



2020年3月期 第3四半期 決算プレゼンテーション

2020年2月5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. 2月5日公表 通期業績予想の修正について

2月5日公表 通期業績予想の修正について①

全体

2020年3月期通期業績予想 セグメント別内訳

(単位：億円)

	2019/3	2020/3		増減額
	通期業績	期初計画	2/5修正 通期計画	
売上高	3,316	3,900	3,670	-230
遊技機	1,014	1,200	1,100	-100
エンタテインメントコンテンツ	2,196	2,590	2,460	-130
リゾート	105	110	110	-
営業利益	130	270	270	-
遊技機	134	290	255	-35
エンタテインメントコンテンツ	98	110	140	+30
リゾート	-24	-40	-35	+5
その他/消去等	-78	-90	-90	-
営業利益率	3.9%	6.9%	7.4%	+0.5pt
営業外収益	21	15	22	+7
営業外費用	77	55	50	-5
経常利益	74	230	240	+10
特別利益	82	-	30	+30
特別損失	87	-	5	+5
税金等調整前当期純利益	69	230	265	+35
親会社株主に帰属する当期純利益	26	150	210	+60

◆ 遊技機事業が販売台数減少に伴い計画未達の方、エンタテインメントコンテンツ事業におけるデジタルゲーム分野が改善

◆ 固定資産譲渡に伴う特別利益の計上及び税金費用の減少により当期純利益が増加

2月5日公表 通期業績予想の修正について②

遊技機事業

(億円)	2019/3 通期業績	期初計画	2020/3 2/5修正 通期計画	増減額
売上高	1,014	1,200	1,100	-100
パチスロ	247	488	580	+92
パチンコ	599	590	380	-210
その他/消去等	168	122	140	+18
営業利益	134	290	255	-35
営業利益率	13.2%	24.2%	23.2%	-1.0pt
パチスロ				
タイトル数	6タイトル	10タイトル	6タイトル	-4タイトル
販売台数(台)	67,140	120,000	133,000	+13,000
パチンコ				
タイトル数	7タイトル	9タイトル	7タイトル	-2タイトル
販売台数(台)	159,848	164,000	109,000	-55,000
うち本体販売	91,858	78,600	38,000	-40,600
うち盤面販売	67,990	85,400	71,000	-14,400

修正の主な要因

- ◆ 複数タイトルの販売時期が来期に遅延
- ◆ パチンコの販売台数が下振れ

2月5日公表 通期業績予想の修正について③

エンタテインメントコンテンツ事業

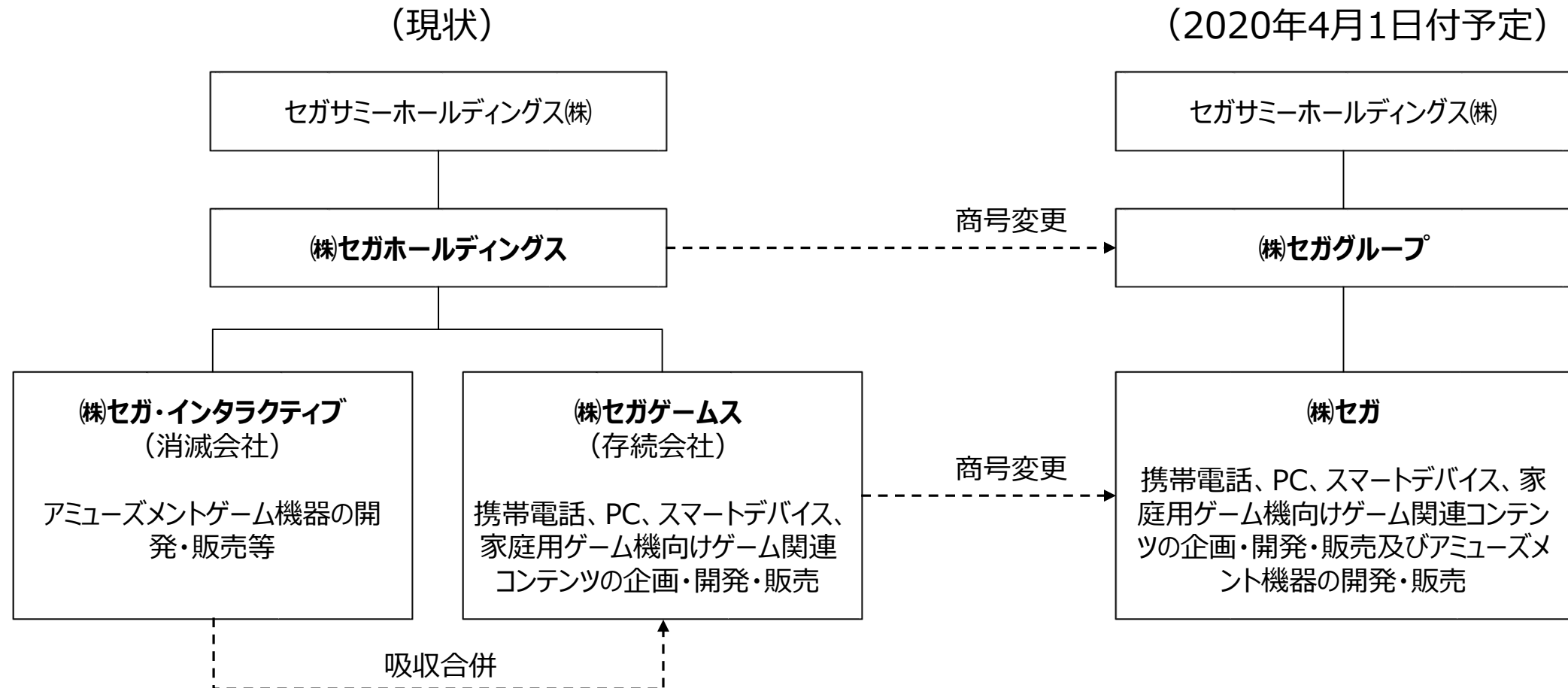
(億円)	2019/3	2020/3		増減額
	通期業績	期初計画	2/5修正 通期計画	
売上高	2,196	2,590	2,460	-130
デジタルゲーム	408	430	465	+35
パッケージゲーム	546	840	745	-95
AM機器	547	550	520	-30
AM施設	409	440	430	-10
映像・玩具	245	300	270	-30
その他/消去等	41	30	30	-
営業利益	98	110	140	30
デジタルゲーム	-19	20	92	+72
パッケージゲーム	82	60	41	-19
AM機器	15	5	-22	-27
AM施設	26	25	20	-5
映像・玩具	25	25	29	+4
その他/消去等	-31	-25	-20	+5
営業利益率	4.5%	4.2%	5.7%	+1.5pt

修正の主な要因

- ◆ 売上高はパッケージゲームの販売本数が想定を下回り、期初計画を下回る
- ◆ 営業利益はパッケージゲーム、AM機器が苦戦の一方、デジタルゲームの改善が進み期初計画を上回る

12月24日公表 組織再編について エンタテインメントコンテンツ事業

セガゲームスとセガ・インタラクティブを合併、リソースを活用し開発力強化



2. 2020年3月期 第3四半期実績 /通期見通し

決算ハイライト

(単位：億円)

	2019/3		3Q累計 実績	2020/3	
	3Q累計 実績	通期実績		期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	2,503	3,316	2,808	3,900	3,670
営業利益	119	130	280	270	270
営業利益率	4.8%	3.9%	10.0%	6.9%	7.4%
営業外収益	15	21	18	15	22
営業外費用	44	77	40	55	50
経常利益	90	74	258	230	240
特別利益	17	82	30	-	30
特別損失	67	87	5	-	5
税引前当期純利益	40	69	283	230	265
親会社株主に帰属する当期純利益	6	26	229	150	210
ROA [※]	-	0.6%	-	-	-

2020/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比で増収増益
 - ✓ 遊技機事業は販売台数が増加
 - ✓ デジタルゲーム分野が堅調に推移
- ◆ 固定資産の譲渡に伴う特別利益を計上

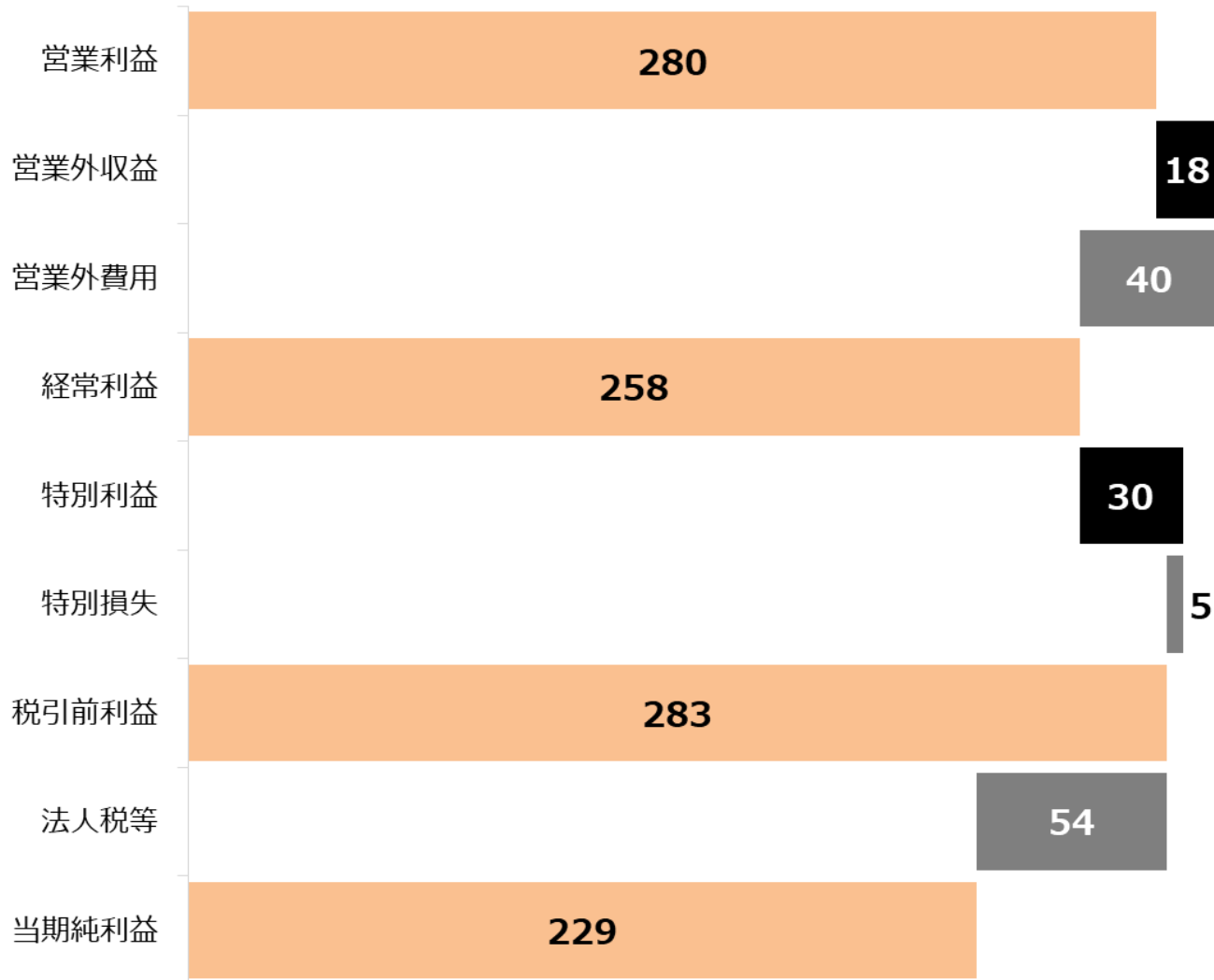
今後の見通し

- ◆ エンタテインメントコンテンツ事業において、期末に在庫の資産性検証やインセンティブ等の費用計上を見込む

※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 3Q実績)

(単位：億円)



営業外損益内訳

(単位：億円)

営業外収益	18
受取利息	1
受取配当金	3
投資事業組合運用益	4
営業外費用	40
為替差益	3
持分法投資損失	18
特別利益	30
固定資産売却益	29

◆ パラダイスセガサミーの2019年1月～9月期が
営業黒字に転換

連結費用

(単位：億円)

	2019/3		3Q累計 実績	2020/3		2020/3期 3Q実績 主な要因
	3Q累計 実績	通期実績		期初 通期計画	2/5修正 通期計画	
研究開発費・ コンテンツ制作費	483	666	564	725	757	パッケージゲーム分野の新作タイトル投入に伴い増加
設備投資額	243	344	161	248	226	本社移転完了による減少
減価償却費	108	145	109	136	138	-
広告宣伝費	122	160	129	210	182	-

連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

	2019/3期末	当第3四半期末	増減
流動資産	2,604	2,640	+36
現金・預金	1,374	1,020	-354
受取手形・売掛金	392	578	+186
有価証券	145	335	+190
固定資産	2,041	2,020	-21
資産合計	4,646	4,660	+14
流動負債	875	841	-34
社債（1年内）	125	100	-25
固定負債	717	694	-23
社債	100	100	-
負債合計	1,593	1,535	-58
純資産合計	3,053	3,125	+72
総資産	4,646	4,660	+14
	2019/3期末	当第3四半期末	増減
現金・現金同等物	1,480	1,296	-184
有利子負債	761	645	-116
ネットキャッシュ	718	651	-67
自己資本比率	65.1%	66.5%	+1.4pt

主な増減要因	前期末比
流動資産	+36
有価証券取得、有利子負債返済等により現金・預金が減少した一方、売上債権及び棚卸資産が増加	
固定資産	-21
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した一方、時価評価等により投資有価証券が減少	
負債	-58
社債を発行した一方、社債の償還および借入金の返済により減少	

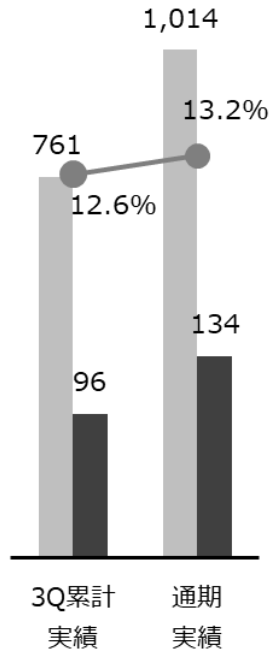
⇒詳細は「2020年3月期第3四半期決算説明・補足資料」参照

3. セグメント別 第3四半期実績 /通期見通し

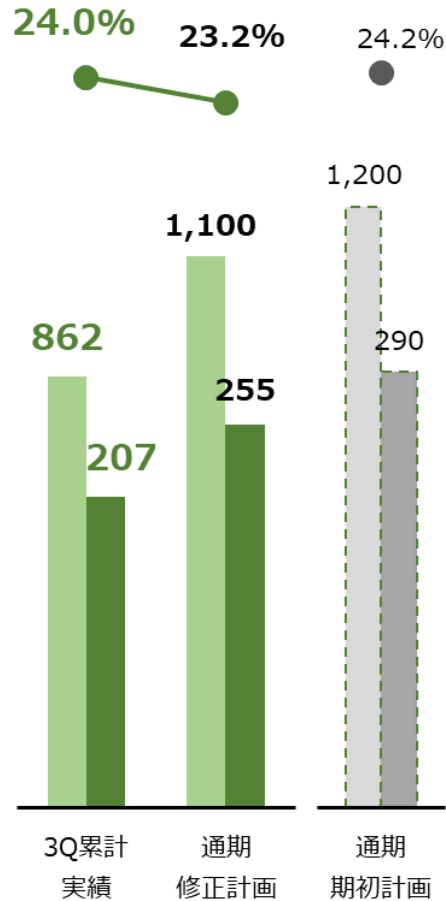
■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3



2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比でパチスロ販売台数が増加したことから収益性が改善
 - ✓ パチスロ：『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』
 - ✓ パチンコ：『Pガオガオキング3』、『デジハネP七つの大罪エリザベスVer.』

今後の見通し

- ◆ タイトル数及び販売台数を見直し
 - ✓ パチスロ：『パチスロ ファンタースターオンライン2』
『パチスロ<物語>シリーズ セカンドシーズン』
 - ✓ パチンコ：『P蒼天の拳双龍』、『Pビッグドリーム2激神』等

(販売台数の推移)

	2019/3 3Q累計	2019/3 通期	2020/3 3Q累計	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
パチスロ	31,534台	67,140台	105,860台	133,000台	120,000台
パチンコ	136,670台	159,848台	75,094台	109,000台	164,000台
本体	87,468台	91,858台	18,878台	38,000台	78,600台
盤面	49,202台	67,990台	56,216台	71,000台	85,400台

3Qの主な販売タイトル

4Q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



パチスロ

『パチスロ〈物語〉シリーズ
セカンドシーズン』

©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト
©Sammy



パチンコ

『P蒼天の拳双龍』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YSM-130
©Sammy

パチスロ

パチンコ



※1:AT = アシストタイム ※2:時短 = 持ち玉を大きく減らさずに効率よくゲームを行う機能

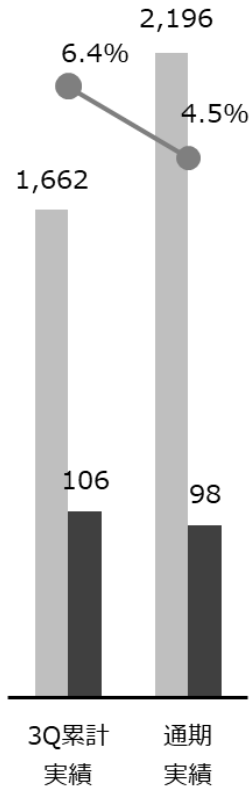
※3:リミッター = 確変中の機能の一つ、大当たりを規定回数消化すると確変が終了する機能などのことを言う

エンタテインメントコンテンツ事業

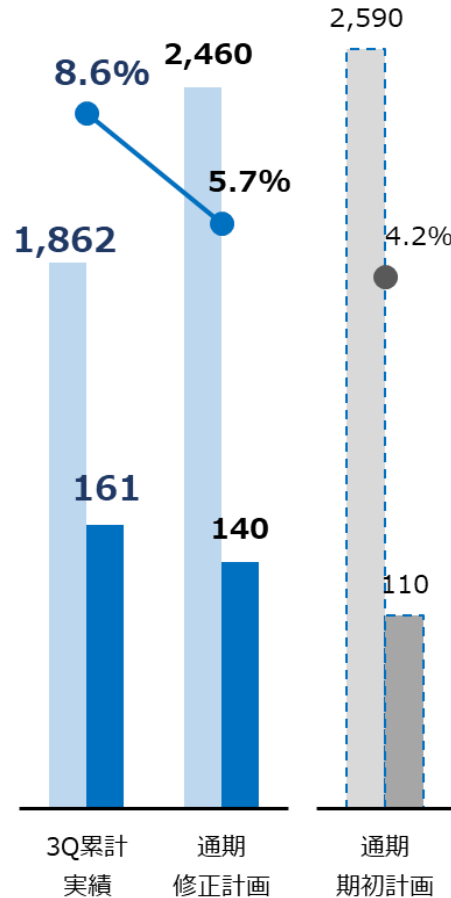
■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3



2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ デジタルゲーム分野は堅調に推移
- ◆ パッケージゲーム分野は新作タイトル発売に伴い費用増加

今後の見通し

- ◆ 各事業分野において新作タイトルの発売を予定
- ◆ 期末に在庫の資産性検証やインセンティブ等の費用計上を見込む

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3

2020/3期 3Q実績

◆ 前年同期比で大幅増益

✓ 運営中タイトルが堅調に推移

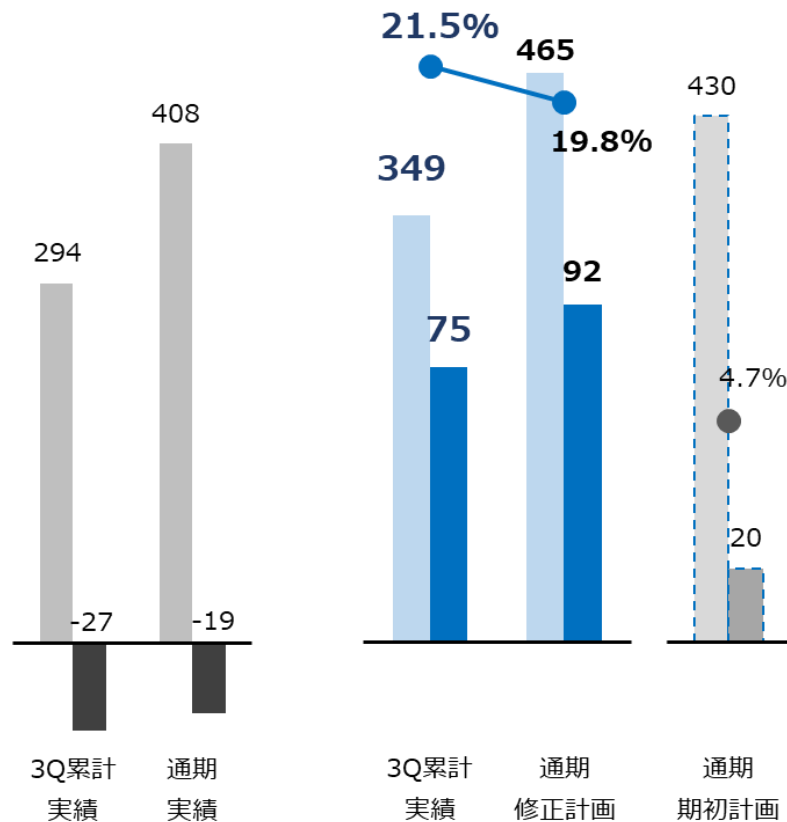
- 『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』
- 『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』

✓ 前期に行った減損処理により今期は費用減少

✓ タイトル譲渡（1Q）やタイトル提供（2Q）に伴う収益を計上

今後の見通し

◆ 既存タイトルの運営強化に取り組む

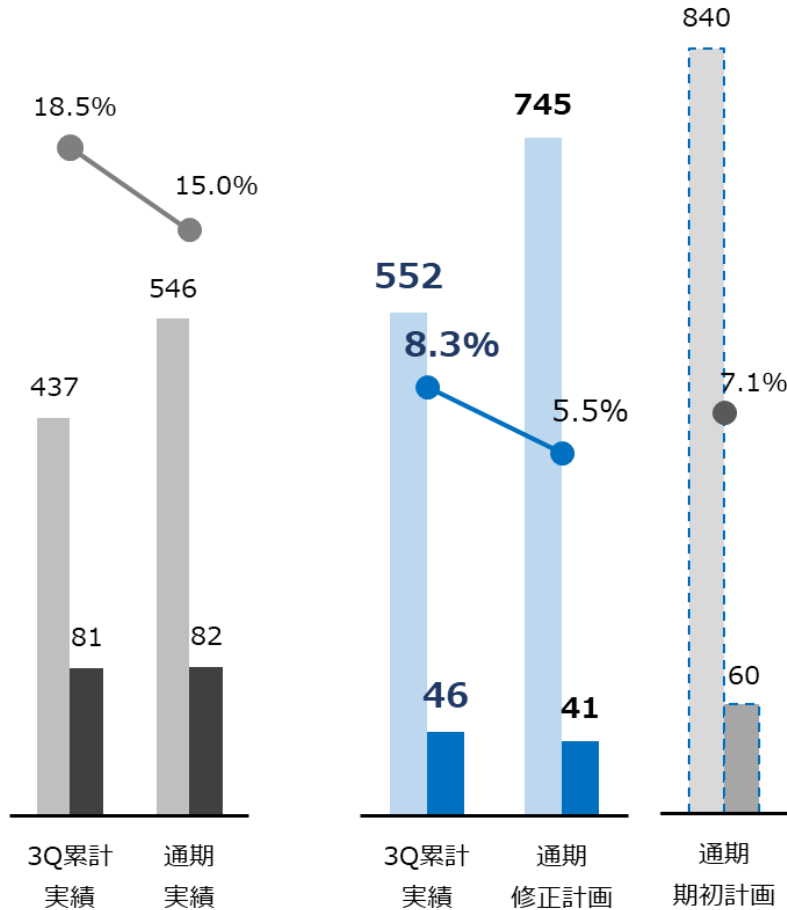


■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 新作タイトルを複数発売、想定を下回って推移
 - ✓ 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』
 - ✓ 『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™』
 - ✓ 『新サクラ大戦』
- ◆ 既存タイトルのリピート販売は想定を上回って堅調に推移
- ◆ 新作タイトル発売に伴う開発費等の増加により前年同期比で減益

今後の見通し

- ◆ 新作タイトルの発売、既存タイトルのリピート販売
- ◆ タイトル投入に伴う開発費や期末に在庫の資産性検証等の費用を見込む

(パッケージ販売本数)

(単位：万本)

	2019/3 3Q累計	2019/3 通期	2020/3 3Q累計	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
新作	342	409	694	984	1,069
リピート	1,509	1,935	1,239	1,485	1,450
合計	1,851	2,344	1,933	2,469	2,519

3Q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



『Mario&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.

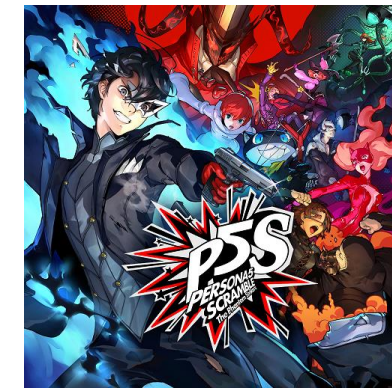


『Football Manager 2020』
© Sports Interactive Limited 2019.
Published by SEGA Publishing Europe Limited.

4Q以降の主なタイトル



『龍が如く7 光と闇の行方』
©SEGA

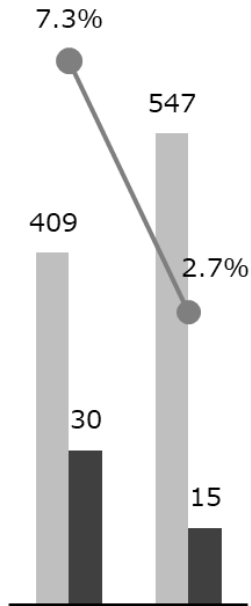


『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』
©ATLUS ©SEGA/ ©KOEI TECMO GAMES All rights reserved.

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

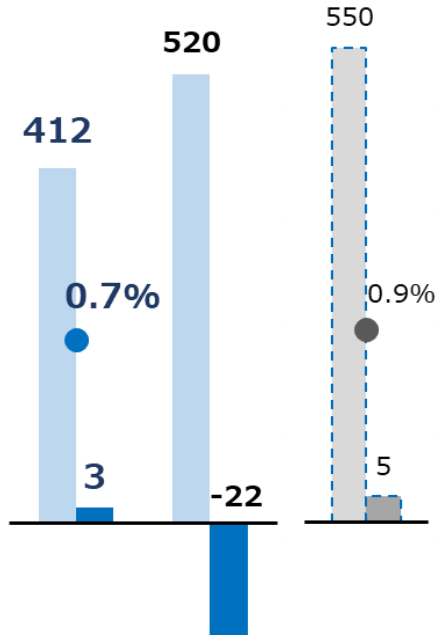
(単位：億円)

2019/3



3Q累計実績
通期実績

2020/3



3Q累計実績
通期修正計画
通期期初計画

2020/3期 3Q実績

- ◆ 『StarHorse4』発売
- ◆ プライズカテゴリは堅調の一方、利益面では前年同期比で減益
 - ✓ 前期発売の利益率の高いCVTキット販売の反動減
 - ✓ ビデオゲームが低調に推移
 - ✓ 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

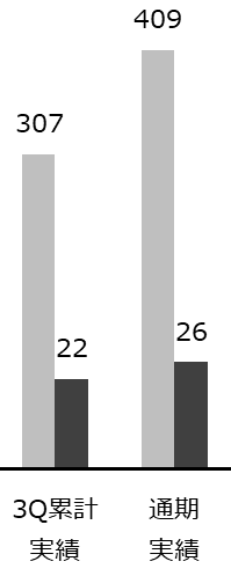
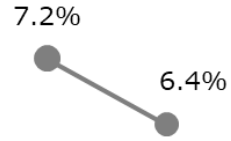
今後の見通し

- ◆ 新作タイトル投入予定
 - ✓ 『マリオ&ソニック AT 東京2020オリンピック™ アーケードゲーム』
(2020/1発売)
- ◆ 期末に在庫の資産性検証等の費用を見込む

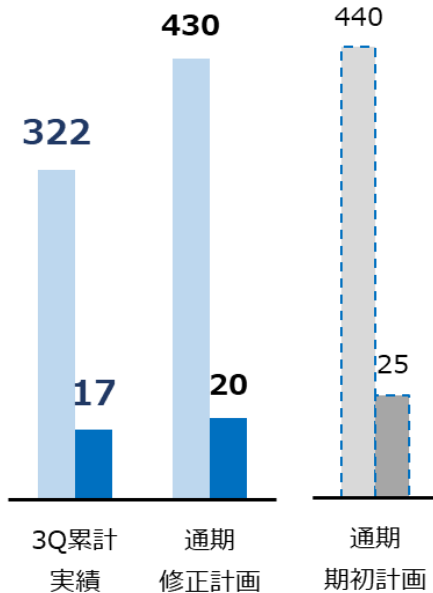
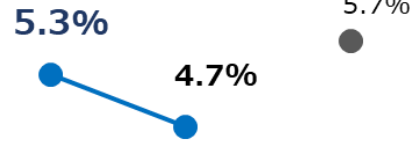
■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3



2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ プライズは堅調に推移しているものの、利益面では前年同期比で減益
 - ✓ 機器償却費等の固定費が増加
 - ✓ 消費税増税の影響
- ◆ 既存店売上前年比は100.7%
- ◆ 出店：4店舗 退店：1店舗 実施

今後の見通し

- ◆ プライズを中心とした施設オペレーションの強化を継続

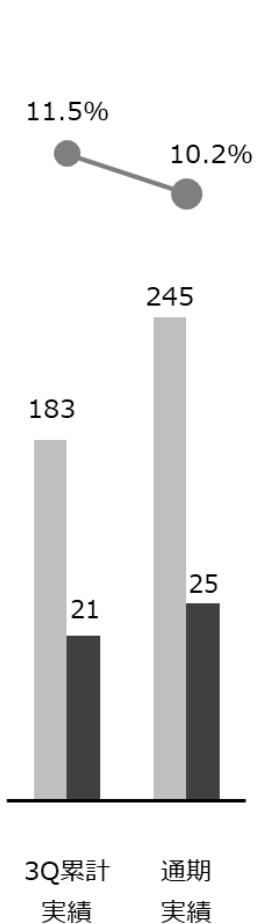
(国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上前年比)

	2019/3 3Q実績	2019/3 実績	2020/3 3Q実績	2020/3 修正計画	2020/3 期初計画
店舗数(店舗)	191	190	195	193	195
既存店売上前年比(%)	104.2	104.0	100.7	100.0	104.4

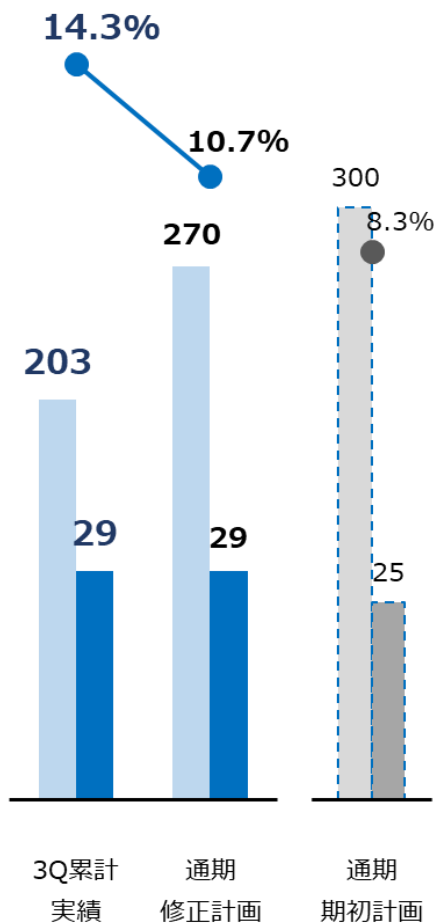
■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3



2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 前年同期比で増収、増益
- ◆ 映像：映像配信等の収入を計上
- ◆ 玩具：『マウスできせかえ！すみっコぐらしパソコン』等の新製品や定番製品を販売

今後の見通し

- ◆ 映像配信や、映像制作等の収入を見込む

映画『ソニック・ザ・ムービー』 (原題 : Sonic The Hedgehog)

2月14日 全米公開
3月27日 日本公開

ヨーロッパや南米、アジアなどの
世界各国でも順次公開予定 (2月~3月)



©2019 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

売上高
営業利益

(単位：億円)

2019/3

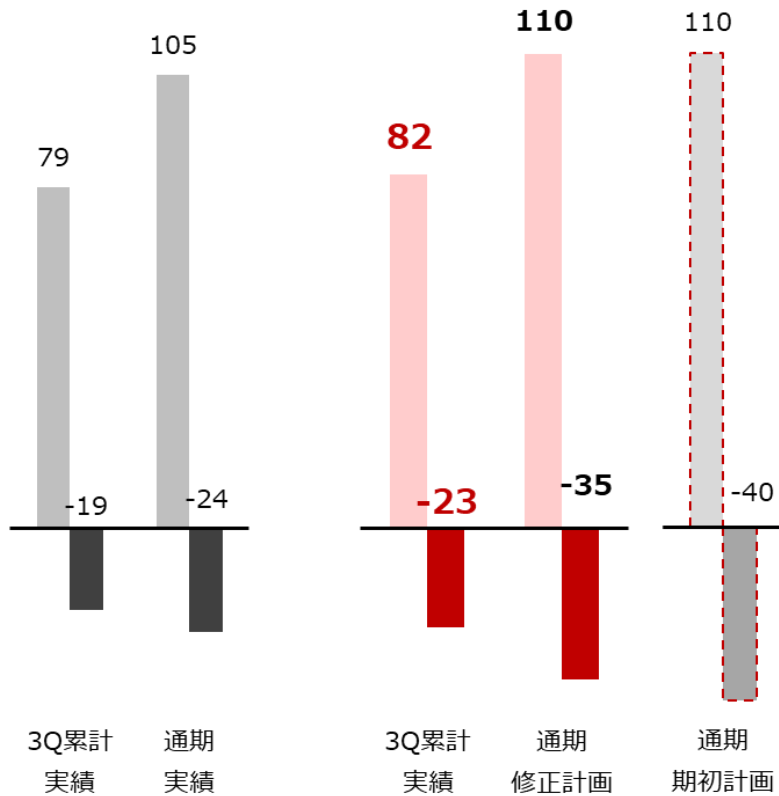
2020/3

2020/3期 3Q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、前年同期比で損失幅拡大

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
 - ✓ 第1回 [横浜] 統合型リゾート産業展へ出展 (2020/1/29-30)
 - ✓ パートナーシップを発表 (2020/1/27)

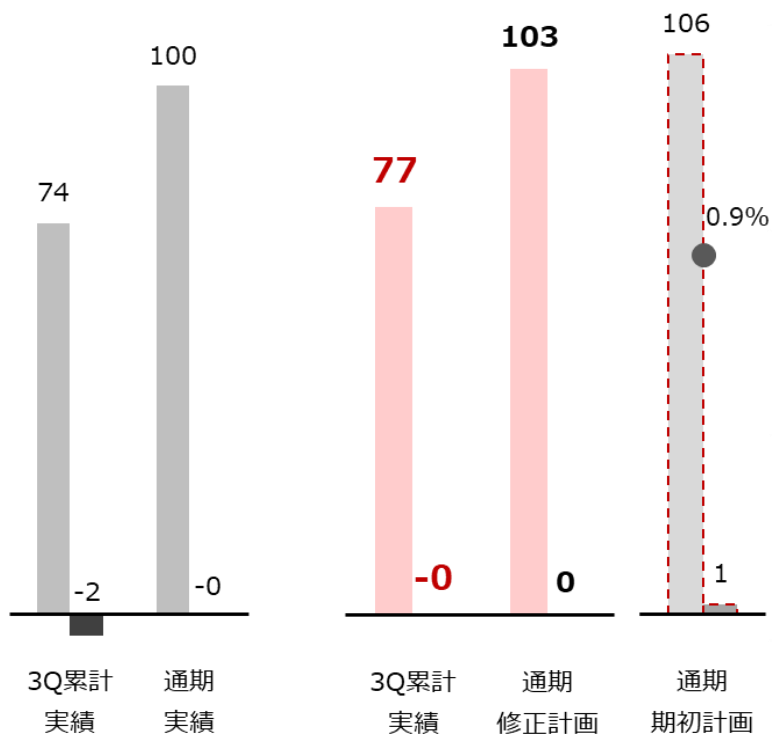


■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(単位：億円)

2019/3

2020/3



2020/3期 3Q実績

- ◆ 25周年記念企画や九州域向け施策実施により、利用者数増
 - ✓ 開業25周年を記念した一夜限りイベント「The DELICIOUS FESTIVAL」
 - ✓ 九州域のお客様向けプラン「冬の1泊5食付きプラン」

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
 - ✓ 各種スポーツ春季キャンプ向け施策
 - ✓ 花とスイーツを愉しむ、各種プラン
- ◆ ゴルフおよび、MICE利用の活性化に取り組む



The DELICIOUS FESTIVAL



25周年記念スペシャル 冬の1泊5食付きプラン

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ 京都吉兆とプロデュース契約を締結

-IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進-

◆ 刀(かたな)社と戦略的業務提携

-日本を代表するメーカー森岡毅氏率いる刀社と統合型リゾートの事業設計・構築に共に取り組む-

◆ Foster+Partners社と戦略的業務提携

-日本における統合型リゾート（IR）事業参入に向けたパートナーシップ-

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ 京都吉兆とプロデュース契約を締結（2018年より）

～ IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進 ～

京都
吉兆
KYOTO KITCHO



観光魅力増進施設の核となる施設として、
日本の四季折々の自然を感じられる特別な空間の中で、
本格的な日本料理を楽しめる料亭旅館の企画、プロデュース

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

- ◆ 日本を代表する marketer 森岡毅氏率いるマーケティング精鋭集団 刀(かたな)社と協業（2017年より）



成功確率を高める日本型IRの事業プランの設計・構築に対して協働。
今後もプロジェクト全般において、
事業提案からマーケティング活動まで共に取り組む

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

◆ Foster+Partners社と戦略的業務提携（2017年より）

エンタテインメント業界において
多くの知見とノウハウを持つ
SEGASAMMY



国際的に数多くの建築で
革新的な取り組み実績を持つ
Foster+Partners社

両者の強みを共有・協業により、
統合型リゾート（IR）における新たな価値を創造する

統合型リゾート（IR）事業推進の取り組み

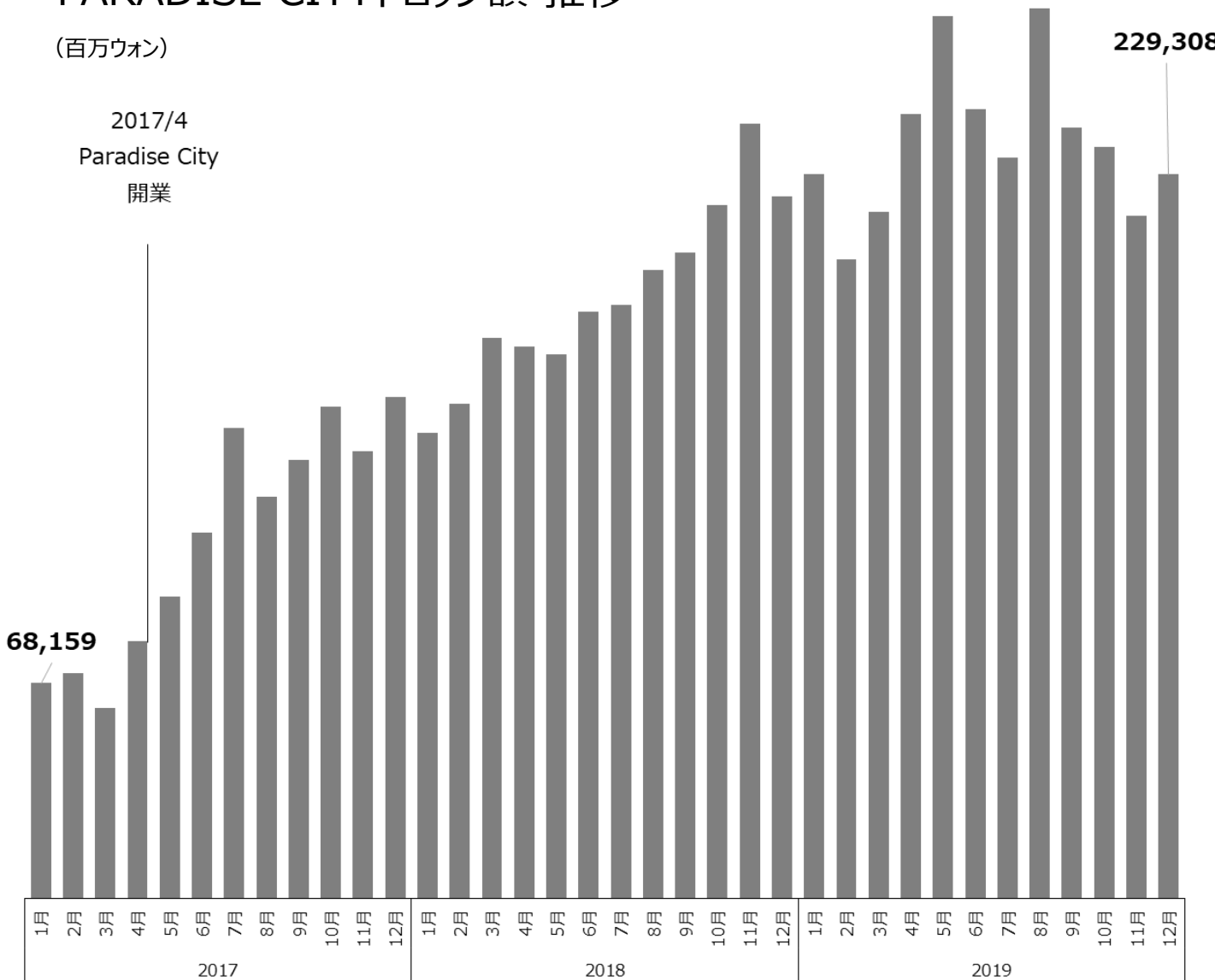
第1回 [横浜]統合型リゾート産業展への出展（2020年1月29・30日開催）
Foster+Partnersと想い描く、横浜に実現する「持続的に成功するIR」



パラダイスセガサミー（持分法適用）

PARADISE CITYドロップ額*推移

(百万ウォン)



(億ウォン)

	2019/3期 3Q累計	2020/3期 3Q累計
売上高	2,139	3,315
カジノ	1,768	2,687
ホテル	368	496
その他	-	132
売上原価	1,882	2,795
カジノ	1,135	1,455
ホテル	696	873
その他	-	466
売上総利益	258	520
販売費及び一般管理費	242	399
営業利益	16	121
EBITDA	282	597
純利益	-106	-116

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）	-10	-9
---------------------	-----	----



<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。**