

SEGA-SAMMY
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY
G R O U P

セガサミーホールディングス 事業補足資料

セガサミーホールディングス株式会社
2016年5月16日更新版

【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。

【目次】

1. 当社事業に関する補足情報

セガサミーグループの概要 4

事業推進体制 5

パチスロスペック概要 6

パチンコスペック概要 7

遊技機業界の主な構造／許認可プロセス 8

エンタテインメントコンテンツ事業の事業構成 9

リゾート事業の主な取り組み 10

2. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 12

遊技機販売シェア動向 15

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 16

アミューズメント業界の動向 17

3. 過去の業績および株主還元について

過去の業績推移 19

株主還元について 22

グループWEBサイトおよびSNS公式アカウントの紹介 23

1. 当社事業に関する補足情報

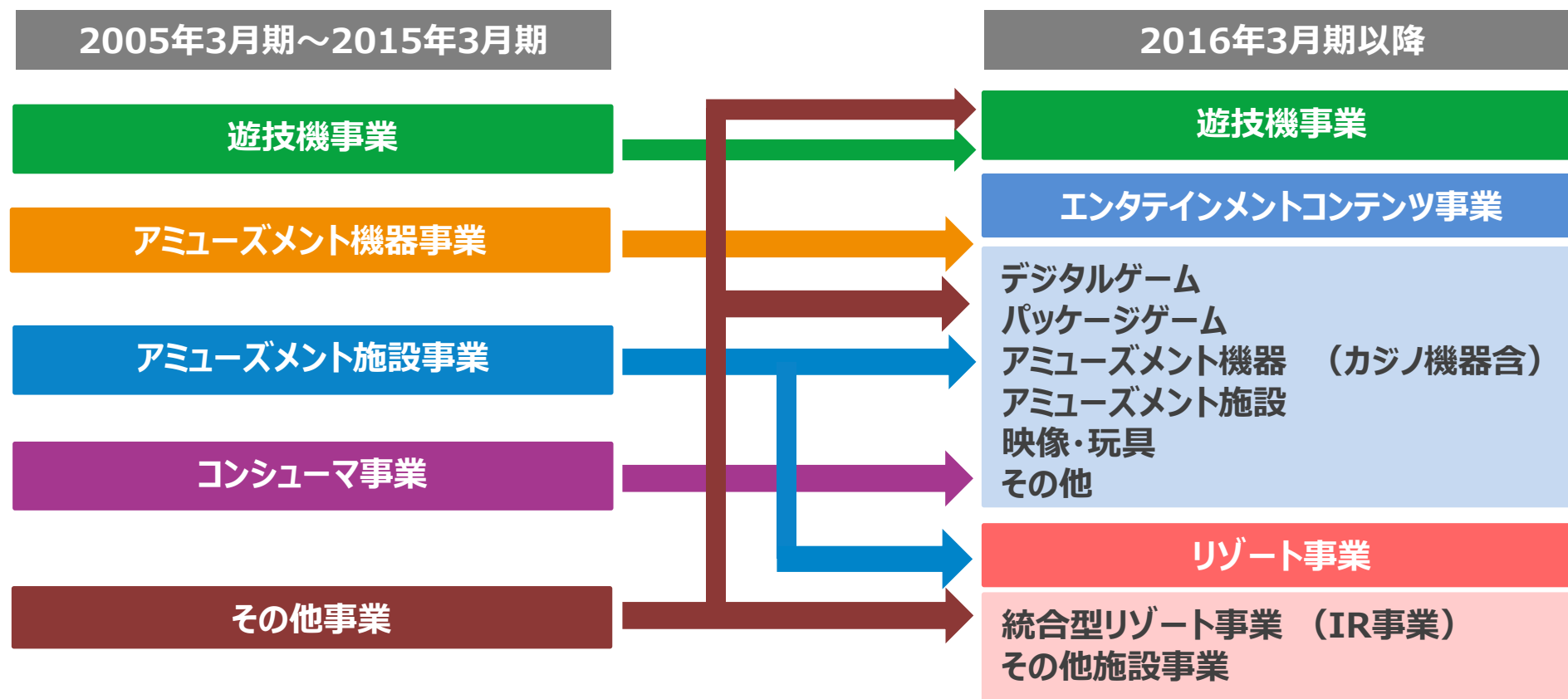
- セガサミーグループは、数々の「業界初」「世界初」のエンタテインメントを世に送り出してきた（株）セガ（（株）セガゲームス）とサミー（株）の経営統合により誕生した総合エンタテインメント企業グループです。



1975年の創業以来、業界最先端の遊技性を備えたパチスロ・パチンコ遊技機を生み出し、社是に掲げる「積極進取」を具現化してきました。

製品やサービスのその先にある「世界中のお客様に感動を体験していただく」ことを使命とし、あらゆるエンタテインメントを提供してまいります。

■ 事業セグメントの変更



	ノーマル(A)	A+ART (複合)	AT・ART
シェア	販売：約10.5% 設置：約33.3%	販売：約27.9% 設置：約10.5%	販売：約61.6% 設置：約56.2%
特徴	ボーナスのみにより 出玉を増加させるタイプ	ボーナスとART両方により 出玉を増加させる複合タイプ	AT・ARTのみにより 出玉を増加させるタイプ
当社製品(発売年)	パチスロエイリヤンビギンズ(2011年)	パチスロ交響詩篇エウレカセブン(2009年) パチスロ偽物語(2016年)	パチスロ北斗の拳 強敵(2015年)

※販売・設置シェアは自社推計(2016年3月末時点)

■ パチスロの構造と遊び方

STEP1

メダルを借りる

遊技台を決めたら、専用のメダルを借ります。

STEP2

メダルを投入し、レバーでリールを回す

メダルを3枚以上投入口に投入し、レバーをたたき、リールを回します。

STEP3

リールを止める

筐体前面に配置されているストップボタンでリールを止めます。

STEP4

止まった絵柄によって、、、

絵柄が揃うと、絵柄によって「リプレイ」、指定枚数分のメダルが払い出される「小役」、そしてボーナスゲームがスタートする「大当たり」などがスタートします。

- ①メダル投入口
- ②クレジット表示
- ③BETボタン
- ④レバー
- ⑤メインリール
- ⑥ストップボタン
- ⑦払い出し表示
- ⑧メダル吐き出し口
- ⑨メダル受け皿
- ⑩パネル
- ⑪液晶



『パチスロ北斗の拳 強敵』
©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2007
著作権許諾証YFC-128 © Sammy

■パチンコ

	マックス	ミドル	ライトミドル	ライト・甘デジ等
シェア	販売：約0% 設置：約30.1%	販売：約38.6% 設置：約10.9%	販売：約15.0% 設置：約16.8%	販売：約46.4% 設置：約42.2%
大当たり確率のイメージ	約1/400～約1/370	約1/370～約1/260	約1/260～約1/180	約1/180～
特徴	大当たり確率が低い が獲得出玉が多い	大当たり確率はマックスより高い が獲得出玉はマックスより少ない	大当たり確率はミドルより高い が獲得出玉はミドルより少ない	大当たり確率が高い が獲得出玉が少ない
当社製品(発売年)	ぱちんこCR北斗の拳6 拳王(2014年)	ぱちんこCR真北斗無双(2016年)	ぱちんこCRキャプテンハーロック(2015年)	デジハネCR化物語(2014年)

※販売・設置シェアは自社推計(2016年3月末時点)

■パチンコの構造と遊び方

STEP1

玉を借りる

遊技台を決めたら、専用の玉を借り、上皿に玉を入れます。

STEP2

玉を打ち出す

右下にあるハンドルを回すと、玉が打ち出されます。多くの機種は液晶の下にある入賞口(スタートチャッカー)に玉が入賞すると大当たりの抽選を行うため、入賞口にたくさん玉が入るよう、ハンドルで玉の勢いを調整します。

STEP3

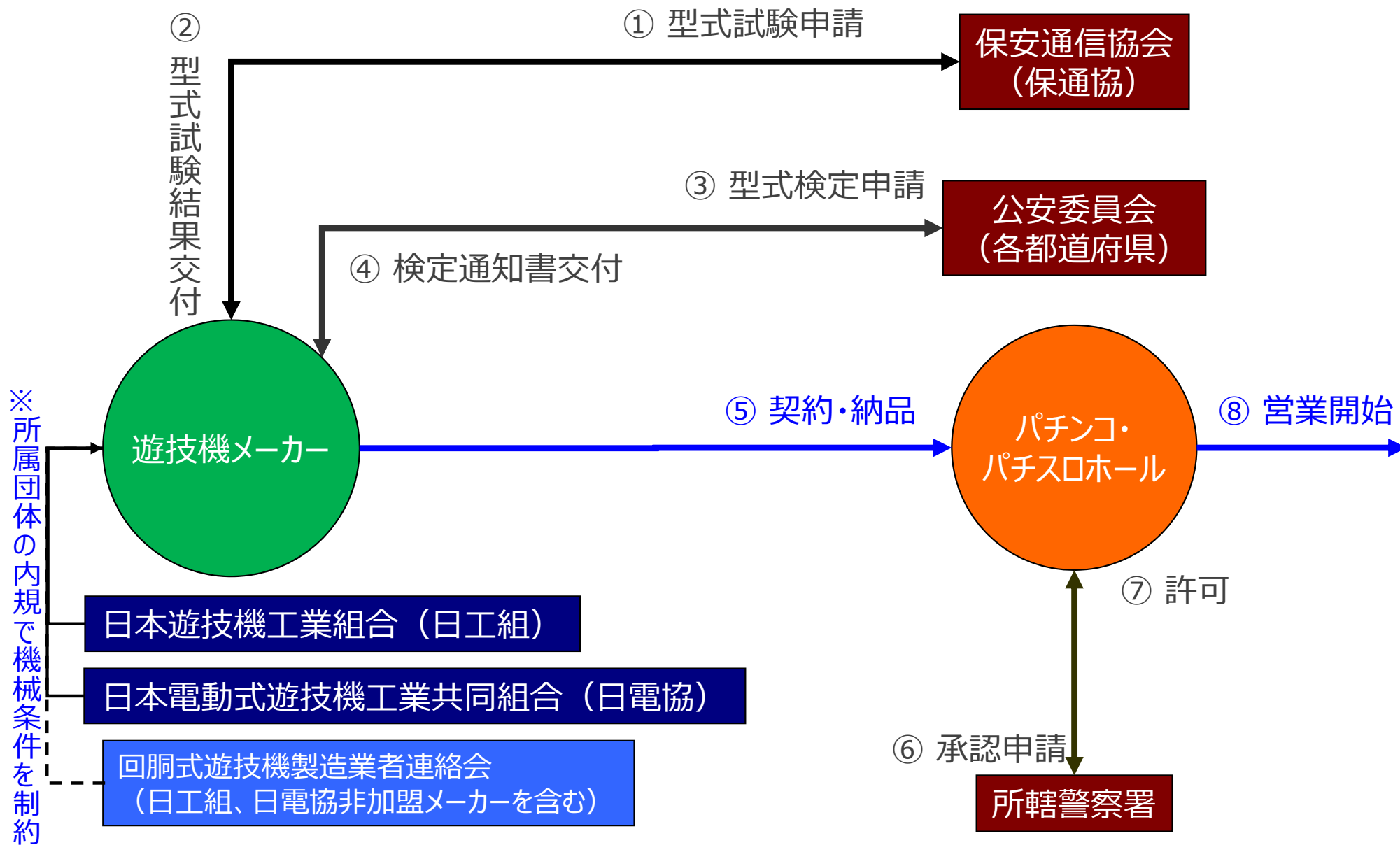
大当たりを引いたら、、、

液晶画面に同じ絵柄(数字)が3つ揃うと大当たりの合図です。大当たりになると下方にある「アタッカー」が開くので、そのまま打ちます下皿からたくさんの玉が出てきたら玉抜きによって玉を箱に移し替えます。

- ①ハンドル
- ②スタートチャッカー
- ③アタッカー
- ④液晶画面
- ⑤上皿
- ⑥下皿
- ⑦玉抜き



『ぱちんこCR真北斗無双』
©武論尊・原哲夫/NSP1983 版権許諾証K0J-111
© 2010-2013 コーエーテックゲームス © Sammy



デジタル ゲーム	パッケージ ゲーム	アミューズメント 機器	アミューズメント 施設	映像・玩具
<ul style="list-style-type: none"> ・PCオンラインゲームの企画・開発・運営 ・スマートデバイス向けゲームの企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの企画・開発・販売 	<ul style="list-style-type: none"> ・アミューズメントゲーム機器の開発・製造・販売等 ・カジノ機器の開発・製造・販売 	<ul style="list-style-type: none"> ・アミューズメント施設の企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション作品の制作・販売・配給及び輸出 ・玩具の企画、制作、販売
 <p>『ファンタシースターオンライン2』 ©SEGA</p>  <p>『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』 © SEGA</p>	 <p>『龍が如く極』 ©SEGA</p>  <p>『真・女神転生IV FINAL』 (C) ATLUS (C) SEGA All rights reserved.</p>	 <p>『UFOキャッチャー9』 ©SEGA</p>  <p>『バベルのメダルタワー』 © SEGA</p>	 <p>『セガ ららぽーと富士見』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>  <p>『KidsBee (キッズビー)』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>	 <p>劇場版 『名探偵コナン 業火の向日葵 (ひまわり)』 ©2015 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会</p>  <p>『ジュエルウォッチ』 ©'08, '15 SANRIO / SEGA TOYS サンリオ・セガトイズ / テレビ東京・ジュエルペット製作委員会</p>

リゾート事業の主な取り組み

- 施設名：フェニックス・シーガイア・リゾート
- 所在地：宮崎県（宮崎市）
- 運営会社：フェニックスリゾート株式会社
- 概要：「シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート」等の宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級コンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」等のスポーツ施設を保有するリゾート施設

- 施設名：ジョイポリス
- 所在地：東京都（お台場）、大阪府（梅田）、中国（青島、上海）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：「デジタル」と「リアル」の融合を意味する「デジリアル（DigitaReal）をコンセプトに掲げた、斬新かつ先進的なエンタテインメントを提供する国内最大級の屋内型テーマパーク

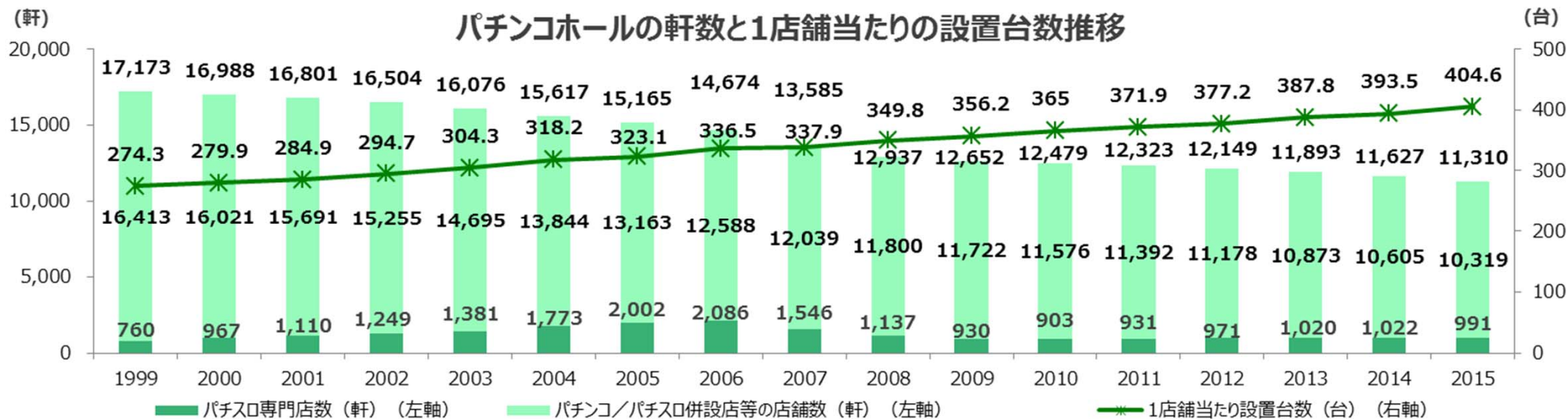
- 施設名：オービィ
- 所在地：横浜（みなとみらい）、大阪（万博公園）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：BBC EARTHの映像力とセガのエンタテインメント技術を融合し、自然界の様々なシーンを独自の手法で再現。大自然の神秘を全身に感じることができるまったく新しいミュージアム

- 施設名：パラダイスカジノ仁川 / パラダイスシティ
- 所在地：韓国（仁川市）
- 運営会社：PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
- 概要：1967年に韓国最初の外国人専用カジノとしてオープンした「パラダイスカジノ仁川」の運営及び2017年上期開業予定の韓国初の本格的統合型リゾート「パラダイスシティ」の開発

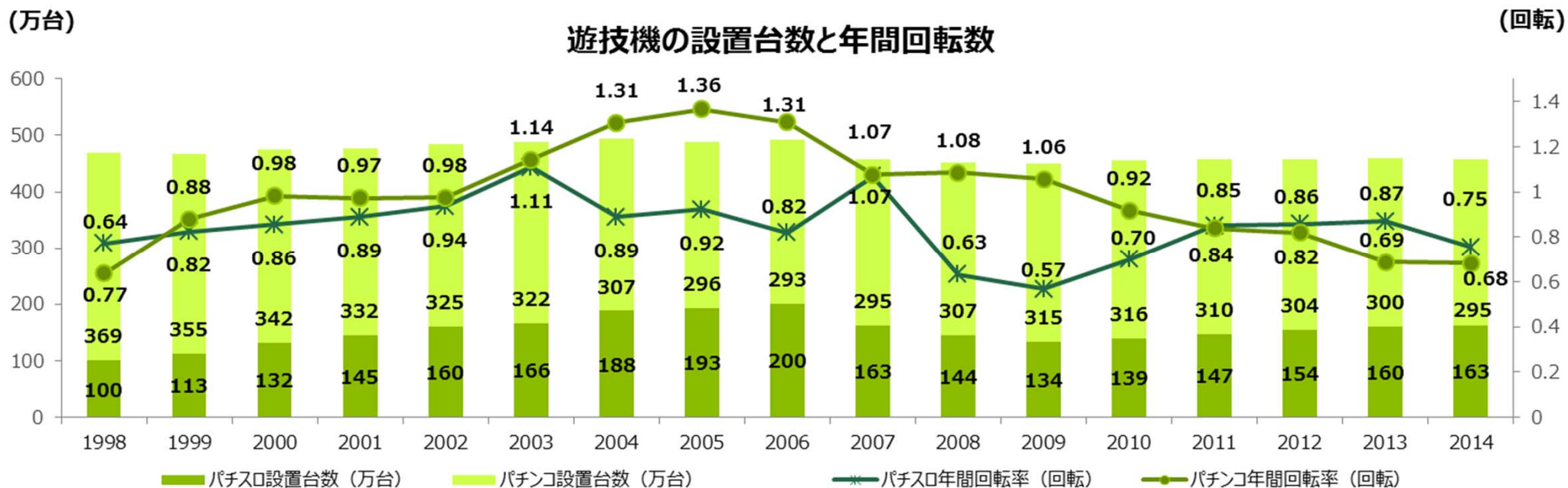
- 施設名：（未定）
- 所在地：韓国（釜山広域市）
- 運営会社：SEGASAMMY Busan Inc.
- 概要：韓国・釜山広域市における、ホテル、エンタテインメント、商業施設等からなる大型複合施設の開発・運営



2. 市場に関する補足情報



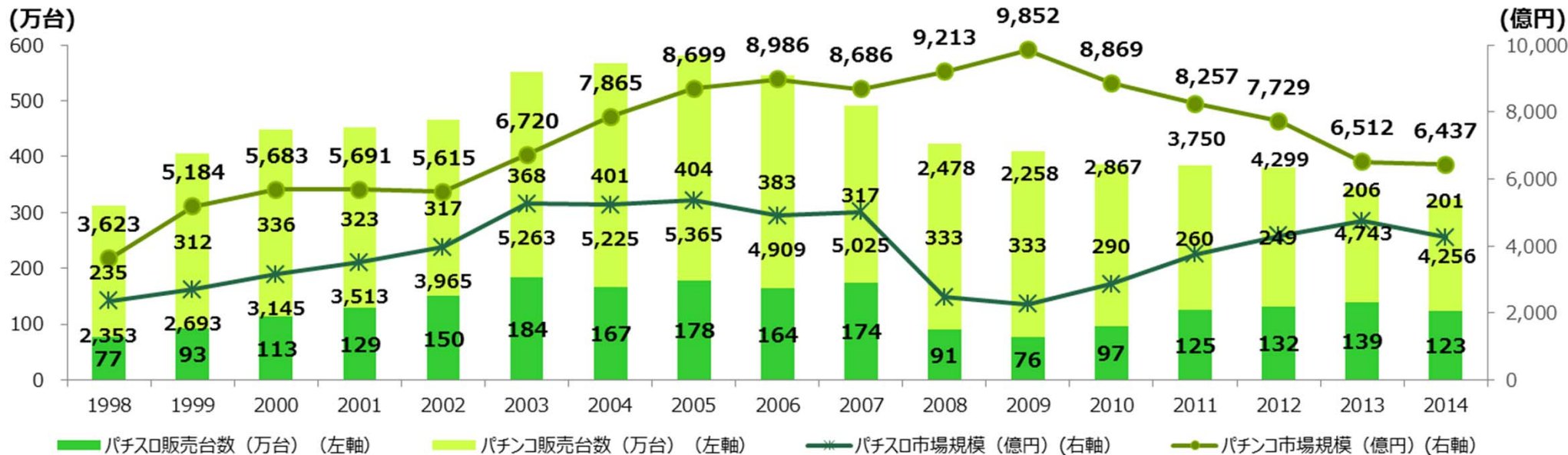
出所：警察庁



出所：警察庁、矢野経済研究所

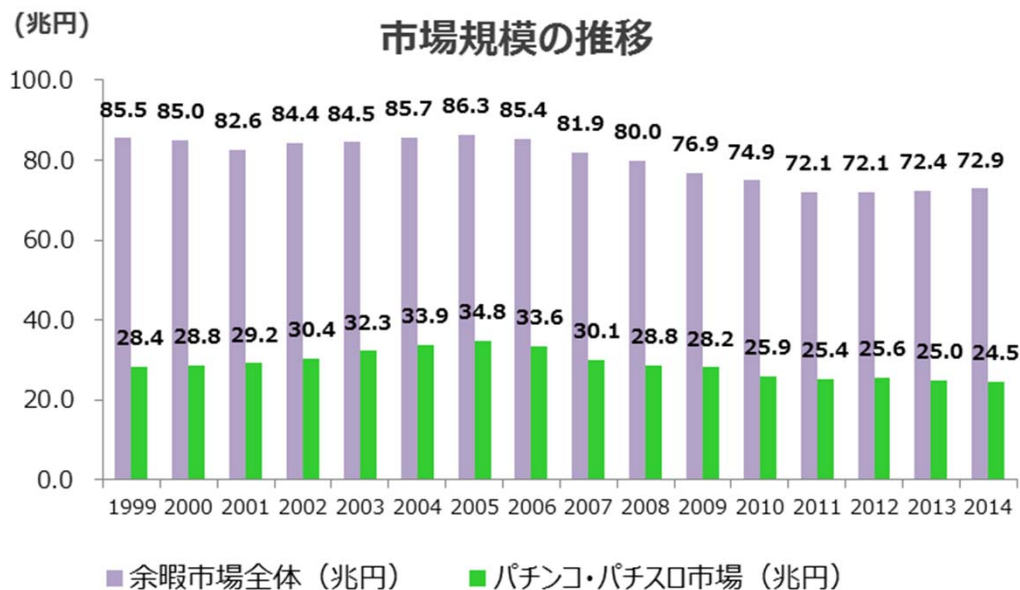


遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

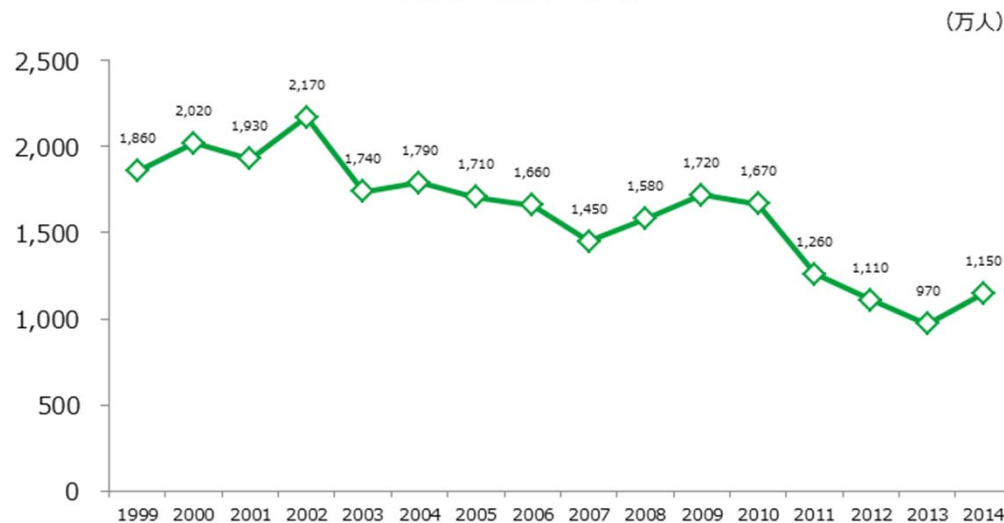


出所：矢野経済研究所

市場規模の推移

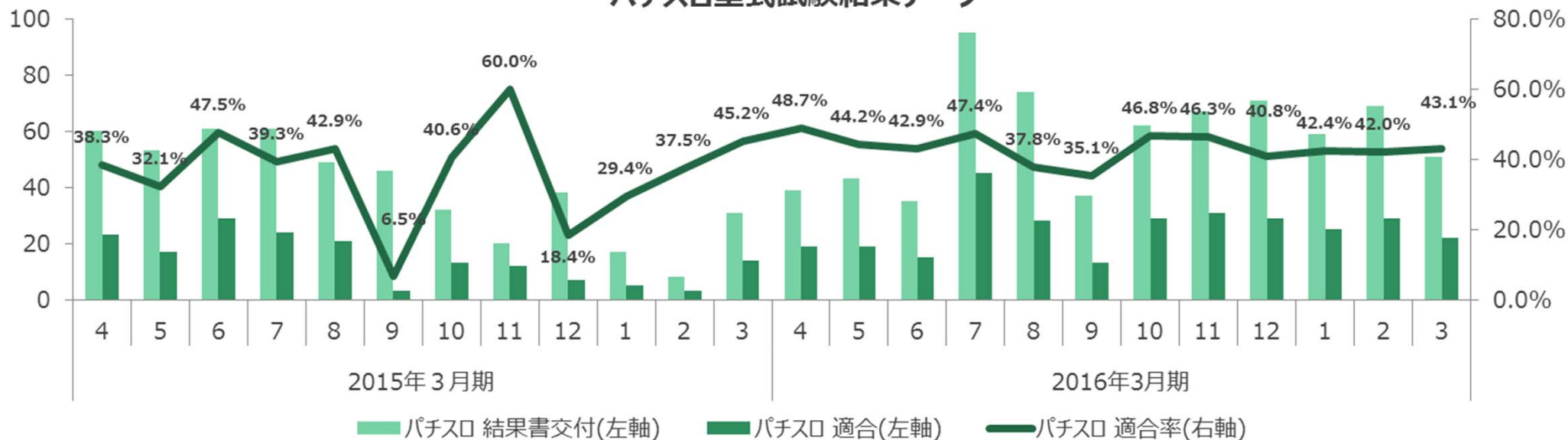


遊技参加人口推移

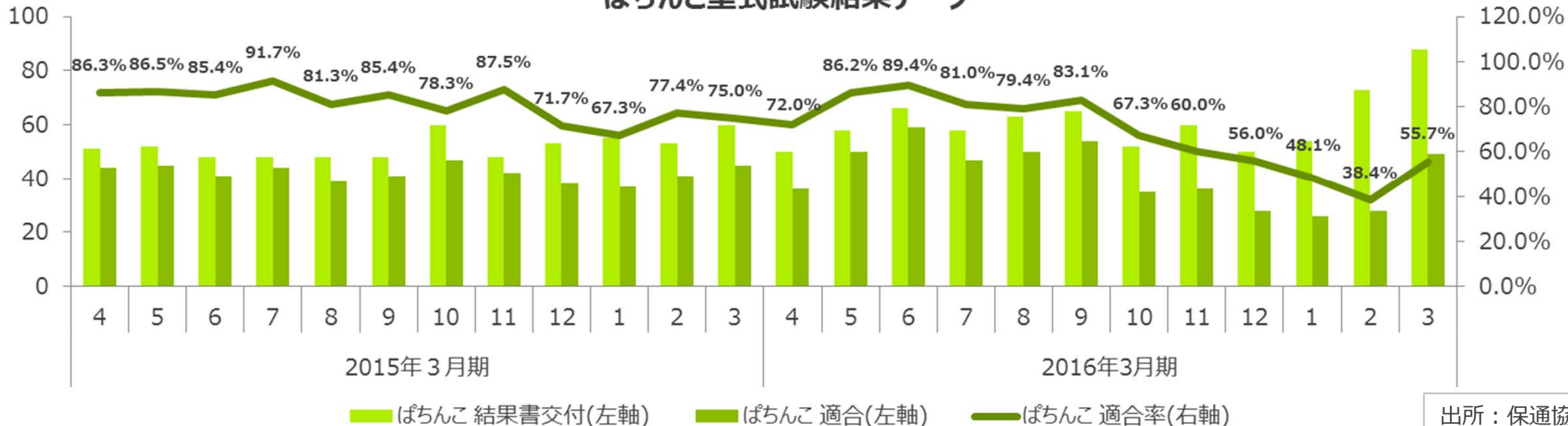


出所：「レジャー白書2015」日本生産性本部

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	2010年			2011年			2012年			2013年			2014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
1	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%
2	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	U社	215,000	15.5%	U社	205,000	16.6%
3	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%
4	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%
5	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%	H社	92,763	7.5%

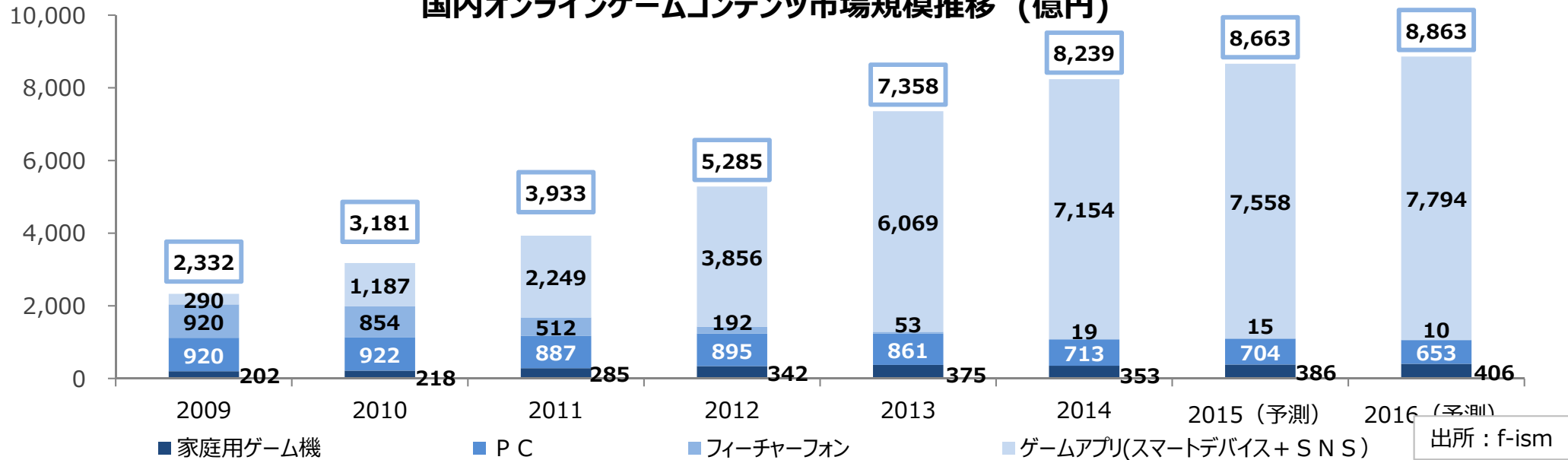
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2010年			2011年			2012年			2013年			2014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
1	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%
2	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%
3	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%	K社	308,000	15.3%
4	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.7%	H社	252,103	12.5%
5	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	H社	197,000	9.6%	サミー	242,847	12.0%

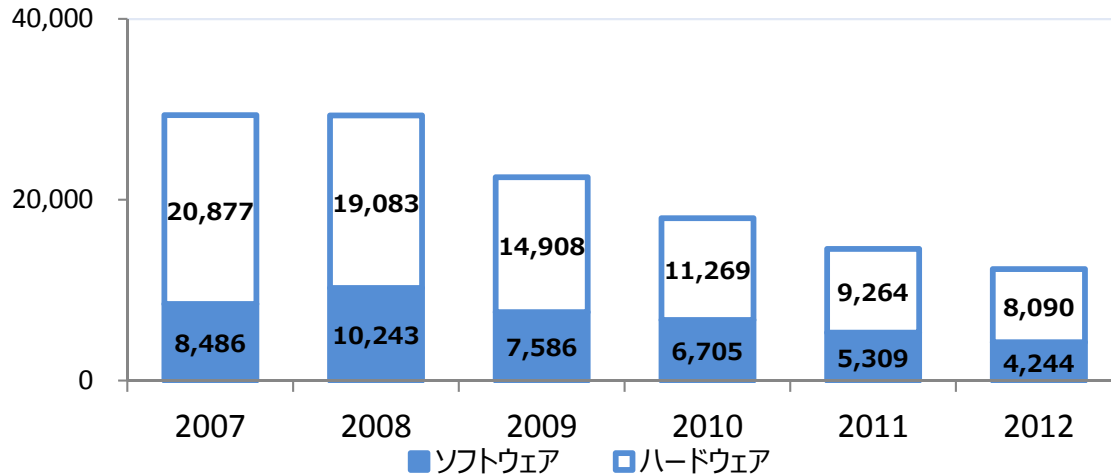
出所：矢野経済研究所
 ※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

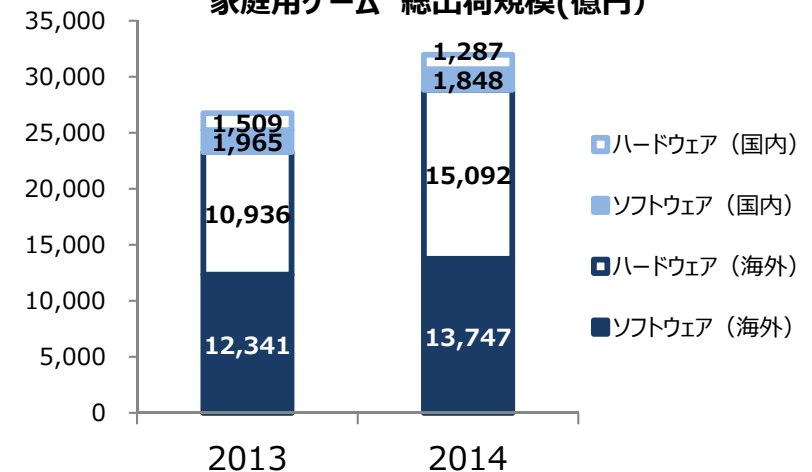
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



国内ゲームメーカー家庭用ゲーム総出荷金額規模 (海外+国内) (億円)



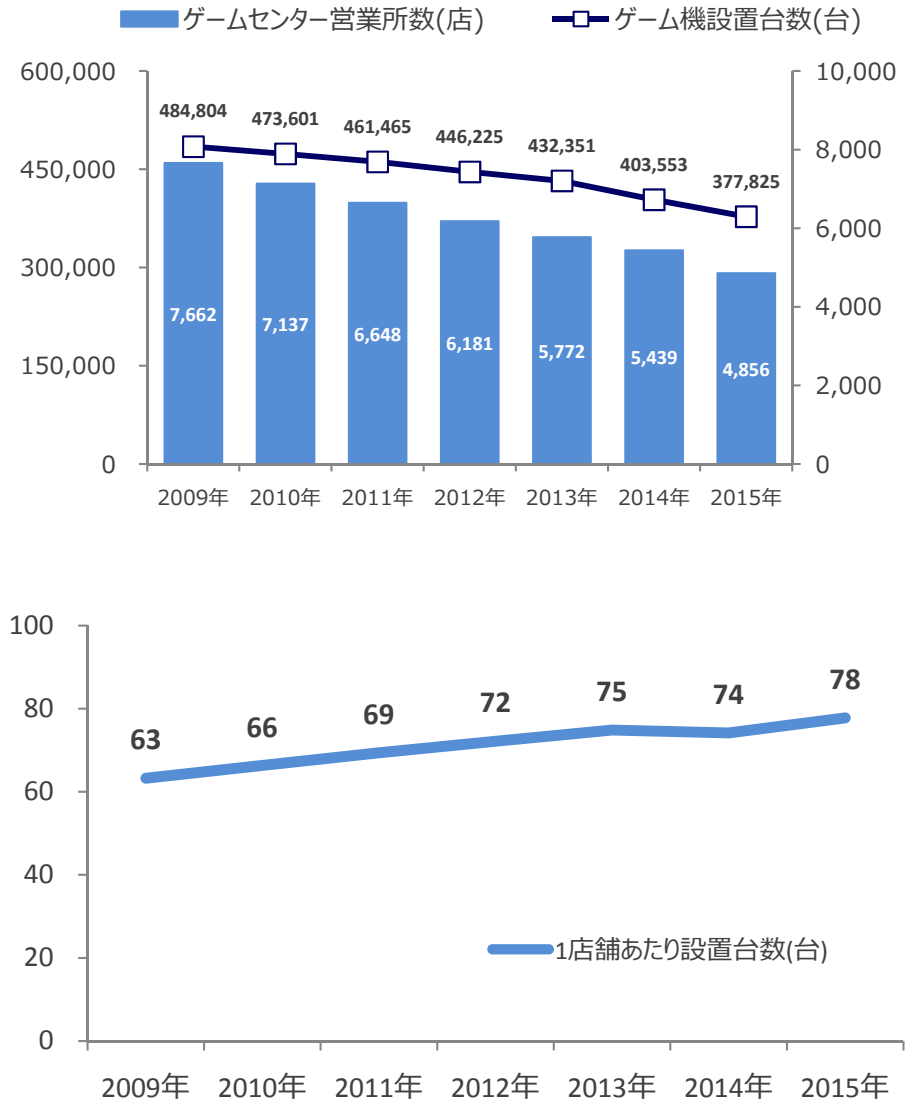
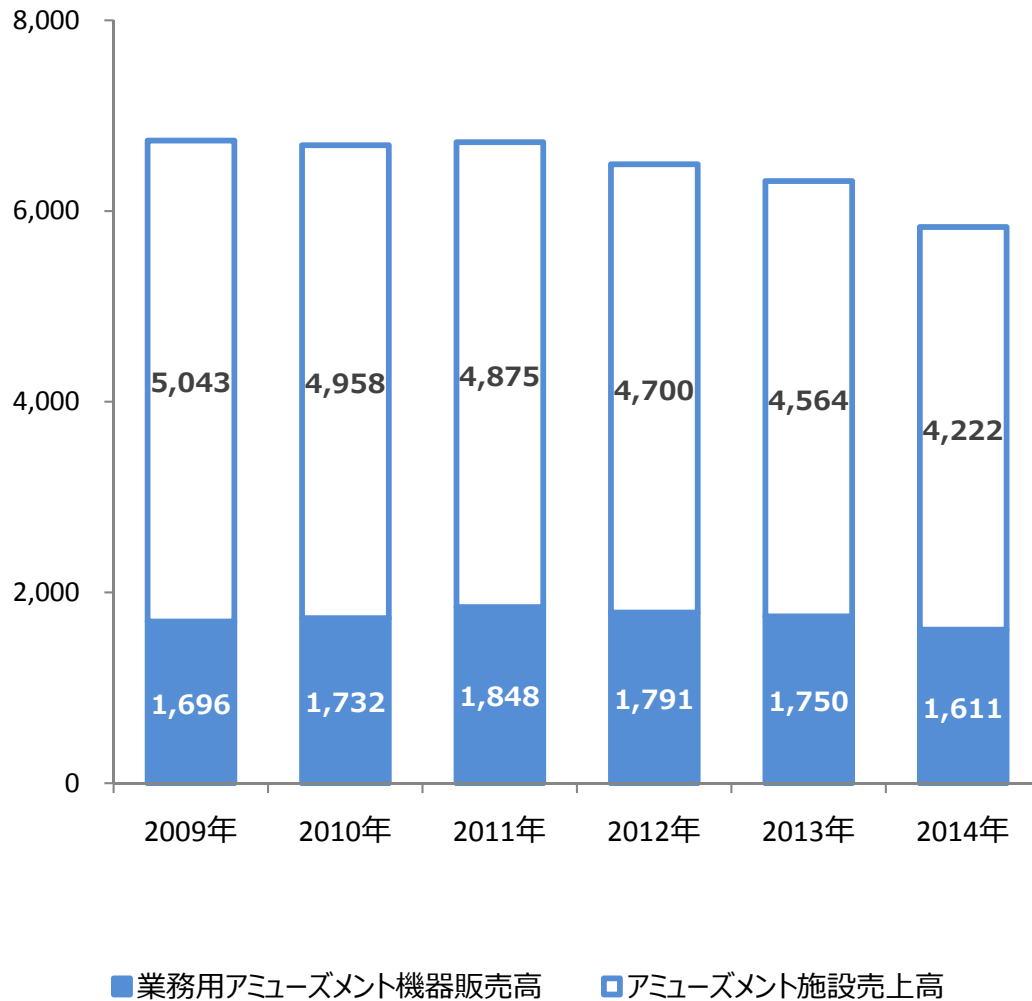
家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」
 ※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

アミューズメント業界市場規模

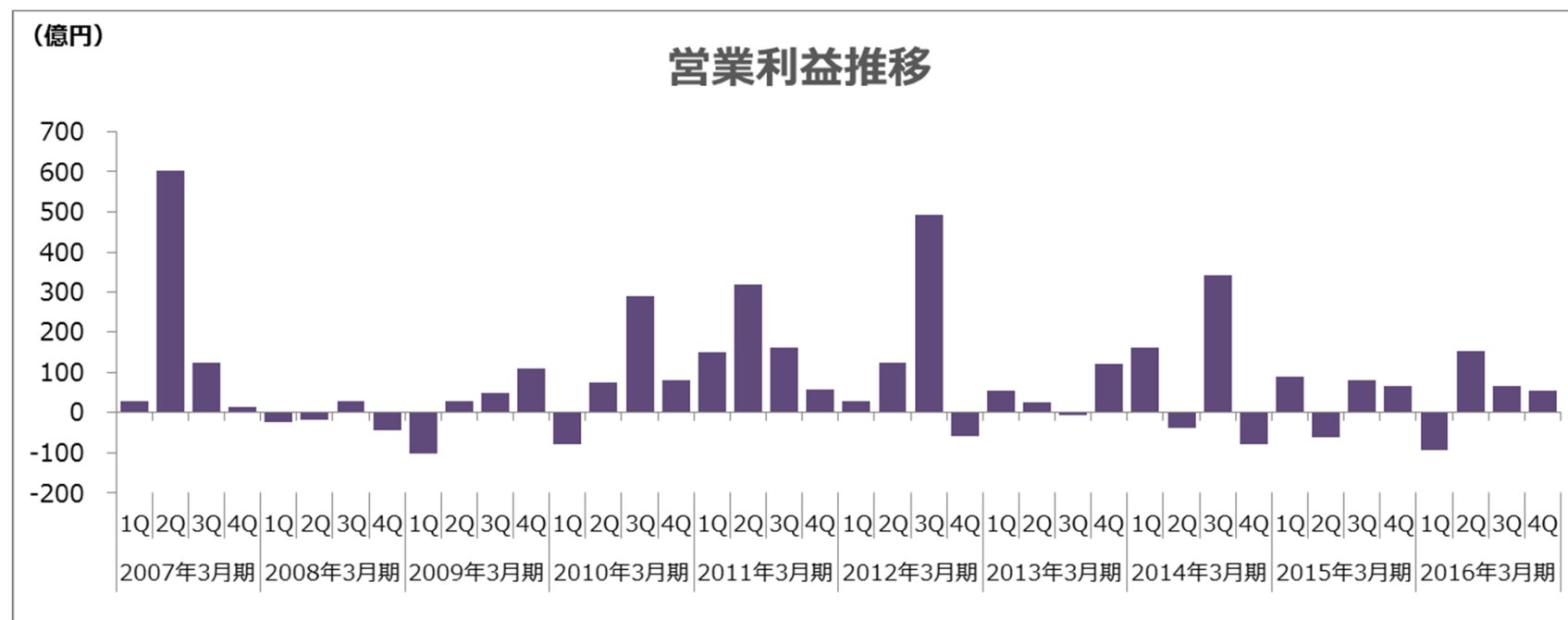
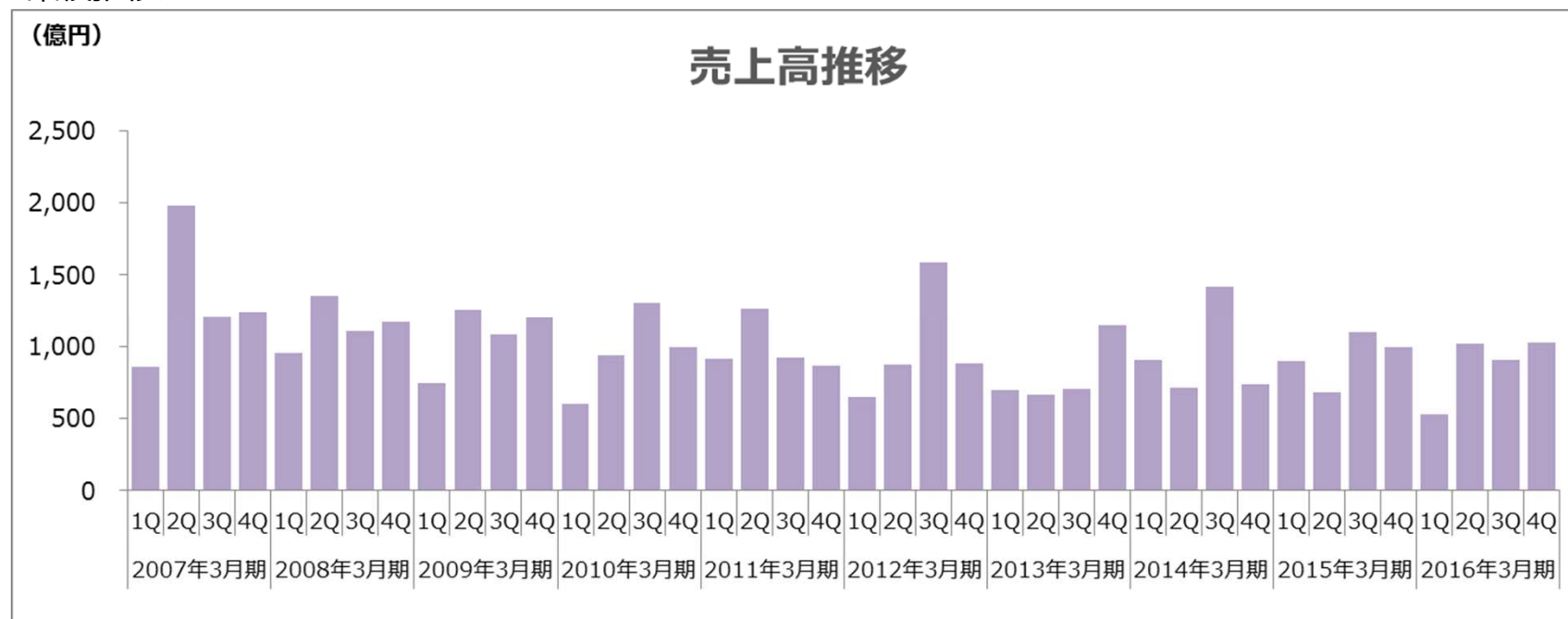
国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

3. 過去の業績および株式関連

<四半期毎の業績推移>



過去の業績推移 (旧セグメント)

2005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
(http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2015/201503_4q_transition.xls)

(億円)	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期		2015年3月期	
	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	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
売上高	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	1,622	3,780	1,542	3,549
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	1,422	712	1,818	606	1,491
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	391	180	386	180	396
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	427	219	432	208	414
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	838	438	998	482	1,110
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	134	71	145	64	136
営業利益	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	190	123	385	34	176
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	235	151	452	73	257
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	19	-0	-12	1	-25
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	11	2	0	-2	-9
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	11	20	9	40
その他	-5	-17	-13	-0	3	3	0	2	-4	-4	-12	-10	-20
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-63	-36	-64	-37	-65
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.9%	7.6%	10.2%	2.2%	5.0%
経常利益	1,044	1,195	812	-82	66	359[302]	681	581	209	142	405	33	169
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	6.5%	8.8%	10.7%	2.1%	4.8%
当期純利益	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	334	113	307	-20	-112
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	10.4%	7.0%	8.1%	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415[472]	411	533	452	251	592	284	676
設備投資額	324	385	366	504(※1)	266	161	196	361	328	226	381	147	287
減価償却費 *4	177	218	280	456(※2)	266	171	159	161	181	75	161	81	176
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	76	160	100	191

パチスロタイトル数	9タイトル	14タイトル	17タイトル	22タイトル	19タイトル	12タイトル	10タイトル	11タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	6タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	523,422台	380,688台	123,286台	162,932台	302,270台	300,866台	202,221台	143,171台	301,575台	92,998台	207,828台

パチンコタイトル数	8タイトル	8タイトル	14タイトル	9タイトル	12タイトル	13タイトル	12タイトル	14タイトル	14タイトル	4タイトル	10タイトル	9タイトル	14タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	132,981台	108,184台	391,831台	360,171台	343,188台	332,288台	216,860台	54,955台	200,225台	86,453台	242,847台

国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	95.0%	96.1%	98.7%	100.1%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	449店舗	363店舗	322店舗	260店舗	249店舗	241店舗	236店舗	202店舗	198店舗	198店舗	198店舗

パッケージタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	25 (49)	8 (8)	21 (32)	6 (14)	30 (50)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	323	873	410	1,230

※[カッコ内]数値は、会計方針変更前で算出した参考値 (未監査)

※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す (ただし、(カッコ内) 数値はSKU)

(*1): レンタル資産171億円 (2008年3月期通期実績) を含む

(*2): レンタル資産173億円 (2008年3月期通期実績) を含む

*3 14/3期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む (13/3期までは減価償却費に含まれる)

*4 14/3期以降、減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含まない
(14/3期以降、研究開発費・コンテンツ制作費を含む)

*5 14/3期以降、原価計上の広告宣伝費を含む (13/3期までは販管費のみ)

過去の業績推移（新セグメント 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

(http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2016/201603_4q_transition.xls)

(億円)	2015年3月期				2016年3月期			
	第1四半期 累計実績	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 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績
売上高	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479
内訳								
遊技機	472	611	1,089	1,521	76	566[609]※	904	1,327[1,410]※
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418	902[859]※	1,430	1,988[1,905]※
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163
営業利益	89	27	108	174	-94	57	121	176
内訳								
遊技機	125	70	153	257	-67	85[84]※	154	215[209]※
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7	15[17]※	24	36[42]※
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-31[-32]※	-44	-57
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%
経常利益	96	26	107	168	-87	58	126	164
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	488	676	128	247	403	580
設備投資額	69	147	205	287	68	125	210	280
減価償却費	40	81	128	176	41	82	125	166
広告宣伝費	41	100	145	191	39	93	136	179
パチスロタイトル数	3タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	-	2タイトル	6タイトル	7タイトル
販売台数	82,791台	93,045台	96,111台	207,830台	102台	70,260台	121,645台	142,337台
パチンコタイトル数	5タイトル	5タイトル	8タイトル	10タイトル	2タイトル	6タイトル	7タイトル	8タイトル
販売台数	47,711台	82,955台	224,519台	241,425台	22,362台	79,604台	115,396台	199,014台
国内既存店舗売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%
国内AM施設数	201店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	194店舗
パッケージタイトル数 (タイトル)	3	6	25	30	5	12	24	29
パッケージタイトル数 (sku)	5	14	44	50	6	14	31	38
販売本数 (万本)	170	410	891	1,228	183	328	612	922

※新セグメントにおける売上高は総額表示

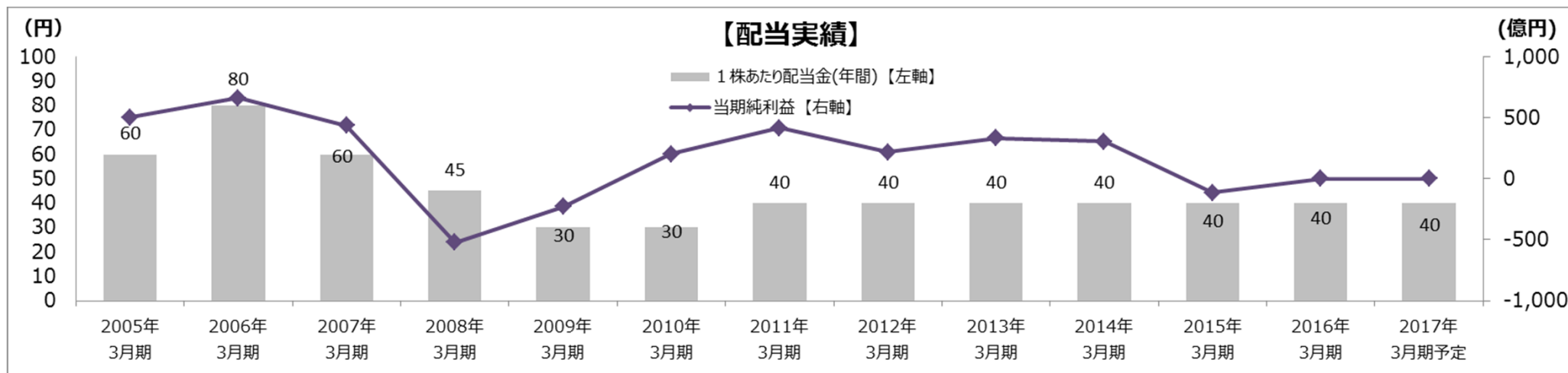
※2016年3月期より売上高の計上基準を出荷基準から納品基準に変更しております。

※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月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

配当の安定的な実施と成長戦略を通じた利益の拡大の両面で企業価値の向上を実現していくことが当グループの株主価値に関する基本的考えです。



株主構成 (2016年3月期末時点)

株主数：90,768名
発行済株式総数：266,229,476株

氏名	保有株式数 (株)	発行済株式総数に対する株式所有割合
里見 治	31,869,338	11.97%
セガサミーホールディングス株式会社	31,834,807	11.95%
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87%
株式会社HS Company	11,750,000	4.41%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	6,904,000	2.59%

所有者別分布状況	
所有者属性	持株比率
金融機関	14.1%
金融商品取引業者	1.7%
その他法人	12.0%
外国法人等	26.2%
個人・その他	34.1%
自己株式	12.0%



セガサミーホールディングス公式サイト
<http://www.segasammy.co.jp/>

セガサミーホールディングス 投資家向けサイト
<http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/>



セガグループの製品・サービスについて
<http://sega.jp/>



サミーグループの製品・サービスについて
<http://www.sammy.co.jp/>

■グループ各社 SNS紹介



セガ SNS 公式アカウント紹介ページ <http://sega.jp/sns/>

サミー SNS 公式アカウント紹介ページ <http://www.sammy.co.jp/japanese/sns/>

* 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。