



2019年3月期第3四半期 決算説明資料

2019年2月6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.

皆様おはようございます。セガサミーホールディングス（株）財務経理本部長の大脇です。

弊社第3四半期決算説明にお時間を頂きありがとうございます。

本日は上席執行役員 グループ代表室長 高橋と私の2名でご説明させていただきます。

早速ですが、弊社ホームページにアップしております決算説明資料に沿って説明させていただきます。

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

2019年3月期通期業績予想 セグメント別内訳 (単位：億円)

(億円)	2018/3 通期業績	2019/3		増減額
		期初 通期計画	2/5修正 通期計画	
売上高	3,236	3,900	3,370	-530
遊技機	1,056	1,220	1,020	-200
エンタテインメントコンテンツ	2,080	2,580	2,245	-335
リゾート	99	100	105	5
営業利益	177	210	130	-80
遊技機	119	185	140	-45
エンタテインメントコンテンツ	148	135	97	-38
リゾート	-25	-30	-28	2
その他/消去等	-65	-80	-79	1
営業利益率	5.5%	5.4%	3.9%	-1.5pt
営業外収益	32	15	20	5
営業外費用	64	65	75	10
経常利益	145	160	75	-85
特別利益	9	10	18	8
特別損失	31	-	68	68
税金等調整前当期純利益	124	170	25	-145
親会社株主に帰属する当期純利益 又は当期純損失	89	120	-15	-135

**遊技機事業、
エンタテインメントコンテンツ事業
を要因として通期業績予想を修正**

**エンタテインメントコンテンツ事業の
デジタルゲーム分野の固定資産の一部について
減損損失 約61億円を特別損失として計上**

SEGA Sammy

- 3 -

まず、昨日開示させていただきました通期業績予想の修正についてご説明いたします。

今回、通期業績予想を下方修正しましたのは、遊技機事業およびエンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野が低調に推移したことが要因です。

また、デジタルゲーム分野の不調を受け、当社の連結子会社である株式会社セガゲームスとその子会社が保有する固定資産の一部について、現在の事業環境、および今後の業績見通し等から将来の回収可能性を慎重に検討いたしました。

その結果、回収可能性が乏しいと認められた資産について、帳簿価額を回収可能価額まで減額したことから、減損損失 約61億円を特別損失に計上しました。

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)	3Q累計	2019/3 期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	761	1,220	1,020
パチスロ	110	391	263
パチンコ	523	712	593
その他/消去等	128	117	164
営業利益	96	185	140
営業利益率	12.6%	15.2%	13.7%
パチスロ			
タイトル数	3タイトル	9タイトル	6タイトル
販売台数(台)	31,534	103,000	71,000
パチンコ			
タイトル数	5タイトル	9タイトル	7タイトル
販売台数(台)	136,670	201,000	158,000
うち本体販売	87,468	94,500	93,000
うち盤面販売	49,202	106,500	65,000

修正の主な要因

- ◆ パチスロ遊技機の型式試験適合取得が想定を下回る
- ◆ 販売台数が計画に対して下振れ

今後の取組

- ◆ 新規則・新内規に適合したタイトルの供給本格化
- ◆ 引き続きコスト改善を推進

SEGA Sammy

- 4 -

4ページをご覧ください。

遊技機事業では、パチスロ遊技機における型式試験適合取得が想定を下回り、販売タイトル数および販売台数が当初計画を下回る見込みとなりました。

また、パチンコ遊技機におきましては、適切な販売時期を慎重に検討した結果、今期販売予定タイトルの一部を来期に持ち越すこととしたため、期初に計画していたタイトル数や販売台数を下回る見込みとなりました。

兼ねてから取り組んでいる営業費用の抑制にも引き続き取り組んでおりますが、売上高1,020億円、営業利益140億円と、期初の計画を下回る見込みとなります。

今後につきましては、新規則及び新内規に適合したタイトルの本格供給を目指し、適合率の向上に取り組んだうえで、いち早くユーザーに支持されるタイトルの供給を進め、市場の活性化を図りたいと思います。

また引き続きコスト改善等の効率化も図り、収益性の向上を図ります。

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		
	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	1,662	2,580	2,245
デジタルゲーム	294	700	445
パッケージゲーム	437	620	565
AM機器	409	580	540
AM施設	307	390	413
映像・玩具	183	260	243
その他/消去等	32	30	39
営業利益	106	135	97
デジタルゲーム	-27	90	-2
パッケージゲーム	81	70	70
AM機器	30	0	7
AM施設	22	20	30
映像・玩具	21	20	22
その他/消去等	-21	-65	-30
営業利益率	6.4%	5.2%	4.3%

修正の主な要因

- ◆ デジタルゲーム分野において、新作タイトルが期待値を下回り、既存主力タイトルの減衰を補えず
- ◆ 運営タイトルのサービス終了に伴い損失を計上
(デジタルゲーム)

SEGA Sammy

- 5 -

次に5ページをご覧ください。

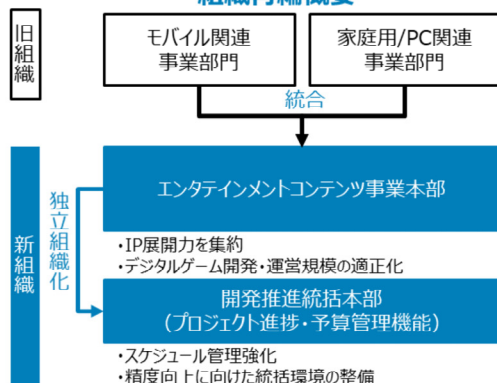
エンタテインメントコンテンツ事業では、デジタルゲーム分野で複数の新作タイトルを投入し、増収・増益を計画しておりましたが、リリース遅延および投入したタイトルの伸び悩みなどにより、想定していた実績とはなりませんでした。

また、一部運営タイトルのサービス終了に伴い、第3四半期に評価減を行ったことから、デジタルゲーム分野は営業損失となる見込みです。

2月5日公表 通期業績予想の修正について④

エンタテインメントコンテンツ事業

デジタルゲーム分野/パッケージゲーム分野 組織再編概要



SEGA Sammy

今後の取組

- ◆ IP軸での事業展開を加速・推進
- ◆ デジタルゲーム分野の組織再編を実施し、リソース活用・開発管理精度向上を図る
- ◆ デジタルゲームの開発・運営規模の適正化

エンタテインメントコンテンツ事業における今後の取組としては6ページをご覧ください。

IP軸での事業展開を加速し、当社グループが保有するIPの価値を最大化させるとともに、外部IPを積極的に活用することで収益拡大に取り組みます。

また、デジタルゲーム分野及びパッケージゲーム分野の組織を統合する組織再編を本年1月付で実行し、今後は人財等のリソースの活用や、パッケージで得た開発管理のノウハウをデジタルでも応用することで、タイトル遅延などが生じないよう開発管理の精度向上を図ります。

さらに、デジタルゲーム分野では、開発タイトル数や運営タイトル数の適正化を進め、収益改善を図っていきます。

2. 2019年3月期 第3四半期実績 / 今後の見通し

決算ハイライト

(単位：億円)

	2018/3		2019/3 3Q累計実績	2019/3	
	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	2,608	3,236	2,503	3,900	3,370
営業利益	256	177	119	210	130
営業利益率	9.8%	5.5%	4.8%	5.4%	3.9%
営業外収益	31	32	15	15	20
営業外費用	44	64	44	65	75
経常利益	243	145	90	160	75
特別利益	8	9	17	10	18
特別損失	7	31	67	-	68
税引前当期純利益	244	124	40	170	25
親会社株主に帰属する 当期純利益 又は当期純損失	137	89	6	120	-15
ROA [*]	-	1.8%	-	-	-

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

SEGASammy

⇒詳細は「2019年3月期第3四半期 決算補足資料」参照

- 8 -

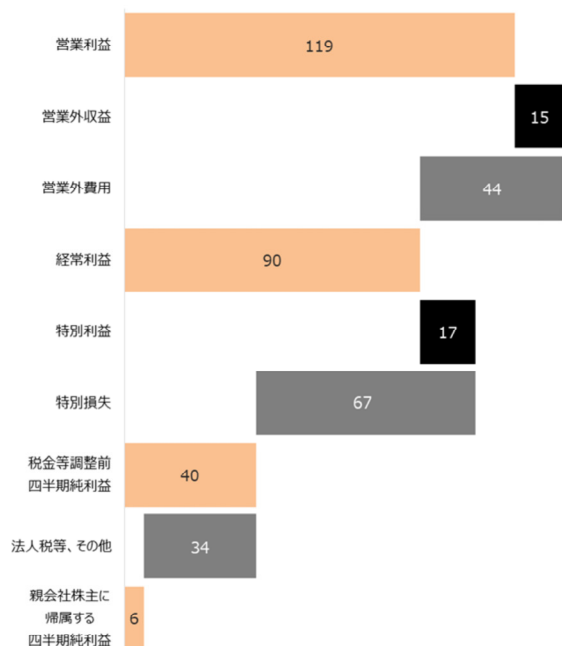
それでは今期第3四半期における実績および第4四半期の取組みについて
お話をさせていただきます。

8ページをご覧ください。

当第3四半期については、遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業とも前年を下回り、
本社移転によるコスト増などもあったことから、前年同期比で減収減益となりました。

段階利益 (19/3期3Q実績)

(単位：億円)



営業外損益、特別損益内訳

(単位：億円)

営業外収益	
受取配当金	4
投資事業組合運用益	3
営業外費用	
持分法投資損失	16
賃借料	9
特別利益	
関係会社清算益	12
特別損失	
減損損失	66

SEGA Sammy

- 9 -

段階利益については9ページの通りとなります。

営業外費用ではパラダイスセガサミーの7～9月実績が取り込まれているほか、移転に際する重複家賃の賃借料が計上されております。

また、冒頭に申し上げましたとおり、特別損失として、デジタルゲーム分野の一部資産を第3四半期に減損処理を行った結果、親会社株主に帰属する四半期純利益は6億円となりました。

連結費用

	2018/3		(単位：億円)			(主な要因)
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	2019/3 期初 通期計画	2/5修正 通期計画	19/3 3Q実績
研究開発費・ コンテンツ制作費	455	620	483	733	658	デジタルゲームの新作タイトル投入に伴い増加
設備投資額	162	241	243	321	320	本社移転に伴い増加
減価償却費	122	162	108	148	143	移転実施に伴い加速償却額が減少
広告宣伝費	117	154	122	221	164	—

SEGA Sammy

- 10 -

連結費用については10ページをご覧ください。

研究開発費および広告宣伝費については、主にデジタルゲーム分野の新作タイトル投入に伴い前年同期比で増加しておりますが、通期では、新作タイトルのリリース遅延等により、期初計画より減少する見込みです。

なお、設備投資額について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)

	2018/3期末	当第3四半期末	増減
流動資産	2,723	2,467	-256
現金・預金	1,578	844	-734
有価証券	246	455	+209
固定資産	2,011	2,087	+76
流動負債	844	932	+88
短期借入金	158	153	-5
社債(1年以内)	100	150	+50
固定負債	785	603	-182
長期借入金	386	295	-91
社債	225	100	-125
負債合計	1,630	1,536	-94
純資産合計	3,104	3,018	-86
総資産	4,734	4,555	-179
自己資本比率	65.0%	65.7%	+0.7pt

SEGA Sammy

連結貸借対照表 要約

主な増減要因	前期末比
流動資産	
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	-256
固定資産	
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	+76
負債	
社債の償還や借入金の返済等により、有利子負債が減少	-94

- 11 -

次に11ページの貸借対照表をご覧ください。

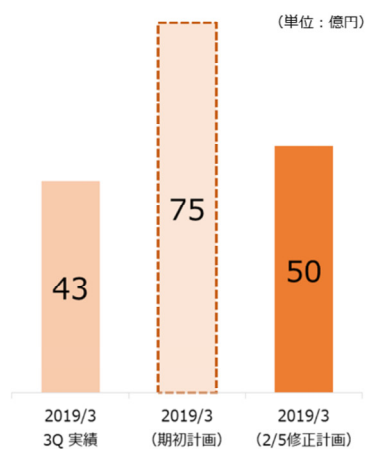
現金・預金が減少したのは、売掛金などの営業債権の増加のほかに、短期運用目的の有価証券購入の他、有利子負債の返済などによるものです。

また、固定資産については、本社移転に伴う有形固定資産の取得などにより増加いたしました。

移転費用（3Q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)



※2020年3月期は一過性費用は発生しない見込み

一過性移転費用

(単位：億円)

	2019/3 3Q	2019/3 通期 (2/5修正計画)
連結	-43	-50
遊技機	-11	-11
エンタメ	-24	-31
リゾート	—	—
全社/消去	-8	-8

SEGA Sammy

- 12 -

次に12ページは本社移転に関する費用です。

第3四半期までの一過性の費用累計は43億円となりました。

主にエンタテインメントコンテンツ事業のスタジオ作成や、全社費用を計上しています。

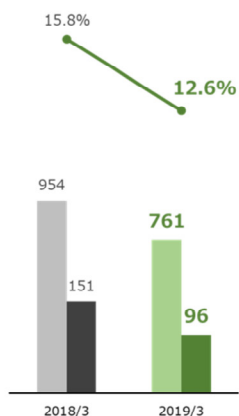
なお、本年度では75億円の費用発生を計画しておりましたが、資産化されたものが多くなったことなどから、通期見込みを50億円に修正いたしました。

第4四半期では、グループ会社のセガ・インタラクティブの移転を進めていることから、主にアミューズメント機器分野における費用発生を見込んでおります。

3. セグメント別 第3四半期実績 / 通期見通し

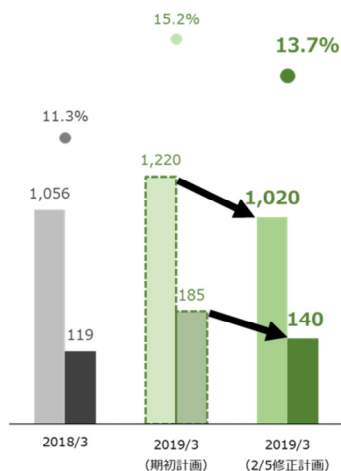
3Q実績

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率



通期

(億円)



3Q実績

- ◆ パチスロ：6号機の販売を開始
- ◆ パチンコ：旧規則機を中心に販売

通期見通し

- ◆ 通期業績予想を修正
- ◆ タイトル数及び販売台数を見直し
- ◆ パチスロ：6号機販売。ZEEG筐体投入
- ◆ パチンコ：引き続き旧規則機を中心に販売

販売台数 (千台)

	2018/3 3Q	2019/3 3Q	2018/3 通期	2019/3 通期 (期初計画)	2019/3 通期 (2/5修正計画)
パチスロ	75	31	85	103	71
パチンコ	129	136	140	201	158
本体	95	87	97	94	93
盤面	33	49	42	106	65

SEGA Sammy

- 14 -

14ページをご覧ください。

遊技機事業の実績は、

パチンコ遊技機においては前年同期並みの販売台数となりましたが、パチスロ遊技機において当社初の6号機「パチスロチェーンクロニクル」の販売や、第1四半期に発売した「パチスロディスクアップ」のリピート販売による貢献があったものの、型式試験適合数が想定を下回ったことなどにより販売台数は低水準となったことから、売上高、営業利益ともに前年同期比を下回る結果となりました。

先ほどお話した通り、通期業績予想を修正しておりますが、第4四半期ではパチスロ遊技機において「パチスロ蒼天の拳 朋友」および3月に投入予定の「パチスロ猛獣王 王者の咆哮」の販売を予定しているほか、第1四半期に発売開始した「パチスロディスクアップ」の追加販売も予定しております。

パチンコにおいても「デジハネPA北斗の拳 7 天破」および「ぱちんこCRあしたのジョー」の販売により販売台数は前期実績を上回る見込みです。

3Qの主な販売タイトル



『パチスロチェーンクロニクル』
 ©SEGA ©SEGA/チェンクロ・フィルムパートナーズ
 ©Sammy



『ぱちんこCRブラックラグーン3』
 ©2006, 2010 広江礼威・小宇野隆/BLACK LAGOON 製作委員会
 ©Sammy

4Q以降の主な販売タイトル



『パチスロ蒼天の拳 朋友』
 ©寿越夫・武論尊/NSP 2001, 版權許諾証YRB-320
 ©Sammy



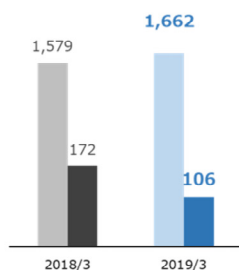
『パチスロ猛獣王 王者の咆哮』
 ©Sammy

エンタテインメントコンテンツ事業

3Q実績

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

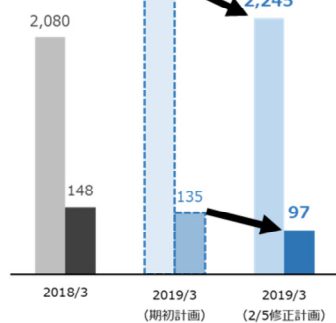
10.9%
6.4%



通期

(億円)

7.1%
5.2%
4.3%



3Q実績

- ◆ デジタルゲーム分野において損失を計上
- ◆ デジタルゲーム以外の分野は前年同期並みで推移

通期見通し

- ◆ 通期業績予想を修正
- ◆ 各事業分野において複数の新作タイトル発売を予定

SEGA Sammy

- 16 -

16ページからはエンタテインメントコンテンツ事業です。

デジタルゲーム分野以外は堅調に推移しておりますが、デジタルゲーム分野において損失を計上したことから、前年同期比で増収・減益となりました。

3Q実績

通期

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

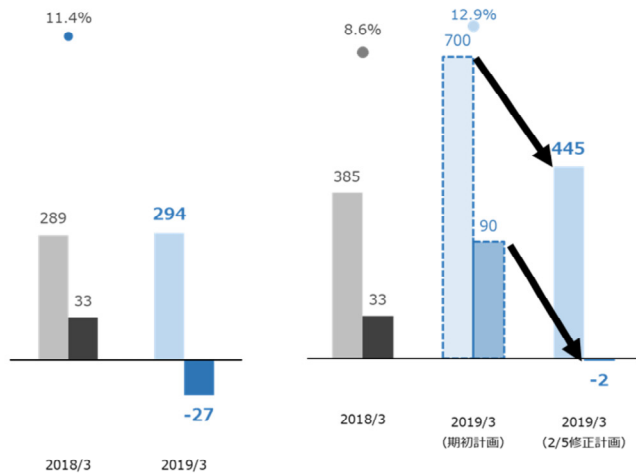
(億円)

3Q実績

- ◆ 新作タイトルを投入も、既存タイトル等の減衰により2Qと比較して売上が減少
- ◆ 運営タイトルのサービス終了に伴い損失を計上

通期見通し

- ◆ 投入タイトルを12タイトルから9タイトルへ修正
- ◆ 既存タイトルの減衰を見込む一方で、新作タイトルの投入により収益改善を見込む
- ✓ リボルバースエイト
- ✓ Readyyyy!
- ✓ ワンダーグラビティ〜ピノと重力使い〜



SEGA Sammy

- 17 -

17ページをご覧ください。

デジタルゲーム分野においては新作タイトルの複数投入を行ったことから、前年同期比では増収となりました。

一方で、新作タイトル投入により営業費用が増加しているほか、一部タイトルのサービス終了に伴う評価減を第3四半期に原価として計上したことから、引き続き営業損失となっております。

通期見込みでは、投入タイトル数は期初計画の12タイトルから9タイトルへと修正いたしました。第4四半期では3タイトルの新作投入を予定しております。

本日時点で、「リボルバースエイト」と「Readyyyy!」の2タイトルがサービス開始しており、競争環境が厳しさを増している状況ではありますが、これら新作タイトルによる収益改善に取り組んでまいります。

また、第3四半期で一部固定資産の減損処理を行ったことなどから、第4四半期の営業費用は軽減される見込みです。

デジタルゲーム

3Qの主なタイトル



『龍が如く ONLINE』 ©SEGA

4Q以降の主なタイトル



『リボルバーズエイト』 ©SEGA



SEGA Sammy

『イドラ ファンタシースターサーガ』 ©SEGA

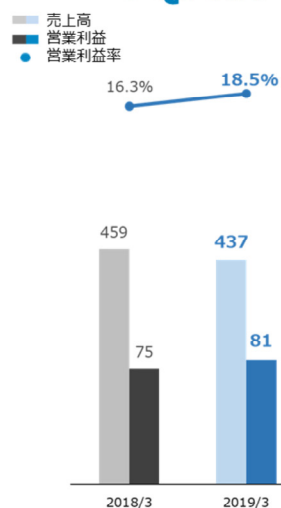


『ワンダーグラビティ ~ピノと重力使い~』

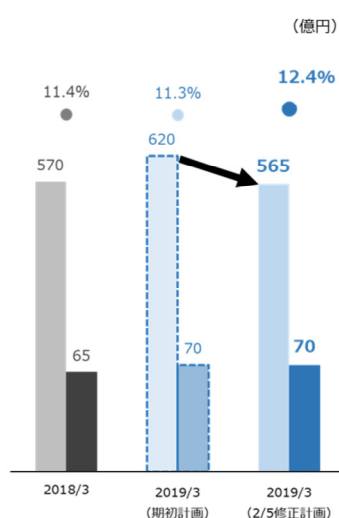
©SEGA・f4samurai - 18 -

パッケージゲーム

3Q実績



通期



3Q実績

- ◆ 新作タイトルの投入、リピート販売を継続
 - ✓ Football Manager 2019
 - ✓ JUDGE EYES：死神の遺言

通期見通し

- ◆ 新作の発売及びリピート販売の収益貢献を見込むが、タイトル投入に伴う開発費が発生
- ◆ 新作タイトルを投入
 - ✓ Total War: THREE KINGDOMS
 - ✓ キャサリン・フルボディ

パッケージ販売本数

	2018/3 3Q	2019/3 3Q	2018/3 通期	2019/3 通期 (期初計画)	2019/3 通期 (2/5修正計画)
新作	658	342	813	700	483
リピート	770	1,509	920	1,300	1,794
合計	1,428	1,851	1,733	2,000	2,277

(単位：万本)

SEGA Sammy

- 19 -

次に19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、前年同期比で減収増益となりました。新作タイトルの販売も行いましたが、主な要因としては利益率の高いリピート販売が大幅に増加したことによるものです。

第4四半期は、新作「Total War: THREE KINGDOMS」、「キャサリン・フルボディ」やリピート販売の貢献を引き続き見込む一方で、第3四半期に発売した新作タイトルも含めて開発費が増加することから、第4四半期は損失を計上する見込みです。

3Qの主なタイトル



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

4Q以降の主なタイトル



『Total War: THREE KINGDOMS』
© SEGA. Developed by The Creative
Assembly Limited.



SEGA Sammy 『JUDGE EYES : 死神の遺言』
©SEGA



『キャザリン・フルボディ』
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

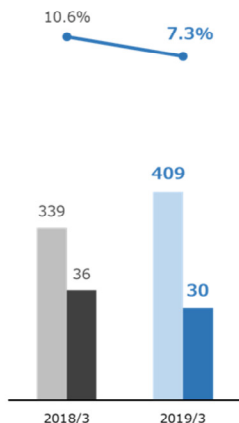


『龍が如く4 伝説を継ぐもの (PS4版)』
©SEGA

アミューズメント機器

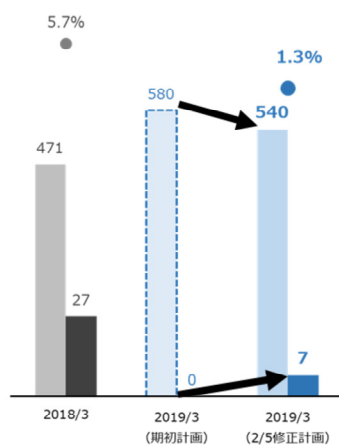
3Q実績

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率



通期

(億円)



3Q実績

- ◆ プライズ機の販売を中心に実施

通期見通し

- ◆ タイトルの稼働停止に伴う損失と、移転費用を計上
- ◆ 新作タイトルの販売、プライズ機の追加販売等の収入を見込む
- ✓ WCCF FOOTISTA 2019

SEGA Sammy

- 21 -

次にアミューズメント機器分野です。21ページをご覧ください。

第3四半期において、UFOキャッチャー等プライズ機の販売を中心に堅調に推移いたしました。しかし、新作レベニューシェアタイトルの投入により費用が増加しており、増収減益となっております。

第4四半期においては人気シリーズの「WCCF FOOTISTA 2019」の新作を販売予定としておりますが、前期に販売した「ソウルリバーズ」の稼働停止の影響および、本社移転にかかる費用の計上を予定しております。

4Q以降の主なタイトル



『WCCF FOOTISTA 2019』

©SEGA
© Panini S.p.A. All Rights Reserved.
SE PANINI
The game is made by Sega in association with association with Panini.



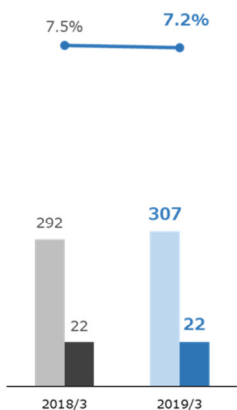
『クロレガリア』

©SEGA

アミューズメント施設

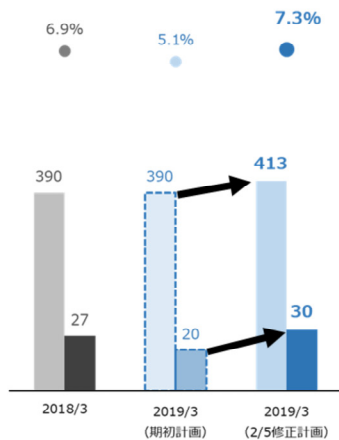
3Q実績

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率



通期

(億円)



3Q実績

◆ プライズ分野を中心に堅調に推移

通期見通し

◆ 引き続きプライズエリアの拡大やオペレーション強化による収益拡大を見込む

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 3Q	2019/3 3Q	2018/3 通期	2019/3 通期 (期初計画)	2019/3 通期 (2/5修正計画)
店舗数(店舗)	191	191	189	189	190
既存店売上 前年比(%)	102.1	104.2	101.9	100.5	105.0

SEGA Sammy

- 23 -

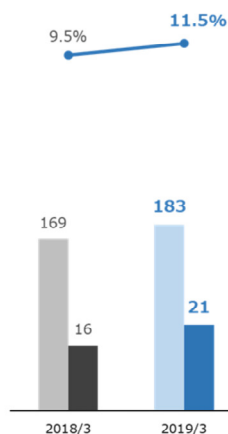
次に23ページのアミューズメント施設分野をご覧ください。

第3四半期に関しては既存店昨対比が104.2%と引き続き順調に推移しております。

第4四半期においても好調なプライズを中心にオペレーション強化に取り組み、プライズコーナーの拡大などを引き続き実施し、収益拡大に取り組んでまいります。

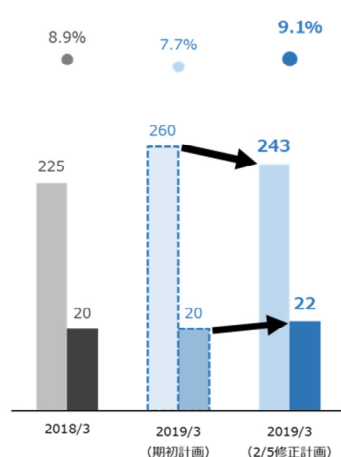
3Q実績

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率



通期

(億円)



3Q実績

- ◆ 映像： 動画配信等の収入を計上
 - ✓ 劇場版「名探偵コナン」シリーズなど
- ◆ 玩具： 新製品や定番商品等を販売
 - ✓ WHOareYOU? など

通期見通し

- ◆ 映像： 引き続き動画配信等の収入を見込む
- ◆ 玩具： 定番商品を中心に販売

つづきまして24ページは映像玩具分野となります。

第3四半期において「劇場版 名探偵コナン」過去シリーズ等の動画配信サービスにおける映像配分収入の計上や、玩具においては定番商品に加えて、人気商品「WHOareYOU?」の販売もあり、増収増益となりました。

第4四半期においては引き続き映像においては動画配信の収入を見込むほか、玩具においては定番商品を中心に販売に取り組んでまいります。

3Qの主なタイトル

映像



『パキ』
©K.I(AS)/BFP



『ソラとウミのアイダ』
©ForwardWorks Corporation
/ソラウミ製作委員会

4Q以降の主なタイトル



『明治東京恋伽』
© LOVE&ART
/めいこい製作委員会



『ルパン三世 グッバイ・パートナー』
原作：モンキー・パンチ ©TMS

玩具



SEGA Sammy

『WHOareYOU?』

Designed & © 2018 Worlds Apart Ltd. All Rights Reserved.



『WHOareYOU? パステル』

Designed & © 2019 Worlds Apart Ltd. All Rights Reserved.

リゾート事業

3Q実績

通期

売上高
営業利益

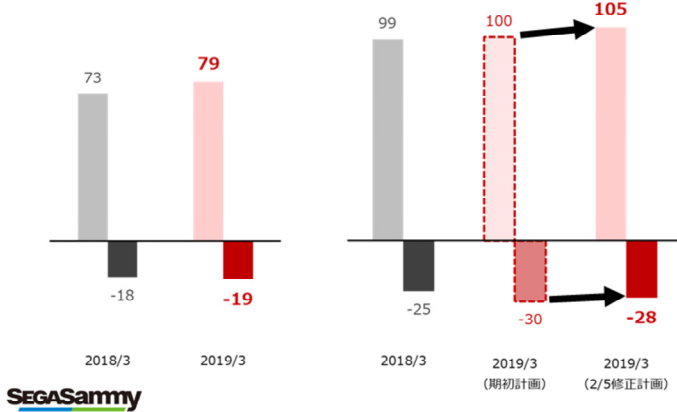
(億円)

3Q実績

- ◆ 前年同期比で増収、損失幅拡大

通期見通し

- ◆ 国内IRの先行投資費用の発生
- ◆ 既存施設において引き続き収益改善に取り組む



SEGA Sammy

- 26 -

続いては26ページ、リゾート事業となります。

第3四半期においてフェニックスシーガイアリゾートの稼働が堅調に推移いたしましたが、国内IRの先行投資費用計上等により、前年同期比で営業損失幅拡大となりました。

第4四半期においては引き続き、各施設において収益改善に取り組む一方で、国内IRの先行費用の発生を見込みます。

フェニックスリゾート

3Q実績

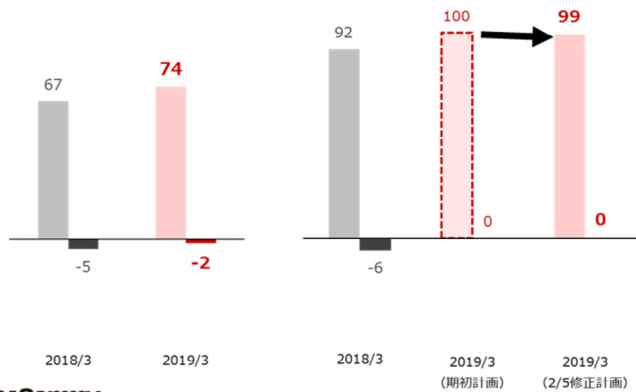
通期

売上高
営業利益

(億円)

3Q実績

- ◆ リニューアル効果及び開業25周年企画や各種プロモーション施策により売上、利用者数が増加
- ◆ ダンロップフェニックストーナメントにおいて、45周年を記念した様々な集客施策を実施



通期見通し

- ◆ 各種営業施策を継続的に実施し、収益性の向上に取り組む

SEGA Sammy

- 27 -

27ページはフェニックスリゾートの説明となります。

第3四半期においては、リニューアル効果の他、ダンロップフェニックストーナメント2018の開催に伴う各種施策や年末年始イベント等を実施、近隣のお客様を中心としたプロモーション等により、利用者数が前年同期比で35%増加いたしました。

第4四半期においても引き続き、各種施策を継続的に実施し、営業黒字化に向けた収益性の向上に取り組んでまいります。

3Qの主な施策



『ダンロップフェニックストーナメント2018』



『【イルミネーション】Starlight Winter ～星と光の特等席～』

SEGA **Sammy**

4Qの主な施策

フェニックスリゾート



©SoftBank HAWKS

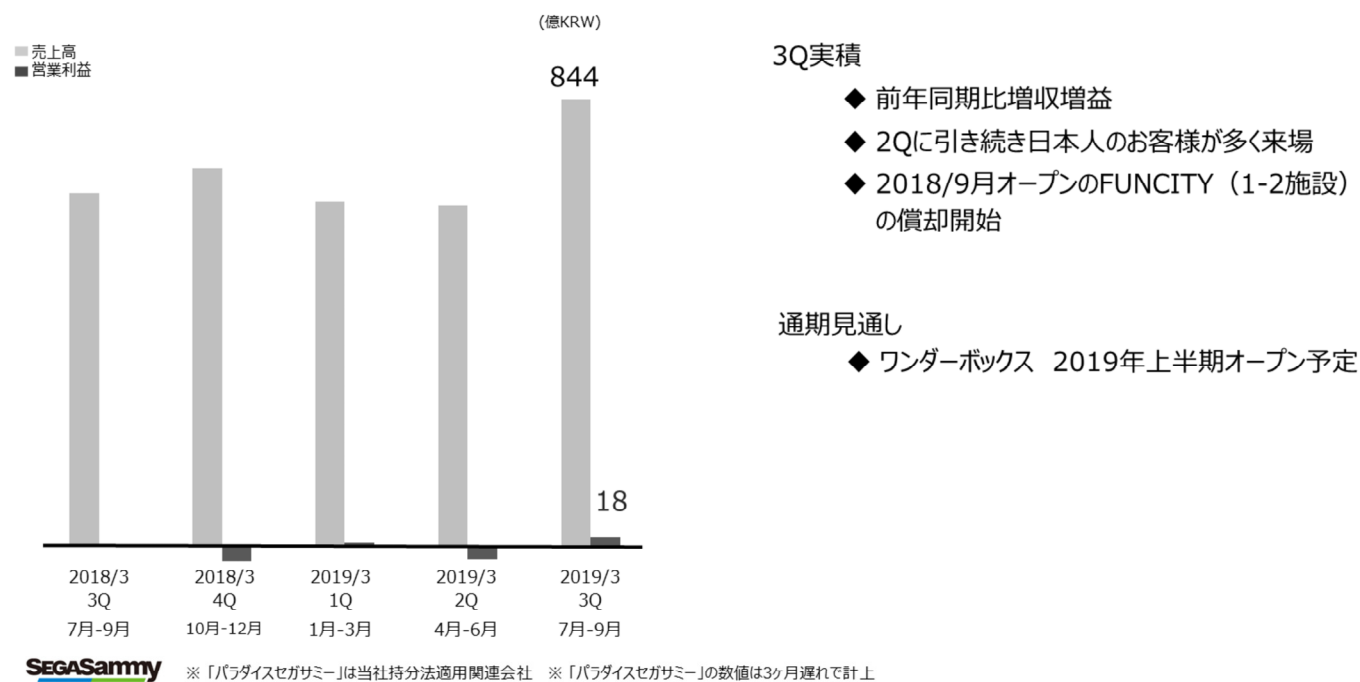
『プロスポーツキャンプ受け入れ実施』



『FLOWER LIVING 春のガーデンパーティー』

©フェニックスリゾート

パラダイスセガサミー（持分法適用）



- 29 -

また、最後に29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」についてご説明させていただきます。

2018年7月～9月においては、9月にFUNCITY（1-2施設）がオープンしたことにより、開業準備期間を含めて費用が増加しておりますが、前年同期比で増収増益となっております。

引き続き日本人のお客様も多く来場されており、2019年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」もオープン予定でございます。

国内IR参入に向けて、引き続きパラダイスシティの開発・運営を通じたノウハウの蓄積に取り組んでまいります。

以上でご説明を終わらせていただきます。ありがとうございました。

パラダイスセガサミー（持分法適用）



『CHROMA ハロウィン』



『年末イベント』

SEGA Sammy



『ワンダーボックス イメージ図』



<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制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。