働の回復が進んだことにより、第2四半期実績に比べて損失幅が改善いたしました。

今後の見通しにつきましては、「GOTOトラベル事業」の全国一時停止や緊急事態宣言発令の影響により旅行需要が低下しているため、第4四半期については低調に推移する見通しです。一方で、国内IR向けの先行費用の未発生、及び海外において「パラダイスシティ」におけるコスト抑制が進んだことにより、前回発表の通期計画に比べて損失幅は改善する見通しです。

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 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
-----------------	----	-----

※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 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

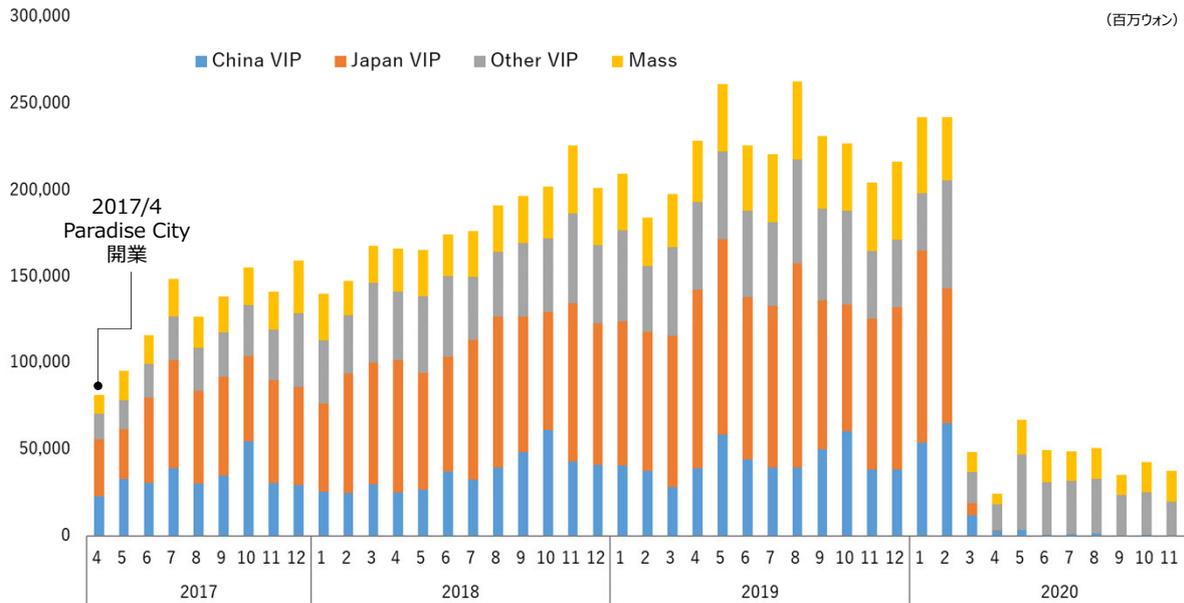
パラダイスセガサミーについては、当社の業績への取り込みは、12月決算により3ヶ月遅れでの計上となるため、第3四半期は、現地1月～9月の業績となります。

引き続き、カジノ利用者数が前年同期比で大きく減少していることから、前年同期比で損失が拡大しております。

当社への持分法投資損失は、第3四半期実績では34億円、通期見通しでは45億円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）

■ PARADISE SEGASAMMYドロップ額*推移



※ 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月までは堅調に伸び、営業利益段階では安定的に黒字化しておりましたが、新型コロナウイルス感染症の影響による渡航制限に伴い、日本や中国からのVIP客の訪問が減少したことや、施設の休業対応を行ったこと等により3月以降急速に低下しております。

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
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> パチンコホールが休業対応 旧規則機の撤去期限延長 			<ul style="list-style-type: none"> 営業再開以降、稼働は回復傾向 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 			<ul style="list-style-type: none"> 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 					
コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> 巣ごもり消費による売上の伸び 			<ul style="list-style-type: none"> 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 								
AM機器	<ul style="list-style-type: none"> 施設休業及び稼働低下に伴う課金収入・機器販売が減少 			<ul style="list-style-type: none"> 施設の稼働改善に伴い、販売環境は徐々に改善する想定 								
AM施設	<ul style="list-style-type: none"> 順次施設の休業対応を実施 既存店売上高前年同期比27.4% 			<ul style="list-style-type: none"> 施設稼働は回復傾向 既存店売上高前年同期比61.4%(12月累計) 								
映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> 劇場公開延期等により、制作や配分収入が大幅に減少 						<ul style="list-style-type: none"> 劇場の営業再開等により徐々に改善する想定 					
フェニックスリゾート	<ul style="list-style-type: none"> 全施設臨時休業 			<ul style="list-style-type: none"> 施設稼働は徐々に回復 引き続き利用客数は減少 			<ul style="list-style-type: none"> 「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 			<ul style="list-style-type: none"> 「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 		
パラダイスセガサミー	<ul style="list-style-type: none"> 一部施設、カジノ場の営業休止 			<ul style="list-style-type: none"> 観光客の渡航制限は継続する見通し 7/1より一部施設の営業休止 								

-33-

ご参考として新型コロナウイルス感染症に伴う、主な市場環境、事業環境の変化をまとめたものになります。

以上で、ご説明を終わらせていただきます。ありがとうございました。



<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。