



## 2019年3月期第2四半期 決算説明資料

2018年11月2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.

本日はお忙しいところご来場いただきありがとうございます。

セガサミーホールディングス 上席執行役員 財務経理本部長 大脇でございます。

新社屋移転に伴い、今回より本会場「LIGHT HOUSE」で決算説明会を開催することとなりました。

他にもこの会場を使用して、事業会社による商談会、新製品発表会、株主総会など開催できる他、グループ社員の交流の場となることを想定しております。

皆様にはご足労をおかけしますが何卒よろしくお願ひいたします。

## 決算ハイライト

(単位：億円)

|                     | 2018/3 |       | 2019/3 |       |
|---------------------|--------|-------|--------|-------|
|                     | 2Q累計実績 | 通期実績  | 2Q累計実績 | 通期計画  |
| 売上高                 | 1,947  | 3,236 | 1,710  | 3,900 |
| 営業利益                | 268    | 177   | 102    | 210   |
| 営業利益率               | 13.8%  | 5.5%  | 6.0%   | 5.4%  |
| 経常利益                | 252    | 145   | 91     | 160   |
| 税引前当期純利益            | 256    | 124   | 106    | 170   |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | 177    | 89    | 67     | 120   |
| ROA <sup>*</sup>    | -      | 1.8%  | -      | -     |

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

SegaSammy

### 2Q実績

- ◆ 前年同期比で減収、減益
- ◆ 遊技機事業、エンタテインメント事業ともに計画に対して好調に推移

### 通期見通し

- ◆ 遊技機事業におけるパチスロ適合状況見極め
- ◆ デジタルゲーム分野におけるタイトル投入時期の遅延と各タイトルの動向を精査中

⇒詳細は「2019年3月期第2四半期 決算補足資料」参照

- 3 -

それでは2019年3月期第2四半期決算についてご説明させていただきます。

お手元の決算説明資料3ページをご覧ください。

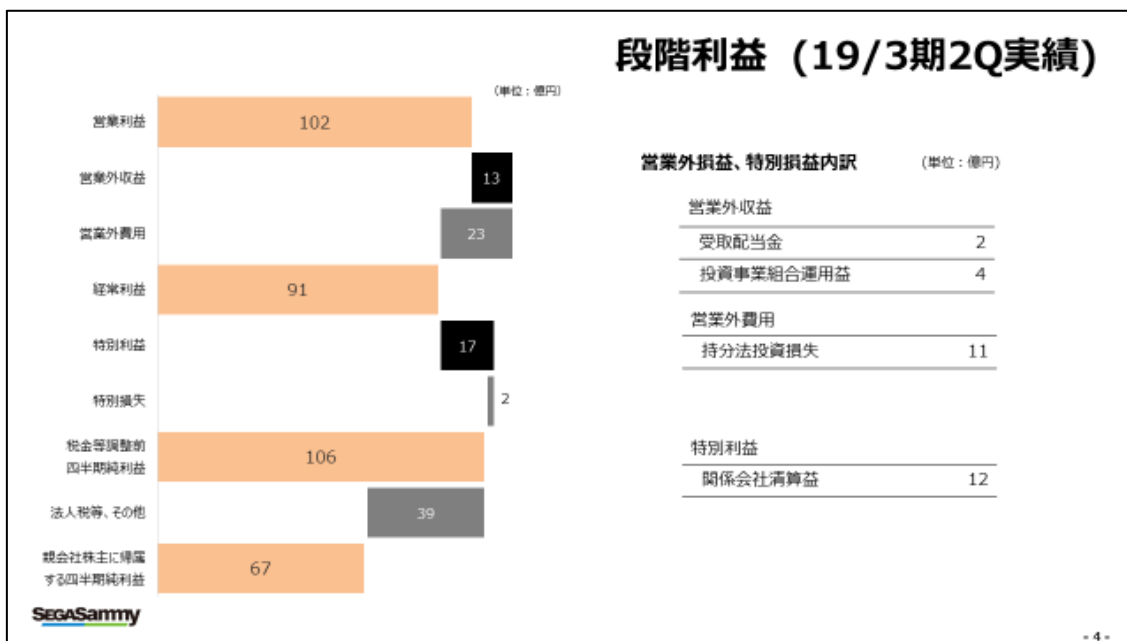
当第2四半期においては前年同期比で減収、減益となっておりますが、利益面では全セグメントが計画を上回る実績となっております。

一方で、下期に関しては見極めが必要なポイントがございます。

1点目は遊技機事業におけるパチスロ6号機の適合状況及び各タイトルの販売状況です。

もう1点は、デジタルゲーム分野での新作投入スケジュールと今後の収益水準です。

下期においてはこれらのポイントを慎重に見極めてまいります。



次に決算資料 4 ページをご覧ください。

第 2 四半期決算における段階利益は御覧の通りです。

営業外費用ではパラダイスシティの 4～6 月実績が取り込まれております。

前年同期から損失幅は縮小しております

特別利益に関しては セガサミー釜山の解散および清算に伴い、

関係会社清算益が 12 億計上されております。

## 連結費用

|                | 2018/3 |      | 2019/3 |      | 19/3 2Q実績                         |
|----------------|--------|------|--------|------|-----------------------------------|
|                | 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 | 307    | 620  | 308    | 733  | —                                 |
| 設備投資額          | 103    | 241  | 178    | 321  | 本社移転に伴い増加                         |
| 減価償却費          | 82     | 162  | 74     | 148  | —                                 |
| 広告宣伝費          | 78     | 154  | 84     | 221  | エンタテインメントコンテンツ事業の新作タイトル投入に伴う費用が発生 |

(単位：億円) (主な異動)

SEGA Sammy

- 5 -

決算資料 5 ページをご覧ください。

研究開発費は前年同期並みに推移しておりますが、主に遊技機事業は減少し、デジタルゲーム分野、アミューズメント機器分野は増加しております。

設備投資額は本社移転の影響により増加しております

| 連結貸借対照表  |          | (単位：億円) |        | 連結貸借対照表 要約                                       |      |
|----------|----------|---------|--------|--|------|
|          | 2018/3期末 | 当第2四半期末 | 増減     | 主な増減要因   | 前期末比 |
| 流動資産     | 2,723    | 2,653   | -88    | 流動資産   |      |
| 現金・預金    | 1,578    | 941     | -637   | 有利子負債返済、短期運用目的の有価証券購入により、現金・預金が減少                | -88  |
| 有価証券     | 246      | 469     | +223   |  |      |
| 固定資産     | 2,011    | 2,146   | +135   | 固定資産   |      |
| 流動負債     | 844      | 1,043   | +199   | 本社移転に伴う有形固定資産の増加、投資有価証券の増加                       | +135 |
| 短期借入金    | 158      | 153     | -5     |  |      |
| 社債(1年以内) | 100      | 150     | +50    | 負債   |      |
| 固定負債     | 785      | 596     | -189   | 社債の償還や借入金の返済により、有利子負債が減少した一方で、仕入債務や固定資産関連の未払金が増加 | +9   |
| 長期借入金    | 386      | 295     | -91    |  |      |
| 社債       | 225      | 100     | -125   |  |      |
| 負債合計     | 1,630    | 1,639   | +9     |  |      |
| 純資産合計    | 3,104    | 3,142   | +38    |  |      |
| 総資産      | 4,734    | 4,782   | +48    |  |      |
| 自己資本比率   | 65.0%    | 65.1%   | +0.1pt |  |      |

次に 6 ページの貸借対照表をご覧ください。

現金預金が減少しているのは資金効率化の観点から、一部キャッシュを短期有価証券へ振替えたほか、有利子負債の圧縮等によるものです。

また本社移転に伴う有形固定資産の取得やパラダイスセガサミーへの追加出資等により固定資産が増加いたしました。

なお、キャッシュフローは、現在監査中でございますので  
詳細は四半期報告書にてご報告いたしますが、

ご参考までに第 2 四半期累計期間においては、

営業キャッシュフローは、マイナス 16 億円

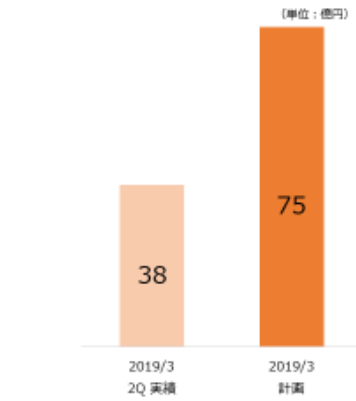
投資キャッシュフローは、マイナス 172 億円

財務キャッシュフローは、マイナス 222 億円となる見込みです。

## 移転費用（2Q実績、通期計画）

本社移転に伴う移転費用の発生

一過性移転費用(参考値)



SegaSammy

※2020年3月期は費用発生しない見込み

一過性移転費用

(単位：億円)

|           | 2019/3 2Q  | 2019/3 計画  |
|-----------|------------|------------|
| <b>連結</b> | <b>-38</b> | <b>-75</b> |
| 遊技機       | -11        | -16        |
| エンタメ      | -21        | -50        |
| リゾート      | 0          | 0          |
| 全社/消去     | -6         | -9         |

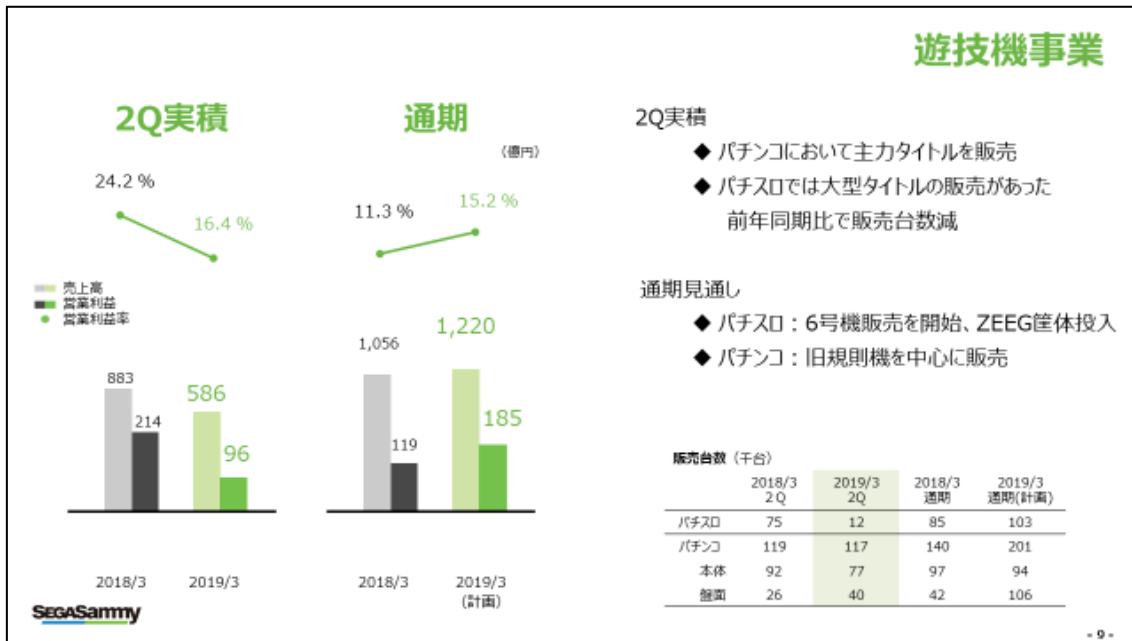
- 7 -

次に7ページは移転費用の実績です。

第2四半期までの累計で38億円となり、従前より発生している加速償却、重複賃料に加え、当第2四半期では備品購入に伴う費用を計上しております。

なお、本年度では75億円の費用発生を見込んでおりますが、現時点で期初計画よりも下回って推移しております。

## 遊技機事業



次ページより、セグメント毎の説明となります。

9 ページをご覧ください。

遊技機事業の第 2 四半期実績では、主力タイトル「CR 真・北斗無双 2」をはじめ複数タイトルを販売した結果、パチンコ販売台数は概ね前年同期並みとなりました。

パチスロにおいては、前年同期に大型タイトルの販売があった反動から販売台数が減少しました。

今後の見通しですが

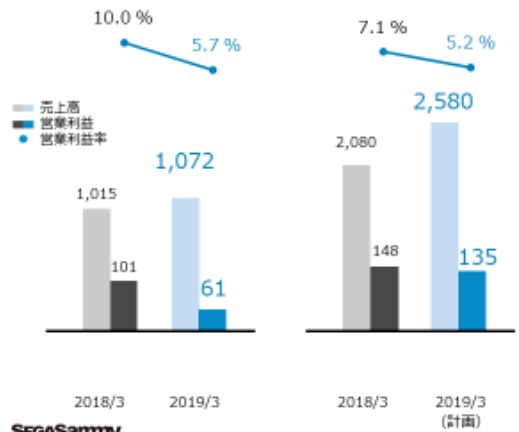
パチスロでは 6 号機第 1 弾となる「チェインクロニクル」が来週より稼働いたします。

また、決算短信にも記載の通り、パチスロの主力タイトル「蒼天の拳」が適合いたしました。

パチンコにおいては、引き続き旧規則機を中心に販売するとともに新規則機の開発を進めてまいります。冒頭申し上げましたが、遊技機事業においては、パチスロ 6 号機の適合状況及び各製品の販売状況を慎重に見極める必要がございます。

## エンタテインメントコンテンツ事業

### 2Q実績



### 通期

(億円)

### 2Q実績

- ◆ デジタルゲーム分野以外が牽引し事業全体が計画に対し好調に推移

### 通期見通し

- ◆ 各事業分野において複数の新作タイトルを予定
- ◆ デジタルゲーム分野におけるタイトル投入時期の遅延と各タイトルの動向を精査中

次に 10 ページをご覧ください

エンタテインメントコンテンツ事業において

第 2 四半期実績では前年同期比で増収減益となっております。

期初計画に対してデジタルゲーム分野以外が好調だったため、

セグメント全体でも好調に推移しております。

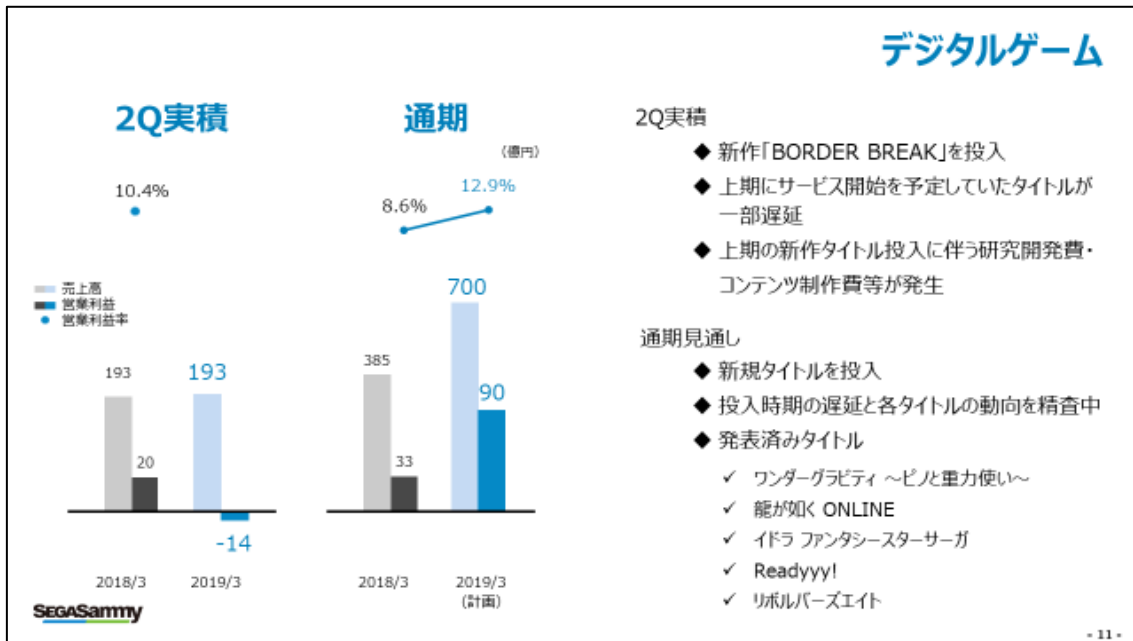
一方で、下期は各分野で新作タイトル投入を予定しておりますが、

投入スケジュールおよび販売・運営状況等を見極める必要がございます。

次のページより各事業分野の説明をさせていただきます。



## デジタルゲーム



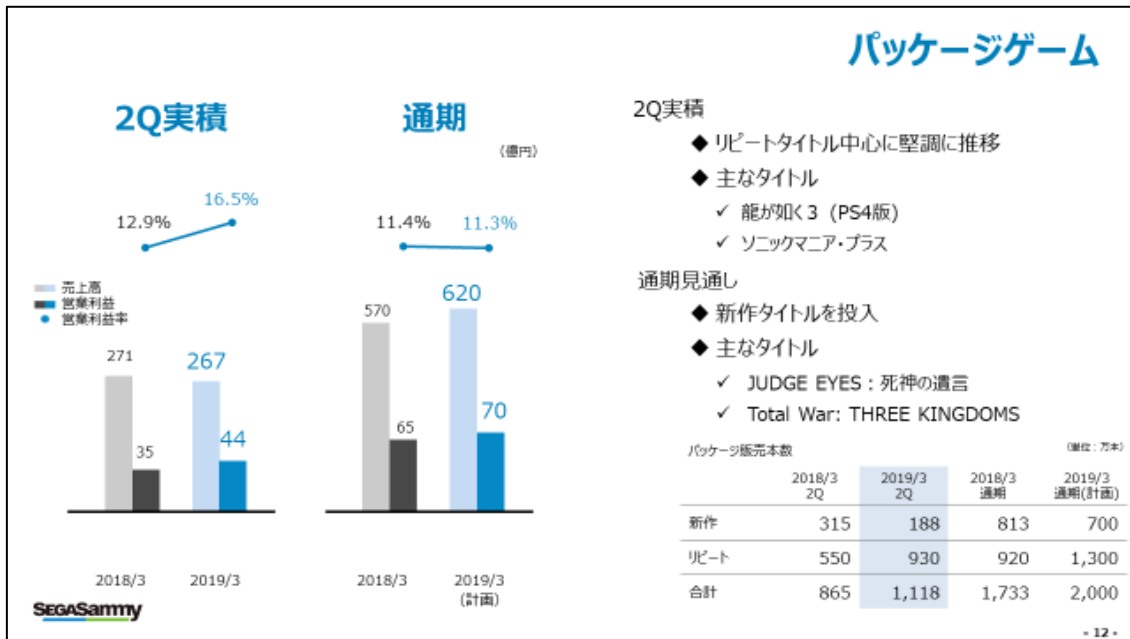
11 ページをご覧ください

デジタルゲーム分野では第 2 四半期に新作「ボーダーブレイク」を投入し、好調にスタートしたことから、第 1 四半期に対して増収となっております。

しかしながら、第 2 四半期では約 10 億円の評価減などにより、引き続き営業損失となっております。

下期においては、各タイトルの投入スケジュールの遅延等の影響が発生する可能性があることから、慎重に投入スケジュールや稼働等を見極めてまいります。

## パッケージゲーム

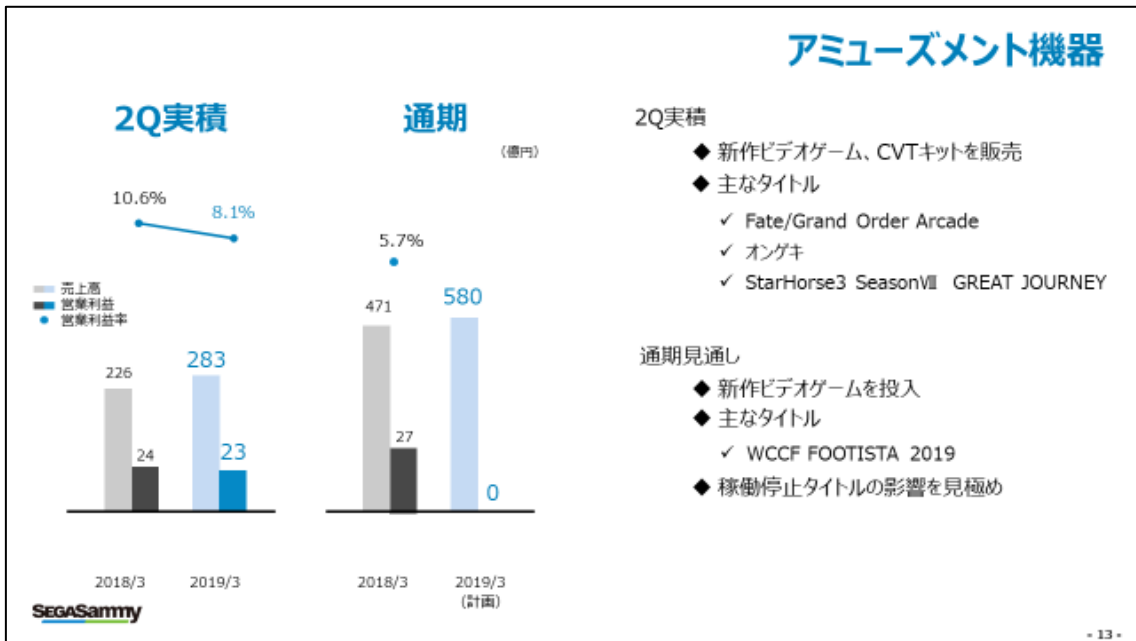


次に 12 ページをご覧ください

パッケージゲーム分野においては、第 2 四半期に「龍が如く 3」のプレイステーション 4 版や「ソニックマニアプラス」等、好調なリピートタイトルを中心に増益となりました。

下期はパッケージゲームの商戦期でもある年末に向けて「ジャッジ・アイズ」の販売および「Total War :THREE KINGDOMS (スリーキングダムズ)」等の販売を予定しております。また、引き続き好調なリピート販売を見込んでおります。

## アミューズメント機器



続きましては 13 ページをご覧ください。

アミューズメント機器分野においては

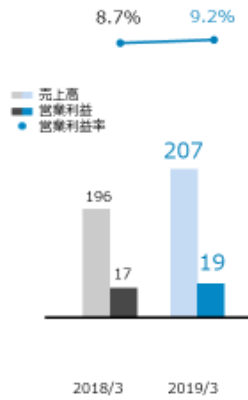
第 2 四半期において、「Fate/Grand Order Arcade」や「オンゲキ」などを投入し、好調に推移いたしました。

下期は人気シリーズ「WCCF」の新作投入を予定しておりますが、

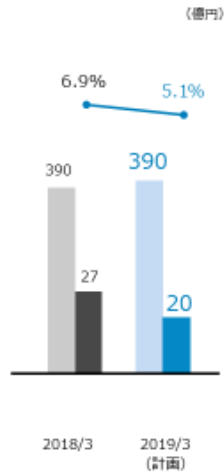
前期に販売開始した「ソウルリバーズ」稼働停止における影響等も見極めてまいります。

## アミューズメント施設

### 2Q実績



### 通期



### 2Q実績

- ◆ 導入した新作ビデオゲームが堅調
- ◆ 引き続きプライズも堅調

### 通期見通し

- ◆ 引き続きプライズ中心にオペレーション強化等に取り組む

国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上高前年比

|                 | 2018/3<br>2Q | 2019/3<br>2Q | 2018/3<br>通期 | 2019/3<br>通期(計画) |
|-----------------|--------------|--------------|--------------|------------------|
| 店舗数(店舗)         | 189          | 189          | 189          | 189              |
| 既存店売上<br>前年比(%) | 101.5        | 104.5        | 101.9        | 100.5            |

SEGA Sammy

- 14 -

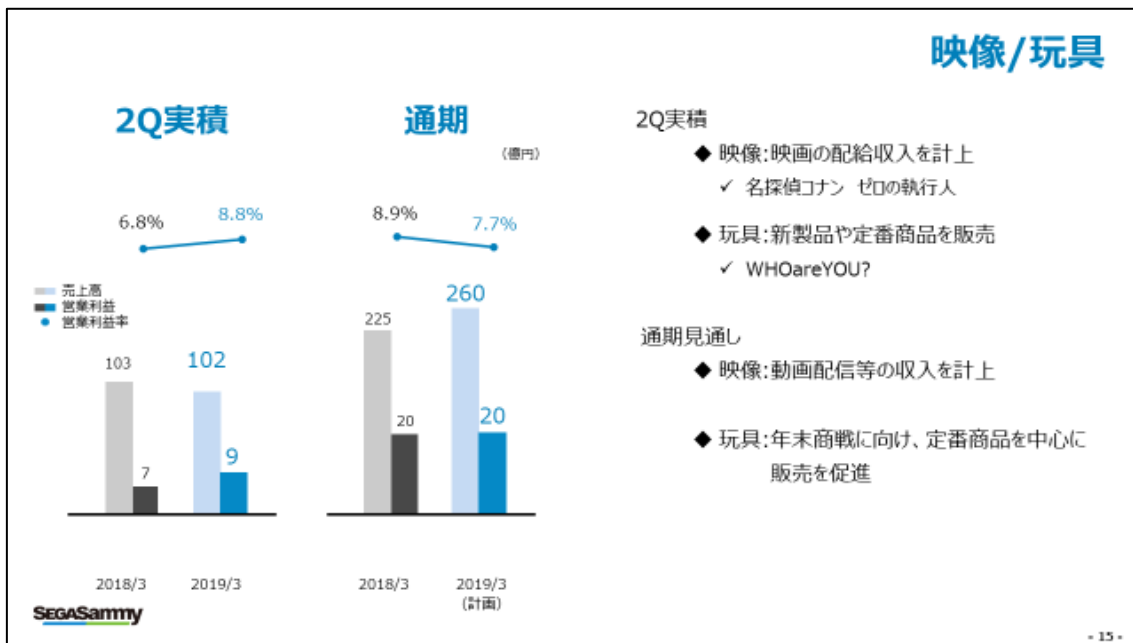
つづきまして 14 ページをご覧ください。

アミューズメント施設分野は順調に推移しております

第 2 四半期においては「Fate/Grand Order Arcade」等の新作ビデオゲームの稼働および前期から続くプライズの好調等で、既存店昨対比が 104%と好調に推移いたしました。

下期以降も引き続き好調なプライズを中心に施設オペレーションを強化してまいります。

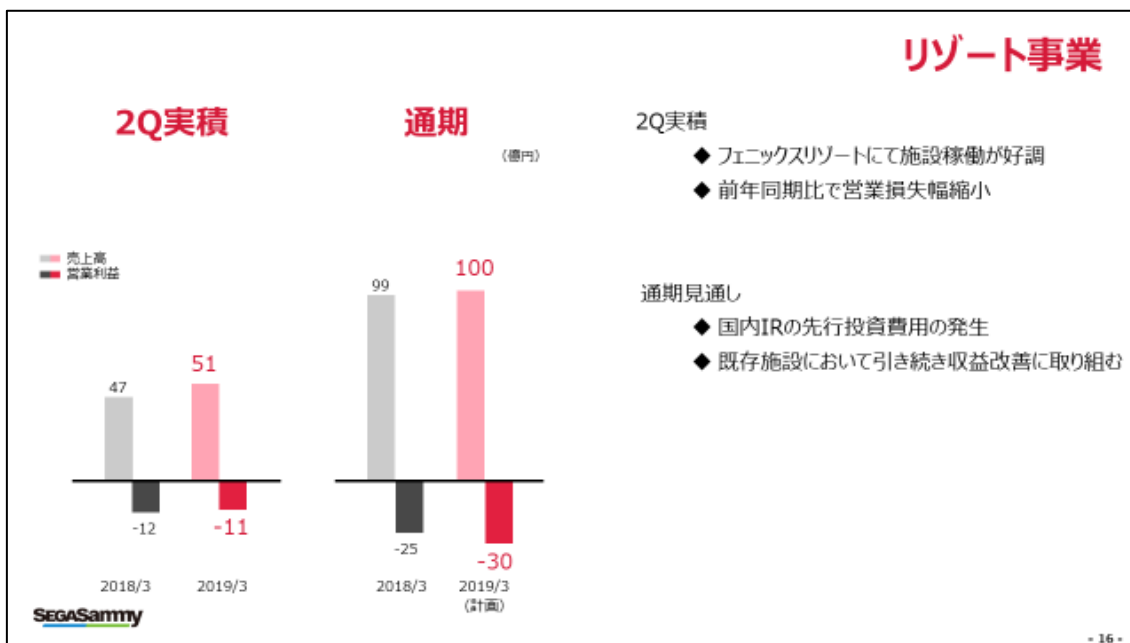
## 映像/玩具



つづいて 15 ページは映像玩具分野となります。

第 2 四半期においては、シリーズ最高興行収入 80 億円を突破した「名探偵コナン」の映画配分収入を計上したほか、玩具においては新作「Who are you」を販売いたしました。

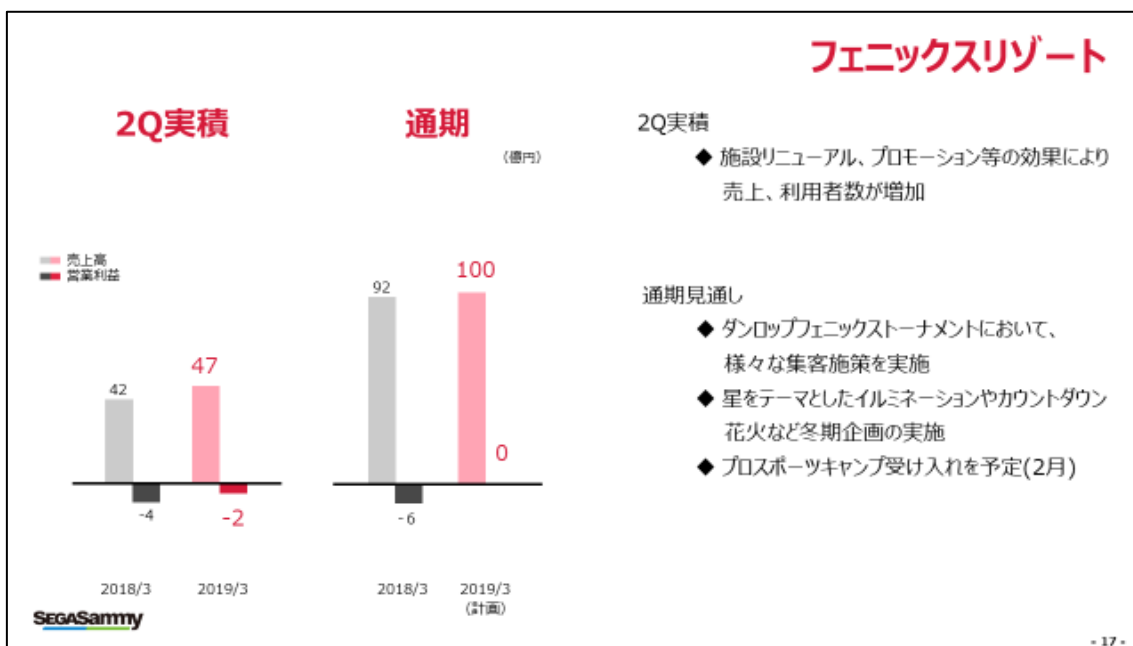
下期は、映像分野では動画配信の収入を予定しているほか、玩具分野で年末商戦向けに定番商品の販売を強化してまいります。



次に 16 ページからはリゾート事業となります。

第 2 四半期ではフェニックスリゾートで施設稼働向上等により営業損失幅が縮小しました。

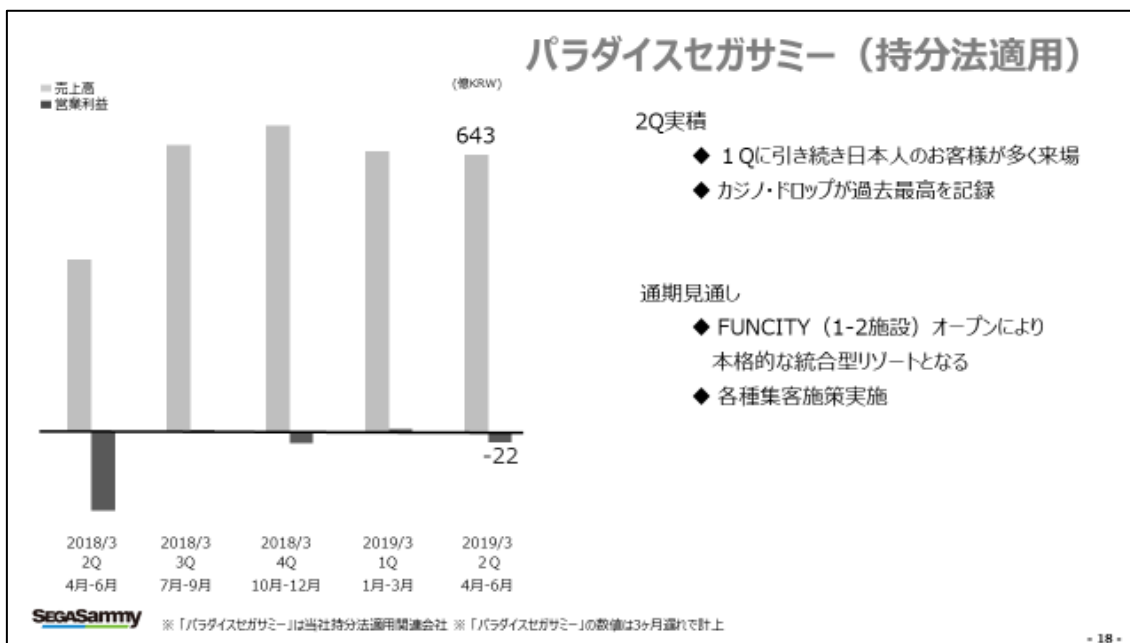
下期は引き続き国内 IR 向けの先行費用が発生する見込となっておりますが、既存施設においては収益改善に取り組んでまいります。



17 ページはフェニックスリゾートの説明になります。

第 2 四半期では前期に行った大規模リニューアルや九州域限定のプロモーション等の効果により、利用者が増加したことから増収となりました。

下期についても営業利益の黒字化に向け、各種集客施策を行い、更なる収益改善を目指します。



18 ページでは当社持分法適用関連会社のパラダイスセガサミーについて説明いたします。

当社決算では 3 か月遅れでの計上となりますのでこちらの実績はパラダイスセガサミーの 4～6 月の実績となります。日本人のお客様中心に多くのお客様にご来場いただき、カジノにおけるテーブルドロップ額も過去最高を記録しました。9 月には既存の施設に加え、新たな施設も開業し、2019 年の春にはファミリーエンタテインメント施設「ワンダーボックス」もオープンいたします。新施設の追加により本格的な統合型リゾートとなり、幅広い顧客層に楽しんでもらえる施設と考えております。

以上で私からの説明は終了とさせていただきます。

続きまして社長の里見より、2019 年 3 月期の今後の取組についてご説明させていただきます。

ご清聴ありがとうございました。



# 今後の取組

弊社は 2018 年 8 月より本社オフィスを移転しており  
今回のオフィス移転の最大の目的は、「新しい文化」を創っていくことにあります。

これまでも、サミー、セガを含むグループ会社が各社の文化を形成していましたが、  
移転を通じて、会社として新しい文化、強い文化をもう一度作っていかうという  
目的があり、オフィス移転を行いました。

このオフィスは、「グランドハーバー」ということで「母港」をコンセプトにしており、  
テーマは「journey（セガサミーの飽くなき旅）」です。  
セガサミーが世界に旅立っていく「母港」であるというコンセプトのもと、この本社を設立しました。

今期、オフィス移転では引越し費用が 75 億円発生すると期初にお伝えしておりましたが、  
少し多いのではないかとの声も、投資家様からいただいております、社員にもこれ以上オーバーしないようにと  
社員には伝えておりました。

一方で、キャッシュベースでは予算通り発生しておりますが、想定していたよりも資産計上がすすんでおり、  
当初の PL インパクトで想定していた 75 億円よりも今期のコストは軽減されると  
考えております。また、今回早期に移転をしたことで二重に発生する家賃が削減されているほか、  
光熱費もやや高めに見積もっていたところがあることから、  
当初の想定よりは引越し費用は低くなりそうな見込みです。



## 2018年10月

# パチスロ6号機時代の幕開け

まずは遊技機事業についてです。

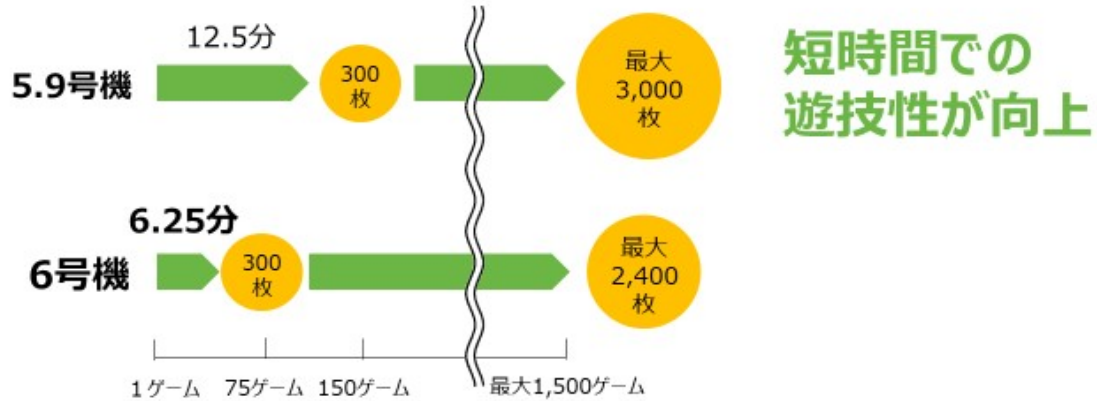
いよいよ、パチスロ6号機時代の幕開けとなりました。

残念ながら、6号機最初のタイトルは弊社のものではありませんでしたが、他社から出た6号機は過去10年に出たタイトルの中では、投入初週の稼働が歴代トップ5に入るような高稼働を記録しており、6号機第一弾が評価されて安心しております。

以前、5号機が導入された時は、市場に4号機が残っている状態だったので、新台が全然稼働しませんでした。そのような中、サミーから発売された「パチスロ交響詩篇エウレカセブン」等のタイトルをきっかけに、ファンの方に楽しんでもらえるきっかけとなる機械を5号機でも創ることが出来ました。

他社製品ではありますが、6号機第1弾から評価されたことで、我々が5.5号機や5.9号機よりも6号機が魅力的であるとお伝えしていたことが、証明されたと思っております。

## 6号機の遊技性



※ AT(アシストタイム)での遊技時間のイメージ  
 ※ 1ゲーム=5秒で消化すると仮定した場合  
 ※ 5.9号機の傾斜値は2.0枚(自主規制における最大値)  
 ※ 6号機の傾斜値は4.0枚と仮定

続いて、5.9号機と6号機の違いについて、簡単に説明させていただきます。

まず今のパチスロは遊技に時間がかかりすぎだと思います。

遊技に半日ないしは1日かかると、他のエンタテインメントとの間での時間の取り合いになってしまいます。今後は、1～2時間くらいの遊びになることで、大衆娯楽に回帰し、より手軽に「近所にある手軽なエンタテインメント」として楽しめるようになって考えております。

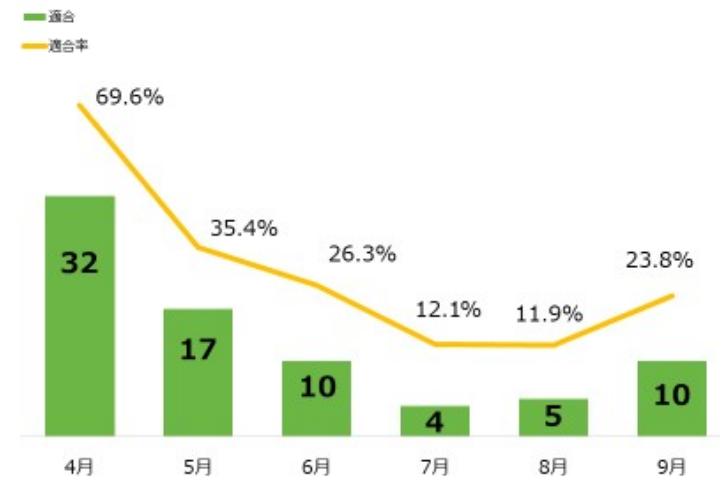
今回の6号機が一番のメリットは、この短時間遊技ができる点にあります。

これまでの5.9号機(2枚傾斜)だと、最大3,000枚獲得できたものが6号機だと2,400枚となり全体の射幸性は抑制されておりますが、同じ300枚を獲得するための時間で考えると6号機では例えば4枚傾斜の場合には、半分の時間の6.25分で300枚を獲得することが出来るようになります。

この短時間遊技が、今後ユーザーにどう受け入れられるかということが

6号機の重要な点と考えております。

## パチスロ適合率推移



パチスロ適合率は  
低水準で推移

次にパチスロ機の検定試験適合率について、説明いたします、  
皆さんご心配の通り、現状の6号機の検定試験適合率は、低水準となっておりますが  
今後についてはもう少し上がってくるだろうと考えております。

今は「パチスロディスクアップ」という機械が好調で、ノンデバイスで液晶もついていないことから、シンプルな機械となっており、ユーザーから見ると勝ちやすい機械、等価交換ではない店では使いやすい機械になります。今後、受注がさらに伸びそうな状況とみております。

先ほど短時間遊技にも触れましたが、やはり、時間単価が大事であると考えており、今回の規則改正によってより手軽な遊びになることで、映画やカラオケなどと同じく、1時間に1,000円くらいを使う遊びに遊技機もなってくれば、他のエンタテインメントとの競争もできると考えております。



『パチスロチェーンクロニクル』  
©SEGA ©SEGA/チェーンクロニクルパートナーズ  
©Sammy

Sammy 6号機第一弾  
2018年11月稼働開始



そして、弊社から発売する初の 6 号機は、「パチスロチェーンクロニクル」になり、来週より順次納品開始となります。

また昨日発表した通り、第 2 弾 6 号機として「パチスロ蒼天の拳 朋友」の発売を予定しております。

確変継続率

上限 65% → 撤廃

射幸性を抑制しながら、ゲーム性の幅が拡大

次にパチンコについてご説明いたします。

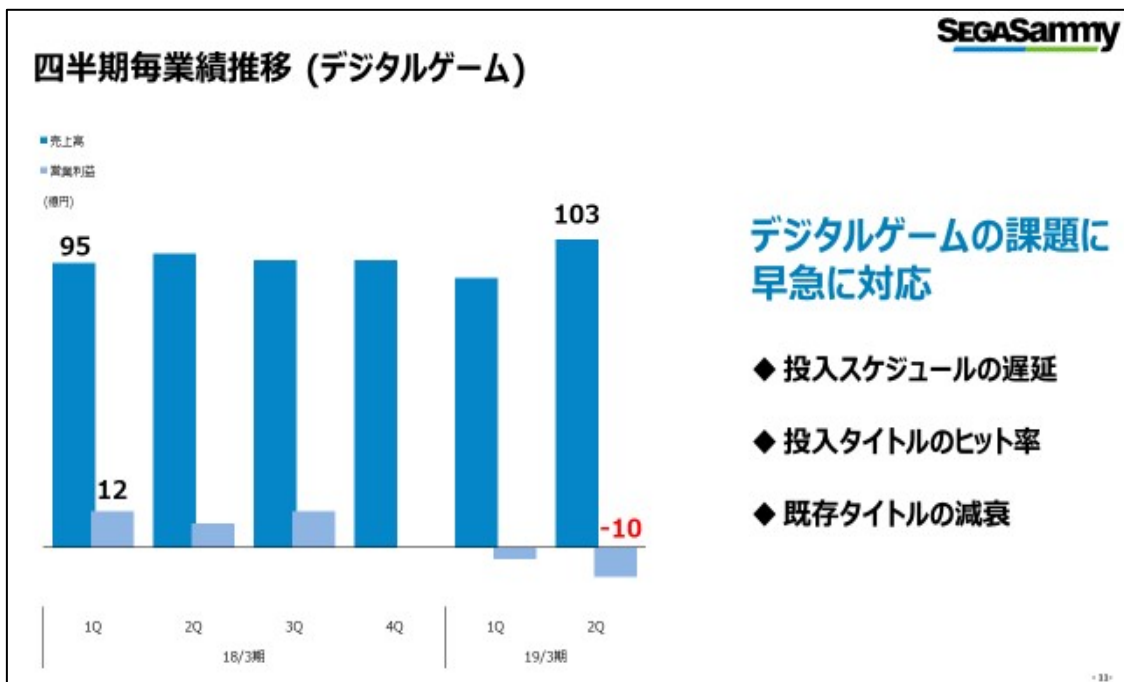
自主規制の変更ということで、確率変動の継続率、つまりループ率を撤廃することが合意されました。

2019 年中には、これに対応したパチンコ機が出てくると思っています。

今、市場で高稼働している「ぱちんこ CR 真・北斗無双」についても、最後の高ループ機だったため、未だに市場では人気を博しております。しかし、サミーが得意としている高ループ機はこれまでの自主規制により規制されていました。

今期の「ぱちんこ CR 真・北斗無双 第 2 章」はこの継続率の上限が 65%の機械でしたが、継続率が撤廃され、また高ループ機が作れるようになるということで、サミーにとってはプラスとなり、ゲーム性の幅も広がると考えております。

ただし、射幸性は変わらないので、そこはしっかり守っていきたいと思っています。



次に、エンタテインメントコンテンツ事業ですが、まずはデジタルゲームです。

「BORDER BREAK」の PS4 版が好調に推移したことや、中国でライセンスアウトしたタイトルが好調であったことから、売上は QonQ で伸びました。

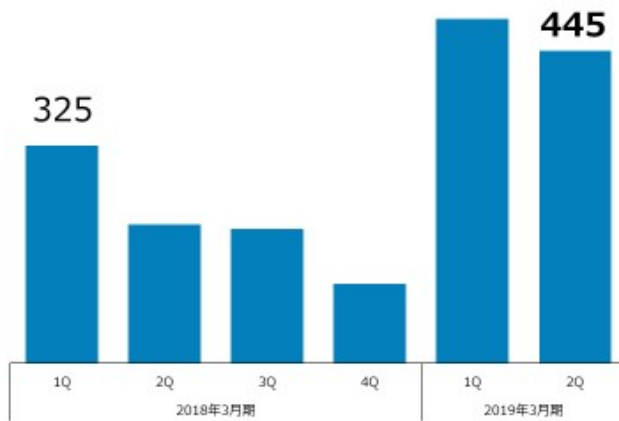
しかしながら、不調タイトルやリリースを取りやめたタイトル等があり、約 10 億円のタイトル評価減を第 2 四半期で計上したほか、既存タイトルの減衰として、期待をかけていた「ファンタースターオンライン 2」のクラウド版が低調なほか、「ファンタースターオンライン 2」全体としても、やや減衰傾向が見られました。

「ファンタースターオンライン 2」については、今後もアップデートを控えているほか、コラボイベント等も好評のため継続的に取り組んでいきたいと考えております。

新作タイトルについては、今期 12 タイトルの新作を投入するとお伝えしましたが、実際には上期で 4 タイトルしか投入出来ていないので、年内にもあと 2, 3 本は出したいと思っておりますし、年明けにも 3 本くらいは追加で出したいと考えております。

## 四半期毎リピート販売推移 (パッケージゲーム)

(万本)

過去作のリピート  
販売が堅調Total Warシリーズ  
Sonicシリーズ  
etc.

- 12 -

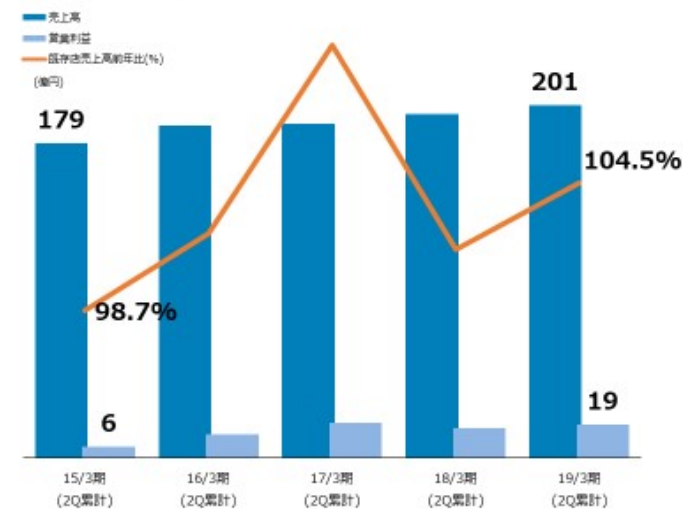
パッケージゲーム分野については、売上が QonQ で増加しており、リピート販売が好調に推移しております。Steam を経由してのデジタル配信やコンソールのデジタル販売もそうですが、パッケージ版自体の販売も好調に推移しております。

「ペルソナ 5」についても、今期は廉価版を投入するなど、更なるリピート販売に繋げています。

そのほかにも、Total War シリーズや Sonic シリーズ等が引き続きリピート販売に貢献しており、リピートタイトルは我々の会計基準で開発費の償却等もすでに終了していることから、新作タイトルよりも利益率が高く、収益の底上げとなっております。



## AM施設2Q業績推移



## AM施設好調継続

- ◆ プライスゲーム堅調
- ◆ 19/3期2Q以降  
新作ビデオゲーム好調

- 13 -

アミューズメント施設事業についても、

売上高前年対比で好調が継続しており、右肩上がりの傾向が見られます。

当社だけではなく、業界全体がこれまでは縮小傾向が続いていましたが、ここ4年は連続で上昇傾向を示しており、好調となっております。

当社の施設事業も、プライズ(UFO キャッチャー)を中心にオペレーションを強化しており、

店舗内のプライズの比率についても、他店に比べて積極的に上げたことから

同業他社よりも昨対比率が好調に推移している傾向がみられます。

また、「艦これアーケード」や「Fate/Grand Order Arcade」のほか、「maimai」、「CHUNITHM」、

「オンゲキ」などの当社の音ゲー3部作もすべて好評を博しており、

業績の底上げに寄与していることから、アミューズメント機器、施設ともに好調に推移しております。



  
PARADISE CITY

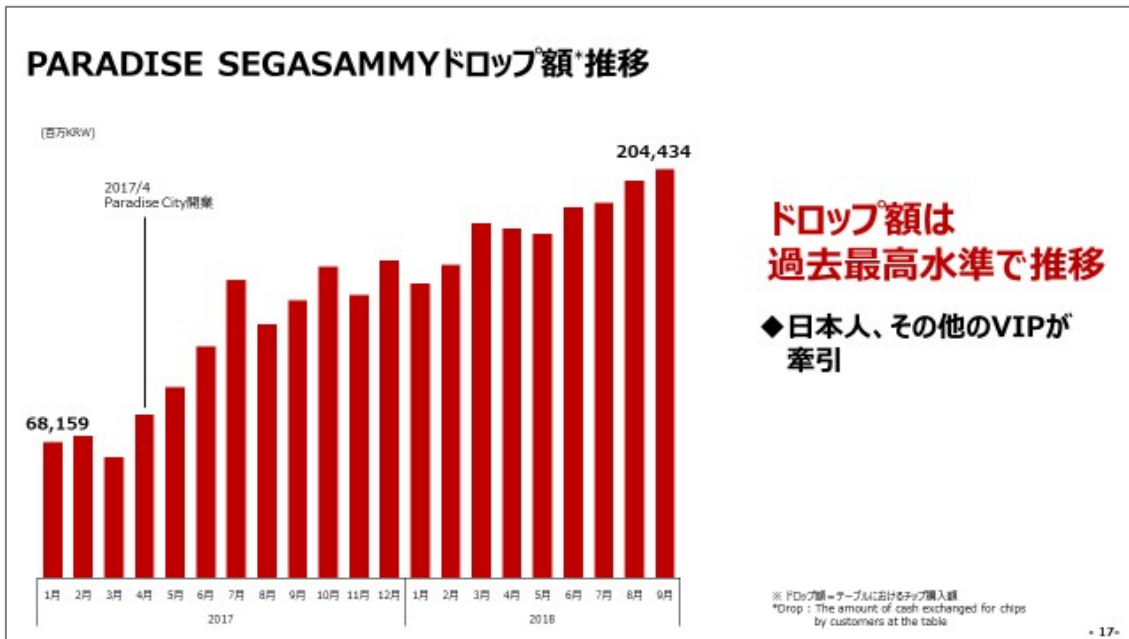
**1-2フェーズ 2018年9月開業**

- 18 -

続いてリゾート事業についてご説明いたします。

2018年9月に韓国仁川のパラダイスシティにおいて、1-2フェーズがオープンいたしました。

これにより本格的な統合型リゾートとしての体制が整ってまいりましたが、「ワンダーボックス」という子供向けテーマパークについては、一度企画からやり直しを行ったこともあり、開業が少し遅れ、来年春のオープンを予定しております。



こちらはパラダイスシティにおけるテーブルドロップの推移となります。

お客様がテーブルゲームでかけた額をドロップと言い、

こちらはパチンコホールの売上に近い概念となっております。

先ほど実績でお話したパラダイスシティの売上ベースでは、前年同期比で伸びていないと思われませんが、昨年4月の開業以来右肩上がりです。ドロップ額が上がってきております。

直近の10月も中国の国慶節などの影響があり、さらにドロップ額が伸びているとの報告も受けており、中国のお客様も徐々に戻ってきております。

パラダイスシティの売上については、マカオやラスベガス等の大規模なカジノ施設とは違い、一人のお客様が大きく勝った、もしくは負けたとなると売上にも大きく響く傾向があります。ホールド率によって、売上が上下してしまうので、四半期毎に影響はしてしまいますが、ドロップ額に関しては好調に推移しております。

9月で言いますとドロップ比率は日本人VIP4割、中国VIP3割弱、その他VIP2割、MASSで1割となっており、ドロップの成長率はパラダイスシティが開業した2017年4月から比較して3倍程度になってきています。

今後も認知度を高めることでドロップも上がり、1-2施設開業によって、様々な施設を楽しむことも可能となりますので施設滞在日数も長くなっていくと想定しております。



PARADISE CITY

感性が  
まいたる

PLAZA

PARADISE CITY

SEGA Sammy

**国内向けプロモーション開始**

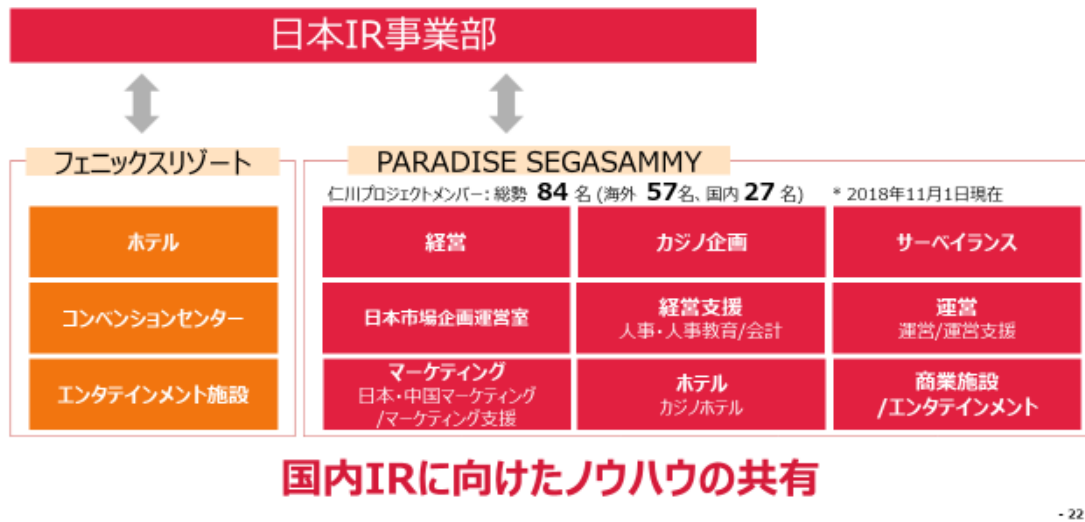
TVCM（関西、福岡地区）  
WebCM  
交通広告  
機内誌  
女性誌等

- 28 -

国内プロモーションについては先月発表した通り、女優の広末涼子さんを起用し、国内でも認知度を上げていく活動を行っていきます。

実際に行っていたいただいた日本人のお客様からの満足度も高く、日本にはない高級リゾートとして、想定よりもいい意味でお客様の期待を裏切るなど、高評価をいただいております。今後、国内向けのプロモーションも増えてきておりますので、認知度を上げていくことで更に日本人のお客様が増えていくのではないかと考えております。

## IR(統合型リゾート)事業の連携イメージ



次に国内 IR に向けた施策ですが、現在パラダイスシティに関わっているメンバーは 84 名おり、そのうち 57 名は現地でしっかりとノウハウを積んでおります。

たとえ、どのオペレーターが国内 IR のライセンスを取得したとしても、今後は何千人何万人という雇用が日本国内で必要となります。  
どのオペレーターが事業をやるにしても、素人の日本人を雇うということに関しては、どの企業も同じ条件になります。

海外からノウハウを持っている人を呼ぶにしても、数千人単位で来ることは、ビザの問題で難しいと考えられるため、ノウハウを持った人の大部分を日本人で賄えるような体制を、セガサミーでは整えてきているとご理解いただければと思います。

| 今後の取組（まとめ）         |  |
|--------------------|--|
| 遊技機                | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 6号機の適合状況・販売状況を見極め</li> </ul>  |
| エンタテインメント<br>コンテンツ | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ デジタルゲーム各タイトルの動向を見極めるとともに、各種課題に早急に対応</li> <li>■ パッケージのリピート販売、AM施設の稼働が収益を底支え</li> </ul> |
| リゾート               | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 国内IR(統合型リゾート)参入に向け、フェニックスリゾート、Paradise Cityとの連携を強化</li> </ul>                         |

最後はまとめとなります。

遊技機事業の今後一番の問題は、6号機時代をどのように乗り切っていくかということとなります。可能であれば年度内にあともう1機種くらい販売が出来ればと思っております。もちろん、「パチスロ蒼天の拳 朋友」の販売が想定を上回れば、今期ラインナップを来期に持ち越すことも検討します。引き続き販売状況や部材調達など見る必要がありますが、一番のボトルネックはコンデンサーで、現在他の産業と取り合いになっています。先んじて仕入れを行っていくなど、準備を進めていきたいと思っております。

エンタテインメントコンテンツ事業は皆様のご懸念の通り、デジタルゲーム事業分野でヒットが出るのかということかと思えます。マーケットでいえば日本におけるコンソールマーケットと比較しても、スマホコンテンツ側の売上は3倍以上あります。世界で見ても利益率が高いのがオンラインゲーム市場ですので、日本だけみると各社さんの売上が下がっているのがマーケットがシュリンクしているのではないかと考えられますが、実際そうではなく、海外のタイトルとの競争が激しくなっているというのが、実際のところだと思います。

昨今はマーケットが変化してきており、洋風なゲームが高評価を受けているケースも多く、日本のユーザーの趣味・嗜好も変わってきたのではないかと感じています。ガチャではない課金も増えてきており、ガチャ×RPGのようなものが飽きられてきているという傾向になってきています。

我々もどのように対応していくかが今後の鍵となってきます。逆にいうと日本のゲームも海外で売れてきています。「ペルソナ5」や「龍が如く」などは、しっかりアトラスのノウハウを使用して現地ローカライズしたこと

により、今までの倍近く欧米で売れ、アジアでも売れています。

アジアは大体日本の3割強くらいのマーケット規模と考えていますが、来年には日本の半分以上になるのではないかと考えています。また、アジアに関しては、日本語のボイスオーバーで声優さんの声が聴きたい、日本のコンテンツをそのままにして、現地の字幕を入れて販売してほしいという声も多く、日本のコンテンツをそのまま受け入れてくれるマーケットです。

アジアを含めるとコンソールの分野で日本のマーケットが1.5倍くらいに増えたような感覚となっており、引き続きアジアにも注力していきたいと考えております。

AM施設は引き続きスクラップ&ビルドを進めていきたいと考えておりますが、既存店売上高も非常に好調ですし、コナミさんバンダイナムコさんと協業したキャッシュレス化のシステムも導入しました。電子化することにより、繁閑に応じた柔軟な価格設定なども可能となります。今後も多様な施策を行うことも可能となります。今後も引き続き、AM施設への投資を行ってまいります。

フェニックスリゾートも上期は非常に好調に推移しており、台風などの悪天候にも見舞われましたがそれでも計画を上回る利益となりました。自然災害の多い宮崎ではありますが、このまま大きい災害等がなければ、今期は黒字化が見えるのではないかと考えています。

パラダイスシティは、先ほどもご説明した通り、ドロップが非常に好調に推移しておりますので、ホールド率のコントロールがしっかりしてくればまだまだ伸びる余地はあると思います。

まだ行ったことない方はぜひ遊びに行ってくださいと思います。

以上で私からの説明を終了します。