



2019年3月期 決算説明資料

2019年4月26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.

1. 2019年3月期 実績 /2020年3月期 計画

決算ハイライト

(単位: 億円)

	2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 計画
売上高	3,236	3,316	3,900
営業利益	177	130	270
営業利益率	5.5%	3.9%	6.9%
営業外収益	32	21	15
営業外費用	64	77	55
経常利益	145	74	230
特別利益	9	82	-
特別損失	31	87	-
税引前当期純利益	124	69	230
親会社株主に帰属する当期純利益	89	26	150
ROA [※]	1.8%	0.6%	-

2019/3期 実績

- ◆ 前期比で増収、減益
- ◆ 遊技機事業及びデジタルゲーム分野が低調に推移

2020/3期 計画

- ◆ 前期比で増収、増益を計画
- ◆ 遊技機事業において新基準機(6号機)の販売による販売台数増加を見込む
- ◆ デジタルゲーム分野の収益性改善に取り組む

※ROA(%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

SEGA Sammy

⇒詳細は「2019年3月期 決算補足資料」参照

- 3 -

スピーカー: 常務取締役グループCFO深澤 恒一

深澤: 早速ですが、私のほうから、前期2019年3月期の実績と当該期2020年3月期の通期計画についてご説明差し上げます。

2019年3月期の実績ですが、前期比増収、減益という結果になりました。

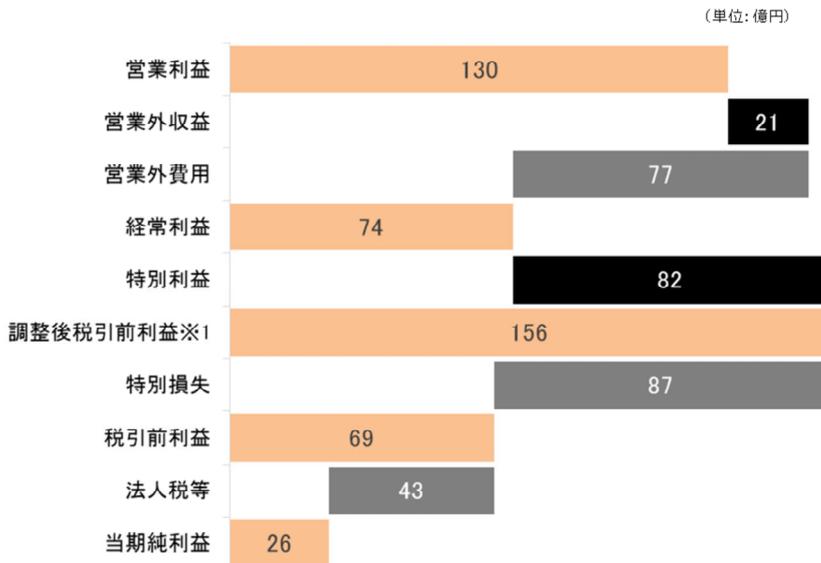
セグメントごとの詳細は後述いたしますが、経常利益段階まではおおむね2月に下方修正した値とほぼ同程度の着地となりました。一方で、第4四半期に固定資産の売却等による特別利益を計上したことから、

親会社株主に帰属する当期純利益を26億円計上する結果となりました。

2020年3月期については、増収、増益を計画しています。パチスロ遊技機の販売台数の増加及び、パッケージゲームの大型タイトル販売による増収を見込むほか、遊技機事業においてリユース効果等の原価改善や、デジタルゲーム分野における収益改善に取り組んでいきます。

段階利益（2019/3期 実績）

営業外損益、特別損益内訳 (単位:億円)



※1 特別損失を含まない、税引前利益

営業外収益	21
受取配当金	4
投資事業組合運用益	4
その他	13
営業外費用	77
持分法投資損失	38
賃借料	9
その他	30
特別利益	82
固定資産売却益	52
投資有価証券売却益	17
その他	13
特別損失	87
減損損失	83
その他	4

SEGA Sammy

- 4 -

営業外費用については、主に仁川(インチョン)におけるパラダイスセガサミーの持分法投資損失を取り込んだほか、本社集約に伴う重複家賃が発生したことから77億円となりました。

特別損益は、2月19日に発表したとおり、当社の子会社であるセガホールディングス所有の羽田にある旧本社を売却したことによる固定資産売却益が計上されたことから、82億円の特別利益を計上いたしました。一方で、デジタルゲーム分野の不調を受け、減損損失を計上したことから、87億円の特別損失を計上いたしました。

この結果、税引前当期純利益は69億円となりましたが、減損損失については有税償却となるため法人税等を43億円計上し、結果として親会社株主に帰属する当期純利益は26億円となりました。2019年3月期は、法人税の負担率が非常に高くなっております。

連結費用

	(単位: 億円)			(主な要因)	
	2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 計画	2019/3期 実績	2020/3期 計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	620	666	725	デジタル新作タイトル 投入に伴い増加	パッケージ新作投入に より増加
設備投資額	241	344	248	本社移転に伴い増加	本社移転完了による減少
減価償却費	162	145	136	移転実施に伴う、 加速償却額減少	
広告宣伝費	154	160	210	—	パッケージ、遊技機における 新作タイトル投入による増加

研究開発費・コンテンツ制作費において、2019年3月期はデジタルゲームの新作タイトルを複数投入したことにより増加しました。

2020年3月期においては、パッケージゲームでの新作タイトル投入による増加を見込んでいます。

設備投資額において、2019年3月期は本社移転に伴う費用が増加いたしましたが、こちらの本社移転がおおむね前期で完了しましたことから、2020年3月期においては減少する見込みです。

減価償却費については、本社移転の実施に伴い、旧日本の加速償却をしたことから費用が発生していましたが、2019年3月期の実績では減少しました。

広告宣伝費については、2020年3月期計画で遊技機及び、パッケージゲームの新作タイトルを投入することに伴う大幅な増額を見込んでおります。

連結貸借対照表 要約

	(単位: 億円)		
	2018/3期末	2019/3期末	増減
流動資産	2,723	2,604	-119
現金・預金	1,578	1,374	-204
有価証券	246	145	-101
固定資産	2,011	2,041	+30
資産合計	4,734	4,646	-88
流動負債	844	875	+31
社債(1年以内)	100	125	+25
固定負債	785	717	-68
社債	225	100	-125
負債合計	1,630	1,593	-37
純資産合計	3,104	3,053	-51
総資産	4,734	4,646	-88

	2018/3期末	2019/3期末	増減
現金・現金同等物	1,765	1,480	-285
有利子負債	870	761	-109
ネットキャッシュ	895	718	-177
自己資本比率	65.0%	65.1%	

SEGA Sammy

主な増減要因	前期末比
流動資産	
売上債権及び棚卸資産が増加した一方で、現金及び預金、有価証券が減少	-119
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、出資金の増加	+30
負債	
社債の償還や借入金の減少	-37

流動資産において

売上債権及び、棚卸資産が増加した一方で、本社移転を実施したこと等により現金及び、預金が減少したことから、119億円減少しました。

固定資産においては、本社移転に伴う有形固定資産の増加及び、投資有価証券等の増加により30億円増加しています。また、社債等の償還に伴い、負債合計は37億円の減少となりました。

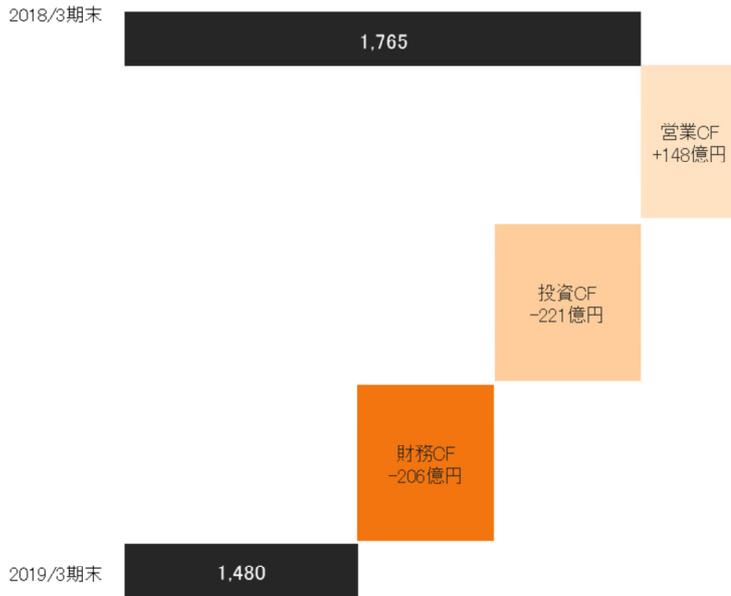
ご参考までに、

2019年3月期末時点のネットキャッシュは718億円という結果になっています。

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)



SEGA Sammy

営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+69
減価償却費	+188
売上債権増加額	-102
たな卸資産増加額	-100
その他	+93

投資キャッシュフロー

有形固定資産の取得	-182
有形固定資産の売却	+103
無形固定資産の取得	-102
その他	-40

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	-158
社債償還	-100
その他	-97

営業キャッシュフローは、プラスの148億円となりましたが、
本社移転に伴う固定資産の取得を進めた結果、
投資キャッシュフローはマイナスの221億円、
フリーキャッシュフローはマイナスの73億円となりました。

また、財務キャッシュフローについては、
配当の支払い、社債の償還を行ったことを主因にマイナス206億円となりました。

以上のことから、
2019年3月期の総合キャッシュフローはマイナス279億円となりました。

本社移転に伴う移転費用の発生

一過性移転費用(参考値)

(単位: 億円)



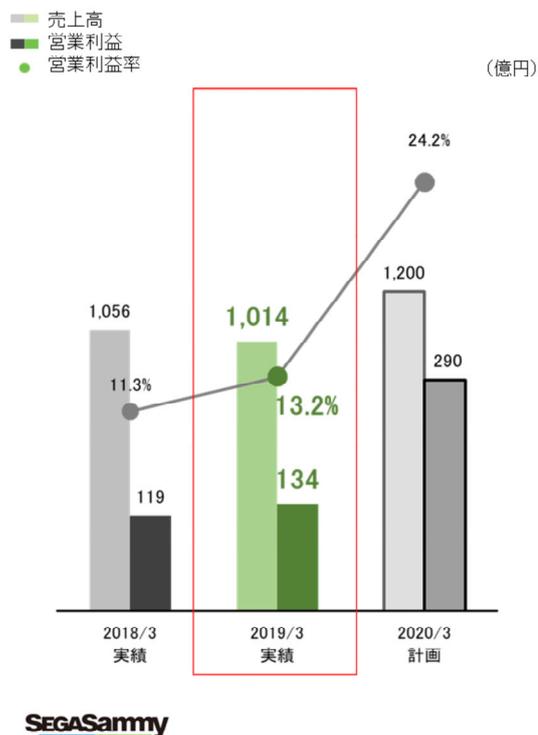
一過性移転費用

(単位: 億円)

	2018/3 実績	2019/3 実績
連結	24	49
遊技機	8	11
エンタメ	14	30
リゾート	0	0
全社/消去	2	8

本社移転による一過性の費用は、2019年3月期の実績は49億円となりました。

2. セグメント別 実績 / 計画



2019/3期 通期実績

◆ 前期比で減収、増益

パチスロ: 新基準機(6号機)の型式試験適合率が低水準で推移したことから、タイトル数、販売台数が減少

パチンコ: 旧基準機を中心に販売し、販売台数増

(販売台数の推移)

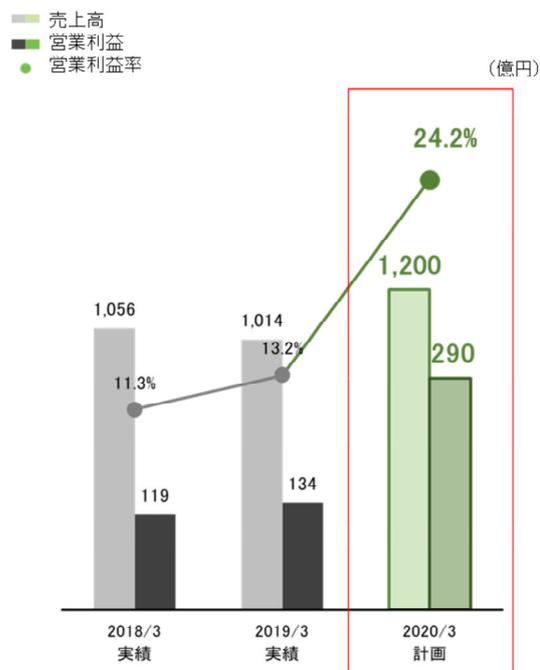
	2018/3(実績)	2019/3(実績)	2020/3(計画)
パチスロ	85,401台	67,140台	120,000台
パチンコ	140,013台	159,848台	164,000台
本体	97,655台	91,858台	78,600台
盤面	42,358台	67,990台	85,400台

2019年3月期実績ですが、こちらは前期比で減収、増益となりました。

ご理解のとおりパチスロ、パチンコともに規則改正等があり、パチスロにおいては、新基準機、いわゆる6号機の型式試験の適合率が、苦戦している状況が続いています。

その影響により、販売タイトル数及び、販売台数が減少いたしました。

また、パチンコについては、旧基準機を中心とした販売を行いました、この結果として販売台数は増加しました。



2020/3期 通期計画

◆ 増収/増益を計画

パチスロ: 旧基準機撤去による需要増加が見込まれることから、新基準機を中心に販売を実施

パチンコ: 新基準機を中心に販売し、前期並みの販売台数を計画
リユース等の利益率改善施策実施による大幅な増益を見込む

(販売台数の推移)

	2018/3(実績)	2019/3(実績)	2020/3(計画)
パチスロ	85,401台	67,140台	120,000台
パチンコ	140,013台	159,848台	164,000台
本体	97,655台	91,858台	78,600台
盤面	42,358台	67,990台	85,400台

2020年3月期中に新台入れ替え自粛等が行われる可能性があるため、推測の部分もありますが、その見極めをしっかりとしていく必要があります。

このような状況ではありますが、パチスロにおいては、旧基準機の撤去に伴う入れ替え需要が想定されますので、これを狙って前期比5万3,000台増の、12万台の販売を計画しています。

パチンコにおいても、新基準機を中心とした販売を計画し、前期から約4,000台増となる16万4,000台を計画しています。

また、2020年3月期においては、中期的に取り組んできた部品のリユースを中心とした収益改善施策が順調に進み、利益率が大幅に改善する見込みです。

2019/3期の主な販売タイトル



『パチスロディスクアップ』

©Sammy



『ぱちんこCR真・北斗無双 第2章』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 版権許諾証KCK-115
©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy

2020/3期の販売予定タイトル



『パチスロディスクアップ』
第5弾 ホワイトパネル

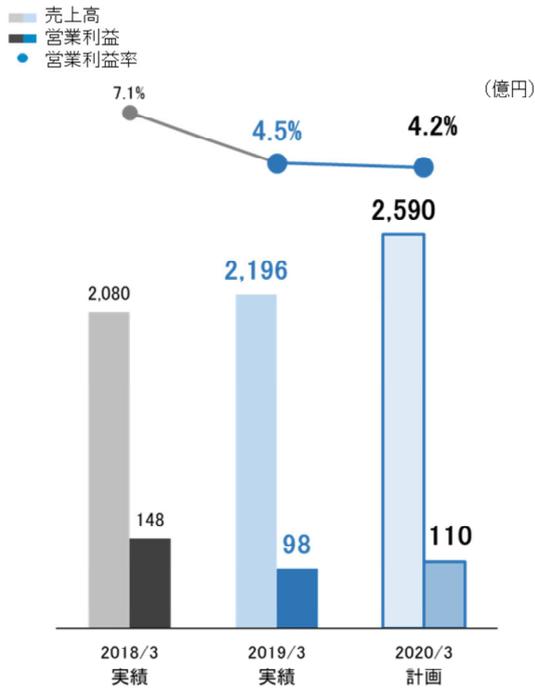
©Sammy



『P SHOW BY ROCK!!』

©2012,2019 SANRIO CO.,LTD. APPROVAL
NO.S593668 SP# ©Sammy

エンタテインメントコンテンツ事業



2019/3期 通期実績

- ◆ 前期比で増収、減益
- ◆ デジタルゲーム分野において損失を計上
- ◆ パッケージゲーム分野において、欧米のレポート販売が堅調に推移し、収益を底支え

2020/3期 通期計画

- ◆ 開発・運営タイトル数の適正化により、デジタルゲーム分野における収益改善を見込む
- ◆ パッケージゲーム分野において、既存IP新作タイトルの投入による大幅増収を見込むものの、タイトル投入に伴う開発費等が発生

SEGA Sammy

- 13 -

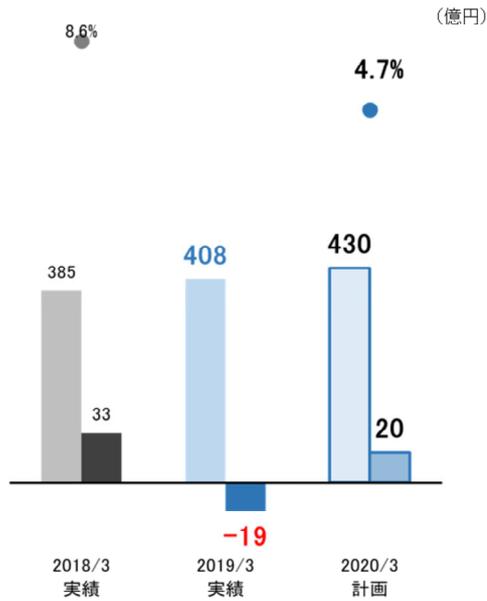
2019年3月期は、増収の一方で減益となっています。

こちらは、主にデジタルゲーム分野が低調に推移したことが主因となっています。

2020年3月期においては、パッケージゲーム分野で複数の大型タイトルを投入することから増収を見込みます。

また、デジタルゲーム分野の収益改善を進めることから増益を見込んでいます。

売上高
営業利益
営業利益率



2019/3期 通期実績

- ◆ 期初計画に対し大幅な未達、前期比で増収、損失計上
- ◆ 既存タイトルの減衰を新作で補えず
- ◆ 評価減等、運営タイトルのサービス終了に伴う損失を計上
- ◆ 新作タイトル投入数
期初計画 12タイトル ⇒ 実績 8タイトル

2020/3期 通期計画

- ◆ 開発・運営タイトル数等の適正化を図り、収益性改善に取り組む
- ◆ 2019/3期に損失計上したことによるランニングコストの減少
- ◆ 収益が見込まれる領域にリソースを移管
- ◆ 新作タイトル投入予定数
2020/3期 計画 6タイトル

SEGA Sammy

- 14 -

2019年3月期は、前期比増収となりましたが、新作タイトルの投入がスムーズにいかず、複数タイトルの評価減等を行ったことから、損失計上することになりました。

2020年3月期は、前期に行った減損処理の影響によって開発費の償却負担が軽減するほか、パッケージゲーム分野へのリソース再配分を進め収益改善に取り組んでいきます。

なお、今期は6タイトルの新作投入を計画しています。

2019/3期の主なタイトル



『プロサッカークラブをつくらう ロード・トゥ・ワールド』

©SEGA
All Rights Reserved By JFA
The use of images and names of the football players in this game is under license from FFFPro
Commercial Enterprises BV. FFFPro is a regist



『龍が如く ONLINE』

©SEGA

SEGA Sammy

2020/3期の主なタイトル



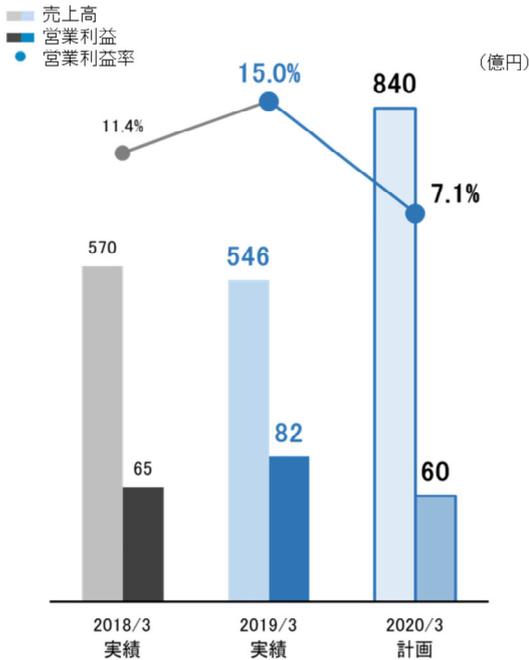
『リーグ・オブ・ワンダーランド』

©SEGA



『けものフレンズ3』

©けものフレンズプロジェクト 2G ©SEGA



2019/3期 通期実績

- ◆ 新作タイトルの遅延が発生したものの、堅調なリピート販売により、前期比で減収、増益

2020/3期 通期計画

- ◆ 既存IPの大型新作タイトルを多数投入することで、大幅な増収を見込む
- ◆ 新作タイトル投入に伴う開発費・広告宣伝費等の発生、及びリピート販売の減少により、減益の見込み

パッケージ販売本数

	2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 計画
新作	813	409	1,069
リピート	920	1,935	1,450
合計	1,733	2,344	2,519

(単位: 万本)

2019年3月期では、新作タイトルの遅延等の影響により減収となりましたが、一方で、リピートタイトルの販売が大幅に伸長したことから増益となりました。

2020年3月期においては、『Total War:THREE KINGDOMS』や『オリンピック公式ライセンスタイトル』をはじめ、複数の大型新作タイトルの投入を予定し、新作の販売本数が2019年3月期実績の409万本から1,069万本と大幅に増加をする見込みであることから、増収を見込んでいます。

一方で、新作タイトル投入に伴う開発費及び、広告宣伝費が発生することと、前期比でリピート販売本数の減少を見込んでいることから、利益ベースでは減益計画となっております。

2019/3期の主なタイトル



『Yakuza 6: The Song of Life』
©SEGA



『JUDGE EYES: 死神の遺言』
©SEGA



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

2020年3月期の主なタイトル



『チームソニックレーシング』

©SEGA



『Total War: THREE KINGDOMS』

© SEGA.
Developed by The Creative Assembly Limited.



『Mario&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.

SEGA Sammy

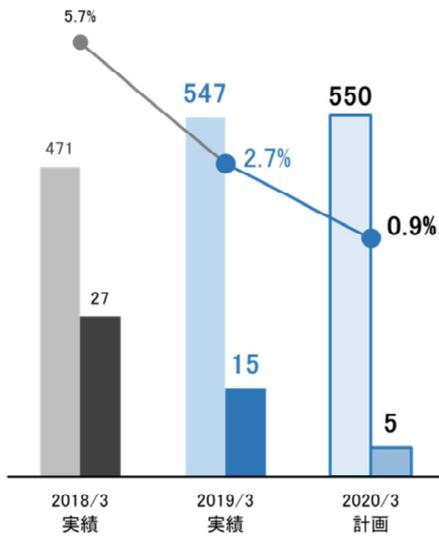


『新サクラ大戦』

©SEGA

■ 売上高
■ 営業利益
● 営業利益率

(億円)



2019/3期 通期実績

- ◆ 前期比増収、減益
- ◆ ビデオゲーム、プライズ機の販売を実施
 - ✓ Fate/Grand Order Arcade
 - ✓ UFO CATCHER TRIPLE TWIN
- ◆ タイトルの稼働停止および移転による費用増

2020/3期 通期計画

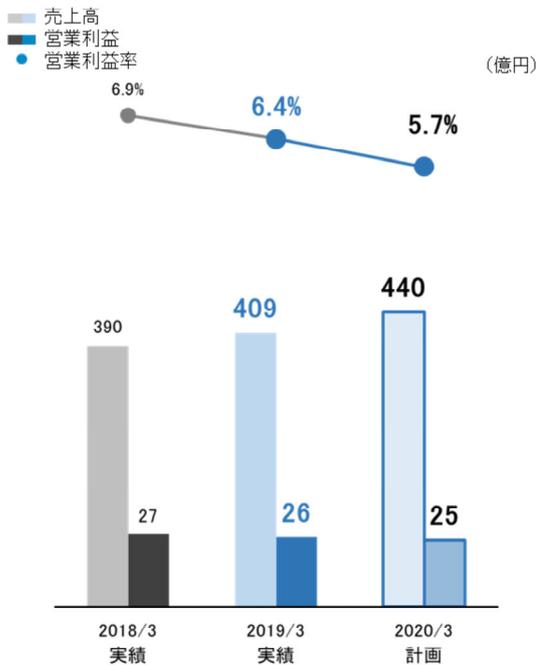
- ◆ 好調なプライズ機に加え、主カタイトル「StarHorse」の新作を中心に投入予定
 - ✓ StarHorse4
 - ✓ Maimai でらっくす
- ◆ 本社移転に伴う固定費増により減益を見込む

SEGA Sammy

- 19 -

2019年3月期は、主に『Fate/Grand Order Arcade』の販売及び、プライズ機『UFOキャッチャーシリーズ』の販売を行ったことから増収となりましたが、一部タイトルの稼働停止に伴う損失及び、本社移転に伴う費用が発生したことから、減益となりました。

2020年3月期においては、引き続きプライズ機の販売や「StarHorseシリーズ」の新作投入を予定しておりますが、本社移転による固定費増の影響により減益となる見込みです。



2019/3期 通期実績

- ◆ 前期比増収、減益
- ◆ プライズを中心に堅調に推移
- ◆ 既存店売上高5期連続で100%超え

2020/3期 通期計画

- ◆ 新規出店による増収の一方で
消費増税の影響等により減益を見込む

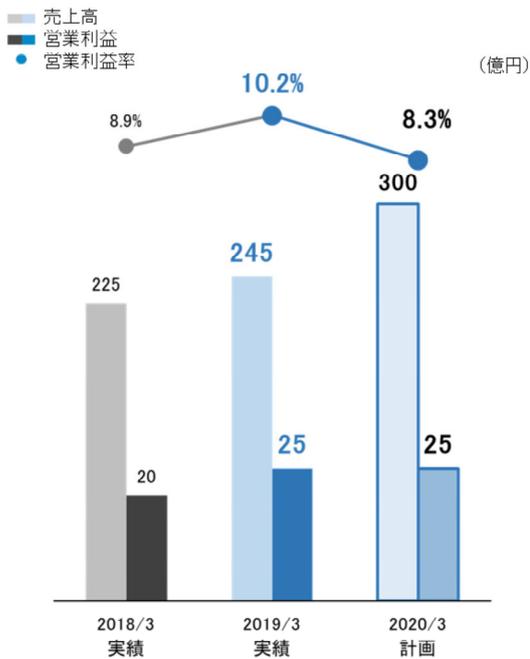
国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上高前年比

	2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 計画
店舗数(店舗)	189	190	195
既存店売上 前年比(%)	101.9	104.0	104.4

2019年3月期におけるアミューズメント施設は、
プライズカテゴリーが好調に維持できたことから、
既存店ベースの売り上げは5期連続で昨対比100%超となりました。
その結果、前期比で増収になりました。
一方で、電子マネーの導入を進めたことなどにより、
減価償却費が増加したことから、営業利益は前期並みとなりました。

2020年3月期においては、
既存店売り上げが好調を維持する見込みであることに加え、
新規店舗の出店を予定しています。

以上のことから増収を見込んでいますが、
一方で、10月からの消費税増税の影響により営業利益はおおむね横ばいとなる見込みです。



2019/3期 通期実績

- ◆ 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: 新製品や定番製品等を販売
 - ✓ WHOareYOU? など

2020/3期 通期計画

- ◆ 映像・玩具新作投入により増収を見込むが、映像製作収入比率上昇のため、利益横ばい
 - ✓ 劇場版「名探偵コナン」

SEGA Sammy

- 21 -

2019年3月期実績は、

映像分野において好調が続いている劇場版名探偵コナンの記録的な大ヒット及び、玩具分野でも新商品が堅調に推移したことにより増収、増益の結果となりました。

2020年3月期においては、引き続き劇場版名探偵コナンシリーズの配分の収入計上を見込むほか、映像分野、玩具分野ともに新作を準備していることから増収を見込みます。

一方で、2020年3月期は映像制作の収入比率が増加しており、映像製作はマージンが少し低いということもあって営業利益は横ばいを計画しているところです。

■ 売上高
■ 営業利益

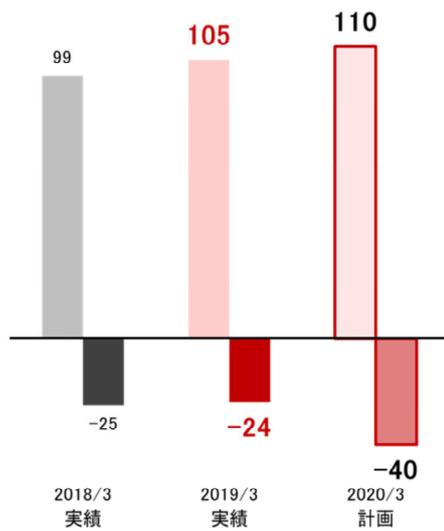
(億円)

2019/3期 通期実績

- ◆ 前期比で増収、損失幅縮小
- ◆ 国内IR費用の発生増加
- ◆ フェニックス・リゾートの収益改善

2020/3期 通期計画

- ◆ 既存施設において引き続き収益改善に取り組む
- ◆ 国内IR参入に向けた取り組みの活発化による費用増

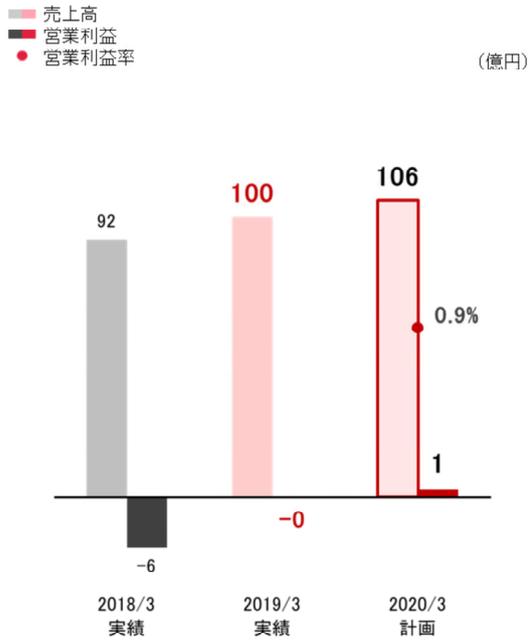


SEGA Sammy

- 22 -

2019年3月期は、国内IR参入に向けた費用が増加した一方で、フェニックス・リゾートの収益改善が進んだことにより、増収、損失幅の縮小という結果になりました。

一方、2020年3月期においては、国内IR参入に向けた動きがいよいよ活発になってくることから、こちらに伴う費用が増加するため、損失幅は前期比で多少増加する見込みです。



2019/3期 通期実績

- ◆ 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

2020/3期 通期計画

- ◆ 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
- ◆ ゴルフおよび、MICE利用の活性化に取り組む

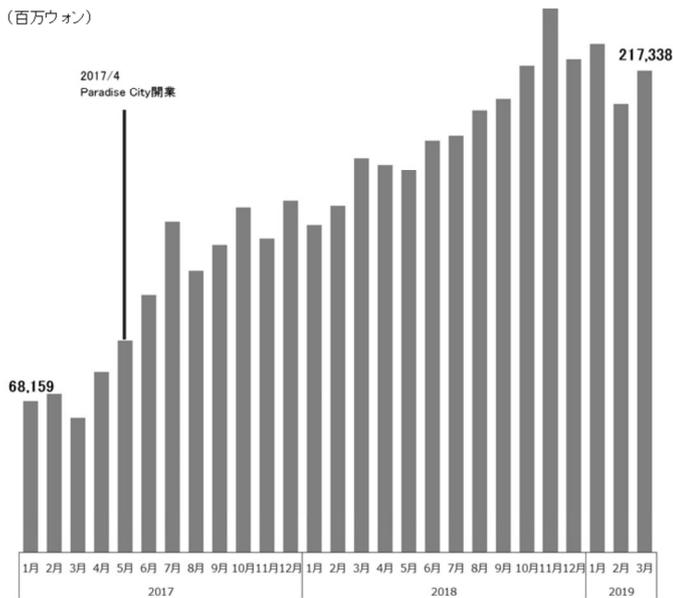
2019年3月期において、2017年夏までに行った大規模なリニューアルの効果、あるいは各種プロモーション施策の効果によって、利用者数の増加などを背景に収益の改善が実現しました。

2020年3月期においては、ホテル以外にもゴルフやMICE利用の活性化を見込み、営業黒字を計画しています。

パラダイスセガサミー(持分法適用)

PARADISE SEGASAMMYドロップ額*推移

(百万ウォン)



(億ウォン)

	2018/3期	2019/3期
売上高	2,004	3,016
カジノ	1,749	2,486
ホテル	256	503
その他	-	28
売上原価	1,760	2,857
カジノ	1,179	1,614
ホテル	581	992
その他	-	251
売上総利益	244	159
販売費及び一般管理費	572	380
営業利益	-327	-221
EBITDA	-63	200
純利益	-472	-562

出所: パラダイス社決算資料より作成

セガサミー	2018/3期	2019/3期
持分法取込額(億円)	-28	-31



※「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 ※ドロップ額=テーブルにおけるチップ購入額

-24-

2017年4月のパラダイスシティ開業以降、
テーブルドロップは継続的に増加しています。

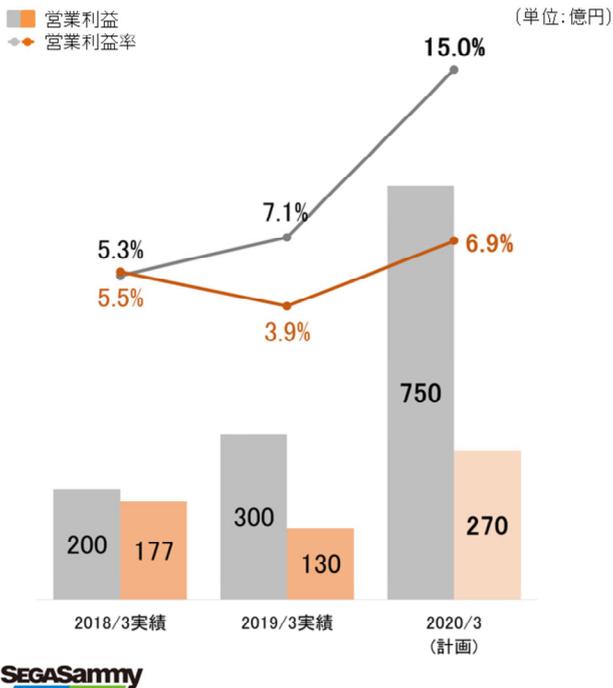
一方で、2018年9月にノンゲーミングエリアである「FUNCITY」が開業したことから、足元では償却負担が増加しています。

2019年3月期における当社決算への取り込み分の影響としては、約31億円の持分法投資損失を営業外費用として計上しています。

Road To 2020

SEGA Sammy

Road to 2020 進捗



営業利益は2期連続の未達

(主な要因)

遊技機

規則改正による影響

エンタテインメントコンテンツ

主にデジタルゲーム分野におけるヒットタイトル不足

スピーカー: 代表取締役社長グループCOO 里見 治紀

里見: 私からは、2017年3月期に発表した中期目標(Road to 2020)に関する進捗についてご説明いたします。

2018年3月期はある程度いい形でスタートしましたが、

2019年3月期は残念ながら大幅な未達であり、最終年度である2020年3月期計画に関しても当初の予定であった計画に届きませんでした。

主な要因は、当初想定していなかった遊技機の大きな規則改正です。

多少の規則改正は見込んでおりましたが、

ここまでの大きな規則改正、

それに伴う現状のような適合率の低水準等の影響は見込んでおりませんでした。

また、デジタルゲーム分野でのヒット不足や、

既存主力タイトルである『ファンタースターオンライン2』の減衰が

想定よりも進んだことも当初の見込みとは異なりました。

遊技機事業

事業環境変化を受け当初目標は未達も 利益率は大幅に改善

- ✓ 規則改正による環境変化
 - ・適合率が低下
 - ・販売市場が低迷
- ✓ 利益改善施策は着実に進行

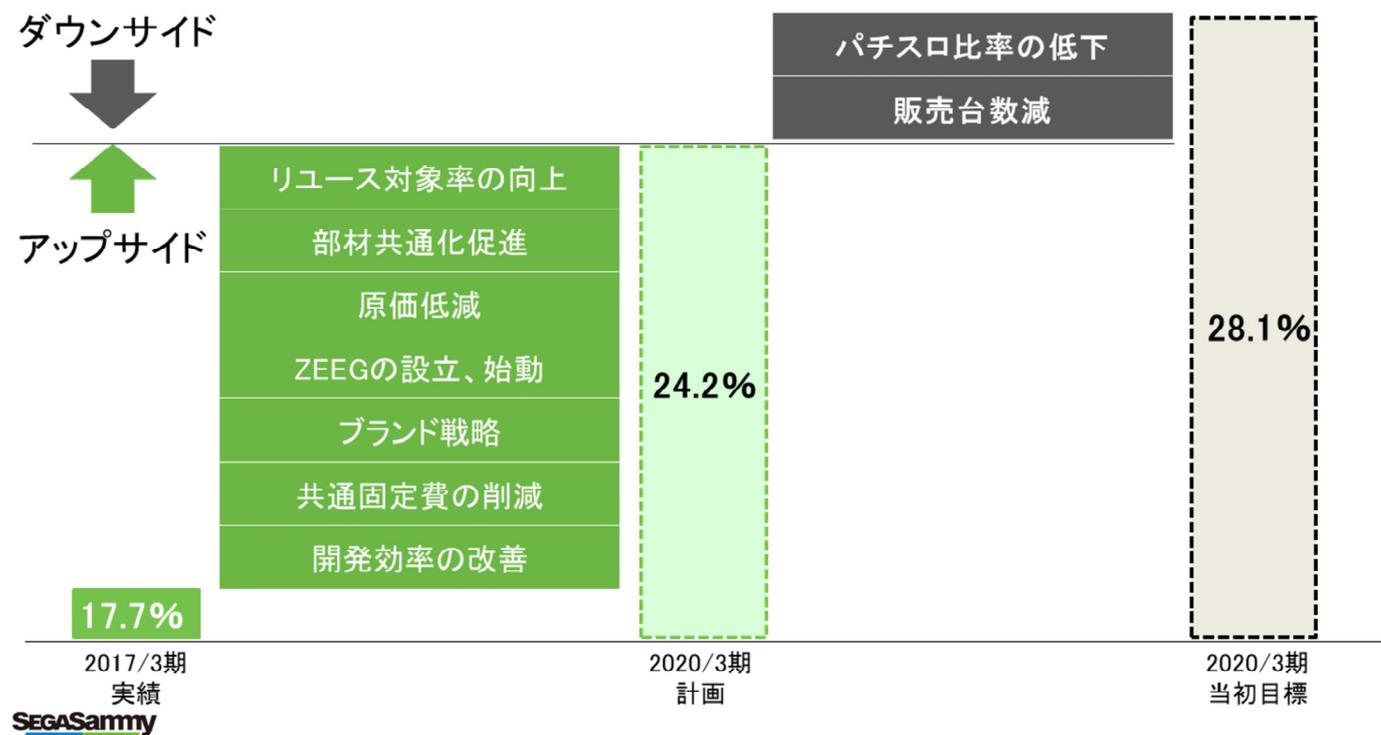
まずは、遊技機事業の振り返りとなります。

事業環境の変化を受け、適合率が非常に低下しており、それに伴い販売市場が低迷しております。しかし、利益改善施策は着実に進んでおります。

中期目標発表当初にも、売上高が1,000億円ぐらいの場合、30%の営業利益率達成はなかなか難しいが、

売上高が1,500億円程度あげられれば、営業利益率30%は十分達成できる体質になる。といった話をさせていただきました。

Road to 2020の実行施策と成果(営業利益率の比較)



- 29 -

実際に2020年3月期の計画段階では、

主に、

- ・リユース効果や部材の共有化
- ・原価低減
- ・ZEEGの取り組み
- ・サミーブランドへの一本化
- ・開発効率の改善等

が進み、売上高1,200億円、営業利益率は24.2%ぐらいまで計画できる体質に利益率は改善してきました。

利益率の改善は着実に進行

重点施策	成果
リユース対象率の向上	リユースを意識した製品設計 リユース対象部品を30品目⇒50品目以上に拡大
部材共通化促進	共通部材比率のアップ(パチスロ 88%、パチンコ 52%) パチスロ、パチンコ間の部材共通化
原価低減	原価指標を用いた管理強化 デバッグ業務の内製化による費用削減、役物専用品の厳選
ZEEGの設立、始動	前期よりZEEG筐体の投入を開始
ブランド戦略	サミーブランドへの一本化
開発効率の改善	開発期間の短縮(規則改正の影響を受け当初計画には届かず) 評価プロセスの強化、開発タイトル数の厳選
共通固定費の削減	固定費の大幅な削減 当初想定を大幅に上回る改善

具体的な利益改善についてですが、リユースの品目もかなり多く拡大し、共通部材化も非常に進捗してきております。

原価低減についても、調達時点での減額及び、デバッグ等の内製化等も進んでおり、役物や盤面を外注していたものから内製化する等の施策も進んでいます。

また、ZEEG筐体の投入も始まっております。

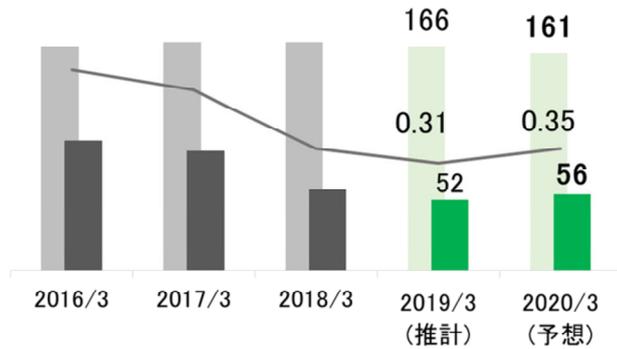
販売ブランドに関してもサミーに統一し、開発効率の改善が進んでいますし、共通コストの削減も進んでいます。

市場動向(設置台数/販売台数の推移)

旧基準機の撤去期限に伴い、パチスロ遊技機の販売台数は増加を見込む

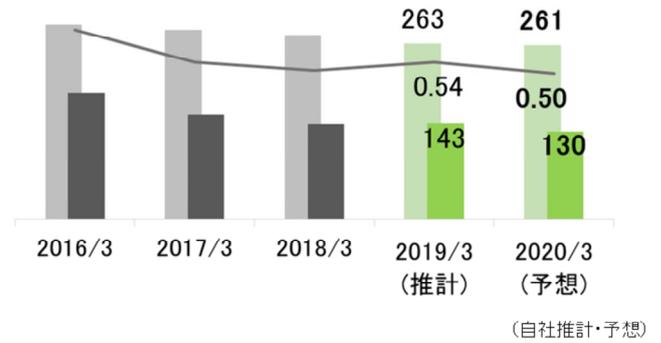
パチスロ市場予想

■ 設置台数
■ 販売台数
— 回転率
(単位:万台)



パチンコ市場予想

■ 設置台数
■ 販売台数
— 回転率
(単位:万台)



SEGA Sammy

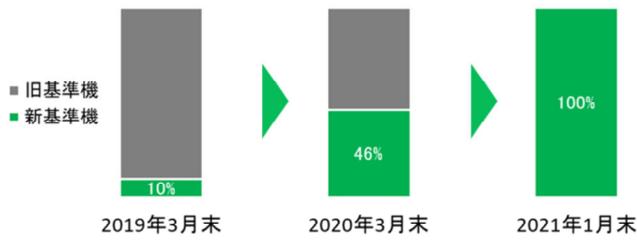
2020年3月期はパチスロにおいて旧基準機の撤去期限を迎えることから、
 今後は新基準機の販売台数増加を見込んでおります。
 販売台数が増加したことから、回転率の上昇も見込んでおります。

パチンコ遊技機に関しては若干減少の見込みとなっておりますが、
 市場の見通しとしてはこのような推移を想定しております。

今後の入れ替え需要(新基準機の市場シェア:推計)

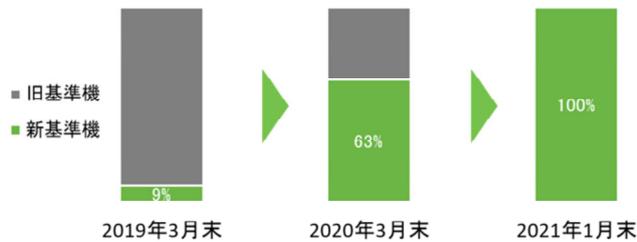
2020/3期 3Qに撤去期限が集中

パチスロ



撤去時期	台数(推計)
2020/3	
1Q (4-6月)	約3千台
2Q (7-9月)	約1千台
3Q (10-12月)	約182千台
4Q (1-3月)	約9千台
2021/1月末	約1,188千台

パチンコ



撤去時期	台数(推計)
2020/3	約58千台
2021/1月末	約2,130千台

SEGA Sammy

(自社推計)

- 32 -

こちらのページは今後の入替需要及び新基準機市場のシェア推計となります。

現状の市場に設置されている旧基準機の割合と撤去期限を迎えるタイトルを想定した撤去スケジュールとなっています。

2019年3月末時点では10%程度の新基準機普及率は、
2020年3月末には
パチスロ遊技機では46%、パチンコ遊技機では63%を想定しており、
2021年1月末までには、
パチスロ遊技機、パチンコ遊技機ともに100%が
新基準機に入れ替わる予定となっております。

今後の入れ替え需要ですが、
2020年3月期は特にパチスロにおいて、
第3四半期が一つの山場となるであろうと見越しています。
この時期に合わせタイトルの販売を検討しております。

今後目指すもの

- ✓ 適合率の改善
 - ・パチスロ、パチンコともに複数スペックの申請

- ✓ マーケットトレンドに合わせたパチスロ機の開発
 - ・高純増
 - ・技術介入性
 - ・既存大型IPの活用

今後の課題としてまず目指すものは第一に適合率の改善であり、常にさまざまな試行錯誤を重ねながら試験申請をしております。ただ、機械のクオリティについては、妥協するつもりは全くありません。ここで妥協して中途半端なものを販売したところで、ファンの方々やパチンコホールさんからは認めただけないと思っています。ここに関しては諦めずに進めてまいりたいと考えています。

また、マーケットトレンドに合わせた開発スタイルを軸としており、パチンコ遊技機では高継続機の開発等、本来サミーが得意とするスペックの開発が規則改正により可能となってきました。パチスロ遊技機に関しても高純増、技術介入、そして既存IP活用等を進めてまいります。以前もお話しましたが、5号機よりも6号機のほうが遊技性能や遊び幅を高めることができると考えており、出玉は3分の2程度に抑えられているものの、短時間で楽しんでもらえる遊技機等、ファンの方々に受け入れられる余地はあると思っております。

残念ながら当社の販売した機械では、まだまだ大きなヒット作は出せておりません。しかし、同業他社では、ここ10年、15年のなかで最も稼働がよく、初速も好調な機械が6号機で出てきています。そういった意味でも、我々がこれまで想定していたものが、ファンに受け入れられるということを、他社が証明しつつありますので、引き続き6号機に関しては積極的に開発を行ってまいります。

年間イベントスケジュール

2020/3期

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
業界関連		G20サミット 入替自粛(未確定)				ラグビーワールドカップ 入替自粛(未確定)		主力5号機の 撤去期限			2021年1月末 新規則機へ完全移行	
パチスロ	パチスロ猛獣王 王者の咆哮		パチスロディスクアップ 第5弾ホワイトパネル			新基準機(6号機)を順次販売予定						
パチンコ	P七つの大罪 強欲Ver.		ぱちんこORどらきゅあ!			新基準機を順次販売予定						
	P SHOW BY ROCK!!											

※入替自粛については未確定の情報のため当社の推測となります

SEGA Sammy

- 34 -

こちらのページは

今期想定される遊技機入替自粛および業界関連のスケジュールとなります、

G20サミットが目前に迫っていますが、まだ業界団体として完全自粛するというアナウンスはございません。

ただし、各都道府県レベルでは入れ替え自粛期間等を発表しているところもあり、概ねこのようなスケジュールで想定をしております。

ラグビーワールドカップの開催期間がとても長いですが、この期間中にも入れ替え自粛を行う可能性があるのではないかと現時点では想定しております。

大会が全国各地で開かれることから、

開催されている都道府県が自粛期間を1週間にするのか、試合の前後も自粛はあるのかなど、様々な想定をして、製品の投入時期を見計らっているところです。

この第1四半期に関しては、パチスロ猛獣王の前期から漏れた分の販売及び、パチスロディスクアップが引き続きリピートオーダーをいただいておりますので、こちらの販売継続を主力に行ってまいります。

エンタテインメントコンテンツ事業

SEGASammy

事業環境の悪化、ヒット不足により当初想定を大幅に下回る

外部要因

- ✓ 上位タイトルの固定化
- ✓ IPタイトルの増加
- ✓ 国内市場の競争激化

内部要因

- ✓ 既存タイトルの減衰
- ✓ ヒットタイトルの不足
- ✓ 新作タイトルの遅延・開発中止

エンタテインメントコンテンツ事業に関する振り返りとしては、デジタルゲーム分野のヒット不足の一言に尽きます。

市場環境では

- ・上位タイトルの固定化
- ・IPタイトルの増加
- ・国内市場の競争激化、

当社の内部要因に関しては、

- ・既存タイトルの減衰
- ・ヒットタイトル不足
- ・新作タイトルの開発遅延や幾つかのタイトルを開発中止したことなど

が要因となっております。

海外販売、リピート販売の伸長に伴い 当初想定を上回る

外部要因

- ✓ 欧、米、アジア市場の伸張
- ✓ Steam等の新たなプラットフォームの成長

内部要因

- ✓ 国内スタジオIPの海外販売比率増加
- ✓ 海外スタジオIPによる安定した収益基盤
- ✓ 製品クオリティの向上

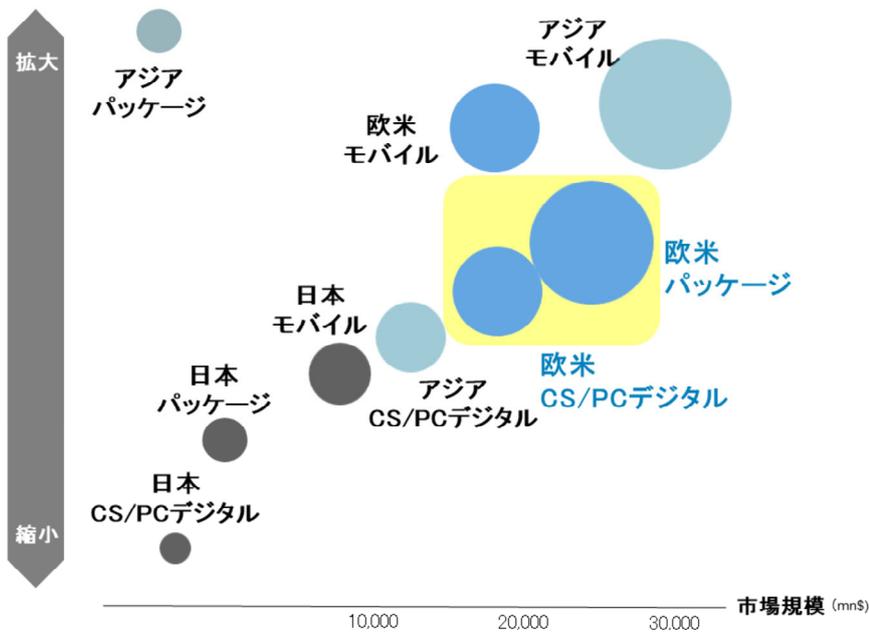
(2018年Metacriticメジャーパブリッシャーランク2位)

パッケージゲーム分野の振り返りとしては
海外のコンソールゲーム、PCゲームの販売、
そして世界的なリピートタイトルの販売というところが、
想定を上回り、この分野に関しては利益率が大きく改善してきています。

欧、米、アジアともに伸びており、SteamのようなPCプラットフォームの成長、
国内におけるスタジオでの海外売り上げ比率が増加する等、
日本でつくったゲームをしっかりとローカライズして、
海外の好調な販売に繋げております。

また、これまで海外で買収し、
仲間に入ってもらったスタジオが開発したゲームが、
安定収益基盤になってきています。
以前に製品のクオリティを上げていくという宣言をしてから、
しっかりとそれを実現し、昨年もメタクリティックのサイトの中で、
パブリッシャーランキング2位を獲得するなど、
ここ5年以上トップ3をキープしております。

市場動向(2020年の市場予測)



海外市場が拡大

国内市場が停滞

SEGA Sammy

デバイス、プラットフォーム別 市場規模 (2020年(予測))
(出所:IDG report_Nov.2017 をベースとして全世界の数値を参照)

- 38 -

市場の動向ですが、任天堂さんの中国進出の話もありましたが、アジアのパッケージ市場というのはまだまだ小さいものの、非常に成長してきており今後も大きく成長していく可能性があります。

欧米のパッケージはPCダウンロードも含めて引き続き力強いですし、コンソール上でのFree to playオンラインゲームや、PCのオンラインゲーム等は欧米、そしてアジアでも強くなってきております。アジアのモバイル市場はまだまだ伸びております。インドなども、スマートフォン自体の普及率というのはまだまだ低いですが、億単位でスマートフォンでのインストールが増えているというところです。

重点領域の見直し

好調な海外市場のうち、自社の強みを生かせる領域にリソースを集中

Road to 2020発表時

		国内	アジア	欧米
国内スタジオ	パッケージ			
	CS/PC デジタル			
	モバイル デジタル	●	●	●
	パッケージ			
欧米スタジオ	CS/PC デジタル			
	モバイル デジタル			
	パッケージ			
	CS/PC デジタル			



2020/3期以降

		国内	アジア	欧米
国内スタジオ	パッケージ		●	●
	CS/PC デジタル			
	モバイル デジタル	●	●	●
	パッケージ		●	●
欧米スタジオ	CS/PC デジタル			●
	モバイル デジタル			
	パッケージ			
	CS/PC デジタル			

SEGA Sammy

- 39 -

2年前にRoad to 2020を発表したときは、一番市場が伸びているモバイル分野のヒット作を出せば大きく成長が見込めるというところで、ここに重点投資を行ってきましたが、なかなかヒット作が出ない現状もあり、リソースの再配置を進めてきました。

今話したアジア、欧米のコンソール分野、そしてPCダウンロードの分野というのは、まだまだSteam等含めて非常に好調ですので、日本のゲームをアジア、欧米に届け、欧米でつくったものもその他地域にしっかり販売し、さらに投資をしまります。

モバイルに関しても、既存のタイトルの積み上げ、そして今仕込んでいるものはしっかり最後まで仕込み切るということをグローバルに展開していく体制にしたいと思っています。

そのほかにも、当社がまだ取り組めていない欧米のPCコンソール分野等でのオンラインゲーム展開ということも仕込みが始まっているところです。

開発・運営タイトル数の規模を適正化

- ✓ 新作タイトル開発数の絞り込み
- ✓ 自社運営タイトル数の適正化
- ✓ 既存IPタイトルを中心に展開

リソース再配分の推進

- ✓ 海外パッケージ分野等、期待分野へのリソース投資
- ✓ 既存タイトルの内製化を推進

デジタルゲーム分野の改善策としては

まず新作タイトルの絞り込みをしっかりと行い、

自社運営タイトル数の最適化、開発ラインをあけるという意味も含めて

運営を任せられる部分は社外に出し、

そして既存タイトルの内製化推進に向け、リソースの再配分を行います。

IP価値の最大化

IPの特性を活かしたマルチリージョン・マルチデバイス・マルチプラットフォーム展開

豊富なIP群



プラットフォーム



4つのIP戦略という話を以前よりさせていただいていますが、それぞれしっかり投資を行ってまいります。
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」、「トータルウォーシリーズ」、「フットボールマネジャー」、「龍が如く」等を含めて投資を行い、
リバイバルIPである、新サクラ大戦、ミニメガドライブのように
往年のセガファンに本当に喜んでもらえるもの、
そして新規ファンの取込みなども引き続き行っていきます。

また、新規IPも諦めているわけではなく、
引き続き全てのプラットフォームで出せるものはしっかり出していきます。

また、最近では従来セガが一番苦手としていた外部IPを活用したタイトルが、
収益源となってきています。
「Fate/Grand Order Arcade」のアーケード版も好評ですし、
「けものフレンズ3プラネットツアーズ」の発表もさせていただきました。そして、今年
「オリンピック公式ライセンスタイトル」が市場に出ています。
これを全世界のあらゆるプラットフォームに出していくというのが、当社の大きな戦略
です。

5Gを目前に控え、新プラットフォームがどんどん立ち上がっている中で、いろいろな
プラットフォームに提供していくという体制に移行しています。

リゾート事業

SEGA Sammy

現在までの取り組み

国内IR進出に向けた準備



- 43 -

リゾート事業は引き続き、国内IR進出に向けた準備をしております。

現在までの振り返りとなりますが、

2012年3月にフェニックス・リゾートを取得、

その5月にパラダイスセガサミーを設立し、既存のパラダイスのカジノに45%出資、そして我々のスタッフを派遣し、2017年4月に「パラダイスシティ」がオープンし、先週2周年を迎えました。

それ以外にも、ネバダにおける機器販売のライセンス取得等も行っており、国内IR進出に向けてしっかりと進捗してきています。

今後の国内IRのスケジュールですが、

今年中にはある程度のコンソーシアム等が対外的に発表できるかどうかという想定をしております。

各地域でのRFPのプレゼンが始まって、各地域の認定が早ければ2020年中には起きることを想定して準備を進めています。

そのRFPをつくるためのコストが今期出ることを見込んでおります。そして、事業者が決定後、国の認定が早ければ2020年末、2022年頭ぐらいまでには概ね固まるかなという想定で今は動いています。

先ほどフェニックス・シーガイアの数字にも触れましたが、久しぶりに100億円の売上に届き、赤字幅も縮小してきています。今後の我々として大きな投資フェーズとして、唯一残っているのがカジノ機器事業というところですが、それ以外はおおむね順調に来ているところです。

冒頭に説明したとおり、遊技機において、しっかり適合を取得して、タイトル投入ができるかどうかと、デジタルゲーム分野での構造改革が終わりましたので、大きなヒットが出なくても収益が出る体制となっていており、ここが安定収益になれば、今期の数字はしっかり達成していけると思っているところです。



<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。