2019年3月期 第3四半期
決算補足資料

2019年2月5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.

連結損益計算書（要約）

(億円)	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	**1,072**	**1,947**	**2,608**	**3,236**	**688**	**1,710**	**2,503**	**3,900**	**3,370**
遊技機	549	883	954	1,056	215	586	761	1,220	1,020
エンタテインメントコンテンツ	502	1,015	1,579	2,080	450	1,072	1,662	2,580	2,245
リゾート	20	47	73	99	23	51	79	100	105
営業利益	**166**	**268**	**256**	**177**	**9**	**102**	**119**	**210**	**130**
遊技機	151	214	151	119	17	96	96	185	140
エンタテインメントコンテンツ	37	101	172	148	16	61	106	135	97
リゾート	-7	-12	-18	-25	-6	-11	-19	-30	-28
その他/消去等	-15	-34	-49	-65	-18	-44	-64	-80	-79
営業利益率	15.5%	13.8%	9.8%	5.5%	1.3%	6.0%	4.8%	5.4%	3.9%
営業外収益	11	18	31	32	7	13	15	15	20
営業外費用	15	33	44	64	9	23	44	65	75
経常利益	**162**	**252**	**243**	**145**	**6**	**91**	**90**	**160**	**75**
特別利益	5	8	8	9	0	17	17	10	18
特別損失	3	4	7	31	0	2	67	-	68
税金等調整前当期純利益	**164**	**256**	**244**	**124**	**7**	**106**	**40**	**170**	**25**
親会社株主に帰属する当期純利益又は当期純損失	**115**	**177**	**137**	**89**	**3**	**67**	**6**	**120**	**-15**
１株当たり配当（円）	**-**	**20**	**20**	**40**	**-**	**20**	**20**	**40**	**40**
１株当たり当期純利益（円）	**49.22**	**75.78**	**58.68**	**38.10**	**1.44**	**28.60**	**2.90**	**51.20**	**-6.40**
１株当たり純資産（円）	**1,353.20**	**1,380.42**	**1,339.46**	**1,313.90**	**1,296.55**	**1,328.00**	**1,274.50**	**-**	**-**

各種費用等

(億円)	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	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	**153**	**307**	**455**	**620**	**141**	**308**	**483**	**733**	**658**
遊技機	45	97	138	173	35	78	121	184	161
エンタテインメントコンテンツ	108	211	317	449	106	232	364	549	499
リゾート	0	0	0	1	0	1	1	0	1
その他/消去等	0	-1	0	-3	0	-3	-3	0	-3
設備投資額	**50**	**103**	**162**	**241**	**64**	**178**	**243**	**321**	**320**
遊技機	10	19	27	36	8	30	37	76	51
エンタテインメントコンテンツ	36	73	118	172	42	107	161	204	223
リゾート	3	10	15	19	0	0	1	5	2
その他/消去等	1	1	2	14	14	41	44	36	44
減価償却費	**42**	**82**	**122**	**162**	**39**	**74**	**108**	**148**	**143**
遊技機	15	28	41	53	11	21	30	41	39
エンタテインメントコンテンツ	22	45	67	90	23	43	64	87	85
リゾート	2	5	7	10	2	4	6	12	9
その他/消去等	3	4	7	9	3	6	8	8	10
広告宣伝費	**32**	**78**	**117**	**154**	**33**	**84**	**122**	**221**	**164**
遊技機	4	11	15	19	4	9	13	28	15
エンタテインメントコンテンツ	25	54	86	118	26	63	93	174	131
リゾート	1	2	3	4	0	1	2	3	3
その他/消去等	2	11	13	13	3	11	14	16	15

連結貸借対照表（要約）

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
科目	2018年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2018年3月期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	1,578	844	-734	支払手形・買掛金	217	280	+63
受取手形・売掛金	293	425	+132	社債（１年内）	100	150	+50
有価証券	246	455	+209	短期借入金	158	153	-5
たな卸資産	405	523	+118	その他	369	349	-20
その他	201	220	+19	**流動負債 計**	**844**	**932**	**+88**
流動資産 計	**2,723**	**2,467**	**-256**	社債	225	100	-125
有形固定資産	781	852	+71	長期借入金	386	295	-91
無形固定資産	234	168	-66	その他	174	208	+34
投資有価証券	702	724	+22	**固定負債 計**	**785**	**603**	**-182**
その他	294	343	+49	**負債合計**	**1,630**	**1,536**	**-94**
				株主資本 計	2,996	2,915	-81
				その他の包括利益累計額合計	82	76	-6
				新株予約権	8	9	+1
				非支配株主持分	16	18	+2
固定資産 計	**2,011**	**2,087**	**+76**	**純資産合計**	**3,104**	**3,018**	**-86**
資産合計	**4,734**	**4,555**	**-179**	**負債及び純資産合計**	**4,734**	**4,555**	**-179**

移転費用

2019年3月期　3Q　一過性移転費用発生による影響額

(単位：億円)

	3Q営業利益 （考慮前）	一過性 移転費用	3Q営業利益 （考慮後）
連結	**162**	**-43**	**119**
遊技機	107	-11	96
エンタテインメントコンテンツ	130	-24	106
リゾート	-19	-	-19
全社/消去	-56	-8	-64

(参考値) 2019年3月期　一過性移転費用発生による影響額（2/5公表修正計画値）

(単位：億円)

	営業利益 (考慮前)	一過性 移転費用	営業利益 (考慮後)
連結	**180**	**-50**	**130**
遊技機	151	-11	140
エンタテインメントコンテンツ	128	-31	97
リゾート	-28	-	-28
全社/消去	-71	-8	-79

※2020年3月期は一過性費用は発生しない見込み

セグメント別：遊技機事業

(億円)	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初通期計画	2/5修正通期計画
売上高	**549**	**883**	**954**	**1,056**	**215**	**586**	**761**	**1,220**	**1,020**
パチスロ	102	323	324	360	31	45	110	391	263
パチンコ	411	488	522	553	139	458	523	712	593
その他/消去等	36	72	108	143	45	83	128	117	164
営業利益	**151**	**214**	**151**	**119**	**17**	**96**	**96**	**185**	**140**
営業利益率	27.5%	24.2%	15.8%	11.3%	7.9%	16.4%	12.6%	15.2%	13.7%
パチスロ									
タイトル数	**3ﾀｲﾄﾙ**	**8ﾀｲﾄﾙ**	**8ﾀｲﾄﾙ**	**9ﾀｲﾄﾙ**	**1ﾀｲﾄﾙ**	**1ﾀｲﾄﾙ**	**3ﾀｲﾄﾙ**	**9ﾀｲﾄﾙ**	**6ﾀｲﾄﾙ**
販売台数(台)	**25,440**	**75,380**	**75,590**	**85,041**	**9,073**	**12,853**	**31,534**	**103,000**	**71,000**
パチンコ									
タイトル数	**2ﾀｲﾄﾙ**	**4ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**	**1ﾀｲﾄﾙ**	**3ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**	**9ﾀｲﾄﾙ**	**7ﾀｲﾄﾙ**
販売台数（台）	**97,499**	**119,312**	**129,778**	**140,013**	**40,997**	**117,891**	**136,670**	**201,000**	**158,000**
うち本体販売	83,178	92,344	95,912	97,655	13,908	77,518	87,468	94,500	93,000
うち盤面販売	14,321	26,968	33,866	42,358	27,089	40,373	49,202	106,500	65,000

SEGASammy

■2019年3月期1~3Qの主な販売タイトルと4Q以降の販売予定タイトル

新シリーズ
スペック替えタイトル

	～2019年3月期 3Q			4Q以降
パチスロ	パチスロ北斗の拳 修羅の国篇 羅刹ver.	A-SLOT ツインエンジェルBREAK	パチスロチェインクロニクル	パチスロ蒼天の拳 朋友
	パチスロディスクアップ		回胴黙示録カイジ4	A-SLOT DARTSLIVE
	パチスロ蒼き鋼のアルペジオ -アルス・ノヴァ- Mental Model ver.			パチスロ猛獣王 王者の咆哮
パチンコ	パチンコCR偽物語	ぱちんこCR七つの大罪	ぱちんこ宇宙戦艦ヤマト2199	デジハネPA北斗の拳７天破
	ぱちんこCR北斗の拳７百裂乱舞	ぱちんこCR真・北斗無双 第２章	ぱちんこCRブラックラグーン３	デジハネCRAぐるぐるダービー
			デジハネCRA偽物語	ぱちんこCRあしたのジョー

2019年3月期3Qの主な販売タイトル

パチスロ タイトル名	販売台数	設置開始時期
パチスロディスクアップ	10,577台	6月
パチスロチェインクロニクル	5,142台	11月

※『パチスロディスクアップ』については第2四半期までの納品分3,254台を含む

パチンコ タイトル名	販売台数	設置開始時期
デジハネCRA偽物語	7,314台	10月
ぱちんこCRブラックラグーン３	7,060台	12月

※『デジハネCRA偽物語』については第2四半期納品分312台を含む

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	**502**	**1,015**	**1,579**	**2,080**	**450**	**1,072**	**1,662**	**2,580**	**2,245**
デジタルゲーム	95	193	289	385	90	193	294	700	445
パッケージゲーム	144	271	459	570	123	267	437	620	565
AM機器	104	226	339	471	96	283	409	580	540
AM施設	90	196	292	390	94	207	307	390	413
映像・玩具	51	103	169	225	36	102	183	260	243
その他/消去等	18	26	31	39	11	20	32	30	39
営業利益	**37**	**101**	**172**	**148**	**16**	**61**	**106**	**135**	**97**
デジタルゲーム	12	20	33	33	-4	-14	-27	90	-2
パッケージゲーム	13	35	75	65	26	44	81	70	70
AM機器	5	24	36	27	2	23	30	0	7
AM施設	4	17	22	27	5	19	22	20	30
映像・玩具	1	7	16	20	-3	9	21	20	22
その他/消去等	2	-2	-10	-24	-10	-20	-21	-65	-30
営業利益率	7.4%	10.0%	10.9%	7.1%	3.6%	5.7%	6.4%	5.2%	4.3%

国内AM施設店舗数	**190**	**189**	**191**	**189**	**189**	**189**	**191**	**189**	**190**
国内AM施設既存店売上高前年比	**100.1%**	**101.5%**	**102.1%**	**101.9%**	**104.2%**	**104.5%**	**104.2%**	**100.5%**	**105.0%**

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

デジタルゲーム主要指標

	2018/3 1Q	2018/3 2Q	2018/3 3Q	2018/3 4Q	2019/3 1Q	2019/3 2Q	2019/3 3Q
売上高（億円）	**95**	**98**	**96**	**96**	**90**	**103**	**101**
国内							
平均MAU（万人・3か月平均）※1	344	331	322	291	688	542	469
平均ARPMAU(円) ※2	2,502	2,435	2,321	2,502	1,123	1,507	1,581
上位３タイトル売上占有率 ※3	59.6%	57.7%	51.5%	53.9%	46.2%	43.1%	38.1%
海外							
売上高構成比率	10.4%	10.7%	16.1%	16.3%	11.5%	13.7%	19.2%
その他指標							
配信タイトル数(国内)	25	21	22	23	25	24	25
新作タイトル数(国内)	1	0	1	1	3	1	2
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4	8.2%	11.2%	10.1%	9.5%	11.7%	10.4%	9.1%

デジタルゲーム　上位3タイトル

タイトル名	配信開始時期
1位　ファンタシースターオンライン2	2012/7
2位　ぷよぷよ!!クエスト	2013/4
3位　プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	2018/4

※2018年10月～12月における国内売上上位3タイトル

配信タイトル数、国内MAU、国内ARPMAUは、無料プレイ型のタイトルのみで集計（売り切りは含めない）
※1.MAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の3か月平均
※2.売上高をMAUで割った値
※3.売上高のうち、上位3タイトルが占める占有率
※4.各四半期におけるデジタル売上高（グロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初通期計画	2/5修正通期計画
パッケージ販売タイトル数	**6タイトル**	**16タイトル**	**27タイトル**	**38タイトル**	**5タイトル**	**18タイトル**	**26タイトル**	**41タイトル**	**33タイトル**
日本	1タイトル	3タイトル	6タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル	5タイトル	9タイトル	7タイトル
アジア	2タイトル	6タイトル	10タイトル	15タイトル	-	3タイトル	6タイトル	10タイトル	8タイトル
欧米	3タイトル	7タイトル	11タイトル	12タイトル	3タイトル	12タイトル	15タイトル	22タイトル	18タイトル
パッケージ販売本数（万本）	**456**	**865**	**1,428**	**1,733**	**570**	**1,118**	**1,851**	**2,000**	**2,277**
日本	**15**	**42**	**95**	**154**	**28**	**64**	**146**	**215**	**190**
新作	4	20	52	95	12	23	66	159	88
リピート	11	22	42	59	16	41	80	56	102
アジア	**14**	**23**	**55**	**81**	**12**	**37**	**59**	**77**	**89**
新作	6	10	35	54	-	3	15	46	24
リピート	7	13	19	27	12	34	44	31	65
欧米	**426**	**800**	**1,278**	**1,498**	**530**	**1,017**	**1,646**	**1,708**	**1,998**
新作	120	285	570	664	73	162	261	495	371
リピート	306	515	708	834	457	855	1,385	1,213	1,627
新作合計	**131**	**315**	**658**	**813**	**85**	**188**	**342**	**700**	**483**
リピート合計	**325**	**550**	**770**	**920**	**485**	**930**	**1,509**	**1,300**	**1,794**

2019/3期　主なタイトル

3Q発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域
Football Manager 2019	2018/11	PC	日本/アジア/欧米
JUDGE EYES：死神の遺言	2018/12	PlayStation®4	日本/アジア
ペルソナQ2　ニュー シネマ ラビリンス	2018/11	3DS	日本/アジア

リピートタイトル	プラットフォーム	発売地域
Total War　シリーズ	PC	日本/アジア/欧米
Sonicシリーズ	マルチプラットフォーム	日本/アジア/欧米
龍が如くシリーズ	PlayStation®4／PC	日本/アジア/欧米

■2019年3月期1~3Qの主なタイトルと4Q以降のサービス開始予定タイトル

～2019年3月期 3Q → 4Q以降

デジタルゲーム

既存タイトル

- ファンタシースターオンライン2（2012年7月～）
- ぷよぷよ!!クエスト（2013年4月～）
- チェインクロニクル３（2013年7月～）
- オルタンシア･サーガ -蒼の騎士団-（2015年4月～）
- マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝（2017年8月～）
- D×２ 真･女神転生 リベレーション（2018年1月～）

新作タイトル

- 共闘ことばRPG コトダマン（2018年4月～）
- 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4月～）
- BORDER BREAK（2018年8月～）
- 龍が如く ONLINE（2018年11月～）
- イドラ ファンタシースターサーガ（2018年11月～）
- リボルバーズエイト（4Q以降）
- Readyyy!（4Q以降）
- ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～（4Q以降）

SEGASammy

■2019年3月期1~3Qの主なタイトルと4Q以降の販売予定タイトル

分野	～2019年3月期 3Q		4Q以降	
パッケージゲーム	Yakuza 6: The Song of Life	Football Manager 2019	Total War: THREE KINGDOMS	BLADE ARCUS Rebellion from Shining
	龍が如く 3 (PS4版)	JUDGE EYES：死神の遺言	キャサリン・フルボディ	龍が如く 5 夢、叶えし者 (PS4版)
	ソニックマニア・プラス	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	龍が如く 4 伝説を継ぐもの (PS4版)	

分野	～2019年3月期 3Q		4Q以降
AM機器	<主な稼働中のタイトル> 艦これアーケード / StarHorseシリーズ / WORLD CLUB Champion Footballシリーズ		
	UFO CATCHER TRIPLE TWIN	Fate/Grand Order Arcade	WCCF FOOTISTA 2019
	オンゲキ	StarHorse3 SeasonⅦ GREAT JOURNEY (CVT)	クロノレガリア
映像・玩具	名探偵コナン ゼロの執行人	バキ	明治東京恋伽
	それいけ！アンパンマン かがやけ！クルンといのちの星	ソラとウミのアイダ	ルパン三世 グッバイ・パートナー
	アンパンマン くみたてDIY コキンちゃんもいるよ♪ ねじねじドキンUFO	ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ マジカル・ミー・パッド	WHOareYOU? パステル
	WHOareYOU?	動く絵本プロジェクター ドリームスイッチ	
	しゅわボム		

セグメント別：リゾート事業

SEGASammy

(億円)	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	20	47	73	99	23	51	79	100	105
営業利益	-7	-12	-18	-25	-6	-11	-19	-30	-28

<フェニックスリゾート>

	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高	18	42	67	92	21	47	74	100	99
営業利益	-3	-4	-5	-6	-2	-2	-2	0	0
施設利用者人数（千人）	126	296	449	607	168	418	608	684	779
宿泊3施設	57	156	237	323	67	181	266	342	348
ゴルフ2施設	25	46	70	93	24	45	69	101	93
その他施設	44	94	142	191	77	192	273	241	338

<パラダイスセガサミー> ※

	2018/3				2019/3				
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	期初 通期計画	2/5修正 通期計画
売上高（10億KRW）	22	62	129	200	65	129	230	-	-
営業利益（10億KRW） ※	-12	-30	-30	-32	0	-1	1	-	-
カジノ利用者数（千人）	17	59	117	182	57	128	207	-	-

※「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
※ 現地会計基準

セグメント別 ：リゾート事業（フェニックス・シーガイア・リゾート）

■外観

■ゴルフ

■コンベンション

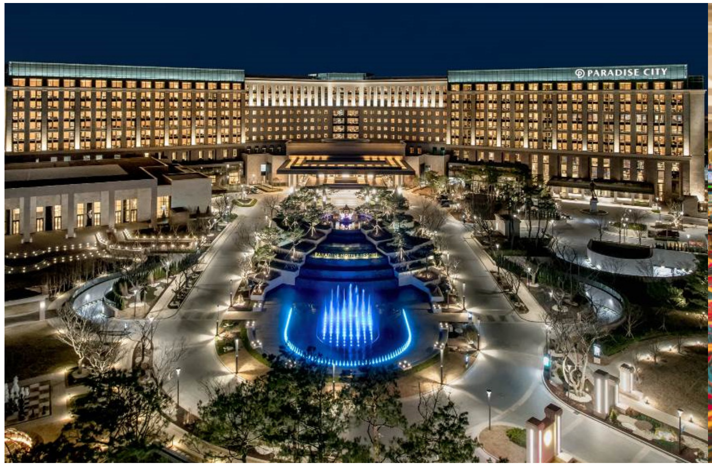
＜施設概要＞

施設名称	フェニックス・シーガイア・リゾート	
運営会社	フェニックスリゾート株式会社	
施設住所	宮崎県宮崎市大字塩路字浜山3083番地	
従業員数	736名：2018年12月31日時点 （兼務役員、正社員、出向者、契約社員、パート・アルバイトを含む）	
敷地面積	2,511,144㎡	
主要施設構成	ホテル	950室 （シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、ラグゼ 一ツ葉、コテージ・ヒムカ）
	ゴルフ	45ホール （フェニックスカントリークラブ、トム・ワトソンゴルフコース） フェニックスゴルフアカデミー
	コンベンション	約5,500 ㎡ (約5,000名が収容可能)
	その他エンタテインメント施設等	SPA、温泉、テニスコート、フィットネス、乗馬クラブ、結婚式場

＜アクセス＞
■宮崎空港より　車で20分
■JR宮崎駅より　路線バス（有料）で約25分
　　　　　　　　　車で15分
■高速　宮崎ICから車で約25分

©フェニックスリゾート

パラダイスセガサミー　持分法適用関連会社



■外観

■カジノ施設

■ホテルロビーラウンジ

＜施設概要＞

施設名称	PARADISE CITY　（パラダイスシティ）
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中区永宗海岸南路321 道186
従業員数	2,617名：2018年12月31日時点 （兼務役員、正社員、出向者、契約社員、パート･アルバイトを含む）
敷地面積	330,000㎡（約10万坪）
投資金額	約14,200億KRW（セガサミー投資額：3,320億KRW　持株比率45%）
主要施設構成	・カジノ（Table Game:158台、Electronic Table Game: 4 台62席、 Slot Machines：291台） ・ホテル（部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等） ・コンベンション ・スパ　・クラブ　・プラザ（商業･文化施設、ショッピングモール） ・デザイナーズホテル(部屋数：58室) ・ワンダーボックス（ファミリー向け施設）（2019年春オープン予定）

＜仁川空港概要＞

■利用者数：6,825万人　（2018年）
■収容能力1,800万人を誇る
第二旅客ターミナルが2018年1月18日開業

＜パラダイスシティへのアクセス＞

■仁川国際空港第一旅客ターミナルから
車、シャトルバス（無料）で3分、
リニアモノレール（無料）で5分、徒歩15分
■高速道路･仁川ICから車で5分

＜APPENDIX：規則改正の概要＞

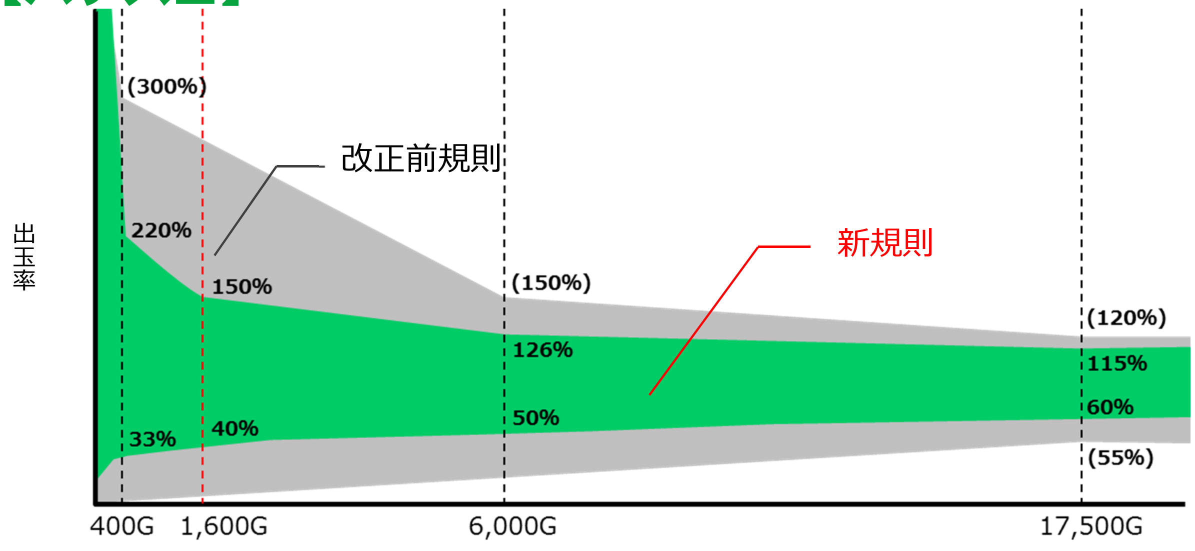
施行日	2018年2月1日
遊技機メーカー	①出玉規制関係 ②出玉情報を容易に確認できる遊技機にかかる規格の追加 ③パチンコ遊技機への「設定」の導入
パチンコホール	④管理者の業務の追加

※②は球・メダルに触れずに遊技可能（電磁的な記憶・払出）

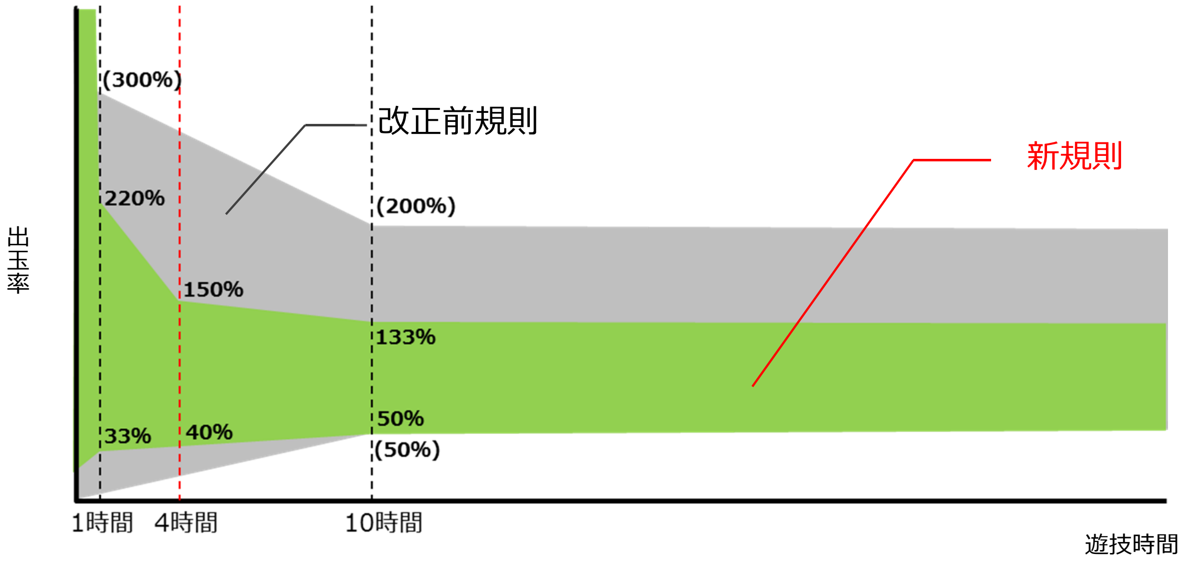
- ✓ 出玉規制関係では射幸性の抑制が図られている
- ✓ 新たにパチンコにおいて「設定」が認められる

＜APPENDIX：出玉率の比較(イメージ)＞

【パチスロ】



【パチンコ】



- ✓ 出玉率の下限が設けられたことで、遊びやすい機械へと移行
- ✓ パチンコに「設定」が導入されることで遊び方の幅が広がる

$$出玉率＝\frac{払い出した球・メダル}{使用した球・メダル}$$

<APPENDIX：出玉規制の概要>

【パチスロ】

内容	試験				設定	大当たり出玉（上限）
	400G	1,600G	6,000G	17,500G		
改正前規則	300%未満	–	150%未満	55%超～120%未満	6種類まで	480枚
新規則	33%超～220%未満	40%超～150%未満	50%超～126%未満	60%超～115%未満	6種類まで	300枚

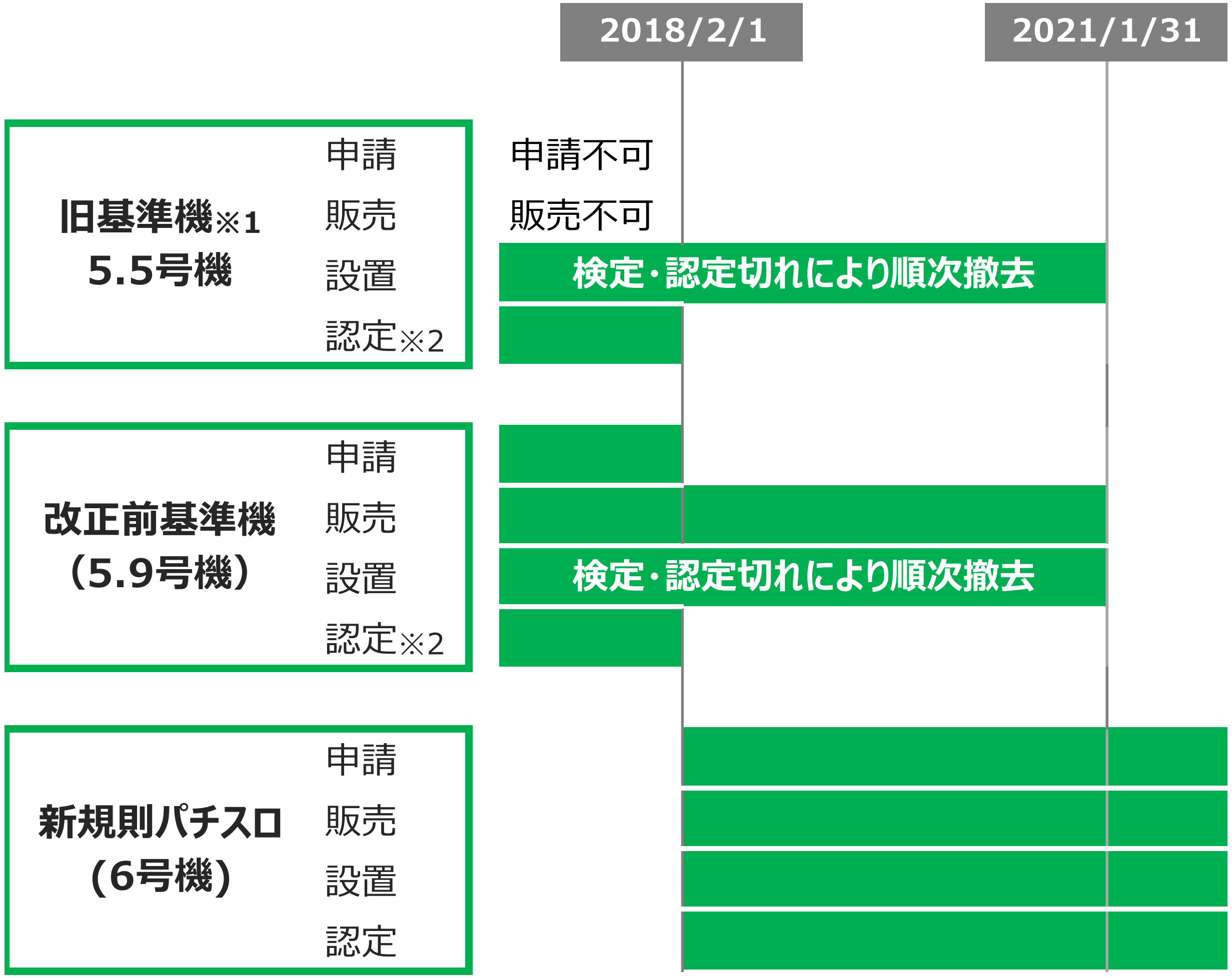
G=ゲーム数

【パチンコ】

内容	試験			設定	大当たり出玉（上限）
	1時間	4時間	10時間		
改正前規則	300%未満	–	50%超～200%未満	–	2,400個
新規則	33%超～220%未満	40%超～150%未満	50%超～133%未満	6種類まで	1,500個

遊技機規則改正の概要

＜APPENDIX：規則改正スケジュール(パチスロ)＞



- ✓ 改正前基準機（5.9号機）は規則改正後も一定期間販売が可能

〈新規則パチスロ〉

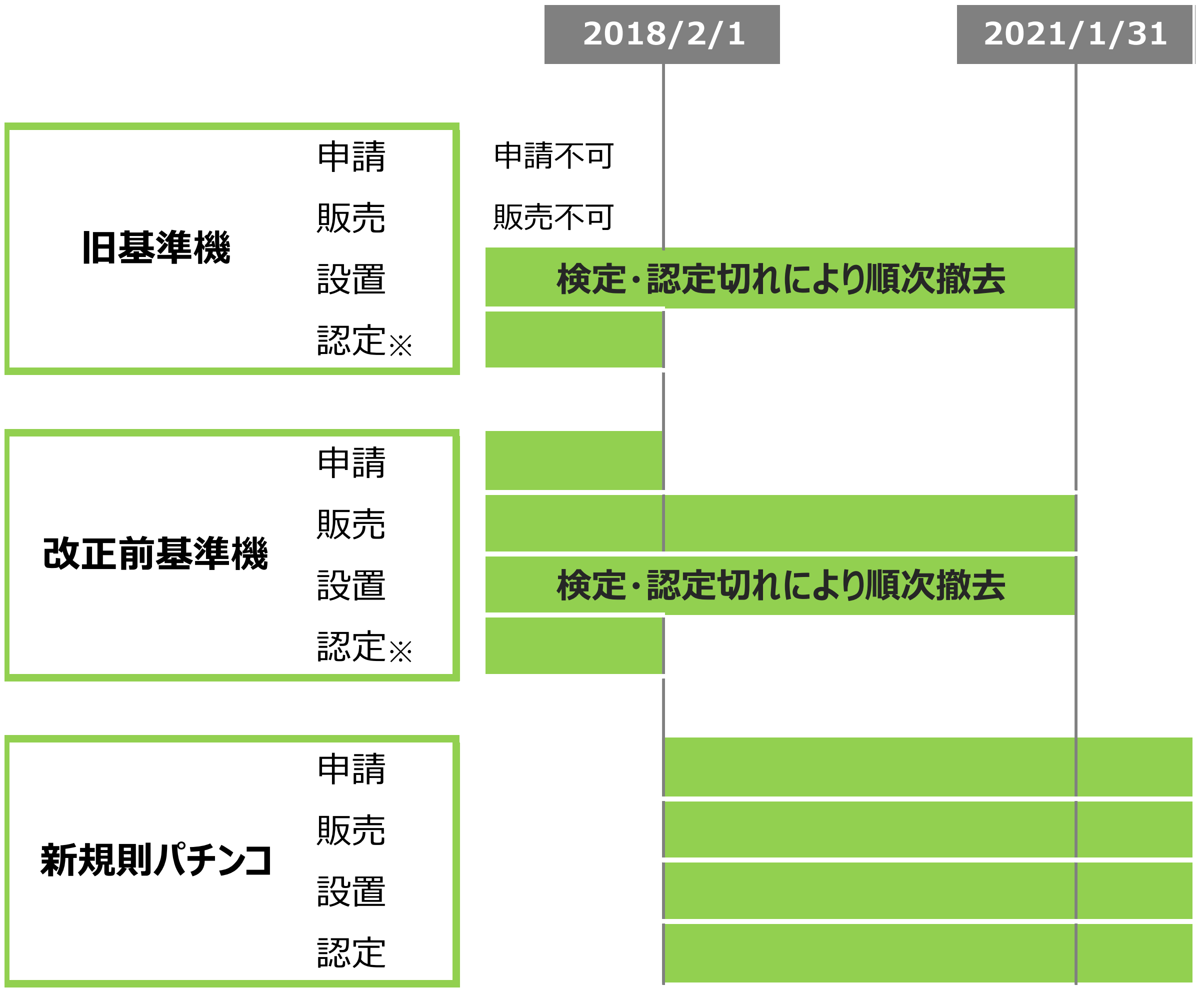
- ✓ 規則改正に合わせ、自主規制が変更
- ✓ 射幸性を抑制する一方で、ゲーム性の幅が広がる

※1 2015/3/31までに検定を取得した旧基準機については認定対象

※2 認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能）

遊技機規則改正の概要

<APPENDIX：規則改正スケジュール(パチンコ)>



✓ 改正前基準機は規則改正後も一定期間販売が可能

〈新規則パチンコ〉

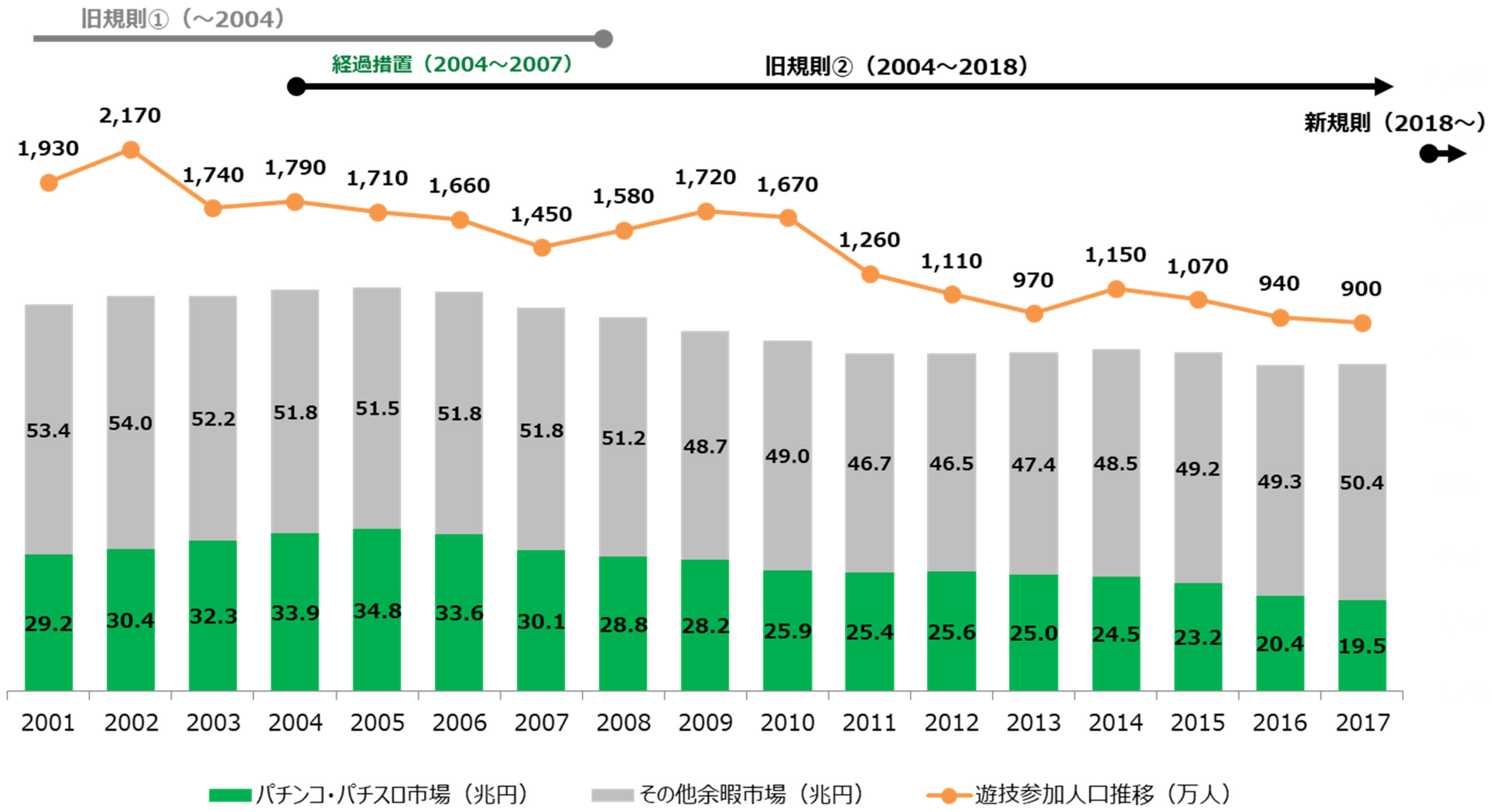
✓ 規則改正に合わせ、自主規制が変更

✓ 射幸性の一部抑制

※認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能）

SEGASammy

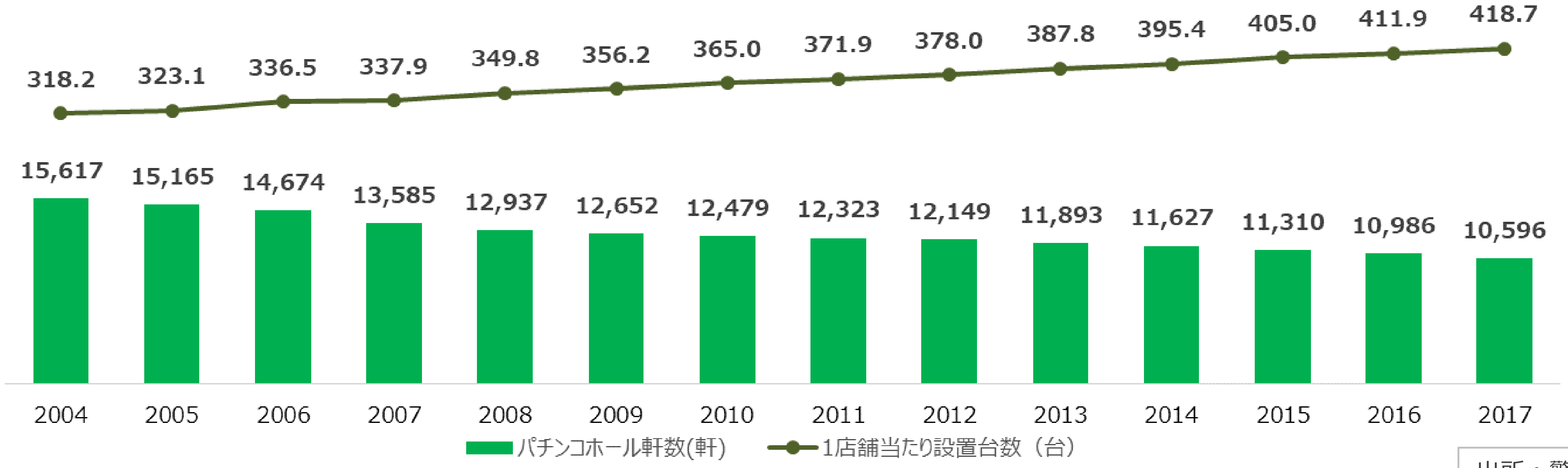
市場規模及び遊技参加人口推移



出所：「レジャー白書2018」日本生産性本部

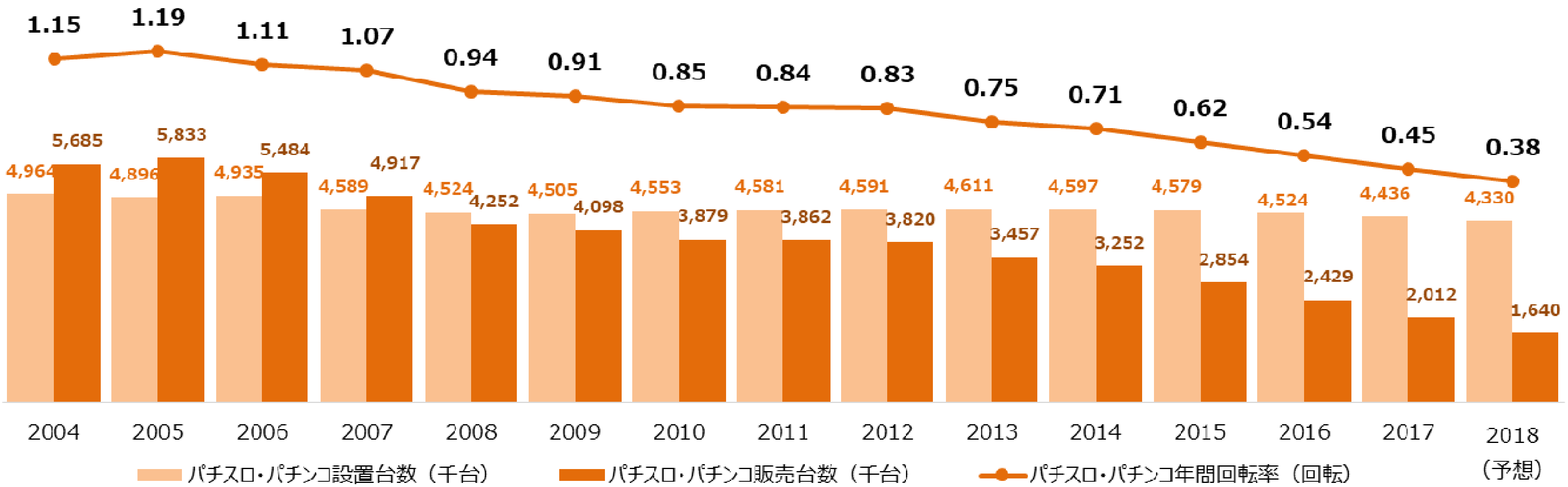
遊技機マーケット情報

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



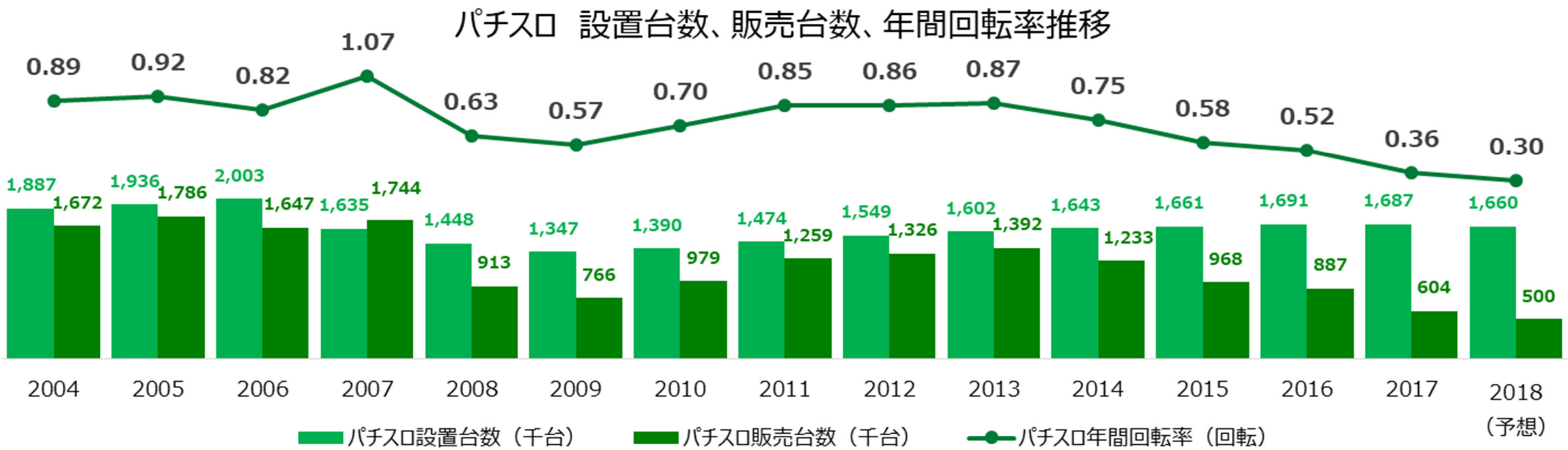
出所：警察庁

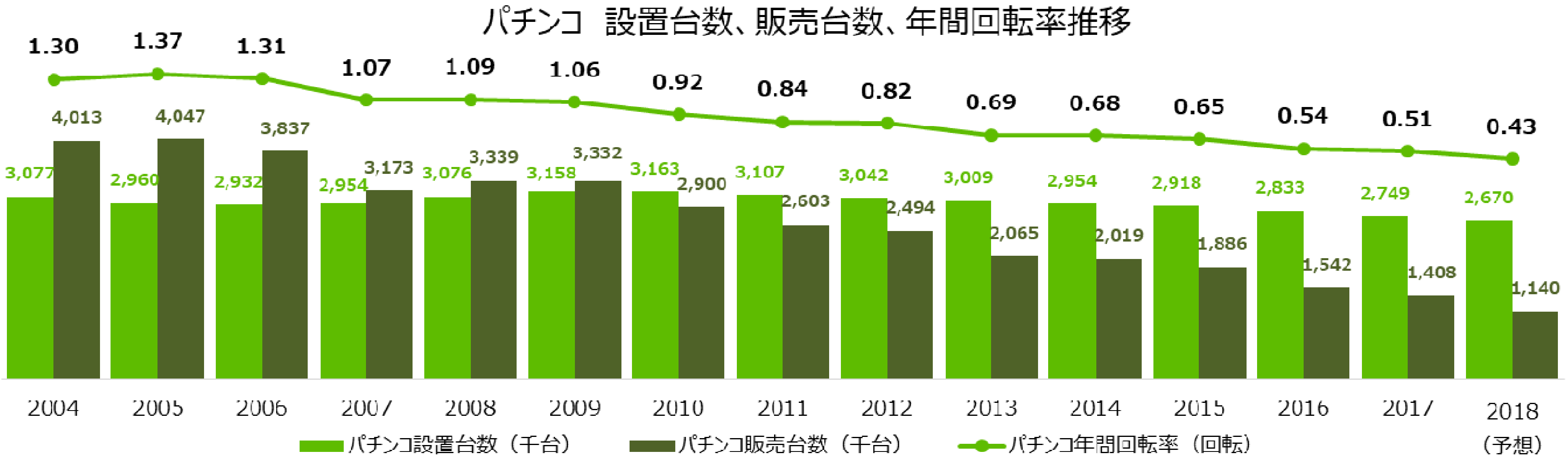
遊技機　設置台数、販売台数、年間回転率推移



出所：警察庁、矢野経済研究所（2018数値は当社推計・予想）

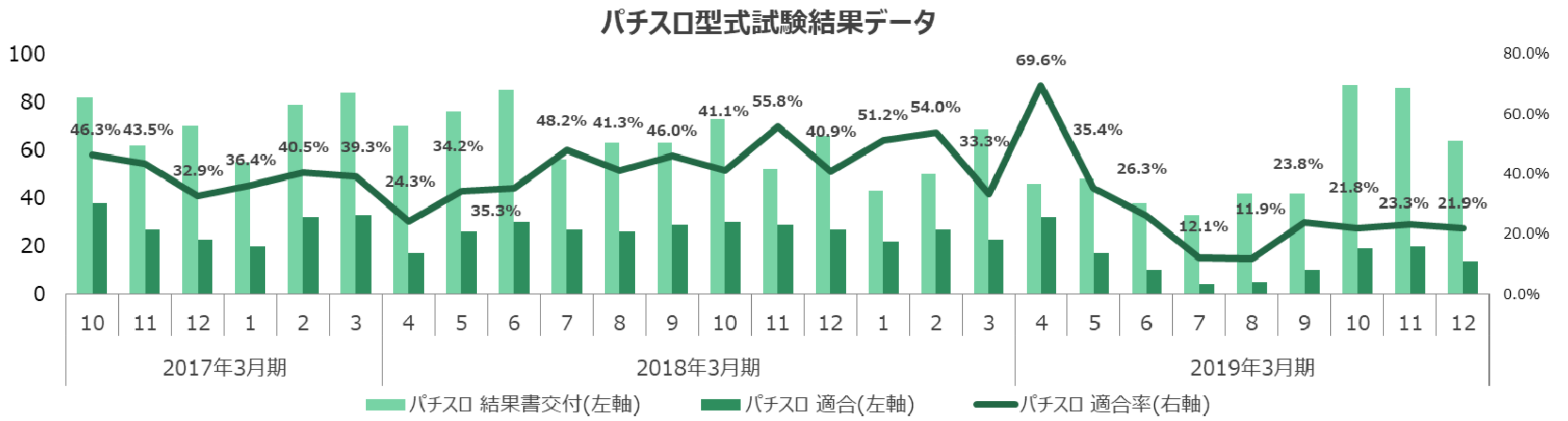
遊技機マーケット情報

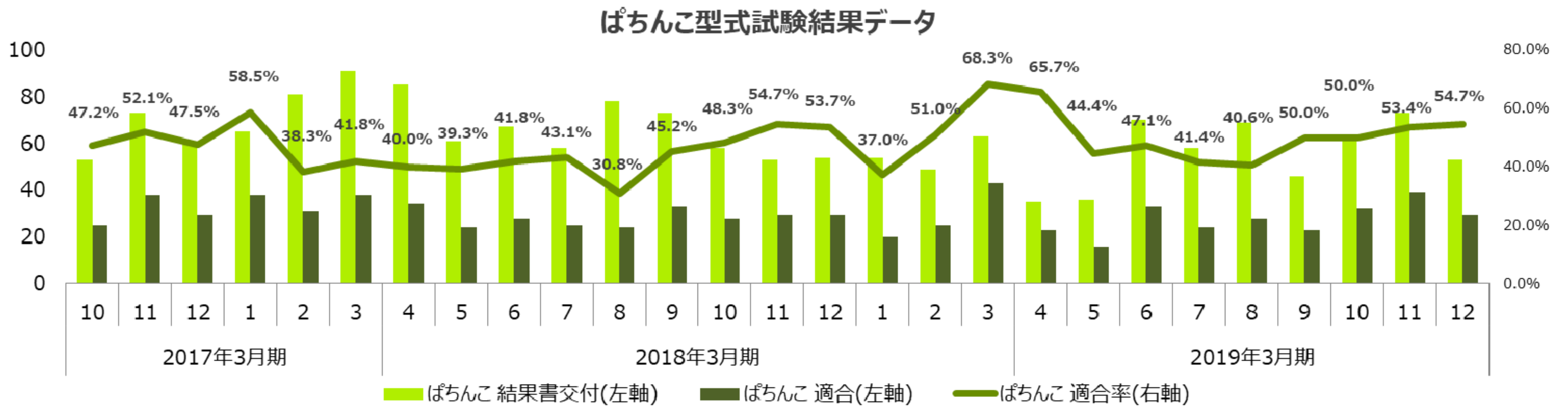




出所：警察庁、矢野経済研究所（2018数値は当社予想）

遊技機マーケット情報





出所：保通協

遊技機販売シェア動向

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年		
順位	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	**サミー**	**301,575**	**21.7%**	**サミー**	**207,828**	**16.8%**	ユニバーサル	165,000	17.0%	**サミー**	**215,736**	**24.3%**	K社	107,000	17.7%
2	ユニバーサル	215,000	15.5%	ユニバーサル	205,000	16.6%	**サミー**	**142,337**	**14.7%**	ユニバーサル	203,000	22.9%	D社	100,000	16.5%
3	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	120,000	8.6%	大都技研	128,000	10.4%	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	**サミー**	**85,041**	**14.1%**
4	SANKYO	116,291	8.4%	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	80,953	9.1%	U社	43,000	7.1%
5	大都技研	102,000	7.3%	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	Y社	38,000	6.3%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

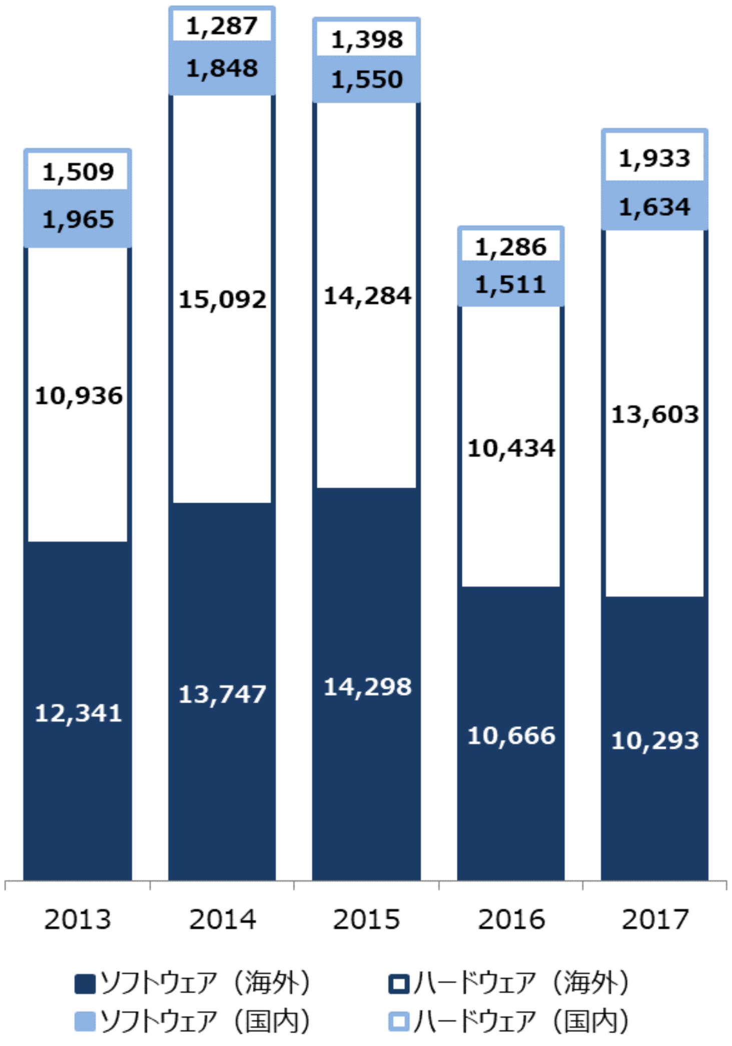
	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年		
順位	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	京楽産業.	349,000	17.0%	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	S社	330,000	23.4%
2	三洋物産	315,000	15.4%	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	S社	171,919	12.2%
3	SANKYO	291,967	14.3%	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	192,761	12.5%	**サミー**	**140,013**	**9.9%**
4	**サミー**	**200,225**	**9.8%**	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	252,103	12.5%	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	K社	140,000	9.9%
5	平和・ｵﾘﾝﾋﾟｱ	197,000	9.6%	**サミー**	**241,425**	**12.0%**	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	S社	130,000	9.2%
6							**サミー**	**199,014**	**10.5%**	**サミー**	**138,321**	**9.0%**			

出所：矢野経済研究所
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ

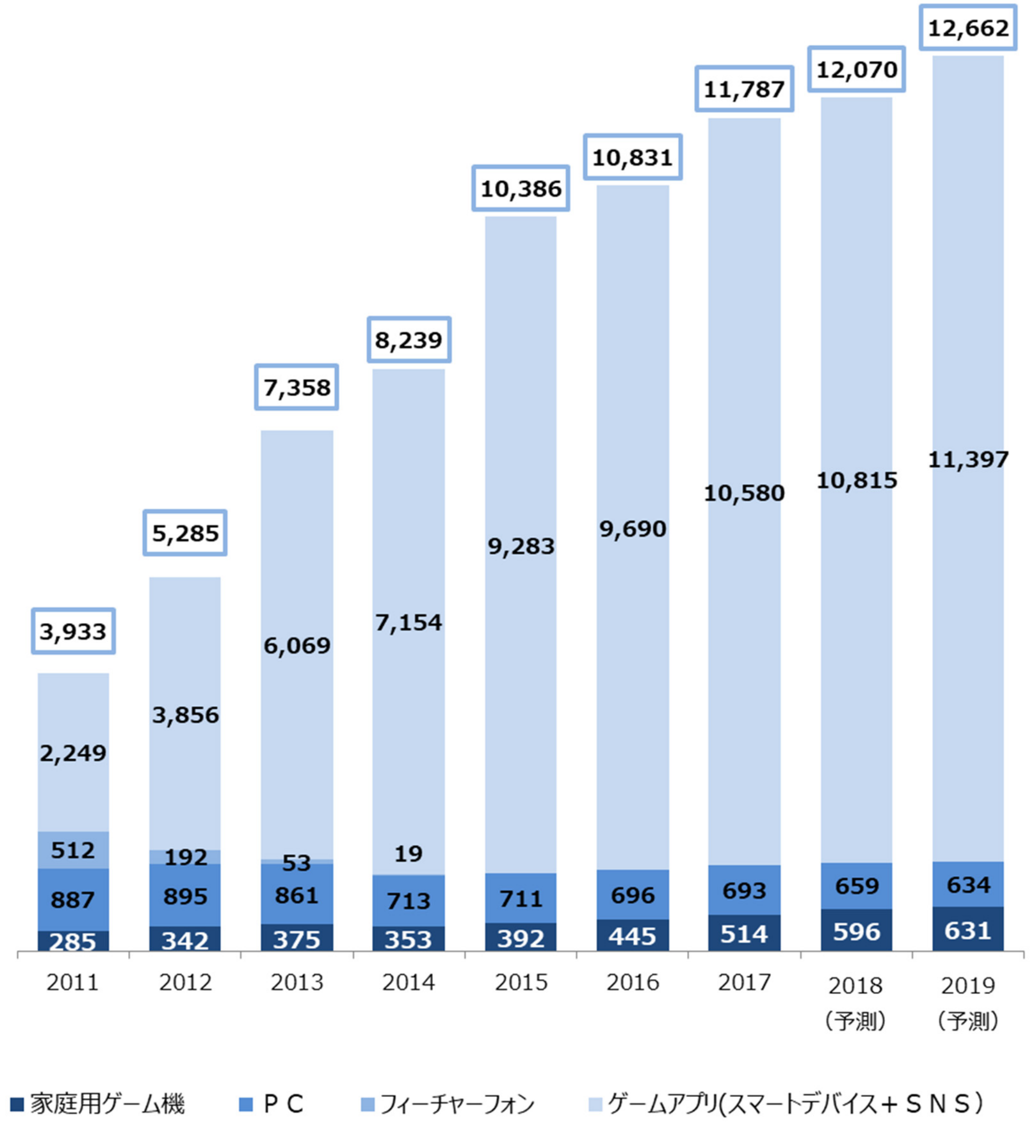
家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム　総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移　(億円)

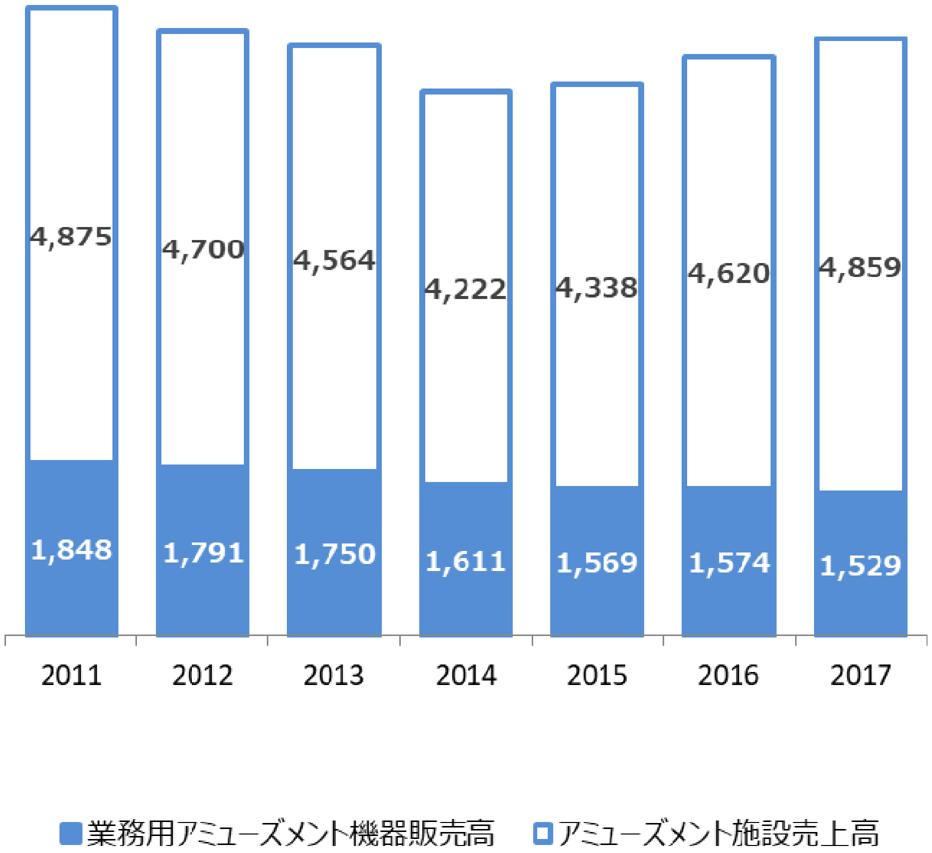


出所：f-ism

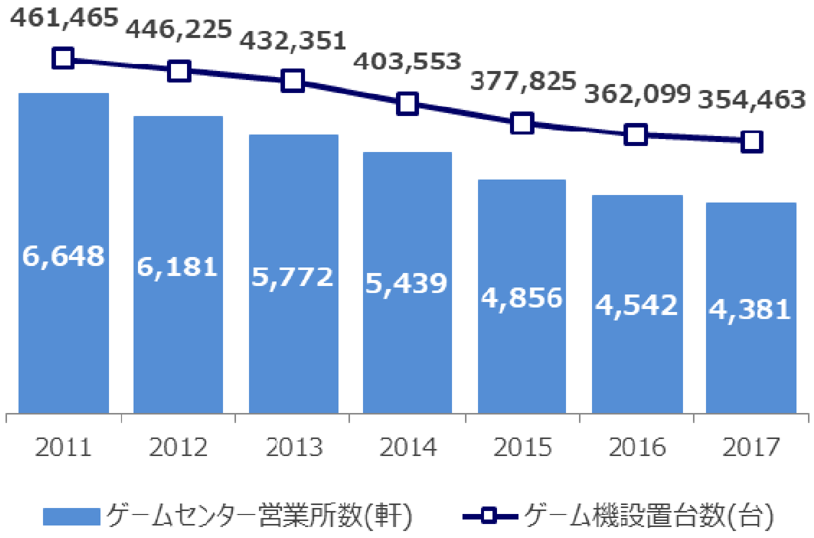
アミューズメント業界の動向

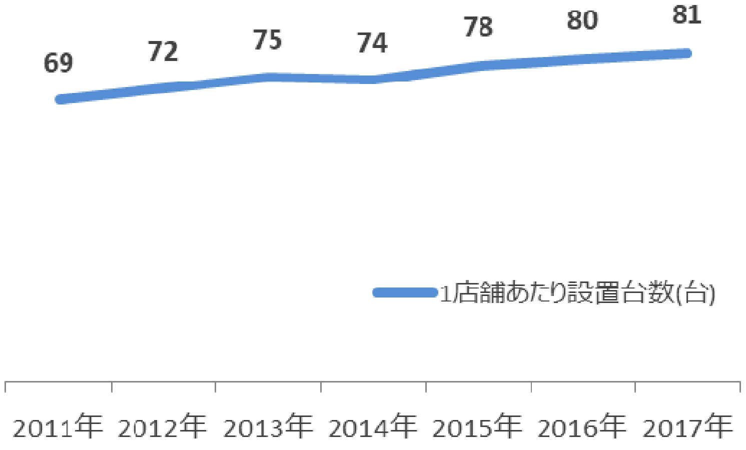
アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高（億円）



ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数





出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

過去の業績推移（2015年3月期～）

2015年3月期～

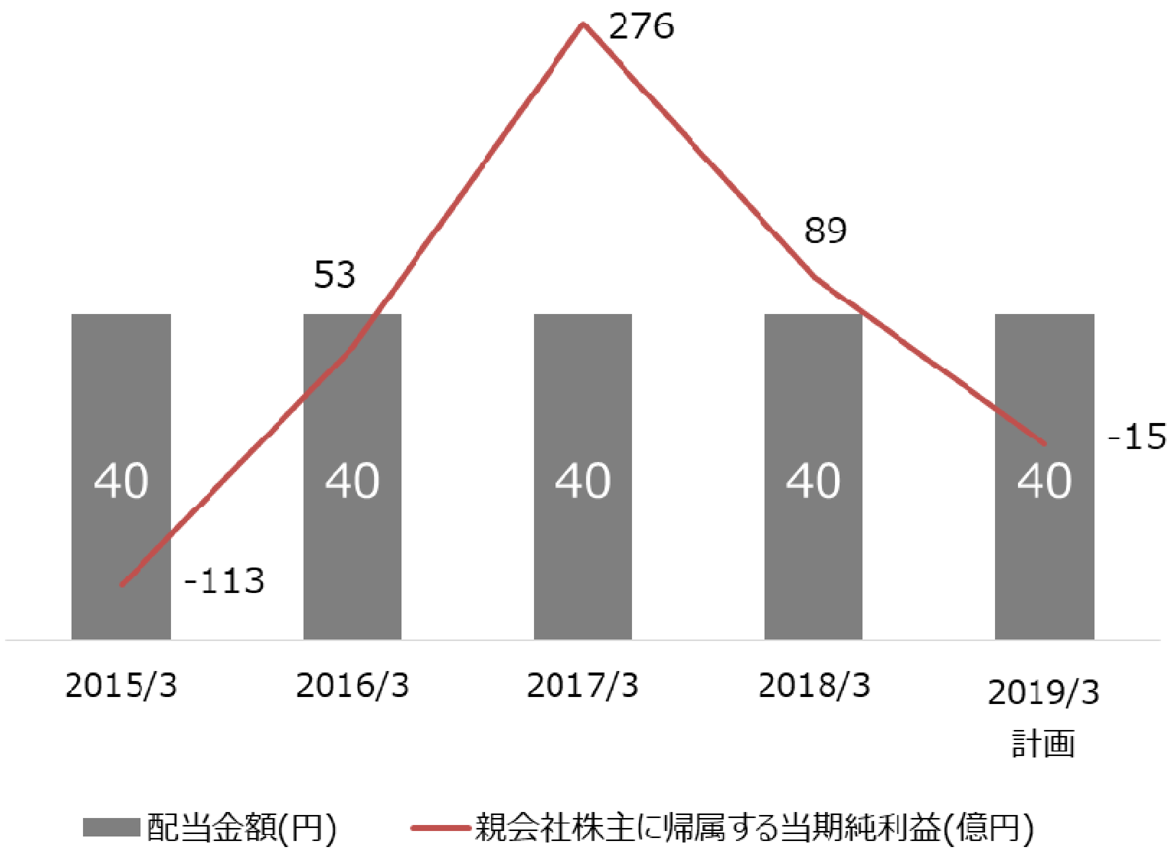
※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます
(https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2019/201903_3q_transition.xls)

(億円)	2015年3月期		2016年3月期		2017年3月期		2018年3月期				2019年3月期		
	第2四半期累計実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期実績	第1四半期実績	第2四半期実績	第3四半期実績	通期実績	第1四半期実績	第2四半期実績	第3四半期実績
売上高	1,581	3,668	1,543	3,479	1,695	3,669	1,072	1,947	2,608	3,236	688	1,710	2,503
内訳 遊技機	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	649	1,482	549	883	954	1,056	215	586	761
内訳 エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	902[859]※	1,988[1,905]※	978	2,057	502	1,015	1,579	2,080	450	1,072	1,662
内訳 リゾート	66	149	74	163	67	130	20	47	73	99	23	51	79
営業利益	27	174	57	176	153	295	166	268	256	177	9	102	119
内訳 遊技機	70	257	85[84]※	215[209]※	106	263	151	214	151	119	17	96	96
内訳 エンタテインメントコンテンツ	6	0	15[17]※	36[42]※	91	111	37	101	172	148	16	61	106
内訳 リゾート	-14	-23	-12	-18	-13	-22	-7	-12	-18	-25	-6	-11	-19
内訳 その他/消去等	-35	-60	-31[-32]※	-57	-31	-57	-15	-34	-49	-65	-18	-44	-64
営業利益率	1.7%	4.7%	3.7%	5.1%	9.0%	8.0%	15.5%	13.8%	9.8%	5.5%	1.3%	6.0%	4.8%
経常利益	26	168	58	164	154	285	162	252	243	145	6	91	90
経常利益率	1.6%	4.6%	3.8%	4.7%	9.1%	7.8%	15.1%	12.9%	9.3%	4.5%	0.9%	5.3%	3.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	-28	-113	9	53	242	276	115	177	137	89	3	67	6
当期純利益率	-	-	0.6%	1.5%	14.3%	7.5%	10.7%	9.1%	5.3%	2.8%	0.4%	3.9%	0.2%
ROA	–	-2.2%	–	1.0%	–	5.2%	–	–	–	1.8%	–	–	–
ROE	–	-3.4%	–	1.8%	–	9.2%	–	–	–	2.9%	–	–	–
自己資本比率	–	60.0%	–	55.3%	–	59.0%	–	–	–	65.0%	–	–	–
キャッシュフロー対有利子負債比率	–	301.9%	–	798.8%	–	178.6%	–	–	–	334.7%	–	–	–
インタレスト・カバレッジ・レシオ	–	45.2倍	–	19.1倍	–	61.4倍	–	–	–	36.5倍	–	–	–
研究開発費・コンテンツ制作費	284	676	247	580	317	671	153	307	455	620	141	308	483
設備投資額	147	287	125	280	138	270	50	103	162	241	64	178	243
減価償却費	81	176	82	166	76	163	42	82	122	162	39	74	108
広告宣伝費	100	191	93	179	76	148	32	78	117	154	33	84	122
パチスロタイトル数	4ﾀｲﾄﾙ	6ﾀｲﾄﾙ	2ﾀｲﾄﾙ	7ﾀｲﾄﾙ	3ﾀｲﾄﾙ	10ﾀｲﾄﾙ	3ﾀｲﾄﾙ	8ﾀｲﾄﾙ	8ﾀｲﾄﾙ	9ﾀｲﾄﾙ	1ﾀｲﾄﾙ	1ﾀｲﾄﾙ	3ﾀｲﾄﾙ
販売台数	93,045台	207,830台	70,260台	142,337台	81,895台	215,736台	25,440台	75,380台	75,590台	85,041台	9,073台	12,853台	31,534台
パチンコタイトル数	5ﾀｲﾄﾙ	10ﾀｲﾄﾙ	6ﾀｲﾄﾙ	8ﾀｲﾄﾙ	3ﾀｲﾄﾙ	9ﾀｲﾄﾙ	2ﾀｲﾄﾙ	4ﾀｲﾄﾙ	5ﾀｲﾄﾙ	5ﾀｲﾄﾙ	1ﾀｲﾄﾙ	3ﾀｲﾄﾙ	5ﾀｲﾄﾙ
販売台数	82,955台	241,425台	79,604台	199,014台	75,542台	138,321台	97,499台	119,312台	129,778台	140,013台	40,997台	117,891台	136,670台
国内既存店舗売上高前年比	98.7%	100.1%	102.2%	103.1%	110.8%	108.5%	100.1%	101.5%	102.1%	101.9%	104.2%	104.5%	104.2%
国内AM施設数	198店舗	198店舗	198店舗	194店舗	189店舗	191店舗	190店舗	189店舗	191店舗	189店舗	189店舗	189店舗	191店舗
パッケージタイトル数（タイトル）	6タイトル	30タイトル	12タイトル	29タイトル	21タイトル	42タイトル	6タイトル	16タイトル	27タイトル	38タイトル	5タイトル	18タイトル	26タイトル
販売本数（万本）	410	1,228	328	922	465	1,028	456	865	1,428	1,733	570	1,118	1,851

※新セグメントにおける売上高は総額表示
※2016年3月期より売上高の計上基準を出荷基準から納品基準に変更しております。
※会計方針の変更を行ったことに伴い、新セグメント上では2015年3月期より遡及処理の内容を反映させております。
※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の遡及修正値となります。
※パッケージタイトル数は、2017年3月期よりアジア地域の販売タイトル数を追加しています。

株主還元

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	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	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

会社概要(2018年9月30日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
所在地	東京都品川区西品川一丁目1−1 住友不動産大崎ガーデンタワー
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	7,777名（連結）
上場市場	東京証券取引所第1部（証券コード：6460）

役員

代表取締役会長グループCEO	里見 治
代表取締役社長グループCOO	里見 治紀
専務取締役	鶴見 尚也
常務取締役グループCFO	深澤 恒一
常務取締役	岡村 秀樹
取締役(社外)	夏野 剛
取締役(社外)	勝川 恒平
取締役(社外)	大西 洋
常勤監査役	青木 茂
監査役	阪上 行人
監査役(社外)	嘉指 富雄
監査役(社外)	榎本 峰夫

株式の状況(2018年9月30日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	76,330名

■大株主の状況

株主名	所有株式数（株）	持株比率（%）
株式会社ＨＳ Ｃｏｍｐａｎｙ	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,739,218	11.92
有限会社エフエスシー	13,562,840	5.09
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	9,803,700	3.68
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	8,839,000	3.32

■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

金融機関	15.67%
金融商品取引業者	1.44%
その他法人	20.97%
外国法人等	29.58%
個人その他	20.41%
自己株式	11.92%

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

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。

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。