

セガサミー マネジメントミーティング

2018/11/30

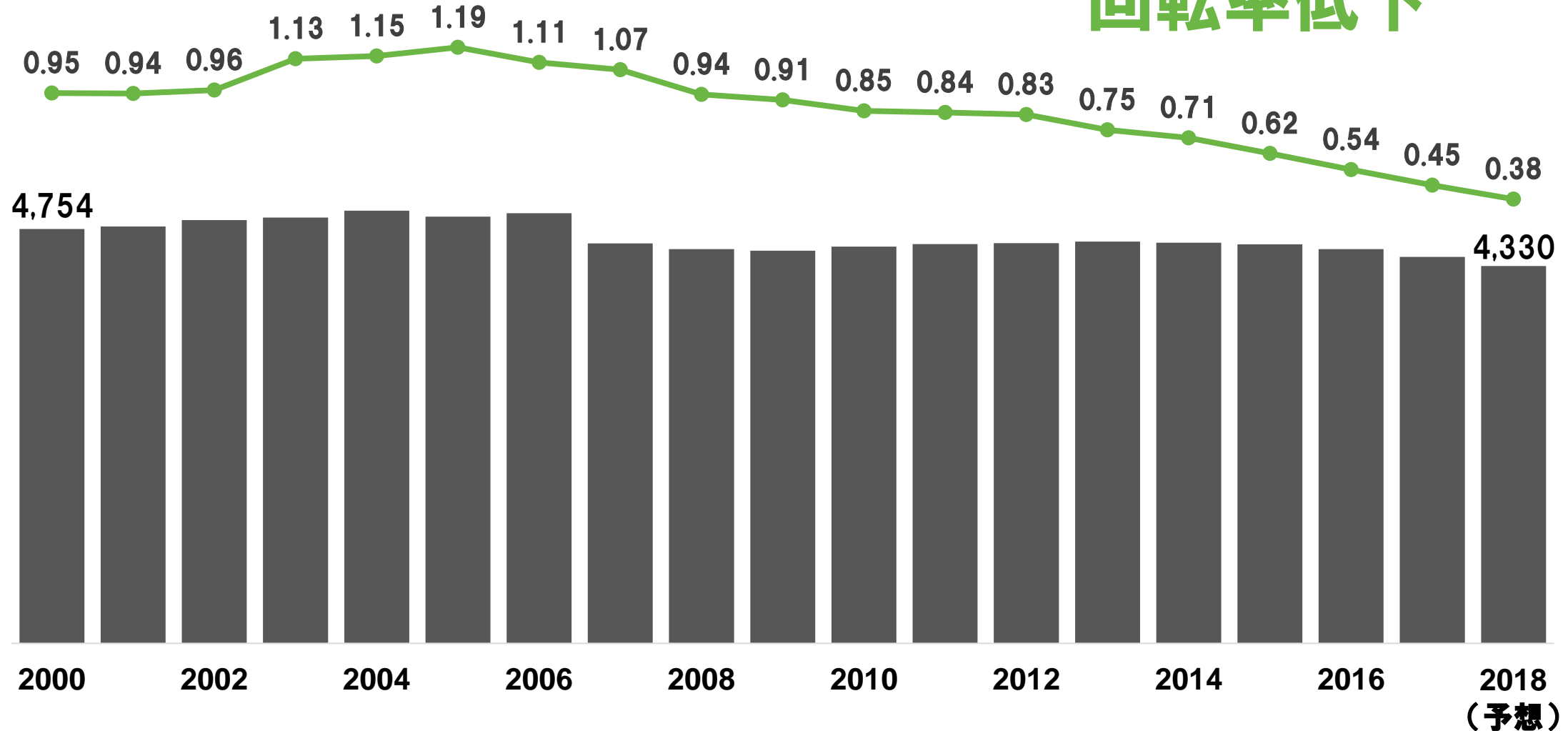
セガサミーホールディングス株式会社

遊技機事業

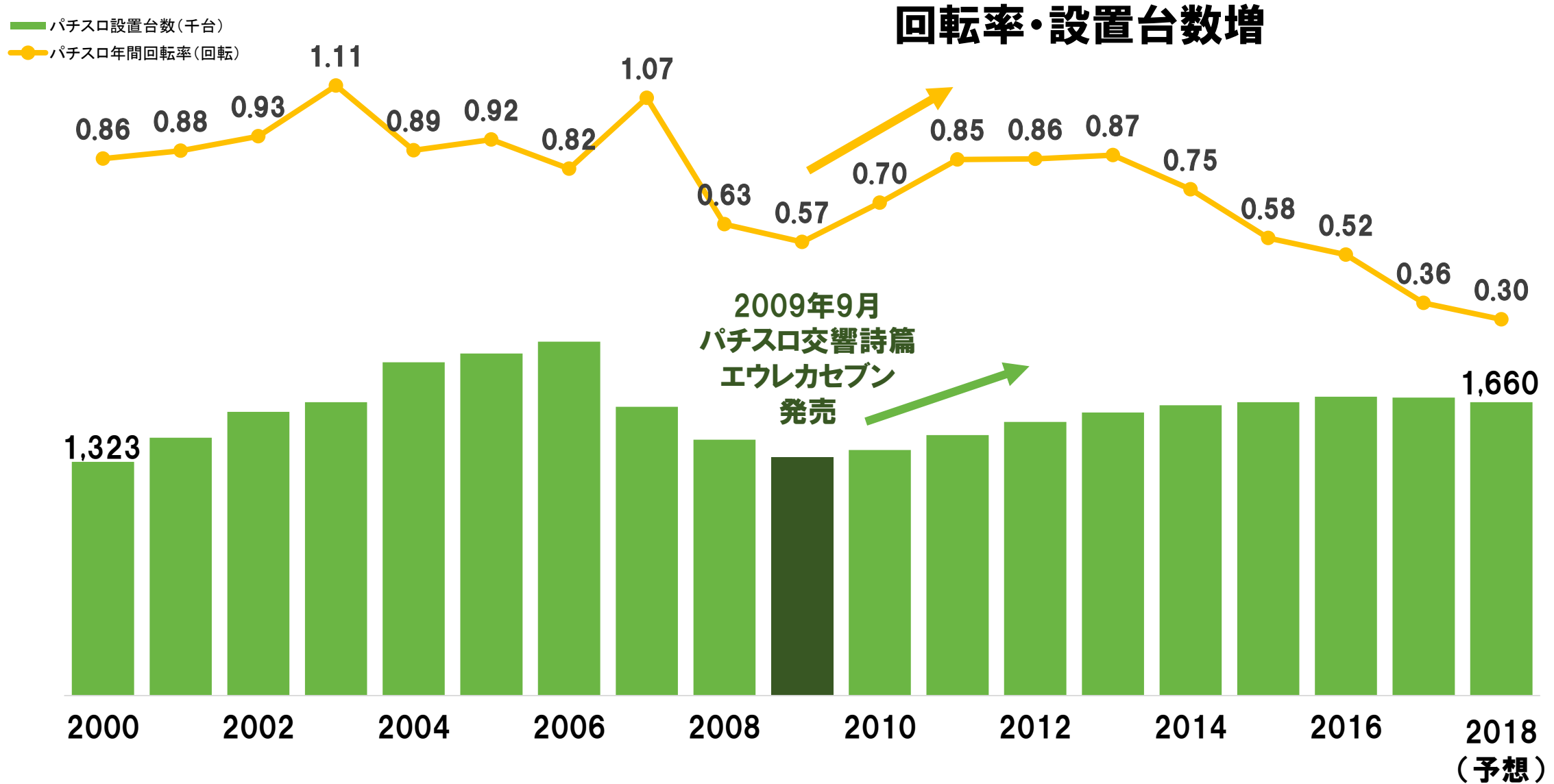
市場環境(パチスロ・パチンコ)

■ パチスロ・パチンコ設置台数(千台)
 ● パチスロ・パチンコ年間回転率(回転)

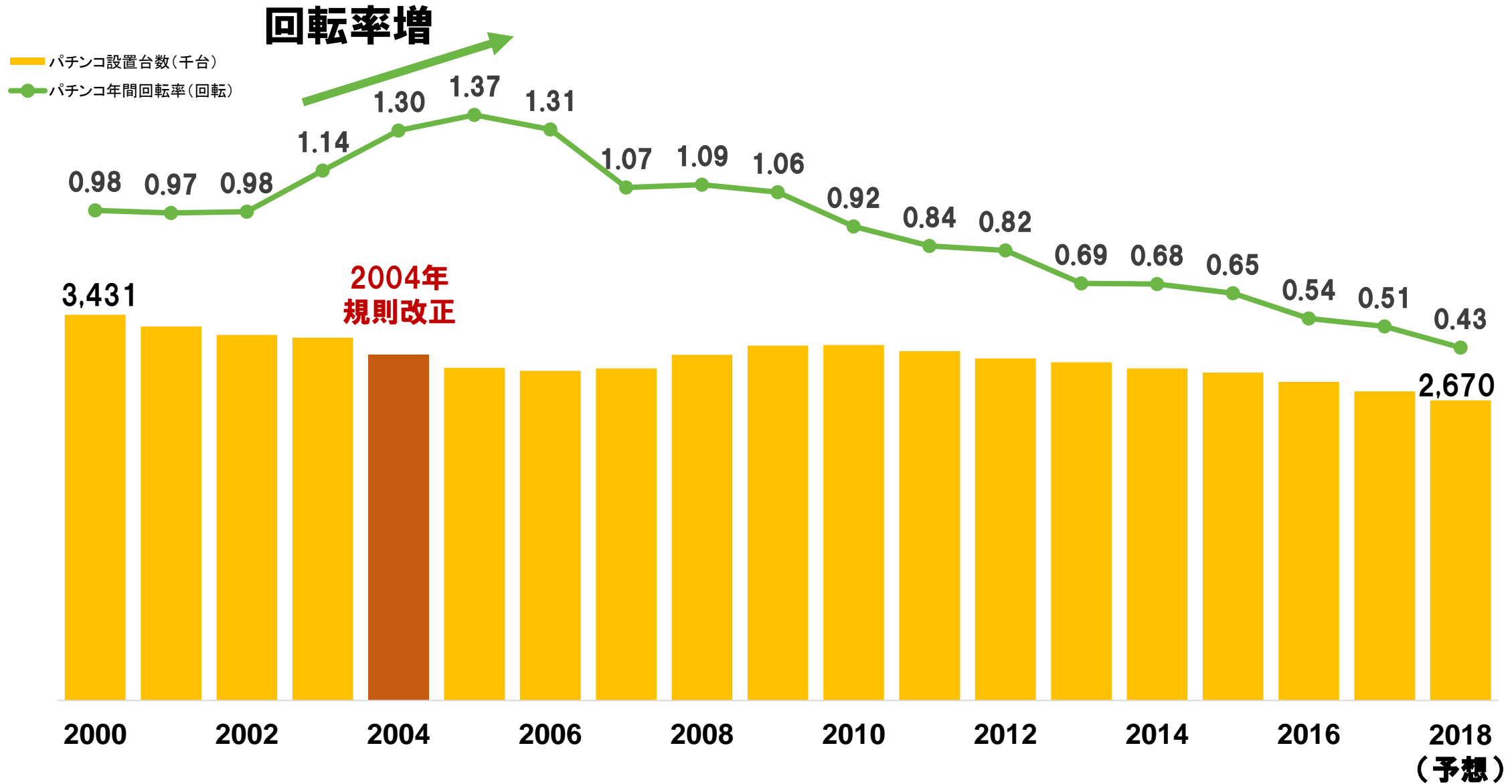
設置台数安定
回転率低下



市場環境：前回の規則改正時(パチスロ)



市場環境：前回の規則改正時(パチンコ)



市場環境：自主規制の変更

パチスロ

純増枚数
制限の撤廃

短時間遊技

パチンコ

継続率の
上限65%撤廃

高継続機開発

遊技の幅が拡大

サミーの強み(IP)

複数の実績あるシリーズを保有

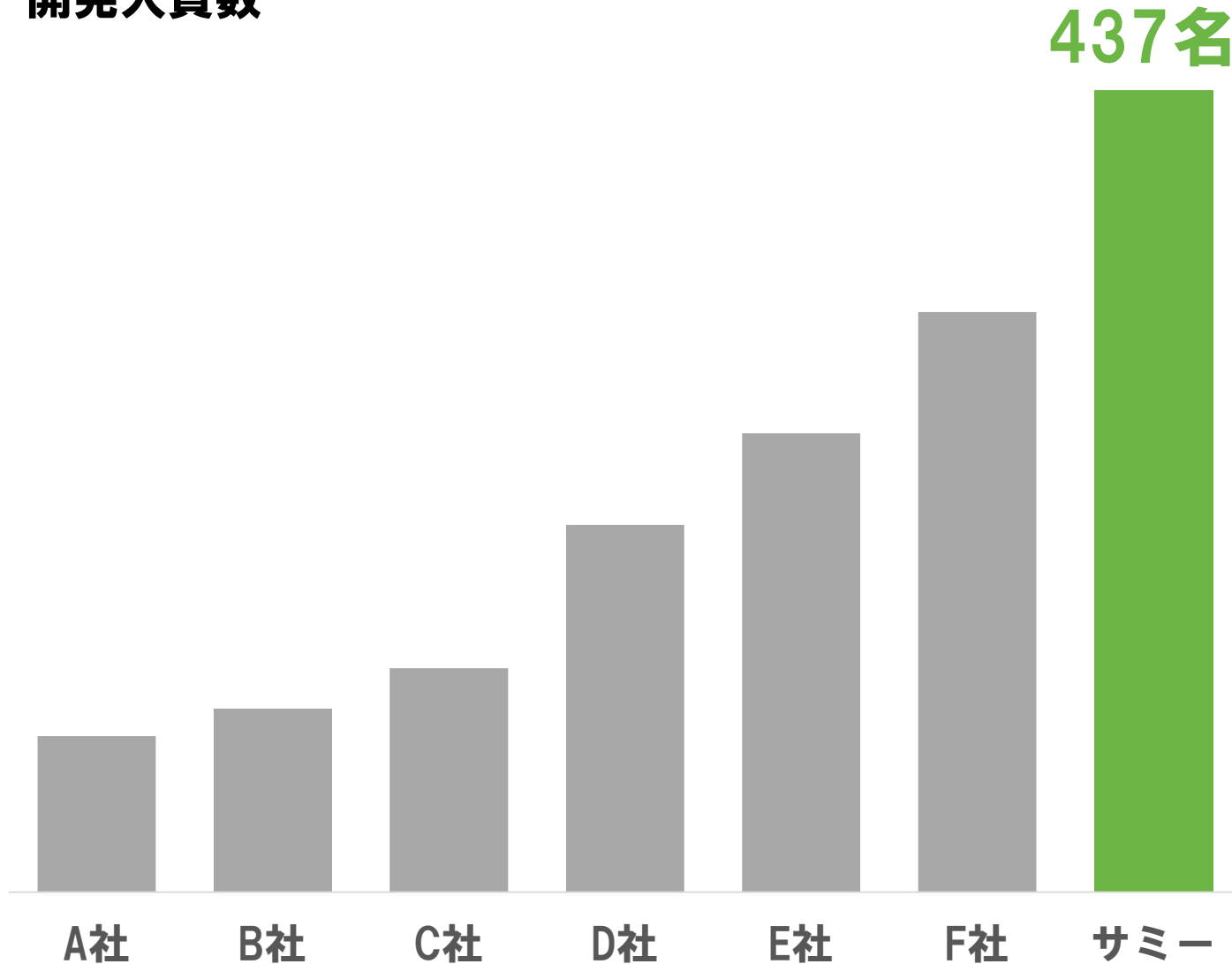
<タイトル数・累計販売台数（パチスロ・パチンコ合計）>

北斗の拳	31タイトル	約287万台
アラジン	14タイトル	約56万台
獣王	14タイトル	約50万台
蒼天の拳	11タイトル	約45万台
北斗無双	4タイトル	約16万台
エウレカセブン	3タイトル	約13万台
化物語・偽物語	9タイトル	約12万台
コードギアス	3タイトル	約6万台

※タイトル数にはスペック替えを含む

サミーの強み(開発力)

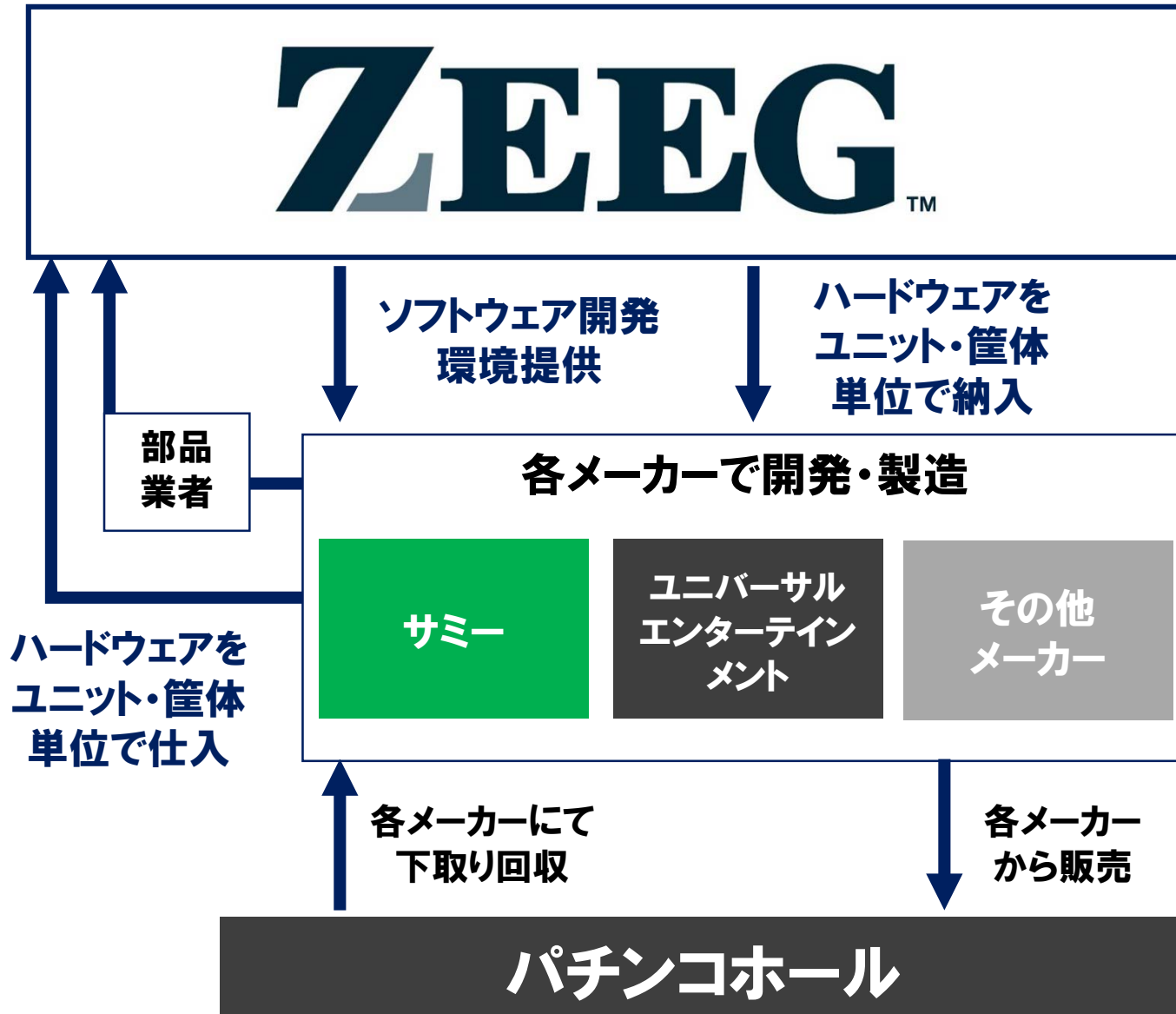
開発人員数



開発人員400名超
業界トップクラスの規模

ZIEEG®

ZEEG(ビジネスモデル概要)



ハード・ソフトの一体化サポート

- ✓ ハードウェア供給
- ✓ ソフトウェア開発キット(ZSDK*の提供)

リユースによる原価改善

- ✓ スケールメリットを活かしたリユース
- ✓ リユース部品比率・筐体利用割合UP
- ✓ 部品単位での仕入原価改善

ZEEG (モデルバリエーション)



5種類のプロトタイプを販売

BtoC施策の実施

将来的なファンの育成



「ユニバーサルカーニバル×サーミーフェスティバル2018」には1万6000名超が来場

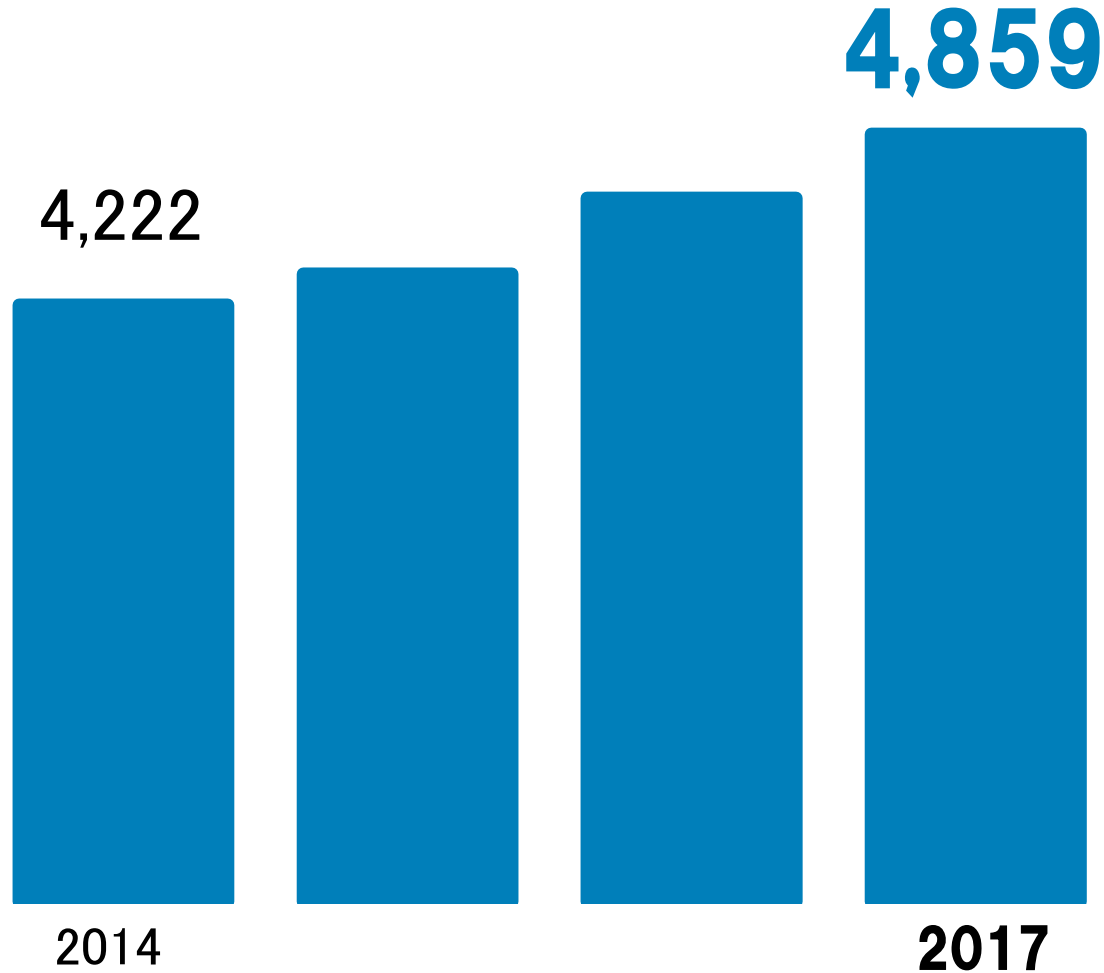
エンタテインメント コンテンツ事業

アミューズメント 機器 / 施設

アミューズメント施設市場規模推移

オペレーター売上高の推移

(単位:億円)



オペレーター売上高は 2014年以降回復傾向

プライズの好調

艦これアーケード等の貢献

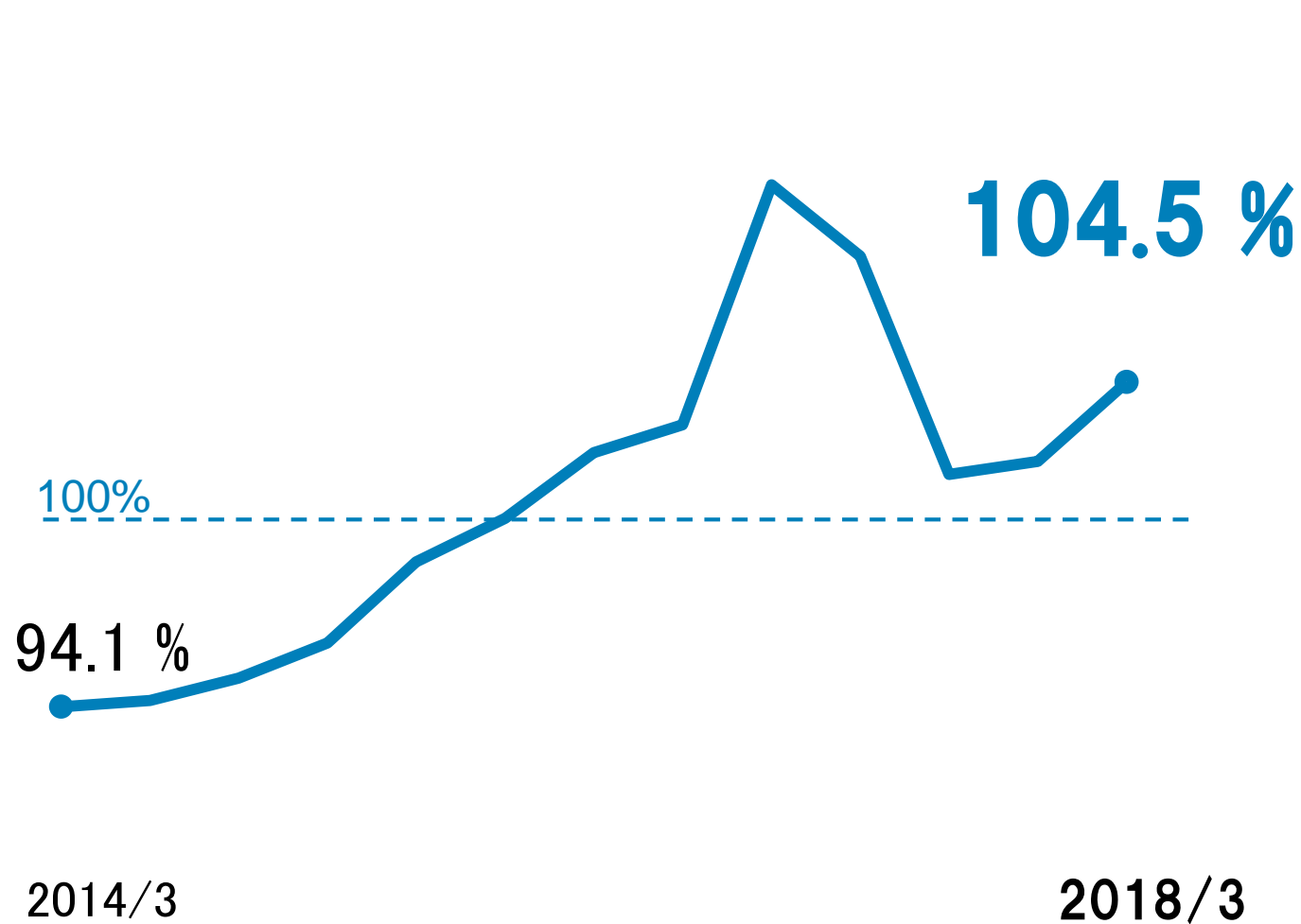
風適法の一部改正

解釈基準が変更(2016/6)

出所:「平成29年度アミューズメント産業界の実態調査」日本アミューズメント産業協会

施設事業の拡大

国内既存店売上高前年比



プライズオペレーション 強化による収益力強化

運営指導者の育成・専任
運営マニュアルの配布
プライズ仕入精度向上

他社との協業を促進

アミューズメント向け
マルチ電子マネー端末の
共同開発・販売



アーケードゲーム用ICカード
の仕様統一



共通マーク



各社の対応ゲーム機が
同じカードでプレイ可能に

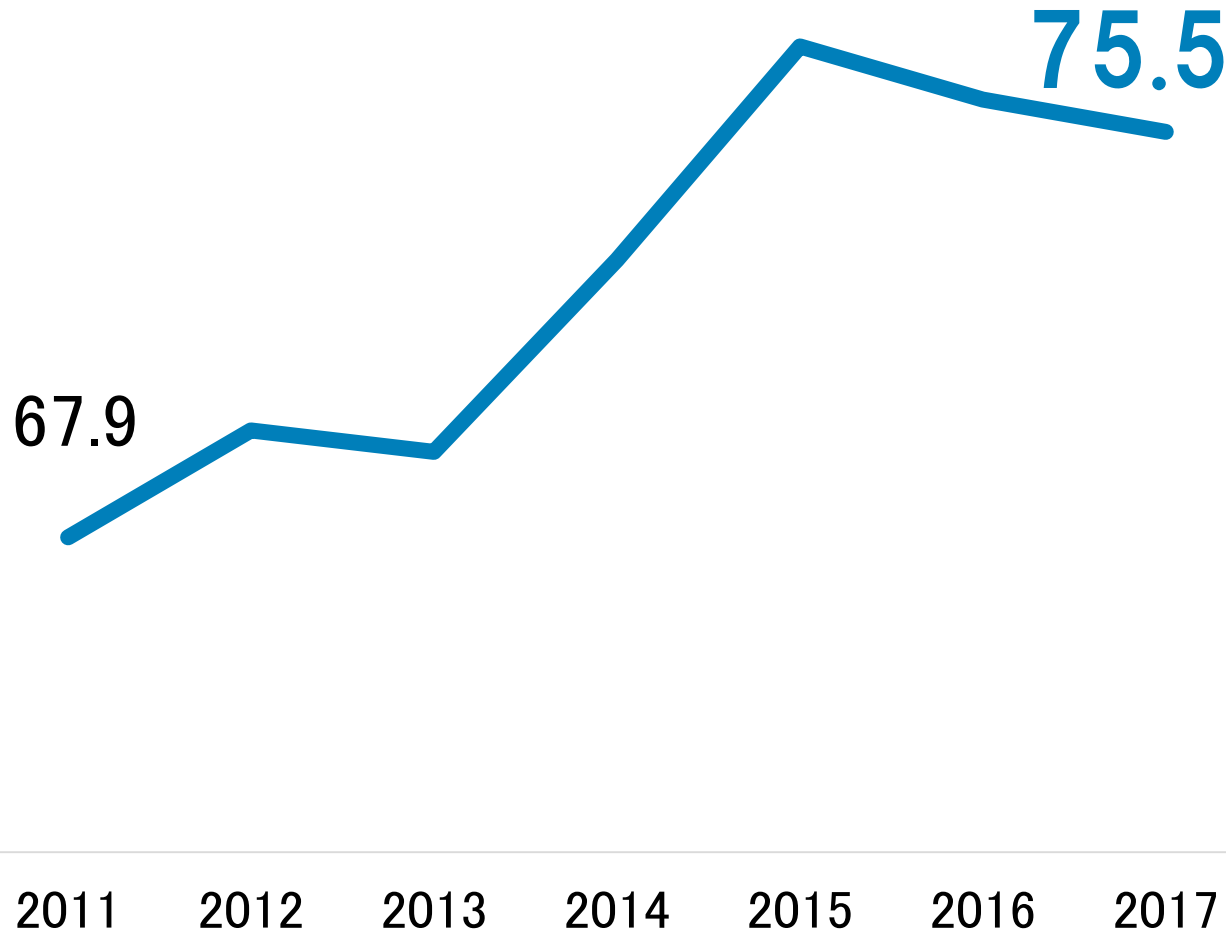
外部IPの活用

- **艦これアーケード**
- **Fate/Grand Order Arcade**

パッケージゲーム

製品クオリティの向上・維持

外部評価の平均スコア推移(メタスコア)



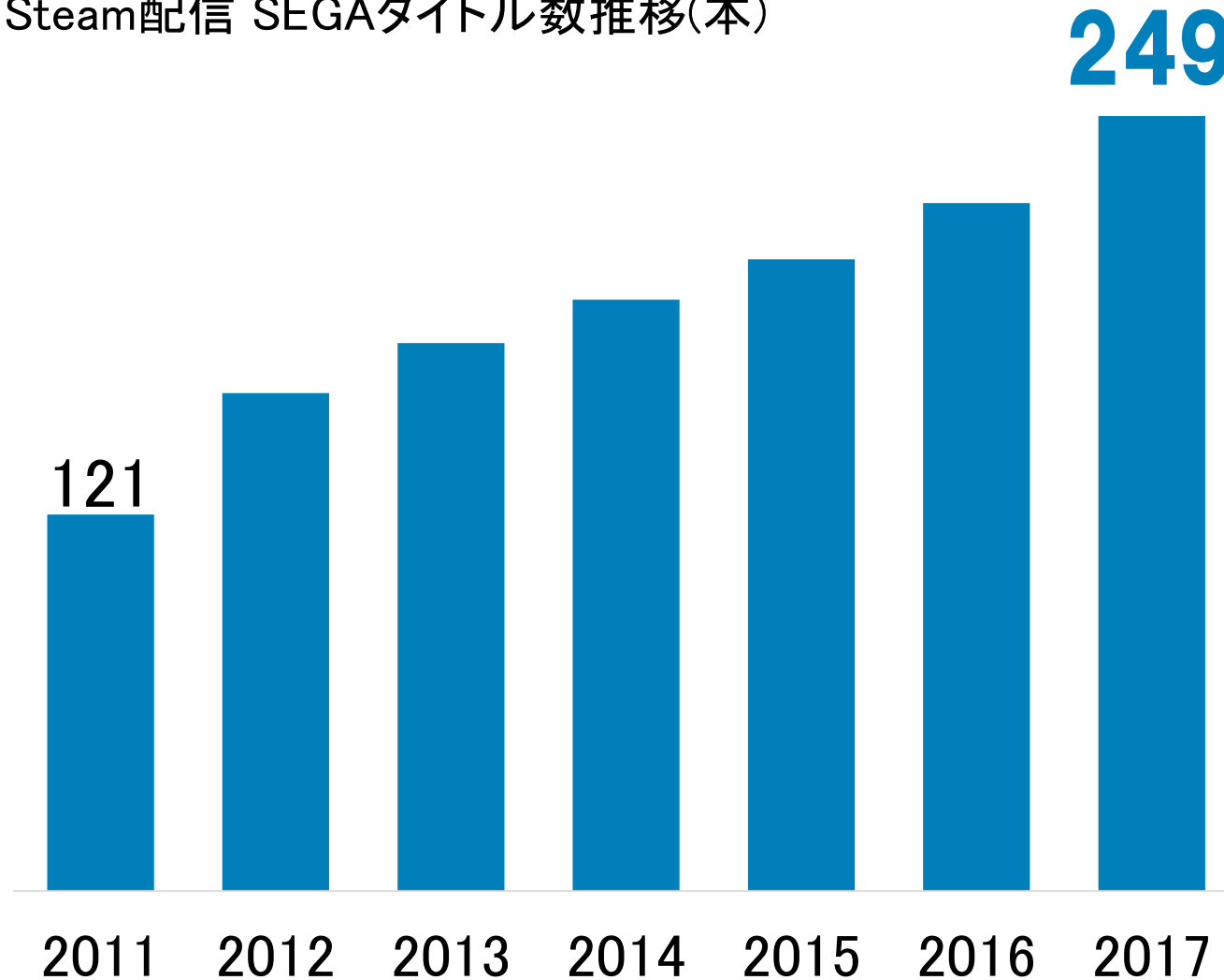
2014年以降
タイトル平均スコア
70.0以上を継続獲得

2018年(19/3期)の高評価タイトル

タイトル名	発売日	スコア
Football Manager 2019	2018/11/8	86
Valkyria Chronicles 4	2018/9/25	85
Two Point Hospital	2018/8/29	84
Sonic Mania Plus	2018/6/17	87
Yakuza 6: The Song of Life	2018/4/17	83

ラインナップの拡充

Steam配信 SEGAタイトル数推移(本)

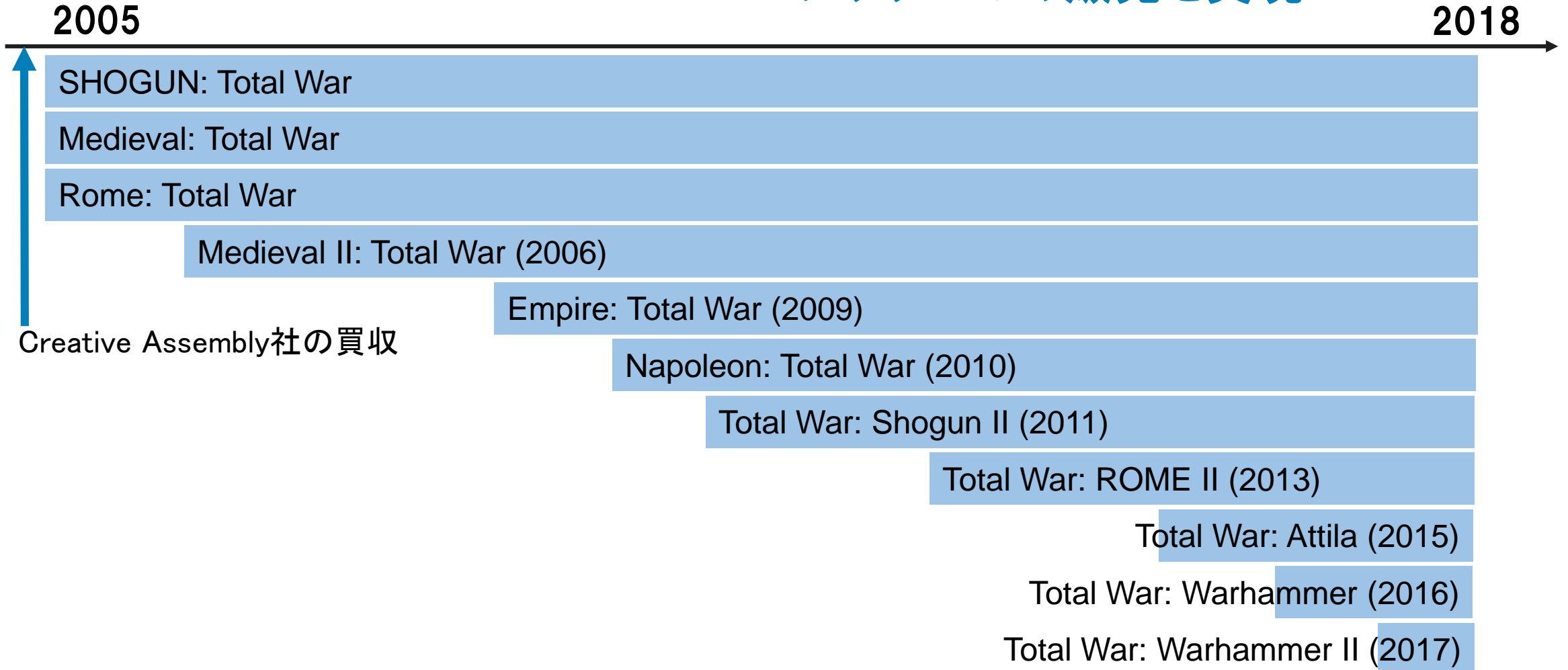


Steamにおける
配信タイトルの増加

過去タイトルの配信 (例)

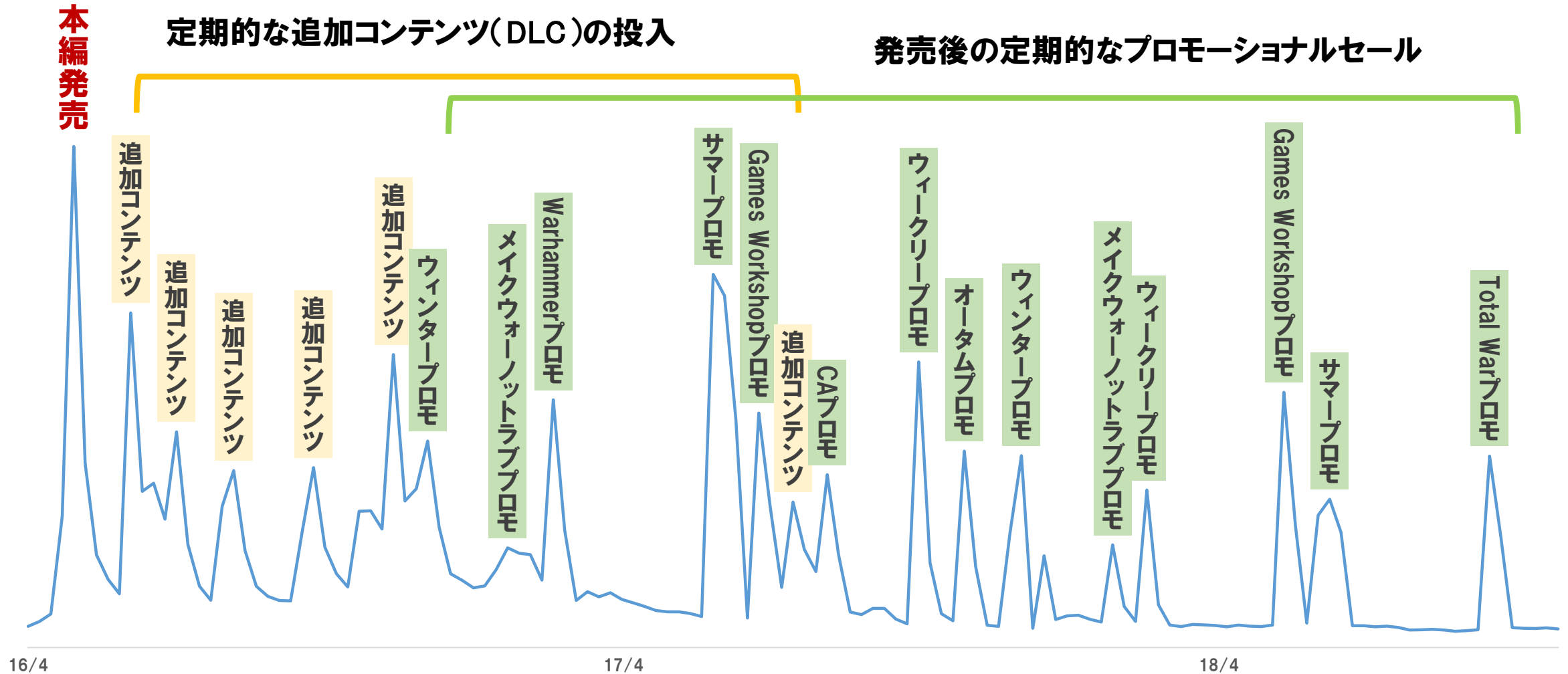
Total Warシリーズの販売状況

Steamへの継続配信で
ロングテールの販売を実現

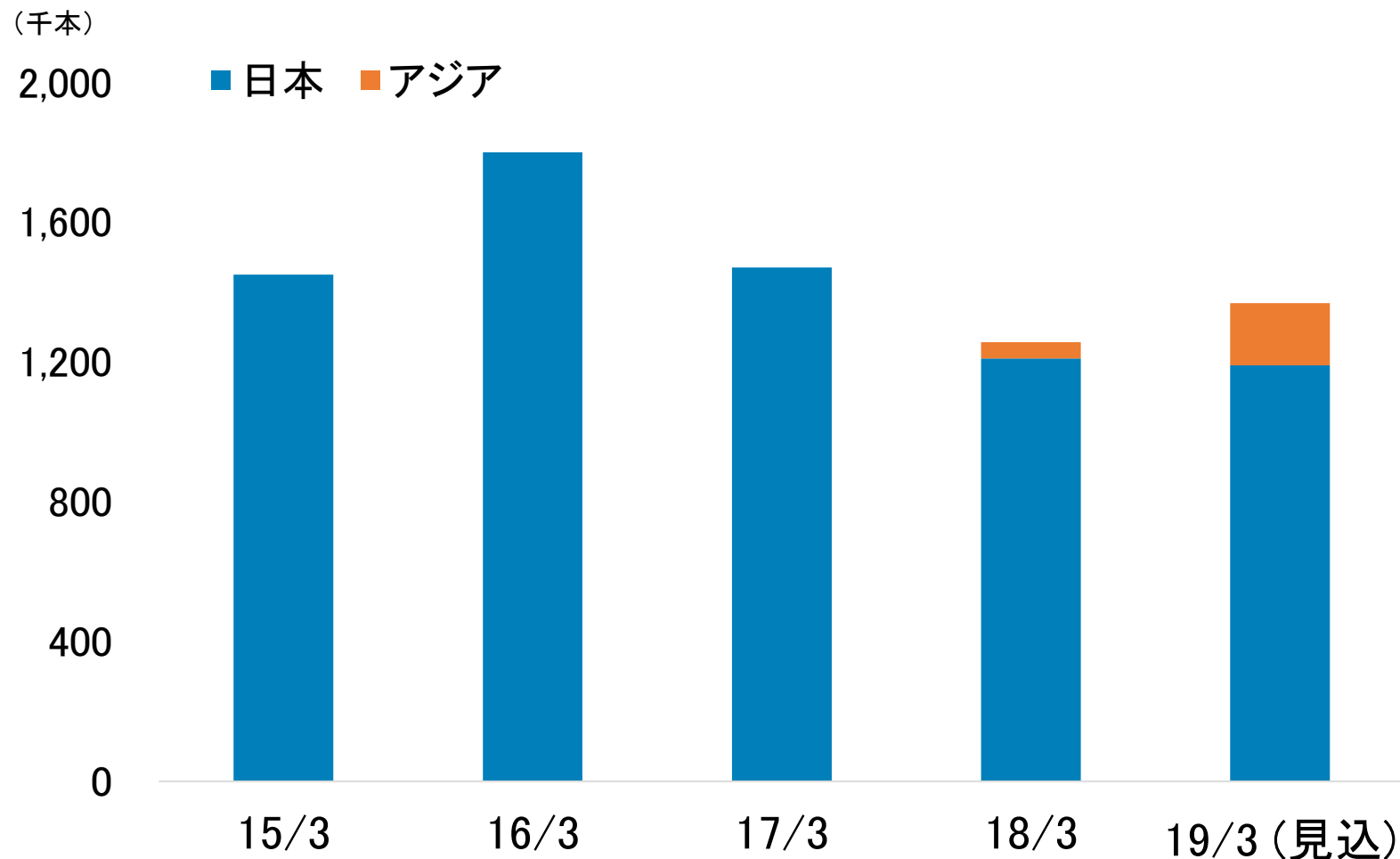


販売長期化、利益底上げ施策(例)

Total War: WARHAMMER – Steam販売本数推移



他社タイトル・ライセンスインタイトルの販売



他社タイトルの販売による底上げ

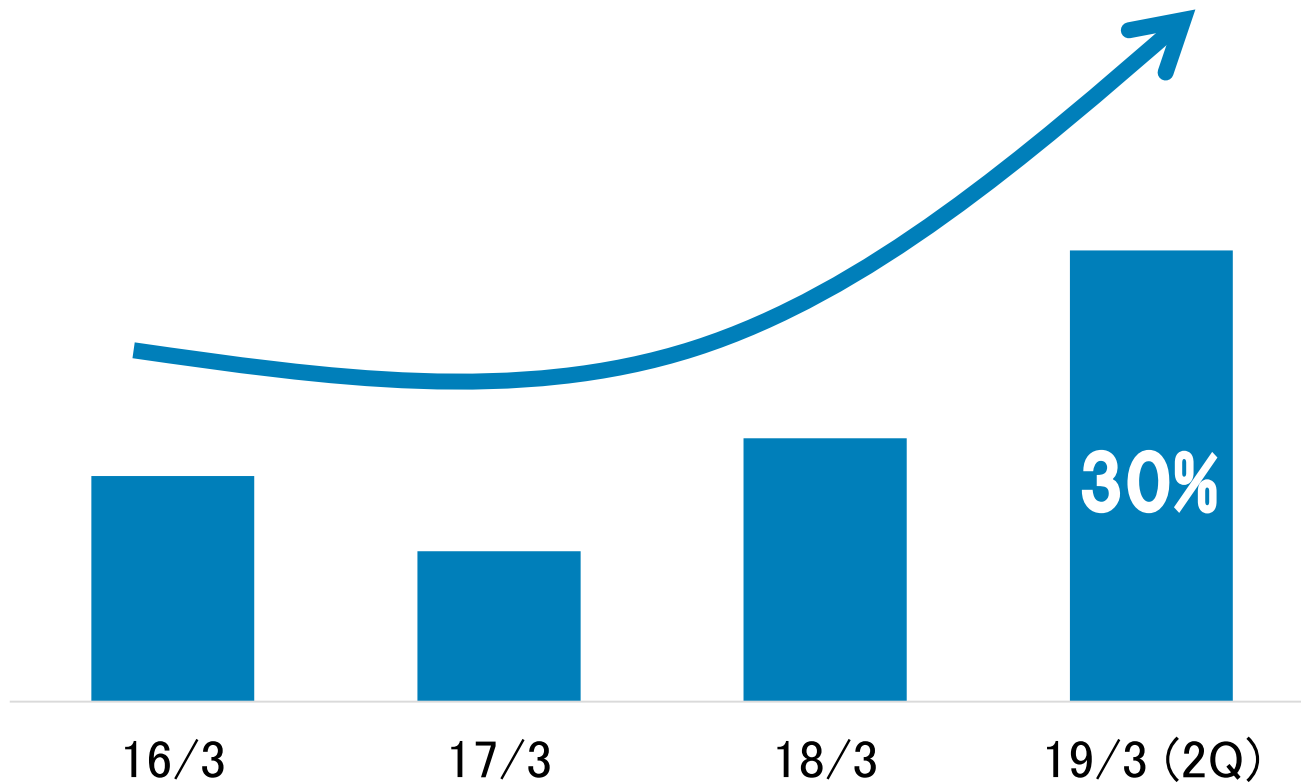
2017/3より
アジア自社流通を開始

※他社タイトル:当社販売本数には含まず

※ライセンスインタイトル:一部当社パブリッシングを含む

国内ダウンロード販売比率のトレンド

当社タイトルの国内ダウンロード販売比率



国内においても、
ダウンロード販売比率が
上昇傾向

デジタルゲームの課題

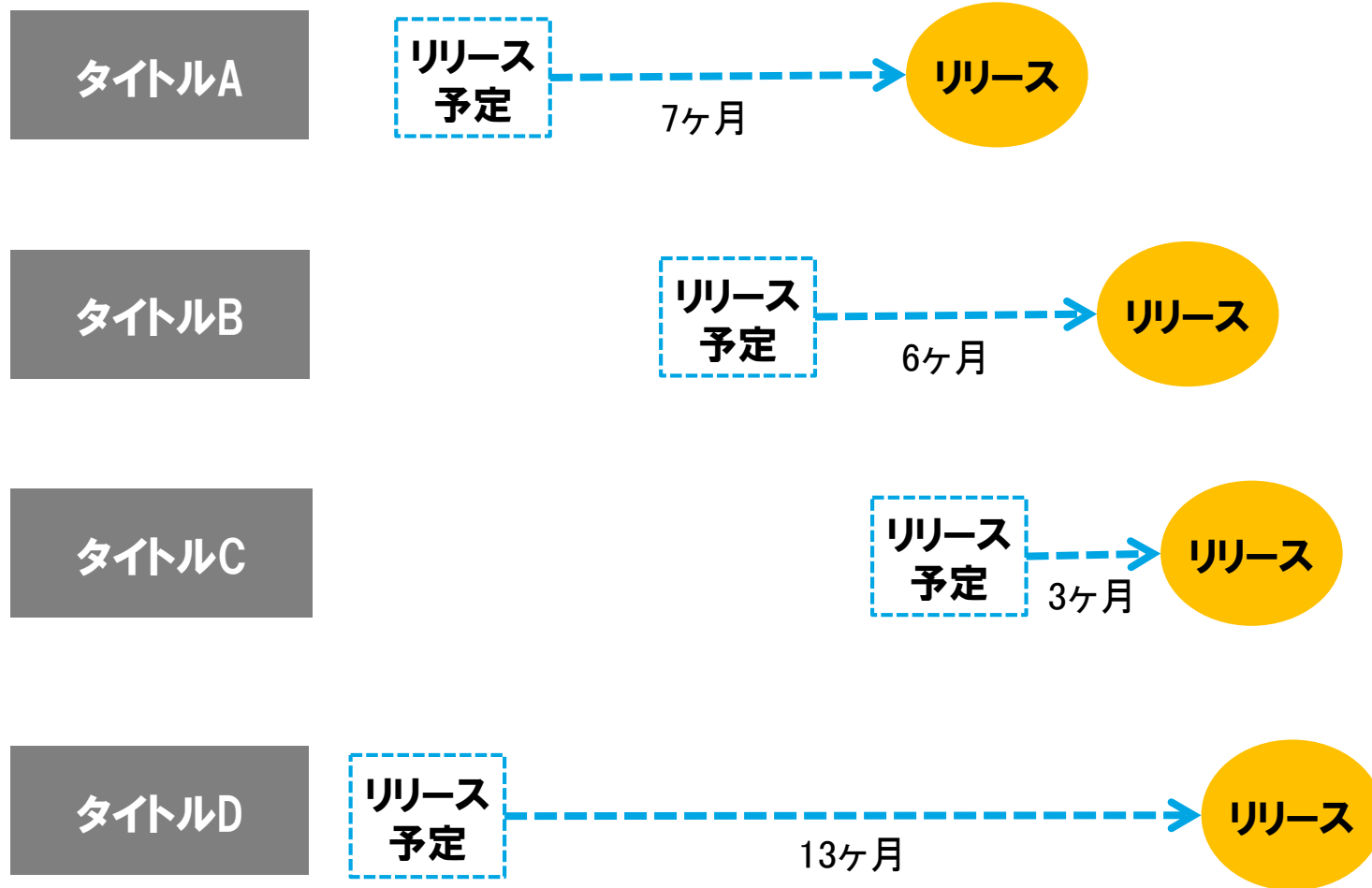
各四半期売上TOP3推移(デジタルゲーム)

上位タイトルは、長期運営タイトルの固定化傾向が続く

タイトル名	サービス 開始時期	17/3期				18/3期				19/3期	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
ファンタースター オンライン2	2012年7月	1位	1位	1位	1位	1位	1位	1位	1位	1位	1位
ぷよぷよ!!クエスト	2013年4月	2位	3位	3位	3位		2位	2位	3位	3位	3位
チェインクロニクル	2013年7月				2位	3位					
オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-	2015年4月	3位	2位	2位		2位	3位	3位			
D×2 真・女神転生 リベレーション	2018年1月	—	—	—	—	—	—	—	2位		
プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	2018年1月	—	—	—	—	—	—	—	—	2位	
BORDER BREAK	2018年8月	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2位
新作投入数		2	1	1	2	1	0	1	1	3	1

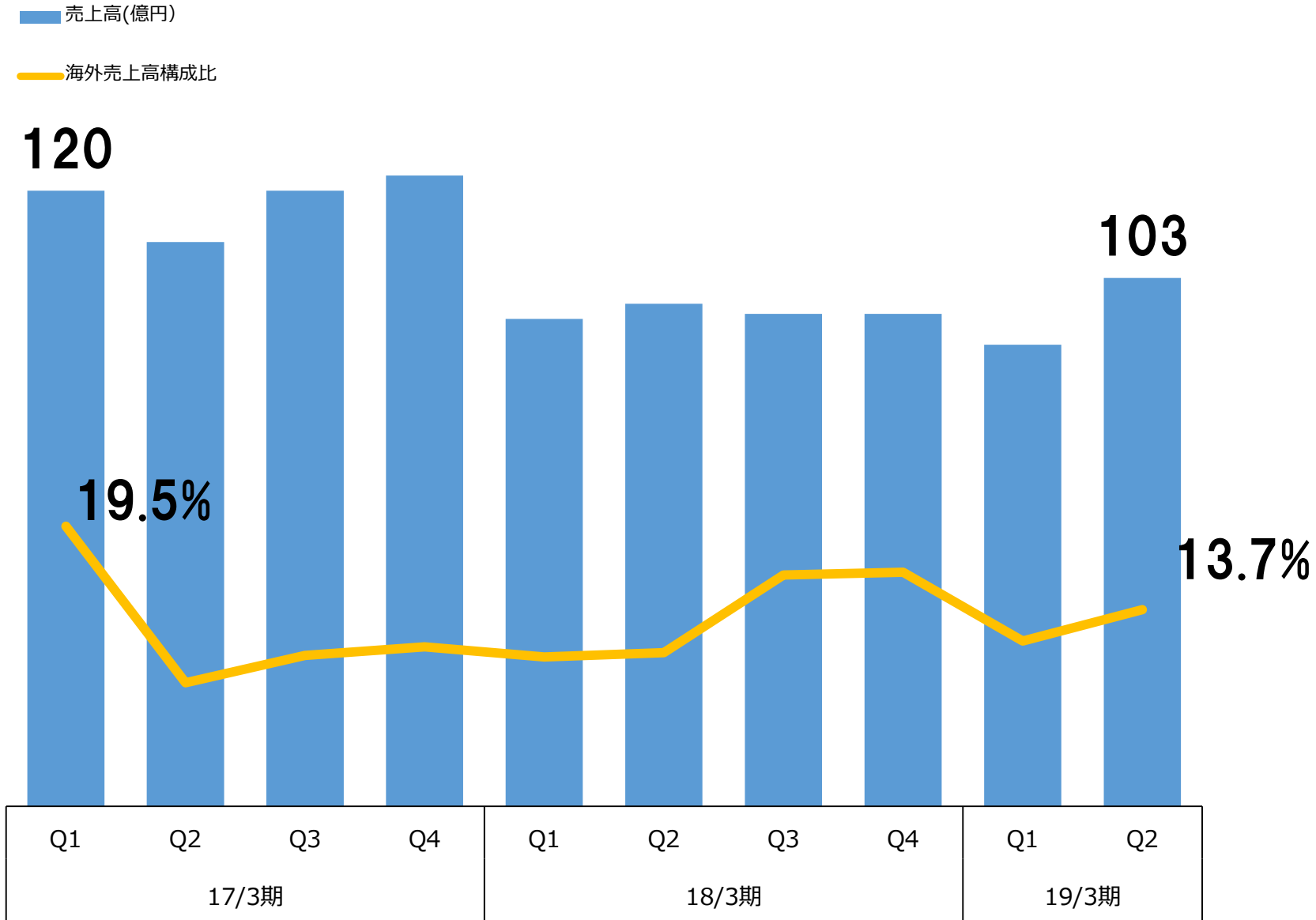
※赤文字=新作

新作投入の遅延



新作タイトルの投入は
慢性的に遅延傾向

海外売上比率推移(デジタルゲーム)



海外売上高は
低水準で推移

セガゲームス組織再編(要約)

抜本的な組織再編

家庭用/PC関連事業部門

モバイル関連事業部門

エンタテインメント コンテンツ事業本部

モバイルと家庭用/PCの事業部門を統合

- IP展開力を集約
- モバイルの開発・運営タイトル数絞り込み

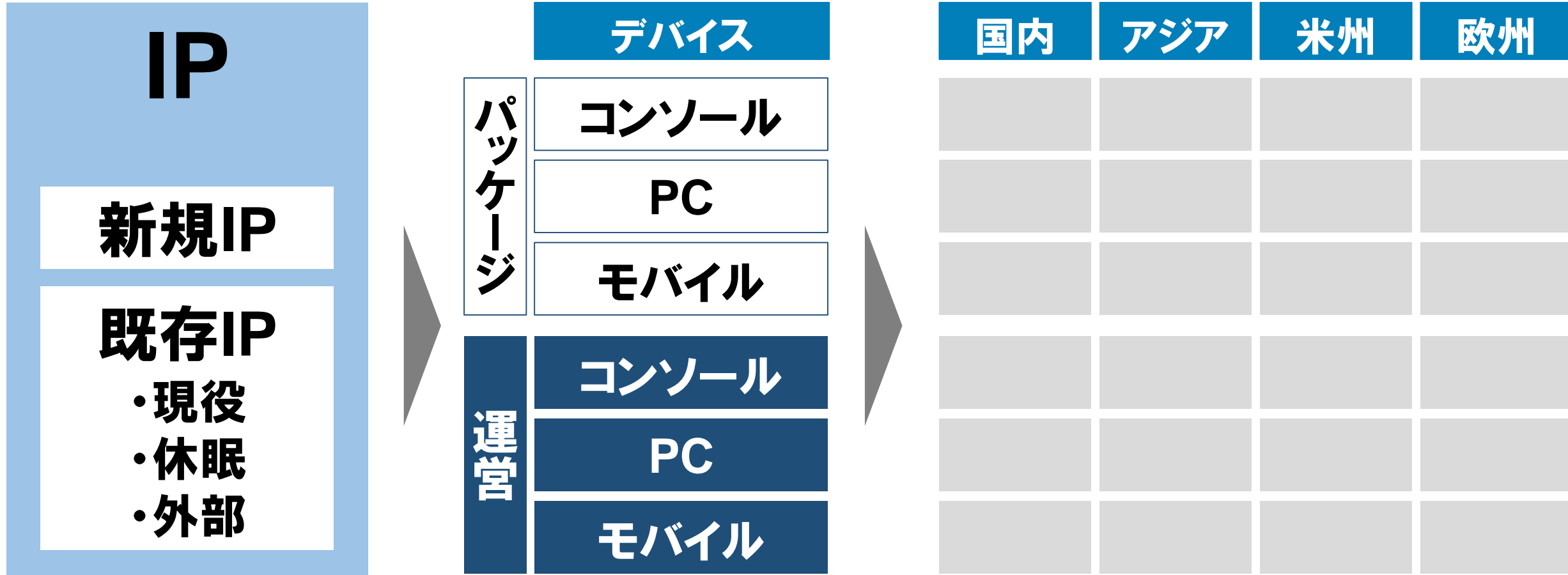
開発推進統括本部

プロジェクト進捗、予算管理機能を独立組織化

- スケジュール管理強化、
- 精度向上に向けた統制環境の整備

IP軸戦略の進化

IP創出/育成 × マルチ展開 × グローバル展開



神室町天下一通り

龍が如くスタジオの例

IP創出/育成

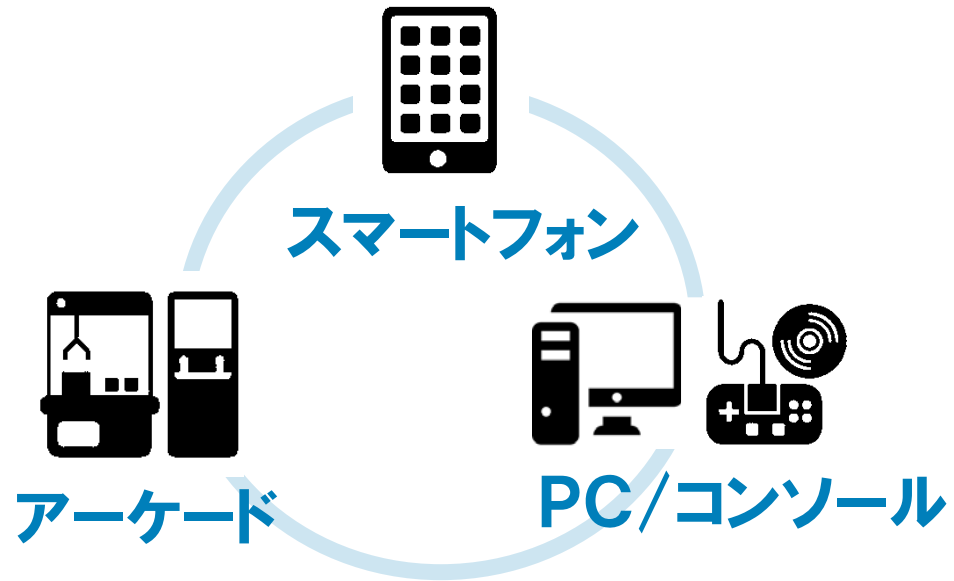
マルチ展開

グローバル展開

パッケージ	シリーズ	龍が如く1~6	YAKUZA1~6
	スピンオフ	クロヒョウ 龍が如く新章 龍が如く OF THE END等	Yakuza: Dead Souls
	外部IPコラボ	北斗が如く	Fist of the North Star: Lost Paradise
	新規IP創出	JUDGE EYES:死神の遺言	Project JUDGE (working title)
運営	スマホ/PC向け F2P展開	龍が如く ONLINE	

※その他 遊技機、映画/ドラマ、舞台、関連グッズなどを展開

コンテンツのマルチ展開



デバイス・地域に捕らわれず有力IPをマルチ展開

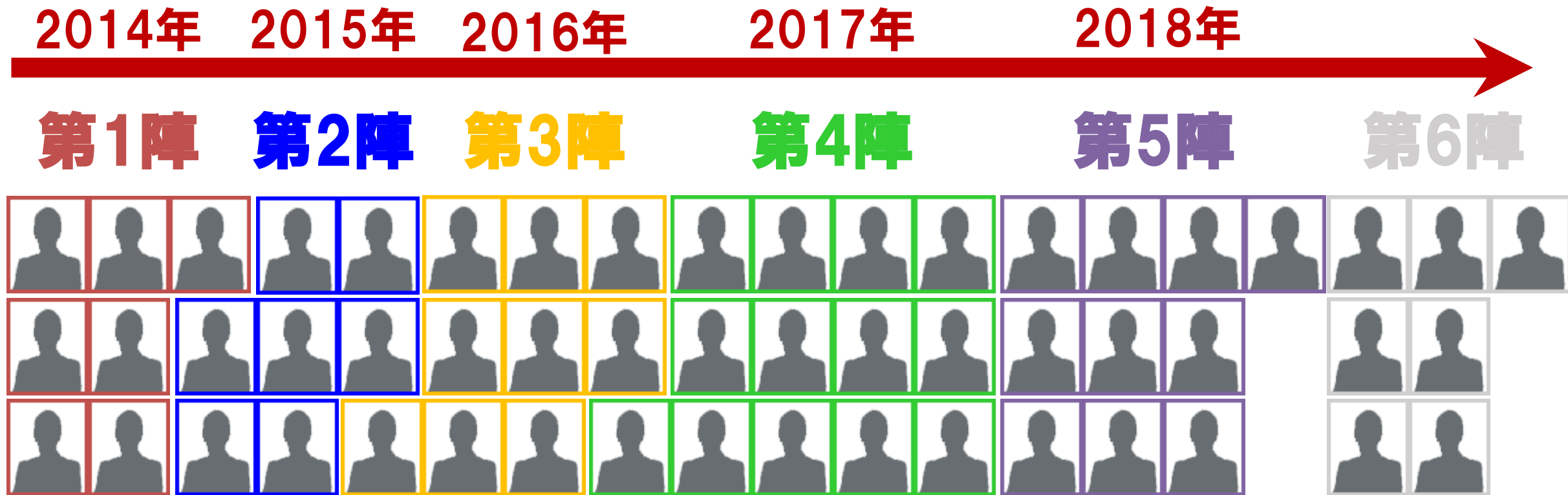
リゾート事業



日本企業としての責任と覚悟

カジノ事業運営に向けて

カジノ人財の育成



近い将来 100名体制へ

カジノ・バリューチェーン

カジノ運営に必要な要素の抽出

自社対応できるか

どのように補完するか

カジノオペレーションの習得

118項目にわたる バリューチェーン分析

ネバダ州ゲーミングライセンスの取得



当社グループ会社における、
米国ネバダ州ゲーミング機器製造・販売ライセンス取得に関するお知らせ

当社の完全子会社であるセガサミークリエイション株式会社（以下、SSC）及びSSCの完全子会社である Sega Sammy Creation USA INC.（以下、SSCU）は、米国ネバダ州ゲーミング・コントロール・ボード（以下、NGCB）及びネバダ州ゲーミング・コミッションによる審査・公聴会を経て、2017年12月1日付（現地時間）で、米国ネバダ州におけるゲーミング機器製造・販売ライセンス（以下、ライセンス）を取得いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

日本発信の依存症対策



NEWS RELEASE

セガサミーホールディングス株式会社
国立大学法人 京都大学

- 安心安全なIR施設の開発・運営を目指して -
ギャンブル依存症についての産学共同研究を開始

ギャンブル依存症のプロセス研究を京都大学こころの未来研究センターと共同実施
実際のカジノ施設で日本人を含むプレイヤーのプレイデータを収集・分析
ギャンブル依存症の発症メカニズムの解明を図る
2021年3月までの3年間にわたる共同研究を実施予定

セガサミーの取り組み

様々な事業会社の文化を融合し
「セガサミーグループ」の文化を醸成

ロゴ
リニューアル

SEGA Sammy

組織再編

グループ経営の強化・効率化



働き方改革の推進

わくらぼ

みんなで取り組む 新たな働き方

SEGASammy
HOLDINGS

女性活躍推進
長時間残業削減
フレックスの円滑運用
etc.

Sammy

SEGASammy
グループ各社

「働き方相談課」
新設(17/4/1付)

働き方情報交流サイト
「わくらぼ」開設

各社の取り組みを集約・共有

JOB+

副業制度【JOB+(ジョブプラス)】

技術や経験の習得を通じた個人の能力向上実現を目的として導入

申請された副業例

創作・作家活動

コンサルティング・士業

講師・インストラクター

家業

商品(中古品含む)販売

セミナー・イベント主催

演劇出演・エキストラ

YouTuber、動画配信

通訳・翻訳

その他



許可状況(2018年8月時点)

申請内容は多種多様
実務経験に即したものが多し

ワークライフバランス



フレックス

**主要会社でのフレックス導入による
業務効率化、社員のQOL向上**



テレワーク

**生産性向上・労働力確保を目的とした
テレワーク、サテライトオフィス導入検討**

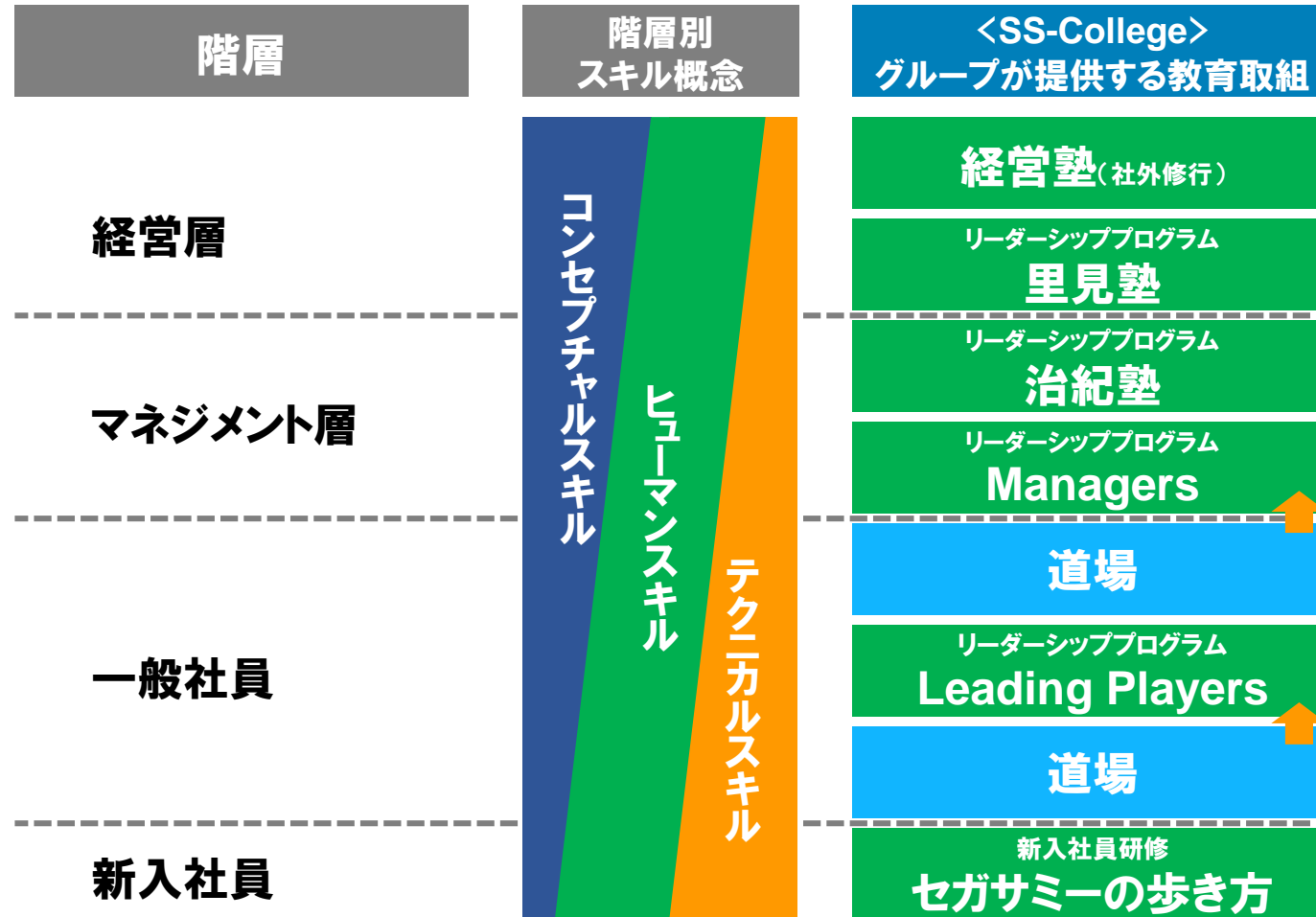


託児所

**企業内保育所「セガサミー大崎保育園（仮称）」
2019年4月1日開業予定**



ビジネススキル、人間力など様々な学びを提供



SS-College オープニング講座 『原監督 基調講演』

青山学院大学陸上競技部
原監督を招いて講演会を実施



オフィス
統合

経営効率向上、連携強化

最先端のICT対応

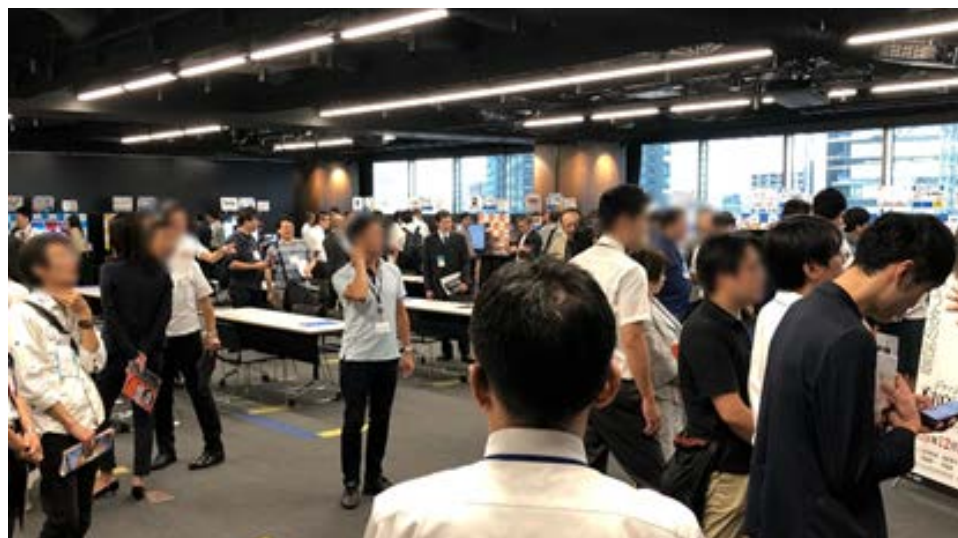
移動時間削減

ミーティングスペース





人財交流や連携の活性化



人財交流や連携の活性化



「セガサミーグループの文化」を創る

オープン
イノベー
ション

将来有望な企業への投資活動

■ベンチャーキャピタルファンドへのLP出資

■出資・買収、JV設立



既存事業関連
スタートアップ他

オープン
イノベー
ション

コワーキングスペース

グループ社員とベンチャーとの交流による オープンイノベーション加速

SEGA Sammy X



TUNNEL TOKYO
A PLACE FOR GAME CHANGERS

スタートアップ × 大手企業

人 × 人

新しい技術 × 古い技術

オープン
イノベー
ション

コワーキングスペースの活用



コワーキングスペース オープニングセレモニー



プレス内覧会



サッカー



麻雀プロリーグ
「Mリーグ」



野球

SEGASammy



ゴルフ



スポーツアリーナ



e-sports



**グループの力を結集し
更なる成長の礎を築く**

IR表彰

■2018年度 証券アナリストによるディスクロージャー優良企業選定

ディスクロージャー
2018年度 優良企業



広告・メディア・エンタテインメント部門 1位
公益社団法人日本証券アナリスト協会

■2018年インターネットIR表彰



優秀賞受賞
大和インベスター・リレーションズ株式会社

SEGA Sammy

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

【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。

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おります。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。