



# 2020年3月期 決算プレゼンテーション

2020年5月13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。

# 新型コロナウイルス感染症拡大に伴う足元の影響について

## 【当社の対応】

- ✓ 従業員のテレワーク
  - 2月末より原則在宅勤務、4/8～原則出社停止、5/11～5/31原則在宅勤務（大崎本社）

## 【2020年3月期決算への影響】

- ✓ 海外におけるダウンロード販売の伸長傾向（パッケージゲーム）
- ✓ 施設事業の臨時休業
  - AM施設：3月より一部店舗（4/8～外出自粛対象地域の店舗、4/17～5/7全国店舗）
  - フェニックス・シーガイア・リゾート：3月より一部施設（5/7～全館）
  - パラダイスシティ（韓国）：一部施設（3/2～5/2）、カジノ場（3/24～4/20）
- ✓ 全社
  - 繰延税金資産の取り崩しに伴い税金費用が想定より約70億円増加
  - 2021年3月期事業計画、次期中期経営計画を見直し公表を延期

# 1. 2020年3月期実績

# 決算ハイライト

(単位：億円)

	2019/3 通期実績	2020/3 通期実績
売上高	3,316	3,665
営業利益	130	276
営業利益率	3.9%	7.5%
営業外収益	21	32
営業外費用	77	55
経常利益	74	252
特別利益	82	31
特別損失	87	12
税金等調整前当期純利益	69	271
親会社株主に帰属する当期純利益	26	137
ROA <sup>※</sup>	0.6%	3.0%

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

## 2020/3期 実績

### ◆ 前期比で増収、増益

- ✓ 遊技機事業においてパチスロ販売台数が増加
- ✓ デジタルゲーム分野が好調に推移
- ✓ 新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い、繰延税金資産を約70億円取り崩し法人税等調整額に計上

## 2021/3期 計画

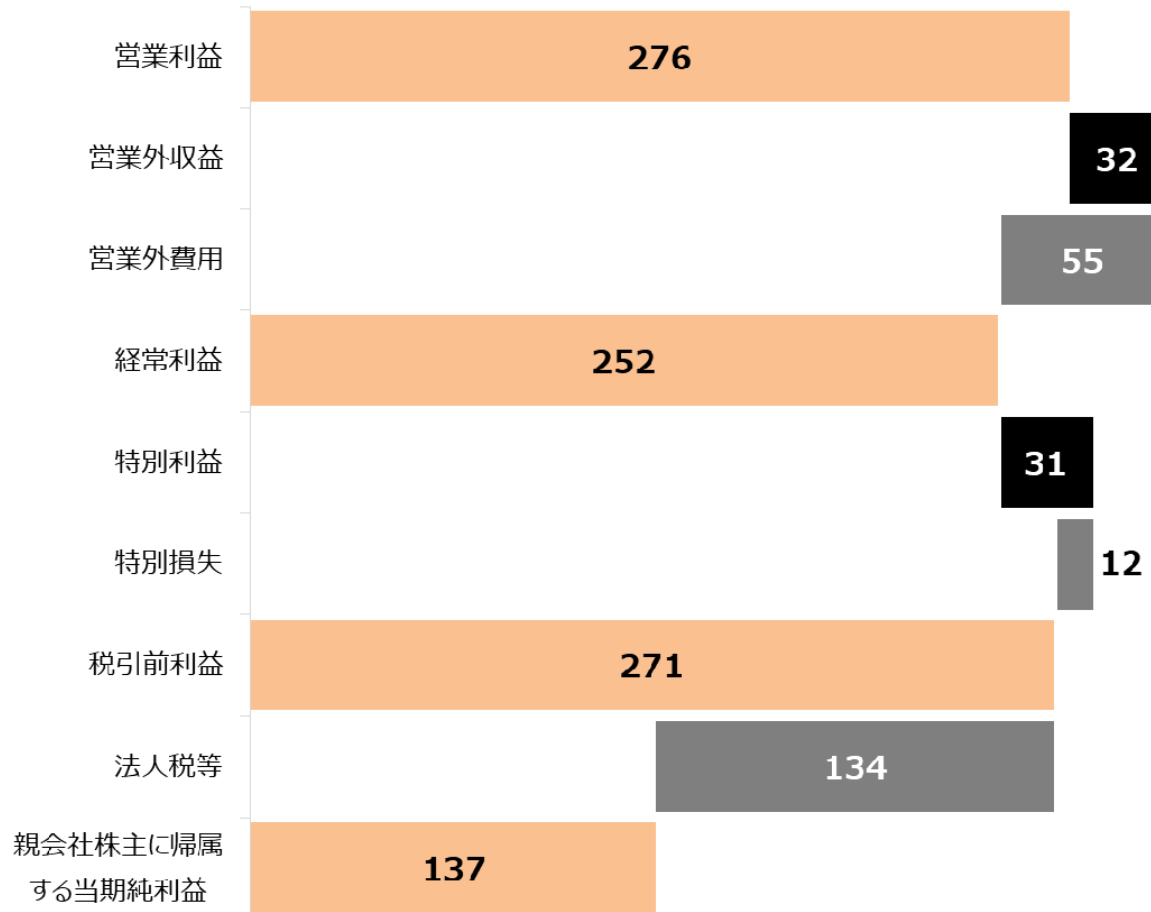
### ◆ 未定

- ✓ 新型コロナウイルス感染症拡大に伴う影響を現時点で合理的に算定することが困難であるため業績予想・配当予想は未定
- ✓ 合理的な開示が可能となった段階で速やかに公表

⇒詳細は「2020年3月期 決算説明・補足資料」参照

# 段階利益（2020/3期実績）

（単位：億円）



## 営業外損益、特別損益内訳（単位：億円）

<b>営業外収益</b>	<b>32</b>
受取配当金	4
投資事業組合運用益	6
その他	22
<b>営業外費用</b>	<b>55</b>
持分法投資損失	28
投資事業組合損失	4
その他	23
<b>特別利益</b>	<b>31</b>
固定資産売却益	29
その他	2
<b>特別損失</b>	<b>12</b>
減損損失	3
投資有価証券評価損	5
その他	4

# 連結費用

(単位：億円)

	2019/3 通期実績	2020/3 通期実績
研究開発費・ コンテンツ制作費	666	765
設備投資額	344	228
減価償却費	145	148
広告宣伝費	160	174

(主な要因)

- ✓ パッケージゲームの新作タイトル複数投入による増加
- ✓ 2019/3期の本社移転完了による反動減
- ✓ パッケージゲームの新作タイトル複数投入による増加

# 連結貸借対照表 要約

(単位：億円)

	2019/3期末	2020/3期末	増減
流動資産	2,604	2,689	+85
現金・預金	1,374	1,590	+216
受取手形・売掛金	392	404	+12
有価証券	145	53	-92
固定資産	2,041	1,892	-149
投資有価証券	734	550	-184
資産合計	4,646	4,582	-64
流動負債	875	861	-14
支払手形・買掛金	247	178	-69
その他	121	174	+53
固定負債	717	752	+35
その他	105	116	+11
負債合計	1,593	1,614	+21
純資産合計	3,053	2,968	-85
<b>総資産</b>	<b>4,646</b>	<b>4,582</b>	<b>-64</b>
	2019/3期末	2020/3期末	増減
現金・現金同等物	1,480	1,586	+106
有利子負債	761	753	-8
ネットキャッシュ	718	832	+114
自己資本比率	65.1%	64.2%	-0.9pt

主な増減要因	前期末比
流動資産	+85
金銭信託の満期償還等により有価証券が減少した一方、デジタルゲーム分野の堅調により現金・預金が増加	
固定資産	-149
時価評価等により投資有価証券が減少	
負債	+21
仕入れ債務が減少した一方で、一部海外子会社における会計方針変更等に伴い、流動負債及び固定負債における「リース未払金」が増加	

⇒詳細は「2020年3月期 決算説明・補足資料」参照

# 連結キャッシュフロー

現金及び  
現金同等物残高

(単位：億円)

2019/3期末

1,480

営業CF  
+385

投資CF  
-154

財務CF  
-109

2020/3期末

1,586

## 営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+271
減価償却費	+171
売上債権増加額	-28
仕入債務減少額	-65
その他	+36

## 投資キャッシュフロー

有形固定資産の取得	-100
有形固定資産の売却	+43
無形固定資産の取得	-71
その他	-26

## 財務キャッシュフロー

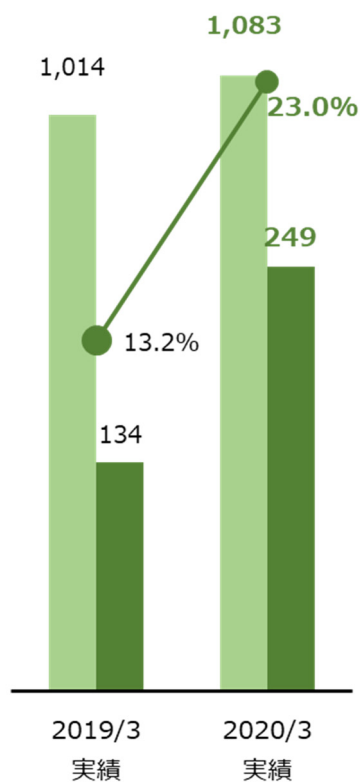
長期借入れによる収入	+149
長期借入金の返済	-133
社債発行	+99
社債償還	-125
配当金の支払	-93
その他	-6



## 2. セグメント別 実績

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率

(億円)



## 2020/3期 通期実績

- ◆ 前期比で増収、増益
- ◆ 型式試験の適合状況等を受け、複数タイトルの販売時期を見直し
- ◆ リユース等の利益改善施策実施により収益性が向上
  - ✓ パチスロ：『パチスロ北斗の拳 天昇』等の主カタイトル投入により販売台数が増加
  - ✓ パチンコ：販売台数が減少

(販売台数の推移)

	2019/3(実績)	2020/3(実績)
パチスロ	67,140台	<b>123,336台</b>
パチンコ	159,848台	<b>104,581台</b>
本体	91,858台	<b>33,056台</b>
盤面	67,990台	<b>71,525台</b>

## 2020/3期の主な販売タイトル

パチスロ

パチンコ



『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



『パチスロ交響詩篇エウレカセブン  
3 HI-EVOLUTION ZERO』

©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©Sammy



『Pあの日見た花の  
名前を僕達はまだ知らない。』

©ANOHANA PROJECT  
©Sammy



『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

## 2021/3期の販売予定タイトル

パチスロ



『パチスロ真・北斗無双』



©武論尊・原哲夫／NSP 1983 版權許諾証KOM-620  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス  
©Sammy

パチンコ



『P交響詩篇エウレカセブン  
HI-EVOLUTION ZERO』

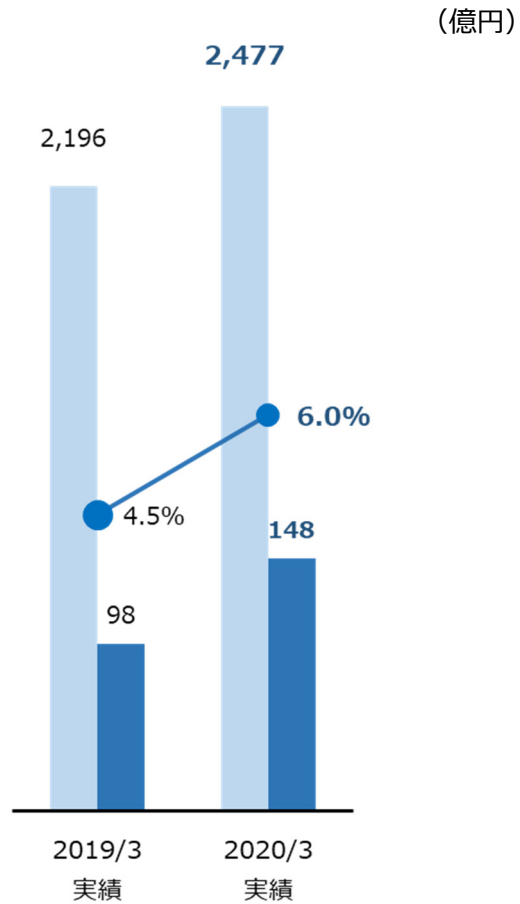


©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©Sammy



# 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



## 2020/3期 通期実績

- ◆ 前期比で増収、増益
- ◆ デジタルゲーム分野の収益が貢献
- ◆ パッケージゲーム分野の売上が大きく増加

# エンタテインメントコンテンツ事業 サブセグメント別

(億円)	2019/3 実績	2020/3 実績
<b>売上高</b>	<b>2,196</b>	<b>2,477</b>
デジタルゲーム	408	472
パッケージゲーム	546	782
AM機器	547	511
AM施設	409	419
映像・玩具	245	262
その他/消去等	41	31
<b>営業利益</b>	<b>98</b>	<b>148</b>
デジタルゲーム	-19	98
パッケージゲーム	82	48
AM機器	15	-23
AM施設	26	14
映像・玩具	25	27
その他/消去等	-31	-16
営業利益率	4.5%	6.0%

サブセグメント	概要
デジタルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイトル譲渡やタイトル提供に伴う一過性収益を計上</li> <li>・前期に実施した事業減損による費用減少</li> <li>・既存タイトル・新規タイトルともに堅調に推移</li> </ul>
パッケージゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型新作タイトルの複数投入に伴い開発費の償却が進む</li> <li>・販売本数2,676万本（前期実績2,344万本）</li> <li>・期末に評価減を実施</li> </ul>
AM機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プライズ機の販売は好調ながらビデオゲームが低迷</li> <li>・期末に評価減を実施</li> </ul>
AM施設	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出店7店舗、閉店5店舗、計192店舗</li> <li>・消費増税、度重なる台風、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、既存店売上高は6年ぶりに昨対100%を下回り97.7%</li> </ul>
映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像：映画の配分収入や動画配信収入等を計上</li> <li>・玩具：新製品や定番製品を販売</li> </ul>
その他/消去等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期はオフィス移転に伴う費用を計上</li> </ul>

# デジタルゲーム

## 2020/3期の主なタイトル



『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』

©武論尊・原哲夫/コアミックス 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

## 2021/3期以降の販売予定タイトル



『Phantasy Star Online 2』  
北米版 (4/14サービス開始)

©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.



『ソニック AT 東京2020オリンピック™』  
(5/8サービス開始)

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



『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

# パッケージゲーム

## 2020/3期の主なタイトル



『チームソニックレーシング』

©SEGA



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『龍が如く7 光と闇の行方』

©SEGA

## 2021/3期以降の販売予定タイトル



『Total War Saga: TROY』

© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.



『Total War: THREE KINGDOMS』

© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited.



『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.



『Football Manager 2020』

© Sports Interactive Limited 2019.  
Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『HUMANKIND™』

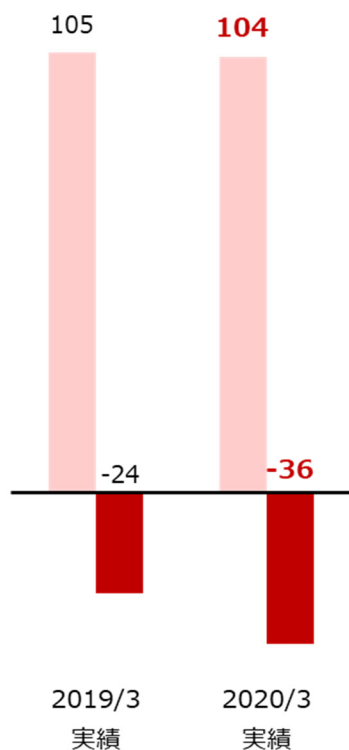
© Amplitude Studios 2020. © SEGA.

**SEGA**Sammy



■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



## 2020/3期 通期実績

- ◆ 前期比で売上高は横ばい、損失幅拡大
- ◆ 国内IRの取り組み強化に伴い費用増加

(フェニックスリゾート)

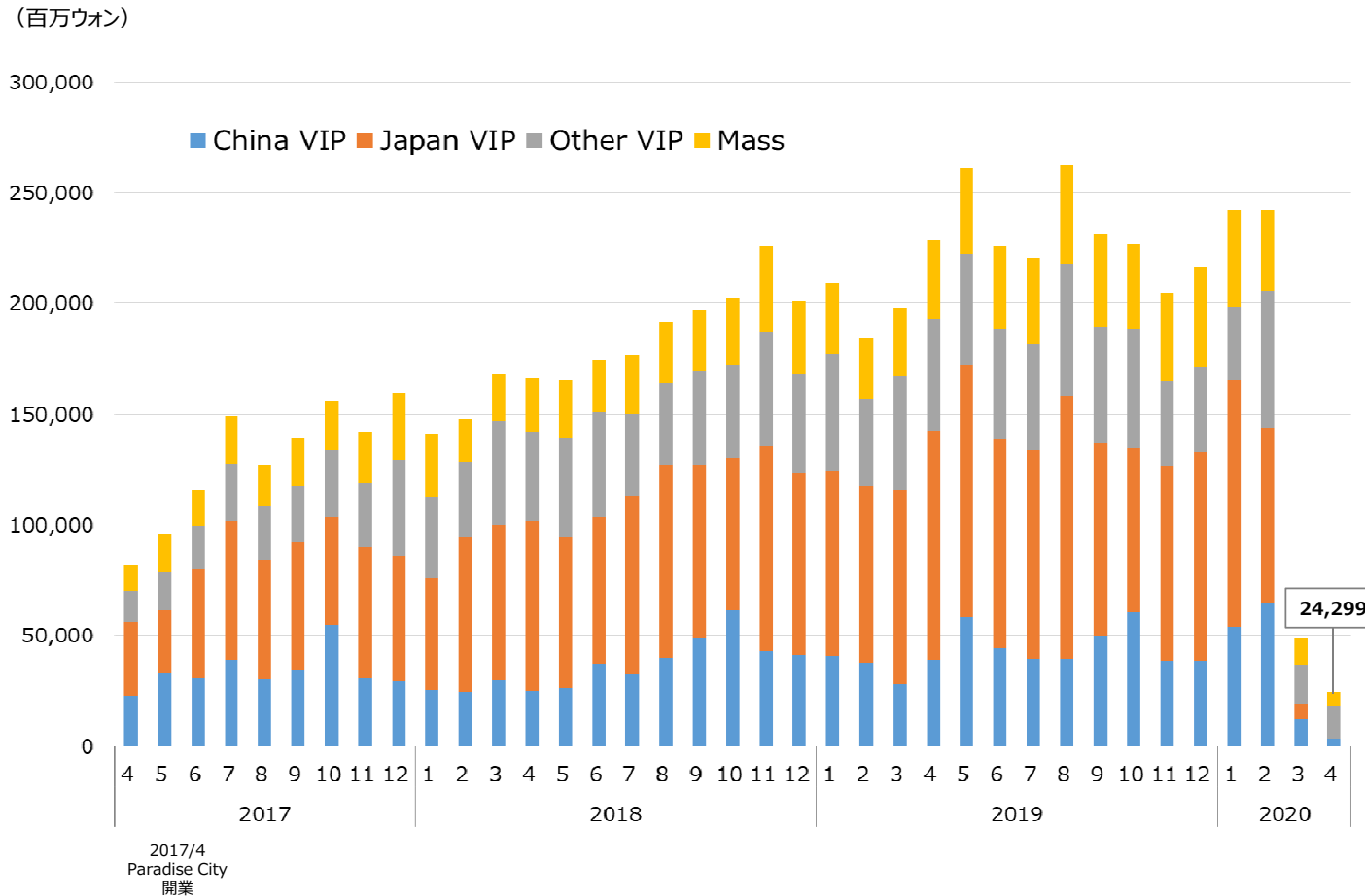
- ✓ リニューアル効果及び各種プロモーション施策により売上、利用者数が増加傾向であったが、3月度において新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い前期比で損失幅拡大

フェニックスリゾートの業績

(億円)	2019/3(実績)	2020/3(実績)
売上高	100	99
営業利益	-0	-2

# 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 4Q累計	2020/3期 4Q累計
売上高	3,016	4,633
カジノ	2,486	3,756
ホテル	503	692
その他	28	185
売上原価	2,844	3,912
カジノ	1,614	2,105
ホテル	992	1,183
その他	239	625
売上総利益	172	721
販売費及び一般管理費	380	522
営業利益	-208	199
EBITDA	200	843
純利益	-530	-225

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）	<b>-31</b>	<b>-16</b>
---------------------	------------	------------



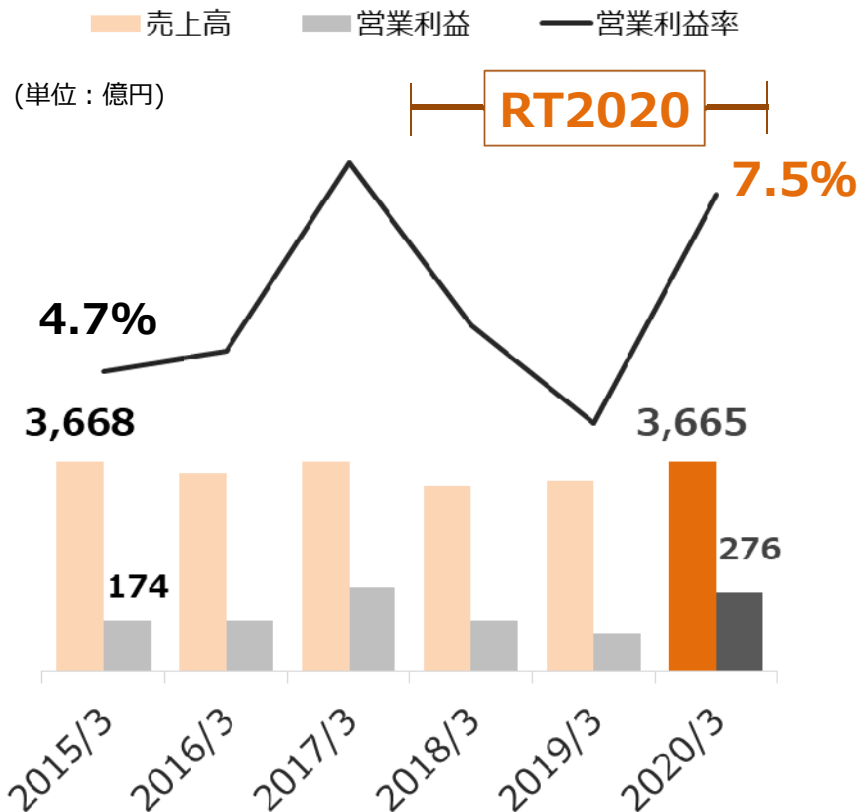
※ ドロップ額＝テーブルにおけるチップ購入額  
 ※ 今回資料より、2018年1月以降の集計方法変更

※ 「パラダイスセガサミー」の数値は3ヶ月遅れで計上

### 3. Road to 2020振り返り (2018/3期～2020/3期 中期経営計画)

# Road to 2020振り返り（全体総括）

2017/5公表 中期計画(Road to 2020)に対しての進捗



**中期計画**：2020/3期の目標

**営業利益率**

15%

実績

7.5%

**ROA**

5%

実績

3.0%

中期計画未達の主な要因

- ①遊技機の規則改正
- ②デジタルゲームでのヒット不足

# Road to 2020振り返り (遊技機)

KPI目標

営業利益率 **30%** ▶ **23%**

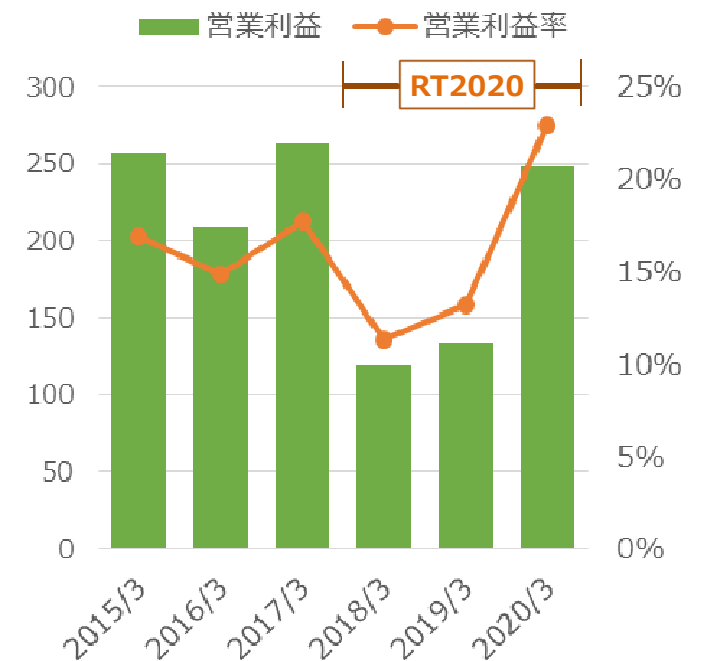
達成

✓リユースを中心とした  
原価低減による利益率の改善

未達

✓販売台数の増加

(単位：億円)



# Road to 2020振り返り (エンタテインメントコンテンツ)

KPI目標

営業利益率 **10%** ▶ **6%**

営業利益額 **300億円** ▶ **148億円**

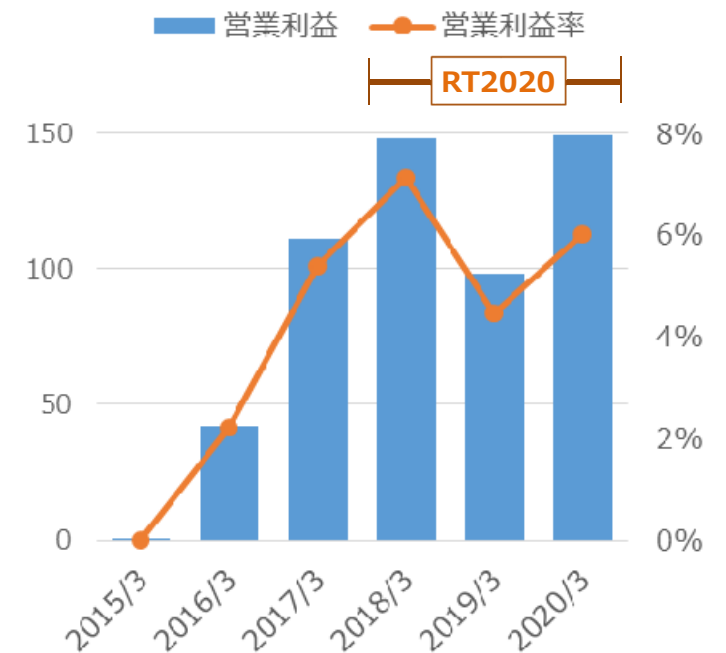
達成

- ✓ 主力IPのシリーズ化
- ✓ アジア・欧米での販売拡大

未達

- ✓ デジタルゲームのヒット創出

(単位：億円)



目標

IR事業ノウハウ習得 ▶ IRの開発・運営ノウハウ蓄積

達成

- ✓ 米国ネバダ州でゲーミング機器製造・販売ライセンス取得
- ✓ パラダイスシティの通期営業黒字化（2019年）
- ✓ 横浜市IR参入に向けてビジネスパートナー発表

# Road to 2020振り返り (ESG・SDGs関連)

## ✓ マテリアリティ（重要課題）を5つの要素に特定 グループ全体への浸透と実践に取り組む

### 1. 働きがい・多様性の向上と不平等の排除

- ・長時間残業の削減
- ・ワークライフバランスの推進
- ・性的マイノリティが活躍できる環境作り
- ・本社移転に伴う管理機能の統合
- ・「セガサミーそらもり保育園」開園

### 2. 依存症問題への対応

- ・パチンコ・パチスロ依存症（のめりこみ）問題への対応
- ・ギャンブル依存症についての京都大学との産学共同研究
- ・ゲーム障害に対する合同検討や研究

### 3. 環境負荷軽減・環境保全活動への対応

- ・事業における環境負荷低減と収益性向上の両立
- ・Co2情報開示の充実
- ・全社的取り組みを見据えたガバナンス体制強化
- ・TCFD対応

### 4. 超少子高齢化社会への対応

- ・高齢者向けドライブシミュレーターの開発
- ・趣味発見サイト『シュミカツ！』の提供
- ・小学生向け、ダーツ、プログラミング教室
- ・『SAMMY SOCCER PROJECT』の実施

### 5. コーポレートガバナンス

- ・社外取締役の増員
- ・役員報酬制度の見直し／譲渡制限付株式報酬の導入



## 4. 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について

### ✓2021年3月期計画、次期中期経営計画は見直し中

現時点で想定される新型コロナウイルス感染症拡大に伴う各事業への影響及び当グループの現状の対応等につきましては、次ページより説明のとおりです。

当グループではお客様、取引先、全従業員の安全確保を最優先とし事業運営を行ってまいります。

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について（遊技機事業）①

## 保通協の試験受付枠減少やホール休業による、販売時期等の見直しが発生

要素	内容
開発	<ul style="list-style-type: none"><li>開発スケジュールが一部遅延しており、今後も在宅勤務が継続する場合は影響が出る可能性がある</li></ul>
生産	<ul style="list-style-type: none"><li>現時点の発表済みタイトルについては部材確保済み</li><li>今後については自社及び取引先工場の稼働状況について慎重な見極めが必要である</li></ul>
販売	<ul style="list-style-type: none"><li>現時点の発表済みタイトルについても、販売、納品時期が未定となっており、今後もパチンコホールの休業等が継続した場合はスケジュールの遅延等が発生する可能性がある</li></ul>

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について（遊技機事業）②

## 大多数の全国パチンコホールが休業対応を実施

要素	内容
その他	<ul style="list-style-type: none"><li>保通協における申請予約抽選申し込みが5/20まで中止</li><li>また、保通協における申請予約受付枠の一時的減少により、今後の適合が遅延する可能性がある</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>パチンコホールの休業が全国に拡大</li><li>休業要請が継続的に行われれば、購買力の低下に繋がる可能性がある</li></ul>

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について（デジタル・パッケージ）

## 海外ダウンロード販売は伸長傾向、長期化の場合は開発遅延の影響がある

	要素	内容
デジタルゲーム	開発	<ul style="list-style-type: none"><li>在宅勤務者への開発環境の整備を進めているが、開発スケジュールの遅延が発生しつつある</li></ul>
	運営	<ul style="list-style-type: none"><li>開発遅延に伴いイベントやアップデートの遅延が一部発生している</li></ul>
パッケージゲーム	開発	<ul style="list-style-type: none"><li>在宅勤務者への開発環境の整備を進めているが、開発効率の低下が発生し始めており、外部の開発協力会社側での影響も懸念されるため、長期化する場合には開発スケジュール遅延の可能性がある</li></ul>
	販売	<ul style="list-style-type: none"><li>海外ダウンロード販売を中心に伸びが見られる</li><li>長期化する場合には新作タイトルなどの販売スケジュール遅延の可能性がある</li></ul>

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について (AM機器)

## 開発スケジュールの遅延や施設稼働低下に伴う受注減が懸念される

	要素	内容
AM機器	開発	<ul style="list-style-type: none"><li>在宅勤務による開発効率の低下やロケーションテストが出来ないこと等により、開発スケジュールの遅延が発生し始めている</li></ul>
	生産	<ul style="list-style-type: none"><li>部品供給に一部懸念がある</li></ul>
	販売	<ul style="list-style-type: none"><li>施設休業に伴い出荷停止が発生し始めている</li><li>今後の施設稼働低下に伴い、受注減や課金収入の減少が懸念される</li></ul>

## 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について (AM施設)

### 臨時休業や時短営業が発生、施設運営の悪化に伴う影響が懸念される

	要素	内容
AM施設	施設運営	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3/3～3/24までキッズ向け9施設とVRコーナーの営業を休止</li><li>• 4/8より外出自粛対象地域の店舗を臨時休業（85店舗）</li><li>• 4/17より全国の店舗を臨時休業（192店舗）</li><li>• 5/8より一部地域の店舗で営業再開（28店舗）</li><li>• 緊急事態宣言解除後も、集客力低下や施設運営の悪化が懸念される</li></ul>

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について（映像・玩具）

## 長期化の場合に、開発・販売のスケジュール遅延の影響がある

	要素	内容
映像	企画・開発、制作	<ul style="list-style-type: none"><li>在宅勤務の長期化に伴い、映像制作や企画・開発のスケジュール遅延の可能性がある</li></ul>
	販売	<ul style="list-style-type: none"><li>映画の公開延期に伴う配分収入の計上遅延の可能性がある</li><li>市場における配信視聴の増加とコンテンツの供給過多が懸念される</li></ul>
玩具	開発	<ul style="list-style-type: none"><li>開発スケジュールに一部遅延の可能性がある</li></ul>
	生産	<ul style="list-style-type: none"><li>部材調達に一部懸念がある</li></ul>
	販売	<ul style="list-style-type: none"><li>販売店の時短営業や休業等に伴い受注量の減少が発生しつつある</li><li>長期化する場合には販売スケジュール遅延の可能性がある</li></ul>

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について (リゾート事業)

## 国内外での外出自粛、旅行や渡航の制限に伴う需要減が懸念される

	要素	内容
フェニックス・シーガイア・リゾート	施設運営	<ul style="list-style-type: none"><li>3月以降、一部施設の運営形式を制限するも、宿泊、宴会、ゴルフ等の予約キャンセルや来場者数の減少が発生している</li><li>5/7より当面の間、リゾート内全施設の臨時休業を実施(5/11より一部施設営業再開)</li><li>緊急事態宣言解除後も、全国的な外出自粛、旅行や渡航の制限に伴う宿泊・宴会等の需要減、またホテル稼働率の低下が懸念される</li></ul>



# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響について (リゾート事業)

## 世界的な旅行・渡航制限に伴う需要減が懸念される

	要素	内容
パラダイスシティ	施設運営	<ul style="list-style-type: none"><li>• カジノ場 3/24～4/20 営業休止、4/20 AM6:00以降営業開始</li><li>• カジノ場以外の一部施設(※)<ul style="list-style-type: none"><li>✓ CIMER 3/2～5/1 営業休止、5/2より営業再開</li><li>✓ WONDERBOX 3/2～5/1 営業休止、5/2より営業再開</li><li>✓ CHROMA 3/2～ 営業休止、営業再開時期未定</li></ul></li><li>• 外国人専用カジノであるため、世界的な外出自粛/禁止政策、韓国への入国制限による需要減が懸念される</li></ul>

※CIMER (スパ)、WONDERBOX(テーマパーク)、CHROMA (クラブ)

## 5. 今後の見通しについて

## 6. 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。**