



SEGA-SAMMY
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY
G R O U P

2018年3月期 第2四半期 決算

2017年11月6日
セガサミーホールディングス株式会社

【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. 2018年3月期 第2四半期実績/今後の見通し

決算ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

各種費用等 6

連結貸借対照表（要約） 7

2. セグメント別実績 /今後の見通し

セグメント別：遊技機事業 9

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 12

セグメント別：リゾート事業 17

3. 今後の展望について

セグメント別：遊技機事業 23

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 29

セグメント別：リゾート事業 36

4. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 41

遊技機販売シェア動向 44

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 45

アミューズメント業界の動向 46

5. 過去の業績推移 / 会社概要

過去の業績推移 48

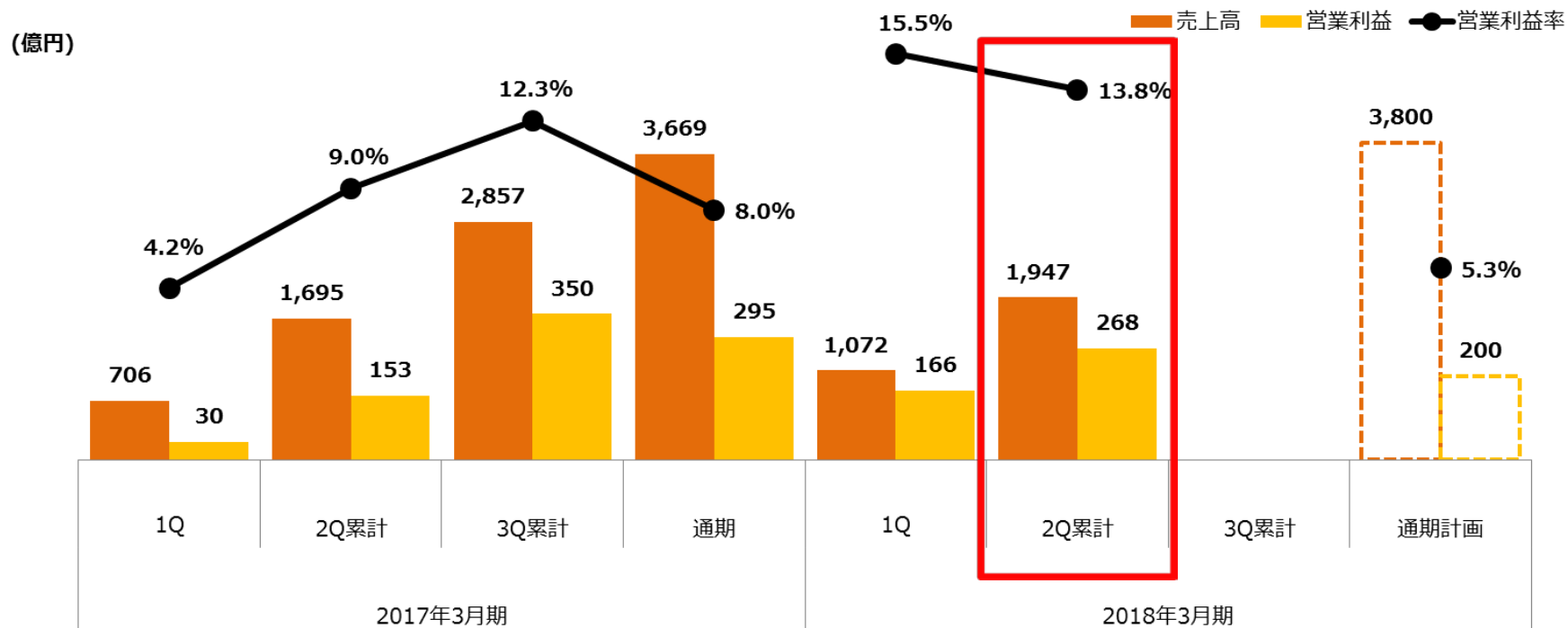
会社概要 51

1. 2018年3月期 第2四半期実績/今後の見通し

売上高：**1,947**億円

営業利益：**268**億円

営業利益率：**13.8%**



第2四半期 累計実績

- 前年同期比で増収、増益
- 遊技機事業において大型タイトルを販売
- エンタテインメントコンテンツ事業全般が好調

今後の見通し

- 遊技機販売スケジュールを大幅に見直しており、通期販売タイトル数及び販売台数は当初計画を下回る可能性が高い
- エンタテインメントコンテンツ事業は好調な上期に続き、複数の新作タイトルの投入を予定しており、販売状況を精査中

連結損益計算書 (要約)

(億円)		2017年3月期		2018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	前年同期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,695	3,669	1,947	+15%	3,800	+4%
	遊技機	649	1,482	883	+36%	1,500	+1%
	エンタテインメントコンテンツ	978	2,057	1,015	+4%	2,200	+7%
	リゾート	67	130	47	-30%	100	-23%
内 訳	営業利益	153	295	268	+75%	200	-32%
	遊技機	106	263	214	+102%	200	-24%
	エンタテインメントコンテンツ	91	111	101	+11%	100	-10%
	リゾート	-13	-22	-12	-	-30	-
	その他/消去等	-31	-57	-34	-	-70	-
	営業利益率	9.0%	8.0%	13.8%	+4.8pt	5.3%	-2.7pt
	経常利益	154	285	252	+64%	160	-44%
	特別利益	119	133	8	-	0	-
	特別損失	3	81	4	-	0	-
	税引前当期純利益	271	337	256	-6%	160	-53%
	親会社株主に帰属する当期純利益	242	276	177	-27%	110	-60%
	1株当たり配当 (円)	20	40	20	-	40	-
	1株当たり当期純利益 (円)	103.47	117.79	75.78	-	46.93	-
	1株当たり純資産 (円)	1,292.06	1,313.06	1,380.42	-	-	-

各種費用等

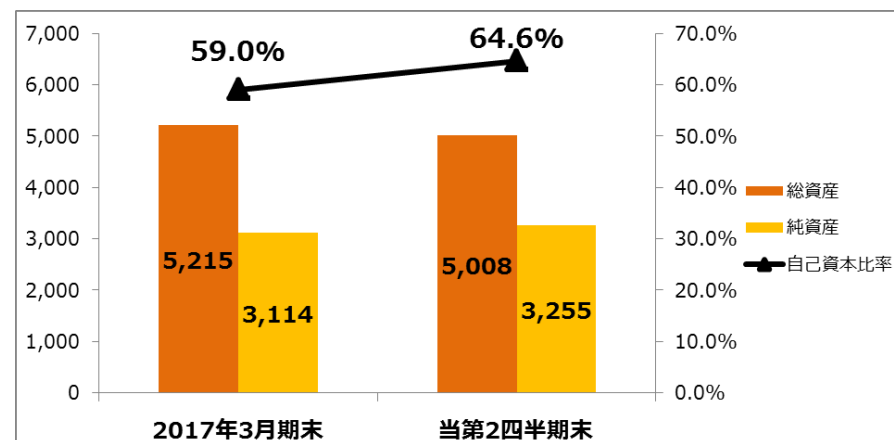
(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	317	671	307	-3%	710	+6%
遊技機	93	188	97	+4%	193	+3%
エンタテインメントコンテンツ	222	481	211	-5%	517	+7%
リゾート	1	2	0	-	0	-
その他/消去等	1	0	-1	-	0	-
設備投資額	138	270	103	-25%	244	-10%
遊技機	30	58	19	-37%	57	-2%
エンタテインメントコンテンツ	80	166	73	-9%	164	-1%
リゾート	27	45	10	-63%	23	-49%
その他/消去等	1	1	1	-	0	-
減価償却費	76	163	82	+8%	166	+2%
遊技機	30	58	28	-7%	54	-7%
エンタテインメントコンテンツ	37	87	45	+22%	92	+6%
リゾート	5	11	5	-	13	+18%
その他/消去等	4	7	4	-	7	-
広告宣伝費	76	148	78	+3%	205	+39%
遊技機	12	21	11	-8%	52	+148%
エンタテインメントコンテンツ	50	107	54	+8%	139	+30%
リゾート	3	5	2	-33%	2	-60%
その他/消去等	11	15	11	-	12	-

連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2017年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2017年3月期末	当第2四半期末	増減
現金・預金	1,374	1,181	-193	支払手形・買掛金	456	244	-212
受取手形・売掛金	445	501	+56	社債 (1年内)	195	188	-7
有価証券	652	675	+23	短期借入金	63	117	+54
たな卸資産	474	348	-126	その他	411	400	-11
その他	296	282	-14	流動負債 計	1,125	949	-176
流動資産 計	3,241	2,987	-254	社債	325	250	-75
有形固定資産	816	794	-22	長期借入金	445	348	-97
無形固定資産	221	236	+15	その他	205	205	-
投資有価証券	698	750	+52	固定負債 計	975	803	-172
その他	239	241	+2	負債合計	2,101	1,752	-349
				株主資本 計	3,003	3,133	+130
固定資産 計	1,974	2,021	+47	その他の包括利益累計額合計	74	101	+27
資産合計	5,215	5,008	-207	新株予約権	3	5	+2
				非支配株主持分	34	14	-20
				純資産合計	3,114	3,255	+141
				負債及び純資産合計	5,215	5,008	-207

2018年3月期 第2四半期 実績

- 総資産：207億円減少の5,008億円
- 流動資産：現金・預金の減少等により、254億円減少
- 負債：仕入債務の決済や社債償還、借入金の返済等により、349億円減少
- 自己資本比率：5.6ポイント上昇の64.6%
- 流動比率：26.7ポイント上昇の314.6%

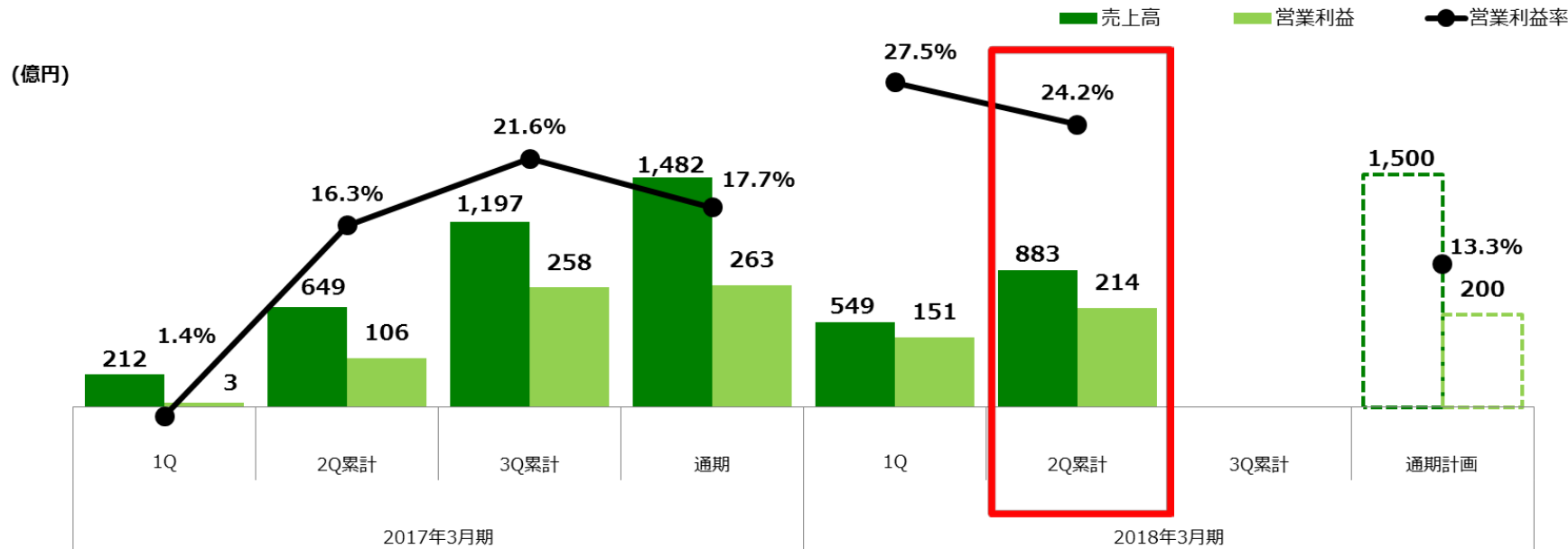


2. セグメント別実績 / 今後の見通し

売上高：883億円

営業利益：214億円

営業利益率：24.2%



第2四半期 累計実績

今後の見通し

全体

- 前年同期比で増収、増益
- パチンコ・パチスロともに主カタイトルを販売

- 遊技機販売スケジュールを大幅に見直し
- 遊技機の通期販売タイトル数及び販売台数は当初計画を下回る可能性が高い

パチスロ

- 主カタイトル『北斗の拳』シリーズの新作『パチスロ北斗の拳 新伝説創造』等の販売を実施

- 当グループ初となる、5.9号機の販売を予定

パチンコ

- 人気アニメ『攻殻機動隊S.A.C.』をモチーフにした『ぱちんこCR攻殻機動隊 S.A.C.』等の販売を実施

- 『ぱちんこ蒼天の拳』シリーズに新システムを搭載し、新たなゲーム性を実現した最新作『ぱちんこCR蒼天の拳 天羅』等の販売を実施

(億円)	2017年3月期		2018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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	649	1,482	883	+36%	1,500	+1%
パチスロ	318	862	323	+2%	631	-27%
パチンコ	264	483	488	+85%	716	+48%
その他/消去等	67	137	72	-	153	-
営業利益	106	263	214	+102%	200	-24%
営業利益率	16.3%	17.7%	24.2%	+7.9pt	13.3%	-4.4pt

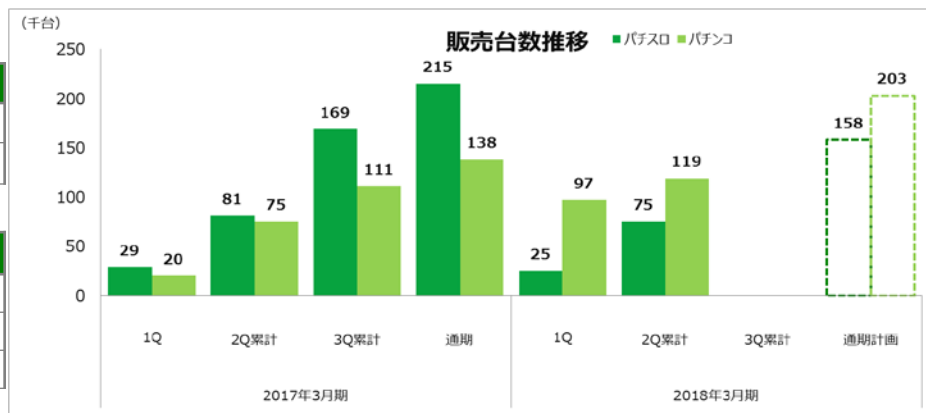
パチスロ	タイトル数	3タイトル	10タイトル	8タイトル	+5タイトル	11タイトル	+1タイトル
	販売台数	81,895台	215,736台	75,380台	-8%	158,000台	-27%
パチンコ	タイトル数	3タイトル	9タイトル	4タイトル	+1タイトル	7タイトル	-2タイトル
	販売台数	75,542台	138,321台	119,312台	+58%	203,000台	+47%
	本体販売	68,175台	115,227台	92,344台	+35%	160,300台	+39%
	盤面販売	7,367台	23,094台	26,968台	+266%	42,700台	+85%

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期納品開始機種・スペック替え等は含まない)

2018年3月期第2四半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 新伝説創造	45,220台	9月
A-SLOTエイリヤンエボリューション	2,381台	7月

パチンコ タイトル名	販売台数	設置開始時期
ぱちんこCR渡る世間は鬼ばかり	9,323台	7月
ぱちんこCR攻殻機動隊S.A.C.	7,735台	9月
デジハネCRモンスターハンター4	4,320台	8月



新シリーズ
スペック替えタイトル

■ 2018年3月期 第2四半期の主な販売タイトルと第3四半期以降の販売予定タイトル

～2018年3月期 2Q

3Q以降

パチスロ

パチスロ獣王 王者の覚醒

パチスロ北斗の拳 新伝説創造

パチスロサクラ大戦 ～熱き血潮に～

パチスロ 闘え!サラリーマン

パチスロツインエンジェルBREAK

パチスロ イース I & II

新タイトルの販売を予定

A-SLOTエイリヤンエボリューション

パチスロ 蒼き鋼のアルペジオ -アルス・ノヴァ-

パチンコ

ぱちんこCR北斗の拳7 転生

ぱちんこCR渡る世間は鬼ばかり

ぱちんこCR蒼天の拳 天羅

ぱちんこCRビッグガチンコ7

デジハネCRモンスターハンター4

ぱちんこCRぶよぶよ

ぱちんこCR攻殻機動隊S.A.C.



『パチスロ北斗の拳 新伝説創造』

© 武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007
版権許諾証YBJ-918 ©Sammy



『ぱちんこCR渡る世間は鬼ばかり』

©TBS ©Sammy



『ぱちんこCR攻殻機動隊S.A.C.』

©土郎 正宗・Production I.G/講談社・
攻殻機動隊制作委員会 ©Sammy



『ぱちんこCR蒼天の拳 天羅』

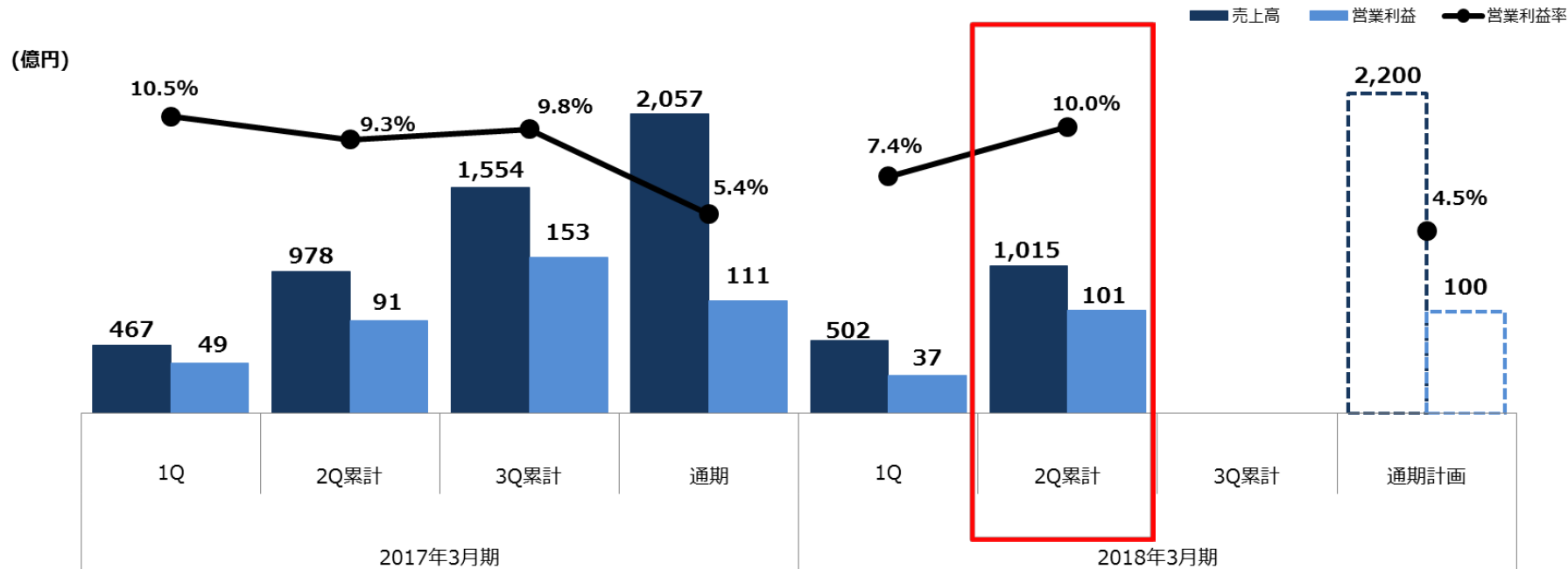
©原哲夫・武論尊/NSP 2001,
版権許諾証YHK-818 ©Sammy



売上高：**1,015**億円

営業利益：**101**億円

営業利益率：**10.0%**



第2四半期 累計実績

- 前年同期比で増収・増益
- 各事業分野において、タイトルの販売が好調に推移

今後の見通し

- デジタルゲーム分野、パッケージゲーム分野、AM機器分野において複数の新作タイトル投入を予定



(億円)		2017年3月期		2018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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高		978	2,057	1,015	+4%	2,200	+7%
内訳	デジタルゲーム	230	473	193	-16%	590	+25%
	パッケージゲーム	230	471	271	+18%	515	+9%
	AM機器	225	494	226	-	435	-12%
	AM施設	190	372	196	+3%	380	+2%
	映像・玩具	94	227	103	+10%	245	+8%
	その他/消去等	9	20	26	-	35	-
	営業利益	91	111	101	+11%	100	-10%
内訳	デジタルゲーム	38	49	20	-47%	73	+49%
	パッケージゲーム	27	26	35	+30%	32	+23%
	AM機器	8	17	24	+200%	-4	-
	AM施設	20	22	17	-15%	17	-23%
	映像・玩具	1	12	7	+600%	15	+25%
	その他/消去等	-3	-15	-2	-	-33	-
	営業利益率	9.3%	5.4%	10.0%	+0.7pt	4.5%	-0.9pt
パッケージ販売タイトル数 ※		21タイトル	42タイトル	16タイトル	-5タイトル	38タイトル	-4タイトル
日本		3タイトル	9タイトル	3タイトル	-	11タイトル	+2タイトル
アジア		7タイトル	16タイトル	6タイトル	-1タイトル	17タイトル	+1タイトル
欧米		11タイトル	17タイトル	7タイトル	-4タイトル	10タイトル	-7タイトル
パッケージ販売本数 (万本)		465	1,028	865	+86%	1,160	+13%
日本		100	185	42	-58%	200	+8%
新作		85	150	20	-76%	177	+18%
リポート		15	35	22	+47%	23	-34%
アジア		41	106	23	-44%	67	-37%
新作		24	70	10	-58%	64	-9%
リポート		17	36	13	-24%	3	-92%
欧米		324	737	800	+147%	893	+21%
新作		146	304	285	+95%	517	+70%
リポート		178	433	515	+189%	376	-13%
国内AM施設店舗数		189	191	189	-	190	-
国内AM施設既存店売上高前年比		110.8%	108.5%	101.5%	-9.3pt	101.3%	-7.2pt

※ アジア地域の販売タイトル数を追加



デジタル

		2017年3月期				2018年3月期	
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期
売上高 (億円)		120	110	120	123	95	98
国内	平均MAU (万人・3か月平均) ※1	464	369	414	456	344	331
	平均ARPMU (円) ※2	2,038	2,771	2,568	2,327	2,502	2,435
	上位3タイトル売上占有率 ※3	68.4%	70.3%	67.6%	64.6%	59.6%	57.7%
海外	売上高構成比率	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%	10.4%	10.7%
その他 指標	配信タイトル数(国内) ※4	34	30	28	27	25	21
	売上高に対する広告宣伝費比率	6.5%	7.9%	10.2%	9.2%	8.2%	11.2%
	Noah Pass平均MAU (万人・3か月平均) ※5	1,236	1,180	1,196	1,140	1,194	1,148
ダウンロード数 (万件) ※6		2,232	3,265	3,337	3,004	2,842	2,194
	国内	286	472	823	941	212	208
	海外	1,946	2,793	2,514	2,063	2,630	1,986

配信タイトル数、国内MAU、国内ARPMU、ダウンロード数は、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. 各四半期末時点の値

※5. Noah Passとは、スマートデバイス向けマーケティング支援ツールを指す

※6. 2017年3月期 第3四半期のダウンロード数を一部修正

デジタルゲーム 上位3タイトル



『ファンタシースターオンライン2』
©SEGA



『ぶよぶよ!!クエスト』
©SEGA



『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』
©SEGA / f4samurai

※2017年7月～9月に
おける売上上位3タイトル

第2四半期 累計実績

- 配信タイトル数(国内)：25本⇒21本
- 既存主力タイトルを中心に、各種イベントやアップデート等を実施
- 当社グループ会社のf4samuraiが開発、運営を受託している新作『マジアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』が好調にスタート

今後の見通し

- 引き続き既存タイトルのイベント等による収益貢献を見込む
- 新作タイトルを複数投入予定
『ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛』
『D×2 真・女神転生 リベレーション』等



第2四半期 累計実績

パッケージ

- 新作『ソニックマニア』がメタスコアにおいてこの15年間にリリースされたソニックの新作タイトルの中で最高の評価を得るなど、好調に推移
- PCゲームの新作タイトル『Total War: WARHAMMER 2』が堅調に推移

今後の見通し

- 新作タイトルを複数投入予定
『ソニックフォース』(11月)
『Football Manager 2018』(11月)
『龍が如く 極2』(12月)
『北斗が如く』(2月)等

AM機器

- 既存タイトルのレベニューシェアモデルによる配分収益を計上
- CVTキット『StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE』を発売
- 『UFOキャッチャー9』や『UFO CATCHER TRIPLE』の販売が堅調に推移
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

- 引き続き既存タイトルのレベニューシェアモデルによる収益計上を見込む
- 主カタイトル『SOUL REVERSE』や『SEGA World Drivers Championship』等の新作タイトルの投入を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

AM施設

- 国内AM施設既存店売上高前年比**101.5%**
- プライズ等を中心とした施設の運営強化を実施
- 池袋、秋葉原の『セガロボカフェ』や『Sweets Spoon』等の新業態店舗の取り組みを強化
- 既存店舗において電子マネー対応等の費用が発生 (9月末時点：4店舗)

- 引き続きプライズ機導入やプライズコーナー拡大による施設の運営強化を実施
- 『セガロボカフェ』等の新業態店舗の取り組みを強化
- 既存店舗の電子マネー導入に伴う費用が発生(10月末時点：6店舗)

映像
玩具

- 劇場版『名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)』等の配給収入を計上
- 『アンパンマン』シリーズ等の定番・主力製品を中心に展開

- 劇場版『弱虫ペダル RE:GENERATION』等の配給収入の計上を見込む
- 『アンパンマン』シリーズや『ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ』等の販売を予定



■ 2018年3月期 第2四半期の主な販売タイトルと第3四半期以降の販売予定タイトル

～ 2018年3月期 2Q

3Q以降

デジタル	ファンタ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			
パッケージ	Warhammer 40,000: Dawn of War III	ソニックマニア	ソニックフォース	
	Endless Space 2	Total War: WARHAMMER 2	龍が如く 極2	北斗が如く
			Football Manager 2018	
AM機器	UFO CATCHER TRIPLE	StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE	SOUL REVERSE	SEGA World Drivers Championship
映像・玩具	名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)	それいけ! アンパンマン ブルブルの宝探し大冒険!	弱虫ペダル RE:GENERATION	
	アンパンマン くみたまてDIY はしるぞっ! ねじねじアンパンマンごう	カーズ3 ふってアクション! スマートフォンドライブ	ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ	



『D×2 真・女神転生 リベレーション』
©SEGA/©ATLUS



『ソニックフォース』
©SEGA



『StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE』
©SEGA



『弱虫ペダル RE:GENERATION』
©渡辺航 (週刊少年チャンピオン)
／弱虫ペダル03製作委員会



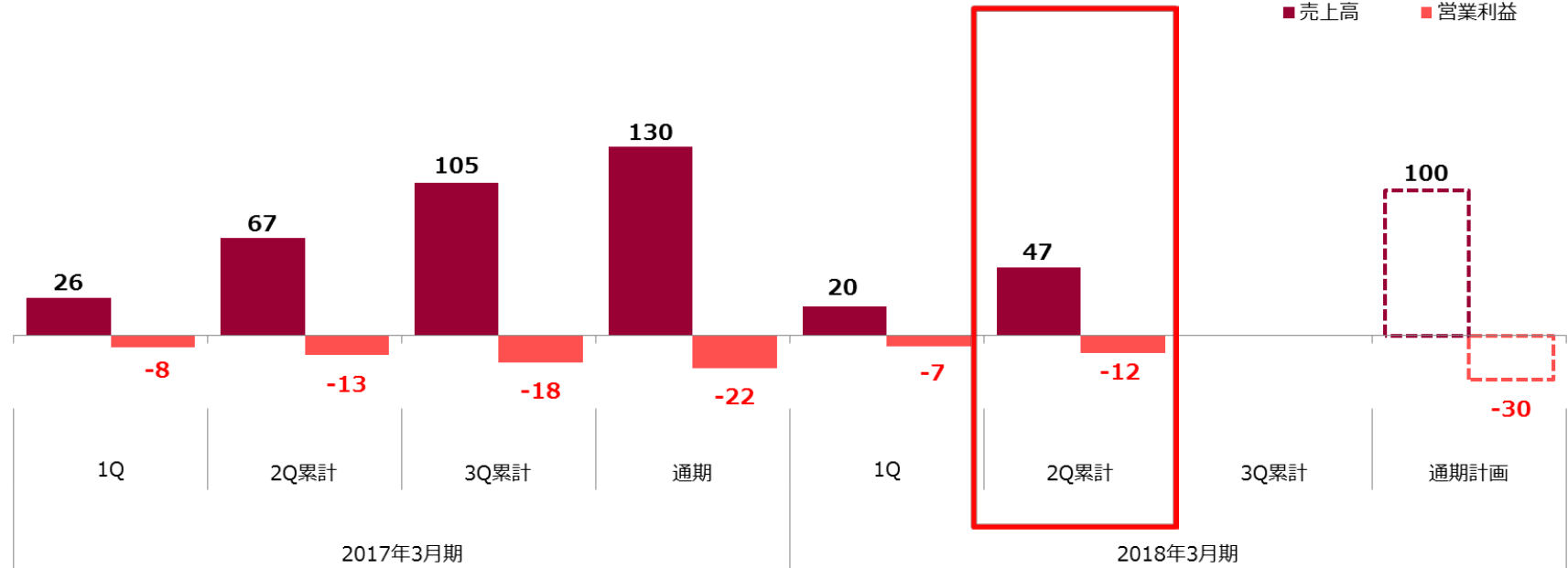
『ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ』
©Disney ©Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard.
©Disney/Pixar Slinky@Dog. ©Poof-Slinky, Inc.
FIAT™ Model T™ Porsche™
© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

売上高：**47**億円

営業利益：**-12**億円

営業利益率：**-** %

(億円)



第2四半期 累計実績

- 前年同期比で減収、損失幅縮小
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において収益性が改善
- 屋内型テーマパーク(ジョイポリス)を運営する子会社の株式を一部売却したことから減収

今後の見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』においてイベント等による集客施策を実施
- IR (統合型リゾート) 事業における先行投資等を計画

(億円)	2017年3月期		2018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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	67	130	47	-30%	100	-23%
営業利益	-13	-22	-12	-	-30	-

<フェニックスリゾート>

売上高	35	84	42	+20%	100	+19%
営業利益	-7	-8	-4	-	0	-
施設利用者人数 (千人)	259	561	296	+14%	651	+16%
宿泊3施設	134	293	156	+16%	332	+13%
ゴルフ2施設	39	87	46	+18%	100	+15%
その他施設	85	181	94	+11%	218	+20%

<パラダイスセガサミー> ※

売上高 (10億KRW)	46	95	62	+35%	-	-
営業利益 (10億KRW)	3	-0	-30	-	-	-
カジノ利用者数 (千人)	24	57	59	+146%	-	-

※「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

第2四半期 累計実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、大規模リニューアルの効果及び夏休みイベントの実施等により、震災の影響のあった前年同期よりも宿泊者数が増加
- 韓国初のIR（統合型リゾート）施設『パラダイスシティ』開業

今後の見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において第3四半期はゴルフトーナメント、第4四半期はスポーツキャンプシーズンなどもあり、シーガイアならではの様々な企画やプログラムを実施予定
- IR（統合型リゾート）事業における先行投資等を計画

■ 2018年3月期第2四半期の主な施策と第3四半期以降に実施予定の施策

～2018年3月期2Q

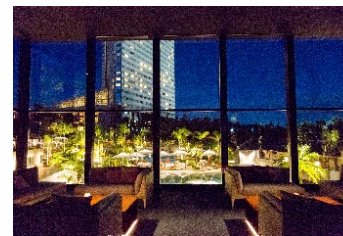
■ 『新しいシーガイアの夏休み』

シーガイアならではの多彩な体験プログラムや夜のリゾートも楽しめるイベントを実施
連泊のお客様が増えるなどの効果につながった



フェニックスリゾート

3Q以降



■ 10月『THE LIVING GARDEN』内全面オープン

宿泊者専用のガーデンエリアが「大人を愉しむ水辺のリビング」をコンセプトにリニューアル
ゆらめく炎を囲みゆったりと過ごせる「焚火のリビング」やガーデンエリアを一望する「KUROBAR」を新設



■ 第44回ダンロップフェニックストーナメント

11月16日～19日にフェニックスカントリークラブを舞台に開催
前年覇者であり全米オープンを制したB・ケプカの参戦に続き、松山英樹選手の参戦も決定し、近年にない盛り上がりが見込まれる

■ 韓国初のIR（統合型リゾート）『パラダイスシティ』をオープン（2017年4月）

韓国最大規模の外国人専用カジノ、5つ星の最上級リゾートホテル
韓国国内最上級ホテルに付帯する施設として最大規模のボールルームを備えたコンベンション



■ 1-2フェーズ（2018年上期オープン予定）

- ・スパ・クラブ・ワンダーボックス（ファミリー向け施設）
- ・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



2017年9月中旬撮影

パラダイスセガサミー



■ 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	747名：2017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	2,511,144㎡	
主要施設構成	ホテル	950室 (シエトン・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)
	エンタテインメント施設	SPA、温泉、フィットネス、乗馬クラブ
	その他施設	テニスコート、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) 約25分
車 車で15分
- 高速 宮崎ICから約25分



■ 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心区永宗海岸南路321 道186	
従業員数	1,247名：2017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14,200億ウォン (セガサミー投資額：2,869億KRW 持株比率45%)	
主要施設構成	2017年4月 オープン	<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、パンケット、屋内外プール等) ・ コンベンション
	2018 年上期 オープン予定	<ul style="list-style-type: none"> ・ スパ ・クラブ ・ワンダーボックス (ファミリー向け施設) ・ 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

<仁川空港概要>

- 利用者数：5,777万人 (2016年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

<「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 仁川国際空港から車、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
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

3. 今後の展望について

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

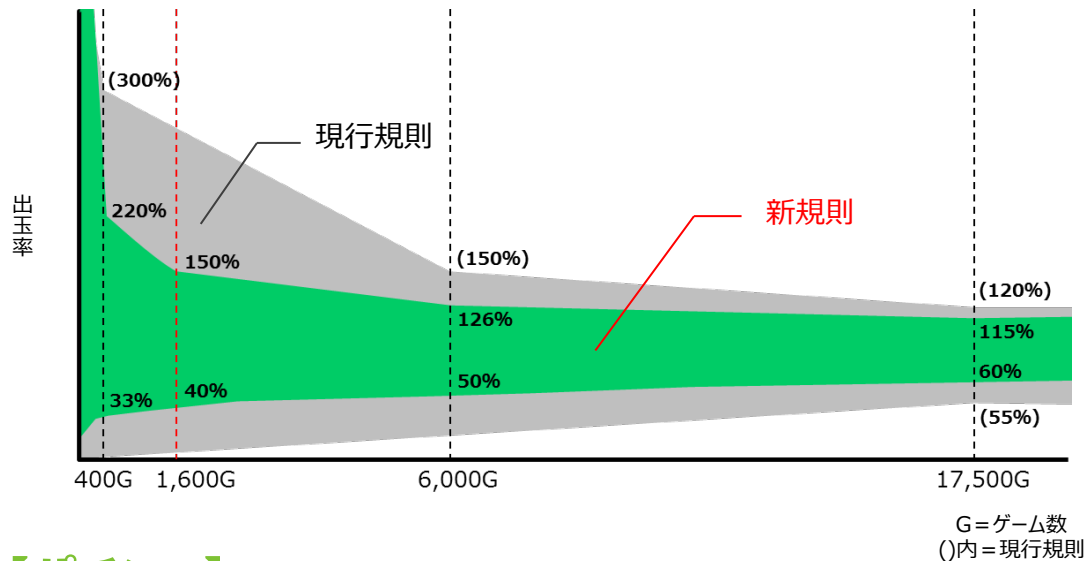
- ④ 管理者の業務の追加

- ✓ 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）

出玉率の比較(イメージ)

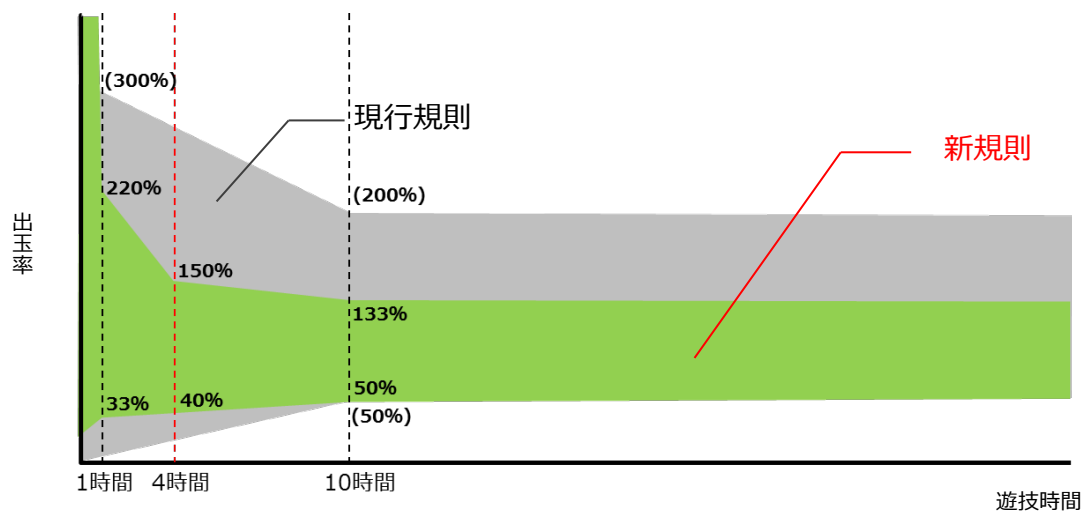
【パチスロ】



✓ 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				大当たり出玉 (上限)
	400G	1,600G	6,000G	17,500G	
現行規則	300%未満	—	150%未満	55%超～ 120%未満	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	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		
現行規則	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

規則改正スケジュール(パチスロ)

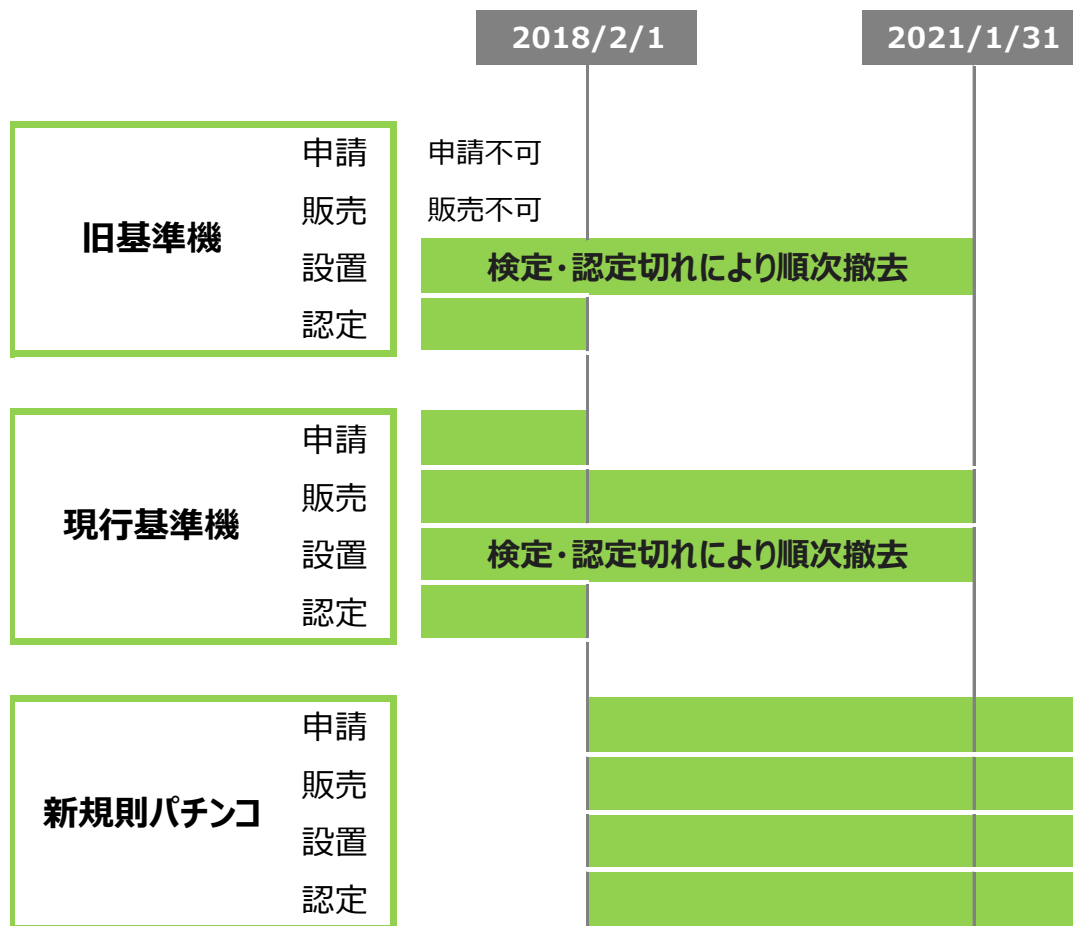
		2018/2/1	2021/1/31
旧基準機※ 5.5号機	申請	申請不可	
	販売	販売不可	
	設置	検定・認定切れにより順次撤去	
	認定		
現行基準機 (5.9号機)	申請		
	販売		
	設置	検定・認定切れにより順次撤去	
	認定		
新規則パチスロ (6号機)	申請		
	販売		
	設置		
	認定		

✓ 現行基準機（5.9号機）は
規則改正後も一定期間
販売が可能

※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

※認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能）□

規則改正スケジュール(パチンコ)



✓ 現行基準機は規則改正後も
一定期間販売が可能

※認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能） □

今後の戦略

- ✓ **稼働が堅調な旧基準機等の継続設置需要は高く
最長2021年まで設置される見込み**
 - ・スロット：旧基準機の稼働が堅調、足元の新台販売は低調
 - ・パチンコ：旧基準機の稼働が堅調、現行基準機の中でも支持される機械が出てきている

- ✓ **今後も実績あるタイトル・メーカーを中心としつつ、
新台入れ替えは限定的に推移する見込み**

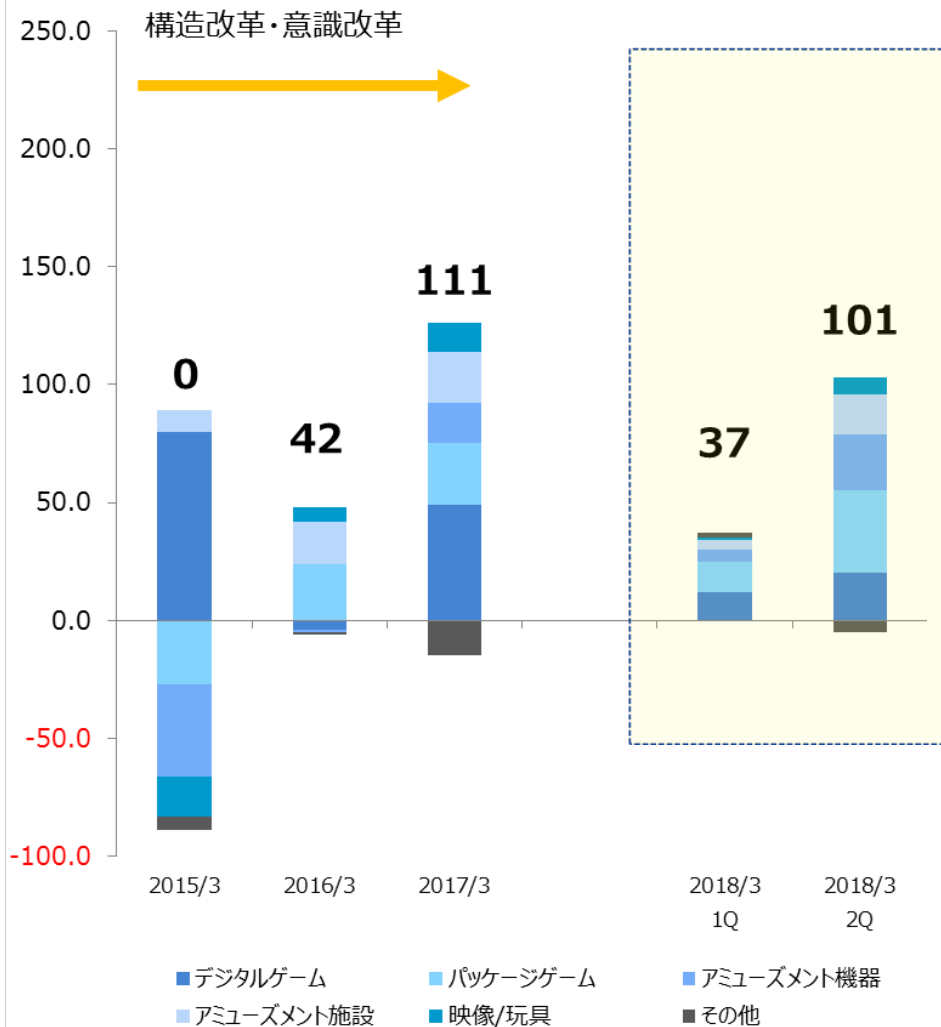
- ✓ **短期的には現行基準機確保に注力しつつ、
新規機種の準備を進める**



2015年3月期～2018年3月期の業績進捗

<営業利益>

(億円)



- ✓ 構造改革実施後の全体的な好調を維持
- ✓ 18/3期2Qは、前年同期を上回るペースで推移



エンタテインメントコンテンツ事業での具体的取り組み

✓ 製品クオリティ及び採算性の向上

⇒ユーザー評価を重視した製品開発

⇒収益性を重視した体制構築

(開発ラインの損益責任、タイトル数の厳選、開発エンジンの活用)

✓ 海外展開の強化

⇒ローカライズクオリティの向上(アトラスUSAとの連携強化)

⇒早期グローバル展開の促進

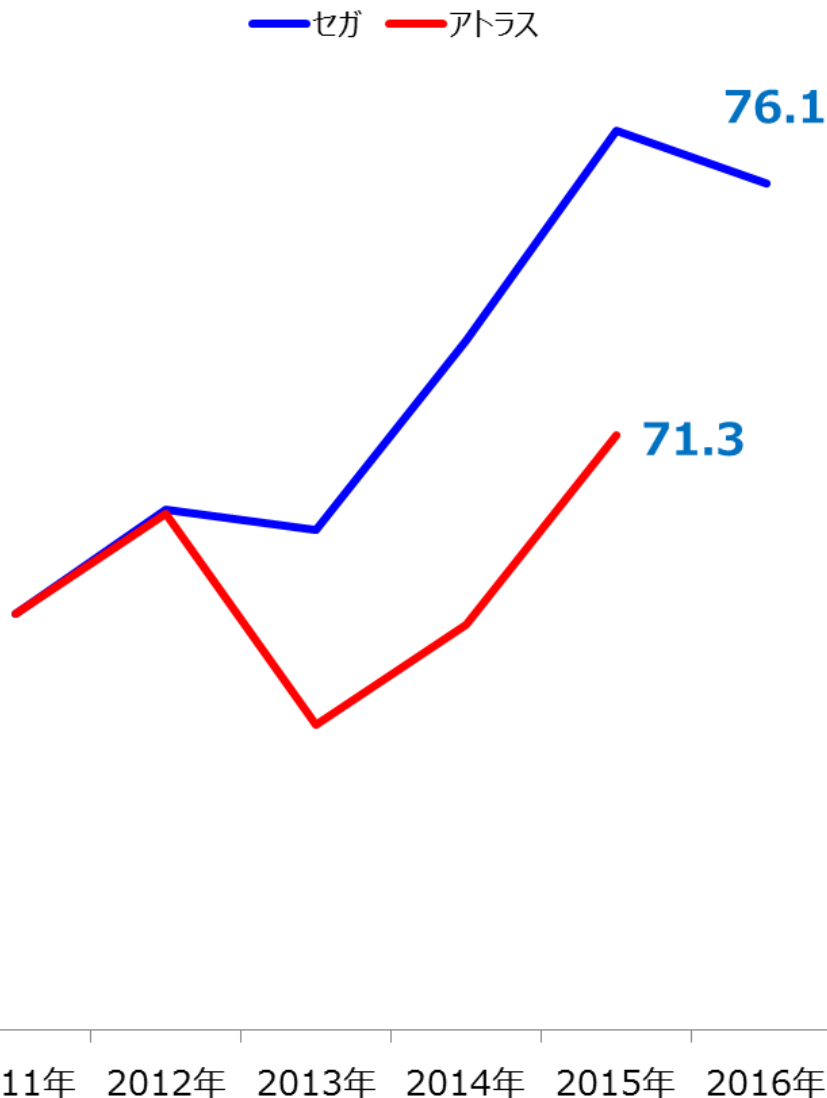
✓ IP価値の最大化

⇒外部IPの積極活用

⇒マルチデバイス展開の強化(コンソールゲームのPC、スマホ展開)



外部評価の平均スコア推移(メタスコア)



<パッケージゲーム分野>

✓ 2013年を底に、外部評価は改善傾向

グローバルタイトルの外部評価 (18/3期の主な高評価タイトル)

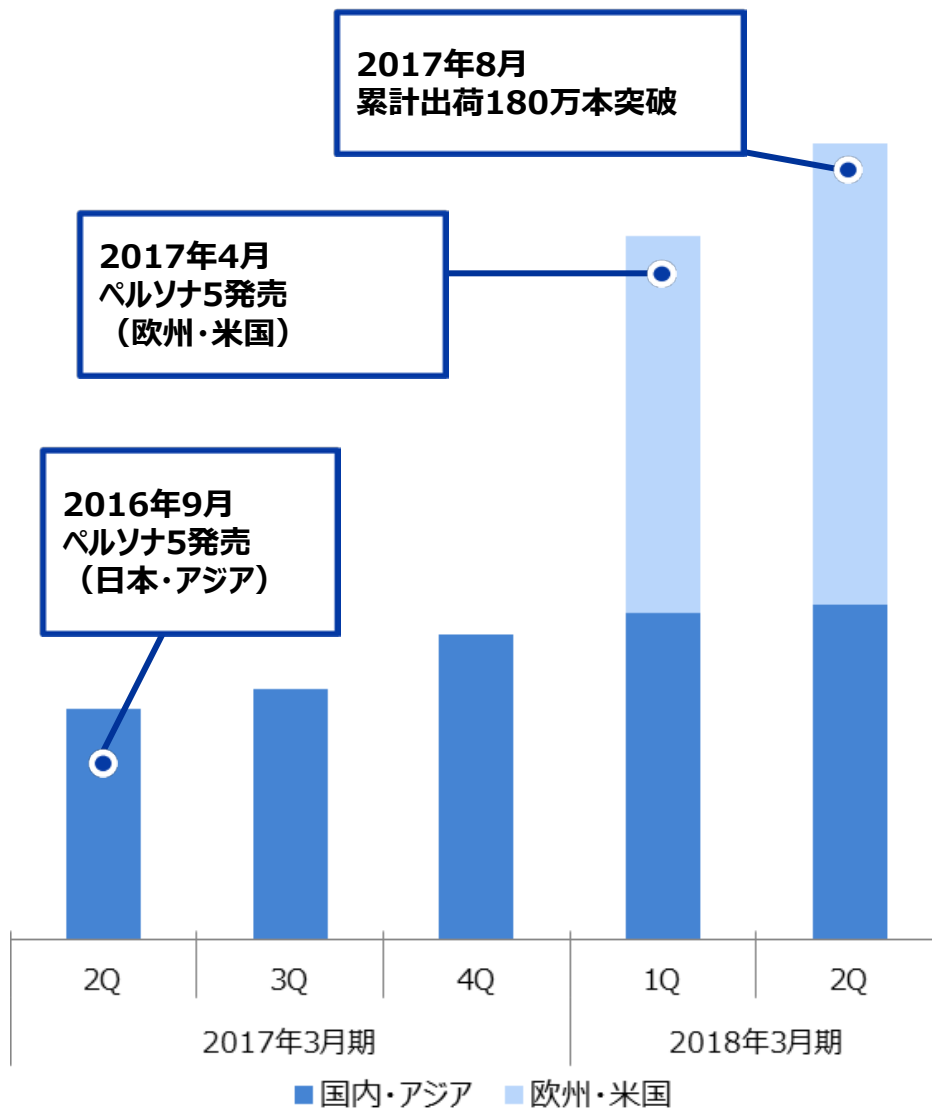
タイトル名	メタスコア
Persona5*	93
SONIC MANIA	86
Total War: WARHAMMER 2	86
Yakuza Kiwami	80

*Persona5はアトラスブランドでの評価
それ以外はセガブランド

*出所：Metacritic's Game Publisher Rankings のAverage Metascoreより抜粋



ペルソナ5 販売本数の推移



<パッケージゲーム分野>

- ✓ 「ペルソナ5」は、
欧米版リリース後、
セールスが大幅に伸長



<APPENDIX：デジタルゲーム分野のリリースタイトル>

2Q以前

3Q以降

セガゲームス

ファンタースターオンライン2

ぷよぷよ!!クエスト

チェインクロニクル3

ポポロクロイス物語
～ナルシアの涙と妖精の笛

D×2 真・女神転生 リベレーション

龍が如く ONLINE

新作

✓ 既存の4タイトルは、安定しつつ緩やかな減衰傾向

✓ f4samuraiが開発・運営を受託するマジアレコードが17年8月に好調なスタート

✓ 18年3月期下期はさらに複数の新作タイトルを投入予定

f4samurai

オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-

(開発・運営受託)

マジアレコード
魔法少女まどか ☆ マギカ外伝

Creative Assembly

(運営委託)

Total War: ARENA

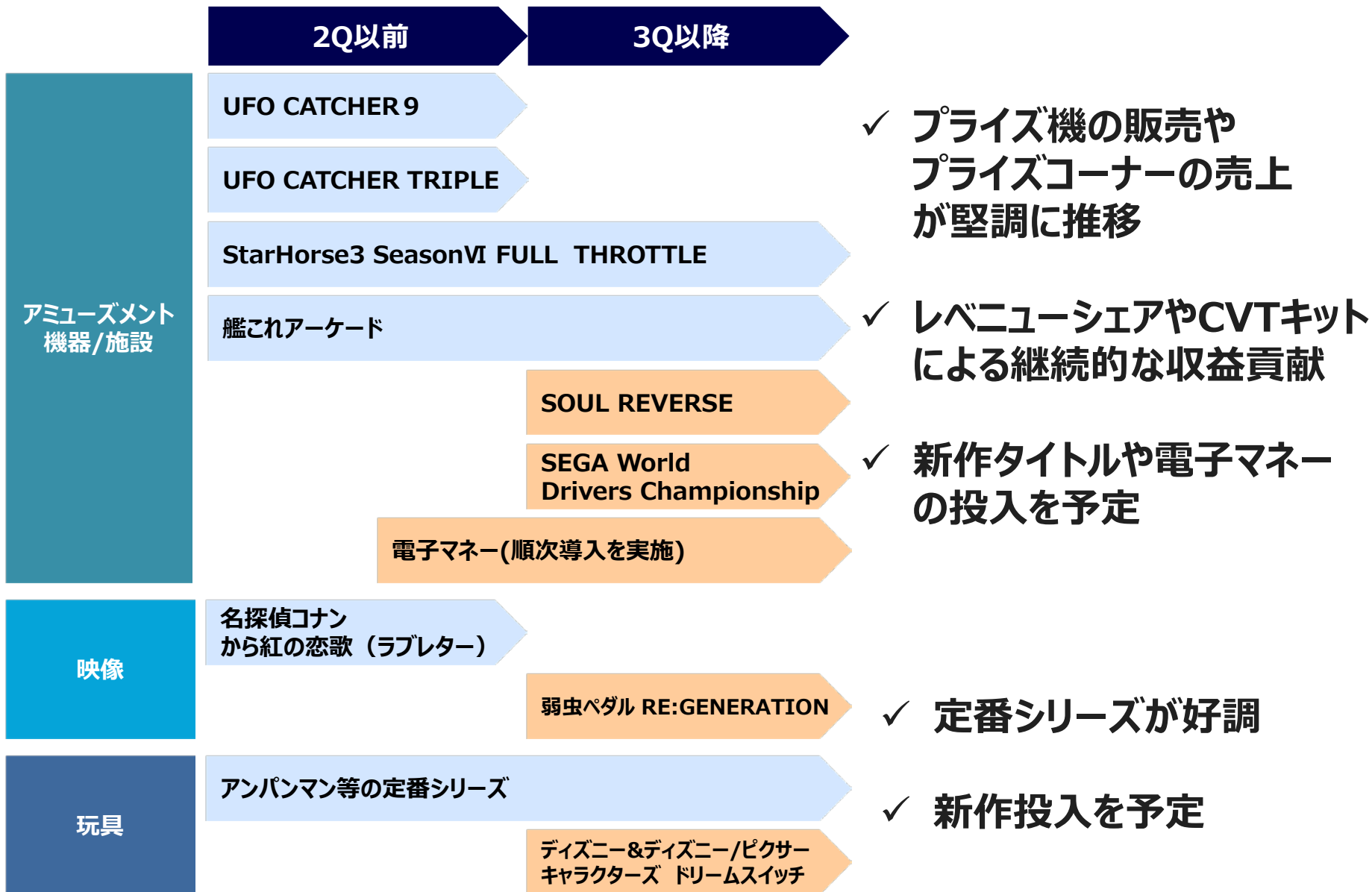


<APPENDIX：パッケージゲーム分野のリリースタイトル>

会社・スタジオ名	2Qまでのリリース（一部）	3Q以降のリリース（一部）
セガゲームス	ソニックマニア	ソニックフォース
	Yakuza Kiwami (欧米版 龍が如く 極)	Yakuza 6: The Song of Life (欧米版 龍が如く6 命の詩。)
	開発エンジンの活用+外部IP活用	龍が如く 極2
		北斗が如く
アトラス	Persona5 (欧米版)	真・女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY
Creative Assembly	Total War: WARHAMMER 2	
Sports Interactive		Football Manager 2018
Amplitude	ENDLESS SPACE 2	



<APPENDIX：アミューズメント機器/施設/映像・玩具のリリースタイトル等>



2018年上期に1フェーズ第2期（1-2）開業実施

- ✓ 既にオープンした1-1への競争力と魅力を増大させ、より幅広い顧客層を集客
スパ・ウォーターパーク



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

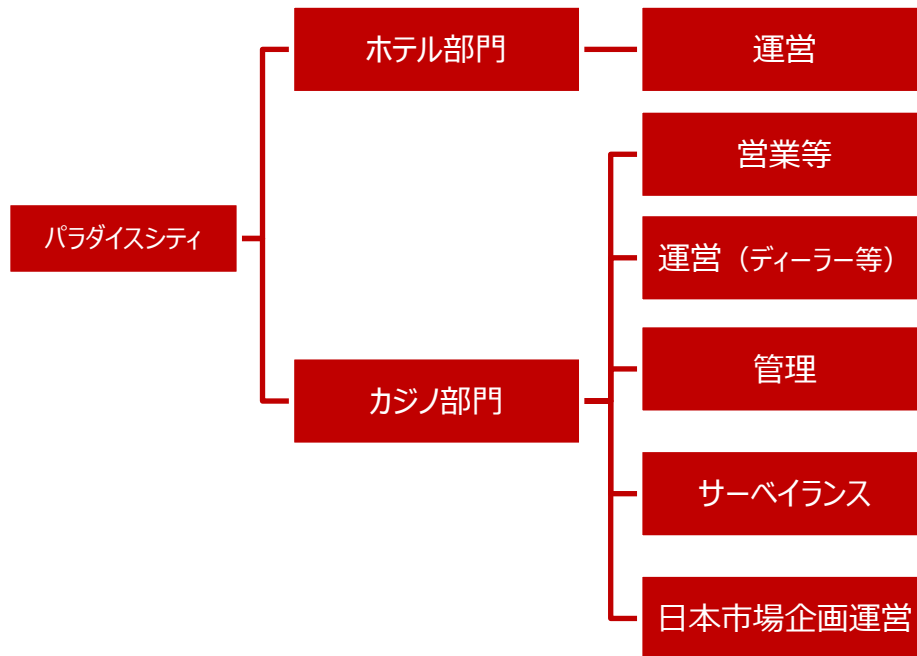


クラブ



IR事業ノウハウ蓄積に向け 人財の派遣（11/6現在 総勢64名）

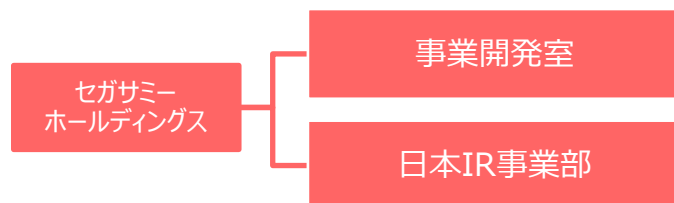
パラダイスシティ 運営推進チーム 総勢45名



✓ 国内IRの実現に向け、
開発・運営ノウハウ蓄積を
着実に実行中

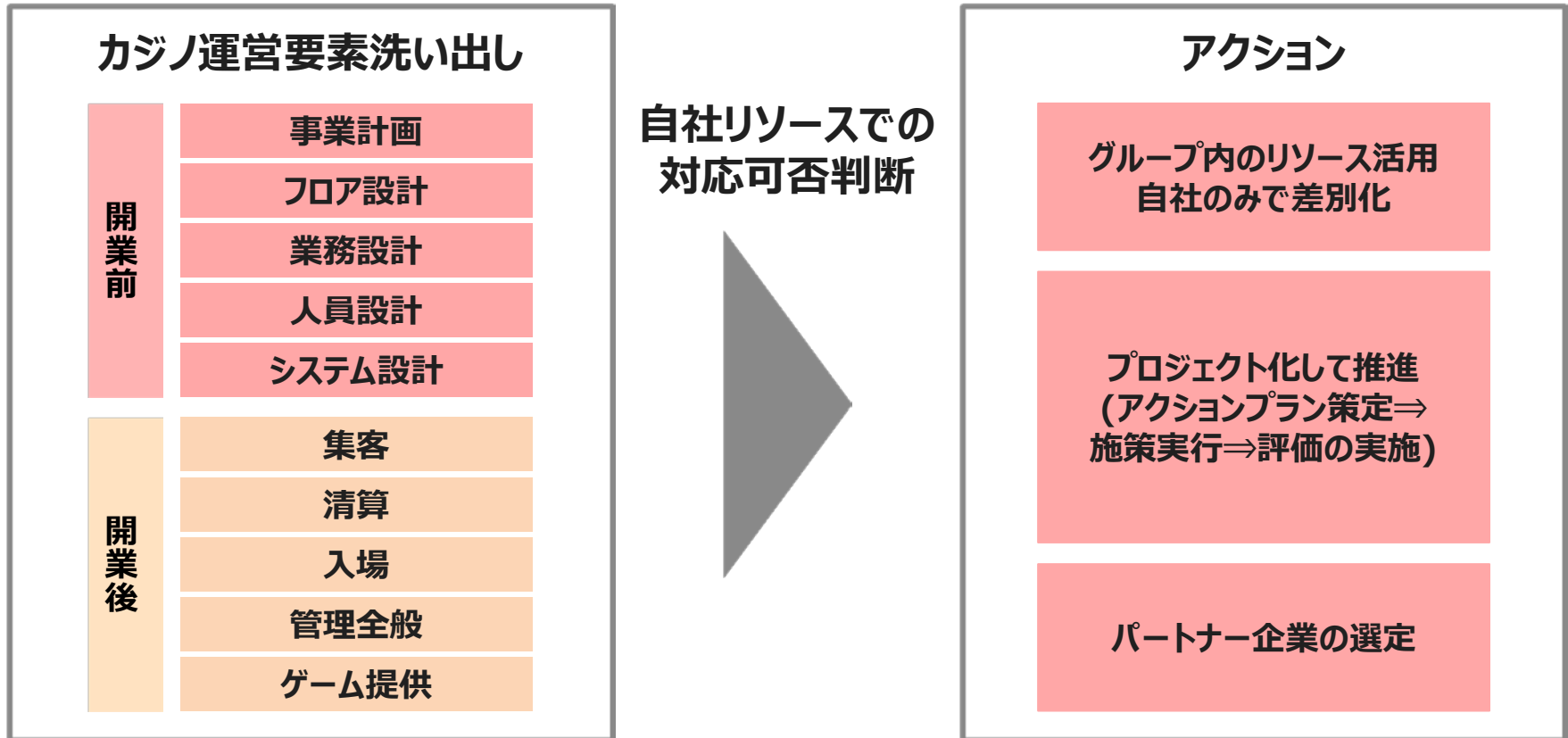
✓ 今後も人財を継続的に
派遣予定

国内 運営現場支援及びマーケティングチーム 総勢19名



セガサミーグループの現在の取組状況（一部）

✓ IRに必要な要素、自社対応の可否について検証（バリューチェーン）



国内IR参入実現への布石

遊技機事業

- ✓ 短期的に販売スケジュールの大幅な見直しを検討

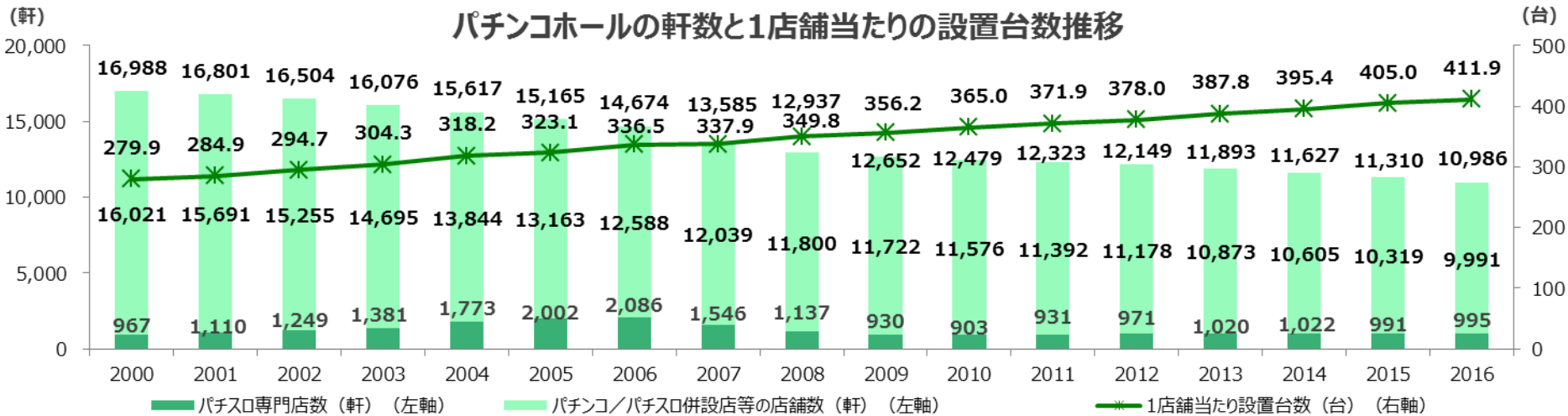
エンタテインメントコンテンツ事業

- ✓ 全体が好調に推移
新作タイトルを複数投入予定

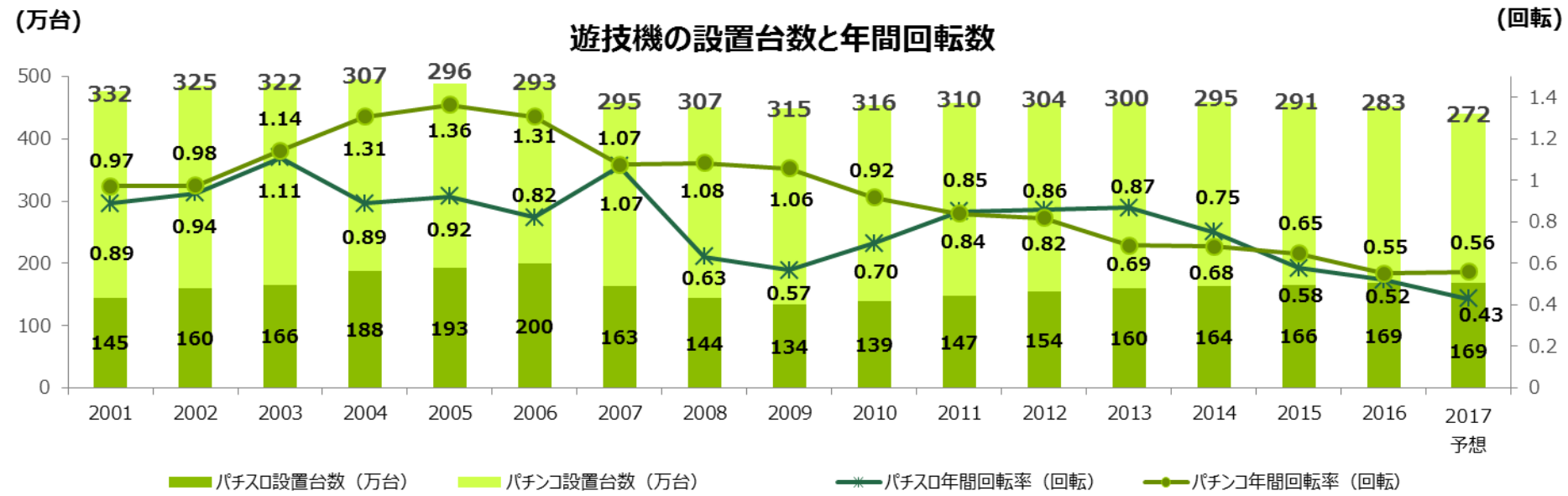
リゾート事業

- ✓ 国内IR実施に向けた継続的なノウハウの取得

4. 市場に関する補足情報

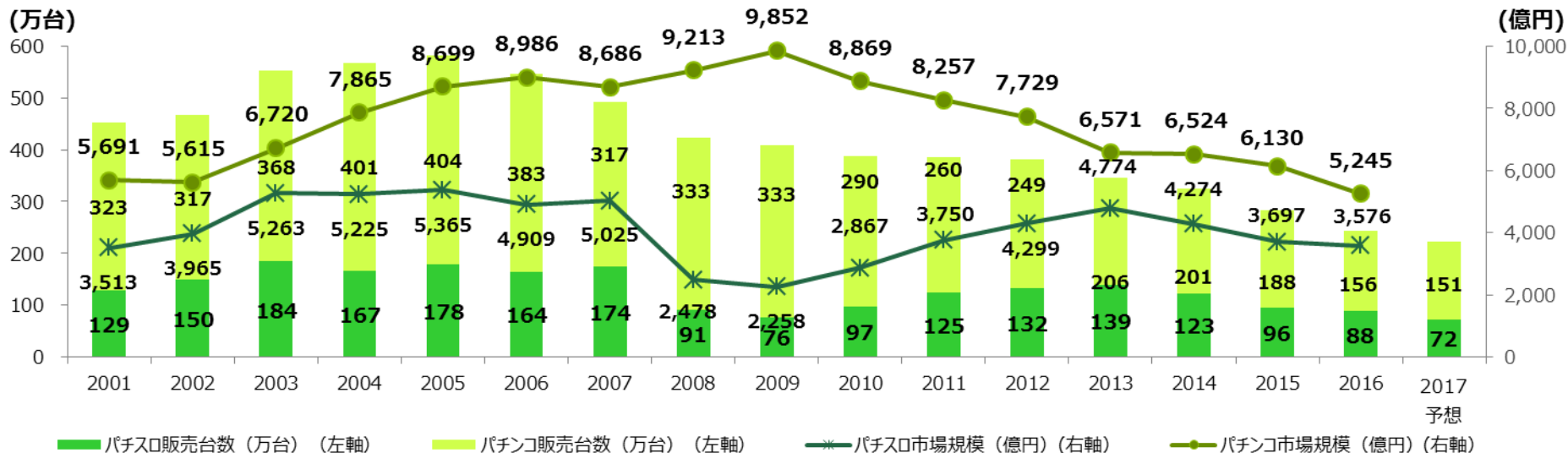


出所：警察庁



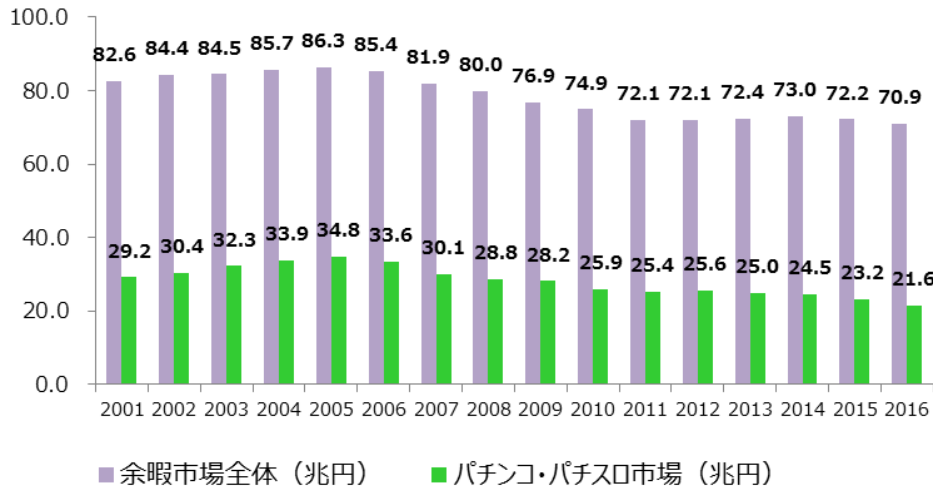
出所：警察庁、矢野経済研究所

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

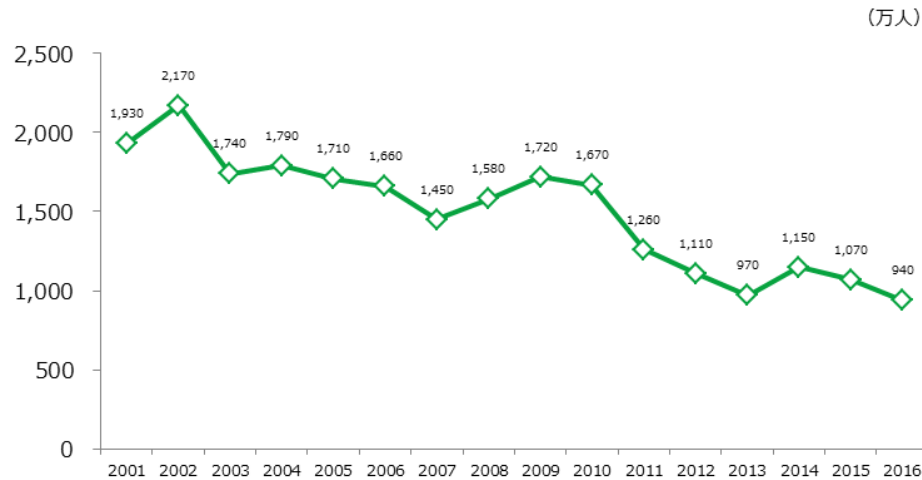


出所：矢野経済研究所

市場規模の推移

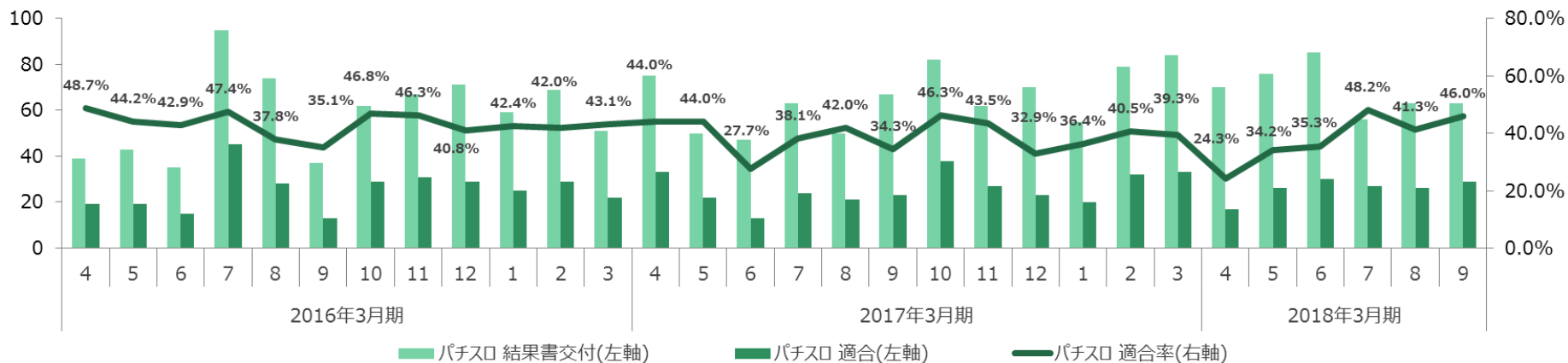


遊技参加人口推移

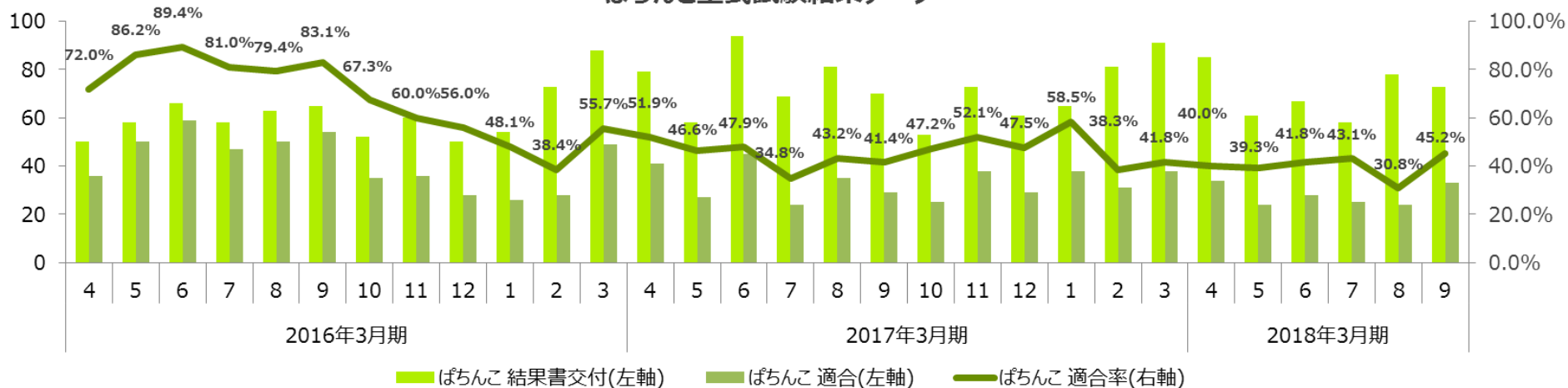


出所：「レジャー白書2016」日本生産性本部

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	2011年			2012年			2013年			2014年			2015年			2016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	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%	U社	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%
2	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%	サミー	142,337	14.7%	U社	203,000	22.9%
3	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%	H社	113,997	11.8%	K社	90,500	10.2%
4	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%	K社	100,000	10.3%	H社	80,953	9.1%
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%	S社	80,125	8.3%	E社	57,000	6.4%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2011年			2012年			2013年			2014年			2015年			2016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	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%	S社	300,000	15.9%	S社	306,000	19.5%
2	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%	S社	296,346	15.7%	S社	209,000	13.3%
3	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%	S社	275,000	14.6%	H社	192,761	12.3%
4	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%	H社	252,103	12.5%	H社	234,616	12.4%	S社	172,954	11.0%
5	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%	N社	220,000	11.7%	N社	160,000	10.2%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	8.8%												

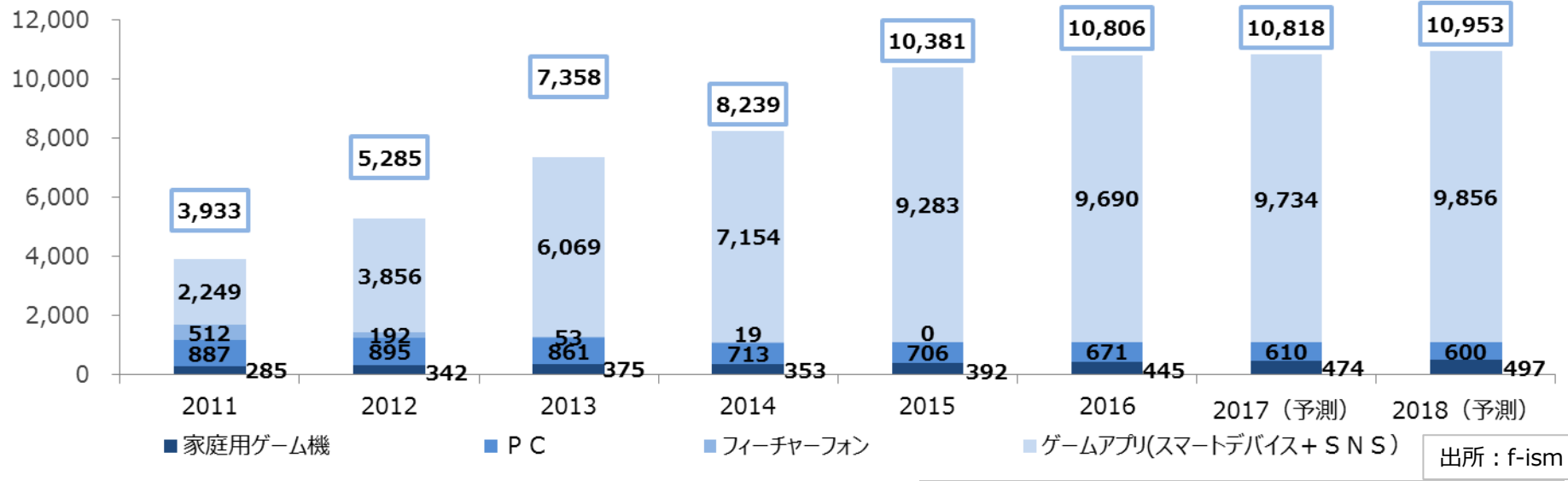
出所：矢野経済研究所

※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

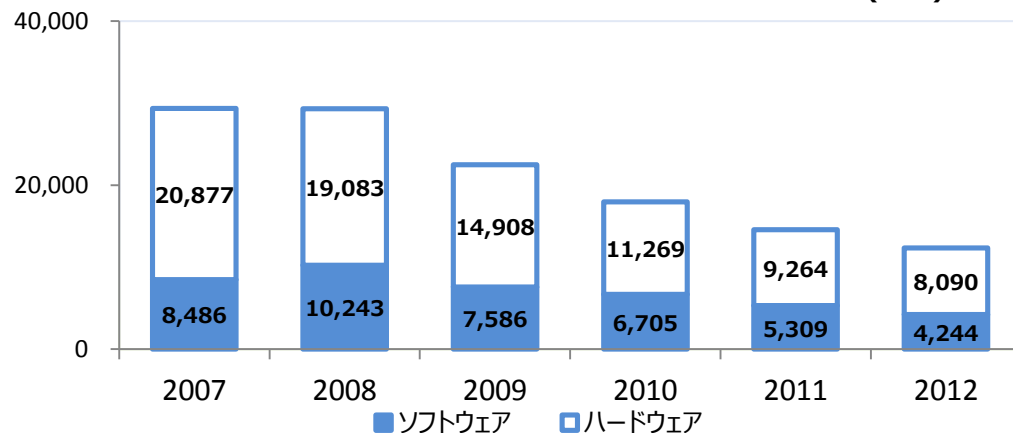


家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

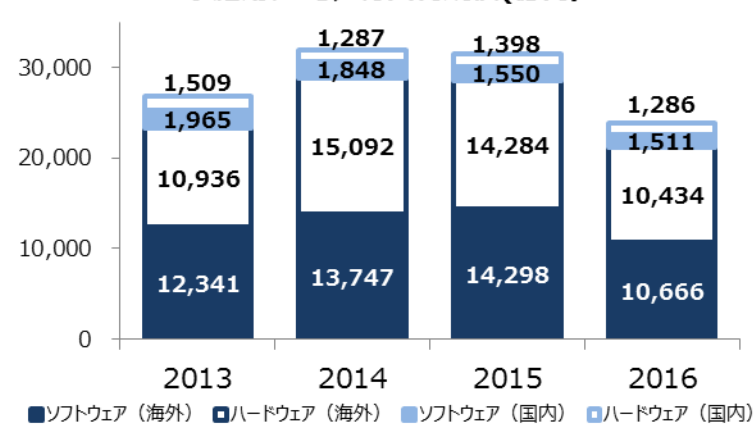
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



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)

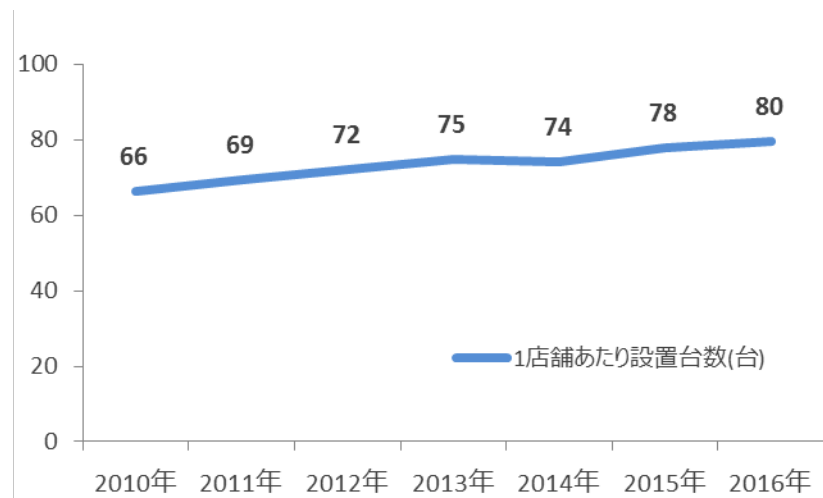
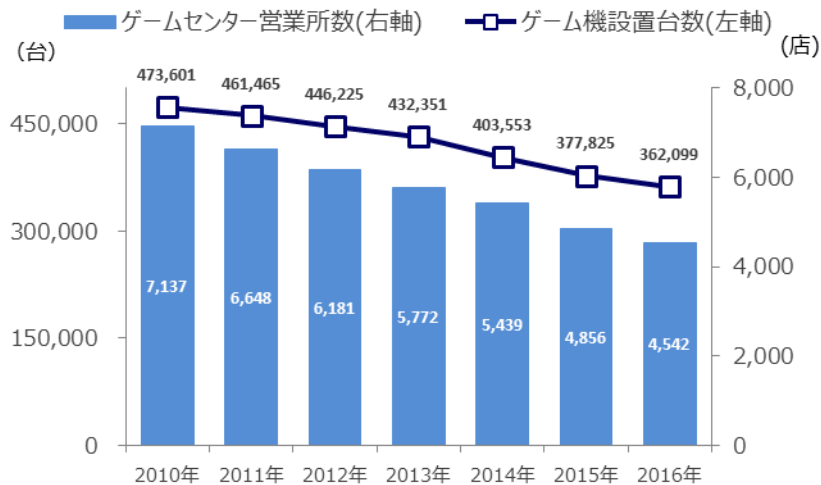
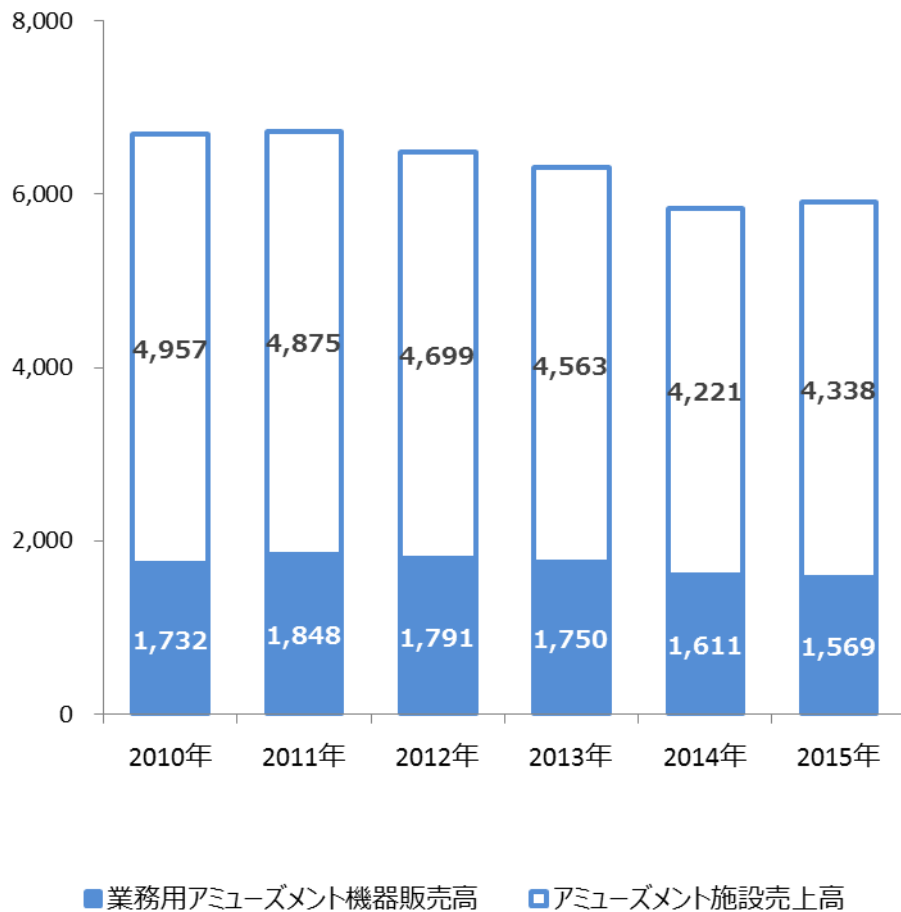


出所：「CESAゲーム白書」
 ※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。



アミューズメント業界市場規模

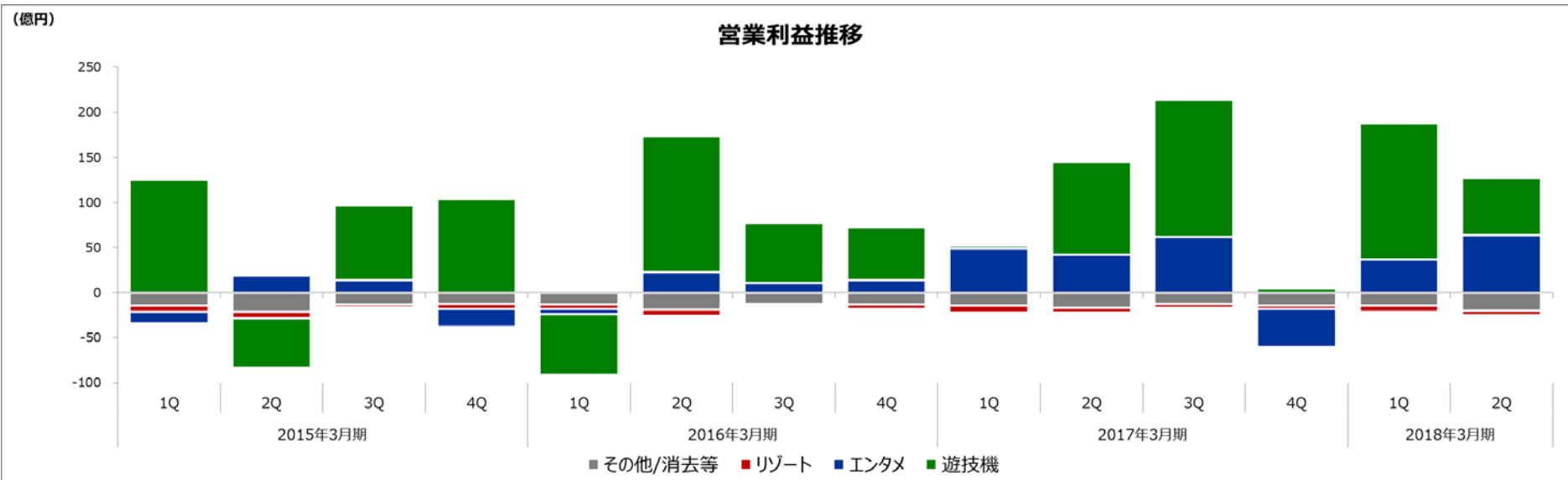
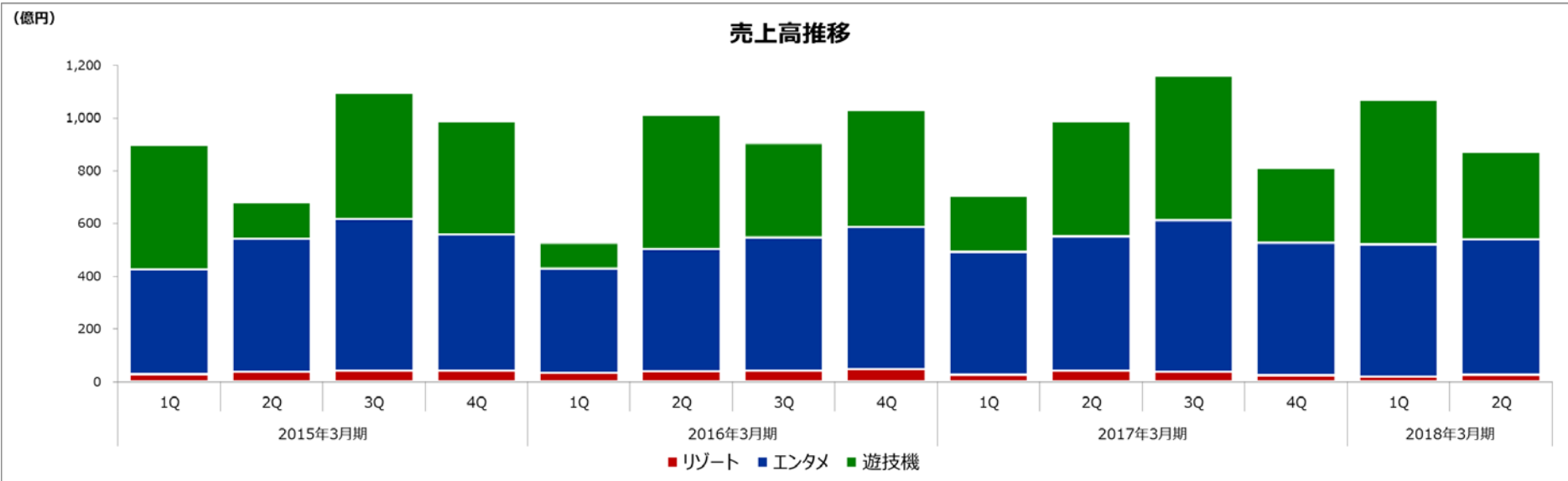
国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

5. 過去の業績推移 / 会社概要

<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
内訳													
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
内訳													
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%	-	-
ROA	11.5%	12.7%	7.9%	-11.2%	-5.4%	4.8%	11.7%	6.0%	6.3%	-	5.7%	-	-2.2%
ROE	19.5%	23.0%	13.3%	-17.6%	-9.5%	8.8%	16.2%	7.7%	11.0%	-	9.3%	-	-3.4%
自己資本比率	59.0%	60.6%	61.5%	55.3%	52.4%	55.8%	60.0%	58.9%	59.7%	-	63.2%	-	60.0%
キャップロー対有利子負債比率	185.6%	230.2%	89.0%	-	218.9%	137.9%	58.9%	192.4%	524.9%	-	127.7%	-	301.9%
インタレスト・カバレッジ・レシオ	105.8倍	123.8倍	196.3倍	-	35.1倍	73.0倍	134.1倍	58.1倍	22.9倍	-	90.0倍	-	45.2倍
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	49タイトル	69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	149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)

*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)

(*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

過去の業績推移 (新セグメント 2015年3月～)

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/2018/201803_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	
	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	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2四半期実績
売上高	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706	1,695	2,857	3,669	1,072	1,947
内訳														
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	327[1,410]※	212	649	1,197	1,482	549	883
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418[396]※	902[859]※	430[1,366]※	988[1,905]※	467	978	1,554	2,057	502	1,015
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26	67	105	130	20	47
営業利益	89	27	108	174	-94	57	121	176	30	153	350	295	166	268
内訳														
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106	258	263	151	214
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7[-6]※	15[17]※	24[28]※	36[42]※	49	91	153	111	37	101
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13	-18	-22	-7	-12
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	31[32]※	-44	-57	-14	-31	-43	-57	-15	-34
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%	9.0%	12.3%	8.0%	15.5%	13.8%
経常利益	96	26	107	168	-87	58	126	164	29	154	353	285	162	252
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%	9.1%	12.4%	7.8%	15.1%	12.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53	41	242	365	276	115	177
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%	12.8%	7.5%	10.7%	9.1%
ROA	-	-	-	-2.2%	-	-	-	1.0%	-	-	-	5.2%	-	-
ROE	-	-	-	-3.4%	-	-	-	1.8%	-	-	-	9.2%	-	-
自己資本比率	-	-	-	60.0%	-	-	-	55.3%	-	-	-	59.0%	-	-
キャッシュフロー・対有利子負債比率	-	-	-	301.9%	-	-	-	798.8%	-	-	-	178.6%	-	-
インタレスト・カバレッジ・レシオ	-	-	-	45.2倍	-	-	-	19.1倍	-	-	-	61.4倍	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	488	676	128	247	403	580	139	317	488	671	153	307
設備投資額	69	147	205	287	68	125	210	280	61	138	208	270	50	103
減価償却費	40	81	128	176	41	82	125	166	39	76	120	163	42	82
広告宣伝費	41	100	145	191	39	93	136	179	31	76	112	148	32	78
パチスロタイトル数	39タイトル	49タイトル	59タイトル	69タイトル	-	29タイトル	69タイトル	79タイトル	29タイトル	39タイトル	69タイトル	109タイトル	39タイトル	89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	29,902台	81,895台	169,827台	215,736台	25,440台	75,380台
パチンコタイトル数	59タイトル	59タイトル	89タイトル	109タイトル	29タイトル	69タイトル	79タイトル	89タイトル	19タイトル	39タイトル	69タイトル	99タイトル	29タイトル	49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	20,525台	75,542台	111,104台	138,321台	97,499台	119,312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%	111.2%	110.8%	110.3%	108.5%	100.1%	101.5%
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	193店舗	189店舗	190店舗	191店舗	190店舗	189店舗
パッケージタイトル数 (タイトル)	3タイトル	6タイトル	25タイトル	30タイトル	5タイトル	12タイトル	24タイトル	29タイトル	9タイトル	21タイトル	33タイトル	42タイトル	6タイトル	16タイトル
販売本数 (万本)	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241	465	813	1,028	456	865

※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月期より遊技機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[]内は内訳変更後の遊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

会社概要(2017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	東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル21階
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	7,737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CEO	里見 治
	代表取締役社長COO	里見 治紀
	専務取締役	鶴見 尚也
	常務取締役兼CFO	深澤 恒一
	常務取締役	岡村 秀樹
	取締役(社外)	岩永 裕二
	取締役(社外)	夏野 剛
	取締役(社外)	勝川 恒平
	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(2017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	84,172名

■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
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	31,845,527	11.96
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)	9,348,000	3.51

■所有者別分布状況

金融機関	14.59%
金融商品取引業者	2.51%
その他法人	12.00%
外国法人等	26.76%
個人その他	32.17%
自己株式	11.96%

※単元未満の株式数含む



<http://www.segasammy.co.jp/>

[免責事項]

本資料における市場予測や業績見通しなどの内容は、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、あらかじめご承知おきください。

グループの製品・サービスについては、各社のWebサイトをご覧ください
<http://sega.jp/> (セガグループ 製品情報サイト)
<http://www.sammy.co.jp/> (サミー株式会社)

* 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。