

# 2020年3月期 第2四半期 決算説明・補足資料

2019年10月31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。

	2Q実績	今後の見通し
連結	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 前年同期比で減収、増益</li> <li>✓ 主に遊技機販売台数減少により減収</li> <li>✓ デジタルゲーム分野を中心としたエンタテインメントコンテンツ事業の好調により増益</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 各セグメントで大型タイトルを順次投入予定のため、販売状況等の見極めが必要</li> </ul>
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 前年同期比で販売台数は減少、収益性は改善</li> <li>✓ パチスロ：『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』を販売</li> <li>✓ パチンコ：大型タイトル『P北斗の拳8霸王』を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 3Qのパチスロ入替需要に合わせ、大型タイトルを投入。販売状況等の見極めが必要</li> <li>✓ パチスロ：大型タイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』、『パチスロ交響詩篇エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』等を販売</li> <li>✓ パチンコ：『Pガオガオキング3』をはじめ、複数タイトルを販売</li> </ul>
エンタテインメント コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ デジタルゲーム分野を中心として、事業全体が好調に推移</li> <li>✓ デジタルゲーム分野においてタイトル提供に伴う収益を計上</li> <li>✓ 前期行った減損処理によりデジタルゲーム分野の費用減少</li> <li>✓ パッケージゲーム分野において『メガドライブミニ』等を販売、新作タイトル、リピート販売が堅調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 主にパッケージ分野において3Qに複数の大型新作タイトルを予定しているため、販売動向の見極めが必要</li> </ul>
リゾート	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ フェニックスリゾートの収益改善も国内IRの費用が増加し、損失幅拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 既存施設において引き続き収益改善に取り組む</li> <li>◆ 国内IR参入に向けた取り組みの活発化による費用増</li> </ul>

## 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>688</b>	<b>1,710</b>	<b>2,503</b>	<b>3,316</b>	<b>727</b>	<b>1,655</b>	<b>3,900</b>
遊技機	215	586	761	1,014	171	441	1,200
エンタテインメントコンテンツ	450	1,072	1,662	2,196	530	1,158	2,590
リゾート	23	51	79	105	24	55	110
<b>営業利益</b>	<b>9</b>	<b>102</b>	<b>119</b>	<b>130</b>	<b>34</b>	<b>146</b>	<b>270</b>
遊技機	17	96	96	134	13	78	290
エンタテインメントコンテンツ	16	61	106	98	49	127	110
リゾート	-6	-11	-19	-24	-8	-15	-40
その他/消去等	-18	-44	-64	-78	-20	-44	-90
営業利益率	1.3%	6.0%	4.8%	3.9%	4.7%	8.8%	6.9%
営業外収益	7	13	15	21	8	13	15
営業外費用	9	23	44	77	19	33	55
<b>経常利益</b>	<b>6</b>	<b>91</b>	<b>90</b>	<b>74</b>	<b>23</b>	<b>126</b>	<b>230</b>
特別利益	0	17	17	82	0	0	-
特別損失	0	2	67	87	1	1	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>7</b>	<b>106</b>	<b>40</b>	<b>69</b>	<b>22</b>	<b>125</b>	<b>230</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>3</b>	<b>67</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>98</b>	<b>150</b>
1株当たり配当(円)	-	20	20	40	-	20	40
1株当たり当期純利益(円)	1.44	28.60	2.90	11.27	7.32	42.05	63.90
1株当たり純資産(円)	1,296.55	1,328.00	1,274.50	1,289.32	1,259.70	1,276.36	-

## 各種費用等

(億円)	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>141</b>	<b>308</b>	<b>483</b>	<b>666</b>	<b>171</b>	<b>335</b>	<b>725</b>
遊技機	35	78	121	170	41	86	159
エンタテインメントコンテンツ	106	232	364	499	130	250	566
リゾート	0	1	1	2	0	0	0
その他/消去等	0	-3	-3	-5	0	-1	0
<b>設備投資額</b>	<b>64</b>	<b>178</b>	<b>243</b>	<b>344</b>	<b>51</b>	<b>105</b>	<b>248</b>
遊技機	8	30	37	50	9	18	47
エンタテインメントコンテンツ	42	107	161	250	40	83	192
リゾート	0	0	1	1	0	1	2
その他/消去等	14	41	44	43	2	3	7
<b>減価償却費</b>	<b>39</b>	<b>74</b>	<b>108</b>	<b>145</b>	<b>36</b>	<b>73</b>	<b>136</b>
遊技機	11	21	30	40	10	19	34
エンタテインメントコンテンツ	23	43	64	86	21	42	84
リゾート	2	4	6	8	2	5	10
その他/消去等	3	6	8	11	3	7	8
<b>広告宣伝費</b>	<b>33</b>	<b>84</b>	<b>122</b>	<b>160</b>	<b>36</b>	<b>85</b>	<b>210</b>
遊技機	4	9	13	16	2	8	28
エンタテインメントコンテンツ	26	63	93	125	30	64	161
リゾート	0	1	2	3	1	2	4
その他/消去等	3	11	14	16	3	11	17

## 連結貸借対照表 (要約)

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2019年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2019年3月期末	当第2四半期末	増減
	現金・預金	1,374	824	-550	支払手形・買掛金	247	277	+30
	受取手形・売掛金	392	447	+55	社債 (1年内)	125	100	-25
	有価証券	145	332	+187	短期借入金	133	83	-50
	たな卸資産	500	587	+87	その他	370	319	-51
	その他	193	196	+3	<b>流動負債 計</b>	<b>875</b>	<b>779</b>	<b>-96</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,604</b>	<b>2,386</b>	<b>-218</b>	社債	100	-	-100
	有形固定資産	840	874	+34	長期借入金	403	361	-42
	無形固定資産	152	165	+13	その他	214	231	+17
	投資有価証券	734	635	-99	<b>固定負債 計</b>	<b>717</b>	<b>592</b>	<b>-125</b>
	その他	315	337	+22	<b>負債合計</b>	<b>1,593</b>	<b>1,372</b>	<b>-221</b>
					株主資本 計	2,948	3,007	+59
					その他の包括利益累計額合計	78	-10	-88
					新株予約権	9	9	-
					非支配株主持分	17	19	+2
	<b>固定資産 計</b>	<b>2,041</b>	<b>2,011</b>	<b>-30</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,053</b>	<b>3,025</b>	<b>-28</b>
	<b>資産合計</b>	<b>4,646</b>	<b>4,397</b>	<b>-249</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,646</b>	<b>4,397</b>	<b>-249</b>

## セグメント別：遊技機事業

(億円)	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>215</b>	<b>586</b>	<b>761</b>	<b>1,014</b>	<b>171</b>	<b>441</b>	<b>1,200</b>
パチスロ	31	45	110	247	70	111	488
パチンコ	139	458	523	599	55	238	590
その他/消去等	45	83	128	168	46	92	122
<b>営業利益</b>	<b>17</b>	<b>96</b>	<b>96</b>	<b>134</b>	<b>13</b>	<b>78</b>	<b>290</b>
営業利益率	7.9%	16.4%	12.6%	13.2%	7.6%	17.7%	24.2%
<b>パチスロ</b>							
<b>タイトル数</b>	<b>1タイトル</b>	<b>1タイトル</b>	<b>3タイトル</b>	<b>6タイトル</b>	<b>0タイトル</b>	<b>1タイトル</b>	<b>10タイトル</b>
<b>販売台数(台)</b>	<b>9,073</b>	<b>12,853</b>	<b>31,534</b>	<b>67,140</b>	<b>17,930</b>	<b>28,360</b>	<b>120,000</b>
<b>パチンコ</b>							
<b>タイトル数</b>	<b>1タイトル</b>	<b>3タイトル</b>	<b>5タイトル</b>	<b>7タイトル</b>	<b>2タイトル</b>	<b>4タイトル</b>	<b>9タイトル</b>
<b>販売台数(台)</b>	<b>40,997</b>	<b>117,891</b>	<b>136,670</b>	<b>159,848</b>	<b>16,212</b>	<b>66,140</b>	<b>164,000</b>
うち本体販売	13,908	77,518	87,468	91,858	8,020	15,850	78,600
うち盤面販売	27,089	40,373	49,202	67,990	8,192	50,290	85,400

# セグメント別：遊技機事業

新シリーズ

スバック替えタイトル

## ■ 2020年3月期2Qまでの主な販売タイトルと3Q以降の販売予定タイトル

~2020年3月期 2Q

3Q以降

パチスロ

パチスロ猛獣王 王者の咆哮

パチスロディスクアップ\*

パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。

パチスロ北斗の拳 天昇

パチスロ交響詩篇エウレカセブン3  
HI-EVOLUTION ZERO

パチンコ

P七つの大罪 強欲Ver.

P SHOW BY ROCK!!

ぱちんこCRどらきゅあ！

デジハネPブラックラグーン3

P北斗の拳8霸王

Pあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。

Pガオガオキング3

デジハネP七つの大罪  
エリザベスVer.

### 2020年3月期2Q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
パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	9,020台	2019/8

パチンコ タイトル名	販売台数	設置開始時期
P北斗の拳8霸王	31,749台	2019/9
Pあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	17,979台	2019/8

## セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>450</b>	<b>1,072</b>	<b>1,662</b>	<b>2,196</b>	<b>530</b>	<b>1,158</b>	<b>2,590</b>
デジタルゲーム	90	193	294	408	119	236	430
パッケージゲーム	123	267	437	546	147	321	840
AM機器	96	283	409	547	101	247	550
AM施設	94	207	307	409	104	220	440
映像・玩具	36	102	183	245	50	117	300
その他/消去等	11	20	32	41	9	17	30
<b>営業利益</b>	<b>16</b>	<b>61</b>	<b>106</b>	<b>98</b>	<b>49</b>	<b>127</b>	<b>110</b>
デジタルゲーム	-4	-14	-27	-19	23	56	20
パッケージゲーム	26	44	81	82	29	40	60
AM機器	2	23	30	15	-7	2	5
AM施設	5	19	22	26	7	19	25
映像・玩具	-3	9	21	25	3	17	25
その他/消去等	-10	-20	-21	-31	-6	-7	-25
営業利益率	3.6%	5.7%	6.4%	4.5%	9.2%	11.0%	4.2%
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>189</b>	<b>189</b>	<b>191</b>	<b>190</b>	<b>191</b>	<b>192</b>	<b>195</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>104.2%</b>	<b>104.5%</b>	<b>104.2%</b>	<b>104.0%</b>	<b>109.0%</b>	<b>103.6%</b>	<b>104.4%</b>

## 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

	2019/3				2020/3	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高 (億円)	90	103	101	114	119	117
<b>国内</b>						
平均MAU (万人・3か月平均) ※1	688	542	469	790	594	575
平均ARPMU (円) ※2	1,123	1,507	1,581	1,029	1,423	1,297
上位3タイトル売上占有率 ※3	46.2%	43.1%	38.1%	41.7%	32.4%	30.7%
<b>海外</b>						
売上高構成比率	9.4%	13.5%	14.3%	9.7%	6.6%	5.1%
<b>その他指標</b>						
配信タイトル数(国内)	25	24	25	23	20	21
新作タイトル数(国内)	3	1	2	2	1	3
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4	11.7%	10.4%	9.1%	9.3%	6.9%	5.9%

## 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 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
3位 ぷよぷよ!!クエスト	2013/4

※2019年7月～9月における国内売上上位3タイトル

※2020年3月期より海外売上構成比の集計方法を変更しており、2019年3月期実績につきましても遡及処理の内容を反映させております。

※配信タイトル数、国内MAU、国内ARPMU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

	2019/3				2020/3		通期計画
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	
<b>パッケージ販売タイトル数</b>	<b>5タイトル</b>	<b>18タイトル</b>	<b>26タイトル</b>	<b>31タイトル</b>	<b>8タイトル</b>	<b>12タイトル</b>	<b>31タイトル</b>
日本	2タイトル	3タイトル	5タイトル	7タイトル	1タイトル	2タイトル	10タイトル
アジア	-	3タイトル	6タイトル	7タイトル	3タイトル	4タイトル	10タイトル
欧米	3タイトル	12タイトル	15タイトル	17タイトル	4タイトル	6タイトル	11タイトル
<b>パッケージ販売本数（万本）</b>	<b>570</b>	<b>1,118</b>	<b>1,851</b>	<b>2,344</b>	<b>624</b>	<b>1,137</b>	<b>2,519</b>
<b>日本</b>	<b>28</b>	<b>64</b>	<b>146</b>	<b>185</b>	<b>27</b>	<b>61</b>	<b>384</b>
新作	12	23	66	83	2	11	333
リピート	16	41	80	102	25	49	51
<b>アジア</b>	<b>12</b>	<b>37</b>	<b>59</b>	<b>77</b>	<b>24</b>	<b>42</b>	<b>149</b>
新作	-	3	15	19	13	19	101
リピート	12	34	44	58	11	22	48
<b>欧米</b>	<b>530</b>	<b>1,017</b>	<b>1,646</b>	<b>2,082</b>	<b>573</b>	<b>1,033</b>	<b>1,986</b>
新作	73	162	261	307	215	324	635
リピート	457	855	1,385	1,775	358	709	1,351
<b>新作合計</b>	<b>85</b>	<b>188</b>	<b>342</b>	<b>409</b>	<b>230</b>	<b>356</b>	<b>1,069</b>
<b>リピート合計</b>	<b>485</b>	<b>930</b>	<b>1,509</b>	<b>1,935</b>	<b>394</b>	<b>781</b>	<b>1,450</b>

## 2020/3期 主なタイトル

2Q 発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域
東京2020オリンピック The Official Video Game™	2019/7	PlayStation®4/Nintendo Switch™	日本/アジア
Catherine: Full Body	2019/9	PlayStation®4	欧米
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
Football Managerシリーズ		PC	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

## セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

## ■ 2020年3月期2Qまでの主なタイトルと3Q以降のサービス開始予定タイトル

～2020年3月期 2Q

3Q以降

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～)

マジアレコード 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～)

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～)

デジタル  
ゲーム新作  
タイトルワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～  
(2019年4月～8月)

北斗の拳 LEGENDS ReVIVE (2019年9月～)

けものフレンズ3 (2019年9月～)

リーグ・オブ・ワンダーランド (2019年9月～)

# セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

## ■ 2020年3月期2Qまでの主なタイトルと3Q以降の販売予定タイトル

～2020年3月期 2Q

3Q以降

パッケージゲーム

Total War:  
THREE KINGDOMS

東京2020オリンピック  
The Official Video Game™

ペルソナ5 ザ・ロイヤル

Football Manager 2020

チームソニックレーシング

メガドライブミニ

マリオ&ソニック AT  
東京2020オリンピック™

新サクラ大戦

Judgment

十三騎兵防衛圏

龍が如く7 光と闇の行方

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 / Fate/Grand Order Arcade / WCCF FOOTISTA 2019

maimaiシリーズ / オンゲキ / CHUNITHMシリーズ

CHUNITHM AMAZON  
PLUS

maimaiでらっくす

StarHorse4

けものフレンズ3  
プラネットツアーズ

映像・玩具

名探偵コナン 紺青の拳 (フィスト)

ルパン三世 THE FIRST

それいけ! アンパンマン きらめけ! アイスの国のパニラ姫

テレビにうつって! リズムでえいご♪ワンダフルチャンネル

夢ペット 産んじやったシリーズ

アンパンマン くみたてDIY 配達しますよ♪ねじねじしよばんまんごう

WHOareYOU? リアルレスキュー

# セグメント別：リゾート事業

(億円)	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
売上高	23	51	79	105	24	55	110
営業利益	-6	-11	-19	-24	-8	-15	-40

## <フェニックスリゾート>

売上高	21	47	74	100	22	50	106
営業利益	-2	-2	-2	-0	-1	-1	1
施設利用者人数 (千人)	168	418	608	812	189	454	837
宿泊3施設	67	181	266	357	75	194	379
ゴルフ2施設	24	45	69	94	25	46	100
その他施設	77	192	273	361	89	214	358

## <パラダイスセガサミー> ※

	2019/3				2020/3		
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	通期計画
売上高 (10億KRW)	65	129	213	301	90	196	-
営業利益 (10億KRW) ※	0	-1	0	-20	-7	-12	-
カジノ利用者数 (千人)	57	128	207	295	82	181	-

※ 「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>

<b>施設名称</b>	フェニックス・シーガイア・リゾート	
<b>運営会社</b>	フェニックスリゾート株式会社	
<b>施設住所</b>	宮崎県宮崎市大字塩路字浜山3083番地	
<b>アクセス</b>	■ 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	
<b>従業員数</b>	759名：2019年9月30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）	
<b>敷地面積</b>	2,511,144㎡	
<b>主要施設構成</b>	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 ーツ葉、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



■ 外観

■ カジノ施設

■ ホテルロビーラウンジ

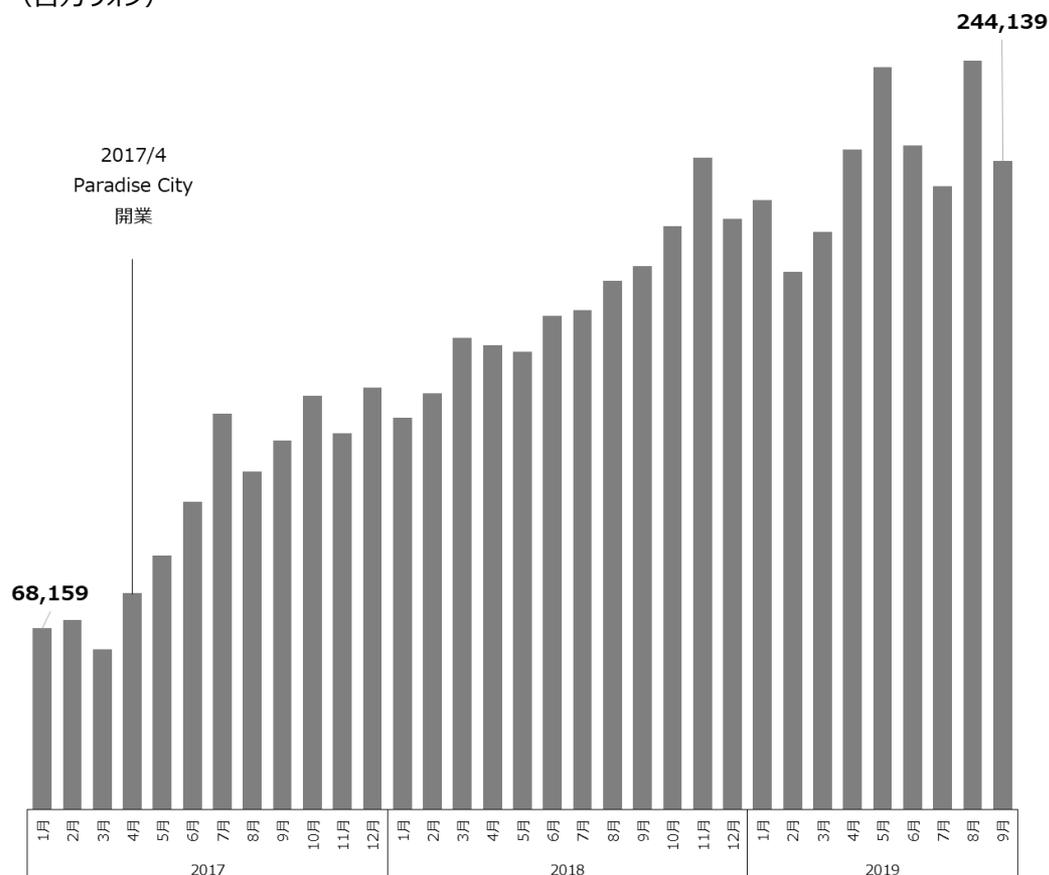
## <施設概要>

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
アクセス	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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、リニアモレール(無料)で5分、徒歩15分</li> <li>■ 高速道路・仁川ICから車で5分</li> </ul>
従業員数	2,803名 : 2019年9月30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15,675億KRW (セガサミー投資額 : 3,319億KRW 持株比率45%)
主要施設構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ カジノ (Table Game: 158台、Electronic Table Game: 4台62席、Slot Machines : 291台)</li> <li>・ 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)</li> <li>・ 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)</li> <li>・ 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)</li> </ul>

## PARADISE SEGASAMMYドロップ額\*推移

※ ドロップ額=テーブルにおけるチップ購入額

(百万ウォン)



(億ウォン)

	2019/3期 2Q累計	2020/3期 2Q累計
売上高	1,295	1,964
カジノ	1,091	1,611
ホテル	204	283
その他	-	70
売上原価	1,168	1,821
カジノ	728	931
ホテル	439	574
その他	-	315
売上総利益	127	143
販売費及び一般管理費	141	264
営業利益	-14	-120
EBITDA	160	194
純利益	-103	-276

出所：パラダイス社決算資料より作成

セガサミー		
持分法取込額 (億円)	-7	-15

※ 「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

# 特定複合観光施設区域整備法施行令

<b>カジノ施設</b>	カジノ施設のうちゲーミング区域の面積の上限は、IR施設の床面積の合計の3%
<b>1号施設：国際会議場施設</b>	最大国際会議室の収容人員は1000人以上、国際会議場施設全体の収容人員の合計は最大国際会議室の収容人員の2倍以上であること
<b>2号施設：展示等施設</b>	<p>展示施設の面積は、最大国際会議室収容人員の区分に応じて以下の基準を満たすこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最大国際会議室収容人員：1000人以上3000人未満 ⇔ 展示施設の床面積の合計：12万㎡以上</li> <li>・最大国際会議室収容人員：3000人以上6000人未満 ⇔ 展示施設の床面積の合計：6万㎡以上</li> <li>・最大国際会議室収容人員：6000人以上 ⇔ 展示施設の床面積の合計：2万㎡以上</li> </ul>
<b>3号施設：観光魅力増進施設</b>	我が国の観光の魅力の増進に資する劇場、演芸場、音楽堂、競技場、映画館、博物館、美術館、レストランその他の施設
<b>4号施設：送客施設</b>	<p>以下をすべて満たすもの</p> <p>1) ショーケース機能、2) コンシェルジュ機能、3) 多言語対応機能、4) 十分な施設規模</p>
<b>5号施設：宿泊施設</b>	すべての客室の床面積の合計は10万㎡以上、かつ適切なスイートルームの面積及びスイートルームの割合を有すること。
<b>6号施設：その他施設</b>	国内外からの観光客の来訪及び滞在の促進に寄与する施設
<b>その他：カジノ広告の限定</b>	国際線が就航する空港や外航クルーズ船等が就航する港湾の旅客ターミナルのうち、外国人旅客が入国手続を完了するまでの間に滞在することができる部分のみに可能
<b>その他：届出の対象となる取引</b>	カジノ事業者と顧客との間での現金の受払いが100万円を超える取引

## <APPENDIX : 規則改正の概要>

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

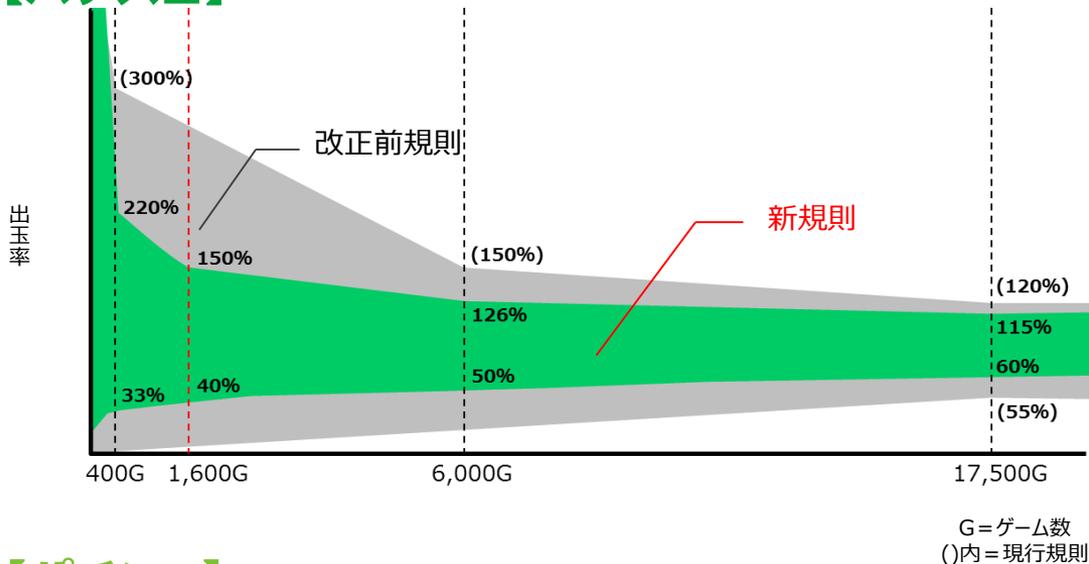
- ✓ 出玉規制関係では射幸性の抑制が図られている
- ✓ 新たにパチンコにおいて「設定」が認められる

※②は球・メダルに触れずに遊技可能（電磁的な記憶・払出）

# 遊技機規則改正の概要

## <APPENDIX : 出玉率の比較(イメージ)>

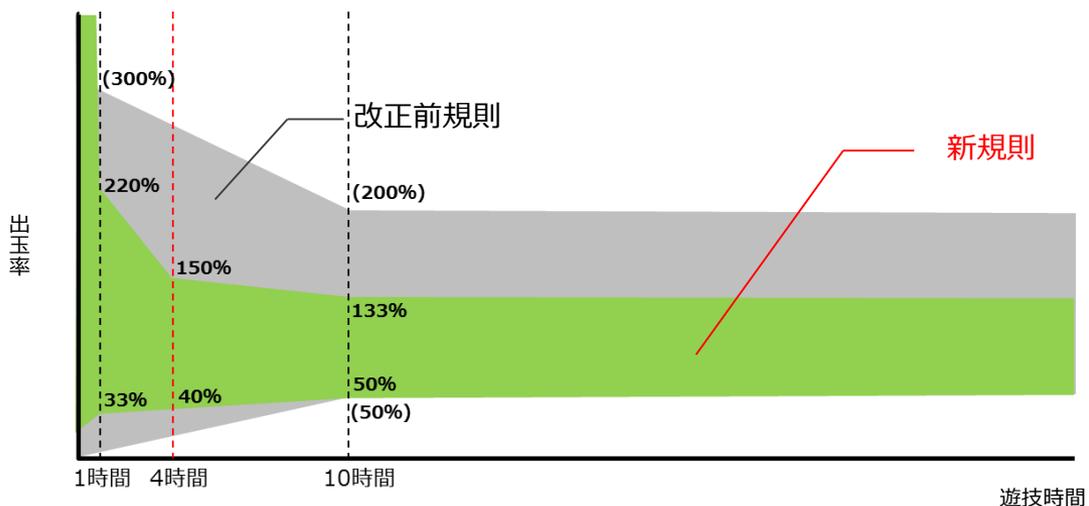
### 【パチスロ】



✓ 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

### 【パチンコ】



$$\text{出玉率} = \frac{\text{払い出した球・メダル}}{\text{使用した球・メダル}}$$

## <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

# 新規則機移行スケジュール

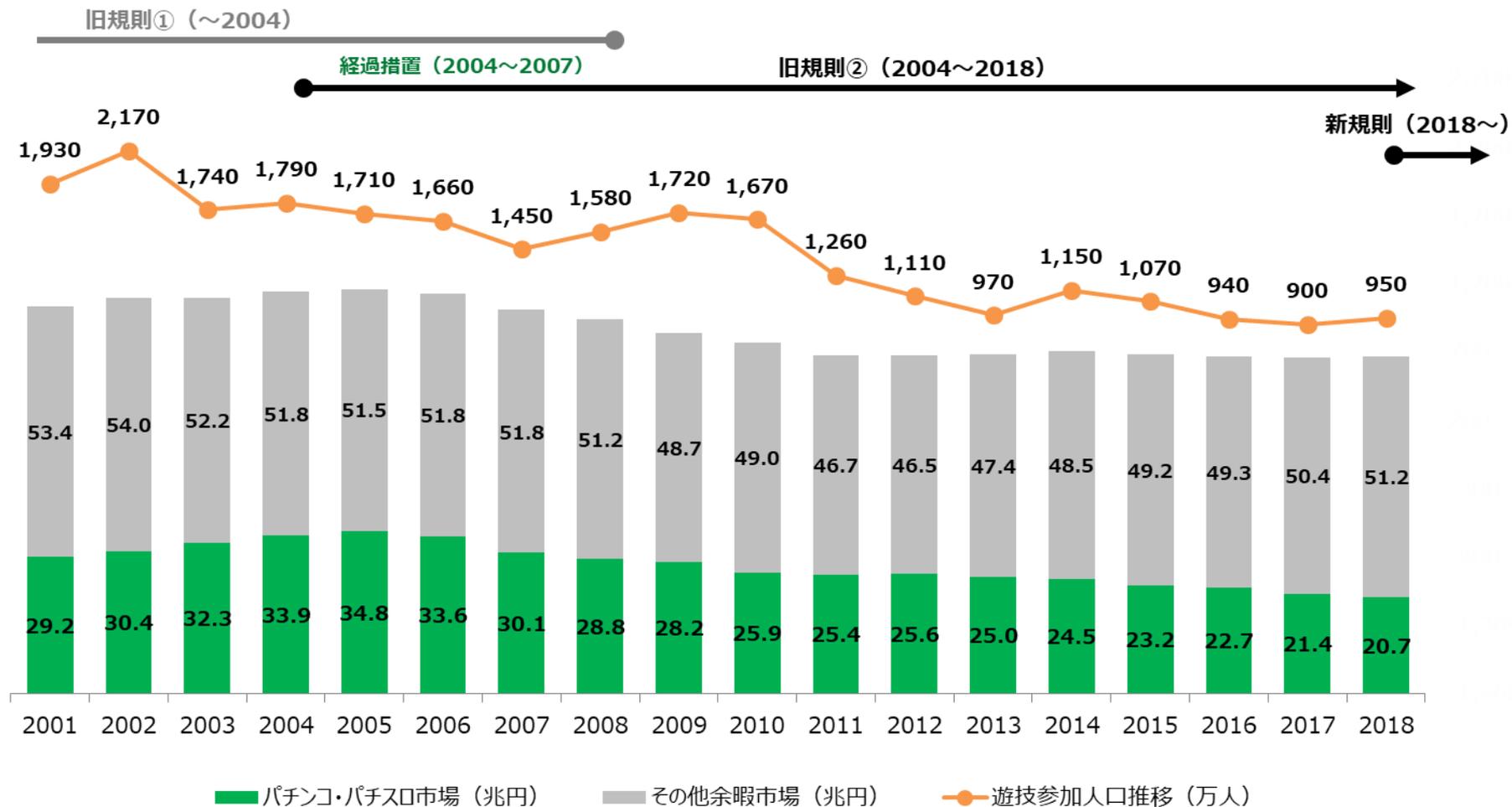


## 設置期限を迎える旧規則機の台数



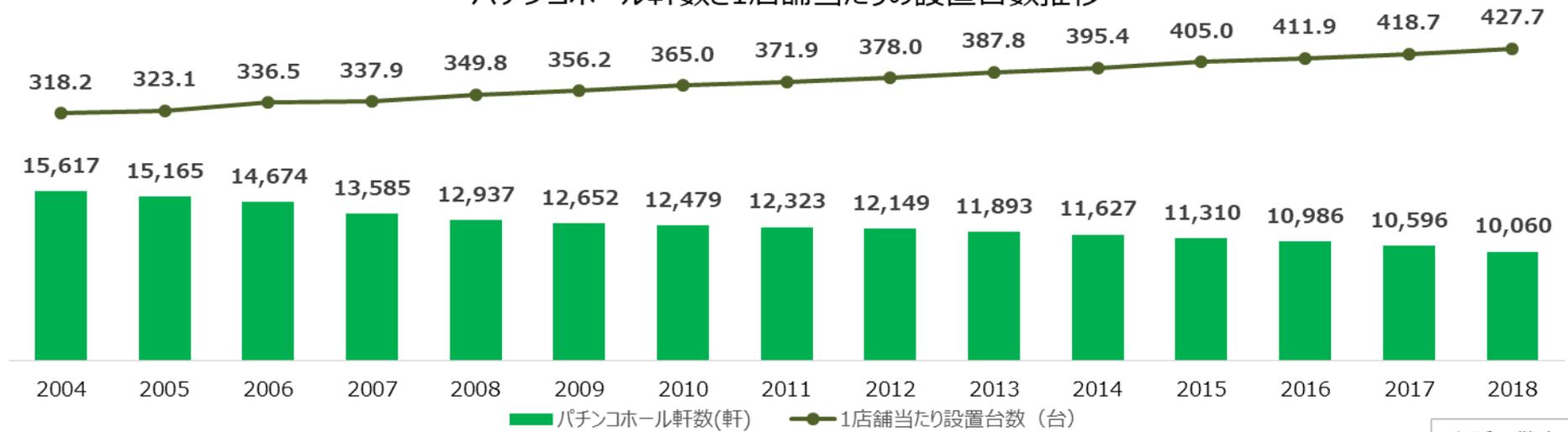
※自社推計

## 市場規模及び遊技参加人口推移



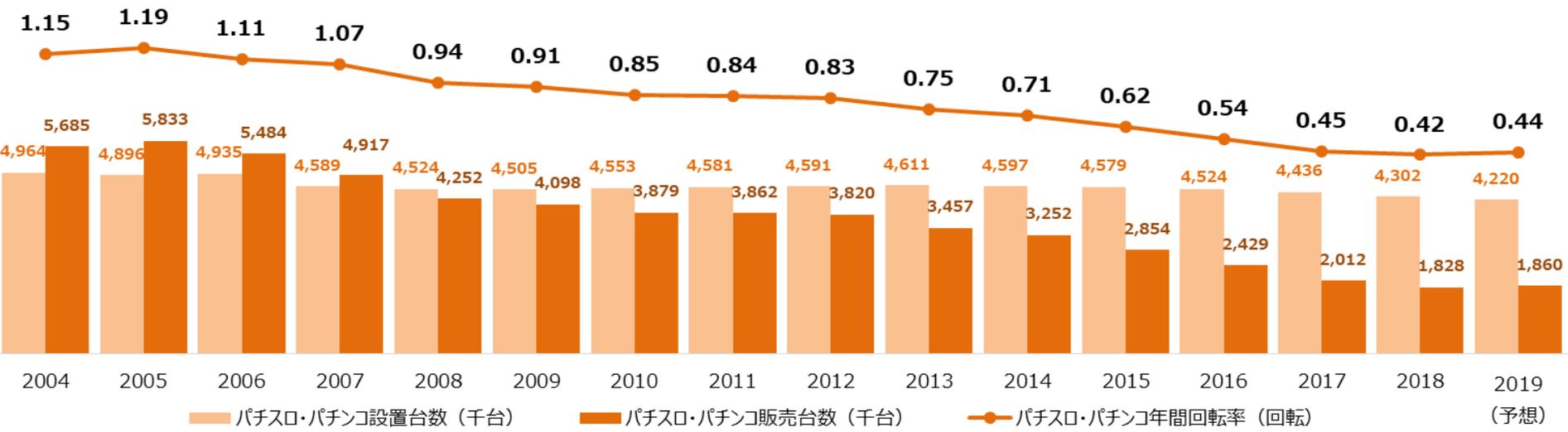
出所：「レジャー白書2019」日本生産性本部

## パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



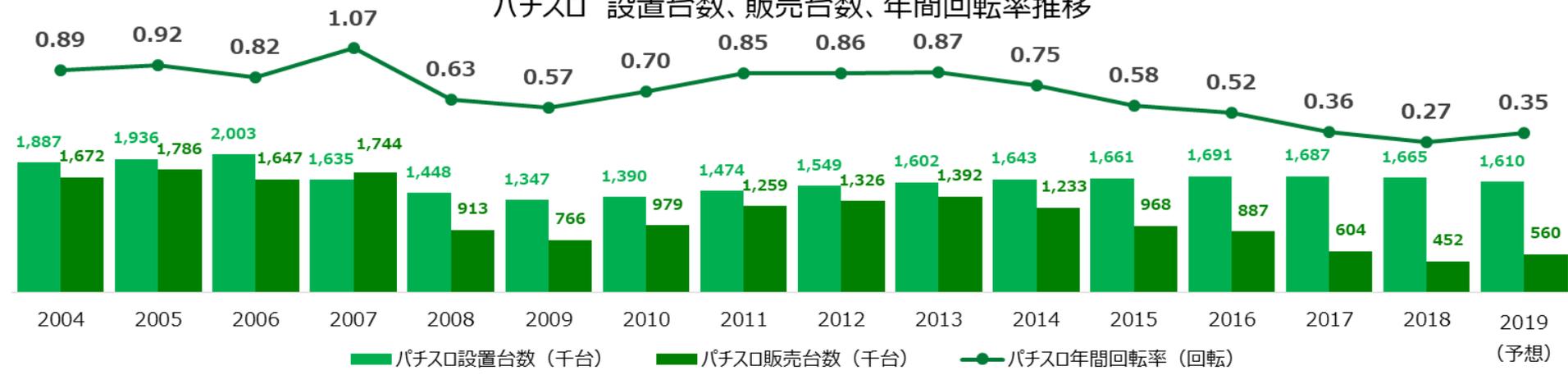
出所：警察庁

## 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、2019数値は当社推計・予想）

## パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

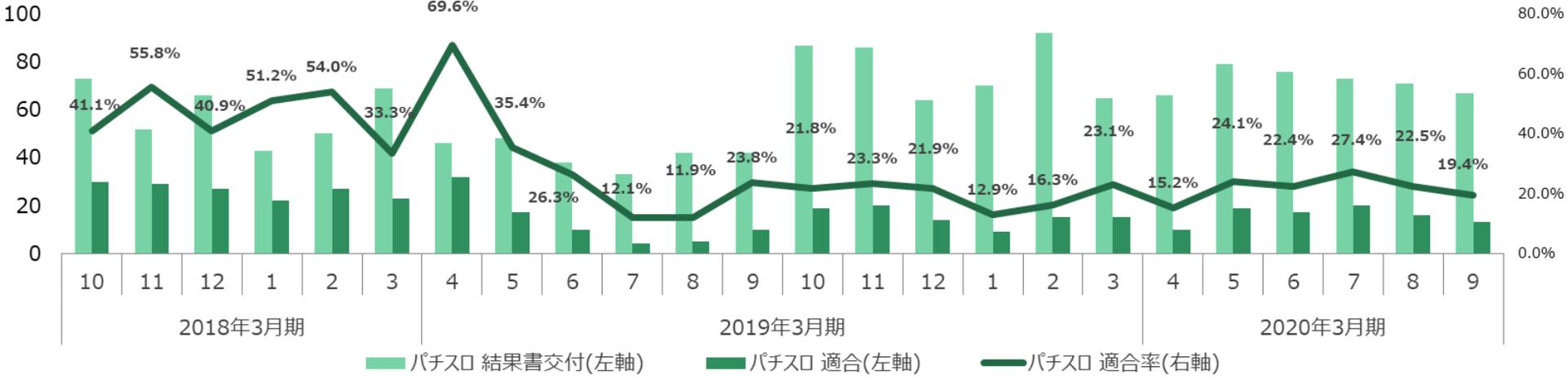


## パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

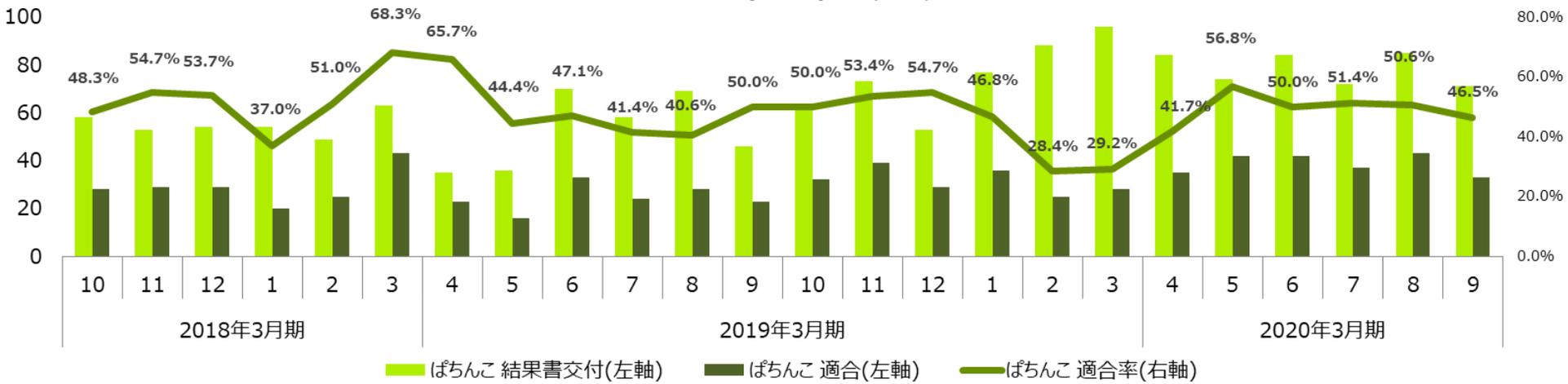


出所：警察庁、矢野経済研究所（2018、2019数値は当社予想）

## パチスロ型式試験結果データ



## ぱちんこ型式試験結果データ



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

順位	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年			2018年		
	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	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%	北電子	107,000	17.7%	D社	80,000	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%	大都技研	100,000	16.5%	K社	68,000	15.0%
3	平和・利比ア	120,000	8.6%	大都技研	128,000	10.4%	平和・利比ア	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%
4	SANKYO	116,291	8.4%	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・利比ア	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	H社	47,244	10.4%
5	大都技研	102,000	7.3%	平和・利比ア	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	U社	37,365	8.3%

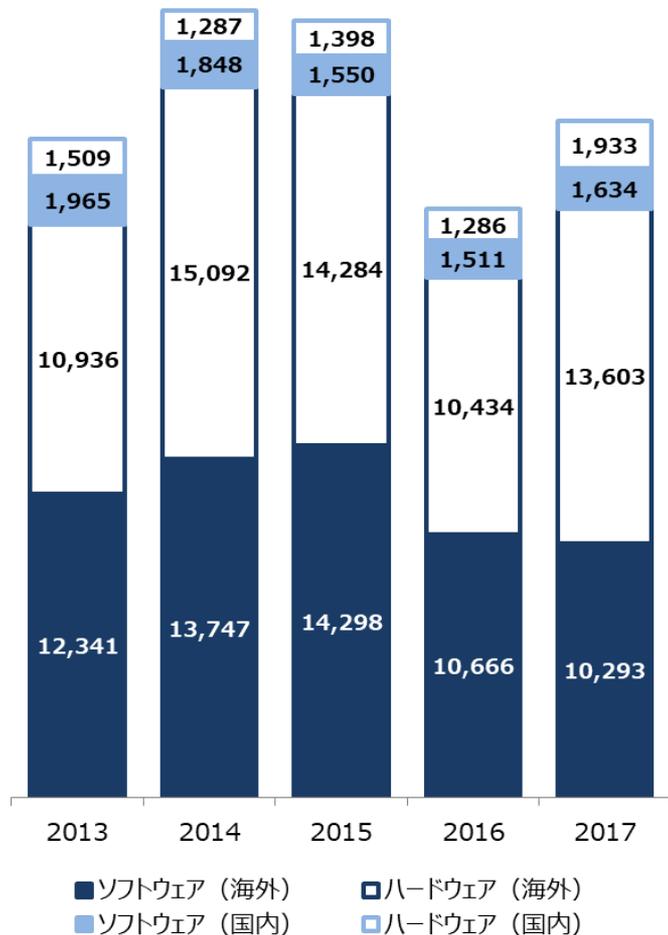
## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年			2018年		
	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	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%	三洋物産	330,000	23.4%	S社	250,000	18.2%
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%	SANKYO	171,919	12.2%	S社	196,007	14.2%
3	SANKYO	291,967	14.3%	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・利比ア	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	K社	192,800	14.0%
4	サミー	200,225	9.8%	平和・利比ア	252,103	12.5%	平和・利比ア	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%
5	平和・利比ア	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%	サンセイR&D	130,000	9.2%	H社	118,880	8.6%
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

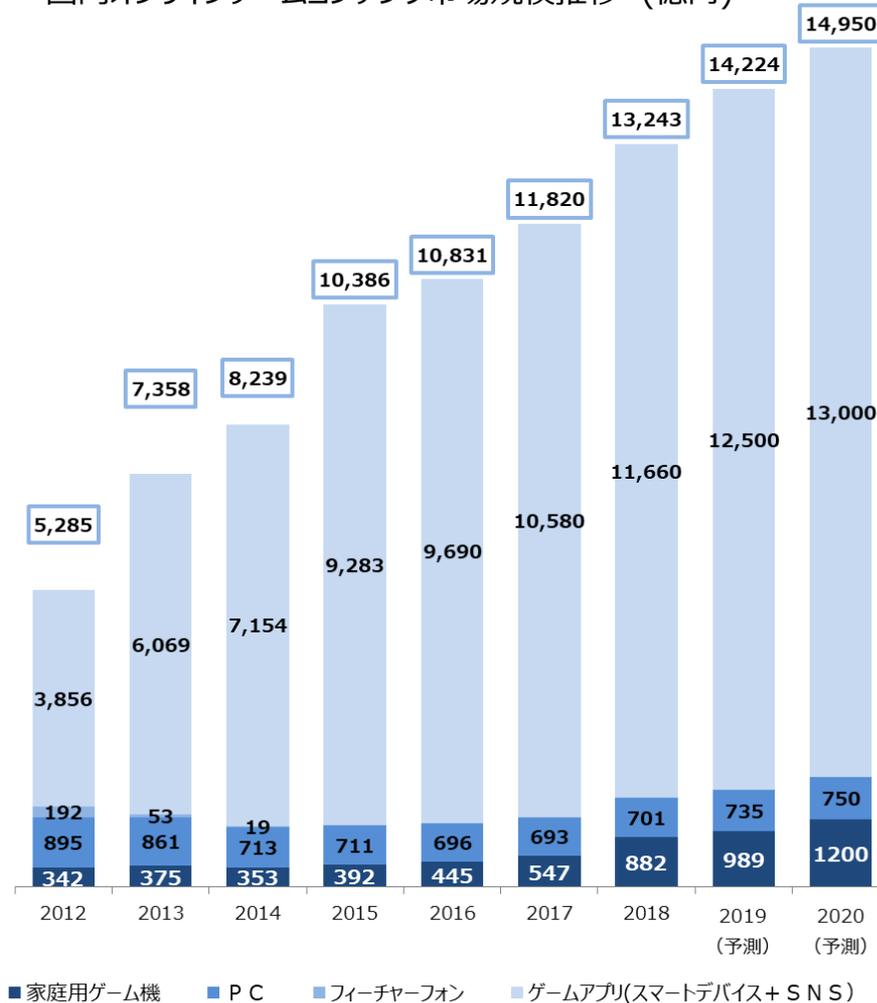
## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

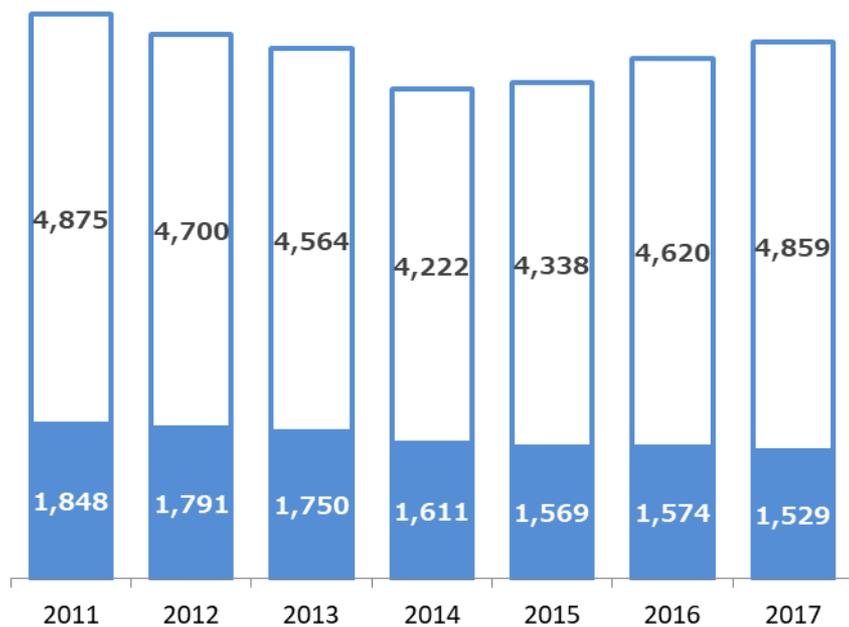
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



出所：f-ism

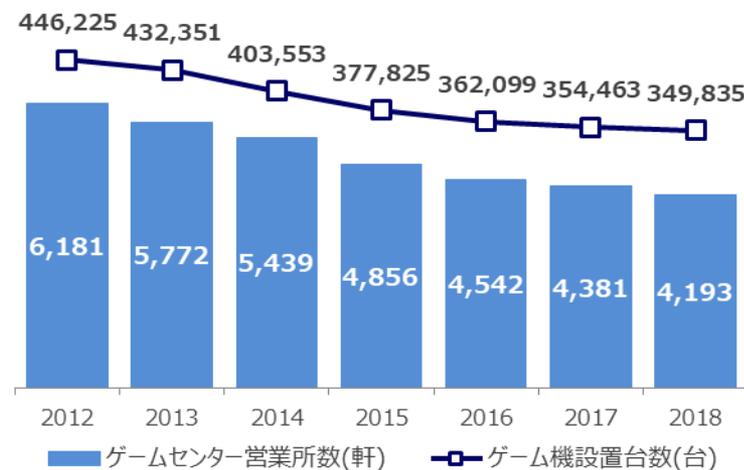
## アミューズメント業界市場規模

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）



■ 業務用アミューズメント機器販売高 □ アミューズメント施設売上高

ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



— 1店舗あたり設置台数(台)

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018

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/2020/202003\\_2q\\_transition.xls](https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202003_2q_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				2020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2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	第4四半期 累計実績	第1四半期 実績	第2四半期 累計実績
<b>売上高</b>	1,581	3,668	1,543	3,479	1,695	3,669	1,947	3,236	688	1,710	2,503	3,316	727	1,655
内訳														
遊技機	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	649	1,482	883	1,056	215	586	761	1,014	171	441
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	1,015	2,080	450	1,072	1,662	2,196	530	1,158
リゾート	66	149	74	163	67	130	47	99	23	51	79	105	24	55
<b>営業利益</b>	27	174	57	176	153	295	268	177	9	102	119	130	34	146
内訳														
遊技機	70	257	85[84]※	215[209]※	106	263	214	119	17	96	96	134	13	78
エンタテインメントコンテンツ	6	0	15[17]※	36[42]※	91	111	101	148	16	61	106	98	49	127
リゾート	-14	-23	-12	-18	-13	-22	-12	-25	-6	-11	-19	-24	-8	-15
その他/消去等	-35	-60	-31[-32]※	-57	-31	-57	-34	-65	-18	-44	-64	-78	-20	-44
営業利益率	1.7%	4.7%	3.7%	5.1%	9.0%	8.0%	13.8%	5.5%	1.3%	6.0%	4.8%	3.9%	4.7%	8.8%
<b>経常利益</b>	26	168	58	164	154	285	252	145	6	91	90	74	23	126
経常利益率	1.6%	4.6%	3.8%	4.7%	9.1%	7.8%	12.9%	4.5%	0.9%	5.3%	3.6%	2.2%	3.2%	7.6%
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	-28	-113	9	53	242	276	177	89	3	67	6	26	17	98
当期純利益率	-	-	0.6%	1.5%	14.3%	7.5%	9.1%	2.8%	0.4%	3.9%	0.2%	0.8%	2.3%	5.9%
<b>ROA</b>	-	-2.2%	-	1.0%	-	5.2%	-	1.8%	-	-	-	0.6%	-	-
<b>ROE</b>	-	-3.4%	-	1.8%	-	9.2%	-	2.9%	-	-	-	0.9%	-	-
<b>自己資本比率</b>	-	60.0%	-	55.3%	-	59.0%	-	65.0%	-	-	-	65.1%	-	-
<b>キャッシュフロー・対有利子負債比率</b>	-	301.9%	-	798.8%	-	178.6%	-	334.7%	-	-	-	520.9%	-	-
<b>インタレスト・カバレッジ・レシオ</b>	-	45.2倍	-	19.1倍	-	61.4倍	-	36.5倍	-	-	-	27.3倍	-	-
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	284	676	247	580	317	671	307	620	141	308	483	666	171	335
<b>設備投資額</b>	147	287	125	280	138	270	103	241	64	178	243	344	51	105
<b>減価償却費</b>	81	176	82	166	76	163	82	162	39	74	108	145	36	73
<b>広告宣伝費</b>	100	191	93	179	76	148	78	154	33	84	122	160	36	85
<b>パチスロタイトル数</b>	49タイトル	69タイトル	29タイトル	77タイトル	39タイトル	109タイトル	89タイトル	99タイトル	19タイトル	19タイトル	39タイトル	69タイトル	09タイトル	19タイトル
<b>販売台数</b>	93,045台	207,830台	70,260台	142,337台	81,895台	215,736台	75,380台	85,041台	9,073台	12,853台	31,534台	67,140台	17,930台	28,360台
<b>パチンコタイトル数</b>	59タイトル	109タイトル	69タイトル	89タイトル	39タイトル	99タイトル	49タイトル	59タイトル	19タイトル	39タイトル	59タイトル	79タイトル	29タイトル	49タイトル
<b>販売台数</b>	82,955台	241,425台	79,604台	199,014台	75,542台	138,321台	119,312台	140,013台	40,997台	117,891台	136,670台	159,848台	16,212台	66,140台
<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	98.7%	100.1%	102.2%	103.1%	110.8%	108.5%	101.5%	101.9%	104.2%	104.5%	104.2%	104.0%	109.0%	103.6%
<b>国内AM施設数</b>	198店舗	198店舗	198店舗	194店舗	189店舗	191店舗	189店舗	189店舗	189店舗	189店舗	191店舗	190店舗	191店舗	192店舗
<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	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	16タイトル	38タイトル	5タイトル	18タイトル	26タイトル	31タイトル	8タイトル	12タイトル
<b>販売本数 (万本)</b>	410	1,228	328	922	465	1,028	865	1,733	570	1,118	1,851	2,344	624	1,137

※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

**配当方針** 年間配当40円を継続



**株主優待** 当社サービスの体験、中長期にわたる株式保有を主な目的として導入し、2019/3期末からは優待内容拡充

保有株式数	優待内容 (以下内容を年2回贈呈)
100株以上 1,000株未満	① 日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャー又はセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券1,000円分
1,000株以上 3,000株未満	① 日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャー又はセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券1,000円分 ② 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10,000円分
3,000株以上 5,000株未満	① 日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャー又はセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券1,000円分 ② 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
5,000株以上	① 日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャー又はセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券1,000円分 ② 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 ③ フェニックス・シーガイア・リゾート (宮崎県) 内 シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート1泊宿泊券1枚 (1部屋大人2名迄) ④ パラダイスシティ (韓国仁川) 内 パラダイスホテル&リゾート1泊宿泊券1枚 (1部屋大人2名迄)

※詳細は当社ホームページをご参照ください

## 会社概要 (2019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	8,665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 (2019年6月21日付)	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	吉澤 秀男
	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
	取締役(社外)	メラニー・ブロック
	常勤監査役	青木 茂
	監査役	阪上 行人
	監査役(社外)	榎本 峰夫
	監査役(社外)	大久保 和孝

## 株式の状況 (2019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	75,468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	31,436,063	11.80
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)	13,379,500	5.02
日本トラスティ・サービス信託銀行株 式会社 (信託口)	9,465,700	3.55

### ■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

金融機関	17.01%
金融商品取引業者	1.50%
その他法人	20.93%
外国法人等	28.04%
個人その他	20.71%
自己株式	11.81%



<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。