



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願いいたします。

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 当期純利益	177	89	67	120
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2四半期 決算補足資料」参照

- 3 -

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

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。

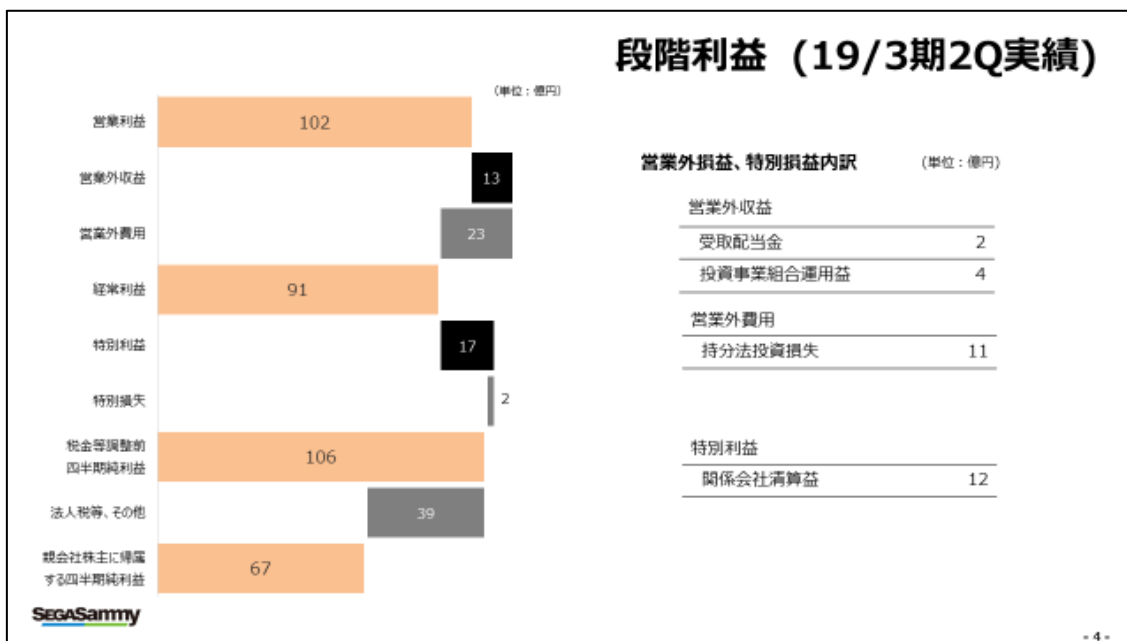
当第2四半期においては前年同期比で減収、減益となっておりますが、利益面では全セグメントが計画を上回る実績となっております。

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				連結貸借対照表 要約	
(単位：億円)					
	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		
固定負債	785	596	-189	負債	
長期借入金	386	295	-91	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
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

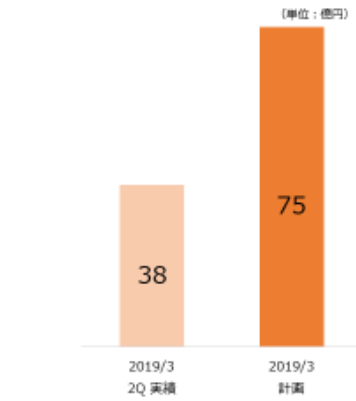
投資キャッシュフローは、マイナス 172 億円

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
連結	-38	-75
遊技機	-11	-16
エンタメ	-21	-50
リゾート	0	0
全社/消去	-6	-9

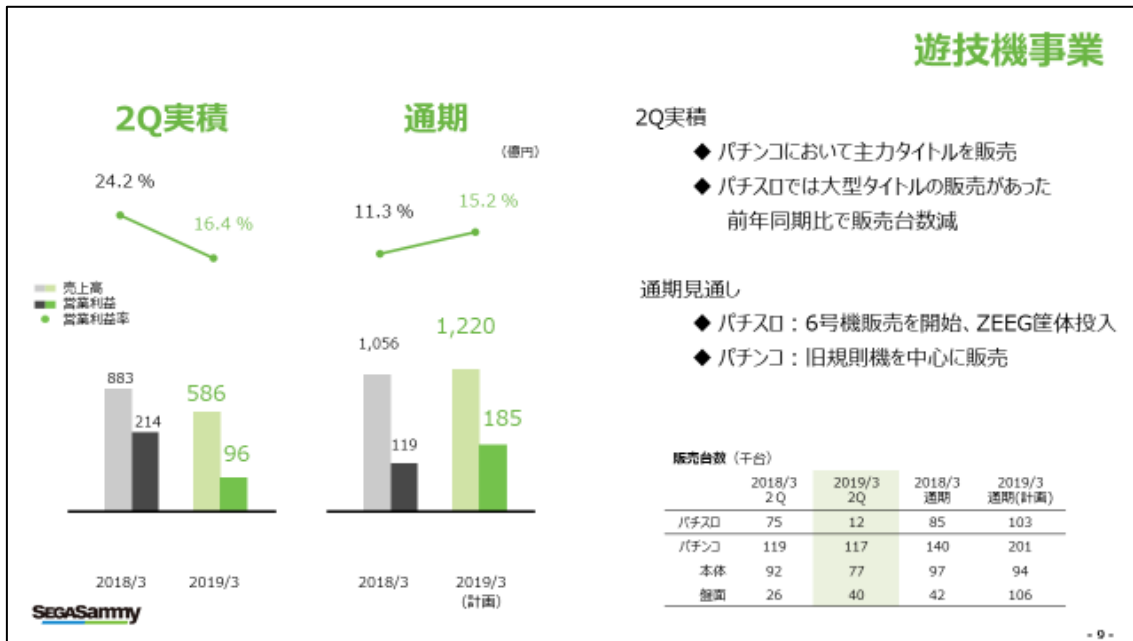
- 7 -

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。

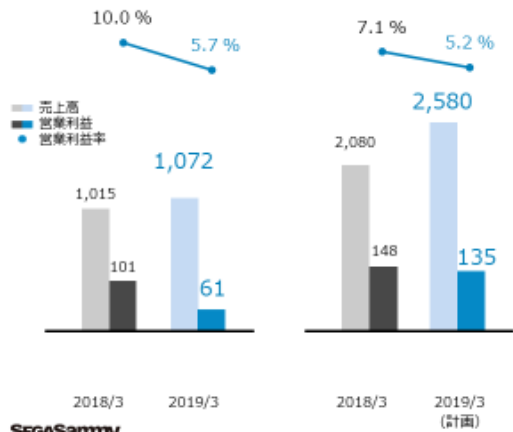
パチンコにおいては、引き続き旧規則機を中心に販売するとともに新規則機の開発を進めてまいります。冒頭申し上げましたが、遊技機事業においては、パチスロ 6 号機の適合状況及び各製品の販売状況を慎重に見極める必要がございます。

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、

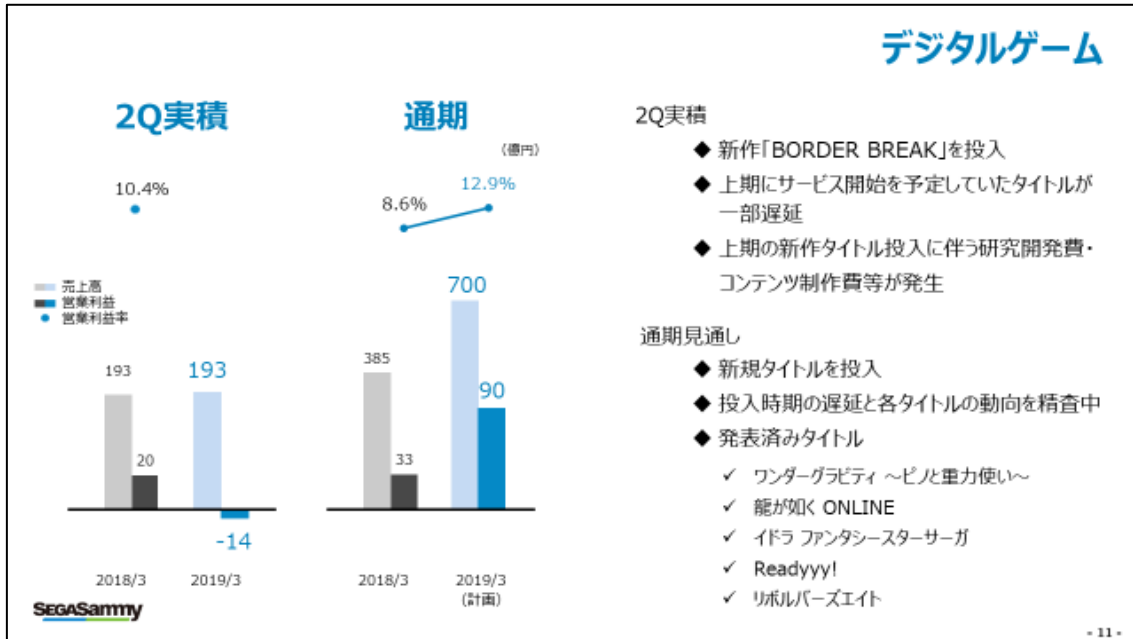
セグメント全体でも好調に推移しております。

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



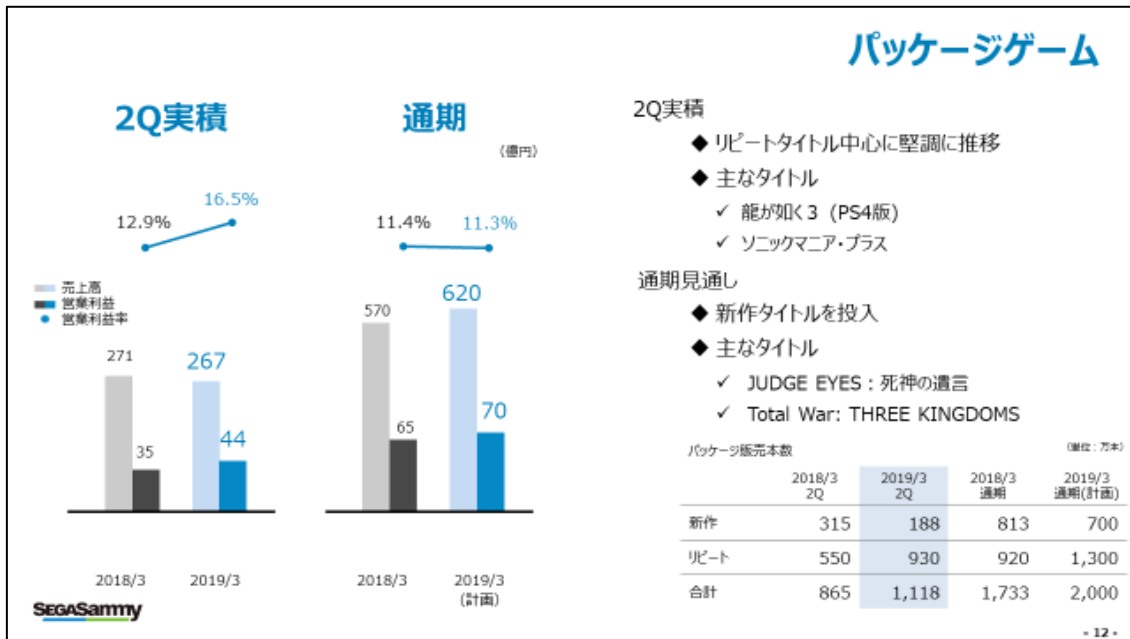
11 ページをご覧ください

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

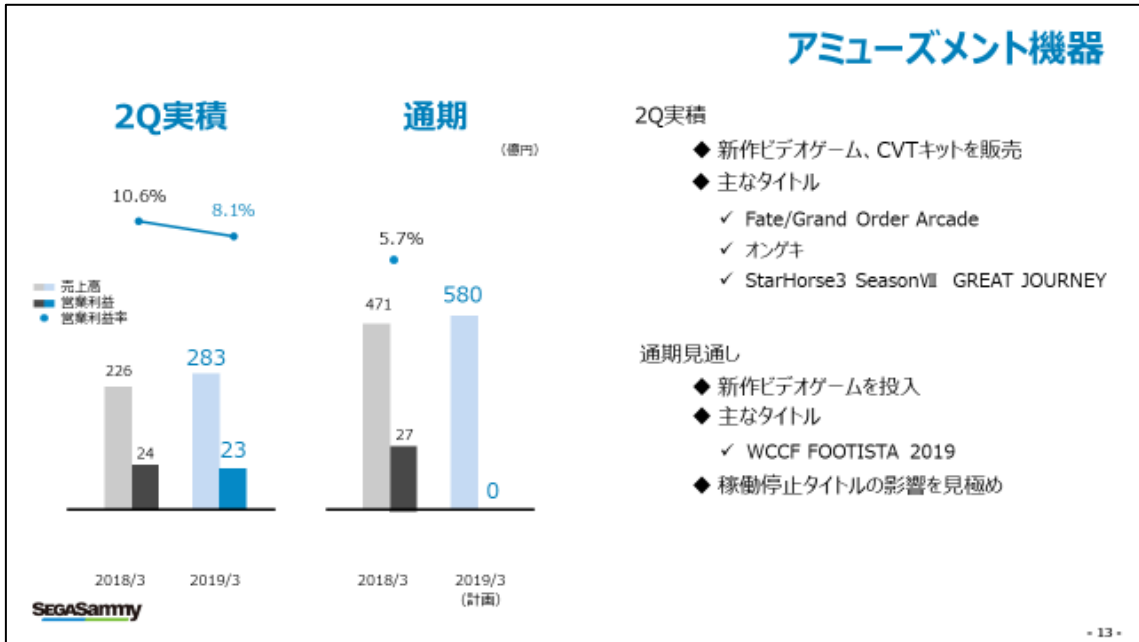


次に 12 ページをご覧ください

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

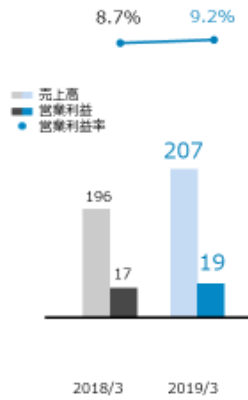
第2四半期において、「Fate/Grand Order Arcade」や「オンゲキ」などを投入し、好調に推移いたしました。

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、

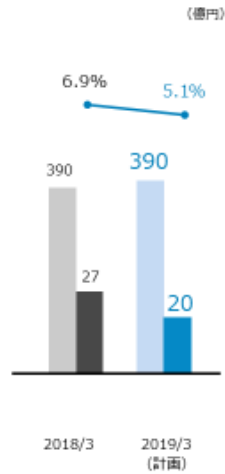
前期に販売開始した「ソウルリバーズ」稼働停止における影響等も見極めてまいります。

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

SEGA Sammy

- 14 -

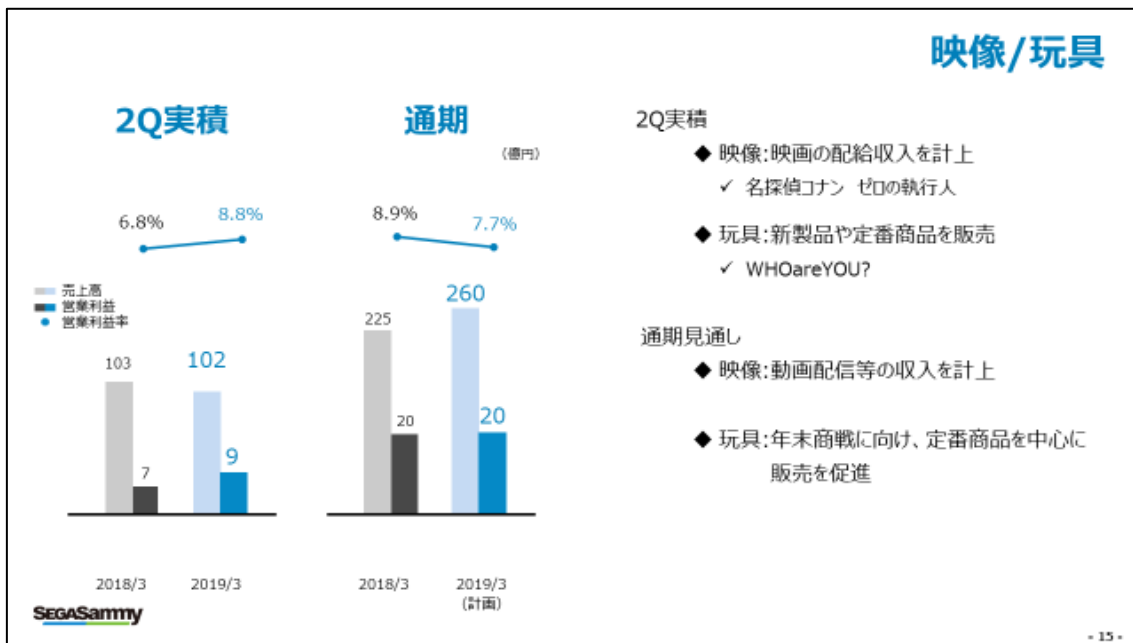
つづきまして 14 ページをご覧ください。

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。

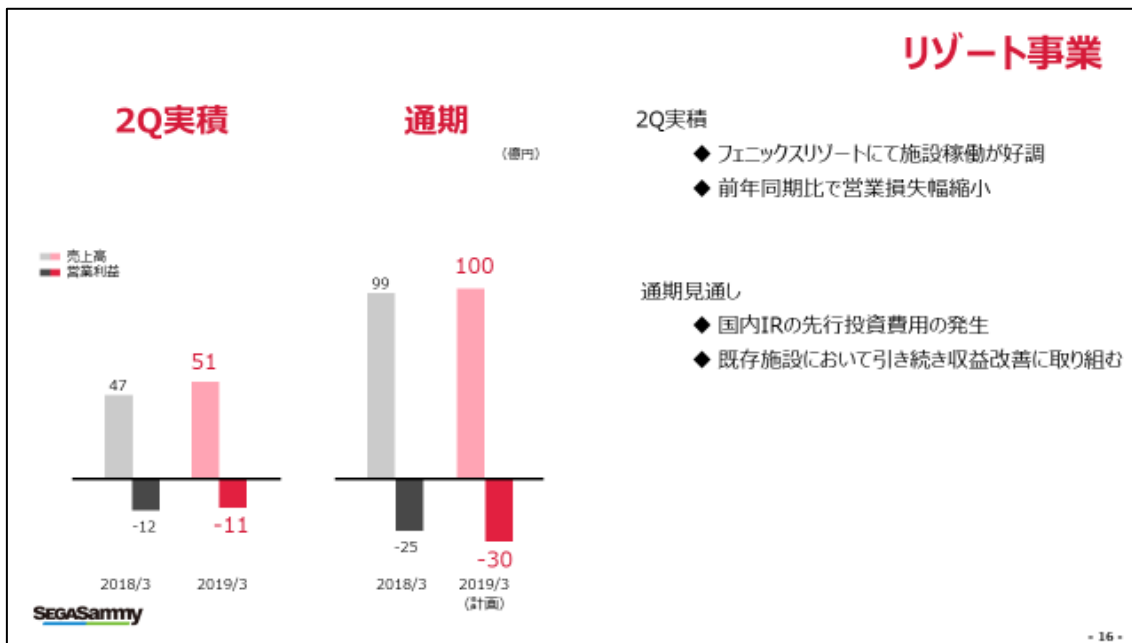
映像/玩具



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。

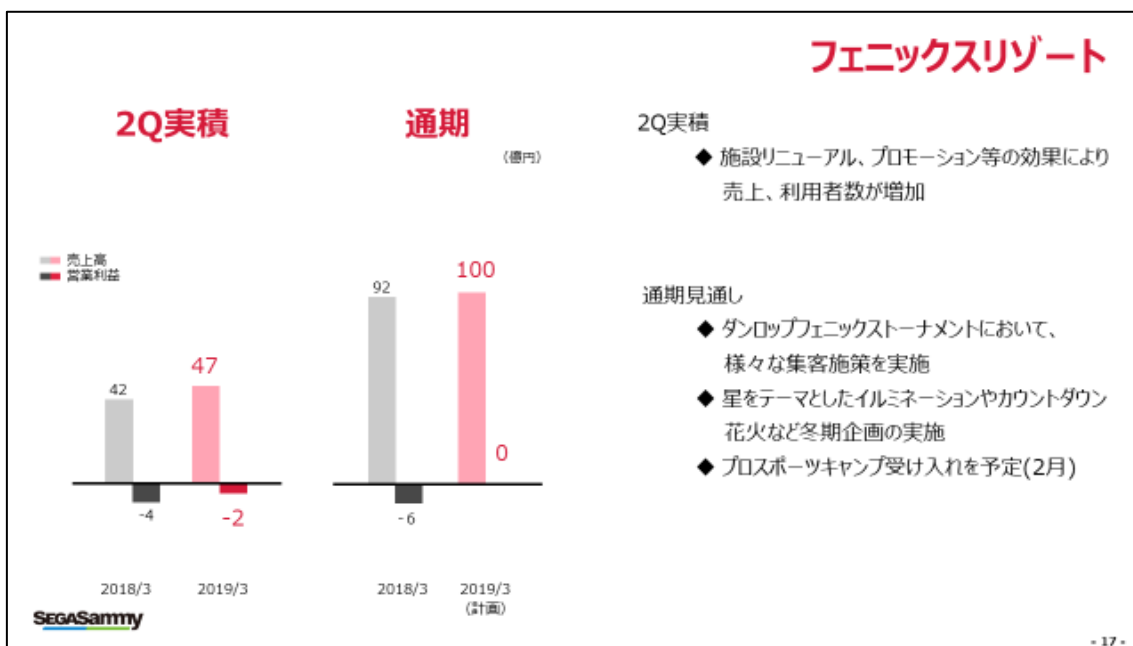
下期は、映像分野では動画配信の収入を予定しているほか、玩具分野で年末商戦向けに定番商品の販売を強化してまいります。



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。

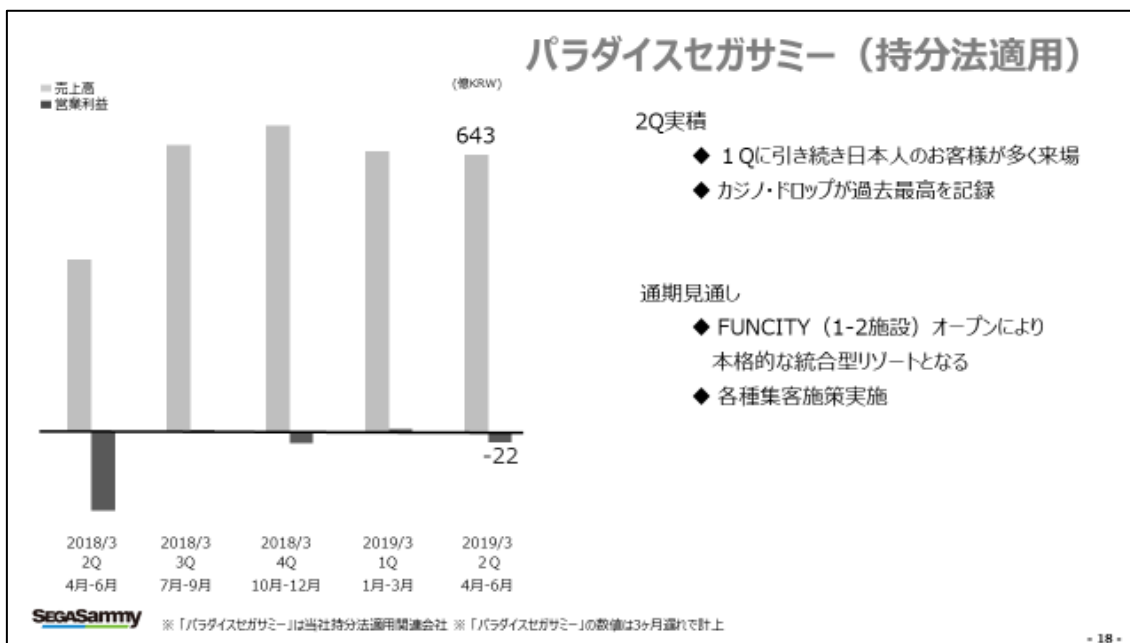
下期は引き続き国内 IR 向けの先行費用が発生する見込となっておりますが、既存施設においては収益改善に取り組んでまいります。



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。