



# 2019年3月期第1四半期 決算説明資料

2018年8月3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. 2019年3月期 第1四半期実績 /今後の見通し

## 連結業績の推移

(単位：億円)

	2018/3		2019/3	
	1Q実績	通期実績	1Q実績	通期計画
売上高	1,072	<b>3,236</b>	<b>688</b>	<b>3,900</b>
営業利益	166	<b>177</b>	<b>9</b>	<b>210</b>
営業利益率	15.5%	<b>5.5%</b>	<b>1.3%</b>	<b>5.4%</b>
経常利益	162	<b>145</b>	<b>6</b>	<b>160</b>
税引前当期純利益	164	<b>124</b>	<b>7</b>	<b>170</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	115	<b>89</b>	<b>3</b>	<b>120</b>
ROA <sup>※</sup>	-	<b>1.8%</b>	-	-

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

## ハイライト

### 2019/3期 1 Q 実績

遊技機：大型タイトルの販売があった  
前年同期に比べ販売台数が減少  
エンタメ：パッケージが好調に推移した一方で  
デジタルが想定を下回る

### 今後の見通し

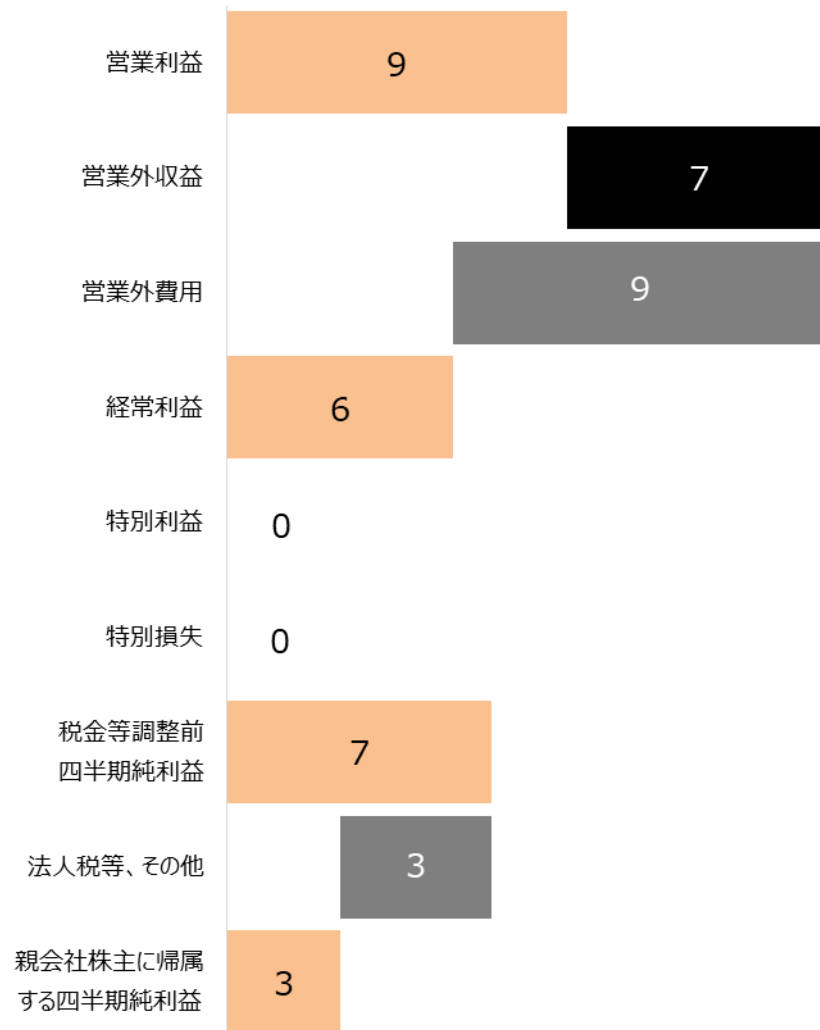
遊技機：新規則パチスロ、旧規則パチンコ等  
新タイトルの販売を加速  
エンタメ：デジタル新作投入を複数予定  
IP活用タイトルを投入予定

⇒詳細は「2019年3月期第1四半期 決算補足資料」参照

# 段階利益の推移 (19/3期 1 Q実績)

## 段階利益の推移

(単位：億円)



## 営業外収益、費用内訳

(単位：億円)

営業外収益	
受取配当金	2
営業外費用	
持分法投資損失	5

# 費用実績・計画 (19/3期 1 Q実績・19/3期計画)

## 連結費用

(単位：億円)

(主な要因)

	2018/3		2019/3		19/3 1Q実績
	1Q実績	通期実績	1Q実績	通期計画	
研究開発費・ コンテンツ制作費	153	620	141	733	エンタメ パッケージ新作タイトルの開発費発生があった 前年同期に比べ減少
設備投資額	50	241	64	321	本社移転に伴い増加
減価償却費	42	162	39	148	—
広告宣伝費	32	154	33	221	—

## 連結貸借対照表

(単位：億円)

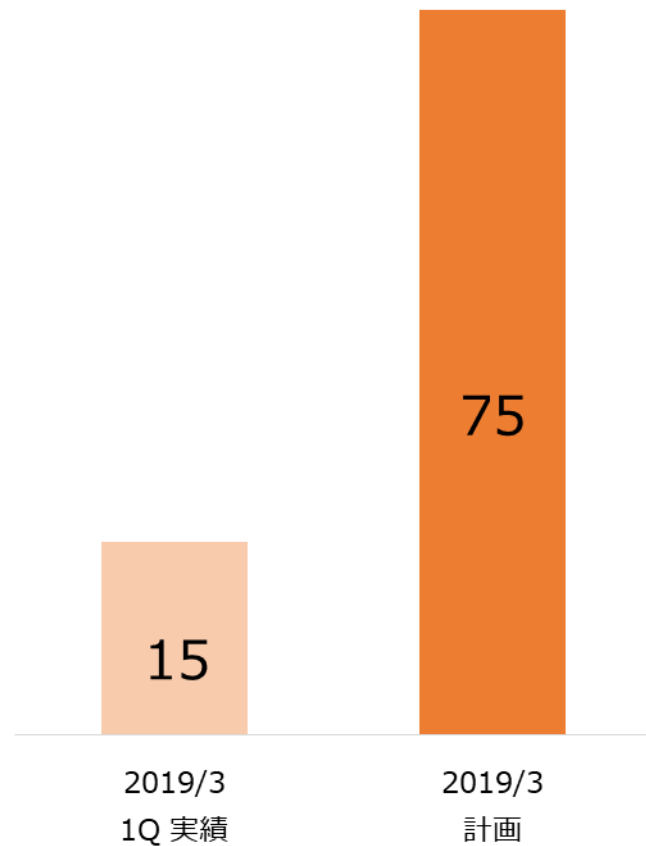
	2018/3期末	当第1四半期末	増減
流動資産	2,723	2,653	-70
現金・預金	1,578	973	-605
有価証券	246	621	+375
固定資産	2,011	2,071	+60
流動負債	844	967	+123
社債(1年以内)	100	200	+100
固定負債	785	691	-94
社債	225	125	-100
負債合計	1,630	1,658	+28
純資産合計	3,104	3,066	-38
<b>総資産</b>	<b>4,734</b>	<b>4,724</b>	<b>-10</b>
自己資本比率	65.0%	64.3%	-0.7pt

主な増減要因	前期末比
流動資産	
短期運用目的の有価証券購入等 により現金・預金が減少	-70
固定資産	
投資有価証券の増加	+60

## 本社移転に伴う移転費用の発生

### 一過性移転費用の推移(参考値)

(単位：億円)



■ 8月より順次移転を開始

⇒2020/3期は費用発生しない見込み

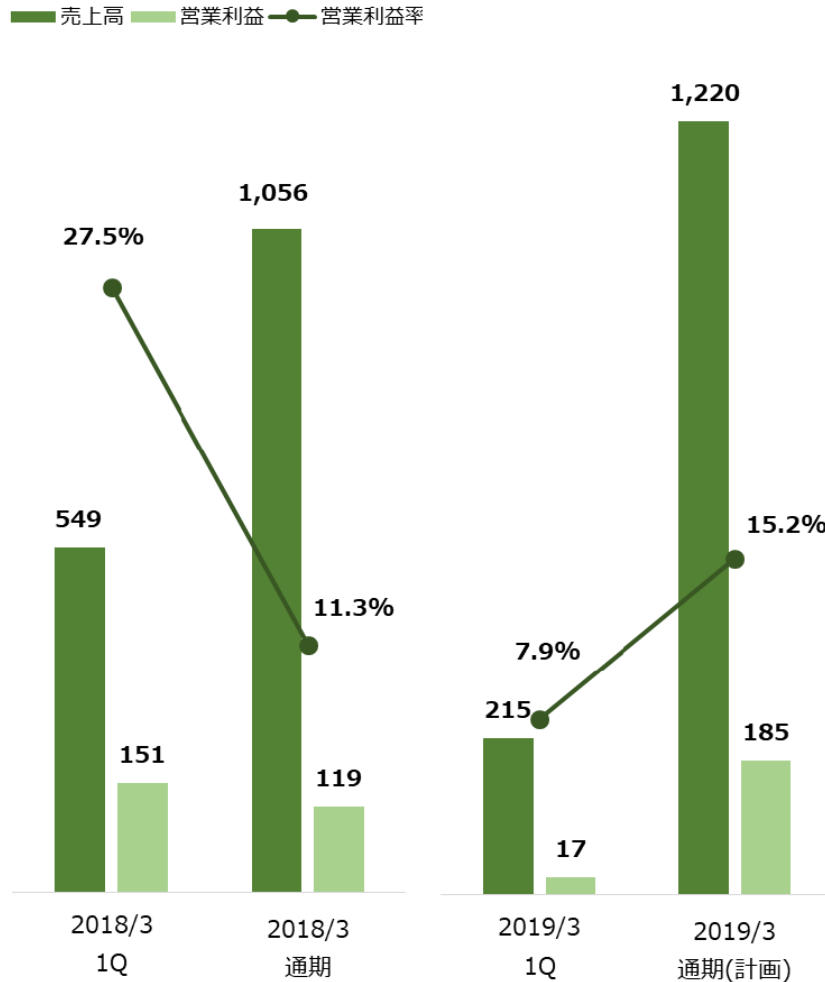
	一過性移転費用	
	2019/3 1Q	2019/3 計画
<b>連結</b>	<b>-15</b>	<b>-75</b>
遊技機	-4	-16
エンタメ	-7	-50
リゾート	0	0
全社/消去	-4	-9

## 2. セグメント別 第1四半期実績 /今後の見通し



## 遊技機事業

(単位：億円)



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

パチンコを中心に各タイトルの販売は堅調に推移

大型タイトルの販売があった前年同期比で販売台数減少

### 今後の見通し

パチスロ：6号機許認可取得を受け、下期より6号機販売を本格化、ZEEG筐体投入

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』(2Q)等)

### 販売台数 (千台)

	2018/3 1Q	2018/3 通期	2019/3 1Q	2019/3 通期(計画)
パチスロ	25	85	9	103
パチンコ	97	140	40	201
本体	83	97	13	94
盤面	14	42	27	106

⇒詳細は「2019年3月期第1四半期 決算補足資料」参照

## 1Qの主な販売タイトル



『パチンコCR偽物語』

©西尾維新／講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy



『パチンこCR北斗の拳7 百裂乱舞』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007  
 著作権許諾証YHO-419 ©Sammy

## 2Qの主な販売予定タイトル



『パチンこCR七つの大罪』

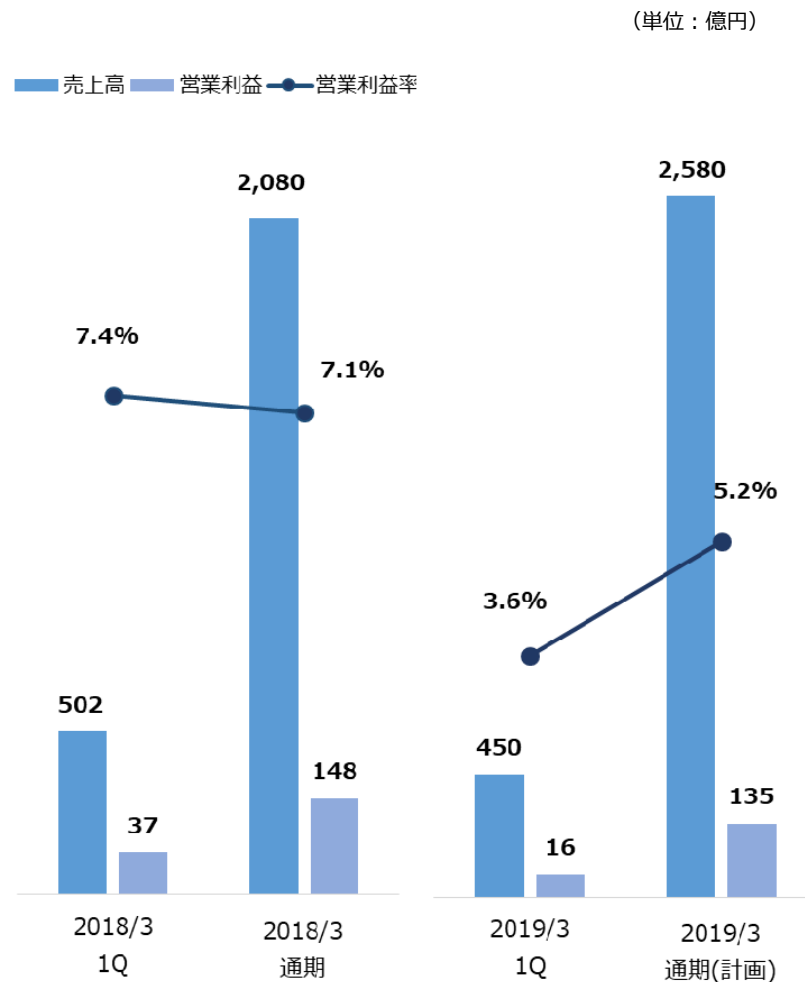
©鈴木央・講談社／「七つの大罪」製作委員会・MBS  
 ©鈴木央・講談社／「七つの大罪TVSP」製作委員会・MBS  
 ©鈴木央／講談社  
 ©Sammy



『パチンこCR真・北斗無双 第2章』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証KOK-115  
 ©2010-2013 コーエー・テクモゲームス ©Sammy

## エンタテインメントコンテンツ事業



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

パッケージ分野が好調に推移したものの、  
デジタルゲームの新作タイトル投入に伴う費用が発生

### 今後の見通し

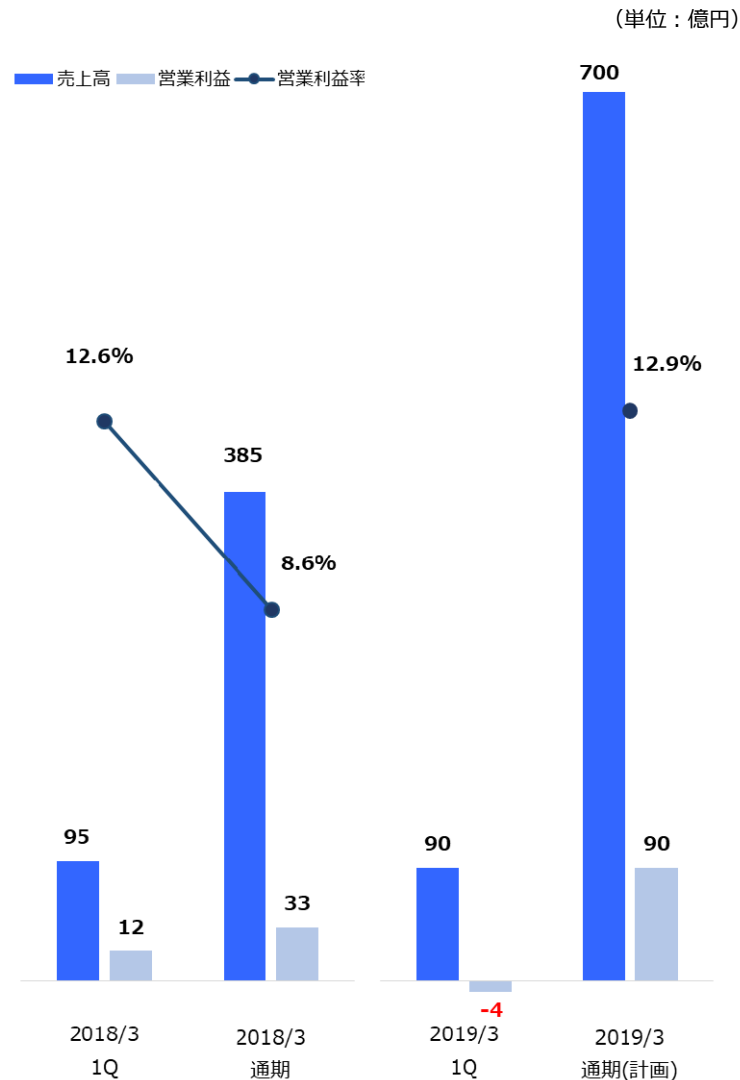
デジタルゲームの新作タイトルを複数予定  
各事業分野でIPを活用したタイトルの投入を予定

### 2Q以降の発売予定タイトル

デジタル	『ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～』 『BORDER BREAK』	新規IP 既存IP
パッケージ	『ソニックマニア・プラス』 『龍が如く 3』(PS4版) 『シエンムー I&II』	既存IP 既存IP リバイバルIP
AM機器	『Fate/Grand Order Arcade』 『オンゲキ』 『StarHorse3 SeasonVII GREAT JOURNEY』	外部IP 新規IP 既存IP

⇒詳細は「2019年3月期第1四半期 決算補足資料」参照

## ■ デジタルゲーム分野



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

『共闘ことばRPG コトダマン』、『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』を配信開始  
 既存タイトルの減衰のほか、新作タイトル投入に伴う、研究開発費等の発生により損失計上

### 今後の見通し

新作タイトルを順次投入

### 売上 上位3タイトル

『ファンタシースターオンライン2』

『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』

『ぷよぷよ!!クエスト』

## 1Q配信タイトル



©SEGA

### 『共闘ことばRPG コトダマン』

2018年4月の配信開始から700万ダウンロードを突破

## 2 Q以降の配信予定タイトル



©SEGA / f4samurai

### 『ワンダーグラビティ ~ピノと重力使い~』



©SEGA All Rights Reserved By JFA

The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. FIFPro is a regist

### 『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』

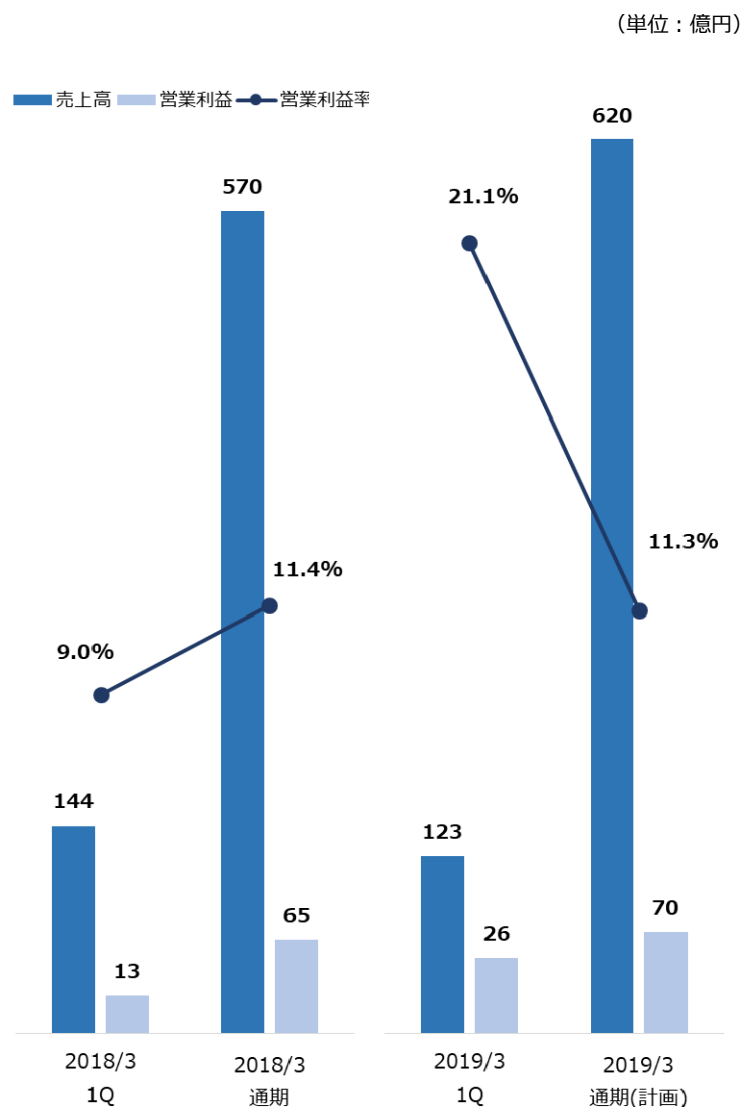
既存IP『サカつく』を活用したスマートフォン向けタイトル



©SEGA

### 『BORDER BREAK』

## ■ パッケージゲーム分野



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

『龍が如く』や『ペルソナ』シリーズなどの  
既存IPを活用したタイトルが堅調に推移  
リピート販売が利益貢献

### 今後の見通し

IPを活用したタイトル投入やリピート販売を見込む

## パッケージ販売本数

(単位：万本)

	2018/3		2019/3	
	1Q	通期	1Q	通期(計画)
<b>合計</b>	<b>456</b>	<b>1,733</b>	<b>570</b>	<b>2,000</b>
日本	15	154	28	215
新作	4	95	12	159
リピート	11	59	16	56
アジア	14	81	12	77
新作	6	54	-	46
リピート	7	27	12	31
欧米	426	1,498	530	1,708
新作	120	664	73	495
リピート	306	834	457	1,213

1Qの主なタイトル

2Q以降の主なタイトル

『Yakuza 6: The Song of Life』

『ペルソナ5 ダンシング・スターナイト』

『ソニックマニア・プラス』



©SEGA



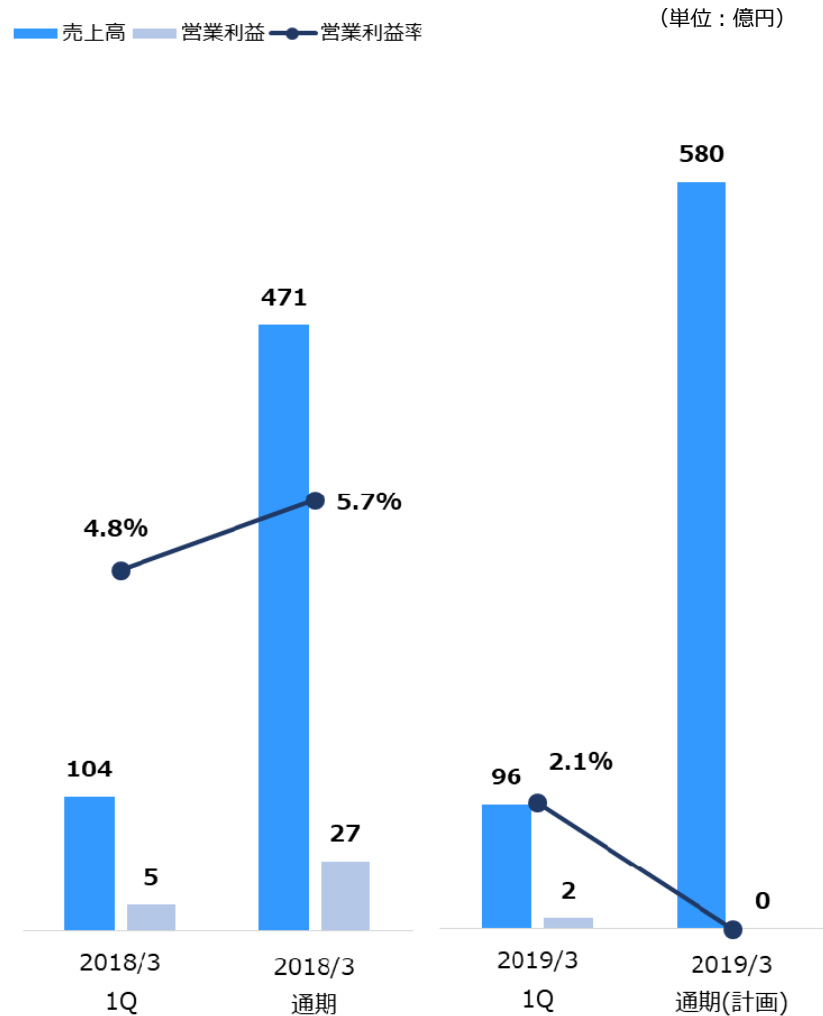
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



©SEGA

## ■ アミューズメント機器分野

## ハイライト



2019/3期 1Q実績

『UFO CATCHER』シリーズの販売が堅調

今後の見通し

『Fate/Grand Order Arcade』、『オンゲキ』等の  
新作タイトルやCVTキット等を販売



1Qの主なタイトル



©SEGA

2Q以降の主なタイトル

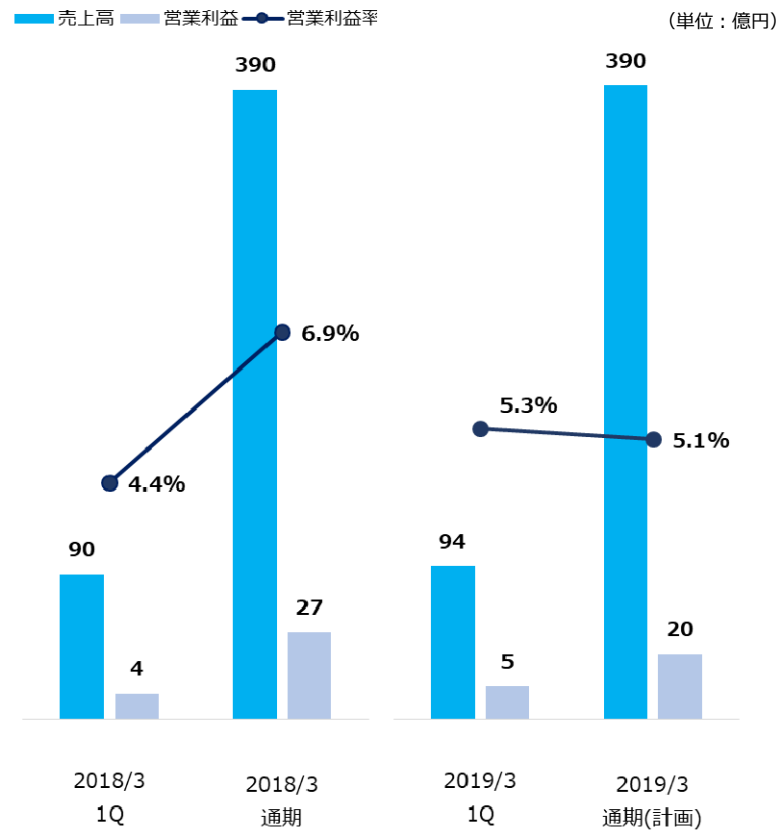


©TYPE-MOON / FGO ARCADE PROJECT



©SEGA

## ■ アミューズメント施設分野



### ハイライト

2019/3期 1Q実績

プライズが好調に推移

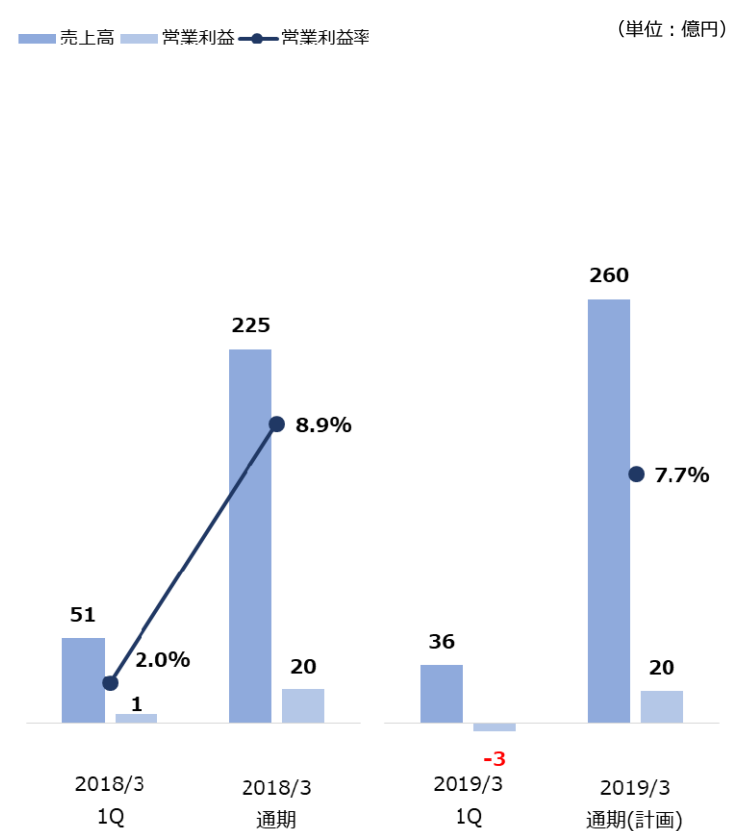
電子マネーの導入に伴う費用等が発生（73店舗へ導入済）

### 今後の見通し

引き続きプライズの強化を実施

新作ビデオゲームの導入を予定

## ■ 映像・玩具分野



### ハイライト

2019/3期 1Q実績

コナンの映画配信やアニメ配信の収入を計上

アンパンマンシリーズ等の定番主力製品を販売

### 今後の見通し

劇場版『名探偵コナン ゼロの執行人』の配給収入を計上

『しゅわボム』等の新製品のほか、定番製品を中心に展開

## 主なタイトル



©2018 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

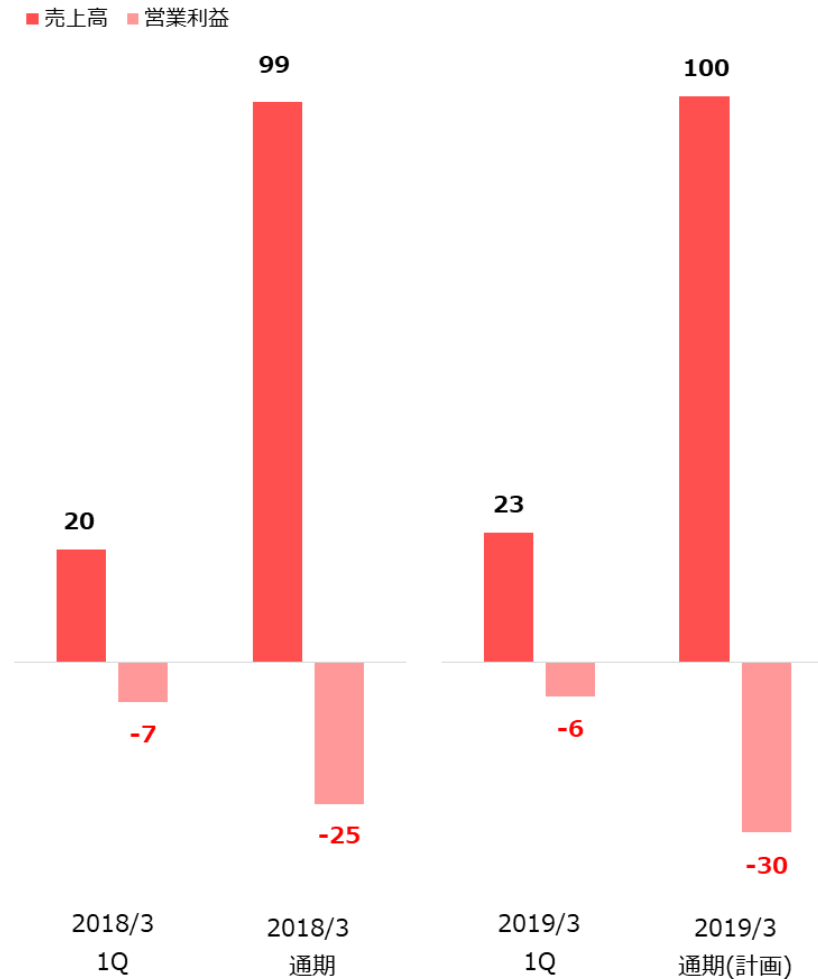
シリーズ過去最高のヒット  
興行収入80億円を突破した  
劇場版『名探偵コナン ゼロの執行人』  
の配給収入を第2四半期以降に計上



日本おもちゃ大賞2018  
ガールズ・トイ部門にて大賞を受賞した  
『しゅわボム カップケーキ ベーシックセット』  
を販売

## リゾート事業

(単位：億円)



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

フェニックス・シーガイア・リゾートにおいて施設稼働が好調、  
営業損失幅縮小

### 今後の見通し

国内IRの先行投資費用の発生

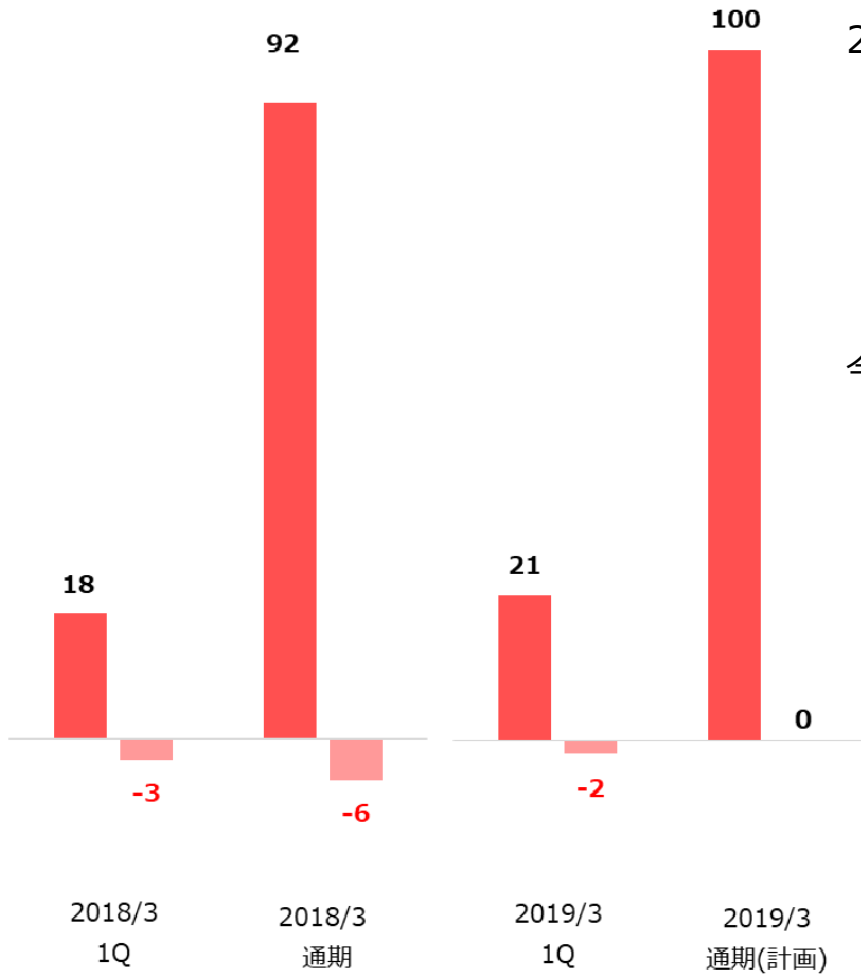
フェニックス・シーガイア・リゾートにおいて各種企画の  
実施や宿泊プランを販売、引き続き収益改善に取り組む

⇒詳細は「2019年3月期第1四半期 決算補足資料」参照

## ■ フェニックスリゾート

■ 売上高 ■ 営業利益

(単位：億円)



## ハイライト

### 2019/3期 1Q実績

前期で終了した各種リニューアルの効果により、来場者数増  
シーガイア プレミアム メンバーズクラブ会員が3.6万人突破

### 今後の見通し

開業25周年の記念イヤーとして様々な企画の実施や宿泊  
プランを販売し集客増を図る

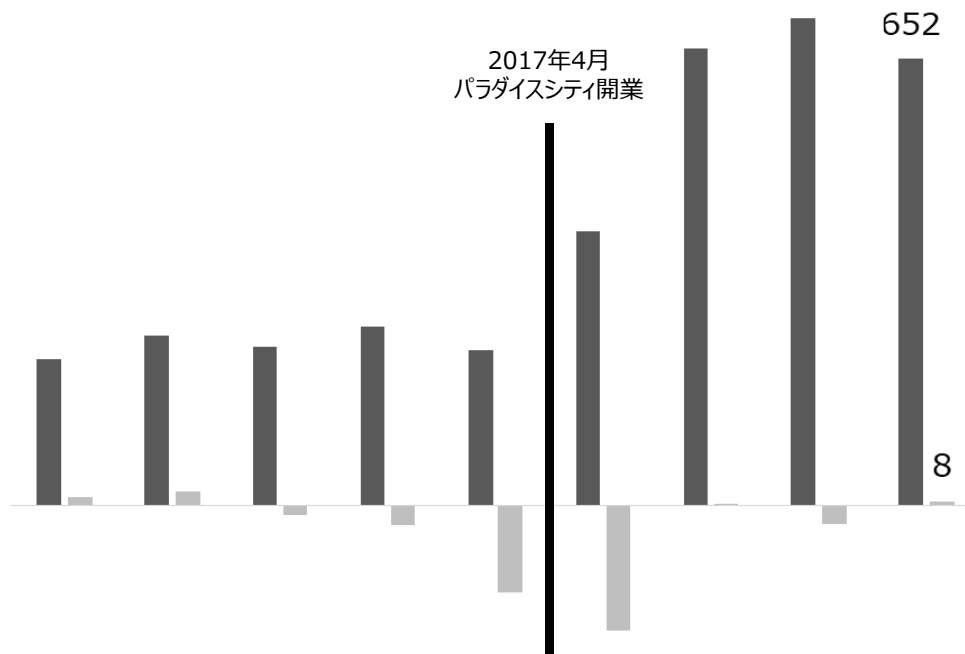
■フェニックス・シーガイア・リゾート



## ■ 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)



### 2019/3期 1Q実績

日本人のお客様中心に多くの来場者があり、  
収益性改善傾向

### 今後の見通し

クラブ、スパなどを含む第1フェーズ第二次開発の  
施設を9月より順次開業予定

17/3 1Q (1-3月)   17/3 2Q (4-6月)   17/3 3Q (7-9月)   17/3 4Q (10-12月)   18/3 1Q (1-3月)   18/3 2Q (4-6月)   18/3 3Q (7-9月)   18/3 4Q (10-12月)   19/3 1Q (1-3月)

# パラダイスセガサミー 持分法適用関連会社

パラダイスシティ1-2完成予想図全体  
(2018年9月より順次オープン)



7月末現場写真







<https://www.segasammy.co.jp/>

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。