



# 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。

# 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	期初 通期計画	2019/3 2/5修正 通期計画	増減額
<b>売上高</b>	<b>3,236</b>	<b>3,900</b>	<b>3,370</b>	<b>-530</b>
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
<b>営業利益</b>	<b>177</b>	<b>210</b>	<b>130</b>	<b>-80</b>
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
<b>経常利益</b>	<b>145</b>	<b>160</b>	<b>75</b>	<b>-85</b>
特別利益	9	10	18	8
特別損失	31	-	68	68
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>124</b>	<b>170</b>	<b>25</b>	<b>-145</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益 又は当期純損失</b>	<b>89</b>	<b>120</b>	<b>-15</b>	<b>-135</b>

**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**

# 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)	2019/3		
	3Q累計	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・新内規に適応したタイトルの供給本格化
- ◆ 引き続きコスト改善を推進

# 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
<b>売上高</b>	<b>1,662</b>	<b>2,580</b>	<b>2,245</b>
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
<b>営業利益</b>	<b>106</b>	<b>135</b>	<b>97</b>
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%

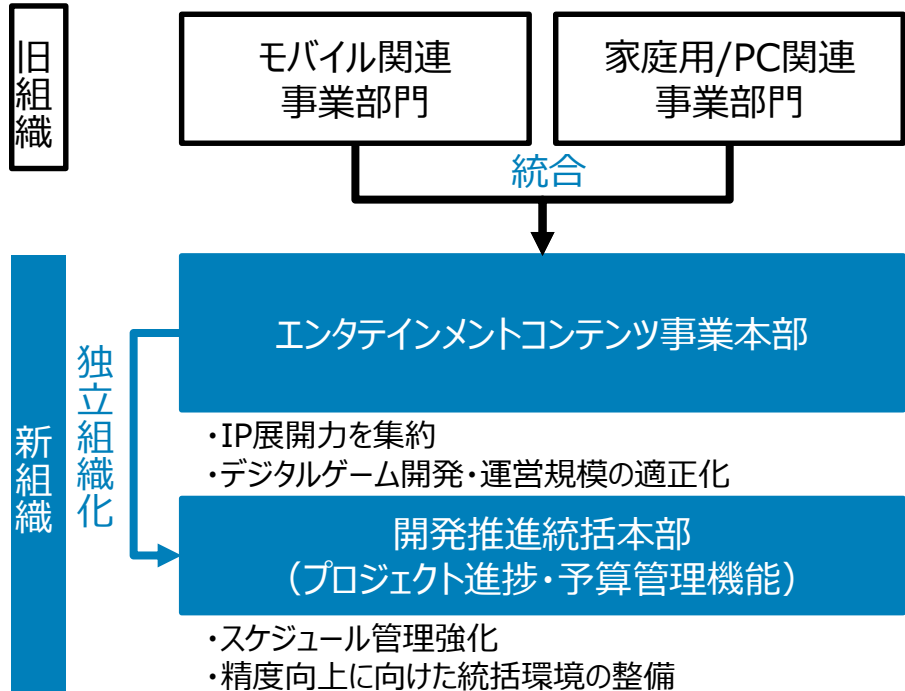
### 修正の主な要因

- ◆ 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、既存主カ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)

# 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



## 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

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

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

## 3Q実績

- ◆ 前年同期比で減収、減益
- ◆ 遊技機事業およびエンタテインメントコンテンツ事業  
(主にデジタルゲーム分野) が低調に推移

## 通期見通し

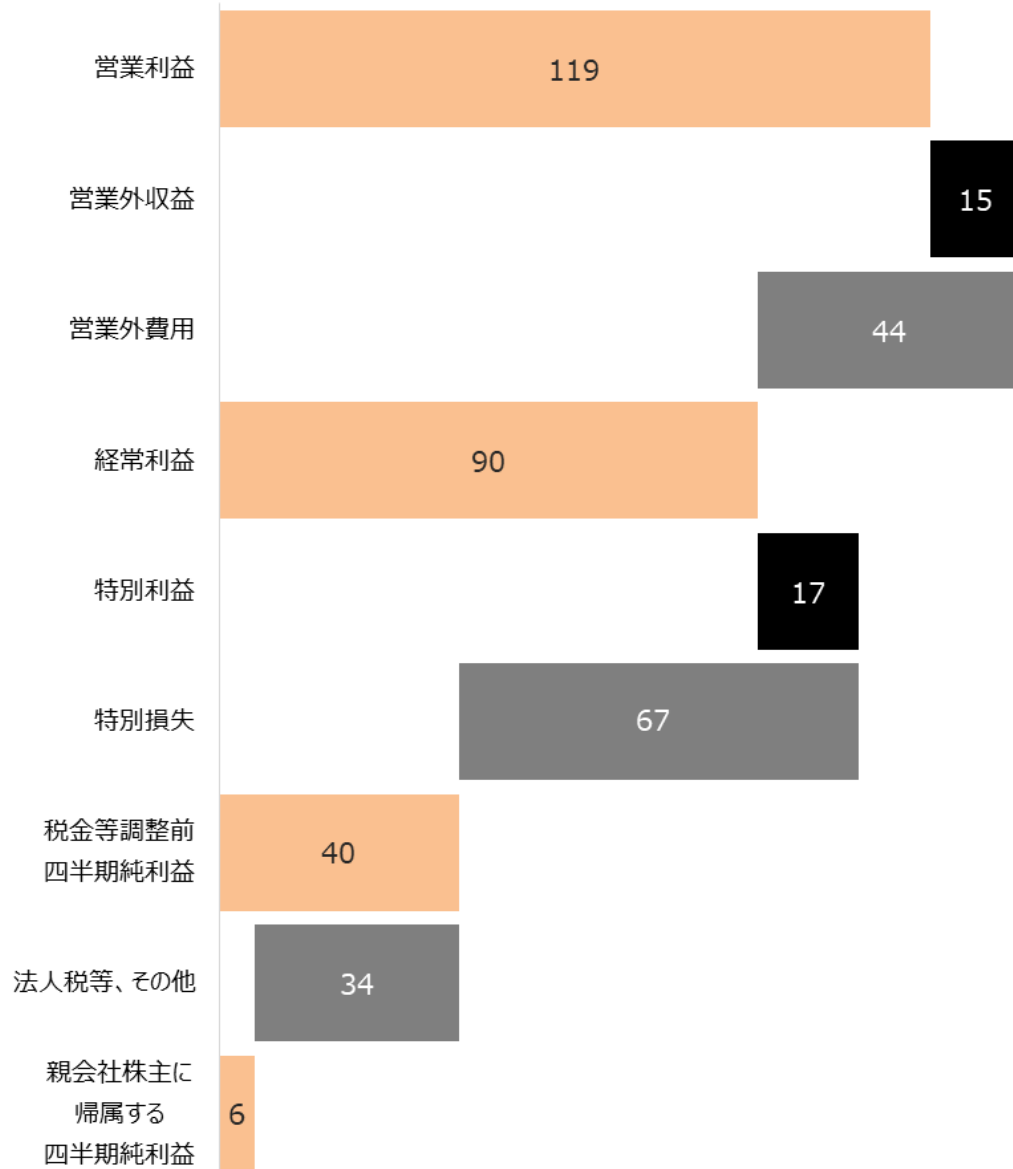
- ◆ 通期業績予想を修正

⇒詳細は「2019年3月期第3四半期 決算補足資料」参照



# 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

# 連結費用

(単位：億円)

(主な要因)

	2018/3		3Q累計実績	2019/3		19/3 3Q実績
	3Q累計実績	通期実績		期初 通期計画	2/5修正 通期計画	
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	—

## 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
<b>総資産</b>	<b>4,734</b>	<b>4,555</b>	<b>-179</b>
自己資本比率	65.0%	65.7%	+0.7pt

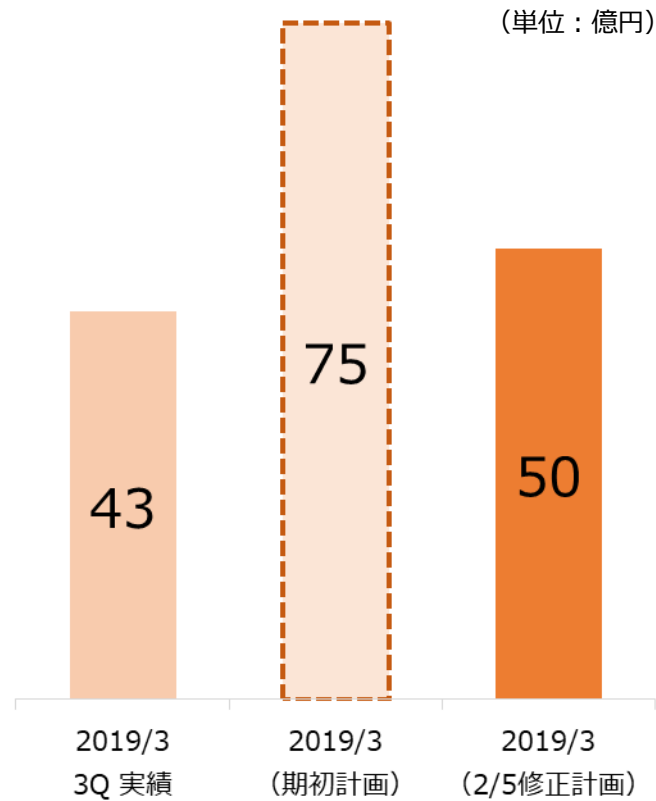
## 連結貸借対照表 要約

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

# 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

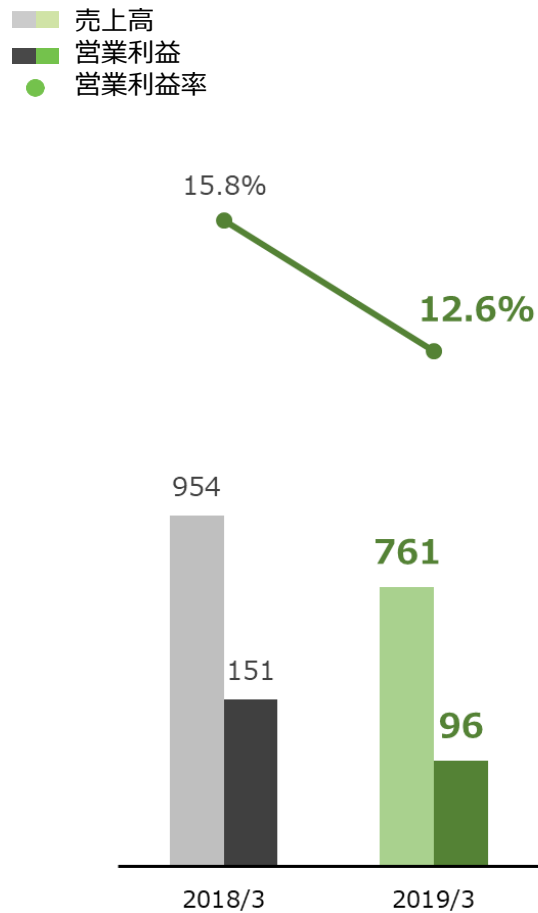
一過性移転費用

(単位：億円)

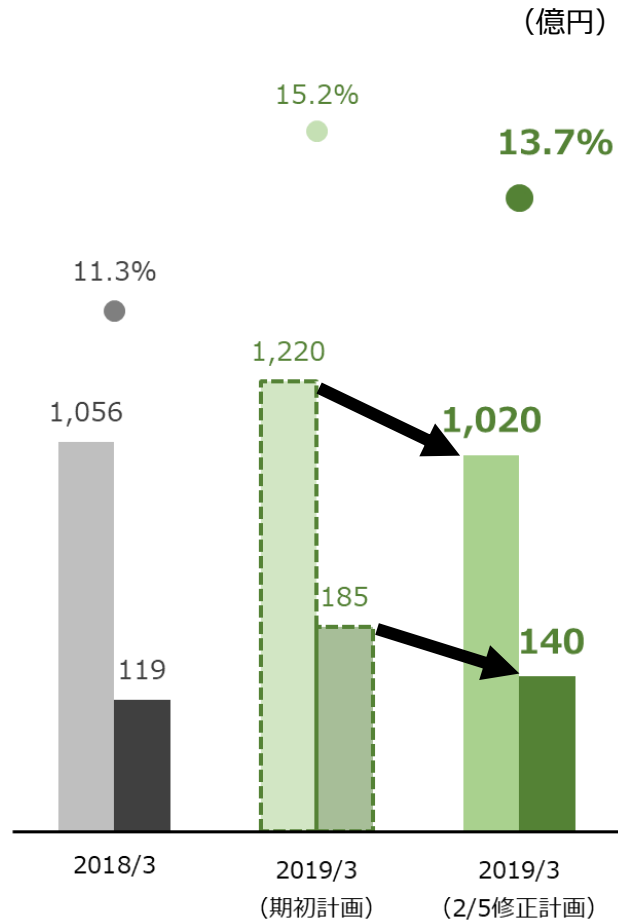
	2019/3 3Q	2019/3 通期 (2/5修正計画)
<b>連結</b>	<b>-43</b>	<b>-50</b>
遊技機	-11	-11
エンタメ	-24	-31
リゾート	-	-
全社/消去	-8	-8

### 3. セグメント別 第3四半期実績 / 通期見通し

## 3Q実績



## 通期



## 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

## 3Qの主な販売タイトル



『パチスロチェインクロニクル』  
©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・小学館/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』  
©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YRB-320  
©Sammy

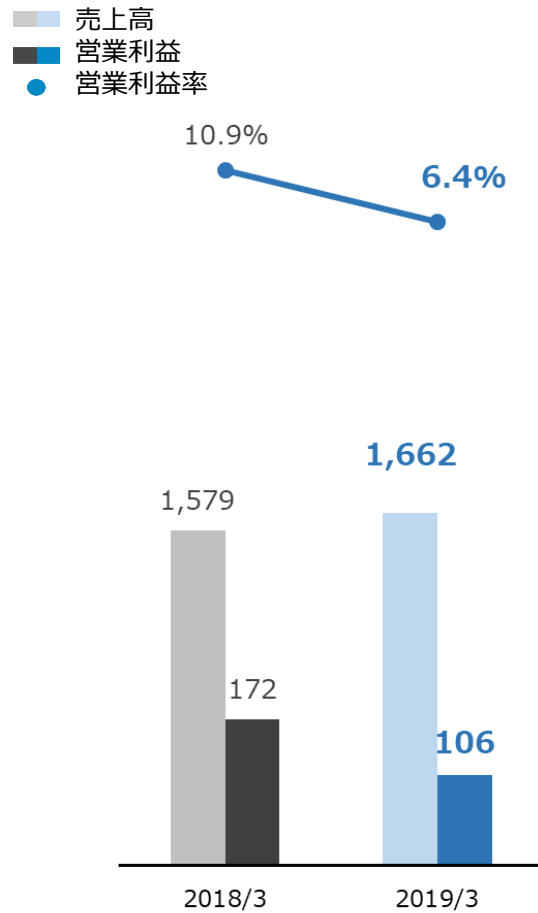


『パチスロ猛獣王 王者の咆哮』  
©Sammy

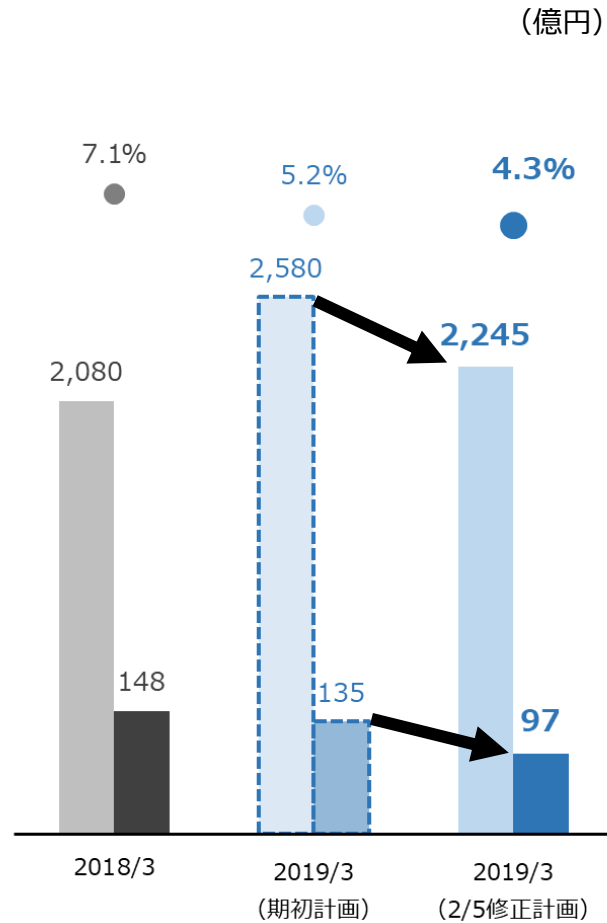


# エンタテインメントコンテンツ事業

## 3Q実績



## 通期



## 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

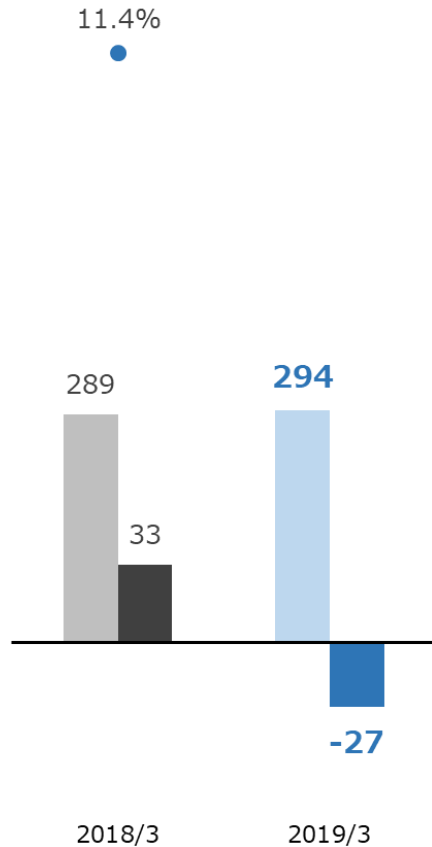
## 通期見通し

- ◆ 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



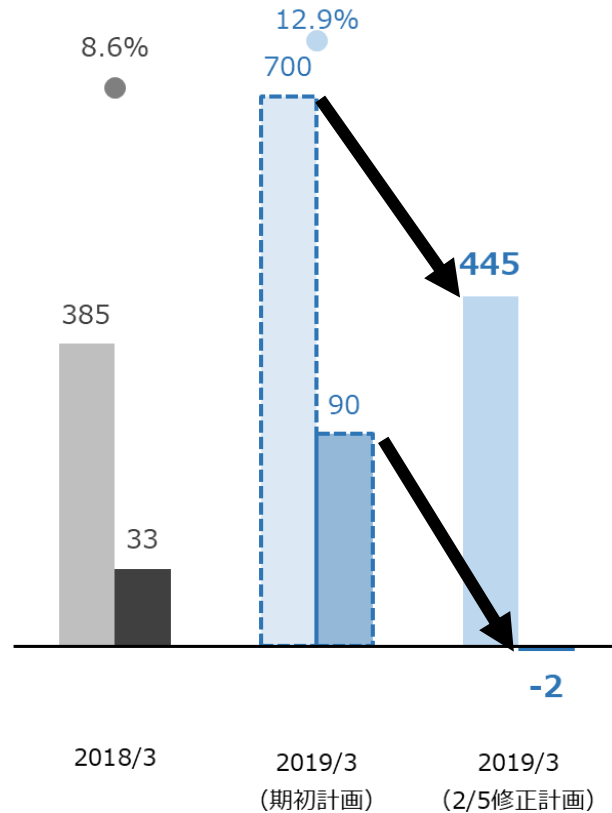
## 3Q実績

■ 売上高  
■ 営業利益  
● 営業利益率



## 通期

(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
- ✓ リボルバーズエイト
- ✓ Readyyyy!
- ✓ ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～

## 3Qの主なタイトル



『龍が如く ONLINE』 ©SEGA

## 4Q以降の主なタイトル



『リボルバースエイト』 ©SEGA



『イドラ ファンタシースターサーガ』

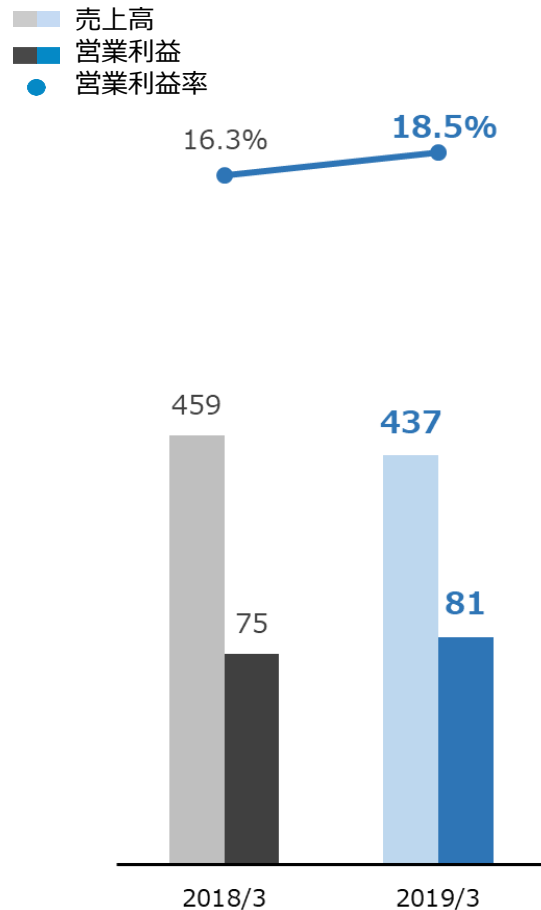
©SEGA



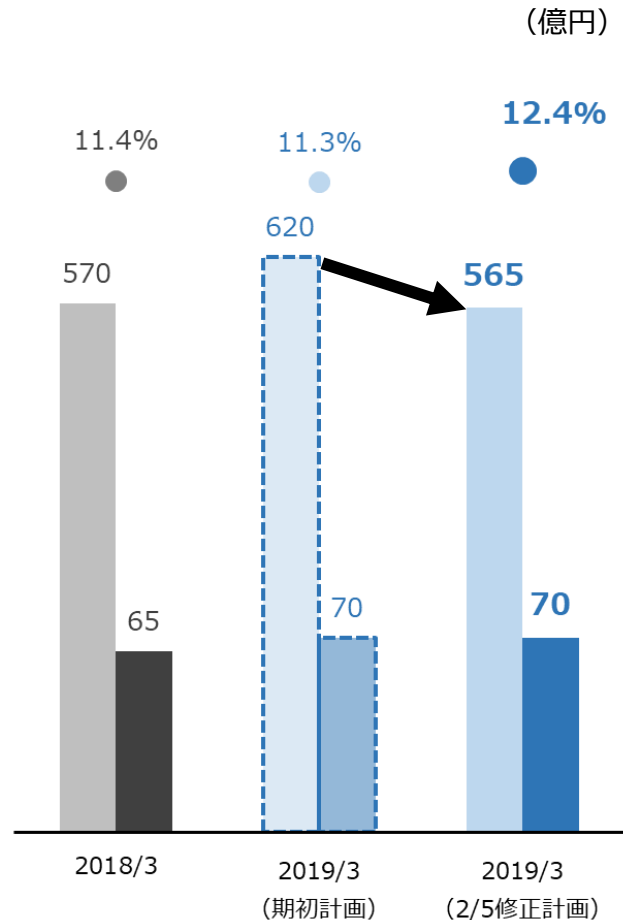
『ワンダーグラビティ ~ピノと重力使い~』

©SEGA・f4samurai

## 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

(単位：万本)

	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



## 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.



『JUDGE EYES : 死神の遺言』

©SEGA



『キャサリン・フルボディ』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

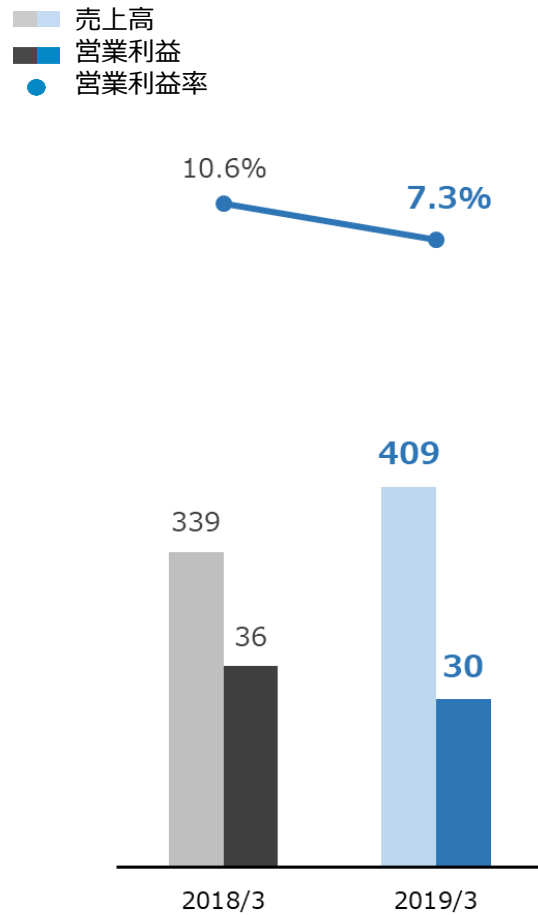


『龍が如く4 伝説を継ぐもの (PS4版)』

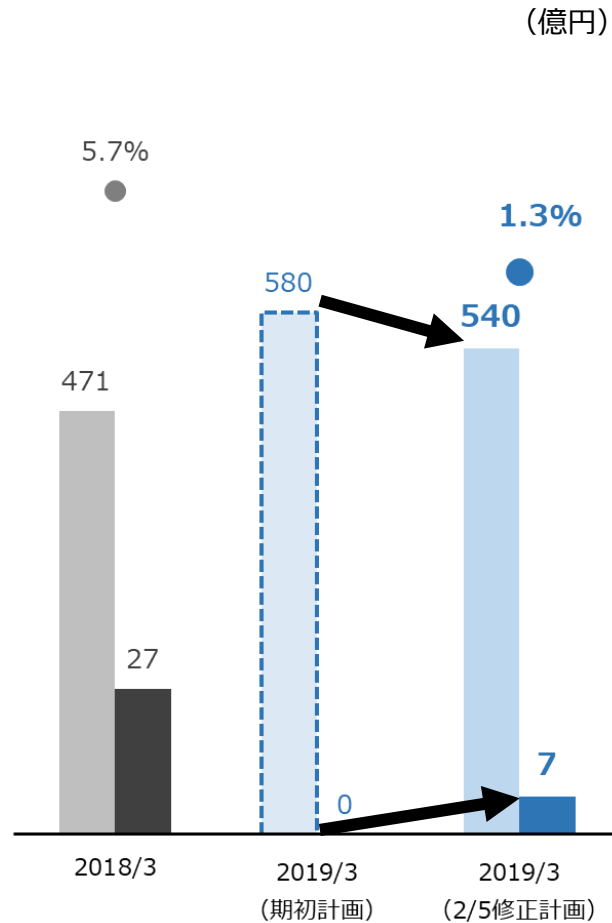
©SEGA

# アミューズメント機器

## 3Q実績



## 通期



## 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

## 4Q以降の主なタイトル



『WCCF FOOTISTA 2019』

©SEGA  
© Panini S.p.A. All Rights Reserved.



The game is made by Sega in association with association with Panini.



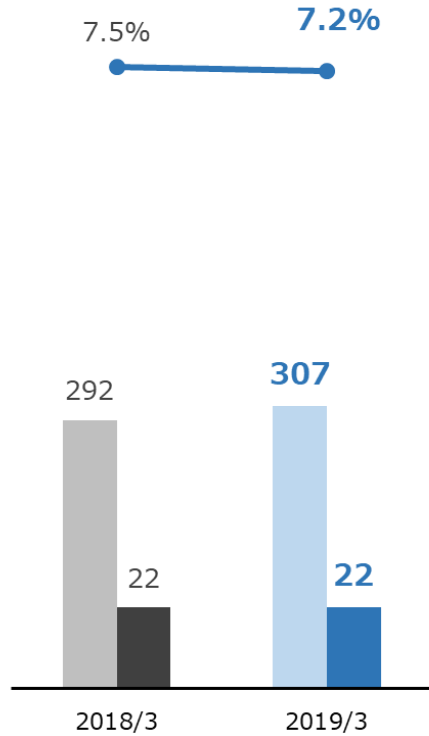
『クロノレガリア』

©SEGA

# アミューズメント施設

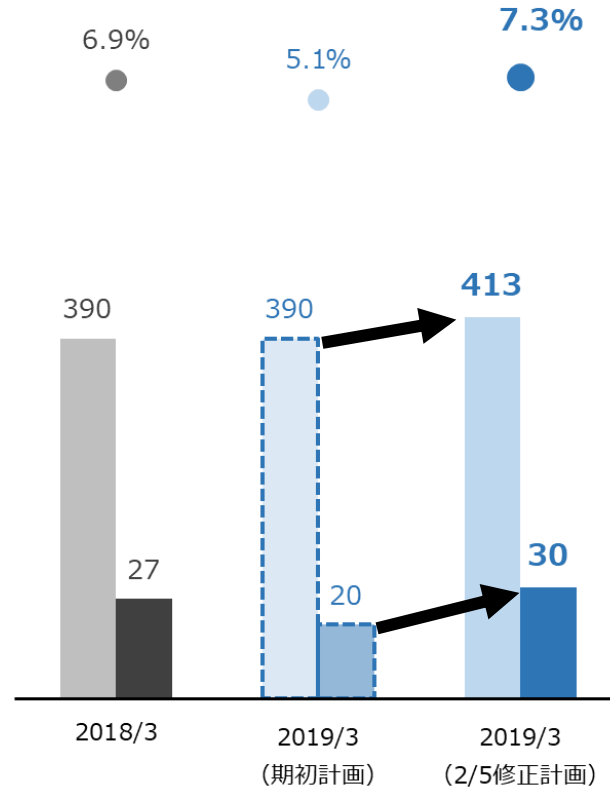
## 3Q実績

■ 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

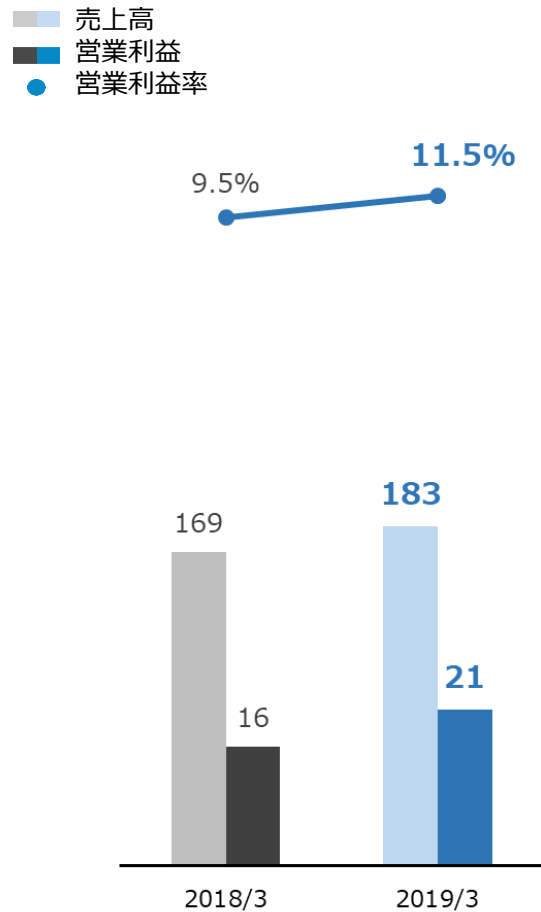
## 通期見通し

◆ 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

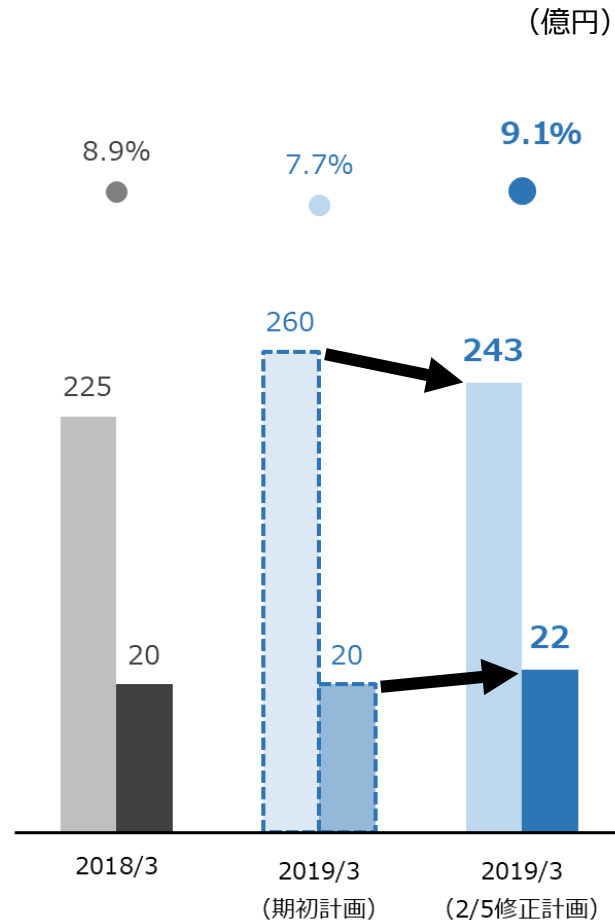
国内アミューズメント施設 店舗数/既存店売上高前年比

	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

## 3Q実績



## 通期



## 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



### 3Qの主なタイトル

### 4Q以降の主なタイトル

## 映像



『バキ』  
©K.I(AS)/BFP



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



『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



『WHOareYOU?』



『WHOareYOU? パステル』

## 3Q実績

## 通期

(億円)

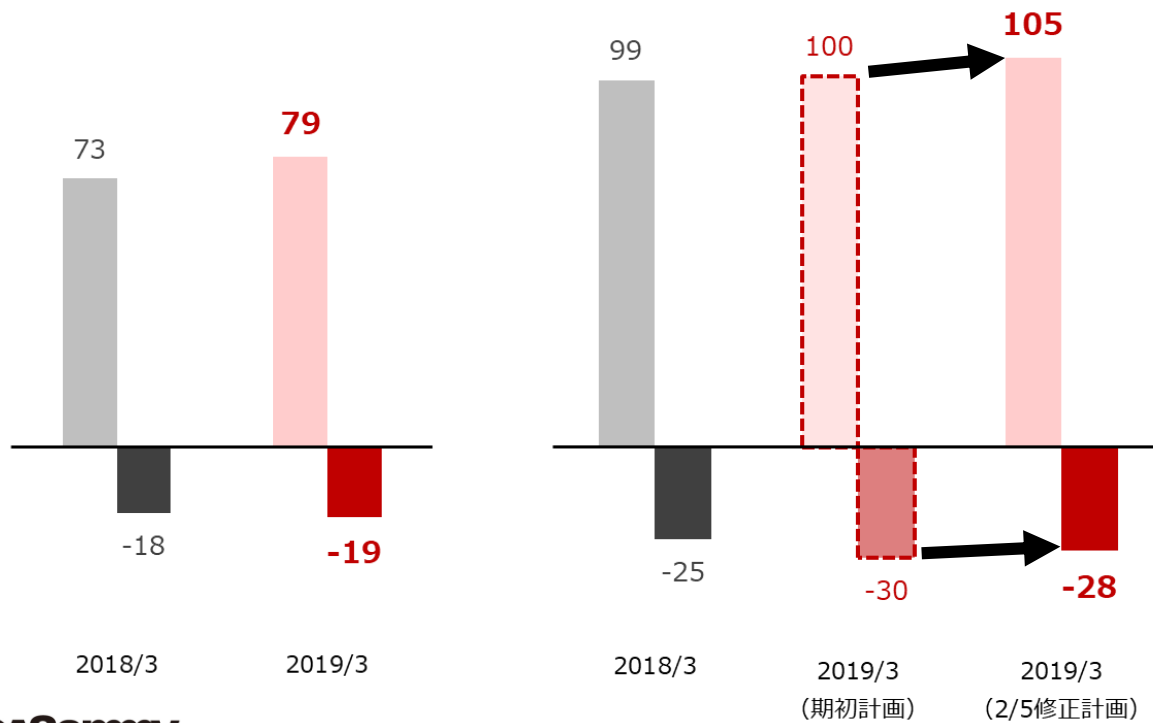
## 3Q実績

◆ 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

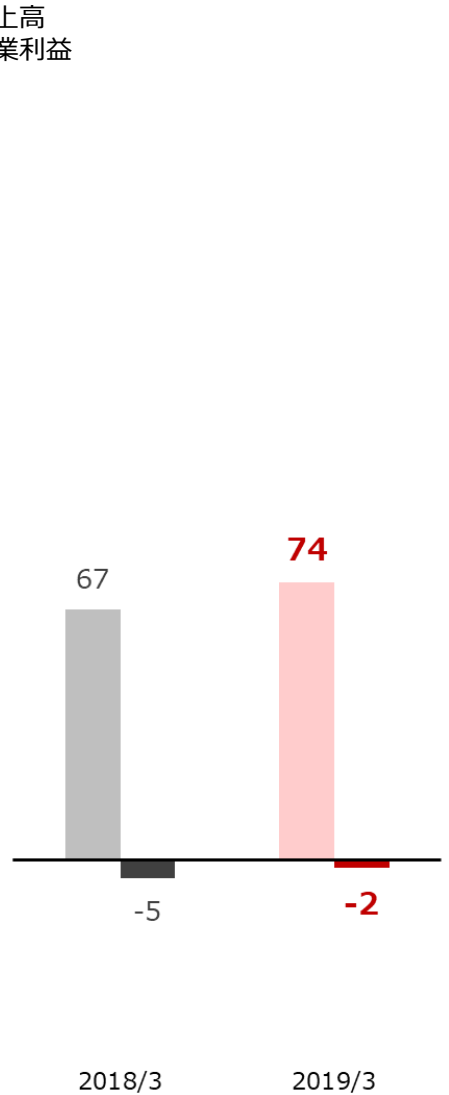
売上高  
営業利益



# フェニックスリゾート

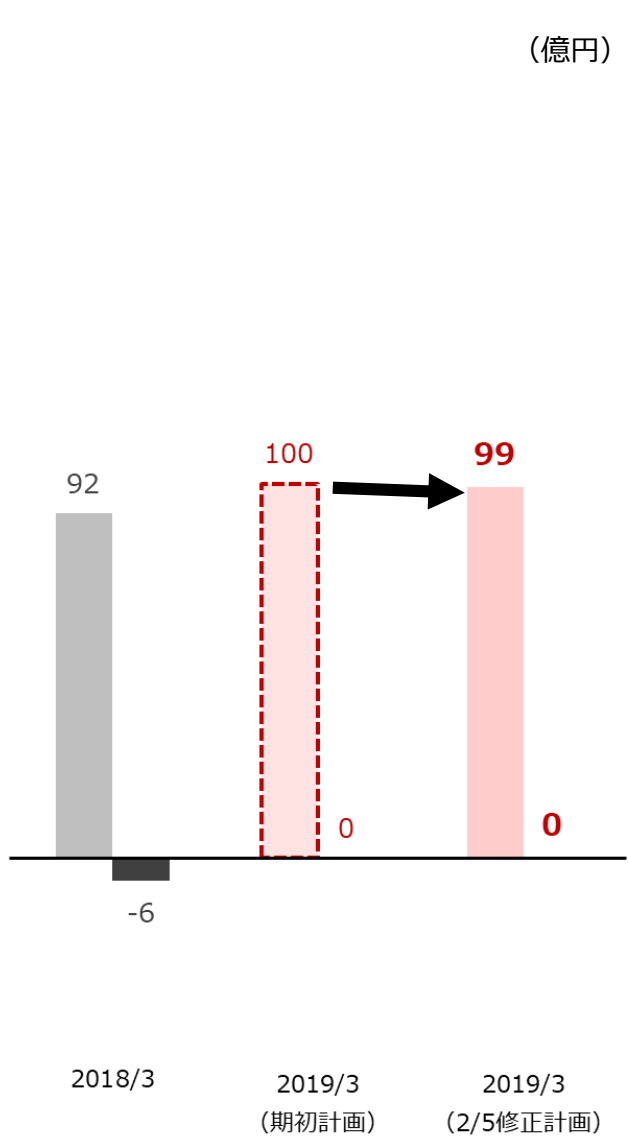
## 3Q実績

売上高  
営業利益



## 通期

(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

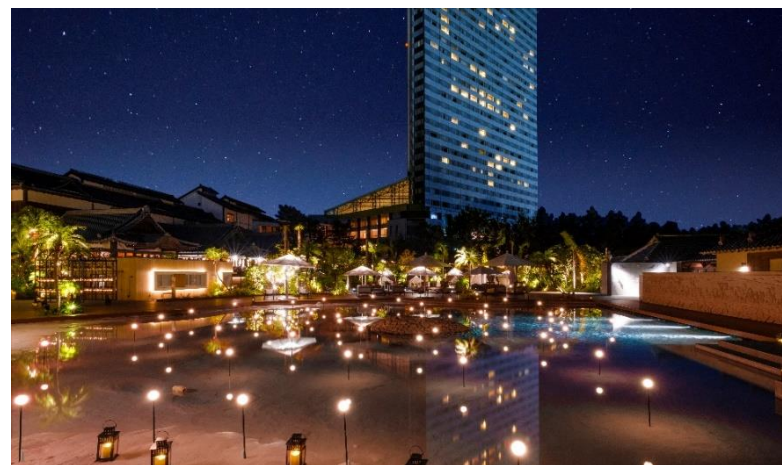
- ◆ 各種営業施策を継続的に実施し、収益性の向上に取り組む



## 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~』

## 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』

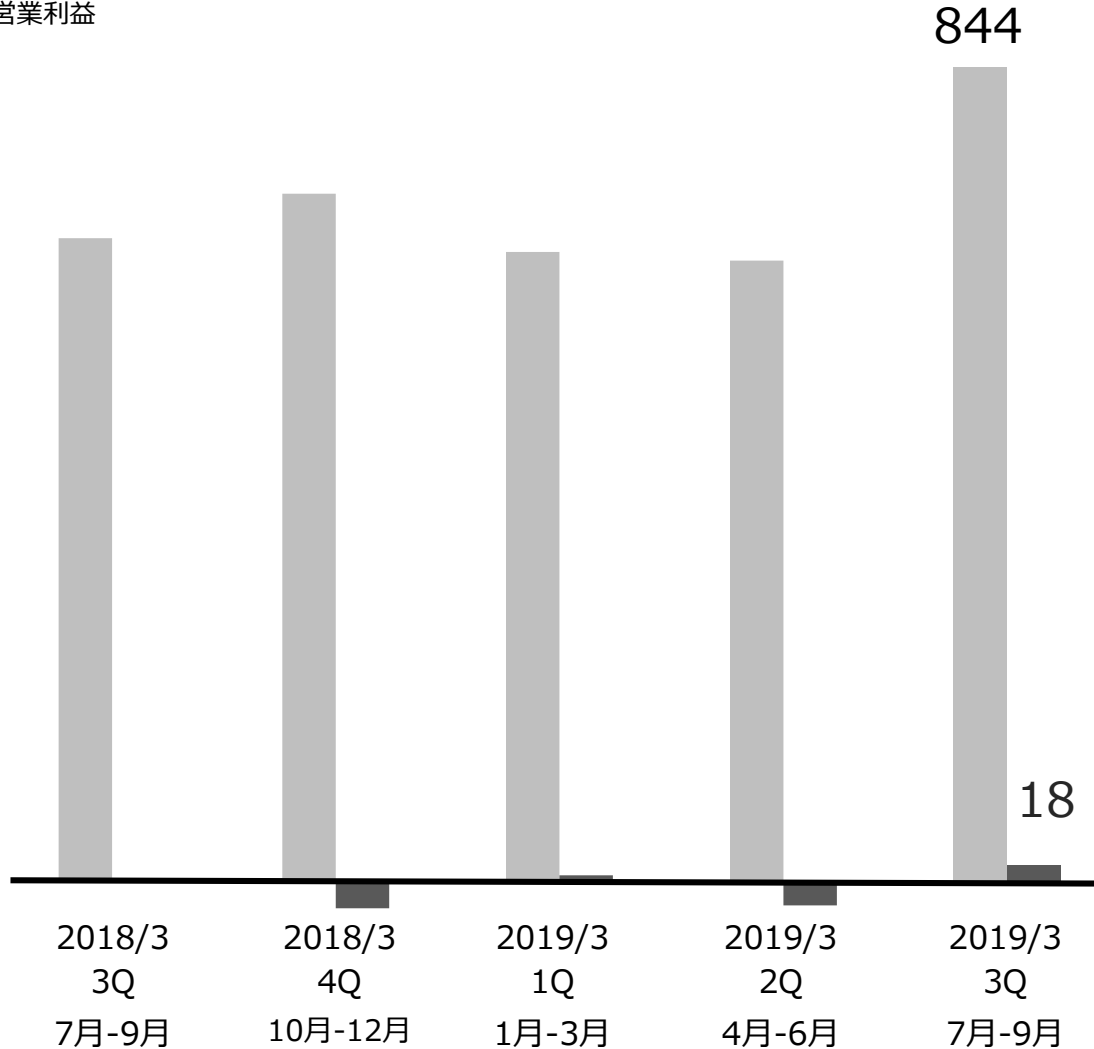


『FLOWER LIVING 春のガーデンパーティー』

# パラダイスセガサミー（持分法適用）

■ 売上高  
■ 営業利益

(億KRW)



## 3Q実績

- ◆ 前年同期比増収増益
- ◆ 2Qに引き続き日本人のお客様が多く来場
- ◆ 2018/9月オープンのFUNCITY（1-2施設）の償却開始

## 通期見通し

- ◆ ワンダーボックス 2019年上半期オープン予定



# 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』



『ワンダーボックス イメージ図』

# SEGA Sammy

<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。**