

# 2021年3月期 決算説明・補足資料

2021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

3月

コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・巣ごもり消費による売上の伸び</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・巣ごもり消費は落ち着いたものの、リピート等の販売好調が継続</li> </ul>								
AM機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設休業及び稼働低下に伴う課金収入・機器販売が減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設の稼働改善に伴い、販売環境は徐々に改善</li> </ul>								
AM施設	<ul style="list-style-type: none"> <li>・順次施設の休業対応を実施</li> <li>・既存店売上高前年同期比27.4%</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設稼働は回復傾向</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存店売上高前年同期比61.4%(12月累計)</li> </ul>		
映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>・劇場公開延期等により、制作や配分収入が大幅に減少</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>・劇場の営業再開等により徐々に改善</li> </ul>					
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パチンコホールが休業対応</li> <li>・旧規則機の撤去期限延長</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・営業再開以降、稼働は回復傾向</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・稼働状況は7,8割程度で安定</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・旧規則機の撤去期限延長</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・撤去期限延長の影響もあり、パチンコホールの購買意欲回復には時間を要する見通し</li> </ul>								
フェニックスリゾート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全施設臨時休業</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設稼働は徐々に回復</li> <li>・引き続き利用客数は減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Go To トラベル事業」の効果により個人需要が高まり施設稼働が回復</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Go To トラベル事業」の一時停止に伴い旅行需要低下</li> </ul>		
パラダイスセガサミー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一部施設、カジノ場の営業休止</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・観光客の渡航制限は継続する見通し</li> <li>・7/1より一部施設の営業休止</li> </ul>								

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>727</b>	<b>1,655</b>	<b>2,808</b>	<b>3,665</b>	<b>483</b>	<b>1,102</b>	<b>2,101</b>	<b>2,777</b>	<b>3,120</b>
エンタテインメントコンテンツ	530	1,157	1,861	2,476	451	970	1,676	2,178	2,130
遊技機	171	442	863	1,085	27	107	373	531	890
リゾート	24	55	82	104	4	22	48	63	95
その他/消去等	0	0	0	0	1	3	4	5	5
<b>営業利益</b>	<b>34</b>	<b>146</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>-38</b>	<b>-30</b>	<b>135</b>	<b>65</b>	<b>200</b>
エンタテインメントコンテンツ	52	132	170	165	81	149	299	279	230
遊技機	10	73	199	232	-84	-120	-82	-106	90
リゾート	-8	-15	-23	-36	-17	-26	-31	-41	-30
その他/消去等	-20	-44	-66	-85	-18	-33	-51	-67	-90
営業外収益	8	13	18	32	6	32	56	28	30
営業外費用	19	33	40	55	8	37	65	76	30
<b>経常利益</b>	<b>23</b>	<b>126</b>	<b>258</b>	<b>252</b>	<b>-40</b>	<b>-35</b>	<b>125</b>	<b>17</b>	<b>200</b>
エンタテインメントコンテンツ	49	128	160	162	82	168	331	279	250
遊技機	9	72	194	227	-85	-124	-87	-113	90
リゾート	-16	-31	-33	-53	-21	-46	-66	-89	-50
その他/消去等	-19	-43	-63	-84	-16	-33	-53	-60	-90
経常利益率	3.2%	7.6%	9.2%	6.9%	-	-	5.9%	0.6%	6.4%
特別利益	0	0	30	31	2	15	103	288	-
特別損失	1	1	5	12	25	211	318	403	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>22</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>271</b>	<b>-64</b>	<b>-231</b>	<b>-88</b>	<b>-98</b>	<b>200</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>17</b>	<b>98</b>	<b>229</b>	<b>137</b>	<b>-33</b>	<b>-217</b>	<b>-62</b>	<b>12</b>	<b>140</b>
<b>ROE</b>	-	-	-	<b>4.6%</b>	-	-	-	<b>0.4%</b>	-
<b>1株当たり配当 (円)</b>	-	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	-	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>40</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>7.32</b>	<b>42.05</b>	<b>97.92</b>	<b>58.65</b>	<b>-14.04</b>	<b>-92.38</b>	<b>-26.54</b>	<b>5.42</b>	<b>59.55</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,259.70</b>	<b>1,276.36</b>	<b>1,318.14</b>	<b>1,251.02</b>	<b>1,219.49</b>	<b>1,149.63</b>	<b>1,181.27</b>	<b>1,236.82</b>	-

※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を行っております。

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>171</b>	<b>335</b>	<b>564</b>	<b>765</b>	<b>147</b>	<b>283</b>	<b>435</b>	<b>619</b>	<b>741</b>
エンタテインメントコンテンツ	128	247	423	586	92	190	308	455	579
遊技機	43	89	143	181	54	93	126	163	162
リゾート	0	0	1	1	0	0	1	2	0
その他/消去等	0	-1	-3	-3	1	0	0	-1	0
<b>設備投資額</b>	<b>51</b>	<b>105</b>	<b>161</b>	<b>228</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	<b>114</b>	<b>145</b>	<b>161</b>
エンタテインメントコンテンツ	40	83	129	182	22	50	85	104	75
遊技機	9	18	25	35	11	18	25	33	72
リゾート	0	1	1	2	0	0	1	1	5
その他/消去等	2	3	6	9	3	4	3	7	9
<b>減価償却費</b>	<b>36</b>	<b>73</b>	<b>109</b>	<b>148</b>	<b>36</b>	<b>73</b>	<b>95</b>	<b>121</b>	<b>88</b>
エンタテインメントコンテンツ	21	42	64	89	22	45	52	67	35
遊技機	10	19	28	36	8	17	26	34	35
リゾート	2	5	8	11	2	4	7	9	8
その他/消去等	3	7	9	12	4	7	10	11	10
<b>広告宣伝費</b>	<b>36</b>	<b>85</b>	<b>129</b>	<b>174</b>	<b>20</b>	<b>56</b>	<b>95</b>	<b>136</b>	<b>219</b>
エンタテインメントコンテンツ	30	64	102	141	17	45	78	115	167
遊技機	2	8	12	15	1	7	10	12	30
リゾート	1	2	3	4	0	1	2	2	4
その他/消去等	3	11	12	14	2	3	5	7	18

※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を行っております。

# 連結貸借対照表 (要約)

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2020年3月期末	2021年3月期末	増減	科目	2020年3月期末	2021年3月期末	増減
	現金・預金	1,590	1,549	-41	支払手形・買掛金	178	169	-9
	受取手形・売掛金	404	381	-23	社債 (1年内)	100	-	-100
	有価証券	53	7	-46	短期借入金	133	-	-133
	たな卸資産	470	529	+59	その他	450	428	-22
	その他	172	296	+124	<b>流動負債 計</b>	<b>861</b>	<b>597</b>	<b>-264</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,689</b>	<b>2,762</b>	<b>+73</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	866	616	-250	長期借入金	420	420	-
	無形固定資産	179	149	-30	その他	232	185	-47
	投資有価証券	550	383	-167	<b>固定負債 計</b>	<b>752</b>	<b>705</b>	<b>-47</b>
	その他	297	305	+8	<b>負債合計</b>	<b>1,614</b>	<b>1,303</b>	<b>-311</b>
					株主資本 計	3,012	2,949	-63
					その他の包括利益累計額合計	-71	-42	+29
					新株予約権	8	-	-8
					非支配株主持分	19	4	-15
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,892</b>	<b>1,453</b>	<b>-439</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,968</b>	<b>2,912</b>	<b>-56</b>
	<b>資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,215</b>	<b>-367</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,215</b>	<b>-367</b>

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>530</b>	<b>1,157</b>	<b>1,861</b>	<b>2,476</b>	<b>451</b>	<b>970</b>	<b>1,676</b>	<b>2,178</b>	<b>2,130</b>
コンシューマ	267	558	902	1,255	324	614	1,024	1,357	1,400
AM機器	101	246	411	510	54	136	256	357	430
AM施設	104	220	322	419	34	118	206	210	-
映像・玩具	50	117	203	262	34	90	171	232	265
その他/消去等	6	16	22	29	4	12	19	22	35
<b>営業利益</b>	<b>52</b>	<b>132</b>	<b>170</b>	<b>165</b>	<b>81</b>	<b>149</b>	<b>299</b>	<b>279</b>	<b>230</b>
コンシューマ	53	97	121	147	125	203	309	314	210
AM機器	-4	7	11	-6	-16	-19	-1	-16	17
AM施設	7	19	17	14	-20	-27	-14	-14	-
映像・玩具	3	17	29	27	-0	2	21	21	18
その他/消去等	-7	-9	-9	-17	-8	-10	-16	-26	-15
営業外収益	3	3	3	13	2	25	47	9	24
営業外費用	6	8	13	16	1	6	14	10	4
<b>経常利益</b>	<b>49</b>	<b>128</b>	<b>160</b>	<b>162</b>	<b>82</b>	<b>168</b>	<b>331</b>	<b>279</b>	<b>250</b>
経常利益率	9.2%	11.1%	8.6%	6.5%	18.2%	17.3%	19.7%	12.8%	11.7%
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>191</b>	<b>192</b>	<b>195</b>	<b>192</b>	<b>195</b>	<b>193</b>	<b>193</b>	-	-
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>109.0%</b>	<b>103.6%</b>	<b>100.7%</b>	<b>97.7%</b>	<b>27.4%</b>	<b>50.1%</b>	<b>61.4%</b>	-	-

※2021/3期より、サブセグメントの内訳として、デジタルゲーム分野とパッケージゲーム分野を統合し、「コンシューマ分野」に変更しております。

※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミングマシン事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。

※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を行っております。

コンシューマ 主要指標
-------------

## ■ ビジネスモデル別の売上高

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>267</b>	<b>558</b>	<b>902</b>	<b>1,255</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>1,400</b>
国内	129	270	459	642	124	279	487	646	650
海外	139	290	454	639	196	334	543	724	750
海外比率	52.1%	52.0%	50.3%	50.9%	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	53.6%
その他/消去等	-1	-2	-12	-26	2	1	-6	-13	1
<b>フルゲーム</b>	<b>115</b>	<b>194</b>	<b>378</b>	<b>570</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>550</b>
<b>新作</b>	<b>73</b>	<b>113</b>	<b>256</b>	<b>391</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>138</b>	<b>199</b>	<b>275</b>
日本	2	6	75	125	0	1	18	21	-
アジア	4	5	11	35	7	10	12	17	-
欧米	66	101	169	229	12	41	106	160	-
<b>リピート</b>	<b>42</b>	<b>81</b>	<b>121</b>	<b>178</b>	<b>123</b>	<b>199</b>	<b>288</b>	<b>352</b>	<b>275</b>
日本	5	11	15	27	17	27	37	45	-
アジア	3	8	11	17	5	11	15	22	-
欧米	33	61	94	133	99	161	235	285	-
ダウンロード比率	65.9%	58.6%	48.4%	46.0%	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	68.6%
<b>F2P</b>	<b>91</b>	<b>181</b>	<b>276</b>	<b>381</b>	<b>111</b>	<b>255</b>	<b>410</b>	<b>541</b>	<b>635</b>
日本	84	169	258	353	91	215	355	472	-
アジア	0	0	1	3	0	1	2	2	-
欧米	6	11	16	24	19	39	52	66	-
<b>その他</b>	<b>61</b>	<b>184</b>	<b>258</b>	<b>330</b>	<b>65</b>	<b>106</b>	<b>194</b>	<b>277</b>	<b>215</b>

・フルゲーム＝主に家庭用ゲーム機やPC向けのフルゲームのディスク販売及びダウンロード販売等。（追加ダウンロードコンテンツ販売は含まない。）

・F2P＝主にスマートフォンやPC向けの基本プレイ料金無料、アイテム課金制のゲームコンテンツ等の販売等。

・その他＝追加ダウンロードコンテンツ販売、他社タイトルの受託販売、開発受託、タイトル譲渡、プラットフォーム向けの一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>フルゲーム販売タイトル数</b>	<b>9タイトル</b>	<b>13タイトル</b>	<b>26タイトル</b>	<b>36タイトル</b>	<b>4タイトル</b>	<b>6タイトル</b>	<b>15タイトル</b>	<b>18タイトル</b>	<b>26タイトル</b>
日本	2タイトル	3タイトル	9タイトル	11タイトル	0タイトル	0タイトル	2タイトル	2タイトル	5タイトル
アジア	3タイトル	3タイトル	6タイトル	12タイトル	1タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	9タイトル
欧米	4タイトル	7タイトル	11タイトル	13タイトル	3タイトル	5タイトル	9タイトル	10タイトル	12タイトル
<b>フルゲーム販売本数（万本）</b>	<b>649</b>	<b>1,210</b>	<b>2,057</b>	<b>2,857</b>	<b>1,298</b>	<b>1,908</b>	<b>3,420</b>	<b>4,177</b>	<b>3,787</b>
<b>新作</b>	<b>230</b>	<b>355</b>	<b>746</b>	<b>1,148</b>	<b>79</b>	<b>118</b>	<b>377</b>	<b>602</b>	<b>964</b>
日本	6	17	118	191	1	2	37	43	66
アジア	13	13	30	78	15	20	26	36	41
欧米	211	324	597	879	62	96	313	522	857
<b>リピート</b>	<b>418</b>	<b>855</b>	<b>1,311</b>	<b>1,709</b>	<b>1,219</b>	<b>1,790</b>	<b>3,042</b>	<b>3,575</b>	<b>2,823</b>
日本	21	44	58	88	46	69	99	123	93
アジア	11	28	38	58	24	51	70	100	65
欧米	386	782	1,214	1,562	1,148	1,669	2,873	3,351	2,665

※販売本数には無償ダウンロードを含まず

※サブセグメント変更により、フルゲームタイトル数および販売本数の2020/3期実績を変更

※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎（日本、アジア、欧米）にそれぞれ1カウント

### 2021/3期 主なタイトル

発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域	リピートタイトル	プラットフォーム	発売地域
ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ （欧米版）	2021/2	Switch™ / PlayStation®4 / PC	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
Football Manager 2021	2020/11	PC	日本/アジア/欧米	Total Warシリーズ	PC	日本/アジア/欧米
龍が如く7 光と闇の行方（欧米版）	2020/11	Xbox Series X S / PC	欧米	Football Managerシリーズ	PC	日本/アジア/欧米



## コンシューマ 主要指標

&lt;F2Pの売上高の内訳&gt;

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
<b>売上高</b>	<b>91</b>	<b>181</b>	<b>276</b>	<b>381</b>	<b>111</b>	<b>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>634</b>
2018/3以前のリリース	65	127	182	245	51	114	164	206	149
2019/3 リリース	24	47	70	91	22	52	73	82	54
2020/3 リリース	0	6	23	44	21	48	72	97	56
2021/3 リリース	-	-	-	-	15	41	102	156	204
2022/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	171

&lt;F2Pタイトル数&gt;

	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
新規配信タイトル数	1	4	4	4	2	4	5	5	5
期末配信タイトル数	20	21	20	19	20	22	22	22	27
停止タイトル数	-4	-6	-7	-8	-1	-1	-2	-2	1

※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎（日本、アジア、欧米）にそれぞれ1カウント

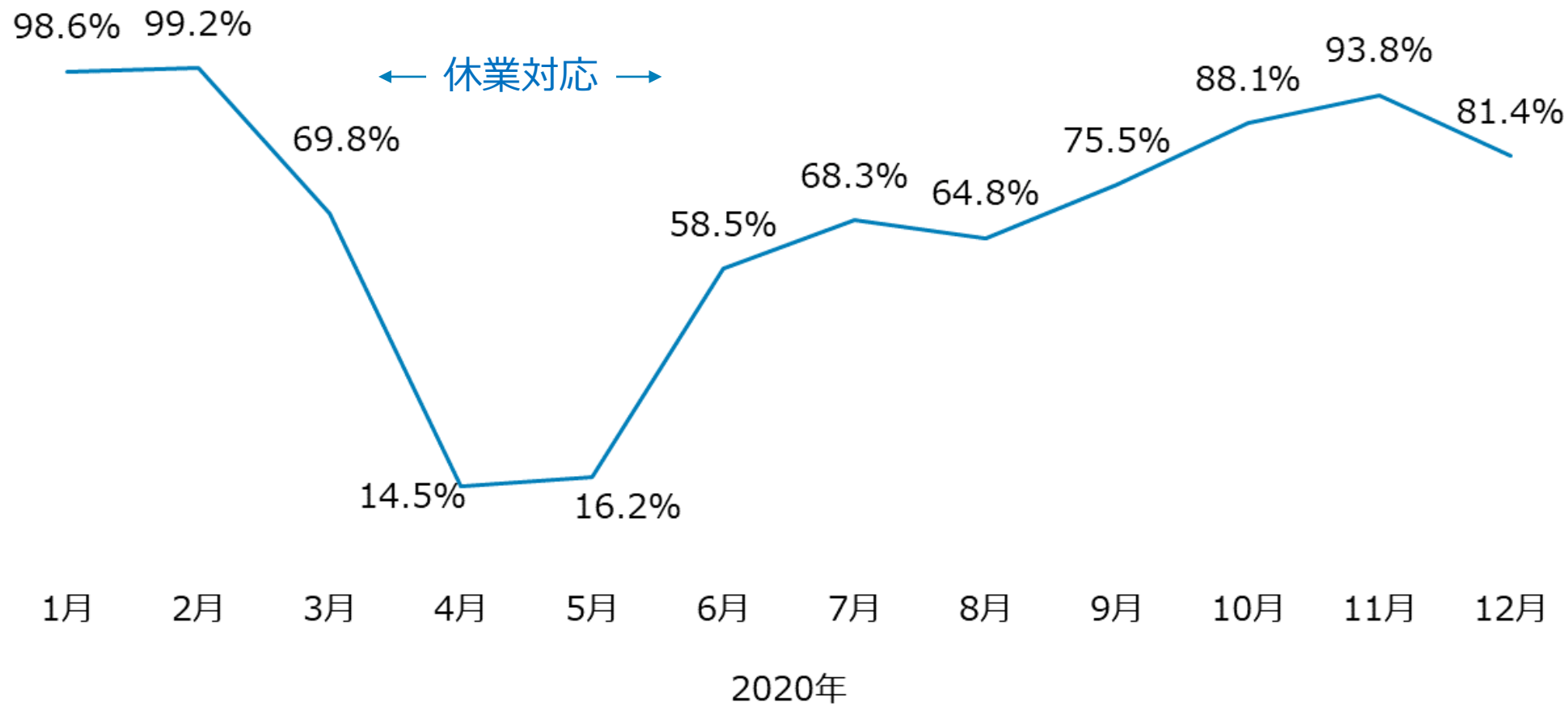
## F2Pの売上高上位3タイトル

※2021年1月～3月における売上高

タイトル名	配信開始時期
1位 プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク	2020/9
2位 北斗の拳 LEGENDS ReVIVE	2019/9
3位 Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories	2020/9

## AM施設 主要指標

## ■ 当社AM施設の既存店売上高の前年同月比



(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
売上高	171	442	863	1,085	27	107	373	531	890
パチスロ	70	111	462	541	2	20	48	139	405
パチンコ	54	238	268	374	0	37	246	285	427
その他/消去等	47	93	133	170	25	50	79	107	58
営業利益	10	73	199	232	-84	-120	-82	-106	90
営業外収益	1	2	4	7	1	2	3	6	1
営業外費用	1	3	8	11	2	6	9	12	1
経常利益	9	72	194	227	-85	-124	-87	-113	90
経常利益率	5.3%	16.3%	22.5%	20.9%	-	-	-	-	10.1%

## パチスロ

タイトル数	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	9タイトル
販売台数(台)	17,930	28,360	105,860	123,336	485	4,885	12,487	35,273	101,000

## パチンコ

タイトル数	2タイトル	4タイトル	5タイトル	7タイトル	0タイトル	2タイトル	3タイトル	4タイトル	5タイトル
販売台数(台)	16,212	66,140	75,094	104,581	177	11,342	59,359	69,013	103,000
うち本体販売	8,020	15,850	18,878	33,056	54	1,187	46,574	53,641	69,500
うち盤面販売	8,192	50,290	56,216	71,525	123	10,155	12,785	15,372	33,500

※2021/3期より、カジノ向けゲーム機器の開発・販売を行うゲーミング機器事業をエンタテインメントコンテンツ事業のAM機器分野より「遊技機事業」へ変更しております。

※2020/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡り対応を行っております。

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	通期計画
売上高	24	55	82	104	4	22	48	63	95
営業利益	-8	-15	-23	-36	-17	-26	-31	-41	-30
営業外収益	1	2	2	2	0	0	0	0	0
営業外費用	9	17	12	19	3	20	35	48	20
経常利益	-16	-31	-33	-53	-21	-46	-66	-89	-50
経常利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	-

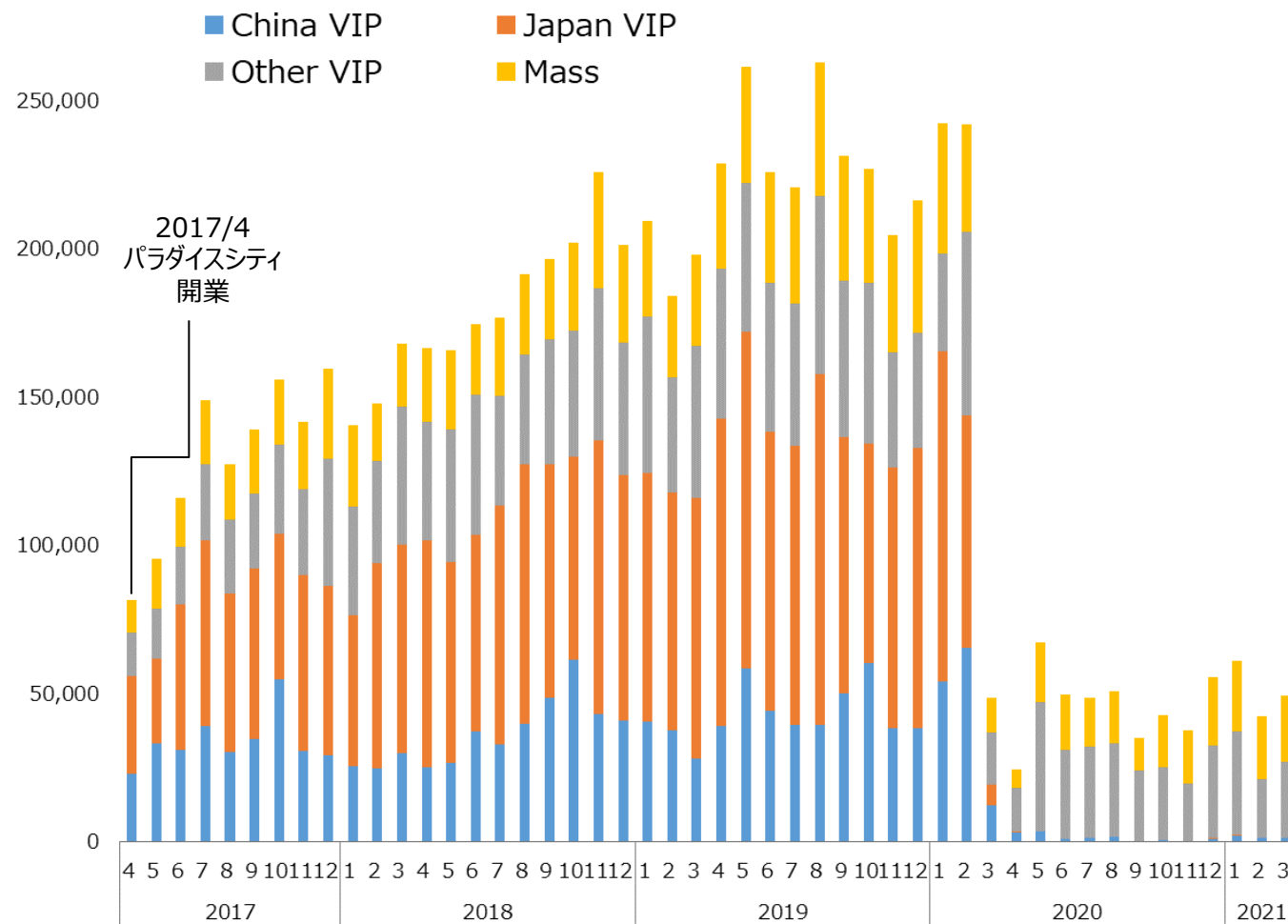
## &lt;フェニックスリゾート&gt;

施設利用者人数 (千人)	189	454	658	839	44	211	430	552	856
宿泊3施設	75	194	283	359	12	78	177	223	373
ゴルフ2施設	25	46	70	92	9	31	57	75	95
その他施設	89	214	305	388	23	102	196	254	388

## パラダイスシティ ドロップ額\*推移

(百万ウォン)  
300,000

※ ドロップ額＝テーブルにおけるチップ購入額



※ 「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

(億ウォン)	2020/3期 4Q累計	2021/3期 4Q累計
売上高	4,633	1,775
カジノ	3,755	1,268
ホテル	692	444
その他	184	63
売上原価	3,912	2,160
カジノ	2,104	952
ホテル	1,182	854
その他	624	353
売上総利益	721	-385
販売費及び一般管理費	521	281
営業利益	199	-667
EBITDA	844	-77
純利益	-225	-1,062
カジノ利用者数 (千人)	382	174

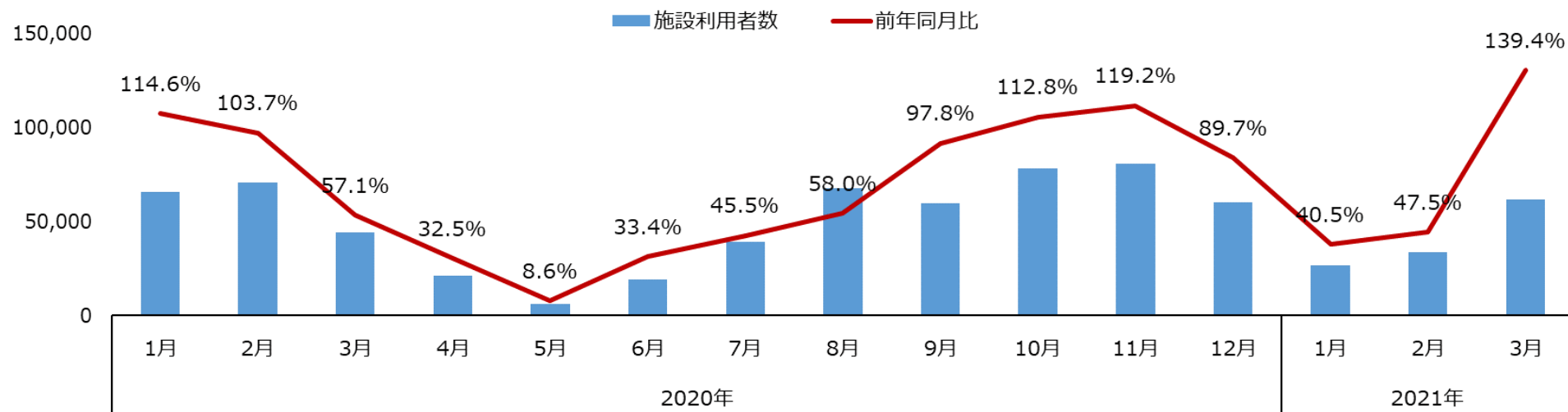
出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	-16	-47
------------------	-----	-----

## フェニックスリゾート

## ■施設利用者数および前年同月比

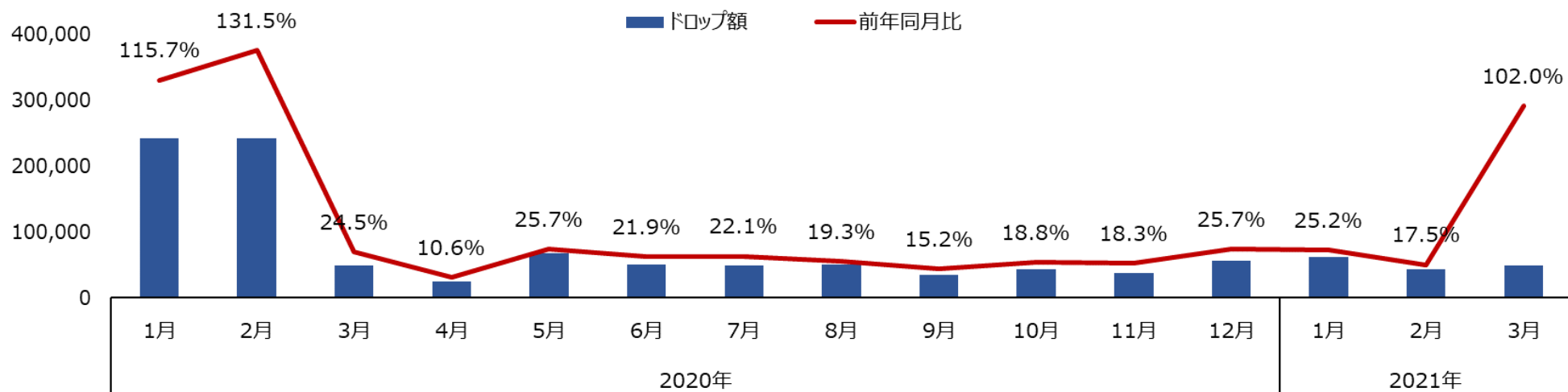
(人)



## パラダイスシティ

## ■ドロップ額および前年同月比

(百万ウォン)





■ 外観



■ ゴルフ



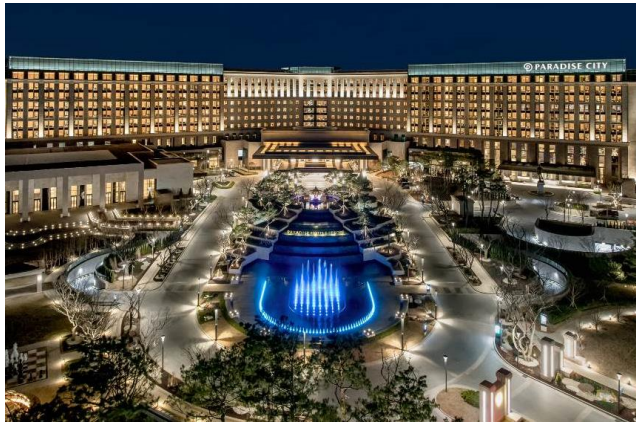
■ コンベンション

## <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>従業員数</b>	744名：2021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)	
<b>敷地面積</b>	2,511,144㎡	
<b>主要施設構成</b>	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

## <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



■ 外観



■ カジノ施設



■ ホテルロビーラウンジ

## &lt;施設概要&gt;

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	1,610名：2021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"> <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・プラザ（商業・文化施設、ショッピングモール）</li> </ul> 以下休業中（2020/7/1より） <ul style="list-style-type: none"> <li>・スパ・クラブ デザイナーズホテル(部屋数：58室)</li> <li>・ワンダーボックス（ファミリー向け施設）</li> </ul>

## &lt;パラダイスシティへのアクセス&gt;

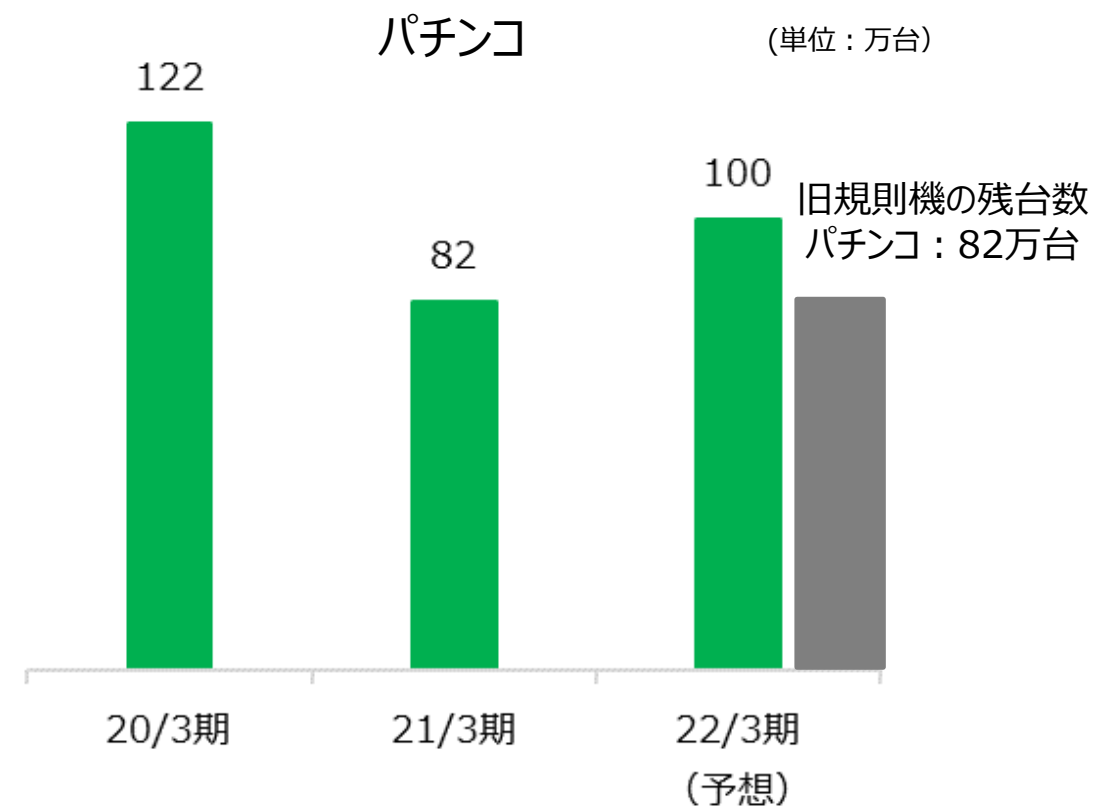
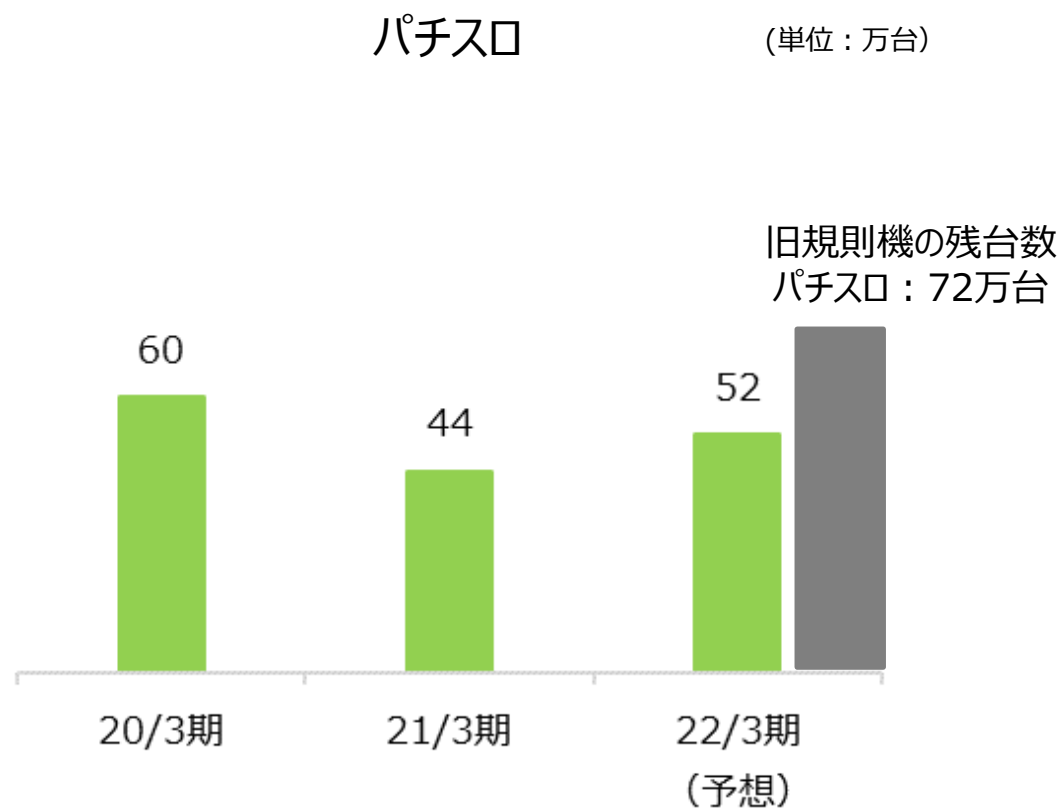
- 仁川国際空港第一旅客ターミナルから車、シャトルバス（無料）で3分、リニアモルレル（無料）で5分、徒歩15分
- 高速道路・仁川ICから車で5分



<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>	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。 ・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
<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>	以下をすべて満たすもの 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
<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

撤去期限到来等により、22/3期の販売台数は21/3期比で回復を見込む

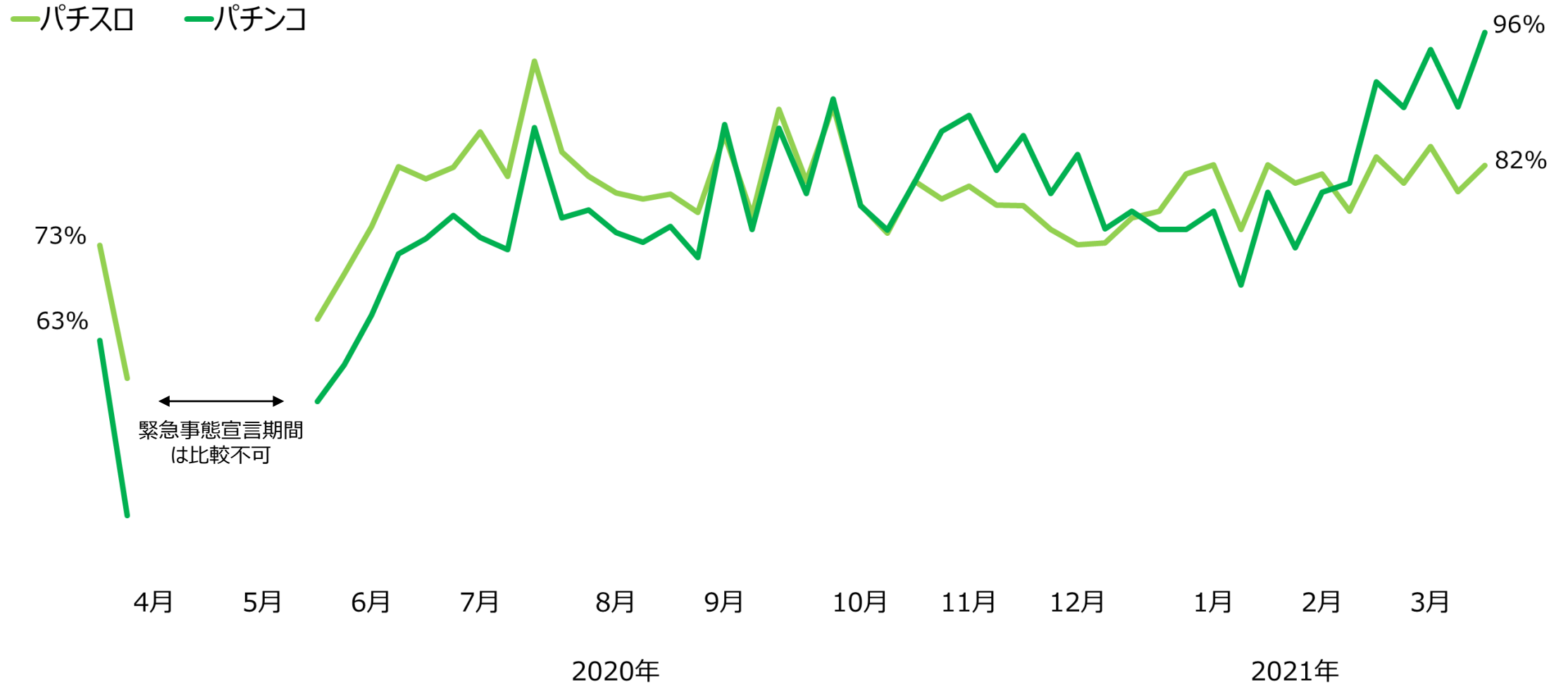
■ 市場の年間販売台数予想、旧規則機の残台数



※年間販売台数：自社推計

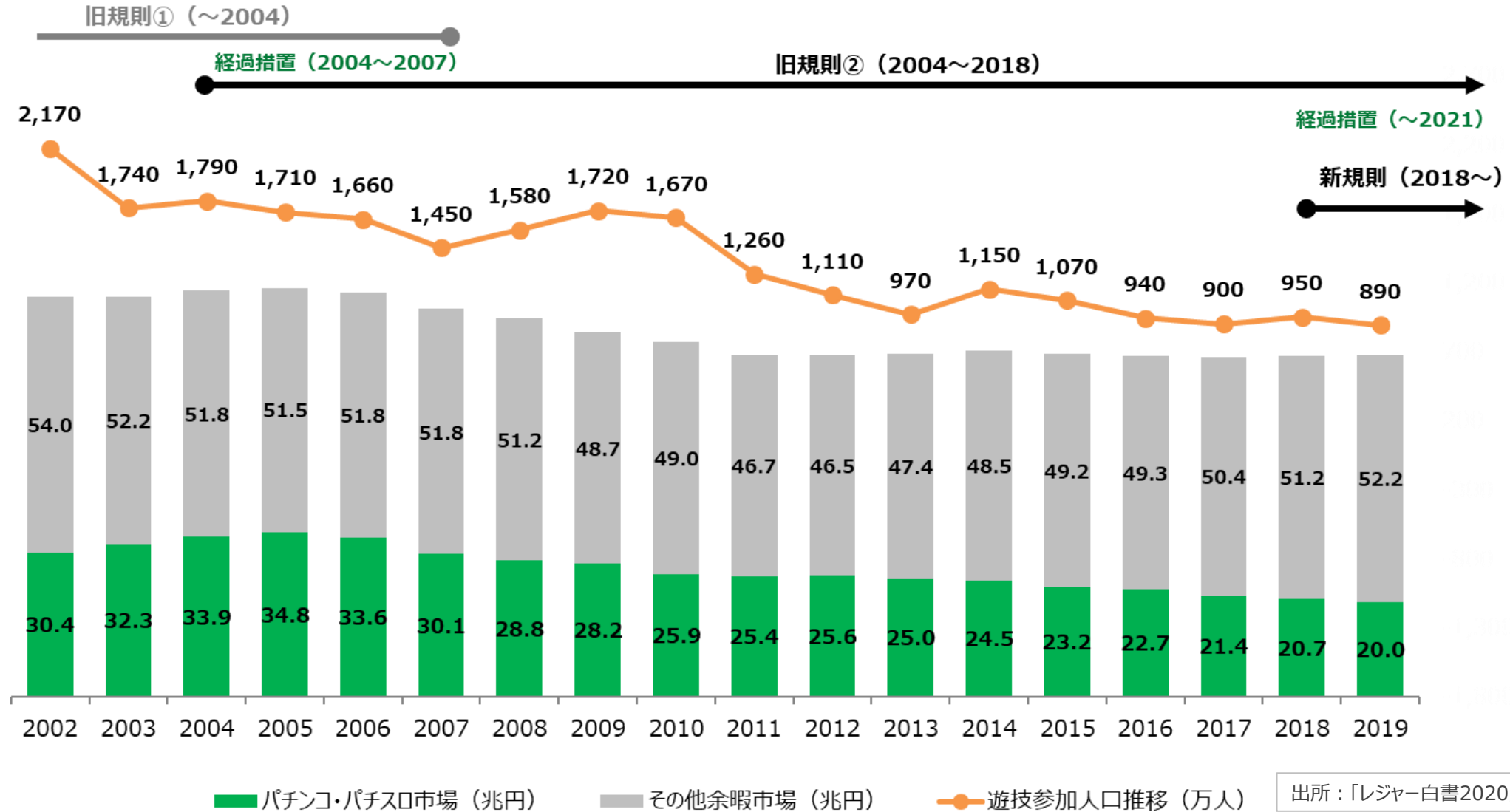
※旧規則機の残台数：2021/4/20時点の自社推計

## ■ 平均稼働の前年同時期比



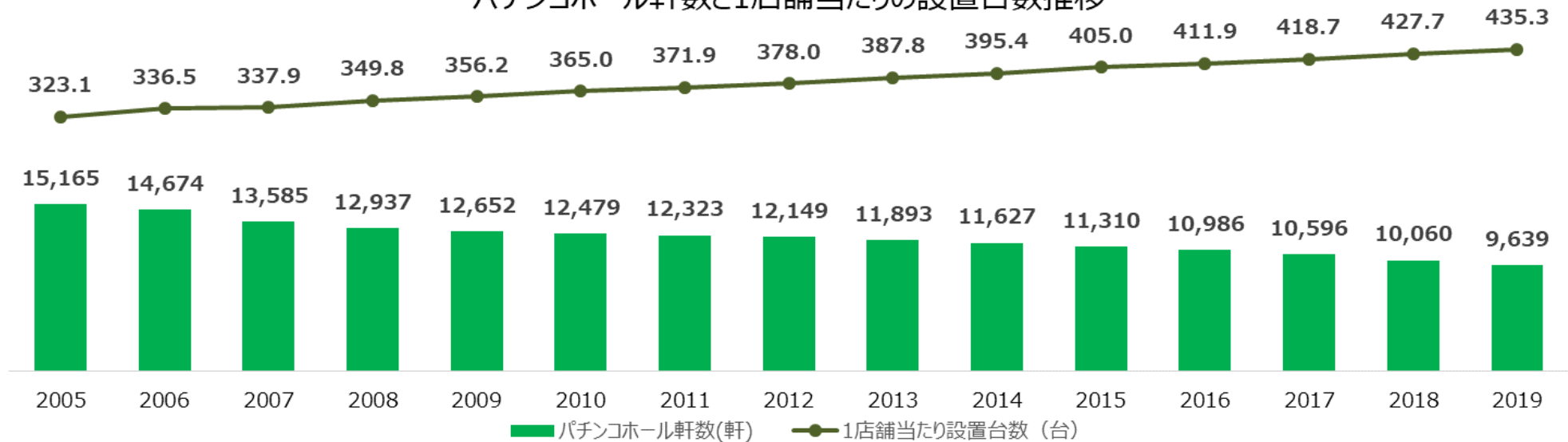
※ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

## 市場規模及び遊技参加人口推移

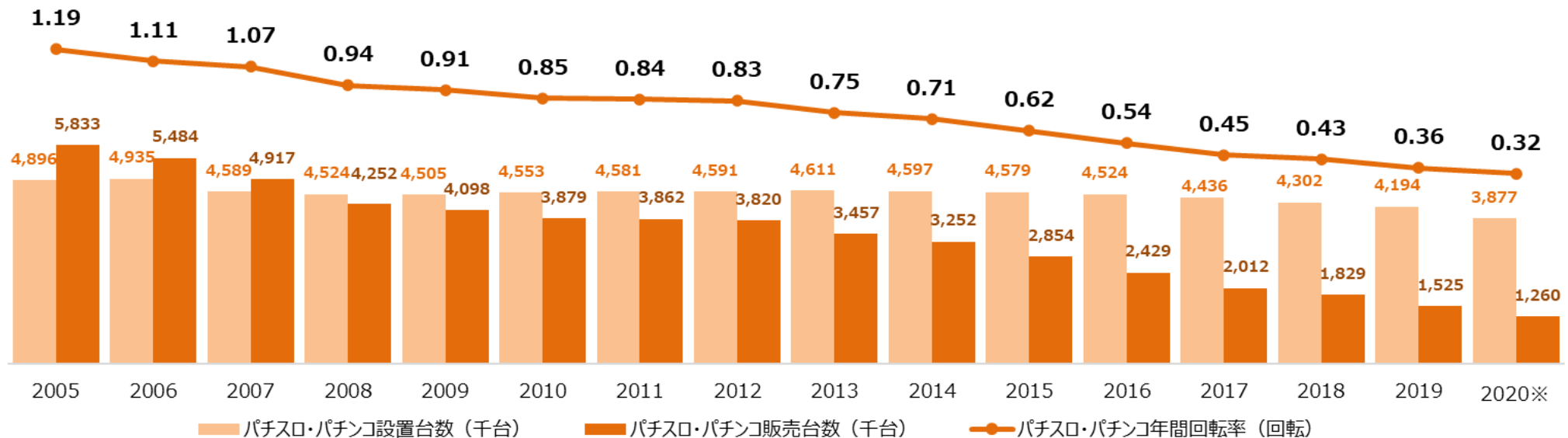


出所：「レジャー白書2020」日本生産性本部

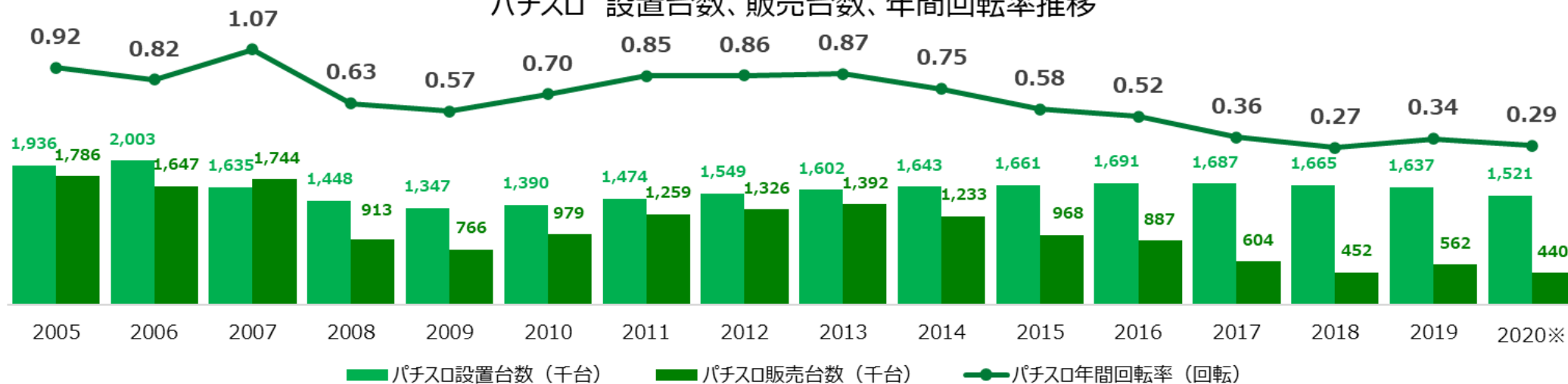
## パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



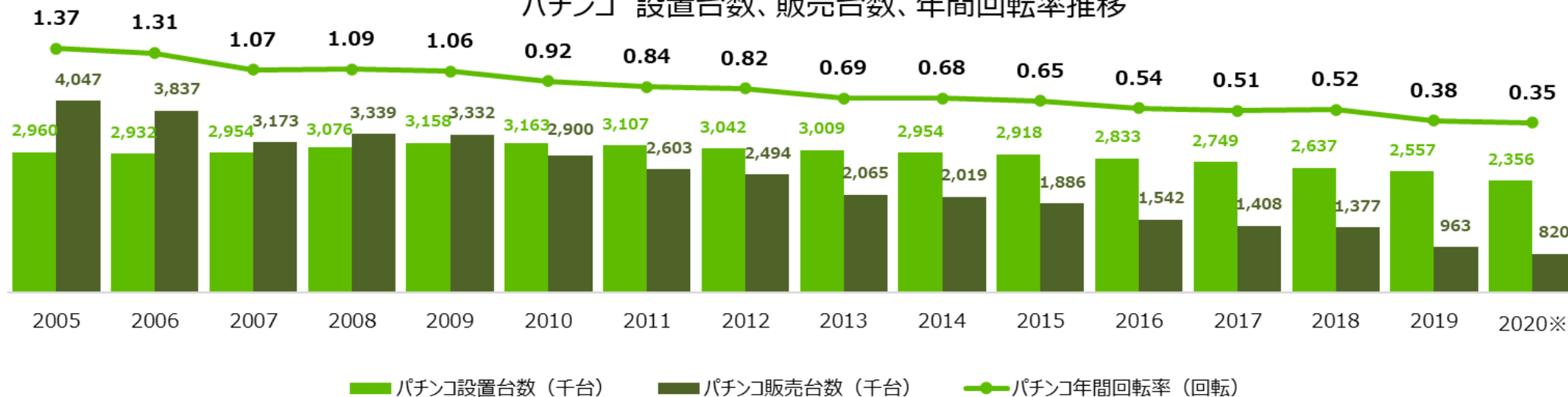
## 遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



## パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

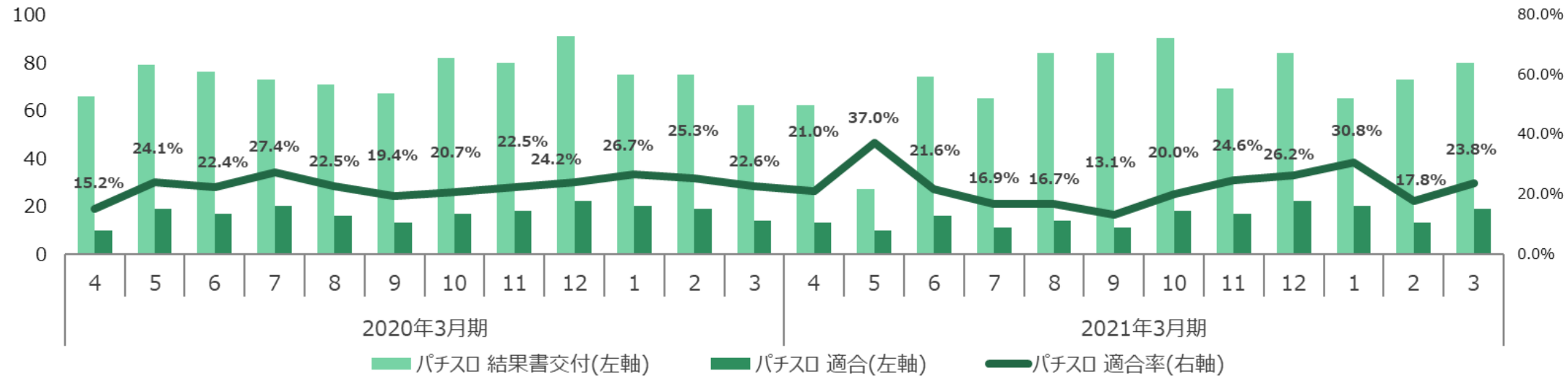


## パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

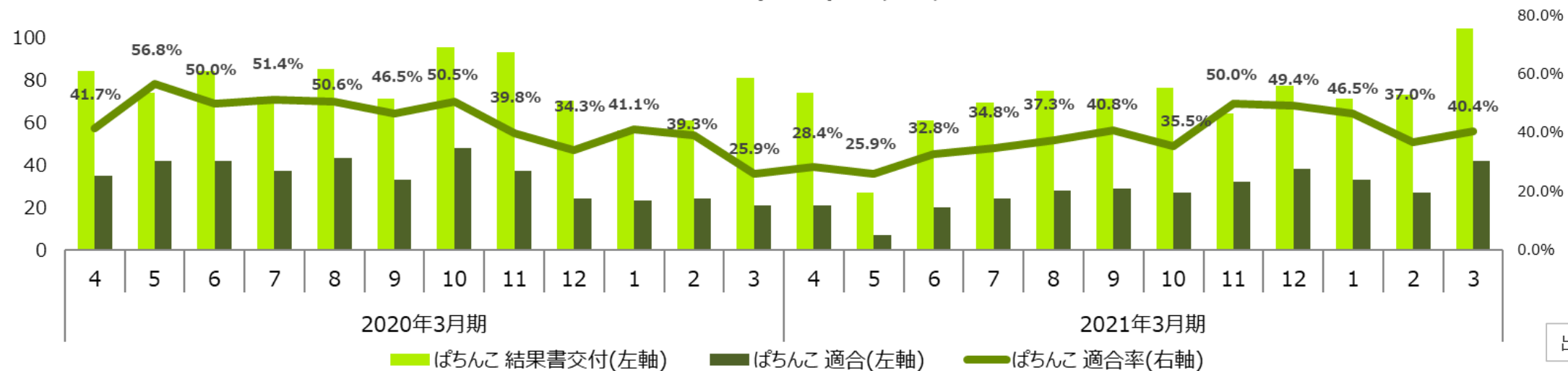


出所：警察庁、矢野経済研究所（※2020は自社推計）

## 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

## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019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	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%	大都技研	80,000	17.7%	サミー	123,336	21.9%
2	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%	北電子	68,000	15.0%	D社	73,000	13.0%
3	大都技研	128,000	10.4%	平和・利光°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%	H社	68,917	12.3%
4	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・利光°ア	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	平和・利光°ア	47,244	10.4%	U社	59,143	10.5%
5	平和・利光°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%	ユニバーサル	37,365	8.3%	K社	48,000	8.5%

## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

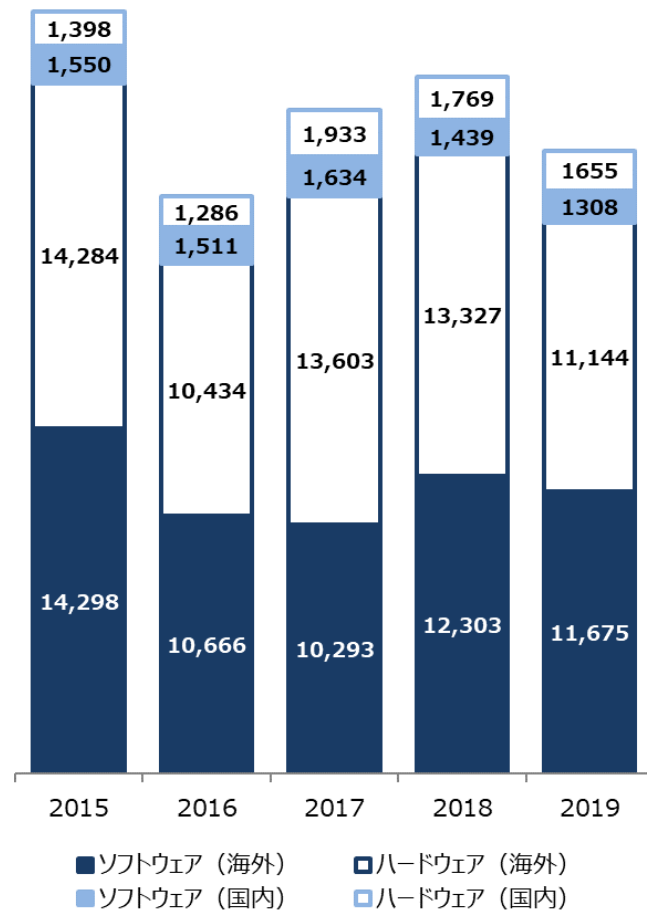
順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	三洋物産	250,000	18.2%	S社	149,520	15.5%
2	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	SANKYO	196,007	14.2%	N社	120,000	12.5%
3	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・利光°ア	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	京楽産業.	192,800	14.0%	K社	106,000	11.0%
4	平和・利光°ア	252,103	12.5%	平和・利光°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%	S社	106,000	11.0%
5	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%	平和・利光°ア	118,880	8.6%	サミー	104,581	10.9%
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



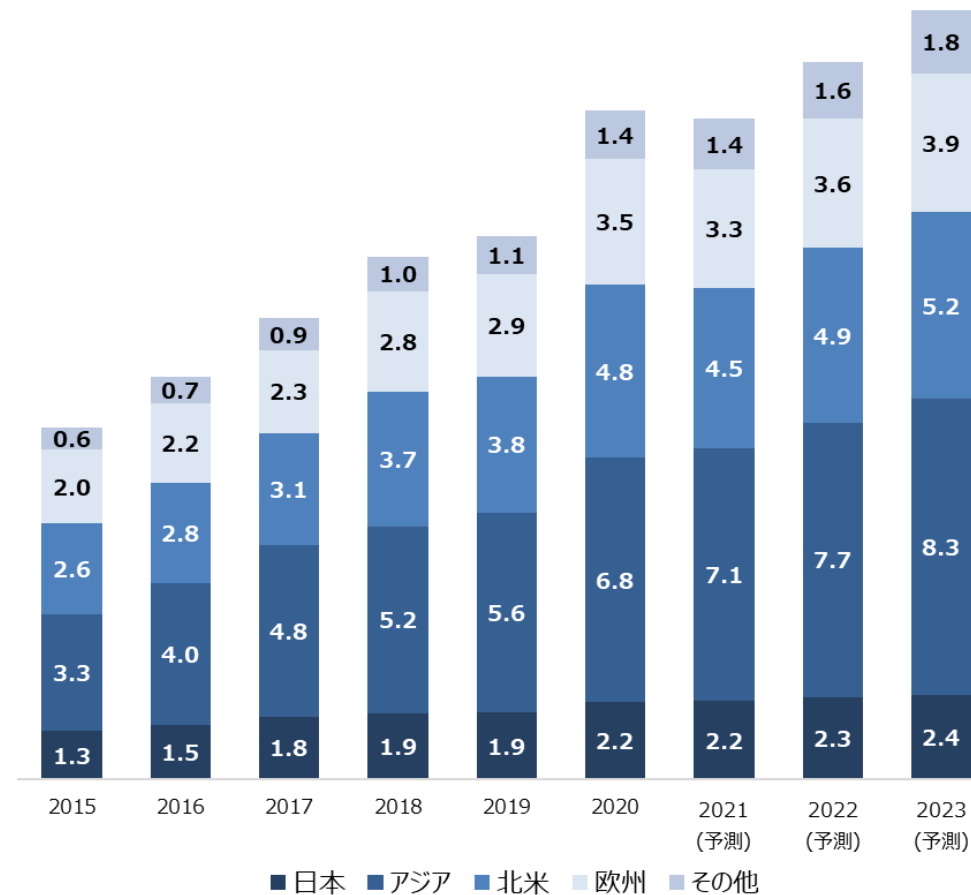
## 家庭用ゲーム・コンシューマゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

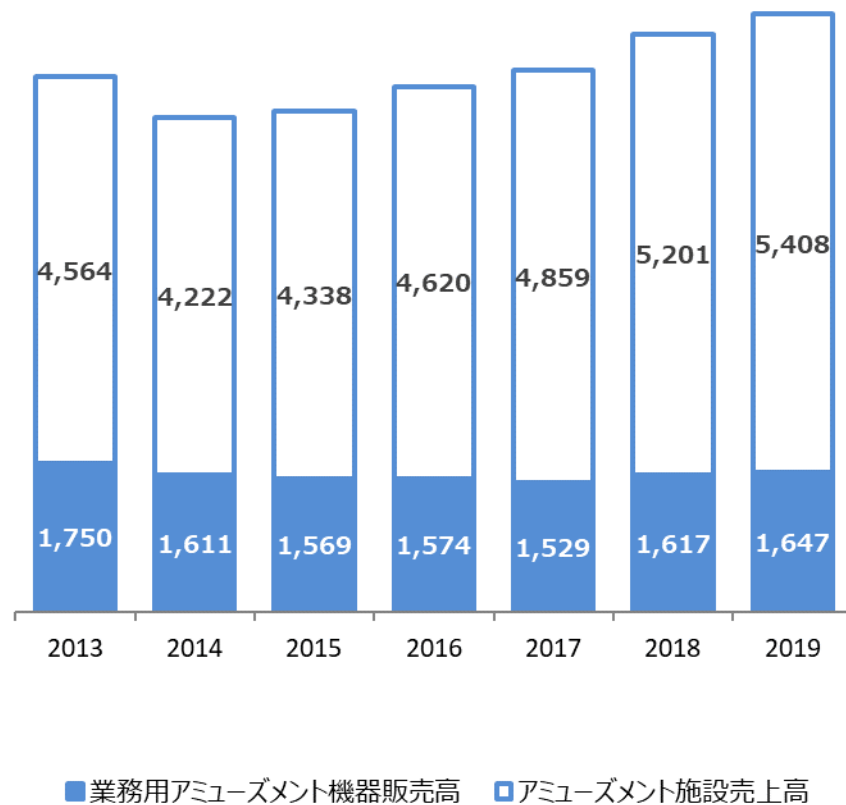
コンシューマゲーム市場規模推移 (兆円)



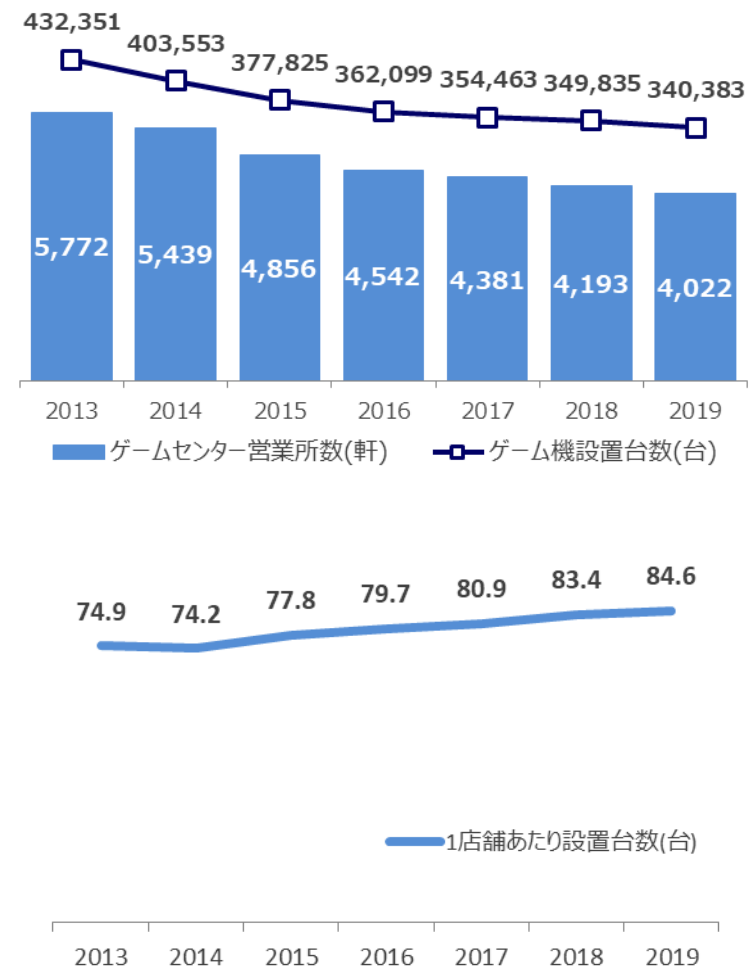
出所：「Newzoo Global Games Market Data January 2020」を元に自社推計（※1USD=105円換算で算出）

## 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①

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/2020/202103\\_4q\\_transition.xls](https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202103_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				2021年3月期			
	通期実績	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	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	通期実績
<b>売上高</b>	<b>3,668</b>	<b>3,479</b>	<b>1,695</b>	<b>3,669</b>	<b>1,947</b>	<b>3,236</b>	<b>1,710</b>	<b>3,316</b>	<b>727</b>	<b>1,655</b>	<b>2,808</b>	<b>3,665</b>	<b>483</b>	<b>1,102</b>	<b>2,101</b>	<b>2,777</b>
エンタテインメントコンテンツ	1,996	1,988[1,905]※	978	2,057	1,015	2,080	1,072	2,196	530	1,158[1,157]※	1,862[1,861]※	2,477[2,476]※	451	970	1,676	2,178
遊技機	1,521	1,327[1,410]※	649	1,482	883	1,056	586	1,014	171	441[442]※	862[863]※	1,083[1,085]※	27	107	373	531
リゾート	149	163	67	130	47	99	51	105	24	55	82	104	4	22	48	63
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	1	3	4	5
<b>営業利益</b>	<b>174</b>	<b>176</b>	<b>153</b>	<b>295</b>	<b>268</b>	<b>177</b>	<b>102</b>	<b>130</b>	<b>34</b>	<b>146</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>-38</b>	<b>-30</b>	<b>135</b>	<b>65</b>
エンタテインメントコンテンツ	0	36[42]※	91	111	101	148	61	98	49[52]	127[132]※	161[170]※	148[165]※	81	149	299	279
遊技機	257	215[209]※	106	263	214	119	96	134	13[10]	78[73]※	207[199]※	249[232]※	-84	-120	-82	-106
リゾート	-23	-18	-13	-22	-12	-25	-11	-24	-8	-15	-23	-36	-17	-26	-31	-41
その他/消去等	-60	-57	-31	-57	-34	-65	-44	-78	-20	-44	-66	-85	-18	-33	-51	-67
営業利益率	4.7%	5.1%	9.0%	8.0%	13.8%	5.5%	6.0%	3.9%	4.7%	8.8%	10.0%	7.5%	-	-	6.4%	2.3%
<b>営業外収益</b>	<b>28</b>	<b>31</b>	<b>21</b>	<b>38</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>6</b>	<b>32</b>	<b>56</b>	<b>28</b>
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	13	2	25	47	9
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	4	7	1	2	3	6
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	0	0	0	0
<b>営業外費用</b>	<b>34</b>	<b>43</b>	<b>20</b>	<b>48</b>	<b>33</b>	<b>64</b>	<b>23</b>	<b>77</b>	<b>19</b>	<b>33</b>	<b>40</b>	<b>55</b>	<b>8</b>	<b>37</b>	<b>65</b>	<b>76</b>
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	6	8	13	16	1	6	14	10
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3	8	11	2	6	9	12
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	9	17	12	19	3	20	35	48
<b>経常利益</b>	<b>168</b>	<b>164</b>	<b>154</b>	<b>285</b>	<b>252</b>	<b>145</b>	<b>91</b>	<b>74</b>	<b>23</b>	<b>126</b>	<b>258</b>	<b>252</b>	<b>-40</b>	<b>-35</b>	<b>125</b>	<b>17</b>
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	49	128	160	162	82	168	331	279
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	9	72	194	227	-85	-124	-87	-113
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	-16	-31	-33	-53	-21	-46	-66	-89
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	-19	-43	-63	-84	-16	-33	-53	-60
経常利益率	4.6%	4.7%	9.1%	7.8%	12.9%	4.5%	5.3%	2.2%	3.2%	7.6%	9.2%	6.9%	-	-	5.9%	0.6%
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>-113</b>	<b>53</b>	<b>242</b>	<b>276</b>	<b>177</b>	<b>89</b>	<b>67</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>98</b>	<b>229</b>	<b>137</b>	<b>-33</b>	<b>-217</b>	<b>-62</b>	<b>12</b>
当期純利益率	-	1.5%	14.3%	7.5%	9.1%	2.8%	3.9%	0.8%	2.3%	5.9%	8.2%	3.7%	-	-	-	0.4%

※新セグメントにおける売上高は総額で表示しております。

※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。

※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、[ ]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。

※エンタテインメントコンテンツ事業のサブセグメント変更により、フルゲームタイトル数および販売本数の2020/3期実績が変更になっています。

2015年3月期～

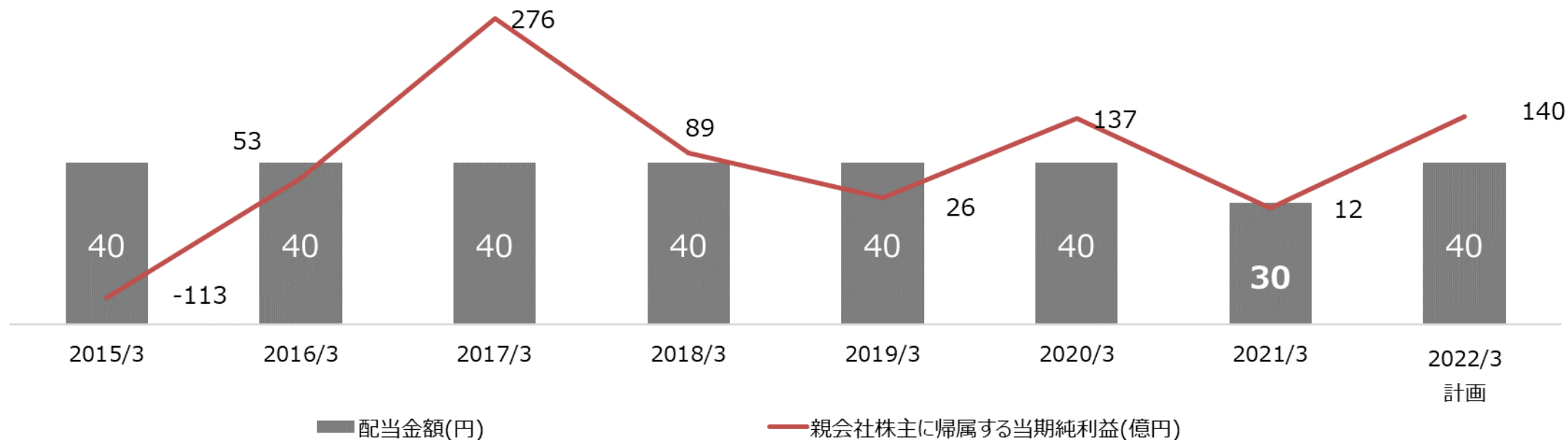
※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます  
[https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202103\\_4q\\_transition.xls](https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202103_4q_transition.xls)

(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				2021年3月期			
	通期実績	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	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	通期実績
ROA	-2.2%	1.0%	-	5.2%	-	1.8%	-	0.6%	-	-	-	3.0%	-	-	-	0.3%
ROE	-3.4%	1.8%	-	9.2%	-	2.9%	-	0.9%	-	-	-	4.6%	-	-	-	0.4%
自己資本比率	60.0%	55.3%	-	59.0%	-	65.0%	-	65.1%	-	-	-	64.2%	-	-	-	69.0%
キャッシュフロー対有利子負債比率	301.9%	798.8%	-	178.6%	-	334.7%	-	520.9%	-	-	-	207.2%	-	-	-	-
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	-	27.3倍	-	-	-	83.6倍	-	-	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費	676	580	317	671	307	620	308	666	171	335	564	765	147	283	435	619
設備投資額	287	280	138	270	103	241	178	344	51	105	161	228	36	72	114	145
減価償却費	176	166	76	163	82	162	74	145	36	73	109	148	36	73	95	121
広告宣伝費	191	179	76	148	78	154	84	160	36	85	129	174	20	56	95	136
ゲーム本編タイトル数 (タイトル)	30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	18タイトル	31タイトル	9タイトル	13タイトル	26タイトル	36タイトル	4タイトル	6タイトル	15タイトル	18タイトル
販売本数 (万本)	1,228	922	465	1,028	865	1,733	1,118	2,344	649	1,210	2,057	2,857	1,298	1,908	3,420	4,177
パチスロタイトル数	6タイトル	7タイトル	3タイトル	10タイトル	8タイトル	9タイトル	19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	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル
販売台数	207,830台	142,337台	81,895台	215,736台	75,380台	85,041台	12,853台	67,140台	17,930台	28,360台	105,860台	123,336台	485台	4,885台	12,487台	35,273台
パチンコタイトル数	10タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	5タイトル	3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	0タイトル	2タイトル	3タイトル	4タイトル
販売台数	241,425台	199,014台	75,542台	138,321台	119,312台	140,013台	117,891台	159,848台	16,212台	66,140台	75,094台	104,581台	177台	11,342台	59,359台	69,013台
国内既存店舗売上高前年比	100.1%	103.1%	110.8%	108.5%	101.5%	101.9%	104.5%	104.0%	109.0%	103.6%	100.7%	97.7%	27.4%	50.1%	61.4%	-
国内AM施設数	198店舗	194店舗	189店舗	191店舗	189店舗	189店舗	189店舗	190店舗	191店舗	192店舗	195店舗	192店舗	195店舗	193店舗	193店舗	-

※新セグメントにおける売上高は総額で表示しております。  
 ※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。  
 ※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、[ ]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。  
 ※エンタテインメントコンテンツ事業のサブセグメント変更により、フルゲームタイトル数および販売本数の2020/3期実績が変更になっています。

## 配当方針

2022/3期配当は年間40円を予定



## 株主優待

構造改革の一環として株主優待制度のあり方を再検討し、2020年9月30日現在の当社株主名簿に記録された株主様への贈呈をもって、株主優待制度を廃止

## 会社概要 (2021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	7,535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 (2021年4月1日付)	代表取締役会長	里見 治
	代表取締役社長グループCEO	里見 治紀
	取締役 専務執行役員	鶴見 尚也
	取締役 専務執行役員グループCFO	深澤 恒一
	取締役 上席執行役員	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)	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 (2021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	63,903名

### ■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
合同会社 H S C o m p a n y	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,142,581	11.69
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	15,314,700	5.75
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.13
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	8,380,000	3.14

### ■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

金融機関	15.83%
金融商品取引業者	2.07%
その他法人	20.99%
外国法人等	31.54%
個人その他	17.88%
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、セガサミークリエー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。