



～構造改革及び意識改革で中期営業利益率15%、ROA5%目指す～

革新的製品で感動体験を創造

- **独自性・専門性あるグループ各社が各市場で事業展開**
 - ・2004年10月に、パチンコ・パチスロ業界の大手メーカーのサミーと、ゲーム業界大手のセガが経営統合してできた会社です。
 - ・現在は遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業、リゾート事業の3つの事業を柱に据えて展開しています。
- **サミー：パチンコ・パチスロ業界の大手メーカー**
 - ・業界の革新者として、業界初となる製品を提供しています。
 - ・パチンコ・パチスロの大手メーカーで高い収益力と財務力を強みにしています。
- **セガ：ゲーム業界の大手**
 - ・国産初のジュークボックスや世界初となるクレーンゲーム(UFOキャッチャー)、写真を撮影してシールにできる機器(プリント倶楽部)など、業界初の製品を提供しています。
 - ・ゲーム業界の大手で、高い開発力と世界への事業展開力、そのブランド力を強みとしています。

国内IR参入に向けた先行投資

- **IR事業への本格参入に向けて**
 - ・リゾート事業は、ホテル・ゴルフ場等を運営しています。
 - ・リゾート事業の主な施策として、フェニックス・シーガイア・リゾートは2016年8月にリニューアルオープンしてブランドバリュー向上を図っています。
 - ・また、海外IRの開発、運営を通じたノウハウ蓄積、国内IRへの参入に向けた先行投資を行ってまいります。
 - ・海外IRに関しては、韓国でウォーカーヒル等のカジノを運営しているパラダイスグループとの合弁会社(当社の出資比率45%)で、仁川に韓国初のIRとなるパラダイスシティを2017年4月に開業する予定です。
 - ・隣接するパラダイスカジノには、すでに当社の社員35名が出向して、ディーラー、マーケティング責任者、営業責任者として働いています。
 - ・実際にIRの開発から運営まで携わり、ノウハウを取得したのち、国内IRへの参入を目指したいと考えています。(IR=統合型リゾート)

感動体験の創造～革新者たれ～

- **2015年3月期より構造改革、意識改革を実施**
 - ・2015年3月期はコスト構造の改革期として、約60億円の固定費削減を実施しました。
 - ・2016年3月期は事業構造改革期として、成長事業と安定収益・維持事業、縮小・撤退事業に事業ポートフォリオの見直しを行い、デジタルゲームや新規事業、IR(統合型リゾート)に経営資源を集中投下し、投資を行います。
 - ・構造改革とともに意識改革も同時に進めました。ミッションピラミッドの構築を行い、全社で「感動体験を創造し続ける」をグループミッションとして掲げ、従業員ひとりひとりへの落とし込みを行い、一体となって持続的成長を遂げることを目指しています。
- **2020年3月期全社目標**
 - ・遊技機事業で営業利益率30%、エンタテインメントコンテンツ事業で営業利益200億円を掲げ、全社目標として、営業利益率15%、ROA5%としています。(ROA=親会社株主に帰属する当期純利益÷総資産)

2016年度業績と株主還元

- **2017年3月期は増収増益基調に回復**
 - ・連結売上高3,730億円(前期比7%増)、営業利益280億円(同59%増)、経常利益270億円(同65%増)、親会社株主に帰属する当期純利益300億円(同466%増)と、2014年3月期以来の増収増益を計画しています。
 - ・事業別には、遊技機事業は売上高1,535億円(同9%増)、営業利益270億円(同29%増)。販売ラインナップの戦略的見直しにより、パチンコ販売台数の減少(前年比34%減の13.2万台)、パチスロ販売台数の回復(同66%増の23.6万台)を見込んでいます。
 - ・エンタテインメントコンテンツ事業は、売上高2,050億円(同8%増)、営業利益95億円(同126%増)。海外向けゲームプラットフォームの立ち上げが遅延しているものの、既存主カタイトルが堅調に推移していることから、増収増益を計画しています。
- **安定配当と機動的な「自社株買いの実施」**
 - ・安定配当として2011年3月期以降、年間40円の配当を実施しています。
 - ・自社株買いについても、2015年に181億円、1,000万株を実施しています。