



# 2020年3月期 第2四半期 決算プレゼンテーション

2019年10月31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. 2020年3月期 第2四半期実績 / 今後の見通し

# 決算ハイライト

(単位：億円)

	2019/3		2020/3	
	2Q累計 実績	通期実績	2Q累計 実績	通期計画
売上高	1,710	<b>3,316</b>	<b>1,655</b>	<b>3,900</b>
営業利益	102	<b>130</b>	<b>146</b>	<b>270</b>
営業利益率	6.0%	<b>3.9%</b>	<b>8.8%</b>	<b>6.9%</b>
営業外収益	13	<b>21</b>	<b>13</b>	<b>15</b>
営業外費用	23	<b>77</b>	<b>33</b>	<b>55</b>
経常利益	91	<b>74</b>	<b>126</b>	<b>230</b>
特別利益	17	<b>82</b>	<b>0</b>	-
特別損失	2	<b>87</b>	<b>1</b>	-
税引前当期純利益	106	<b>69</b>	<b>125</b>	<b>230</b>
親会社株主に帰属する当期純利益	67	<b>26</b>	<b>98</b>	<b>150</b>
ROA*	-	<b>0.6%</b>	-	-

## 2020/3期 2Q実績

- ◆ 前年同期比で減収、増益
  - ✓ 主に遊技機販売台数減少により減収
  - ✓ デジタルゲーム分野を中心としたエンタテインメントコンテンツ事業の好調により増益

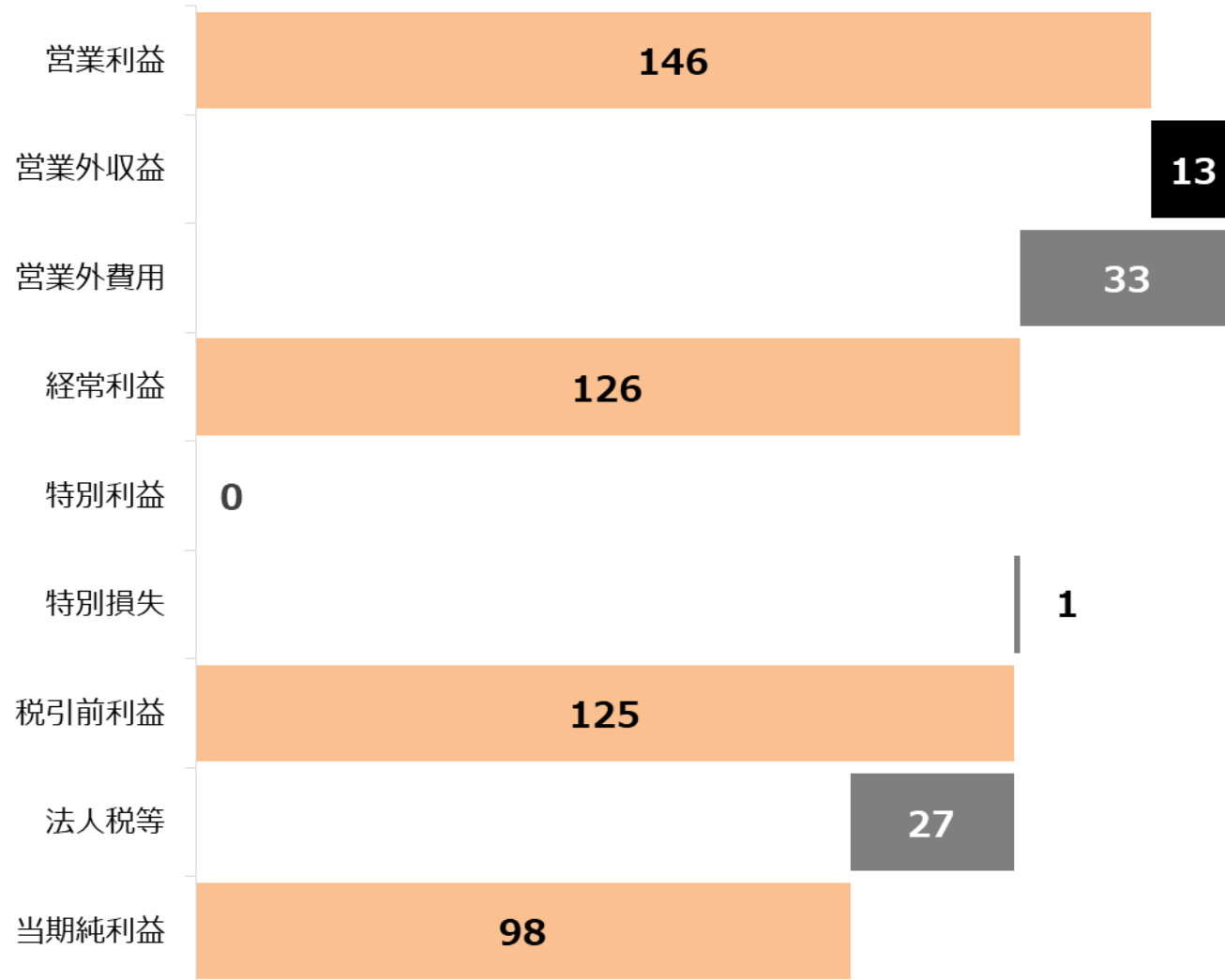
## 今後の見通し

- ◆ 各セグメントで大型タイトルを順次投入予定のため、販売状況等の見極めが必要

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

# 段階利益 (2020/3期 2Q実績)

(単位：億円)



## 営業外損益内訳

(単位：億円)

### 営業外収益

13

受取利息

1

受取配当金

2

投資事業組合運用益

4

その他

6

### 営業外費用

33

支払利息

2

持分法投資損失

21

その他

10

# 連結費用

(単位：億円)

	2019/3		2020/3		2020/3期 2Q実績 主な要因
	2Q累計 実績	通期実績	2Q累計 実績	通期計画	
研究開発費・ コンテンツ制作費	308	666	335	725	パッケージゲーム新作タイトル 投入に伴い増加
設備投資額	178	344	105	248	本社移転完了に伴い減少
減価償却費	74	145	73	136	-
広告宣伝費	84	160	85	210	-

# 連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

	2019/3期末	当第2四半期末	増減
流動資産	2,604	2,386	-218
現金・預金	1,374	824	-550
有価証券	145	332	+187
固定資産	2,041	2,011	-30
資産合計	4,646	4,397	-249
流動負債	875	779	-96
社債（1年内）	125	100	-25
固定負債	717	592	-125
社債	100	-	-100
負債合計	1,593	1,372	-221
純資産合計	3,053	3,025	-28
<b>総資産</b>	<b>4,646</b>	<b>4,397</b>	<b>-249</b>

	2019/3期末	当第2四半期末	増減
現金・現金同等物	1,480	1,101	-379
有利子負債	761	545	-216
ネットキャッシュ	718	556	-162
自己資本比率	65.1%	68.1%	+3.0pt

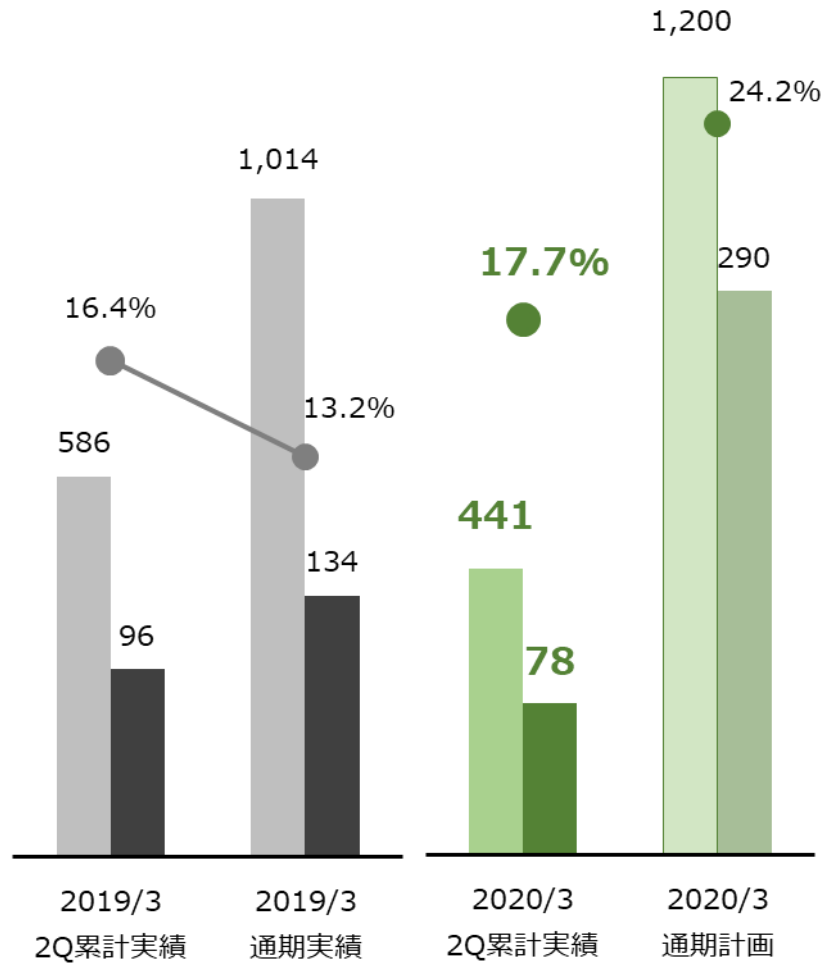
主な増減要因	前期末比
流動資産	-218
有価証券取得、有利子負債返済等により 現金・預金が減少	
固定資産	-30
時価評価等により投資有価証券が減少した 一方、一部海外子会社における会計方針 変更に伴い有形固定資産が増加	
負債	-221
社債の償還および借入金の返済により減少	

⇒詳細は「2020年3月期第2四半期決算説明・補足資料」参照

## 2. セグメント別第2四半期実績 / 今後の見通し

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)



## 2020/3期 2Q実績

◆ 前年同期比で販売台数は減少、収益性は改善

- ✓ パチスロ：『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』を販売
- ✓ パチンコ：大型タイトル『P北斗の拳8霸王』を販売

## 今後の見通し

◆ 3Qのパチスロ入替需要に合わせ、大型タイトルを投入。

販売状況等の見極めが必要

- ✓ パチスロ：大型タイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』、『パチスロ交響詩篇 エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』等を販売
- ✓ パチンコ：『Pガオガオキング3』をはじめとした複数タイトルを販売

(販売台数の推移)

	2019/3 2Q累計	2019/3 通期	2020/3 2Q累計	2020/3 通期(計画)
パチスロ	12,853台	67,140台	28,360台	120,000台
パチンコ	117,891台	159,848台	66,140台	164,000台
本体	77,518台	91,858台	15,850台	78,600台
盤面	40,373台	67,990台	50,290台	85,400台



## 2Qの主な販売タイトル

パチスロ



『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』

©ANOHANA PROJECT ©Sammy

パチンコ



『P北斗の拳8霸王』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YSE-020 ©Sammy

## 3Q以降の販売予定タイトル

パチスロ



『パチスロ北斗の拳 天昇』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YAF-420 ©Sammy

パチンコ



『Pガオガオキング3』

©Sammy

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)

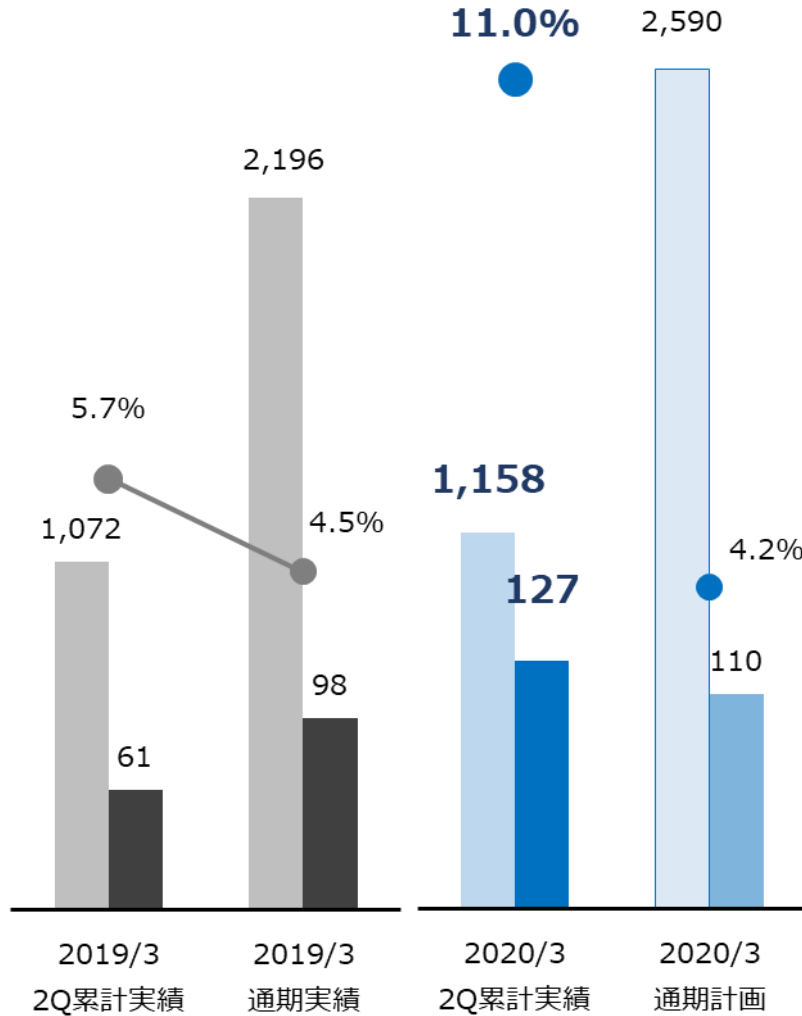
## 2020/3期 2Q実績

◆ デジタルゲーム分野を中心として、事業全体が好調に推移

- ✓ デジタルゲーム分野においてタイトル提供に伴う収益を計上
- ✓ 前期に行った減損処理によるデジタルゲーム分野の費用減少
- ✓ パッケージゲーム分野において『メガドライブミニ』等を販売、新作タイトル、リピート販売が堅調に推移

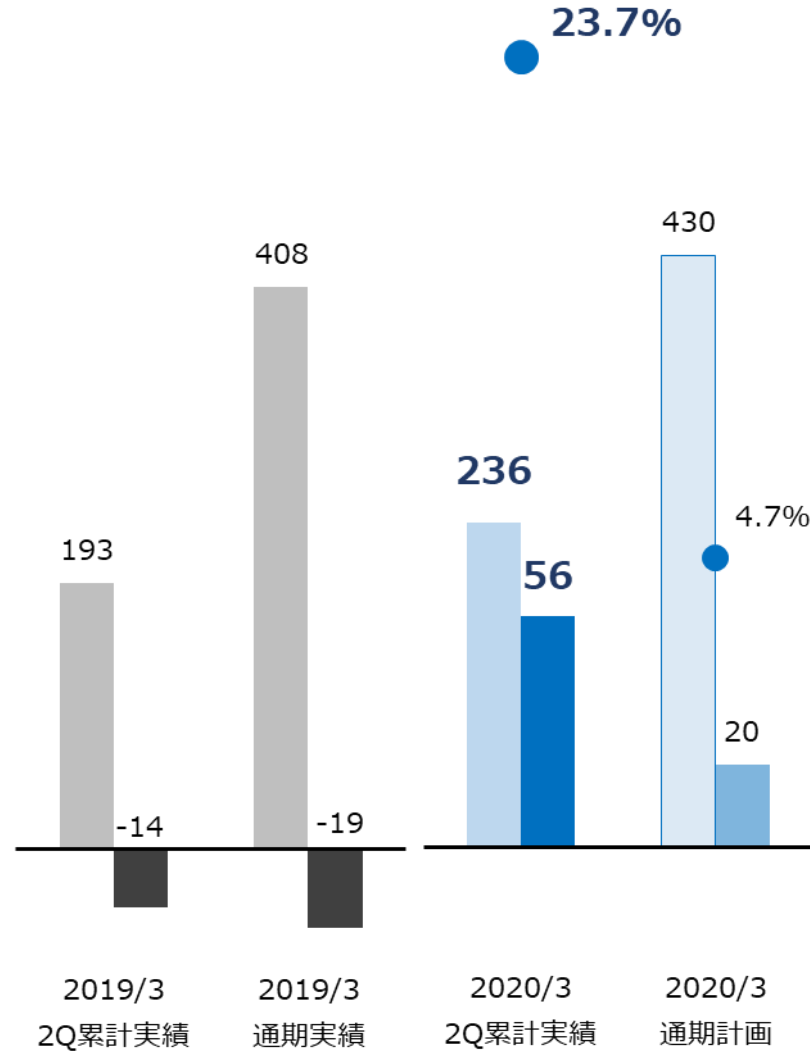
## 今後の見通し

- ◆ 主にパッケージ分野において3Qに複数の大型新作タイトルを予定しているため、販売動向の見極めが必要



■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)



## 2020/3期 2Q実績

- ◆ 前年同期比で収益が大幅に改善
  - ✓ タイトルの譲渡等による収益を計上 (1Q)
  - ✓ Apple Arcade向けタイトル提供に伴う収益を計上 (2Q)
  - ✓ 前期に行った減損処理により費用減少
- ◆ 既存タイトルが堅調に推移
- ◆ 新作タイトルを複数配信
  - ✓ 『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』
  - ✓ 『けものフレンズ3』等

## 今後の見通し

- ◆ 既存タイトルの運営強化
- ◆ 引き続き運営規模の適正化を図る

## 2Qの主なトピックス

### 複数タイトルのサービス開始



『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証GC-218  
©SEGA



『けものフレンズ3』

©けものフレンズプロジェクト 2 G ©SEGA

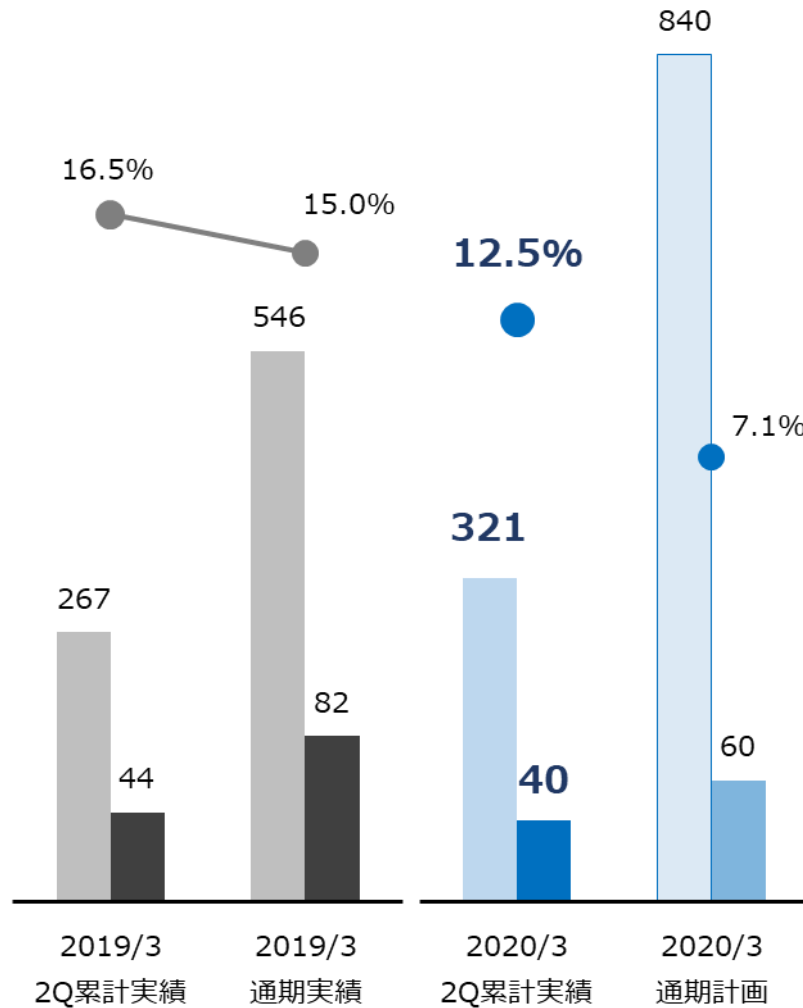


『リーグ・オブ・ワンダーランド』

©SEGA

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)



## 2020/3期 2Q実績

- ◆ 新作タイトル、リピート販売により堅調に推移
  - ✓ 『メガドライブミニ』をグローバルで販売（欧州は2019/10発売）

## 今後の見通し

- ◆ 新作タイトルを複数投入の為、販売状況等の見極めが必要
  - ✓ 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』 2019/10発売
  - ✓ 『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』 2019/11発売
  - ✓ 『新サクラ大戦』 2019/12発売
  - ✓ 『龍が如く7 光と闇の行方』 2020/1発売

## パッケージ販売本数

(単位：万本)

	2019/3 2Q累計	2019/3 通期	2020/3 2Q累計	2020/3 通期(計画)
新作	188	409	356	1,069
リピート	930	1,935	781	1,450
合計	1,118	2,344	1,137	2,519

## 2Qの主なタイトル



『メガドライブミニ』

© SEGA



『東京2020オリンピック  
The Official Video Game™』

TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506.  
© 2019 IOC. All Rights Reserved.  
©SEGA.

## 3Q以降の主なタイトル



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『新サクラ大戦』

©SEGA  
©2015 CAVE Interactive CO.,LTD.

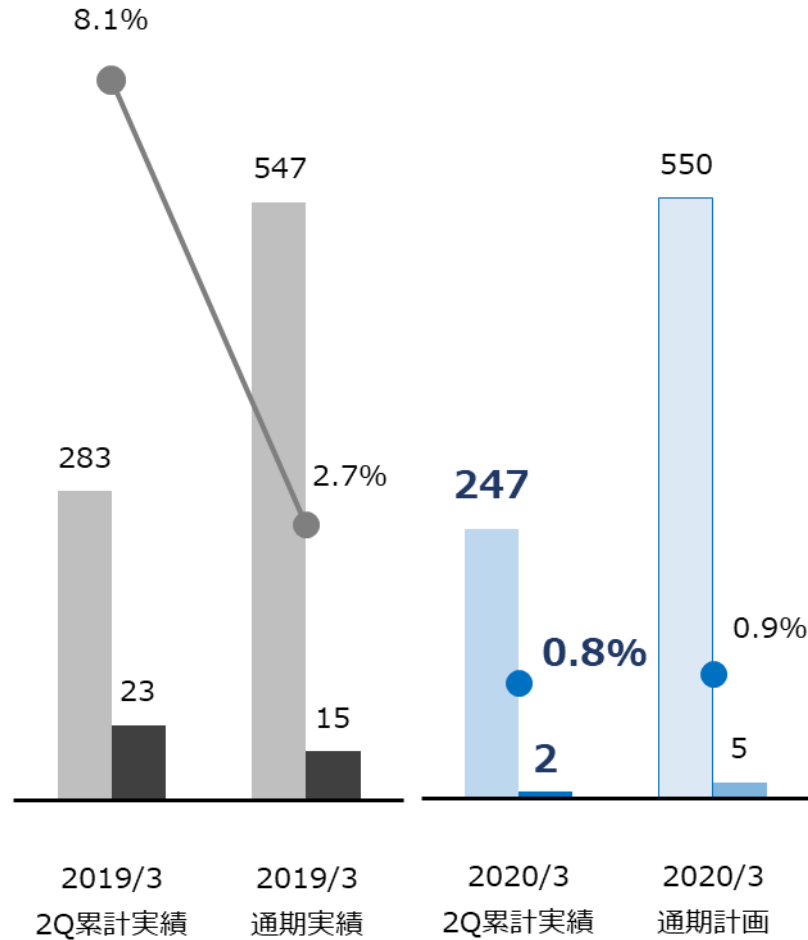


『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』

TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506.  
© 2019 IOC. All Rights Reserved.  
© NINTENDO. ©SEGA.

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)

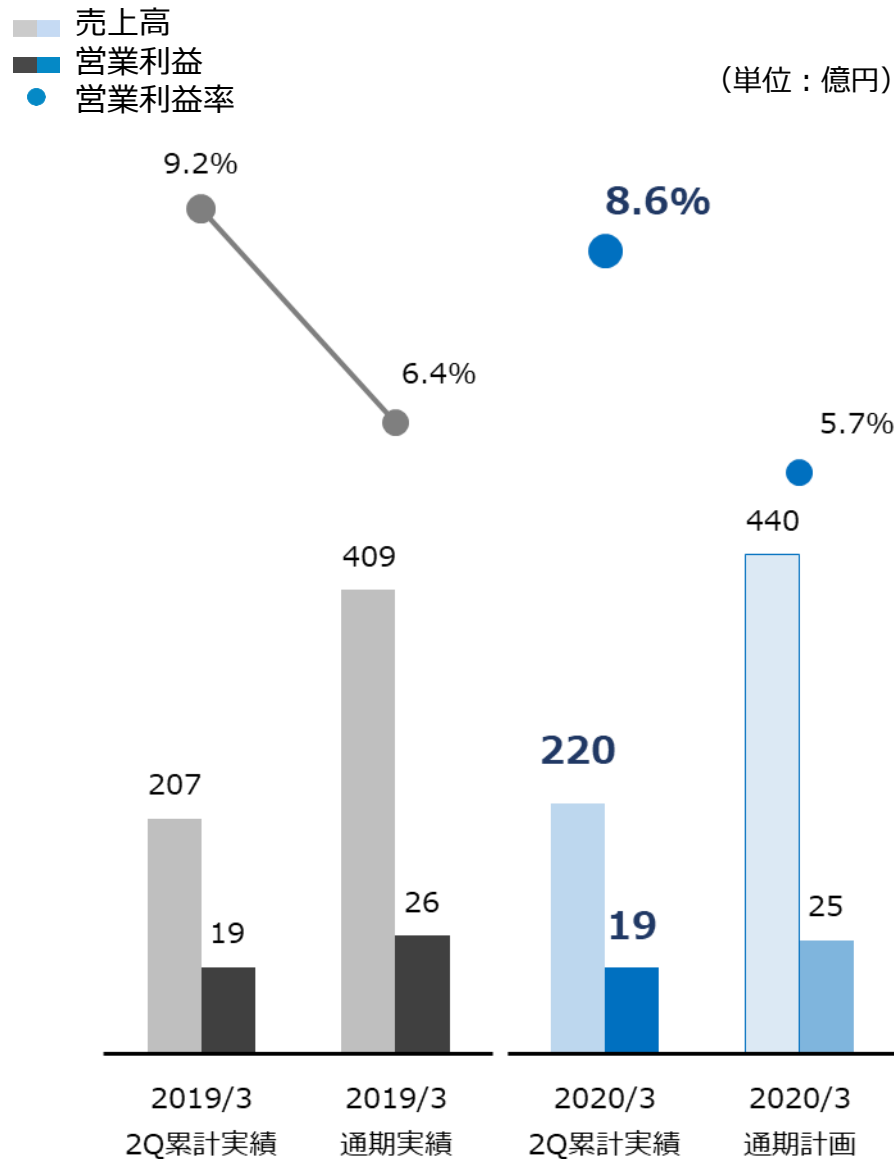


## 2020/3期 2Q実績

- ◆ プライズの販売は堅調の一方、ビデオゲームの稼働が低調
- ◆ 本社移転に伴い固定費が増加
- ◆ ネバダ州においてカジノ機器設置開始

## 今後の見通し

- ◆ 主カタイトル「StarHorse」の新作を投入予定
  - ✓ 『StarHorse4』 (11月下旬予定)



## 2020/3期 2Q実績

- ◆ プライズを中心に堅調に推移
- ◆ 5年連続既存店売上前年比100%超えを継続
- ◆ 出店：3店舗 退店：1店舗 実施

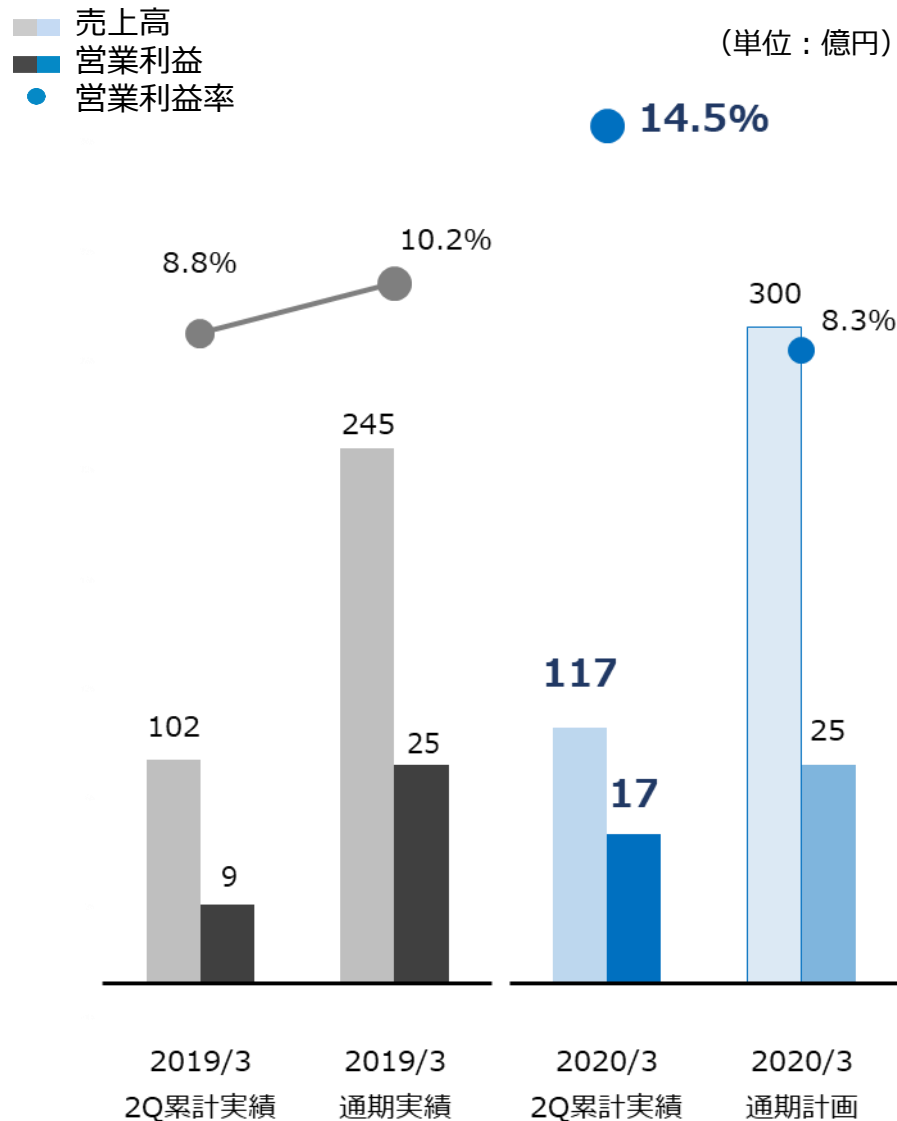
## 今後の見通し

- ◆ 新規出店を進める (3Q 出店：4店舗 閉店：1店舗 予定)
- ◆ 10月からの消費増税の影響を見込む

国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上前年比

	2019/3 2Q実績	2019/3 実績	2020/3 2Q実績	2020/3 計画
店舗数(店舗)	189	190	192	195
既存店売上前年比(%)	104.5	104.0	103.6	104.4





## 2020/3期 2Q実績

- ◆ 前年同期比で増収、増益
- ◆ 映像：映画の配分収入を計上
  - ✓ 『名探偵コナン 紺青の拳 (フリスト)』 過去最高の興行収入
- ◆ 玩具：新製品や定番製品を販売

## 今後の見通し

- ◆ 映像：映画の配分収入や動画配信等の収入を計上
  - ✓ 劇場版『ルパン三世 THE FIRST』12月6日公開予定
- ◆ 玩具：年末商戦に向け販売を促進
  - ✓ 『WHOareYOU?』シリーズや、『夢ペット 産んじゃった』シリーズ等の新製品を発売予定

## 3Q以降の主なトピックス



劇場版『ルパン三世 THE FIRST』

©モンキー・パンチ/2019映画「ルパン三世」製作委員会



玩具『WHOareYOU?リアルレスキュー』

Designed & ©2019 Worlds Apart Ltd. All Rights Reserved.  
©SEGATOYS

売上高  
営業利益

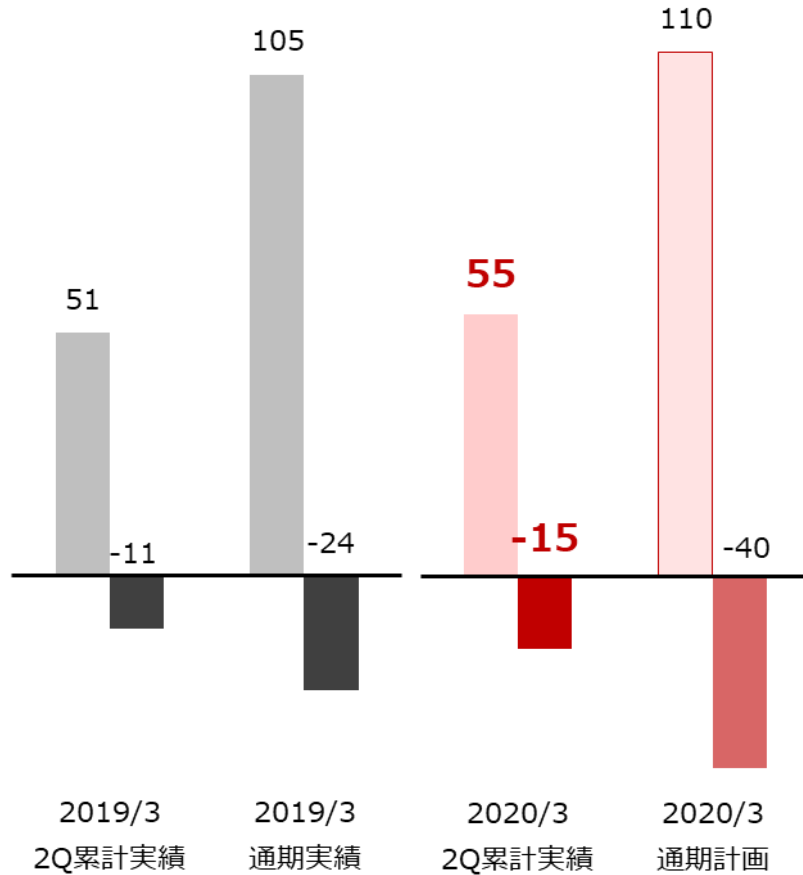
(単位：億円)

## 2020/3期 2Q実績

- ◆ フェニックスリゾートの収益改善も国内IRの費用が増加し、損失幅拡大

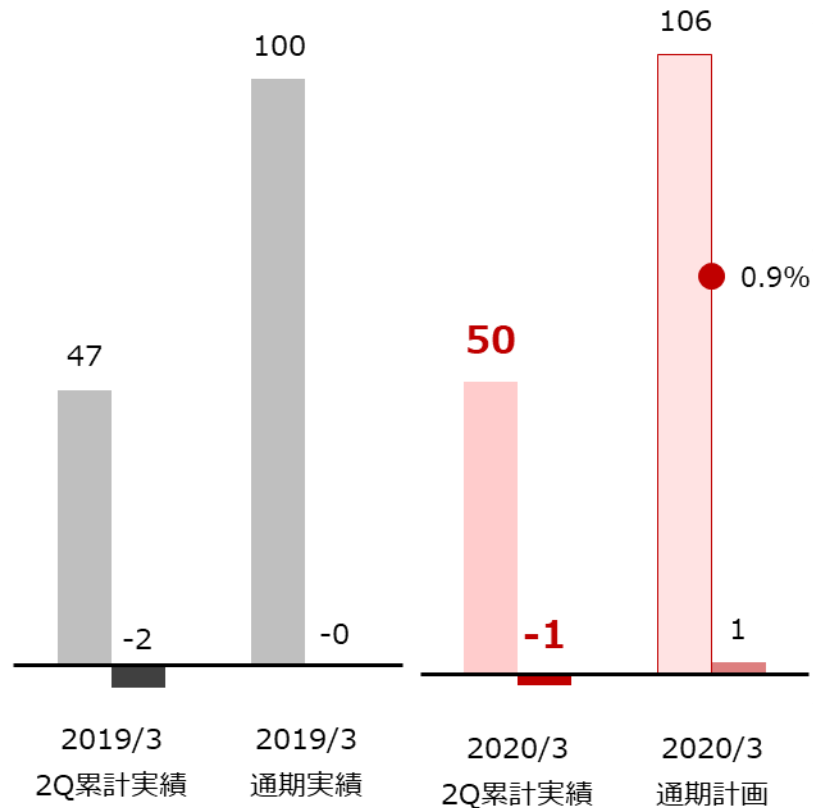
## 今後の見通し

- ◆ 既存施設において引き続き収益改善に取り組む
- ◆ 国内IR参入に向けた取り組みの活発化による費用増



■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(単位：億円)



## 2020/3期 2Q実績

- ◆ 度重なる自然災害の影響を受けたものの、各種施策等実施により、利用者数増加
  - ✓ 夏休み施策各種
  - ✓ 九州域内向けプロモーション施策
  - ✓ 会員向けリピート強化施策

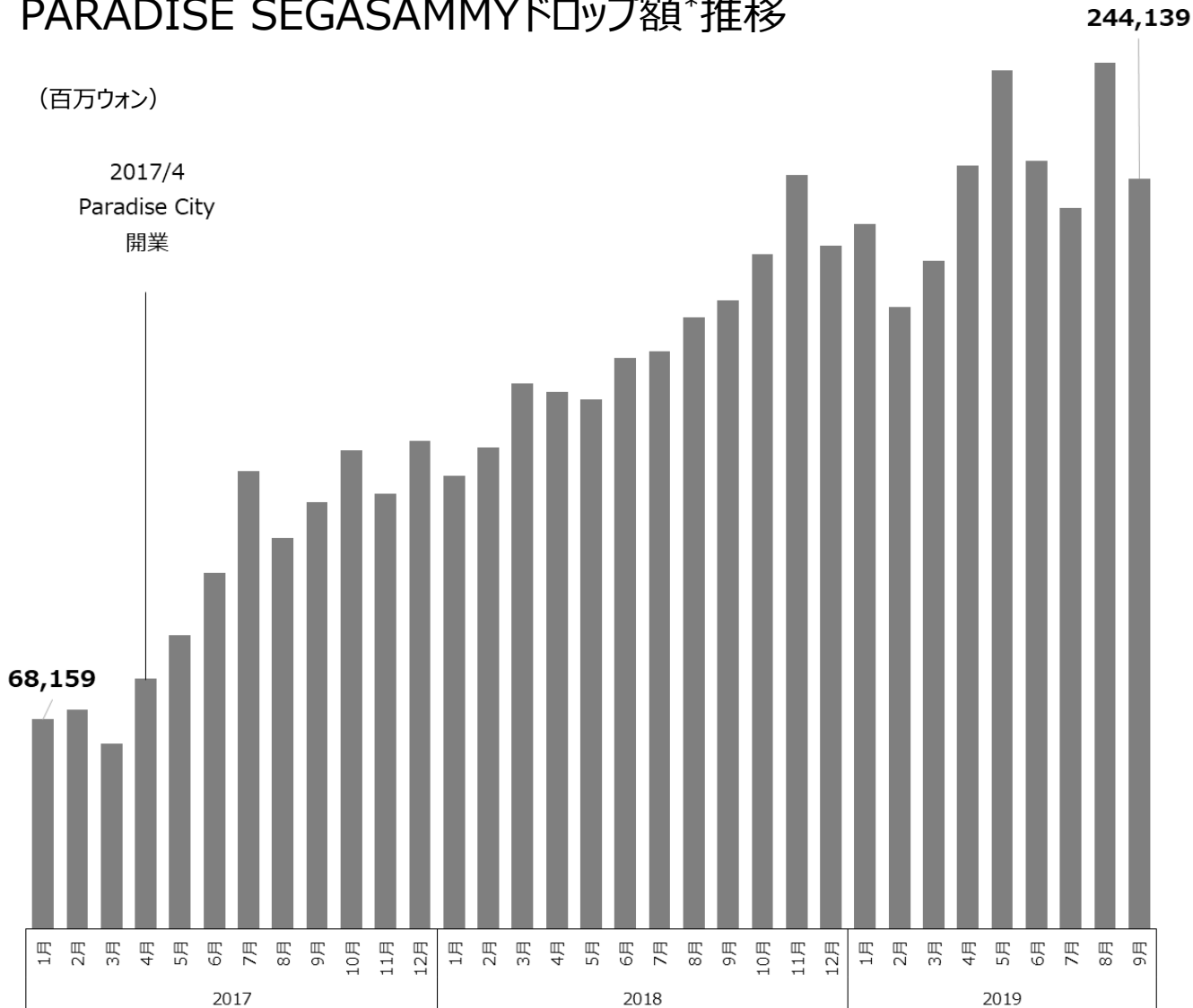
## 今後の見通し

- ◆ 各種営業施策や顧客基盤強化を継続的に実施し、収益性の向上に取り組む
  - ✓ シーガイア25周年記念企画
  - ✓ 年末年始向け施策
- ◆ ゴルフおよび、MICE利用の活性化に取り組む



# パラダイスセガサミー（持分法適用）

## PARADISE SEGASAMMYドロップ額\*推移



(億ウォン)

	2019/3期 2Q累計	2020/3期 2Q累計
売上高	1,295	1,964
カジノ	1,091	1,611
ホテル	204	283
その他	-	70
売上原価	1,168	1,821
カジノ	728	931
ホテル	439	574
その他	-	315
売上総利益	127	143
販売費及び一般管理費	141	264
営業利益	-14	-120
EBITDA	160	194
純利益	-103	-276

出所：パラダイス社決算資料より作成

セガサミー		
持分法取込額 (億円)	-7	-15



<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。**