



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY  
G R O U P

# 2018年3月期 決算説明会

2018年5月14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. 連結実績 / 計画

## 連結業績の推移

(単位：億円)

	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画
売上高	3,669	<b>3,236</b>	<b>3,900</b>
営業利益	295	<b>177</b>	<b>210</b>
営業利益率	8.0%	<b>5.5%</b>	<b>5.4%</b>
経常利益	285	<b>145</b>	<b>160</b>
税金等調整前当期純利益	337	<b>124</b>	<b>170</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	276	<b>89</b>	<b>120</b>
ROA <sup>※</sup>	5.2%	<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

## 2018/3期 実績

遊技機：規則改正の影響で販売台数減  
エンタメ：パッケージゲーム、AM機器が好調

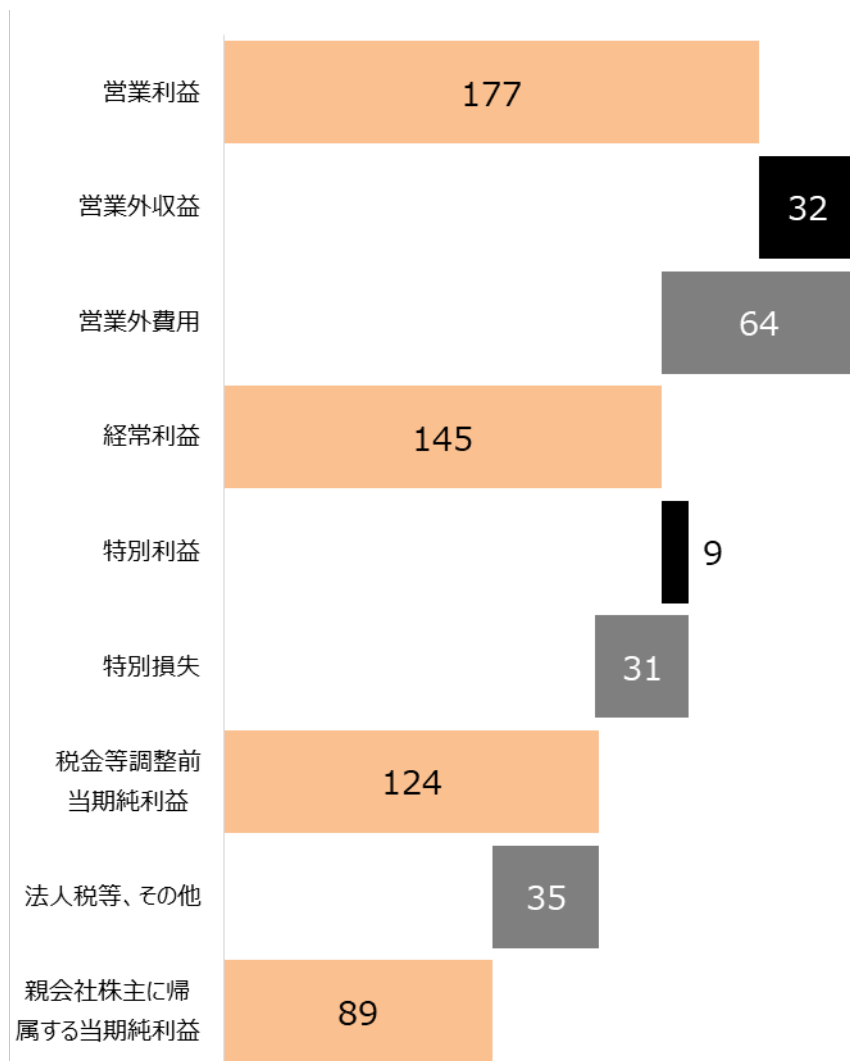
## 2019/3期 計画

遊技機：新規機投入を下期以降本格化  
エンタメ：デジタルゲームの新作タイトルを投入

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

## 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	9
営業外費用	
持分法投資損失	43

### 特別利益、損失内訳

特別利益	
投資有価証券売却益	5
特別損失	
減損損失	24

## 連結費用

(単位：億円)

	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	671	620	733
設備投資額	270	241	321
減価償却費	163	162	148
広告宣伝費	148	154	221

(主な要因)

18/3 実績

19/3 計画

エンタメ  
デジタル新作タイトル投入  
の遅れにより減少

エンタメ  
デジタル新作タイトル投入  
による増加

リゾート  
ホテルのリニューアルが完了  
したことによる減少

遊技機・エンタメ  
本社移転に伴う増加

—

遊技機  
移転に伴う加速償却額の  
減少

—

エンタメ  
デジタル新作タイトル投入  
によるプロモーション費用の  
増加

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

## 連結貸借対照表

(単位：億円)

	2017/3期末	2018/3期末	増減
流動資産	3,241	2,773	-468
現金・預金	1,374	1,578	+204
固定資産	1,974	1,961	-13
流動負債	1,125	844	-281
短期借入金	63	158	+95
固定負債	975	785	-190
長期借入金	445	386	-59
負債合計	2,101	1,630	-471
純資産合計	3,114	3,104	-10
<b>総資産</b>	<b>5,215</b>	<b>4,735</b>	<b>-480</b>

主な増減要因	前期末比
流動資産	-468
売上債権及び有価証券の減少	
負債	-471
仕入債務の決済や社債償還等による減少	

	2017/3期末	2018/3期末	増減
現金・現金同等物	1,992	1,765	-227
有利子負債	1,028	869	-159
ネットキャッシュ	964	896	-68
自己資本比率	59.0%	65.0%	+6.0pt

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

## 連結キャッシュフローの推移

現金及び  
現金同等物残高

(単位：億円)

2017/3期末

1,992

営業CF  
+ 264億円

投資CF  
- 204億円

財務CF  
- 287億円

2018/3期末

1,765

キャッシュフローの内訳

### 営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+ 124
減価償却費	+ 191
売上債権減少額	+ 151
仕入債務減少額	- 237

### 投資キャッシュフロー

有形固定資産取得	- 109
無形固定資産取得	- 105
有形固定資産売却	+ 95

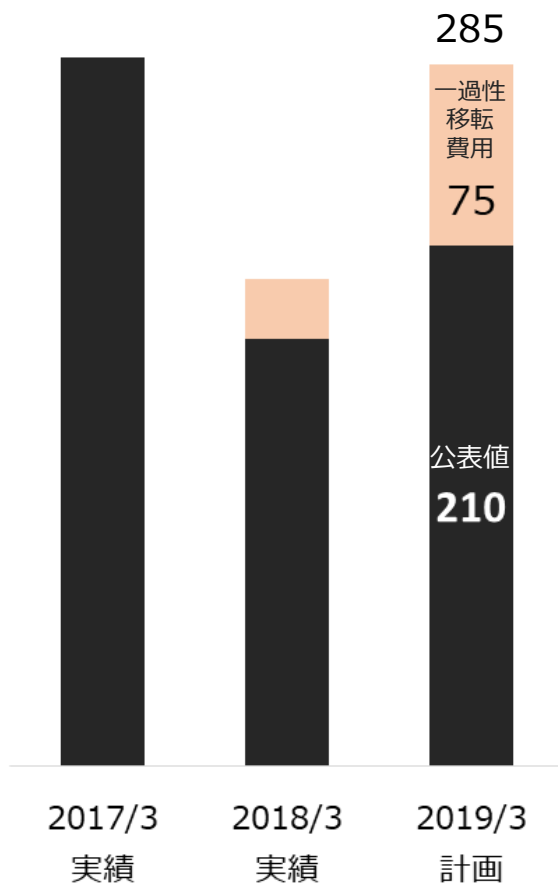
### 財務キャッシュフロー

社債償還	- 195
配当金支払	- 93
長期借入による収入	+ 100

## 本社移転に伴う移転費用の発生

### 営業利益の推移(参考値)

(単位：億円)



### ■ 8月より順次移転を開始

	営業利益 (考慮前)	一過性 移転費用	営業利益 (考慮後)
<b>連結</b>	<b>285</b>	<b>-75</b>	<b>210</b>
遊技機	201	-16	185
インタメ	185	-50	135
リゾート	-30	0	-30
全社/消去	-71	-9	-80

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照



## 2. セグメント別実績 / 計画

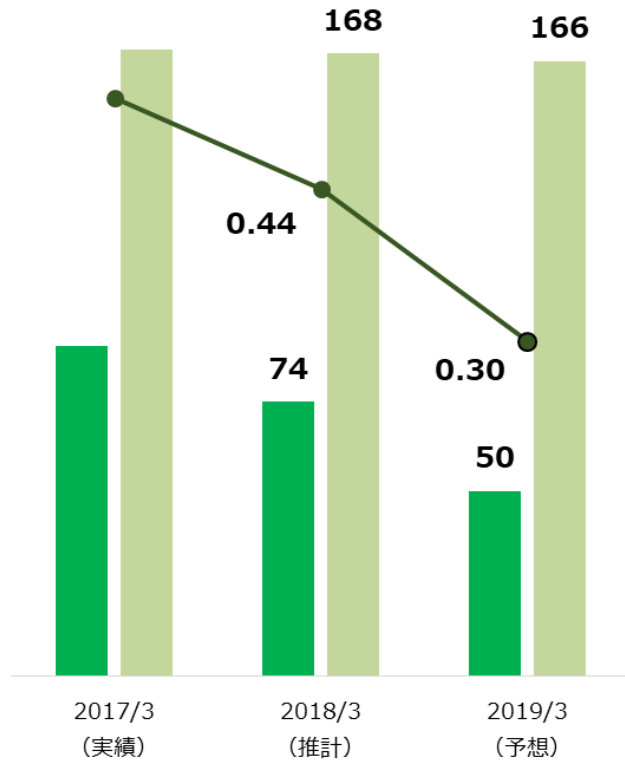
## 市場の見通し

縮小傾向が継続するも、パチスロ6号機の投入は下期以降本格化

### パチスロ市場動向

(単位：万台)

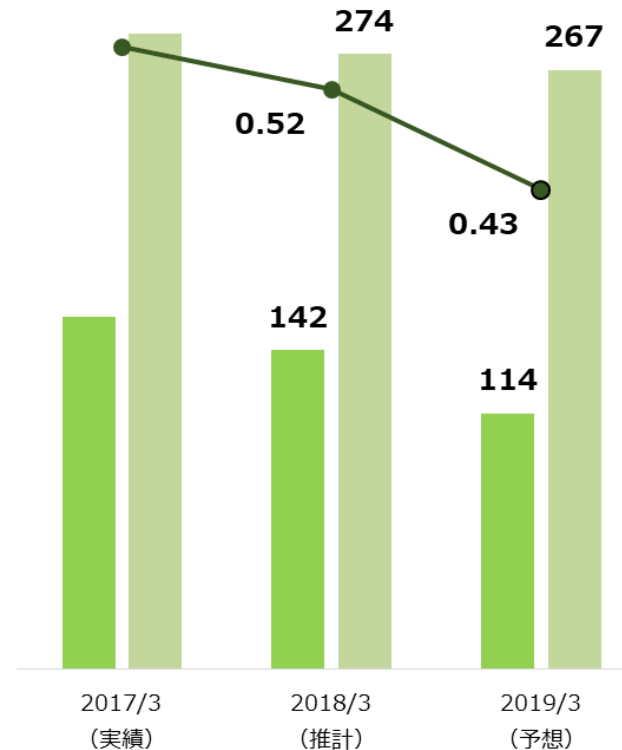
■ 市場販売台数 ■ 市場設置台数 ● 回転率（販売/設置）



### パチンコ市場動向

(単位：万台)

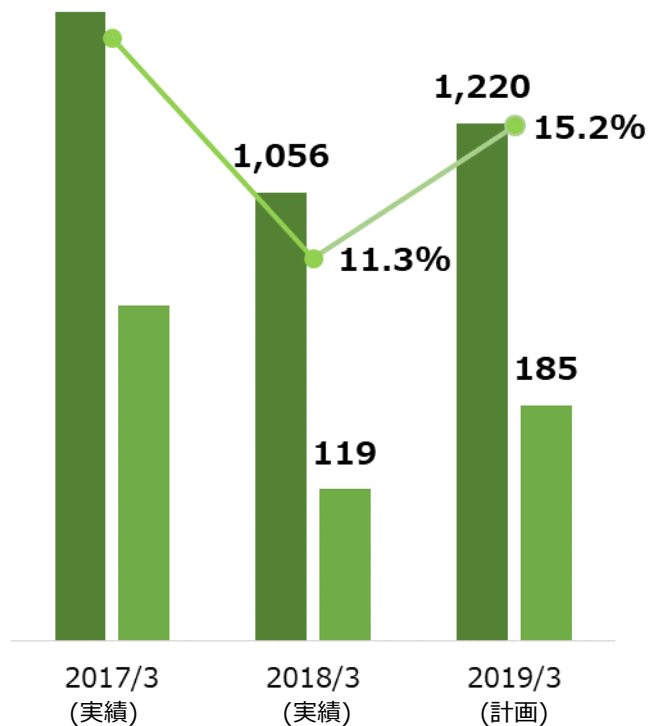
■ 市場販売台数 ■ 市場設置台数 ● 回転率（販売/設置）



出所：警察庁、矢野経済研究所（確定値が公式に出ていないデータ、および2018年、2019年数値は当社推計・予想）

## 遊技機事業

(単位：億円)  
 ■ 売上高 ■ 営業利益 ● 営業利益率



### 販売台数 (千台)

	2017/3 (実績)	2018/3 (実績)	2019/3 (計画)
パチスロ	215	85	103
パチンコ	138	140	201
本体	115	97	94
盤面	23	42	106

## ハイライト

### 2018/3期 実績

規則改正の影響を受け、タイトル販売を後ろ倒し

### 2019/3期 計画

パチスロ：下期より6号機販売を加速

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』等)

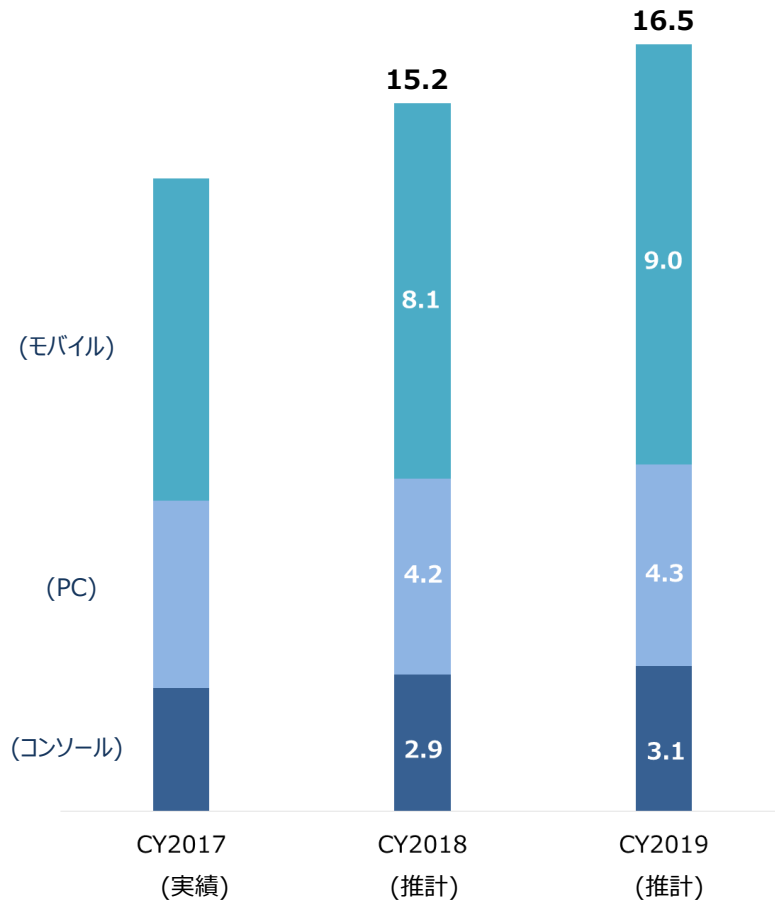
⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

## 市場の見通し

引き続きデジタルゲーム、パッケージゲーム市場は拡大傾向

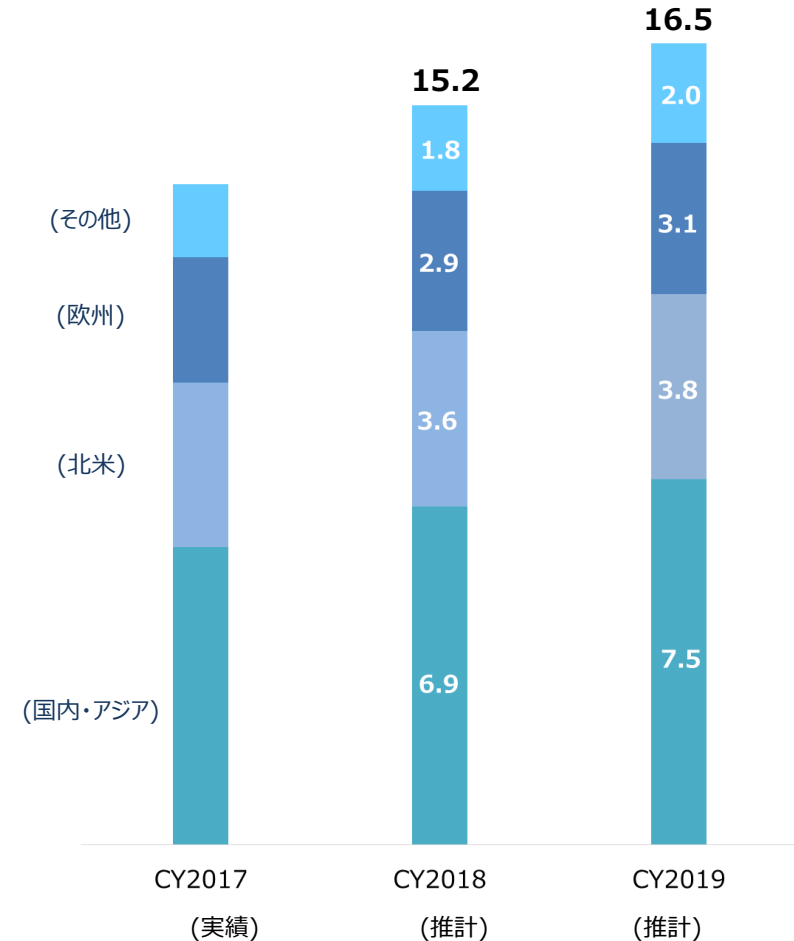
### デバイス別

(単位：兆円)



### 地域別

(単位：兆円)



※データ：International Development Groupのデータ等をもとに自社推計

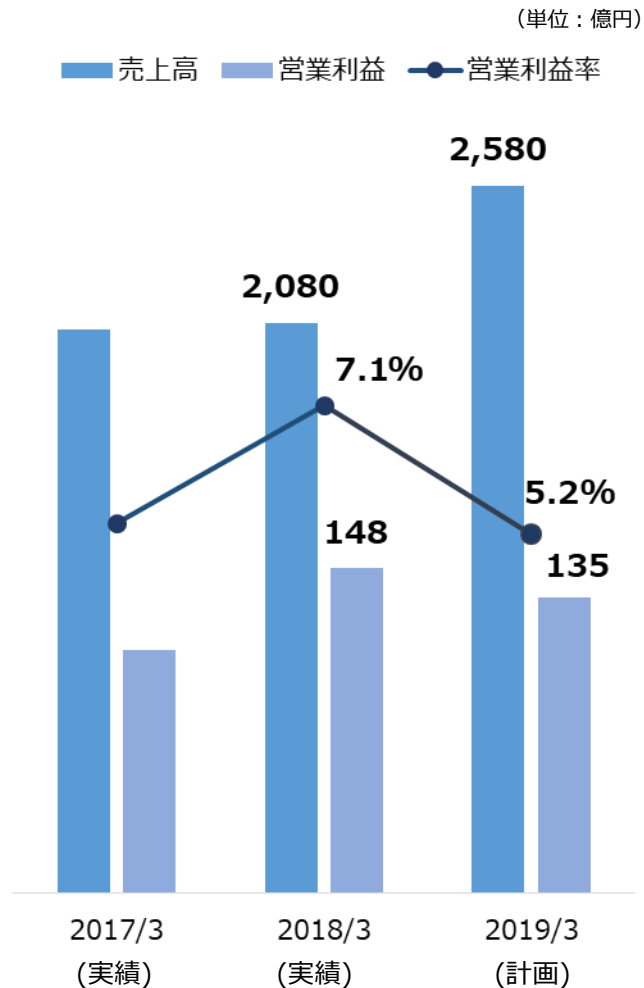
※アジアのみパッケージ版の数字は調査対象外で含まれていない

※コンソールとPCはパッケージ製品、ダウンロード、Free-to-play、定額サービス等を含む、モバイルはタブレットを含む

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

## エンタテインメントコンテンツ事業

## ハイライト



### 2018/3期 実績

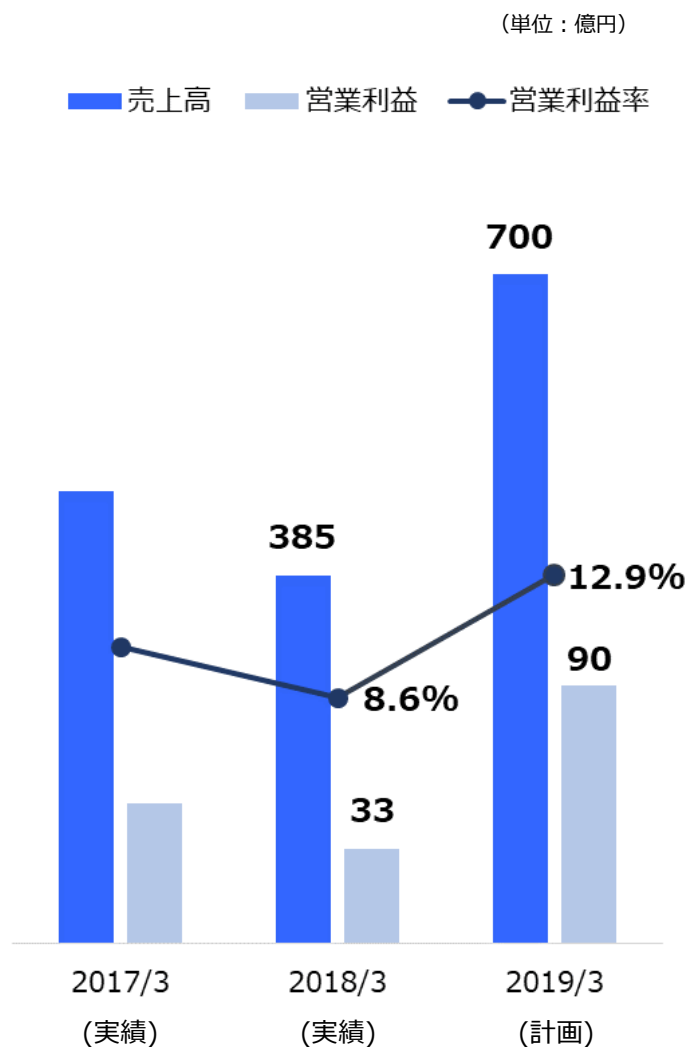
パッケージゲーム分野、AM機器・施設分野が好調

### 2019/3期 計画

デジタルゲーム分野中心に新作タイトルを投入

⇒詳細は「2018年3月期 決算補足資料」参照

## ■ デジタルゲーム分野



## ハイライト

### 2018/3期 実績

新作タイトルの投入数が想定を下回る

### 2019/3期 計画

新作タイトルを複数投入

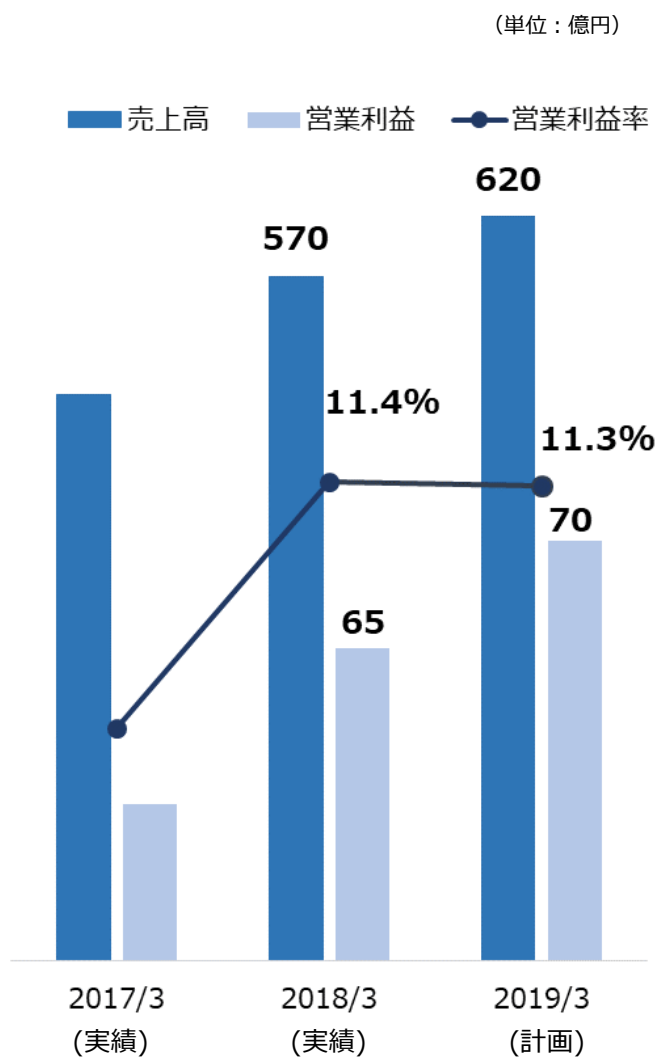
### 投入タイトル数

2018/3 3タイトル ⇒ 2019/3 12タイトル

#### <新作タイトル>

共闘ことばRPG コトダマン	18/4 配信開始
プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	18/4 配信開始
ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛	18/5 配信開始
ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～	
龍が如く ONLINE	

## ■ パッケージゲーム分野



## ハイライト

2018/3期 実績

新作タイトルが堅調

海外中心に過去作のリピート販売が好調

2019/3期 計画

新作タイトル投入を予定

海外展開やリピート販売を見込む

## パッケージ販売本数

(単位：万本)

	2017/3 実績	2018/3 実績	2019/3 計画
<b>合計</b>	<b>1,028</b>	<b>1,733</b>	<b>2,000</b>
日本	185	154	215
新作	150	95	159
リピート	35	59	56
アジア	106	81	77
新作	70	54	46
リピート	36	27	31
欧米	737	1,498	1,708
新作	304	664	495
リピート	433	834	1,213

## ■ アミューズメント機器分野

## ハイライト

### 2018/3期 実績

『UFO CATCHER』シリーズの販売が好調  
レベニューシェアやCVTキット販売による収益を計上

### 2019/3期 計画

『Fate/Grand Order Arcade』を販売  
カジノ機器の先行投資費用が引き続き発生

#### <新作タイトル>

---

Fate/Grand Order Arcade

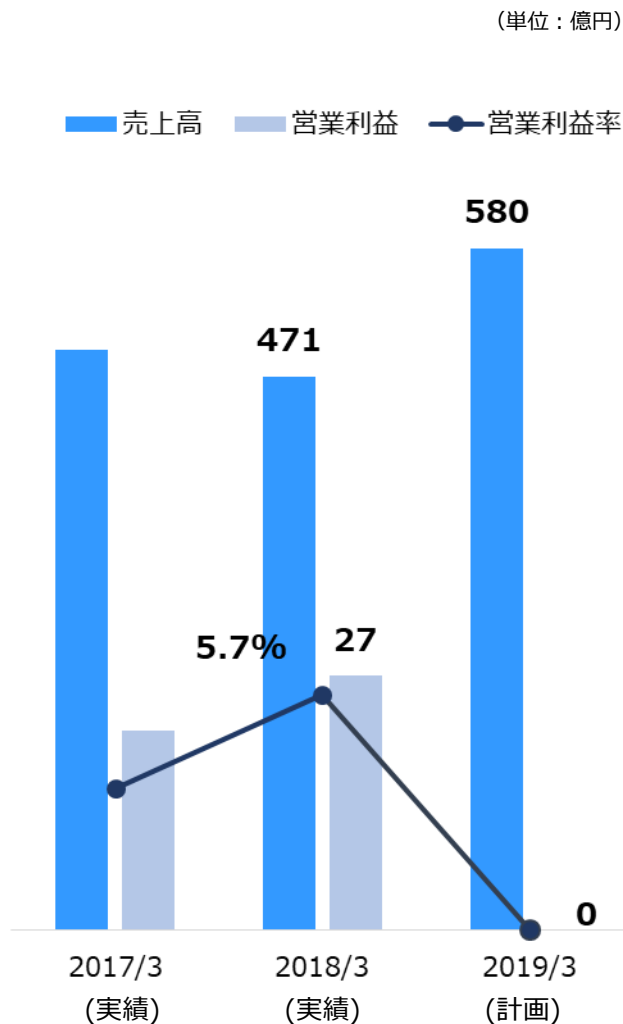
---

オンゲキ

---

UFO CATCHER TRIPLE TWIN

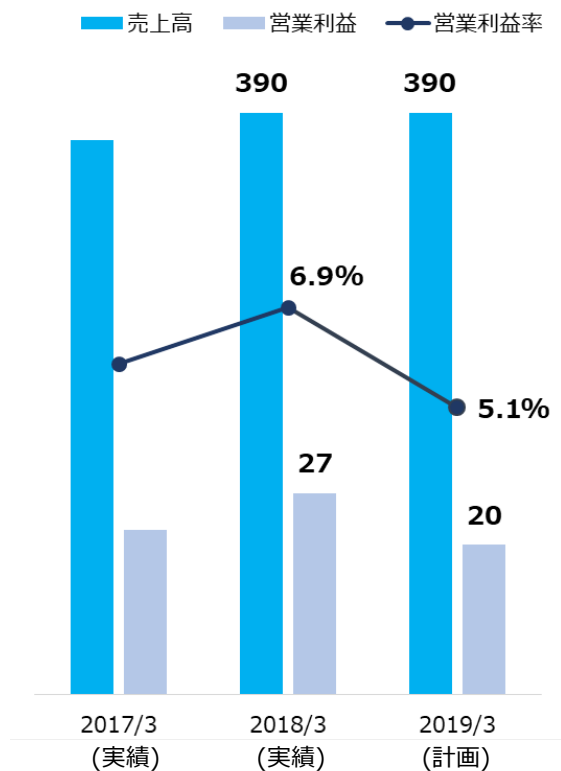
---





## ■ アミューズメント施設分野

(単位：億円)



### ハイライト

#### 2018/3期 実績

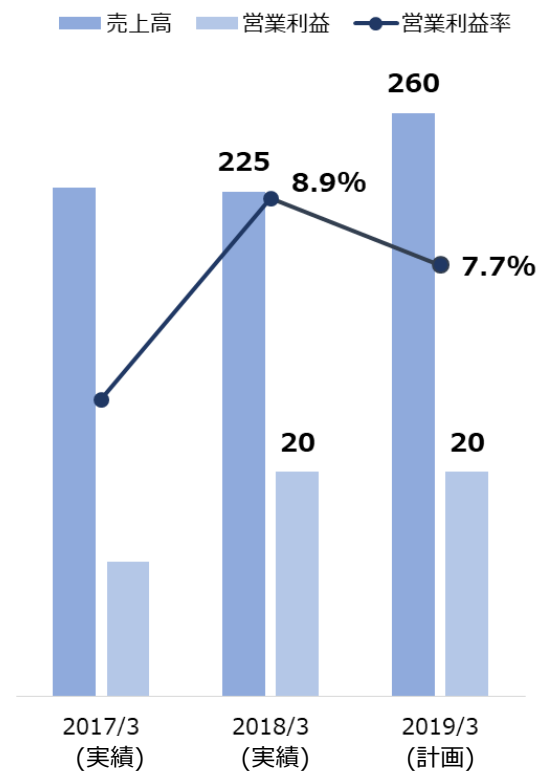
- プライズ領域が好調
- オンラインクレーンゲーム『セガキャッチャーオンライン』を展開

#### 2019/3期 計画

- プライズを中心に展開
- 電子マネー、新作ビデオゲーム導入

## ■ 映像・玩具分野

(単位：億円)



### ハイライト

#### 2018/3期 実績

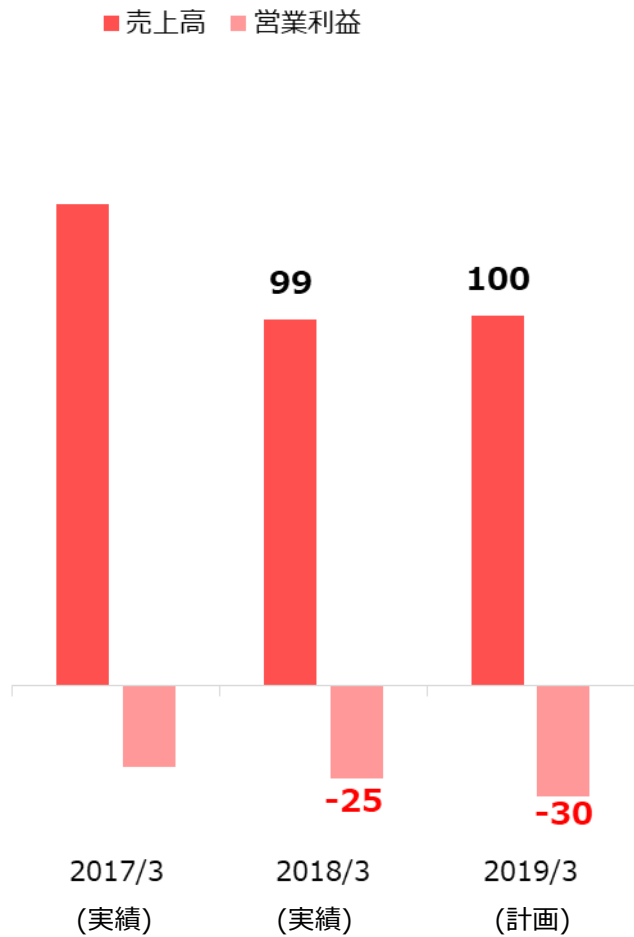
- 映画の配給収入やネット配信に伴う収入を計上
- 『ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ』のほか、定番主力製品を展開

#### 2019/3期 計画

- 劇場版『名探偵コナン ゼロの執行人』を公開
- 『アンパンマン』シリーズ等、定番製品を中心に展開

## リゾート事業

(単位：億円)



## ハイライト

2018/3期 実績

2017/3期の子会社株式一部売却の影響で減収

2019/3期 計画

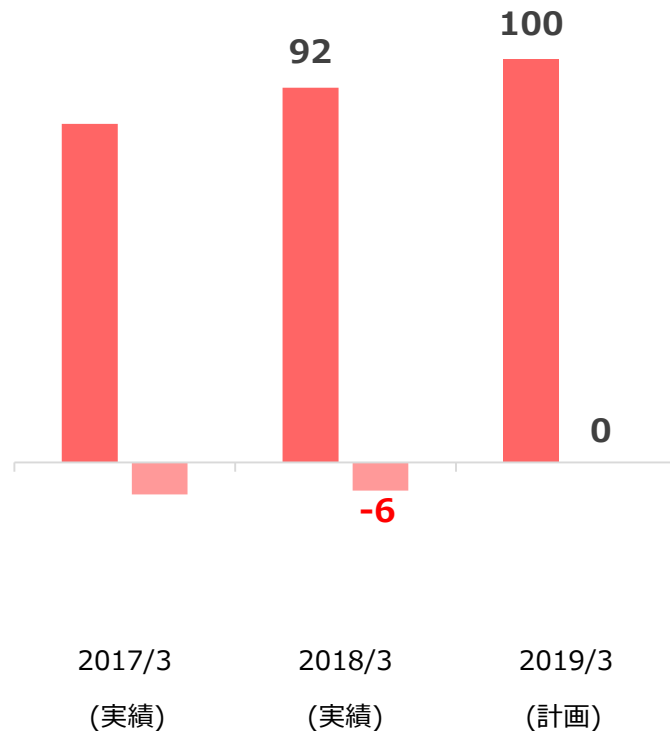
国内IRの先行投資費用の発生

⇒詳細は「2018年3月期 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

### 2018/3期 実績

開業以来最大規模のリニューアルが完了  
シーガイアプレミアムメンバーズクラブ会員が3万人突破

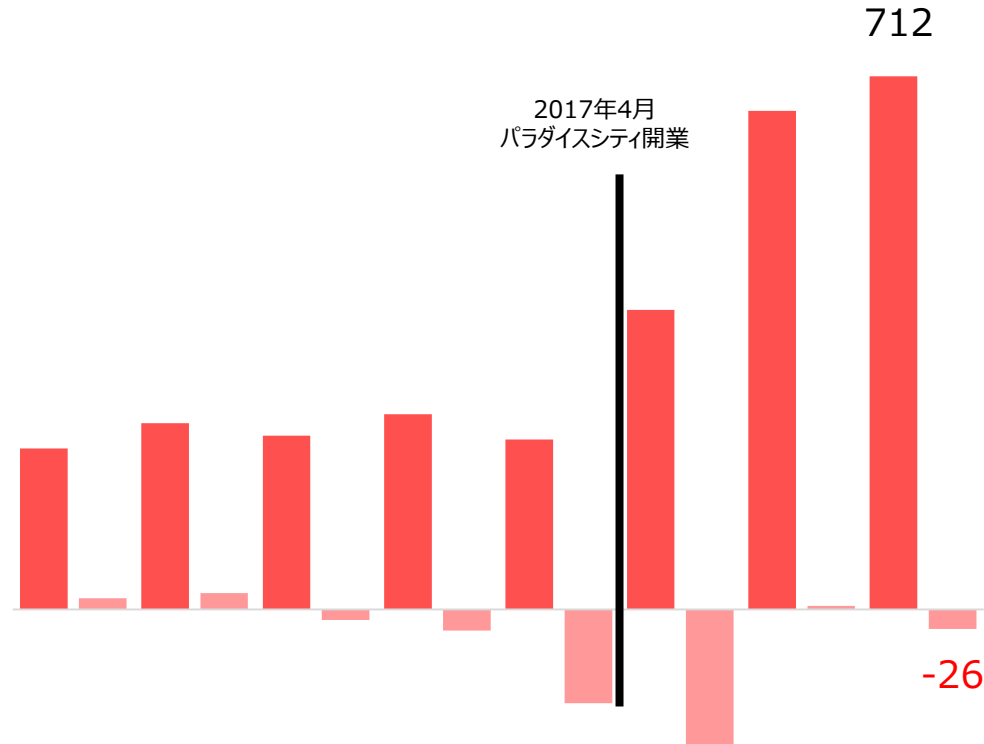
### 2019/3期 計画

天候等の影響を受けた前期に比べ改善を見込む  
様々な宿泊プランの提案や、季節ごとのイベント開催などを予定

## ■ 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）



2018/3期 実績

2017年4月パラダイスシティオープン

2019/3期 計画

クラブ、スパなどを含む第1フェーズ第二次開発の施設開業を予定

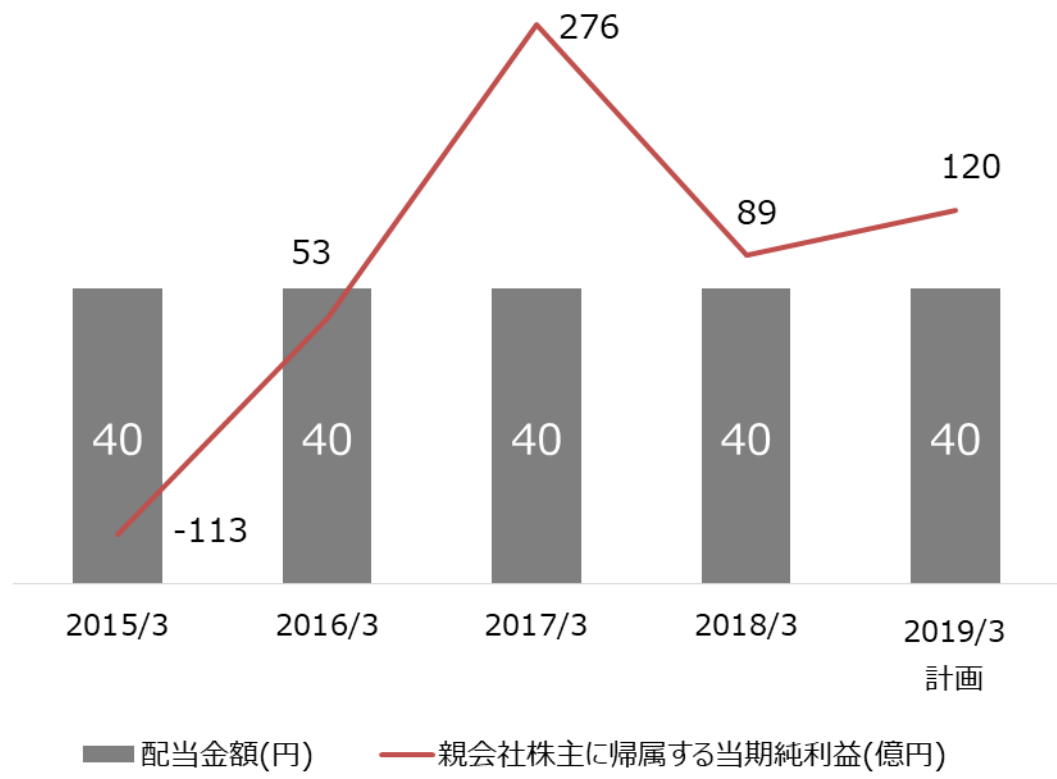
17/3 1Q (1~3月) 17/3 2Q (4~6月) 17/3 3Q (7~9月) 17/3 4Q (10~12月) 18/3 1Q (1~3月) 18/3 2Q (4~6月) 18/3 3Q (7~9月) 18/3 4Q (10~12月)

※「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

保有株式数	優待内容（年間）
1単元 （100株） 以上	日本国内のセガゲームセンターで利用できるUFOキャッチャー利用券2,000円分
10単元 （1,000株） 以上	フェニックス・シーガイア・リゾート（宮崎県）で利用できる施設利用券20,000円分

## 株主優待の導入

当社サービスの体験、中長期的な株式保有を促すことを目的



## 配当方針

年間配当40円を継続



<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などの内容は、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、あらかじめご承知おきください。**

グループの製品・サービスについては、各社のWebサイトをご覧ください  
<https://sega.jp/> (セガグループ 製品情報サイト)  
<https://www.sammy.co.jp/> (サミー株式会社)

\* 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。