



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2018年3月期 決算説明会

2018年5月14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.

セガサミーホールディングス常務取締役グループCFOの深澤でございます。

2018年3月期決算ならびに2019年3月期計画につきまして、ご説明いたします。

1. 連結実績 / 計画

連結業績の推移

(単位：億円)

ハイライト

	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画
売上高	3,669	3,236	3,900
営業利益	295	177	210
営業利益率	8.0%	5.5%	5.4%
経常利益	285	145	160
税金等調整前当期純利益	337	124	170
親会社株主に帰属する 当期純利益	276	89	120
ROA ^①	5.2%	1.8%	—

2018/3期 実績

遊技機：規則改正の影響で販売台数減
エンタメ：パッケージゲーム、AM機器が好調

2019/3期 計画

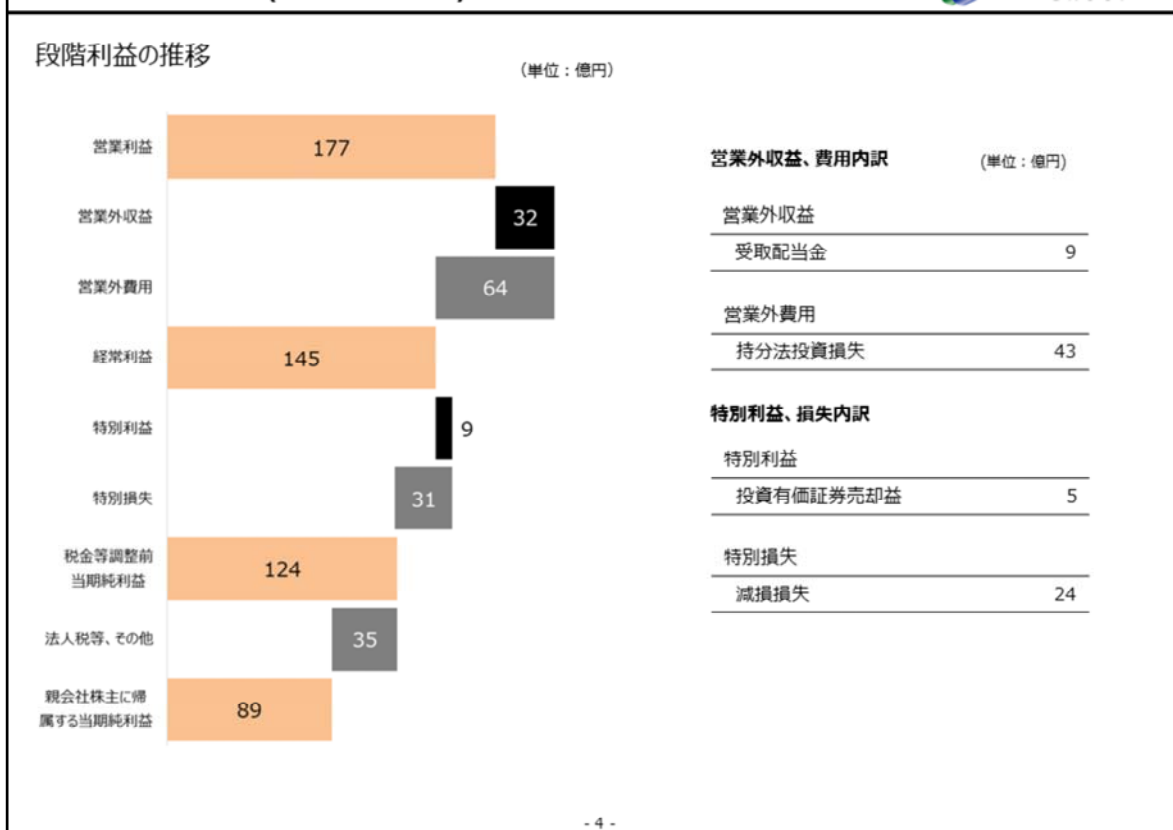
遊技機：新規機投入を下期以降本格化
エンタメ：デジタルゲームの新作タイトルを投入

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

- 3 -

- ・18年3月期実績につきましては、前期比 減収・減益となりました。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業においてパッケージゲーム、アミューズメント機器が好調に推移した一方で、規則改正の影響により、遊技機事業において複数タイトルの販売スケジュールを後ろ倒した結果、販売台数が減少いたしました。
- ・19年3月期計画につきましては、増収・増益を計画しております。
- ・18年8月から順次実施する本社機能集約に伴う費用が発生いたしますが、パチスロ6号機の投入並びにパチンコ旧規則機の投入数が増加する遊技機事業、新作投入が増加するデジタルゲーム分野を中心に増益計画となっております。



- ・18年3月期の各段階利益はご覧の通りです。
- ・パラダイスシティの開業に伴い、パラダイスセガサミーを含む持分法投資損失を計上したことから、経常利益は145億円となりました。
- ・減損損失を含む特別損益等を計上し、親会社株主に帰属する当期純利益は89億円となりました。

連結費用			(単位：億円)	
	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画	(主な要因)
				18/3 実績 19/3 計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	671	620	733	エンタメ デジタル新作タイトル投入 の遅れにより減少 エンタメ デジタル新作タイトル投入 による増加
設備投資額	270	241	321	リゾート ホテルのリニューアルが完了 したことによる減少 遊技機・エンタメ 本社移転に伴う増加
減価償却費	163	162	148	- 遊技機 移転に伴う加速償却額の 減少
広告宣伝費	148	154	221	- エンタメ デジタル新作タイトル投入 によるプロモーション費用の 増加

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

・研究開発費・コンテンツ制作費につきまして、18年3月期ではデジタルゲームの新作投入が遅れたことから前期比で減少しましたが、19年3月期においてはデジタルゲームの新作投入を加速させるため、増加を計画しております。

・広告宣伝費につきましても、19年3月期においては主にデジタルゲームの新作投入数増の影響により増加を計画しております。

連結貸借対照表

(単位：億円)

	2017/3期末	2018/3期末	増減
流動資産	3,241	2,773	-468
現金・預金	1,374	1,578	+204
固定資産	1,974	1,961	-13
流動負債	1,125	844	-281
短期借入金	63	158	+95
固定負債	975	785	-190
長期借入金	445	386	-59
負債合計	2,101	1,630	-471
純資産合計	3,114	3,104	-10
総資産	5,215	4,735	-480

主な増減要因	前期末比
流動資産 売上債権及び有価証券の減少	-468
負債 仕入債務の決済や社債償還等による減少	-471

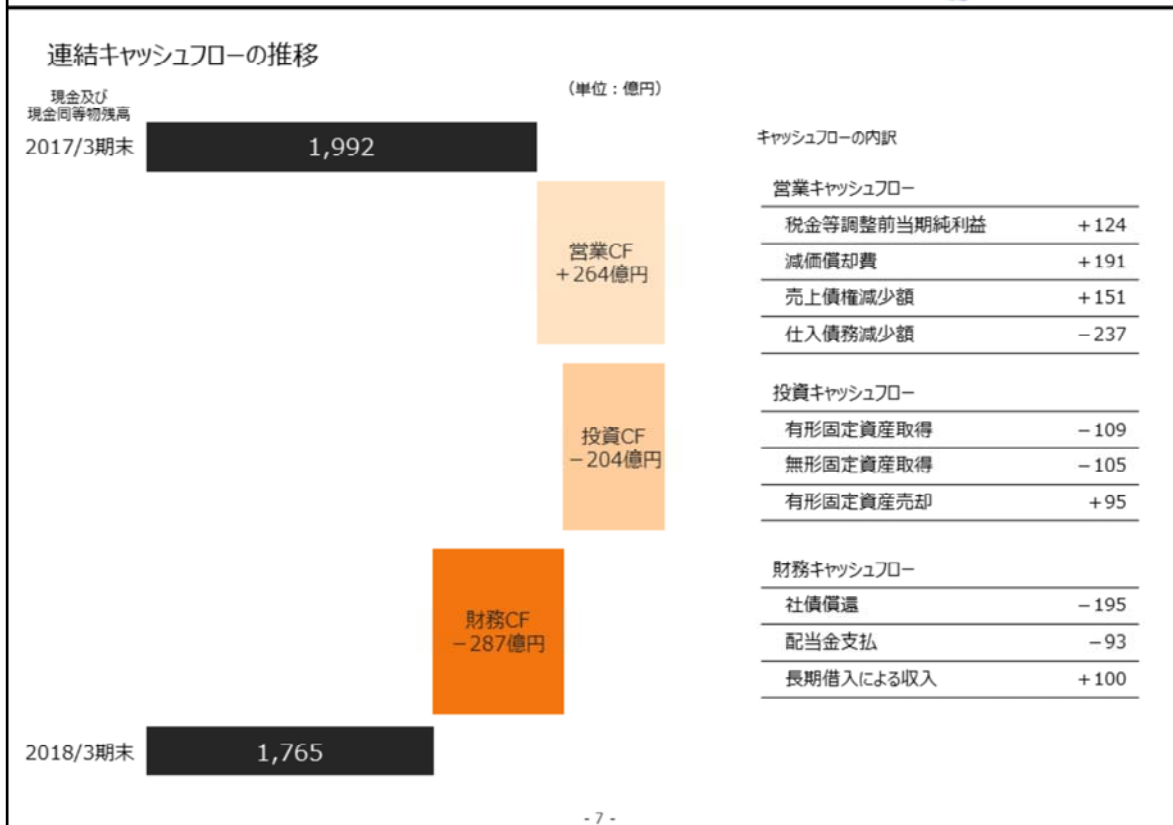
	2017/3期末	2018/3期末	増減
現金・現金同等物	1,992	1,765	-227
有利子負債	1,028	869	-159
ネットキャッシュ	964	896	-68
自己資本比率	59.0%	65.0%	+6.0pt

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

・18年3月期末の総資産は17年3月期末と比べ480億円減少し、4,735億円となりました。

・これは、売上債権並びに仕入債務の減少や、社債等の有利子負債の圧縮を進めた結果によるものでございます。

・18年3月期末時点の自己資本比率は65.0%となり、ネットキャッシュは896億円となりました。



・営業キャッシュ・フローはプラス264億円となりましたが、遊技機事業における金型やアミューズメント施設における設備投資等の有形固定資産の取得等を進め、投資キャッシュ・フローはマイナス204億円となったことから、フリーキャッシュ・フローはプラス60億円となりました。

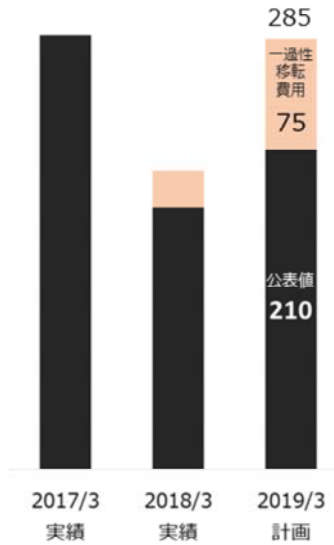
・また、有利子負債の圧縮等を進めたことにより、財務キャッシュ・フローはマイナス287億円となり、それらを総合した当期キャッシュ・フローはマイナス227億円となりました。

本社移転に伴う移転費用の発生

営業利益の推移(参考値)

■ 8月より順次移転を開始

(単位: 億円)



	営業利益 (考慮前)	一過性 移転費用	営業利益 (考慮後)
連結	285	-75	210
遊技機	201	-16	185
エンタメ	185	-50	135
リゾート	-30	0	-30
全社/消去	-71	-9	-80

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

・グループ会社の本社機能の集約に伴い、19年3月期では、重複賃料の発生や、備品購入等の一過性の費用が約75億円発生いたしますが、これを控除した実力値ベースの営業利益は285億円となります。

2. セグメント別実績 / 計画

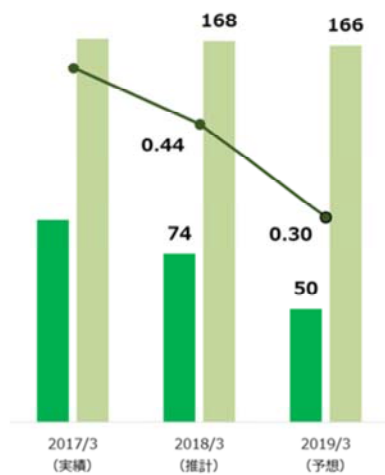
市場の見通し

縮小傾向が継続するも、パチスロ6号機の投入は下期以降本格化

パチスロ市場動向

(単位：万台)

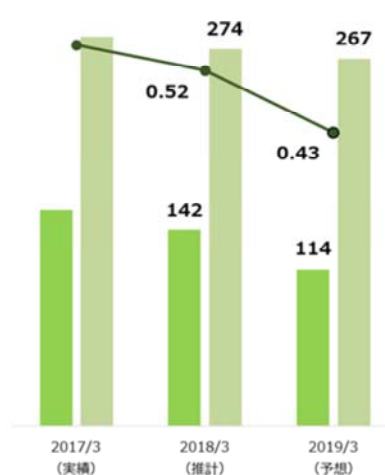
■ 市場販売台数 ■ 市場設置台数 ● 回転率（販売/設置）



パチンコ市場動向

(単位：万台)

■ 市場販売台数 ■ 市場設置台数 ● 回転率（販売/設置）



出所：警察庁、矢野経済研究所（確定値が公式に出ていないデータ、および2018年、2019年数値は当社推計・予想）

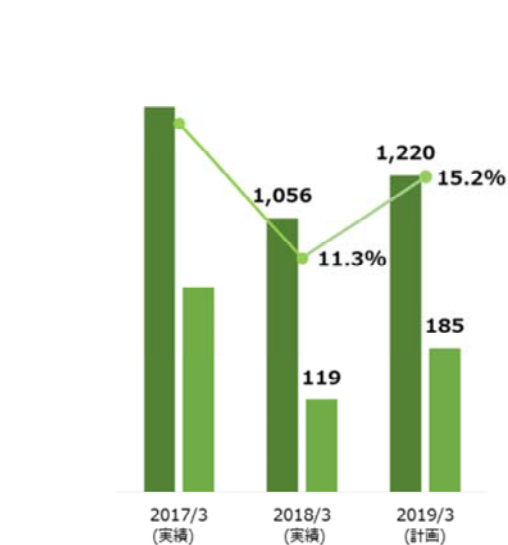
・まずは遊技機事業の市場見通しですが、ご覧の通り、パチスロ・パチンコともに回転率が落ち込む見込みです。

・パチスロ6号機の投入により市場の活性化を期待しておりますが、市場への投入が下期以降になると想定していることから、本格的な市場の活性化は、翌期以降になると考えております。

遊技機事業

(単位：億円)

■ 売上高 ■ 営業利益 ▲ 営業利益率



販売台数 (千台)	2017/3 (実績)	2018/3 (実績)	2019/3 (計画)
パチスロ	215	85	103
パチンコ	138	140	201
本体	115	97	94
盤面	23	42	106

ハイライト

2018/3期 実績

規則改正の影響を受け、タイトル販売を後ろ倒し

2019/3期 計画

パチスロ：下期より6号機販売を加速

パチンコ：旧規則機中心に販売

(『ぱちんこCR真・北斗無双 第2章』等)

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

- 11 -

・18年3月期は販売スケジュールを後ろ倒しした影響により大きく落ち込む結果となりましたが、19年3月期については、パチスロ6号機の投入及びパチンコの旧規則機を中心に販売し、増収・増益を計画しております。

・パチスロ6号機については、投入が下期以降に本格化する見込みであり、19年3月期の新作タイトル数は9タイトル、販売台数は10万3千台を計画しております。

・パチンコにつきましては、北斗無双2をはじめとして旧規則機の投入を進め、新作タイトル数は9タイトル、販売台数は大幅増となる20万1千台を計画しております。

市場の見通し

引き続きデジタルゲーム、パッケージゲーム市場は拡大傾向

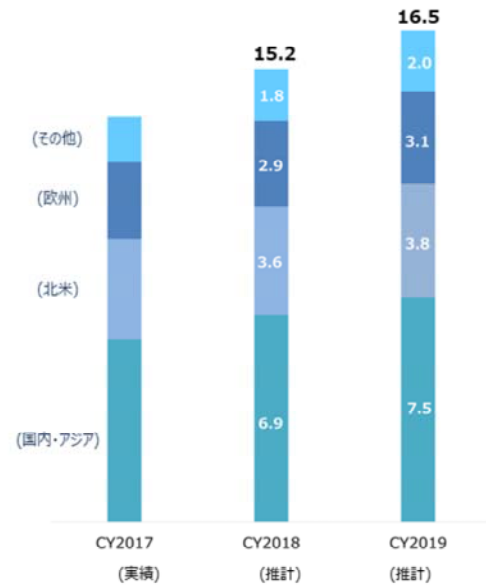
(単位：兆円)

デバイス別



地域別

(単位：兆円)

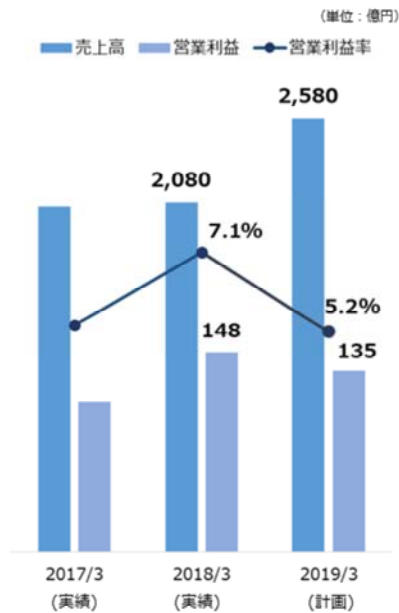


※データ：International Development Groupのデータ等をもとに自社推計
 ※アジアのみパッケージ版の数字は調査対象外で含まれていない
 ※コンソールとPCはパッケージ製品、ダウンロード、Free-to-play、定額サービス等を含む、モバイルはタブレットを含む

・引き続きデジタルゲーム、パッケージゲームの市場は拡大傾向にあると考えております。

エンタテインメントコンテンツ事業

ハイライト



2018/3期 実績

パッケージゲーム分野、AM機器・施設分野が好調

2019/3期 計画

デジタルゲーム分野中心に新作タイトルを投入

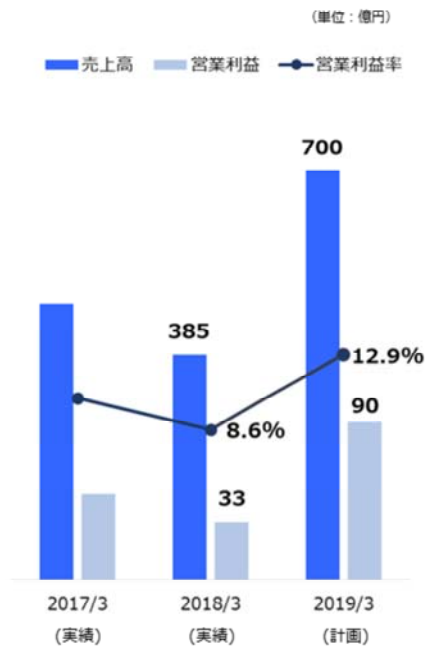
⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

- 13 -

・18年3月期の実績につきましては、新作及びリピート販売が順調に伸びたパッケージゲーム分野、UFOキャッチャー等のプライズカテゴリーが好調に推移したアミューズメント機器・施設分野を中心に好調に推移したことから、3期連続の増益を達成しております。

・19年3月期においても、デジタルゲームの新作投入を加速させ、引き続き利益成長を目指してまいります。一過性の移転費用の影響により減益を計画しております。

■ デジタルゲーム分野



ハイライト

2018/3期 実績

新作タイトルの投入数が想定を下回る

2019/3期 計画

新作タイトルを複数投入

投入タイトル数

2018/3 3タイトル ⇒ 2019/3 12タイトル

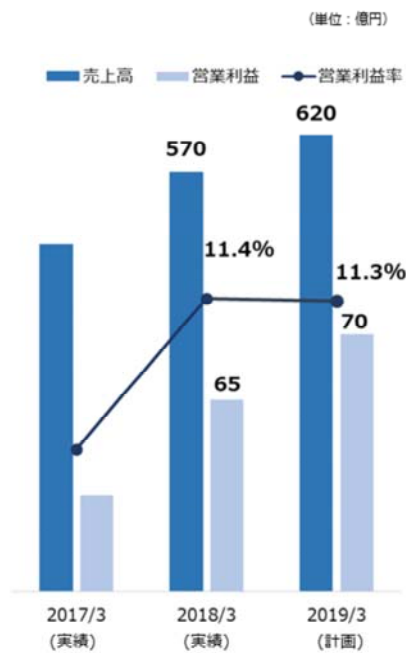
<新作タイトル>

共闘こぼしRPG コトダマン	18/4 配信開始
プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	18/4 配信開始
ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛	18/5 配信開始
ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～	
龍が如く ONLINE	

- 14 -

・デジタルゲームでは、18年3月期は3タイトルであった新作タイトルの投入を、12タイトルに増加させることから、19年3月期は増収・増益を見込んでおります。

■ パッケージゲーム分野



ハイライト

2018/3期 実績

新作タイトルが堅調

海外中心に過去作のリピート販売が好調

2019/3期 計画

新作タイトル投入を予定

海外展開やリピート販売を見込む

パッケージ販売本数

(単位：万本)

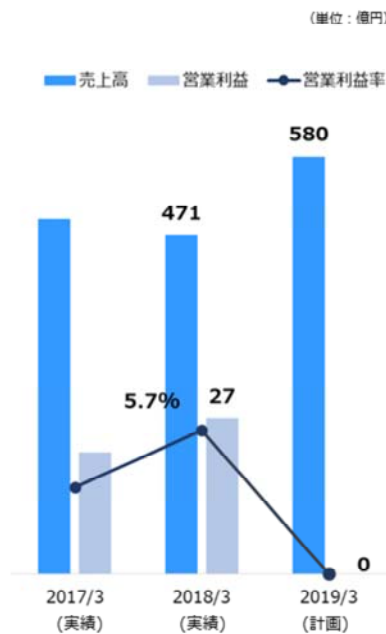
	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画
合計	1,028	1,733	2,000
日本	185	154	215
新作	150	95	159
リピート	35	59	56
アジア	106	81	77
新作	70	54	46
リピート	36	27	31
欧米	737	1,498	1,708
新作	304	664	495
リピート	433	834	1,213

- 15 -

- ・パッケージゲームは、全体的に好調な推移となっております
- ・新作タイトルの販売が堅調なことに加え、主に欧米においてリピート販売が好調となっております。

・19年3月期においてもリピート販売の貢献を見込んでおり、新作700万本、リピート1,300万本の合計2,000万本の販売を計画しております。

■ アミューズメント機器分野



ハイライト

2018/3期 実績

『UFO CATCHER』シリーズの販売が好調
レベニューシェアやCVTキット販売による収益を計上

2019/3期 計画

『Fate/Grand Order Arcade』を販売
カジノ機器の先行投資費用が引き続き発生

<新作タイトル>

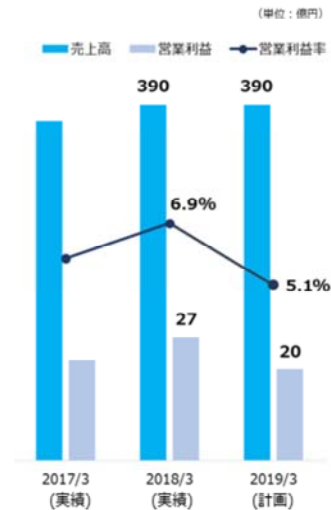
Fate/Grand Order Arcade

オングキ

UFO CATCHER TRIPLE TWIN

・アミューズメント機器の18年3月期は、プライズ需要の高まりに伴い、『UFOキャッチャー』等の販売が好調に推移いたしましたが、19年3月期については、新作レベニューシェアタイトルの投入による費用計上を見込むほか、引き続きカジノ機器の先行費用が発生する見込みです。

■ アミューズメント施設分野



ハイライト

2018/3期 実績

プライズ領域が好調

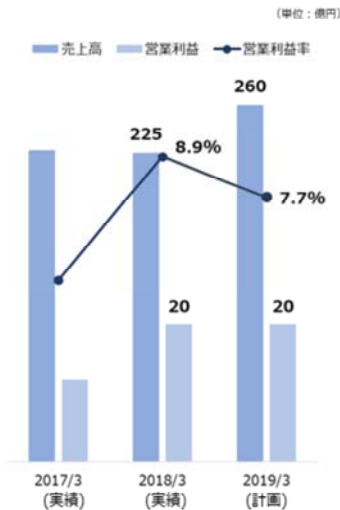
オンラインクレーンゲーム『セガキャッチャーオンライン』を展開

2019/3期 計画

プライズを中心に展開

電子マネー、新作ビデオゲーム導入

■ 映像・玩具分野



ハイライト

2018/3期 実績

映画の配給収入やネット配信に伴う収入を計上

『ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ』のほか、定番主力製品を展開

2019/3期 計画

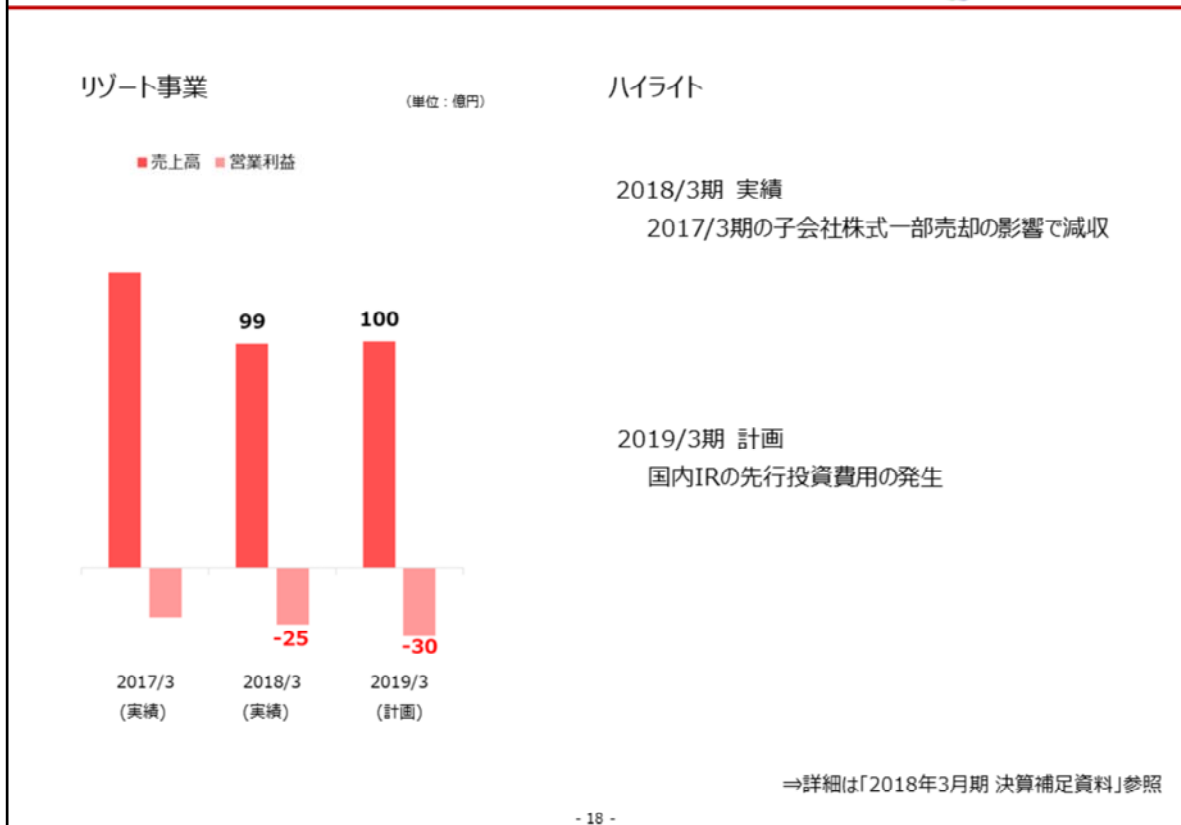
劇場版『名探偵コナン 零の執行人』を公開

『アンパンマン』シリーズ等、定番製品を中心に展開

- 17 -

・アミューズメント施設においては、プライズゲームを中心に引き続き堅調な推移ですが、19年3月期は電子マネー対応による費用計上を見込んでおります。

・映像・玩具分野については、名探偵コナン、アンパンマン等の定番タイトル、定番製品を中心に堅調に収益改善が進んでおります。



- 18 -

・リゾート事業において、18年3月期は、17年3月期に子会社株式の一部売却を行った影響で、減収となりました。

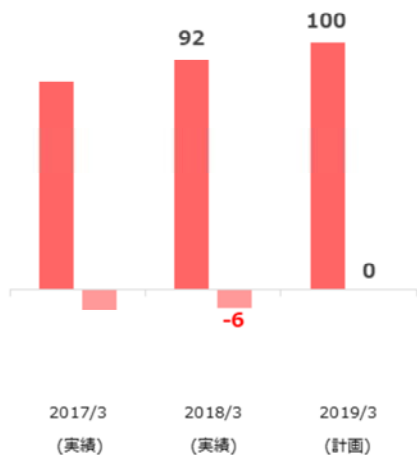
・また、国内IRの参入に向けた先行費用が発生しつつあることから、損失は拡大傾向となっております。

・ご参考までに、19ページにはフェニックスリゾート、20ページにはパラダイスセガサミーの概況を掲載しております。

■フェニックスリゾート

ハイライト

■売上高 ■営業利益 (単位：億円)



2018/3期 実績

開業以来最大規模のリニューアルが完了
シーガイアプレミアムメンバーズクラブ会員が3万人突破

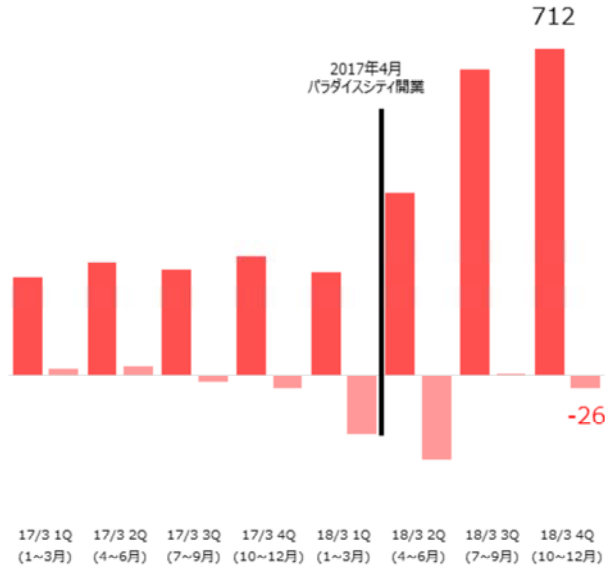
2019/3期 計画

天候等の影響を受けた前期に比べ改善を見込む
様々な宿泊プランの提案や、季節ごとのイベント開催などを予定

■パラダイスセガサミー

ハイライト

■売上高（億KRW） ■営業利益（億KRW）



2018/3期 実績

2017年4月パラダイスシティオープン

2019/3期 計画

クラブ、スパなどを含む第1フェーズ第二次開発の施設開業を予定

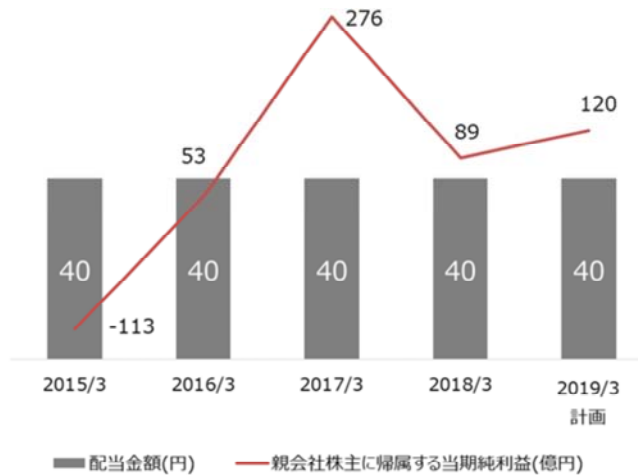
※「パラダイスセガサミー」は当社持分法適用関連会社 ※「パラダイスセガサミー」の数値は3ヶ月遅れで計上

・パラダイスシティについては、第1フェーズ第二次開発の開業を予定していることから、19年3月期の当社計画において約25億円の営業外損失の計上を見込んでおります。

保有株式数	優待内容 (年間)
1単元 (100株) 以上	—
10単元 (1,000株) 以上	日本国内のセガゲームセンターで利用できるUFOキャッチャー利用券2,000円分 フェニックス・シーガイア・リゾート(宮崎県)で利用できる施設利用券20,000円分

株主優待の導入

当社サービスの体験、中長期的な株式保有を促すことを目的



配当方針

年間配当40円を継続

・18年3月期においては当社サービスを体験して頂くことなどを目的として、株主優待制度を導入いたしました。

・配当につきましては、引き続き年間40円の配当を計画しております。



「Road to 2020」

18年3月期総括・19年3月期重点施策



社長の里見治紀でございます。

それでは私から「Road to 2020」に関して、
昨年の総括と今期の重点施策についてお話いたします。

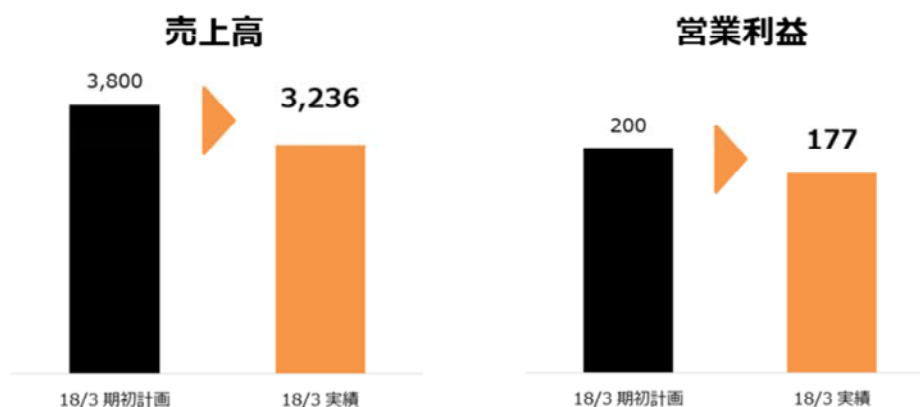
18年3月期総括



【 期初計画未達 】

- ・遊技機販売スケジュールを大幅に見直し
- ・デジタルゲーム新作投入遅延

(単位：億円)



- 25 -

・先ほど遊技機販売スケジュールを大幅に見直したという説明がありましたが、見直しの最大の理由は規則改正の影響です。特にパチスロについては、途中で自主規制の一部見直しもあったため、6号機に作り替えたほうが顧客ニーズに合うと考え、あえて販売を行いませんでした。そのため、下期は大きな赤字になりました。

・デジタルゲームに関しては、本来サービス開始を予定していたタイトルの作りこみを諦めないということで、販売が翌期にずれ込んだほか、これらを含め新作が遅延したため、売上・利益共に未達となりました。

・下方修正の数値は上回る着地となりましたが、要因は遊技機事業でのリユースや広告宣伝費の抑制等による利益率の改善です。

【 2018年3月期の主な成果 】

- ✓ エンタテインメントコンテンツ事業3期連続増益
- ✓ 「Paradise City」開業
- ✓ ネバダ州ゲーミングライセンス取得

- 26 -

・エンタテインメントコンテンツ事業に関しては、3期連続で増益を達成いたしました。全事業セグメント・全地域で黒字化を2年連続で達成できております。大ヒットに依存せずに、しっかり収益をあげることが出来ております。なお、先行投資中のカジノ機器事業を除くと2年連続100億円以上、2018年3月期に関しては150億円以上の利益を出せるようになってきております。

・パラダイスシティは2017年4月に開業して、先月1周年を迎えております。

【 遊技機：期初計画を下回る 】

- ✓ 規則改正の影響により、販売スケジュールを大幅見直し
- ✓ ZEEG筐体タイトルを含む複数タイトルを後ろ倒し
- ✓ 「Road to 2020」施策は順調に進展
(リユース推進施策、開発効率の改善等)

- 27 -

・規則改正の影響で遊技機の販売スケジュールの大幅見直しを行いました。

・ZEEG筐体に関しても、6号機への作りこみを優先し、2019年3月期に後ろ倒しいたしました。

・Road to 2020の施策に関しては、おおむね順調に来ておりますが、リユースの対象となる新機種の販売スケジュールの見直しを行った関係で、リユース施策についても今後遅延していく見込みとなります。

【 エンタテインメントコンテンツ：好調に推移 】

- ✓ パッケージゲーム、AM機器・施設事業等が好調に推移
- ✓ デジタルゲーム新作投入は遅延

- 28 -

・パッケージに関してグローバルで商品が販売できるようになってきているほか、リピートの比率も増してきている事から利益率が改善しております。特にデジタル配信を含めロングテールビジネスになっている事が利益に貢献してきております。

・AM施設はここ数年マーケット自体も大きくなっていることで、施設・機器共に好調に推移しております。

・一方で、デジタルゲームについては、新作遅延や既存タイトルの減衰があったため減収減益になりました。

✓ パッケージ分野が好調

ペルソナ5	欧米版を発売。全世界で累計220万本を販売
ソニックシリーズ	「ソニックマニア」、「ソニックフォース」の販売が好調
Total War	「Total War: WARHAMMER」シリーズが好調



©ATLUS (SEGA) All rights reserved. ©2018 Electronic Arts. Warhammer 2, Warhammer Age of Sigmar, Warhammer, Warhammer Fantasy Battle, the Warhammer logo and all associated signs, likenesses, images, names, characters, items, objects, features, designs, and the Warhammer logo are either registered trademarks or trademarks of Games Workshop, Ltd. in the United Kingdom, the United States of America, Canada, France, Germany, Italy, Spain, Australia, and other countries. All other trademarks, registered trademarks or trademarks of the respective owners are the property of their respective owners. All rights reserved. Total War and Total War: Warhammer are either registered trademarks or trademarks of Creative Assembly, Ltd. in the United Kingdom, the United States of America, Canada, France, Germany, Italy, Spain, Australia, and other countries. All other trademarks, registered trademarks or trademarks of the respective owners are the property of their respective owners.

- 29 -

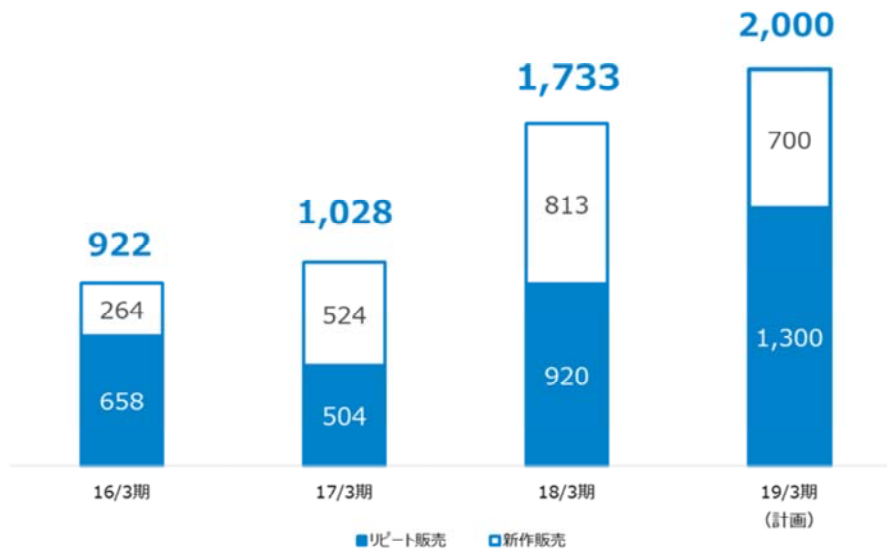
・パッケージ分野に関しては、ペルソナ 5 が引き続き絶好調で、全世界で累計220万本出荷しております。

・ソニックも製品クオリティーがお客様に満足していただけるものになってきているという事で、好調に推移しております。

・Total Warは2018年3月期にWARHAMMER2を販売しましたが、1も引き続き売れており、二重で収益に貢献しています。

✓ リピート販売が全体の本数を底上げ（パッケージ）

（単位：万本）



- 30 -

・グラフはパッケージ販売本数の推移となりますが、リピート販売の比率が増してきております。

・2019年3月期の計画では新作は700万本で2018年3月期よりも少ない予定ですが、前期に販売したタイトルがリピートとなり、収益に貢献してくると考えております。

【リゾート：順調に進展】

- ✓ 「Paradise City」1-1フェーズ開業（2017年4月）
- ✓ ネバダ州ゲーミングライセンス取得

<Paradise City>

外観



カジノ



- 31 -

・パラダイスシティの1-1フェーズが昨年4月に開業しており、今年秋以降1-2フェーズが順次オープン予定となっております。

・ただ、引き続き中国からのお客様が若干改善はされているものの、全面的には戻ってきていないため、今後の回復に期待しております。その他のお客様については、特に日本人のお客様は想定以上に来ていただいております。

・また、アメリカネバダ州においてゲーミングライセンスを取得いたしました。が、厳しい審査が行われるネバダ州のライセンスを取得したことで、セガサミーの経営陣の清廉性が証明されたと考えております。将来国内IR参入を目指す際に、アメリカのオペレーターと組むことになった場合には、彼らにとってもパートナーシップを組みやすくなったと考えております。

19年3月期重点施策



「Road to 2020」目標

連結営業利益率
15%以上

連結ROA
5%以上

※2020年3月期目標

- 33 -

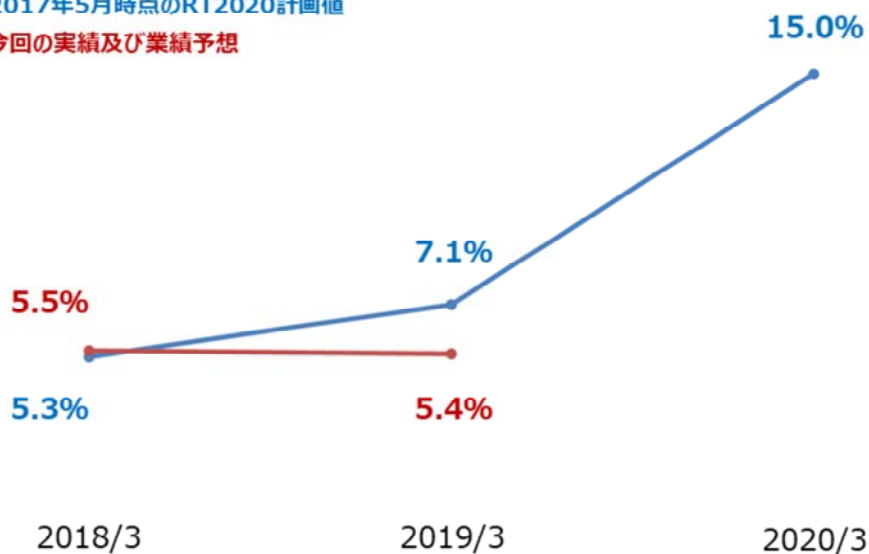
・引き続き「Road to 2020」の目標は営業利益率15%以上、連結ROA5%以上でございます。

RT2020の進捗

✓ 遊技機事業の規則改正の影響を受け、19/3の営業利益率は当初想定を下回る見込み

— 2017年5月時点のRT2020計画値

— 今回の実績及び業績予想



・利益率に関しては、2018年3月期は当初想定を上回る5.5%となりました。

・2019年3月期は、5.4%を計画しており、2017年5月当時に発表いたしました7.1%の目標には達しない計画となっておりますが、遊技機事業で今後は上積みしていければと考えております。

遊技機事業

パチスロ6号機投入

ZEEG筐体投入

旧規則パチンコ販売

パチスロ6号機

純増上限撤廃

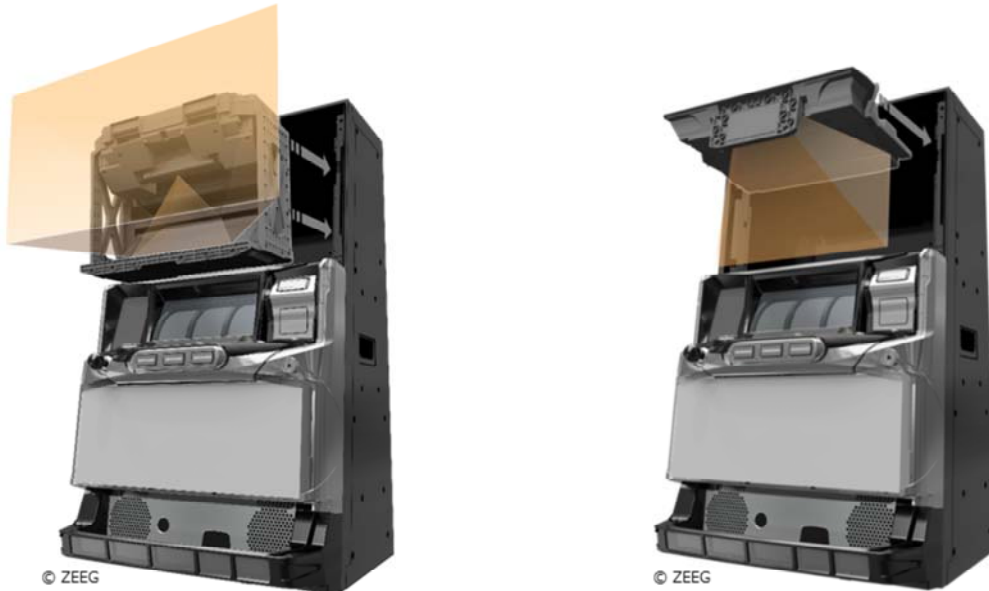
遊技性拡大

新しいものはサミーから！

- 37 -

- ・上期は5.9号機を中心に、下期は6号機を中心に販売していきたいと考えております。
- ・6号機の魅力は、射幸性はしっかり抑えながらも短時間で遊べるようになることです。
- ・1～2時間でもしっかり遊べるようになることから、最近では無くなりつつあった、仕事帰りの需要を再び掘り起こせるのではないかと考えております。
- ・本来の、手軽なレジャーという魅力をもう一度表現できる機械を作っている環境ができたと考えています。

ZEEG™



・2019年3月期には、ZEEG筐体を使った機械をサミーから販売する予定です。

・ZEEG筐体における本格的なリユース効果が出てくるのは、2年後くらいを見込んでおります。

・ユニバーサルエンターテインメント社との合併会社であることから、ユニバーサル社・サミー社それぞれが市場から引き取ってきた筐体を、どちらの会社の筐体としても使えるという相乗効果が見込めることが最大の目的でございます。

旧規則パチンコ販売



© 武蔵野 博野大/NSP 1983 版權所有KOK-115 © 2010-2013 コーエーテクモゲームス © Sammy

- 39 -

- ・パチンコの旧基準機については4月までに概ね試験結果が出ましたが、我々が希望するタイトルについてはほぼ適合を得ることが出来ました。
- ・パチンコに関して2019年3月期はほぼ旧基準機の販売になると考えております。新基準については、マーケットでの評価をみて、今期末、2020年3月期へと備えていきたいと考えております。
- ・4月～5月に発売しているタイトルは非常に好調となっており、CR偽物語はリピートも入ってきております。
- ・『ぱちんこC R 北斗無双2』に関しては、今でも稼働貢献している大人気機種の後継機であることもあり、しっかり販売して台数を伸ばしていきたいと考えております。上期に投入したいと考えておりますが、部材手配状況により販売タイミングが下期の頭になる可能性もあります

エンタテインメントコンテンツ事業

デジタルゲーム新作投入

IP活用

デジタルゲーム新作投入



© SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Total War: ARENA™ is published and operated by Wargaming Alliance under a license from SEGA Europe Limited and The Creative Assembly Limited. "Wargaming.net" and its respective logos, as well as the "Wargaming Alliance" logo are registered trademarks or trademarks of Wargaming.net in the USA and other countries.

© SEGA

- 42 -

・2018年3月期は新作3本でしたが、2019年3月期の新作は10本以上を予定しております。

・4月に配信開始した、『共闘ことばRPG コトダマン』については、既に400万ダウンロードを超えており、過去にセガから出したゲームの中でもトップクラスの継続率で、現在は1人プレイが多いですが、今後はマルチプレイ要素等を強化し、遊んでいるファンを更に増やしていきたいと考えております。

・ヒット作を連発しているf4samuraiによる『ワンダーグラビティ』などの新作も予定しております。

・『Total War ARENA』はTotal Warブランドで初めてフリートゥプレイのオンラインゲームにチャレンジします。

・『Reayyyy!』は若手男性声優を起用したリズムゲームで、配信前から様々なファン向け施策を行っております。

・今期は、この他にもいくつか新作を検討しております。

IP活用の拡大（既存IP）

ソニック	新作を準備中、長編映画製作開始（2019/11公開予定）
龍が如く	PCオンライン、モバイル版「龍が如く ONLINE」の配信
サカつく	「プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド」の配信
ボーダーブレイク	PlayStation®4版配信（F2P）
女神転生	スマホ版海外展開+Nintendo Switch™向け新作を準備中
Total War	「Total War THREE KINGDOMS」「Total War ARENA」準備中



©SEGA



©SEGA/ATLUS

- 43 -

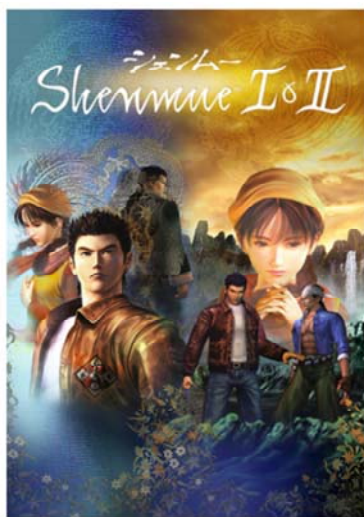
- ・すでに配信を開始した『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』が好調に推移しております。
- ・龍が如くIPの横展開となる『龍が如くオンライン』を予定しております。
- ・10年、以上アーケードで人気を博した『BORDER BREAK』をPS4に展開いたします。対戦ができるゲームなので、ユーザー数が増えてくれば、e-sportsにも広げていきたいと思っております。

IP活用の拡大 (リバイバルIP)

サクラ大戦 完全新作「新サクラ大戦」(仮題)プロジェクト始動

シエンムー 「シエンムー I & II」 発売(2018年)

メガドライブ 「メガドライブミニ(仮称)」 発売(2018年)



※画像はイメージです
©SEGA

・新作を予定している『シエンムー』のオリジナル版となる I と II を発売予定でございます。

・メガドライブミニもできれば今年中に、まずは日本から、順次海外にも販売していきたいと思っております。

・サクラ大戦は前作から13年ぶりの完全新作となります。夏には新作発表会を開催し、もっと情報をお届けできればと思っております。

IP活用の拡大（外部IP）

北斗が如く

「北斗の拳」×「龍が如く」

Total War: WARHAMMER 2 「Total War」×「WARHAMMER」

ポポロクロイス物語
～ナルシアの涙と妖精の笛

「ポポロクロイス物語」最新作
スマートフォン向けRPG

Fate/Grand Order Arcade 「Fate/Grand Order」アミューズメント機器化



- ・今までセガがあまり得意として来なかった分野ですが、取り組みが始まっております。
- ・2018年3月期には『北斗が如く』、『Total War:WARHAMMER 2』などのタイトルの販売を行いました。
- ・また、ポポロクロイスの配信を開始したほか、『Fate/Grand Order Arcade』は非常に話題を集めております。スマホで大変人気のタイトルですが、アーケード版での発売を予定しております。

IP活用の拡大（新規IP）

コトダマン	「共闘ことばRPGコトダマン」配信開始
ワンダーグラビティ	f4samuraiによるスマートフォン向け新作
Readdy!	女性向けアイドル育成ゲームアプリプロジェクト
十三機兵防衛圏	アトラス×ヴァニラウェアによる新作発売（2018年）
（未発表新作）	龍が如くスタジオによる未発表新作準備中



- ・コトダマン、ワンダーグラビティ、Readdy!プロジェクトがスマホゲームでございます。
- ・家庭用ゲームでは、十三騎兵がアトラスとヴァニラウェアから今期出てくる予定です。
- ・また、龍が如くスタジオの未発表のタイトルを今期に出したいと思っております。
- ・オングキは、アーケードで人気のあるリズムゲームにシューティングゲームの要素を足したものでございます。

リゾート事業

**「Paradise City」1-2フェーズ開業
(2018年)**

国内IR参入に向けた施策

- ・リゾート事業に関しては、1-2フェーズが今期順次開業してまいります。
- ・また、国内IRに向けた施策を鋭意進めております。



PARADISE CITY

「Paradise City」1-2フェーズ 2018年開業

- 49 -



完成予想図全体



3月末現場写真

- 50 -

- ・パラダイスシティの工事は順調に進んでおります。
- ・上段が完成予想図で、下段が現状になります。

国内IR参入に向けた現在の取組状況（一部）



・カジノ運営要素の洗い出しを行い、自社リソースでどこまで対応できるかという検討をしております。

118項目にわたる バリューチェーン分析

- 52 -

- ・我々は現在118項目のバリューチェーンの分析をしております。
- ・これらをパラダイスシティに派遣している社員及び日本にいる社員で行っております。

働き方改革の推進

グループ本社機能の集約

グループブランドロゴリニューアル

・グループとしての重点施策としては3項目になります。

働き方改革の推進

副業制度【JOB+（ジョブプラス）】の導入

- 55 -

・働き方改革推進では副業制度を導入いたしました。

これは残業時間の補填という意味ではなく、社員個人の成長を後押しするものです。

・既にフレックス制度の導入も開始しており、その他テレワークやサテライトオフィスについても現在実証実験を行っております。

グループ本社機能の集約



経営効率向上

人材交流促進



事業連携強化

アイデア創出



- 56 -

・新オフィスへの本社機能集約は8月から順次行っていきます

・新オフィスにはコワーキングスペースを設けており、そこにはシリコンバレーのベンチャーキャピタルである「Fenox Venture Capital」様が東京オフィスを設けて頂けることもあり、そこへの入居者と我々の社員と一緒にイノベーションを起こしていけるような施策を打っていきたいと考えております。社員食堂などは入居者も使用可能とし、差別化を図っていきたいと考えております。

グループ本社機能の集約

全20社、約6,500名*を大崎エリアに集約

*アルバイト等含む

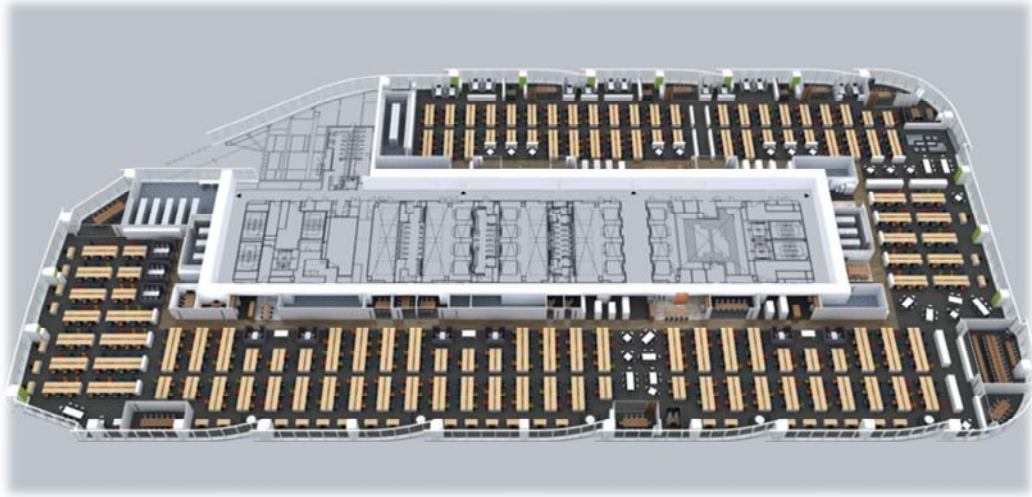


・当初予定していなかったセガインタラクティブも含め、全20社、6,500名の社員を集約します。

・一過性コストのうち最大のもののは机や椅子等の資産化できない備品となりますが、セミナーや会議、プライベートショー等を社内で行うことにより、コストを削減していきたいと思っております。

グループ本社機能の集約

都内最大級のフロア面積
(2018年8月以降順次移転開始)



- ・1,650坪という事で、都内でも最大級のフロア面積になります。
- ・壁がないため社員の交流等含めて活性化を進めていこうと思っております。

移転先概要

移転先	住友不動産大崎ガーデンタワー
賃借階数	全12フロア 3F~13F・24F（専有面積：64702.15㎡）
移転会社	セガサミーホールディングス（株） サミー（株） （株）セガホールディングス （株）セガゲームス （株）セガ・インタラクティブ （株）アトラス （株）サミーネットワークス （株）ダーツライブ 他全20社
従事者数	約6,500名（アルバイト等含む）
機能	業務スペース、カンファレンスホール（講堂）、社員食堂、カフェ、バー、ライブラリ、コンビニエンスストア、マッサージルーム、コワーキングスペース等

- 59 -

・概要はご覧の通りであります。



SEGASammy

- 60 -

・最後に、すでに発表させていただいておりますが、ロゴを改訂させていただきました。


・セガサミーが今まで以上に発展していくことを表した新しいロゴマークとなっております。

・グループ一丸となって事業を進めていきたいと思っておりますので、よろしくお願いたします。



今後の展望

セガサミーホールディングス株式会社
代表取締役会長グループCEO
里見 治



皆様、おはようございます。

直近については深澤及び社長の里見からお話ししましたので、私はそれ以降にこの会社をどうやって発展させていくかをお話しさせていただきます。

今期（19/3期）については順調なスタートを切っておりますが、パチスロ6号機の事業計画への織り込み方については、まだ1機種も許可が下りていない状況ですので、保守的に考えております。お客様に評価を頂けるものが市場に出た時には、修正することも十分あり得るとは思いますが、今日の段階では保守的に計画を発表しております。


3Dアニメを手掛ける子会社のマーザ・アニメーションプラネット（マーザ）が、18/3期は大幅に赤字幅を縮小しており、今後は逆に収益をもたらせるようになってきたと思っております。また、セガサミークリエイションというネバダ州のゲーミングライセンスを取った子会社がありますが、来期以降に商品を投入していきたいと考えております。

マーザに関連しておりますが、パラマウント社と共同でソニックの映画製作を行っており、世界に通用する3D映画を作りたいと考えております。



今後の展望

セガサミーホールディングス株式会社
代表取締役会長グループCEO
里見 治



また、日本のIRについてですが、先月IR実施法案が閣議決定されておりますが、年内には成立する形になると考えております。最初は3か所という案になっておりますが、2023・2024年中のオープンに向かっていくのかなと思っております。そこから逆算すると、2020年の初めまでには場所とオペレーター等が決まってくると思います。

我々は単独でも行いたいと考えておりますが、単独というのは厳しいと思いますので、少なくともマジョリティーを持った形でコンソーシアムを組みたいと考えており、調査・具体的なコンテンツの内容・規模など検討し準備を進めております。

IR事業は今後セガサミーグループにとって最大の柱になると考えております。

IR事業以外にも、エンタテインメントコンテンツ事業については、欧米のパッケージゲームが軌道に乗ってきており、将来的にはアジア地域も含めて、拡大していきたいと考えております。そうなれば、こちらも大きな事業になると考えております。

この辺りを実現すべく、今後とも最大の努力をしていきたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。