

2020年3月期 決算説明・補足資料

2020年5月13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。

2020/3期 実績

連結

- ◆ 前期比で増収、増益
 - ✓ 遊技機事業においてパチスロ販売台数が増加
 - ✓ デジタルゲーム分野が好調に推移
 - ✓ 新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い、繰延税金資産を約70億円取り崩し法人税等調整額に計上

遊技機

- ◆ 前期比で増収、増益
- ◆ 型式試験の適合状況等を受け、複数タイトルの販売時期を見直し
- ◆ リユース等の利益改善施策実施により収益性が向上
 - ✓ パチスロ：『パチスロ北斗の拳 天昇』等の主力タイトル投入により販売台数が増加
 - ✓ パチンコ：販売台数が減少

エンタテインメント コンテンツ

- ◆ 前期比で増収、増益
 - ✓ デジタルゲーム分野の収益が貢献
 - ✓ パッケージゲーム分野の売上が大きく増加

リゾート

- ◆ 前期比で売上高は横ばい、損失幅拡大
- ◆ 国内IRの取り組み強化に伴い費用増加

【当社の対応】

- ✓ 従業員のテレワーク
 - 2月末より原則在宅勤務、4/8～原則出社停止、5/11～5/31原則在宅勤務（大崎本社）

【2020年3月期決算への影響】

- ✓ 海外におけるダウンロード販売の伸長傾向（パッケージゲーム）
- ✓ 施設事業の臨時休業
 - AM施設：3月より一部店舗（4/8～外出自粛対象地域の店舗、4/17～5/7全国店舗）
 - フェニックス・シーガイア・リゾート：3月より一部施設（5/7～全館）
 - パラダイスシティ（韓国）：一部施設 3/2～5/2、カジノ場 3/24～4/20
- ✓ 全社
 - 繰延税金資産の取り崩しに伴い税金費用が想定より約70億円増加
 - 2021年3月期事業計画、次期中期経営計画を見直し公表を延期

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	3Q累計	4Q累計
売上高	688	1,710	2,503	3,316	727	1,655	2,808	3,665
遊技機	215	586	761	1,014	171	441	862	1,083
エンタテインメントコンテンツ	450	1,072	1,662	2,196	530	1,158	1,862	2,477
リゾート	23	51	79	105	24	55	82	104
営業利益	9	102	119	130	34	146	280	276
遊技機	17	96	96	134	13	78	207	249
エンタテインメントコンテンツ	16	61	106	98	49	127	161	148
リゾート	-6	-11	-19	-24	-8	-15	-23	-36
その他/消去等	-18	-44	-64	-78	-20	-44	-65	-84
営業利益率	1.3%	6.0%	4.8%	3.9%	4.7%	8.8%	10.0%	7.5%
営業外収益	7	13	15	21	8	13	18	32
営業外費用	9	23	44	77	19	33	40	55
経常利益	6	91	90	74	23	126	258	252
特別利益	0	17	17	82	0	0	30	31
特別損失	0	2	67	87	1	1	5	12
税金等調整前当期純利益	7	106	40	69	22	125	283	271
親会社株主に帰属する当期純利益	3	67	6	26	17	98	229	137
ROA(%)	-	-	-	0.6	-	-	-	3.0
ROE(%)	-	-	-	0.9	-	-	-	4.6
1株当たり配当(円)	-	20	20	40	-	20	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	97.92	58.65
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	1,318.14	1,251.02

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	3Q累計	4Q累計
研究開発費・コンテンツ制作費	141	308	483	666	171	335	564	765
遊技機	35	78	121	170	41	86	137	174
エンタテインメントコンテンツ	106	232	364	499	130	250	428	594
リゾート	0	1	1	2	0	0	1	1
その他/消去等	0	-3	-3	-5	0	-1	-2	-4
設備投資額	64	178	243	344	51	105	161	228
遊技機	8	30	37	50	9	18	25	34
エンタテインメントコンテンツ	42	107	161	250	40	83	129	182
リゾート	0	0	1	1	0	1	1	2
その他/消去等	14	41	44	43	2	3	6	10
減価償却費	39	74	108	145	36	73	109	148
遊技機	11	21	30	40	10	19	28	36
エンタテインメントコンテンツ	23	43	64	86	21	42	64	89
リゾート	2	4	6	8	2	5	8	11
その他/消去等	3	6	8	11	3	7	9	12
広告宣伝費	33	84	122	160	36	85	129	174
遊技機	4	9	13	16	2	8	11	15
エンタテインメントコンテンツ	26	63	93	125	30	64	102	141
リゾート	0	1	2	3	1	2	3	4
その他/消去等	3	11	14	16	3	11	13	14

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	2020年3月期末	増減	科目	2019年3月期末	2020年3月期末	増減
	現金・預金	1,374	1,590	+216	支払手形・買掛金	247	178	-69
	受取手形・売掛金	392	404	+12	社債 (1年内)	125	100	-25
	有価証券	145	53	-92	短期借入金	133	133	-
	たな卸資産	500	470	-30	その他	370	450	+80
	その他	193	172	-21	流動負債 計	875	861	-14
	流動資産 計	2,604	2,689	+85	社債	100	100	-
	有形固定資産	840	866	+26	長期借入金	403	420	+17
	無形固定資産	152	179	+27	その他	214	232	+18
	投資有価証券	734	550	-184	固定負債 計	717	752	+35
	その他	315	297	-18	負債合計	1,593	1,614	+21
	固定資産 計	2,041	1,892	-149	株主資本 計	2,948	3,012	+64
	資産合計	4,646	4,582	-64	その他の包括利益累計額合計	78	-71	-149
					新株予約権	9	8	-1
					非支配株主持分	17	19	+2
					純資産合計	3,053	2,968	-85
					負債及び純資産合計	4,646	4,582	-64

(億円)	2019/3				2020/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計
売上高	215	586	761	1,014	171	441	862	1,083
パチスロ	31	45	110	247	70	111	462	541
パチンコ	139	458	523	599	55	238	268	374
その他/消去等	45	83	128	168	46	92	132	168
営業利益	17	96	96	134	13	78	207	249
営業利益率	7.9%	16.4%	12.6%	13.2%	7.6%	17.7%	24.0%	23.0%
パチスロ								
タイトル数	1タイトル	1タイトル	3タイトル	6タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル
販売台数(台)	9,073	12,853	31,534	67,140	17,930	28,360	105,860	123,336
パチンコ								
タイトル数	1タイトル	3タイトル	5タイトル	7タイトル	2タイトル	4タイトル	5タイトル	7タイトル
販売台数(台)	40,997	117,891	136,670	159,848	16,212	66,140	75,094	104,581
うち本体販売	13,908	77,518	87,468	91,858	8,020	15,850	18,878	33,056
うち盤面販売	27,089	40,373	49,202	67,990	8,192	50,290	56,216	71,525

セグメント別：遊技機事業

新シリーズ

スベック替えタイトル

■ 2020年3月期の主な販売タイトルと2021年3月期以降の販売予定タイトル

～2020年3月期 4Q

2021/3期以降

パチスロ

パチスロ猛獣王
王者の咆哮

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〈物語〉シリーズ
セカンドシーズン

パチスロ真・北斗無双

パチスロディスクアップ

パチスロ交響詩篇
エウレカセブン3
HI-EVOLUTION ZERO

パチスロ
ファンタシースターオンライン2

パチンコ

P SHOW BY ROCK!!

P北斗の拳8霸王

P蒼天の拳 双龍

ぱちんこCRどらきゅあ!

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

Pビッグドリーム2激神

P交響詩篇エウレカセブン
HI-EVOLUTION ZERO

P七つの大罪 強欲Ver.

デジハネPブラックラグーン3

デジハネP七つの大罪
エリザベスVer.

デジハネPあの日見た花の
名前を僕達はまだ知らない。

P真・北斗無双 第2章
頂上決戦

2020年3月期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
パチスロ北斗の拳 天昇	59,872台	2019/11
パチスロ交響詩篇エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO	21,205台	2019/12
パチスロ〈物語〉シリーズ セカンドシーズン	13,418台	2020/3

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	32,396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
Pビッグドリーム2激神	14,941台	2020/1

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	3Q累計	4Q累計
売上高	450	1,072	1,662	2,196	530	1,158	1,862	2,477
デジタルゲーム	90	193	294	408	119	236	349	472
パッケージゲーム	123	267	437	546	147	321	552	782
AM機器	96	283	409	547	101	247	412	511
AM施設	94	207	307	409	104	220	322	419
映像・玩具	36	102	183	245	50	117	203	262
その他/消去等	11	20	32	41	9	17	24	31
営業利益	16	61	106	98	49	127	161	148
デジタルゲーム	-4	-14	-27	-19	23	56	75	98
パッケージゲーム	26	44	81	82	29	40	46	48
AM機器	2	23	30	15	-7	2	3	-23
AM施設	5	19	22	26	7	19	17	14
映像・玩具	-3	9	21	25	3	17	29	27
その他/消去等	-10	-20	-21	-31	-6	-7	-9	-16
営業利益率	3.6%	5.7%	6.4%	4.5%	9.2%	11.0%	8.6%	6.0%
国内AM施設店舗数	189	189	191	190	191	192	195	192
国内AM施設既存店売上高前年比	104.2%	104.5%	104.2%	104.0%	109.0%	103.6%	100.7%	97.7%

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	3Q	4Q
売上高 (億円)	90	103	101	114	119	117	113	122
国内								
平均MAU (万人・3か月平均) ※1	688	542	469	790	594	575	498	567
平均ARPPMAU(円) ※2	1,123	1,507	1,581	1,029	1,423	1,297	1,629	1,318
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%	31.5%	30.2%
海外								
売上高構成比率	9.4%	13.5%	14.3%	9.7%	6.6%	5.1%	16.1%	14.0%
その他指標								
配信タイトル数(国内)	25	24	25	23	20	21	20	19
新作タイトル数(国内)	3	1	2	2	1	3	0	0
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%	7.0%	6.3%

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 北斗の拳 LEGENDS ReVIVE	2019/9
3位 D×2 真・女神転生 リベレーション	2018/1

※2020年1月～3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選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ARPPMAU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（クロス売上）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			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計
パッケージ販売タイトル数	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	22タイトル	31タイトル
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	7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	7タイトル	12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	8タイトル	9タイトル
パッケージ販売本数（万本）	570	1,118	1,851	2,344	624	1,137	1,933	2,676
日本	28	64	146	185	27	61	176	279
新作	12	23	66	83	2	11	111	195
リピート	16	41	80	102	25	49	65	84
アジア	12	37	59	77	24	42	68	136
新作	-	3	15	19	13	19	37	83
リピート	12	34	44	58	11	22	31	52
欧米	530	1,017	1,646	2,082	573	1,033	1,688	2,260
新作	73	162	261	307	215	324	546	761
リピート	457	855	1,385	1,775	358	709	1,142	1,498
新作合計	85	188	342	409	230	356	694	1,040
リピート合計	485	930	1,509	1,935	394	781	1,239	1,636

2020/3期 主なタイトル

4Q 発売タイトル

発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域
龍が如く7 光と闇の行方	2020/1	PlayStation®4	日本/アジア
ペルソナ5 スランブル ザ ファントム ストライカーズ	2020/2	PlayStation®4 / Nintendo Switch™	日本

リピートタイトル

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
龍が如くシリーズ	PlayStation®4 / PC / Xbox One	日本/アジア/欧米
Football Managerシリーズ	PC	日本/アジア/欧米

■ 2020年3月期の主なタイトルと2021年3月期以降の予定タイトル

～2020年3月期

2021年3月期以降

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～)
 ぶよぶよ!!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～)
 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～)
 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～)
 北斗の拳 LEGENDS ReVIVE (2019年9月～)
 けものフレンズ3 (2019年9月～)

新作タイトル

ファンタシースターオンライン2 (北米版)
 (4/14 リリース)

ソニック AT 東京2020オリンピック™
 (5/8 サービス開始)

プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク

Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories

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月期の主なタイトルと2021年3月期以降の予定タイトル

	～2020年3月期			2021年3月期以降
パッケージゲーム	Total War: THREE KINGDOMS	ペルソナ5 ザ・ロイヤル	龍が如く7 光と闇の行方	Total War Saga: TROY
	チームソニックレーシング	新サクラ大戦	ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ	HUMANKIND™
	マリオ&ソニック AT 東京2020 オリンピック™	Football Manager 2020		
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	マリオ&ソニック AT 東京2020 オリンピック™ アーケードゲーム	
	けものフレンズ3 プラネットツアーズ	StarHorse4		
映像・玩具	名探偵コナン 紺青の拳 (フィスト)	それいけ! アンパンマン きらめけ! アイスの国のパニラ姫	ルパン三世 THE FIRST	名探偵コナン 緋色の弾丸
	テレビにうつつて! リズムでえいご♪ ワンダフルチャンネル	マウスできせかえ! すみっこぐらしパソコン	名探偵コナン ナゾキパッド	それいけ! アンパンマン ふわふわフワリーと雲の国
他				Sonic The Hedgehog (ソニック・ザ・ムービー)

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	3Q累計	4Q累計
売上高	23	51	79	105	24	55	82	104
営業利益	-6	-11	-19	-24	-8	-15	-23	-36

<フェニックスリゾート>

売上高	21	47	74	100	22	50	77	99
営業利益	-2	-2	-2	-0	-1	-1	-0	-2
施設利用者人数 (千人)	168	418	608	812	189	454	658	839
宿泊3施設	67	181	266	357	75	194	283	359
ゴルフ2施設	24	45	69	94	25	46	70	92
その他施設	77	192	273	361	89	214	305	388

<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	3Q累計	4Q累計
売上高 (10億KRW)	65	129	213	301	90	196	331	463
営業利益 (10億KRW) ※	0	-1	0	-20	-7	-12	12	19
カジノ利用者数 (千人)	57	128	207	295	82	181	286	382

※ 「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ヶ月遅れて計上
 ※ 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	
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	
従業員数	754名：2020 月3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（シエラトン・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

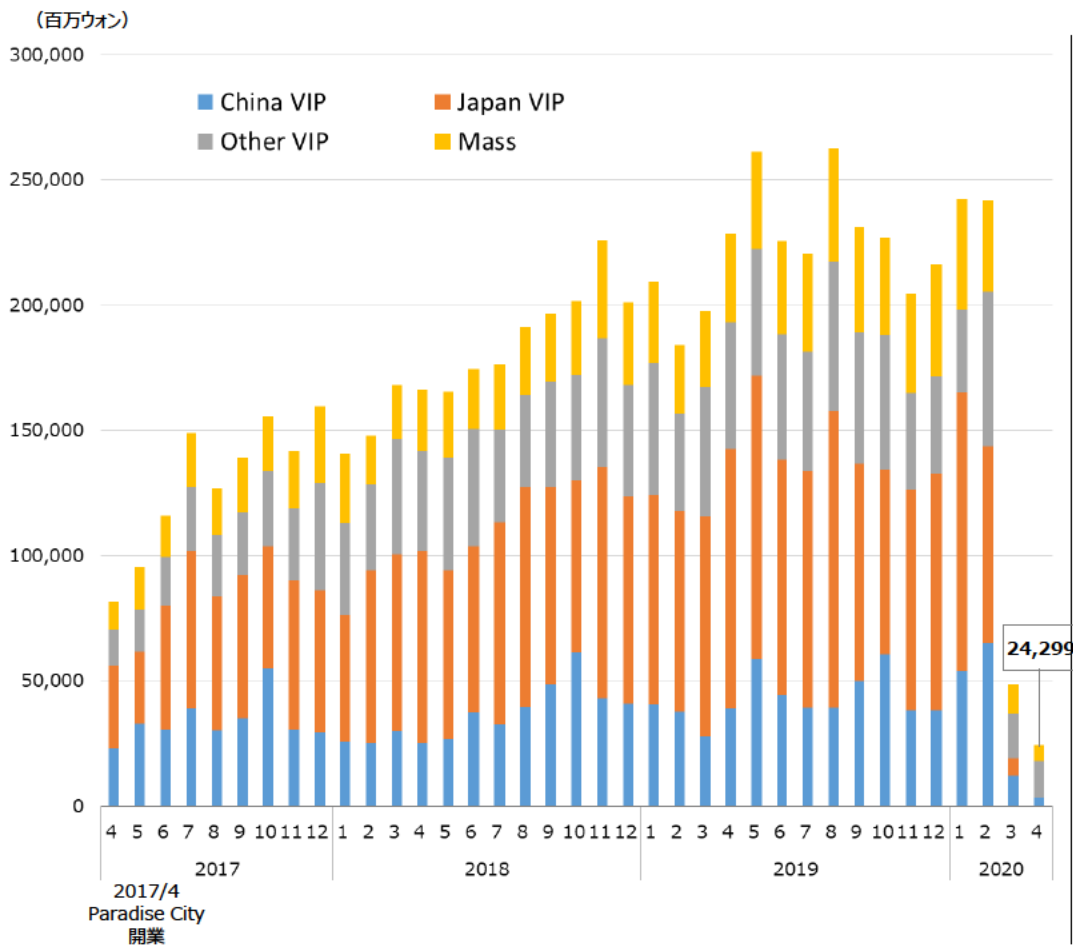
■ ホテルロビーラウンジ

<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"> ■ 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、リアモルール(無料)で5分、徒歩15分 ■ 高速道路・仁川ICから車で5分
従業員数	2,512名 : 2020年3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"> ・ 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)

PARADISE CITY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



		(億ウォン)	
		2019/3期	2020/3期
		4Q累計	4Q累計
売上高		3,016	4,633
	カジノ	2,486	3,756
	ホテル	503	692
	その他	28	185
売上原価		2,844	3,912
	カジノ	1,614	2,105
	ホテル	992	1,183
	その他	239	625
売上総利益		172	721
	販売費及び一般管理費	380	522
営業利益		-208	199
EBITDA		200	843
純利益		-530	-225

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)		-31	-16

※ 「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

カジノ施設	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%
1号施設：国際会議場施設	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
2号施設：展示等施設	<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"> ・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 ・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 ・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
3号施設：観光魅力増進施設	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
4号施設：送客施設	<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>
5号施設：宿泊施設	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。
6号施設：その他施設	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
その他：カジノ広告の限定	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
その他：届出の対象となる取引	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>

施行日	2018年2月1日
遊技機 メーカー	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> ④ 管理者の業務の追加

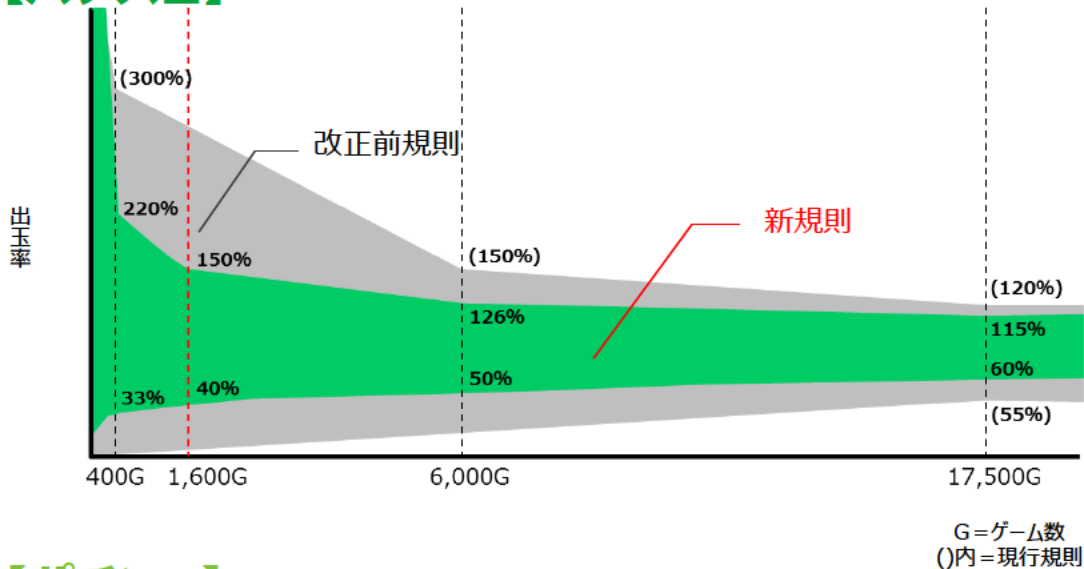
- ✓ 出玉規制関係では射幸性の抑制が図られている
- ✓ 新たにパチンコにおいて「設定」が認められる

※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)>

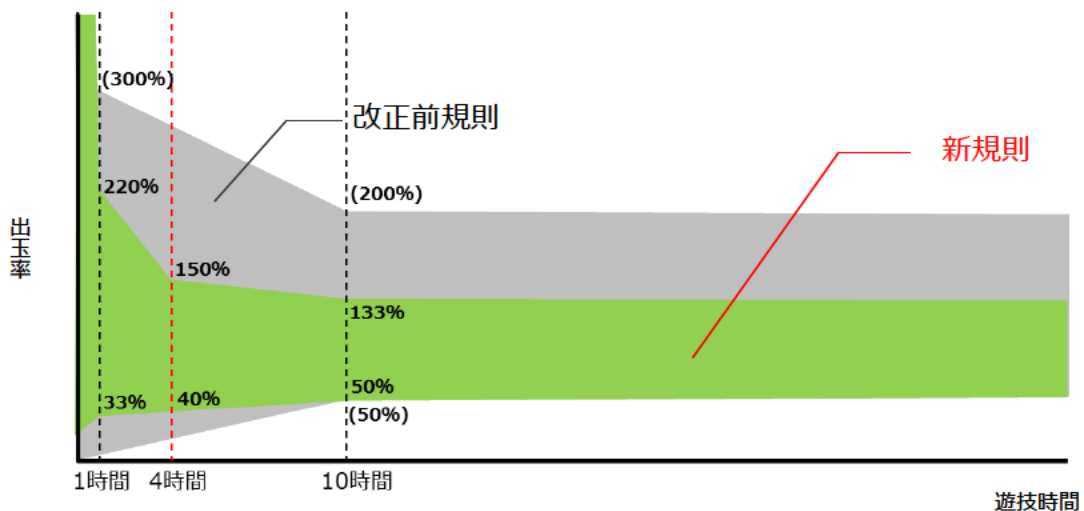
【パチスロ】



✓ 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】



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

＜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

規則改正 (2018年2月) と自主規制緩和等の変遷

パチスロ

規則改正

・出玉規制

2018/2

新規則機① (6.0号機基準)

短時間での遊技性が向上

- ・純増枚数上限の撤廃
- ・AT機の復活

2018/4

新規則機② (6.1号機基準)

主に演出面での遊技性が向上

- ・レバー・ボタンを使用した演出の追加
- ・ミニリール機 (ビデオリール機) を使用した演出の追加
- ・AT(※1)機能の遊技性向上

2019/12 自主規制の見直し

2021/2
新規則機へ
完全移行

2018/11

2019/5

2020/1 解釈基準の変更

新規則機①

高継続機の開発

- ・確変継続率
65%上限の撤廃

新規則機②

遊技性の幅が拡大

- ・賞球数の下限撤廃
- ・ベース値の下限撤廃

新規則機③

主に新たな遊技性が追加

- ・予め決められたゲーム数消化後の時短(※2)突入が可能に
- ・時短回数上限100回の撤廃
- ・特定図柄による時短突入が可能に
- ・リミッター(※3)回数を2種類まで使用可能

パチンコ

・出玉規制
・パチンコ遊技機
への「設定」導入

※1:AT=アシストタイム ※2:時短=持ち玉を大きく減らさずに効率よくゲームを行う機能

※3:リミッター=確変中の機能の一つ、大当たりを規定回数消化すると確変が終了する機能などのことを言う

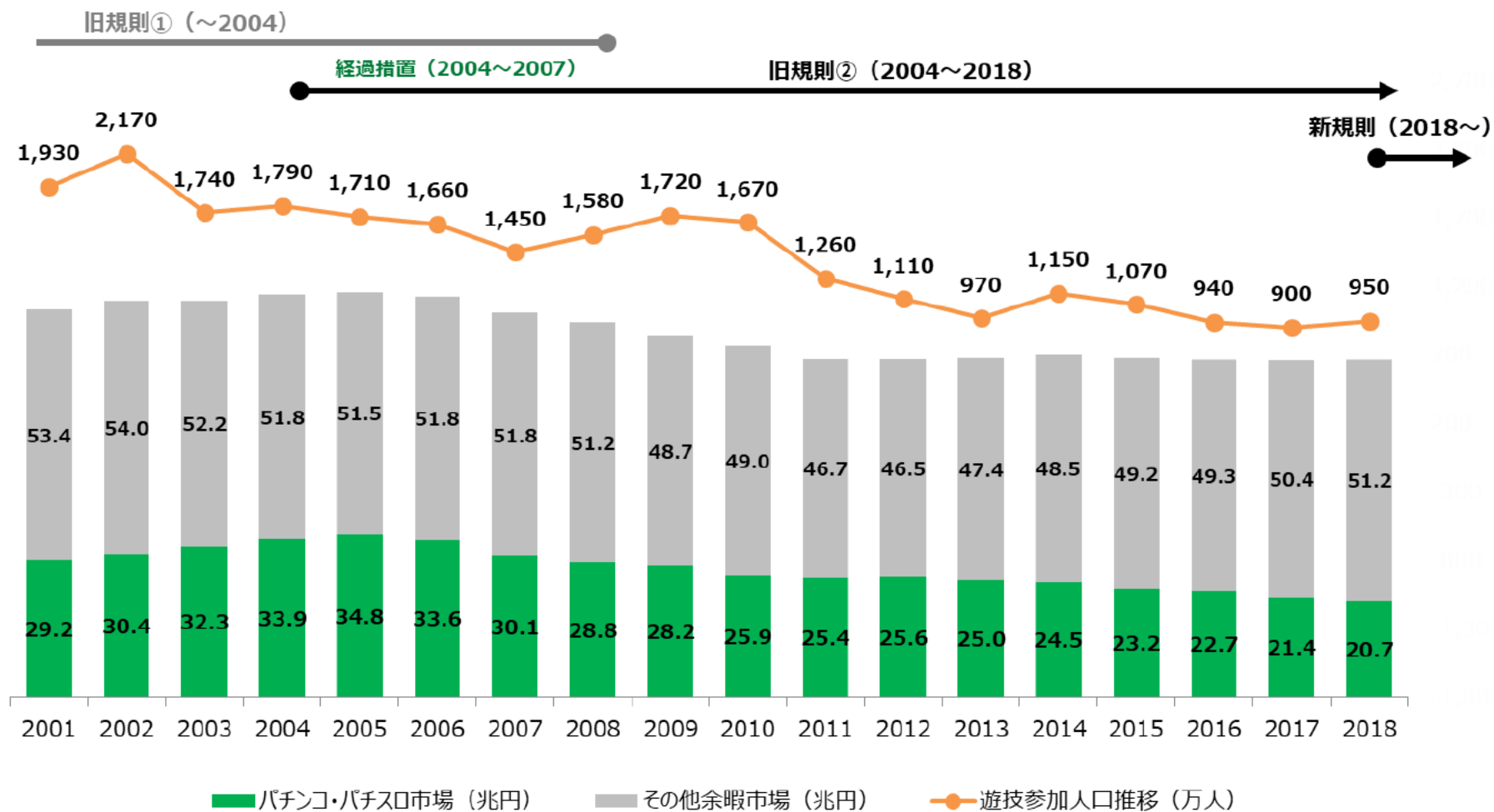
新規則機移行スケジュール

設置期限を迎える旧規則機の台数

	2020年									2021年		
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月以降	
パチスロ 撤去台数 目安	約124千台			約30千台			約289千台			約644千台	新規則機 完全移行	
パチンコ 撤去台数 目安	約21千台			約76千台			約108千台			約967千台	新規則機 完全移行	

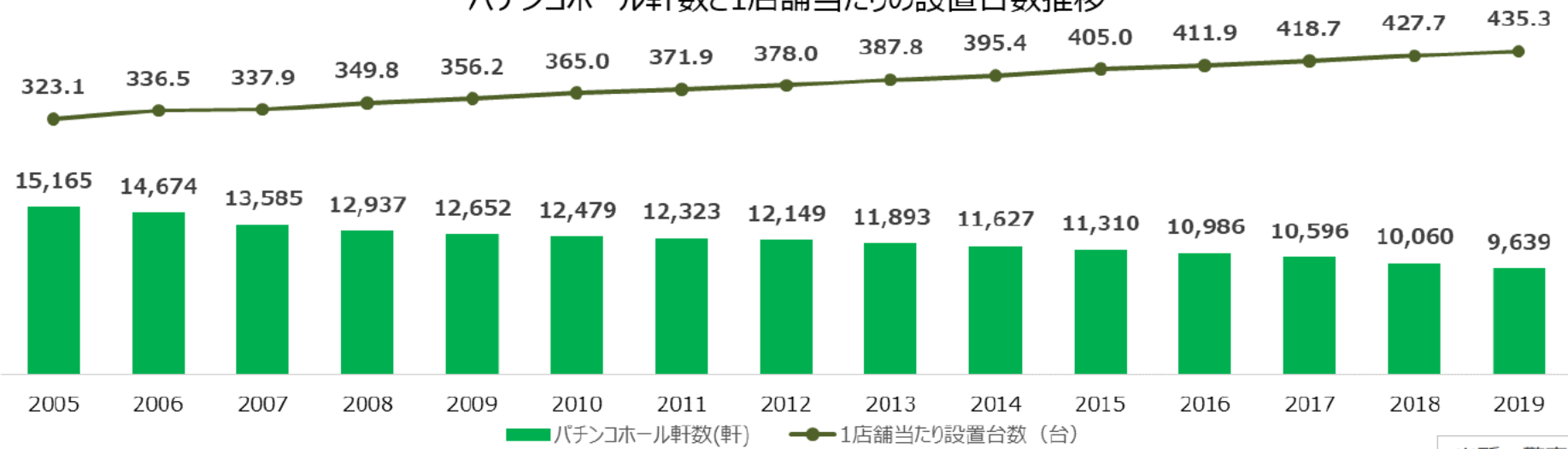
※自社推計

市場規模及び遊技参加人口推移



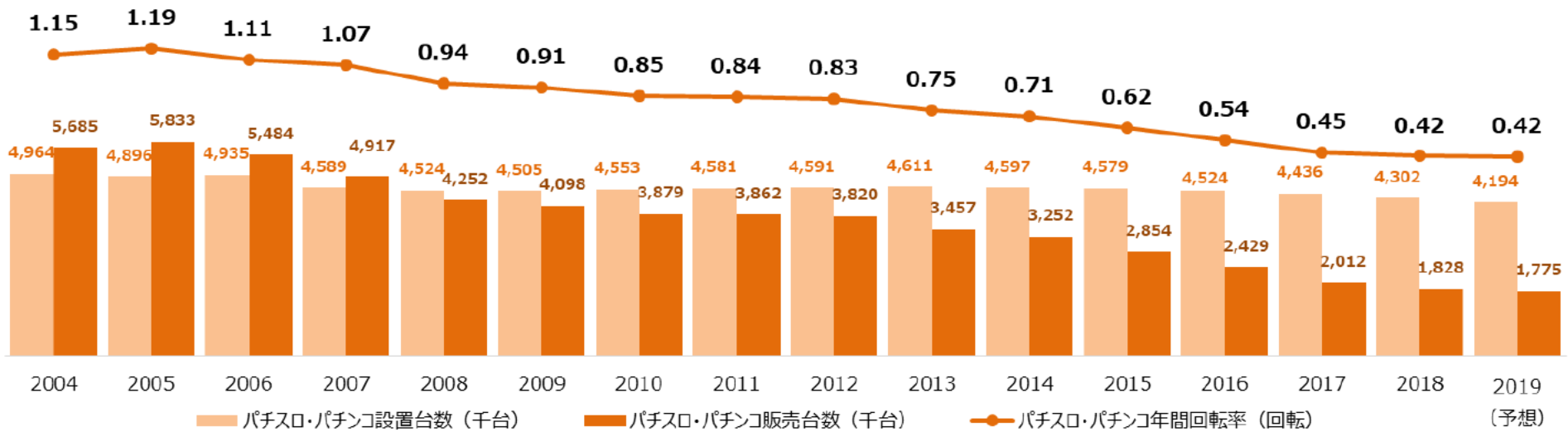
出所：「レジャー白書2019」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



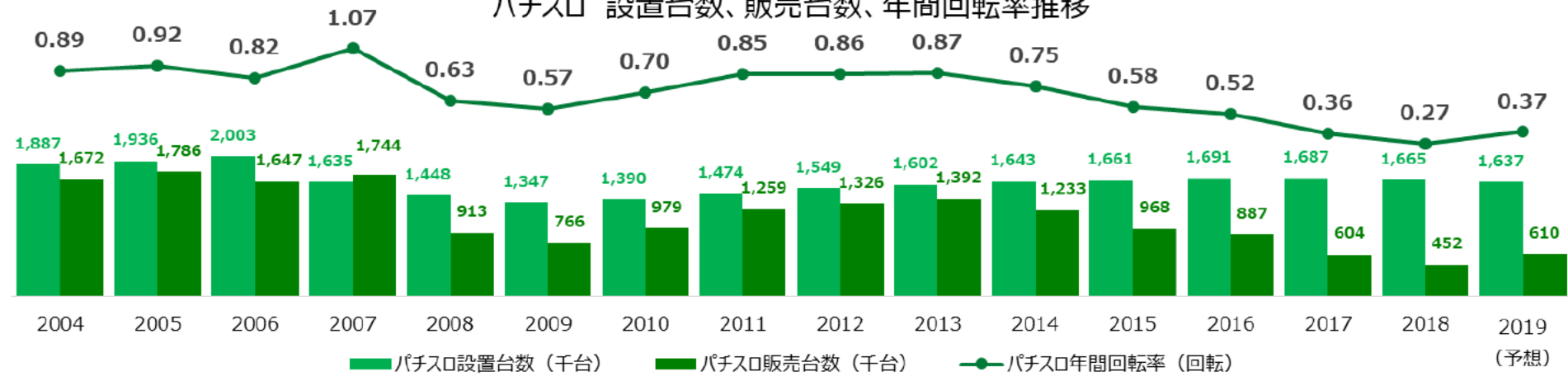
出所：警察庁

遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移

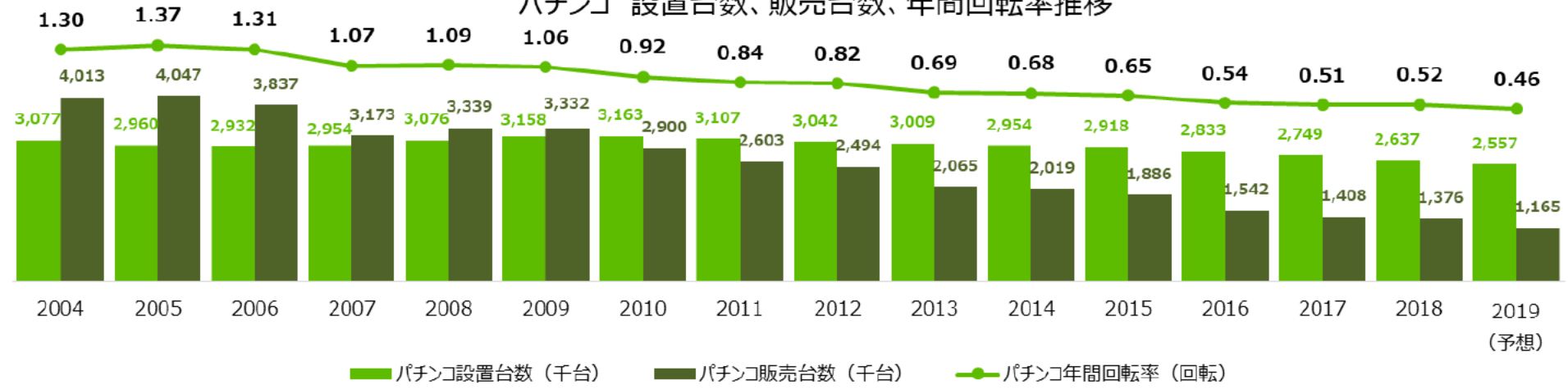


出所：警察庁、矢野経済研究所（2019数値は当社推計・予想）

パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

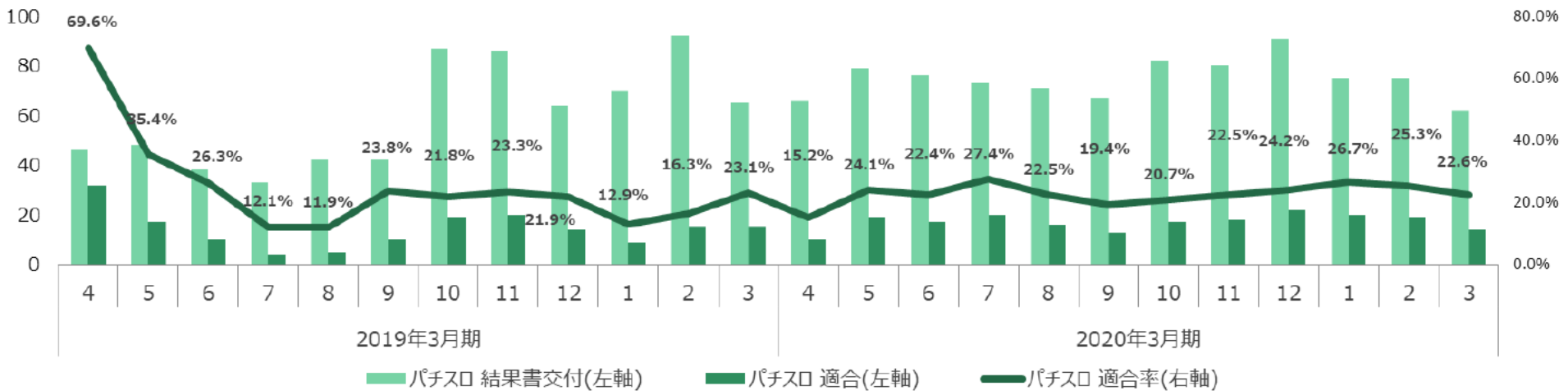


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

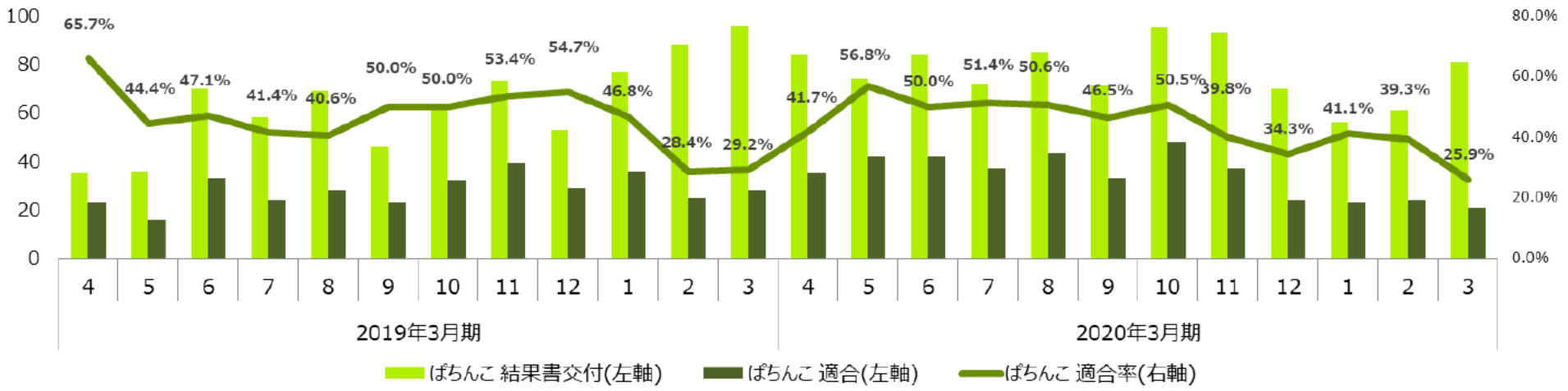


出所：警察庁、矢野経済研究所（2019数値は当社予想）

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・利比亚	120,000	8.6%	大都技研	128,000	10.4%	平和・利比亚	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・利比亚	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・利比亚	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%

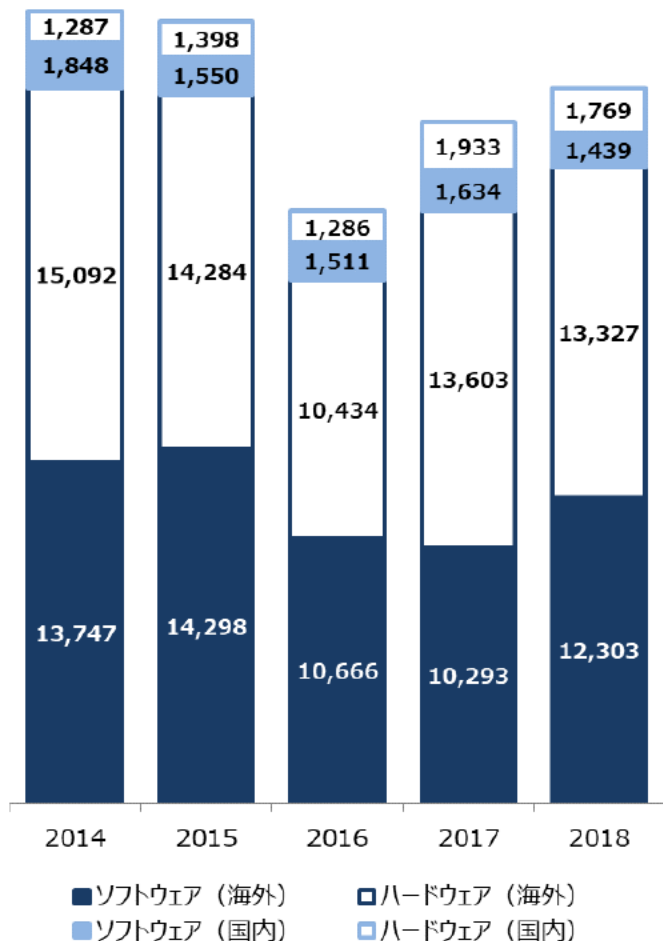
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

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・利比亚	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・利比亚	252,103	12.5%	平和・利比亚	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・利比亚	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

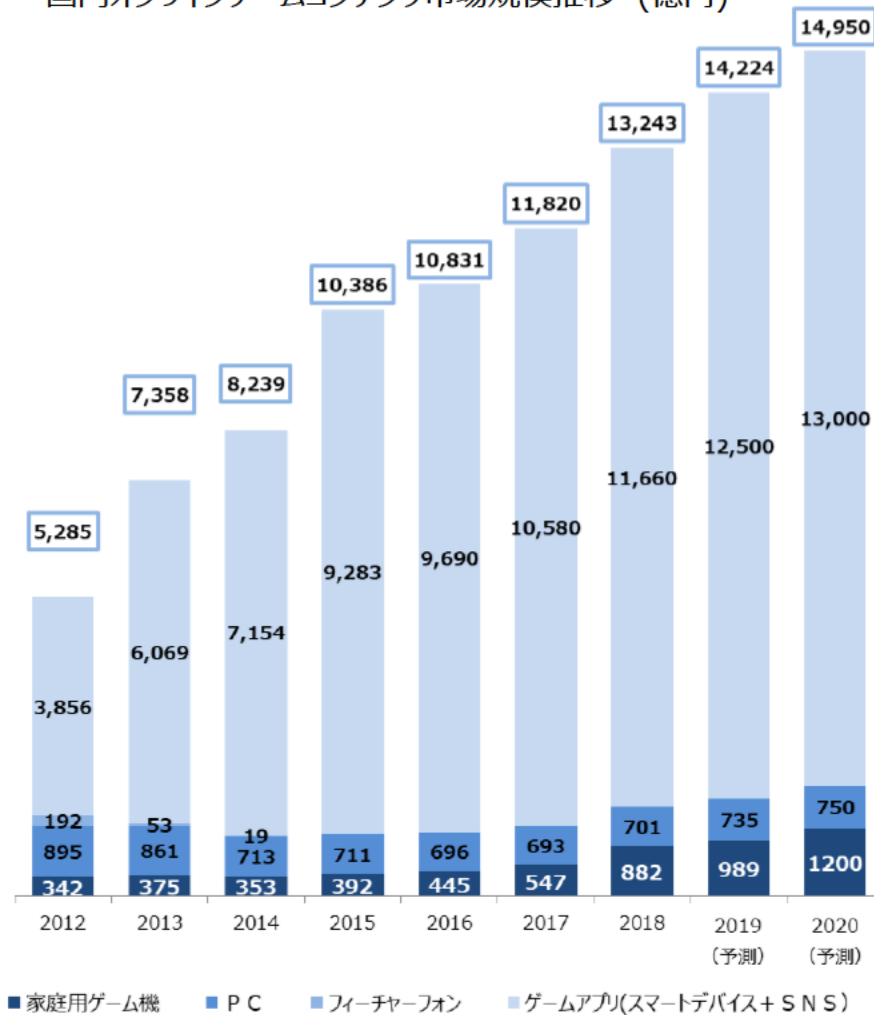
家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

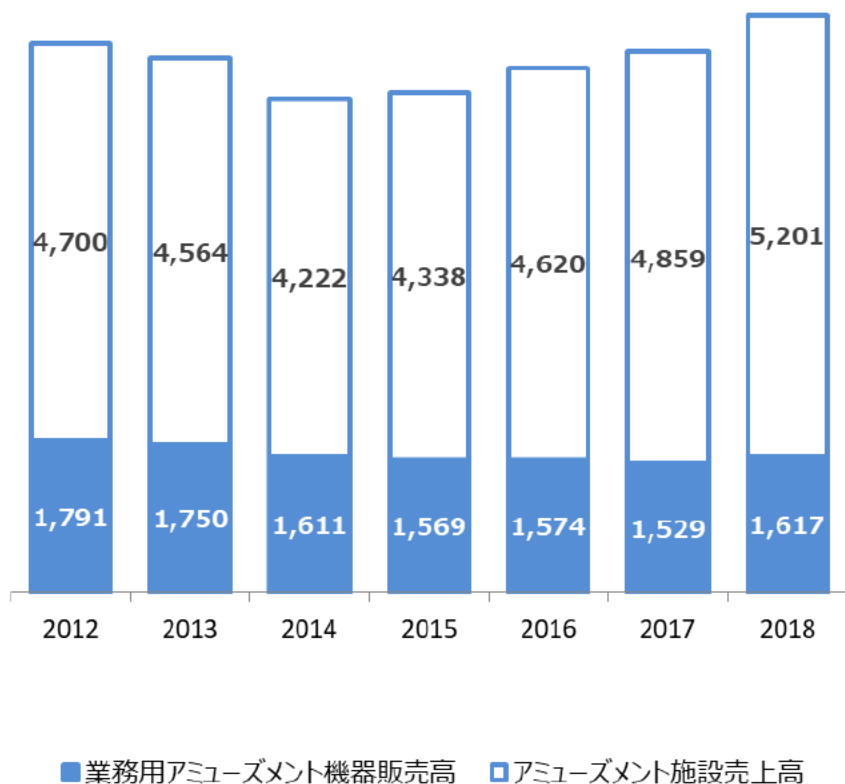
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



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）



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/2020/202003_4q_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	第3四半期 累計実績	第4四半期 累計実績
売上高	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	2,808	3,665
遊技機	611	1,521	566[609]※	327[1,410]※	649	1,482	883	1,056	215	586	761	1,014	171	441	862	1,083
エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	902[859]※	988[1,905]※	978	2,057	1,015	2,080	450	1,072	1,662	2,196	530	1,158	1,862	2,477
リゾート	66	149	74	163	67	130	47	99	23	51	79	105	24	55	82	104
営業利益	27	174	57	176	153	295	268	177	9	102	119	130	34	146	280	276
遊技機	70	257	85[84]※	215[209]※	106	263	214	119	17	96	96	134	13	78	207	249
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	161	148
リゾート	-14	-23	-12	-18	-13	-22	-12	-25	-6	-11	-19	-24	-8	-15	-23	-36
その他/消去等	-35	-60	-31[-32]※	-57	-31	-57	-34	-65	-18	-44	-64	-78	-20	-44	-65	-84
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%	10.0%	7.5%
経常利益	26	168	58	164	154	285	252	145	6	91	90	74	23	126	258	252
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%	9.2%	6.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	-28	-113	9	53	242	276	177	89	3	67	6	26	17	98	229	137
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%	8.2%	3.7%
ROA	-	-2.2%	-	1.0%	-	5.2%	-	1.8%	-	-	-	0.6%	-	-	-	3.0%
ROE	-	-3.4%	-	1.8%	-	9.2%	-	2.9%	-	-	-	0.9%	-	-	-	4.6%
自己資本比率	-	60.0%	-	55.3%	-	59.0%	-	65.0%	-	-	-	65.1%	-	-	-	64.2%
キャッシュフロー対有利子負債比率	-	301.9%	-	798.8%	-	178.6%	-	334.7%	-	-	-	520.9%	-	-	-	207.2%
インクレスト/カバレッジレシオ	-	45.2倍	-	19.1倍	-	61.4倍	-	36.5倍	-	-	-	27.3倍	-	-	-	83.6倍
研究開発費・コンテンツ制作費	284	676	247	580	317	671	307	620	141	308	483	666	171	335	571	765
設備投資額	147	287	125	280	138	270	103	241	64	178	243	344	51	105	161	228
減価償却費	81	176	82	166	76	163	82	162	39	74	108	145	36	73	109	148
広告宣伝費	100	191	93	179	76	148	78	154	33	84	122	160	36	85	129	174
パチスロタイトル数	49件	6件	29件	79件	39件	109件	89件	99件	19件	19件	39件	69件	0件	19件	39件	59件
販売台数	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	105,860台	123,336台
パチンコタイトル数	59件	10件	69件	89件	39件	99件	49件	59件	19件	39件	59件	79件	29件	49件	59件	79件
販売台数	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	75,094台	104,581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%	101.5%	101.9%	104.2%	104.5%	104.2%	104.0%	109.0%	103.6%	100.7%	97.7%
国内AM施設数	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	195店舗	192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	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	22タイトル	31タイトル
販売本数(万本)	410	1,228	328	922	465	1,028	865	1,733	570	1,118	1,851	2,344	624	1,137	1,933	2,676

※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。

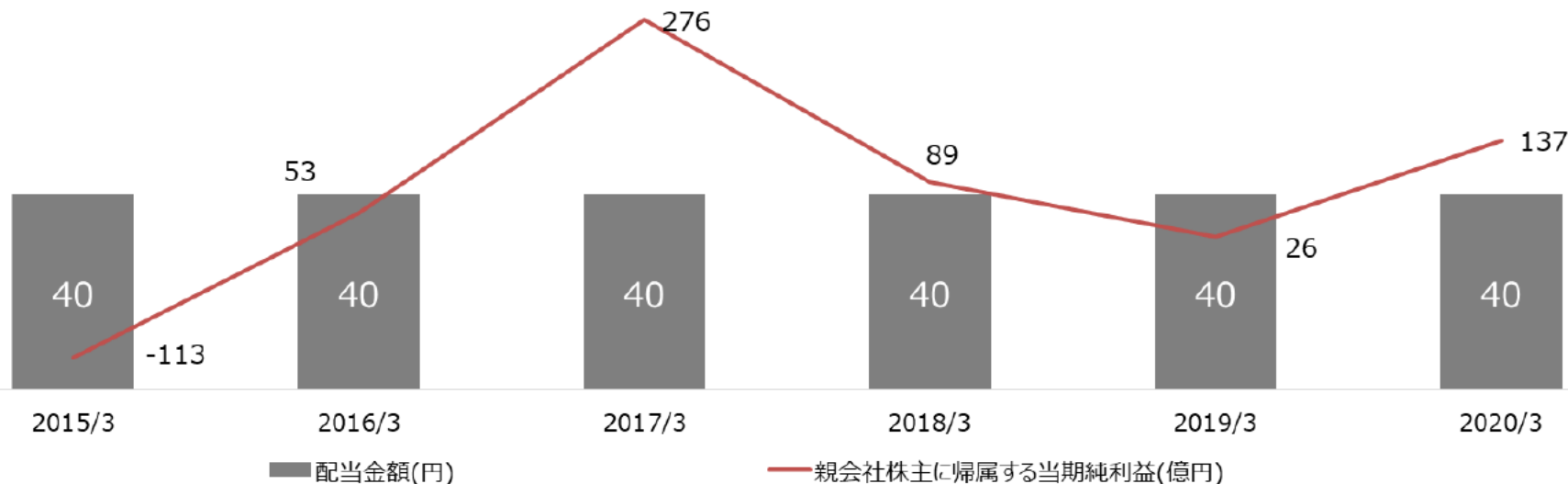
※会計方針の変更を行ったことに伴い、新セグメント上では2015年3月期より遡及処理の内容を反映させております。

※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、2020/3期末から優待内容拡充のほか、社会貢献活動への寄付も導入

保有株式数	優待内容 (年間)	
	2年未満	2年以上 (新設)
100株以上 1,000株未満	①2,000円分	
1,000株以上 3,000株未満	①2,000円分 ②20,000円分	
3,000株以上 5,000株未満	①2,000円分 ②40,000円分	①2,000円分 ②40,000円分 ③1枚 (12月配布予定)
5,000株以上 20,000株未満	①2,000円分 ②40,000円分 ③2枚 ④2枚	①2,000円分 ②40,000円分 ④2枚 ⑤2枚
20,000株以上 (新設)	①2,000円分 ②40,000円分 ④2枚 ⑥2枚	

- 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
- 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
- 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部屋大人2名迄)
- ⑤ シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー「クラブフロア」1泊宿泊券 (1部屋大人2名迄)
- ⑥ シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー、スイートルーム (クラブスイート・グランド) 1泊宿泊券 (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 (2020年3月31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	8,798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	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 (2020年3月31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	72,584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	31,138,238	11.69
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	16,252,100	6.10
有限会社エフエスシー	13,622,840	5.11
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	10,185,700	3.82

■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

金融機関	18.06%
金融商品取引業者	1.64%
その他法人	21.06%
外国法人等	27.32%
個人その他	20.22%
自己株式	11.70%



<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。