



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2018年3月期 決算補足資料

2018年5月11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。

連結損益計算書 (要約)

(億円)	2017/3				2018/3				2019/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	計画
売上高	706	1,695	2,857	3,669	1,072	1,947	2,608	3,236	3,900
遊技機	212	649	1,197	1,482	549	883	954	1,056	1,220
エンタテインメントコンテンツ	467	978	1,554	2,057	502	1,015	1,579	2,080	2,580
リゾート	26	67	105	130	20	47	73	99	100
営業利益	30	153	350	295	166	268	256	177	210
遊技機	3	106	258	263	151	214	151	119	185
エンタテインメントコンテンツ	49	91	153	111	37	101	172	148	135
リゾート	-8	-13	-18	-22	-7	-12	-18	-25	-30
その他/消去等	-14	-31	-43	-57	-15	-34	-49	-65	-80
営業利益率	4.2%	9.0%	12.3%	8.0%	15.5%	13.8%	9.8%	5.5%	5.4%
経常利益	29	154	353	285	162	252	243	145	160
特別利益	15	119	128	133	5	8	8	9	10
特別損失	1	3	52	81	3	4	7	31	-
税金等調整前当期純利益	43	271	430	337	164	256	244	124	170
親会社株主に帰属する当期純利益	41	242	365	276	115	177	137	89	120
1株当たり配当 (円)	-	20	20	40	-	20	20	40	40
1株当たり当期純利益 (円)	17.54	103.47	155.84	117.79	49.22	75.78	58.68	38.10	51.20
1株当たり純資産 (円)	1,215.03	1,292.06	1,356.30	1,313.06	1,353.20	1,380.42	1,339.46	1,313.90	-

(億円)	2017/3				2018/3				2019/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	計画
研究開発費・コンテンツ制作費	139	317	488	671	153	307	455	620	733
遊技機	45	93	141	188	45	97	138	173	184
エンタテインメントコンテンツ	93	222	346	481	108	211	317	449	549
リゾート	0	1	1	2	0	0	0	1	0
その他/消去等	1	1	0	0	0	-1	0	-3	0
設備投資額	61	138	208	270	50	103	162	241	321
遊技機	14	30	43	58	10	19	27	36	76
エンタテインメントコンテンツ	33	80	119	166	36	73	118	172	204
リゾート	12	27	45	45	3	10	15	19	5
その他/消去等	2	1	1	1	1	1	2	14	36
減価償却費	39	76	120	163	42	82	122	162	148
遊技機	15	30	44	58	15	28	41	53	41
エンタテインメントコンテンツ	20	37	62	87	22	45	67	90	87
リゾート	2	5	8	11	2	5	7	10	12
その他/消去等	2	4	6	7	3	4	7	9	8
広告宣伝費	31	76	112	148	32	78	117	154	221
遊技機	5	12	17	21	4	11	15	19	28
エンタテインメントコンテンツ	23	50	79	107	25	54	86	118	174
リゾート	1	3	5	5	1	2	3	4	3
その他/消去等	2	11	11	15	2	11	13	13	16

連結貸借対照表 (要約)

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2017年3月期末	2018年3月期末	増減	科目	2017年3月期末	2018年3月期末	増減
	現金・預金	1,374	1,578	+204	支払手形・買掛金	456	217	-239
	受取手形・売掛金	445	293	-152	社債 (1年内)	195	100	-95
	有価証券	652	246	-406	短期借入金	63	158	+95
	たな卸資産	474	405	-69	その他	411	369	-42
	その他	296	251	-45	流動負債 計	1,125	844	-281
	流動資産 計	3,241	2,773	-468	社債	325	225	-100
	有形固定資産	816	781	-35	長期借入金	445	386	-59
	無形固定資産	221	234	+13	その他	205	174	-31
	投資有価証券	698	702	+4	固定負債 計	975	785	-190
	その他	239	244	+5	負債合計	2,101	1,630	-471
	固定資産 計	1,974	1,961	-13	株主資本 計	3,003	2,996	-7
	資産合計	5,215	4,735	-480	その他の包括利益累計額合計	74	82	+8
					新株予約権	3	8	+5
					非支配株主持分	34	16	-18
					純資産合計	3,114	3,104	-10
					負債及び純資産合計	5,215	4,735	-480

(参考値) 2019年3月期一過性移転費用発生による影響額

(単位：億円)

	営業利益 (考慮前)	一過性 移転費用	営業利益 (考慮後)
連結	285	-75	210
遊技機	201	-16	185
エンタテインメントコンテンツ	185	-50	135
リゾート	-30	0	-30
全社/消去	-71	-9	-80

(参考値)一過性移転費用

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期
連結	-24	-75
遊技機	-8	-16
エンタテインメントコンテンツ	-14	-50
リゾート	0	0
全社/消去	-2	-9

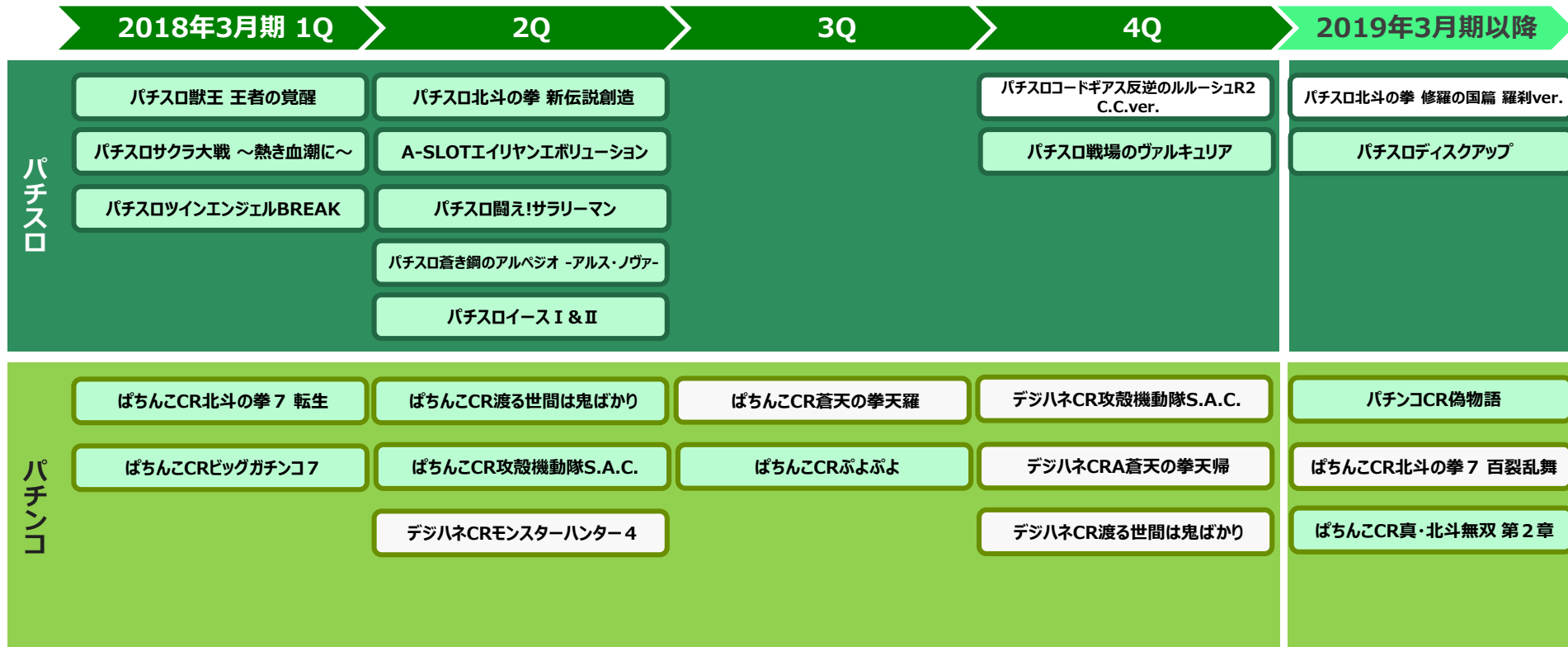
(億円)	2017/3				2018/3				2019/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	計画
売上高	212	649	1,197	1,482	549	883	954	1,056	1,220
パチスロ	114	318	700	862	102	323	324	360	391
パチンコ	63	264	396	483	411	488	522	553	712
その他/消去等	35	67	101	137	36	72	108	143	117
営業利益	3	106	258	263	151	214	151	119	185
営業利益率	1.4%	16.3%	21.6%	17.7%	27.5%	24.2%	15.8%	11.3%	15.2%
パチスロ									
タイトル数	2タイトル	3タイトル	6タイトル	10タイトル	3タイトル	8タイトル	8タイトル	9タイトル	9タイトル
販売台数(台)	29,902	81,895	169,827	215,736	25,440	75,380	75,590	85,041	103,000
パチンコ									
タイトル数	1タイトル	3タイトル	6タイトル	9タイトル	2タイトル	4タイトル	5タイトル	5タイトル	9タイトル
販売台数(台)	20,525	75,542	111,104	138,321	97,499	119,312	129,778	140,013	201,000
うち本体販売	13,327	68,175	101,440	115,227	83,178	92,344	95,912	97,655	94,500
うち盤面販売	7,198	7,367	9,664	23,094	14,321	26,968	33,866	42,358	106,500

	15/03 実績	16/03 実績	17/03 実績	18/03 推計	19/03 予想
パチスロ					
市場販売台数	123万台	96万台	88万台	74万台	50万台
市場設置台数	164万台	166万台	169万台	168万台	166万台
回転率(販売/設置)	0.75	0.58	0.52	0.44	0.30
当社販売台数	20.7万台	14.2万台	21.5万台	8.5万台	10.3万台
パチンコ					
市場販売台数	201万台	188万台	156万台	142万台	114万台
市場設置台数	295万台	291万台	283万台	274万台	267万台
回転率(販売/設置)	0.68	0.65	0.55	0.52	0.43
当社販売台数	24.1万台	19.9万台	13.8万台	14.0万台	20.1万台

出所：警察庁、矢野経済研究所（確定値が公式に出ていないデータ、および2018年、2019年数値は当社推計・予想）

新シリーズ
スバック替えタイトル

■ 2018年3月期の主なタイトルと2019年3月期以降の販売予定タイトル



2018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 新伝説創造	45,220台	9月
パチスロ獣王 王者の覚醒	13,501台	4月
パチスロコードギアス反逆のルルーシュR2 C.C.ver.	8,127台	1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北斗の拳 7 転生	94,955台	4月
ぱちんこCR渡る世間は鬼ばかり	9,323台	7月
ぱちんこCR蒼天の拳天羅	8,669台	11月

(億円)	2017/3				2018/3				2019/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	計画
売上高	467	978	1,554	2,057	502	1,015	1,579	2,080	2,580
デジタルゲーム	120	230	350	473	95	193	289	385	700
パッケージゲーム	107	230	373	471	144	271	459	570	620
AM機器	103	225	374	494	104	226	339	471	580
AM施設	88	190	279	372	90	196	292	390	390
映像・玩具	42	94	165	227	51	103	169	225	260
その他/消去等	7	9	13	20	18	26	31	39	30
営業利益	49	91	153	111	37	101	172	148	135
デジタルゲーム	24	38	53	49	12	20	33	33	90
パッケージゲーム	24	27	42	26	13	35	75	65	70
AM機器	-1	8	33	17	5	24	36	27	0
AM施設	6	20	23	22	4	17	22	27	20
映像・玩具	-1	1	10	12	1	7	16	20	20
その他/消去等	-3	-3	-8	-15	2	-2	-10	-24	-65
営業利益率	10.5%	9.3%	9.8%	5.4%	7.4%	10.0%	10.9%	7.1%	5.2%
パッケージ販売タイトル数	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	27タイトル	38タイトル	41タイトル
日本	-	3タイトル	7タイトル	9タイトル	1タイトル	3タイトル	6タイトル	11タイトル	9タイトル
アジア	4タイトル	7タイトル	14タイトル	16タイトル	2タイトル	6タイトル	10タイトル	15タイトル	10タイトル
欧米	5タイトル	11タイトル	12タイトル	17タイトル	3タイトル	7タイトル	11タイトル	12タイトル	22タイトル
パッケージ販売本数(万本)	241	465	813	1,028	456	865	1,428	1,733	2,000
日本	9	100	155	185	15	42	95	154	215
新作	-	85	130	150	4	20	52	95	159
リピート	9	15	25	35	11	22	42	59	56
アジア	30	41	77	106	14	23	55	81	77
新作	19	24	49	70	6	10	35	54	46
リピート	11	17	28	36	7	13	19	27	31
欧米	202	324	581	737	426	800	1,278	1,498	1,708
新作	97	146	246	304	120	285	571	664	495
リピート	105	178	335	433	306	515	709	834	1,213
国内AM施設店舗数	193	189	190	191	190	189	191	189	189
国内AM施設既存店売上高前年比	111.2%	110.8%	110.3%	108.5%	100.1%	101.5%	102.1%	101.9%	100.5%

デジタル

	2017/3				2018/3			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高 (億円)	120	110	120	123	95	98	96	96
国内								
平均MAU (万人・3か月平均) ※1	464	369	414	456	344	331	322	291
平均ARPMU(円) ※2	2,038	2,771	2,568	2,327	2,502	2,435	2,321	2,502
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%	51.5%	53.9%
海外								
売上高構成比率	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%	10.4%	10.7%	16.1%	16.3%
その他指標								
配信タイトル数(国内)	34	30	28	27	25	21	22	23
新作タイトル数(国内)	2	1	1	2	1	0	1	1
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4	6.5%	7.9%	10.2%	9.2%	8.2%	11.2%	10.1%	9.5%
ダウンロード数 (万件) ※5								
国内	286	472	823	941	212	208	204	175
海外	1,946	2,793	2,514	2,063	2,630	1,986	2,964	2,283

デジタルゲーム 上位3タイトル

- 1位 ファンタースターオンライン2
 2位 DX2 真・女神転生 リベレーション
 3位 ぶよぶよ!!クエスト

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

※5.2017年3月期 第3四半期のダウンロード数を一部修正

※2018年1月～3月における国内売上上位3タイトル

■ 2018年3月期の主なタイトルと2019年3月期以降の販売予定タイトル

	2018年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	2019年3月期以降
既存タイトル	ファンタシースターオンライン2 (2012年7月～)				
	ぶよぶよ!!クエスト (2013年4月～)				
デジタル	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				
	D×2 真・女神転生 リベレーション				
	共闘ことばRPG コトダマン				
	プロサッカークラブをつくろう!				
	ロード・トゥ・ワールド				
	ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛				
	BORDER BREAK				
	その他8タイトル				
パッケージ	ペルソナ5 (海外版)	ソニックマニア	ソニックフォース	北斗が如く	Yakuza 6: The Song of Life
		Total War: WARHAMMER 2	Football Manager 2018	戦場のヴァルキュリア 4	シエンムー I&II
					新サクラ大戦 (仮題)
AM機器	UFO CATCHER TRIPLE	StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE		SOUL REVERSE	Fate/Grand Order Arcade
				SEGA World Drivers Championship	オングキ
映像・玩具	名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)	弱虫ペダル RE:GENERATION		弱虫ペダル GLORY LINE	名探偵コナン ゼロの執行人
	アンパンマン くみたてDIY はしるぞっ! ねじねじアンパンマンごう	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		かまどでやこう♪ ジャムおじさんのやきたてパン工場	アンパンマンシリーズ

(億円)	2017/3				2018/3				2019/3
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	計画
売上高	26	67	105	130	20	47	73	99	100
営業利益	-8	-13	-18	-22	-7	-12	-18	-25	-30

<フェニックスリゾート>

売上高	14	35	60	84	18	42	67	92	100
営業利益	-5	-7	-8	-8	-3	-4	-5	-6	0
施設利用者人数 (千人)	99	259	411	561	126	296	449	607	684
宿泊3施設	44	134	214	293	57	156	237	323	342
ゴルフ2施設	20	39	63	87	25	46	70	93	101
その他施設	35	85	134	181	44	94	142	191	241

<パラダイスセガサミー> ※

売上高 (10億KRW)	21	46	69	95	22	62	129	200	-
営業利益 (10億KRW) ※	1	3	2	-0	-12	-30	-30	-32	-
利用者数 (千人)	11	24	39	57	17	59	117	182	-

※ 「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

※ 2017年3月期 第1四半期の営業利益を修正



■ 外観

■ ゴルフ

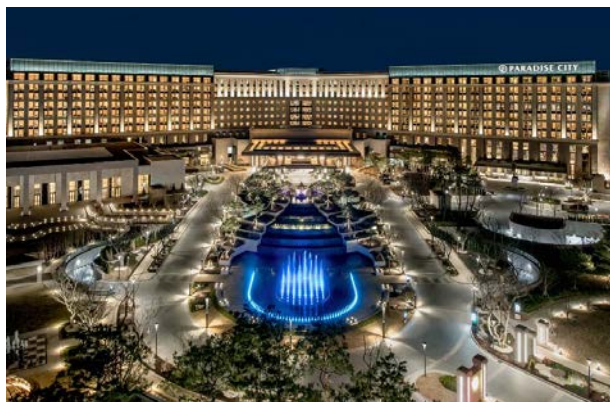
■ コンベンション

<施設概要>

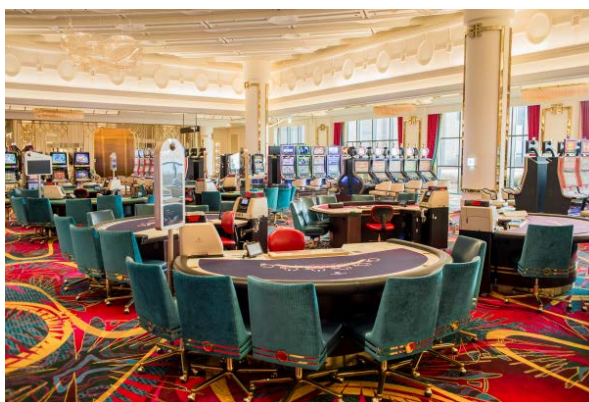
施設名称	フェニックス・シーガイア・リゾート	
運営会社	フェニックスリゾート株式会社	
施設住所	宮崎県宮崎市大字塩路字浜山3083番地	
従業員数	732名：2018年3月31日時点 (兼務役員、正社員、出向者、契約社員、パート・アルバイトを含む)	
敷地面積	2,511,144㎡	
主要施設構成	ホテル	950室 (シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、ラグゼ ーツ葉、コテージ・ヒムカ)
	ゴルフ	45ホール (フェニックスカントリークラブ、トム・ワトソンゴルフコース) フェニックスゴルフアカデミー
	コンベンション	約5,500 ㎡ (約5,000名が収容可能)
	その他エンタテインメント施設等	SPA、温泉、テニスコート、フィットネス、乗馬クラブ、結婚式場

<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	1,912名：2018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、バンケット、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：6,208万人 (2017年)
- 収容能力1,800万人を誇る
第二旅客ターミナルが2018年1月18日開業

- 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
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

<APPENDIX : 規則改正の概要>

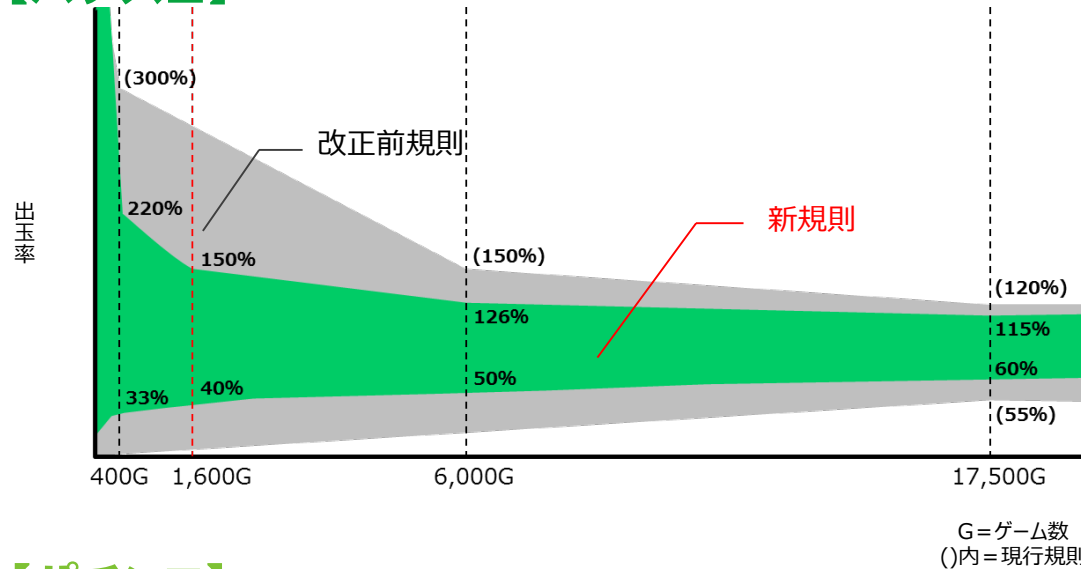
施行日	2018年2月1日
遊技機 メーカー	①出玉規制関係 ②出玉情報を容易に確認できる 遊技機にかかる規格の追加 ③パチンコ遊技機への「設定」の導入
パチンコ ホール	④管理者の業務の追加

- ✓ 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）

<APPENDIX : 出玉率の比較(イメージ)>

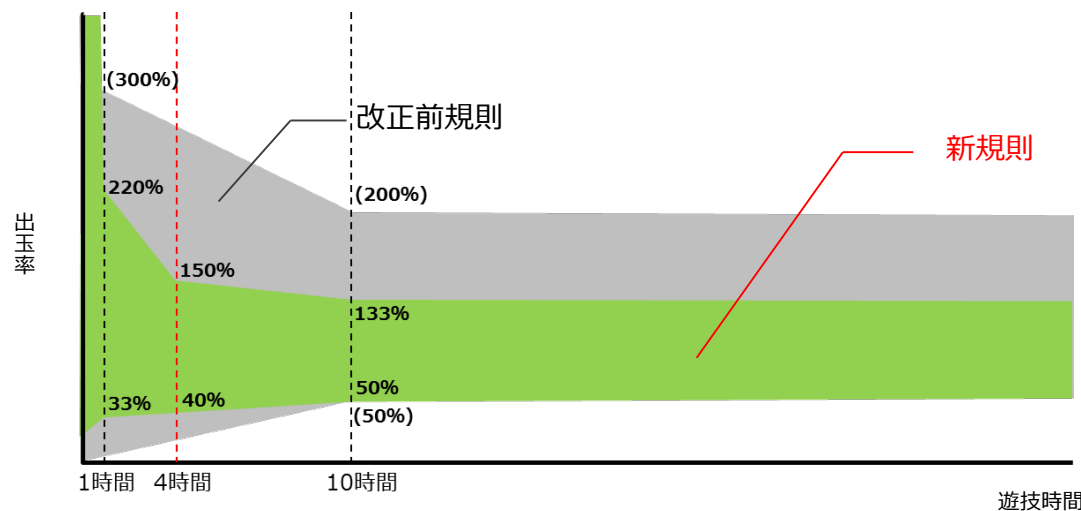
【パチスロ】



✓ 出玉率の下限が
設けられたことで、
遊びやすい機械へと移行

✓ パチンコに「設定」が導入されること
で遊び方の幅が広がる

【パチンコ】



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

<APPENDIX : 出玉規制の概要>

【パチスロ】

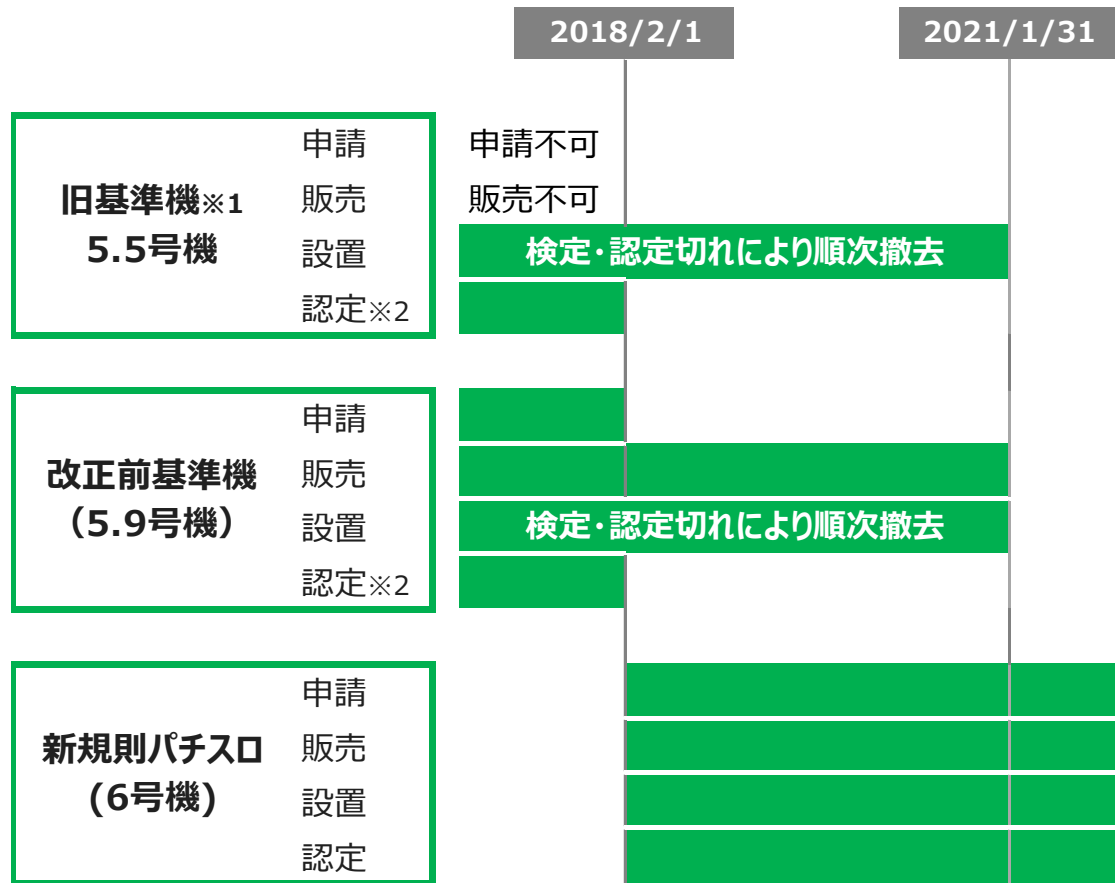
内容	試験				設定	大当たり出玉 (上限)
	400G	1,600G	6,000G	17,500G		
改正前規則	300%未満	—	150%未満	55%超～ 120%未満	6種類まで	480枚
新規則	33%超～ 220%未満	40%超～ 150%未満	50%超～ 126%未満	60%超～ 115%未満	6種類まで	300枚

G=ゲーム数

【パチンコ】

内容	試験			設定	大当たり出玉 (上限)
	1時間	4時間	10時間		
改正前規則	300%未満	—	50%超～ 200%未満	—	2,400個
新規則	33%超～ 220%未満	40%超～ 150%未満	50%超～ 133%未満	6種類まで	1,500個

<APPENDIX : 規則改正スケジュール(パチスロ)>



✓ 改正前基準機（5.9号機）は規則改正後も一定期間販売が可能

<新規則パチスロ>

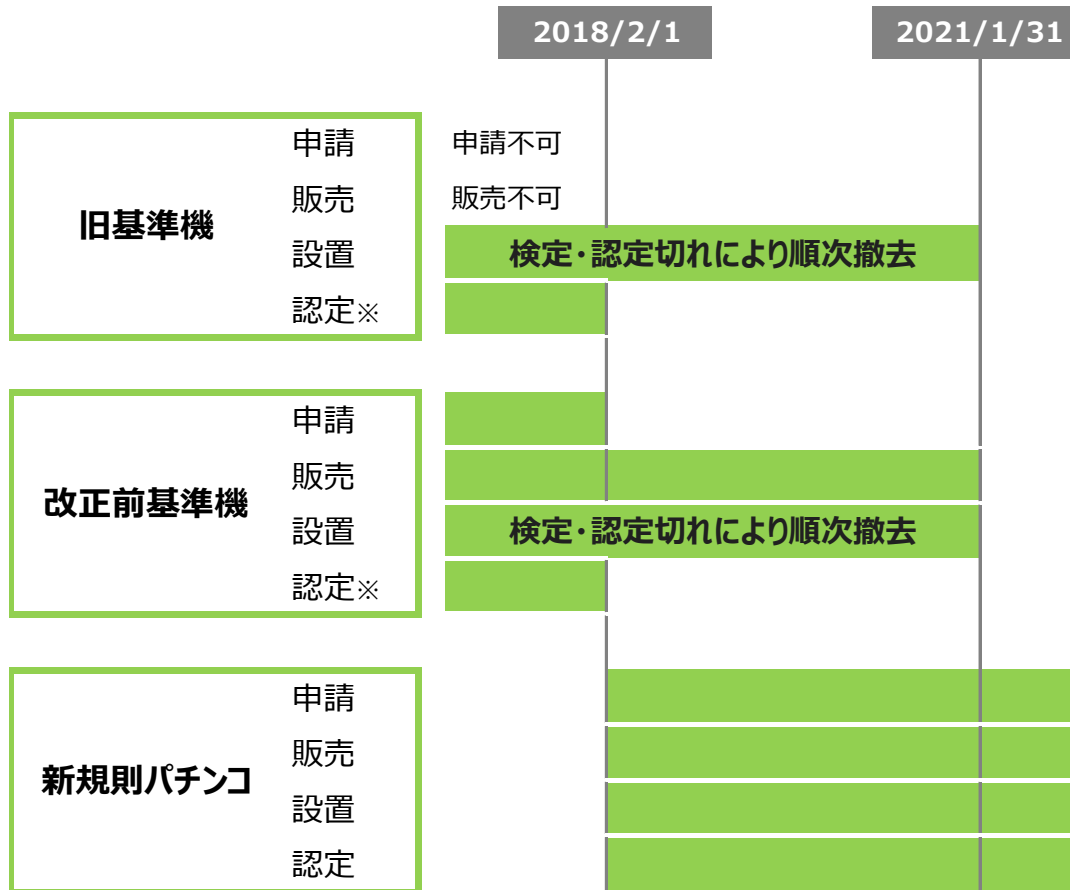
✓ 規則改正に合わせ、自主規制が変更

✓ 射幸性を抑制する一方で、ゲーム性の幅が広がる

※1 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

※2 認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能）

<APPENDIX : 規則改正スケジュール(パチンコ)>



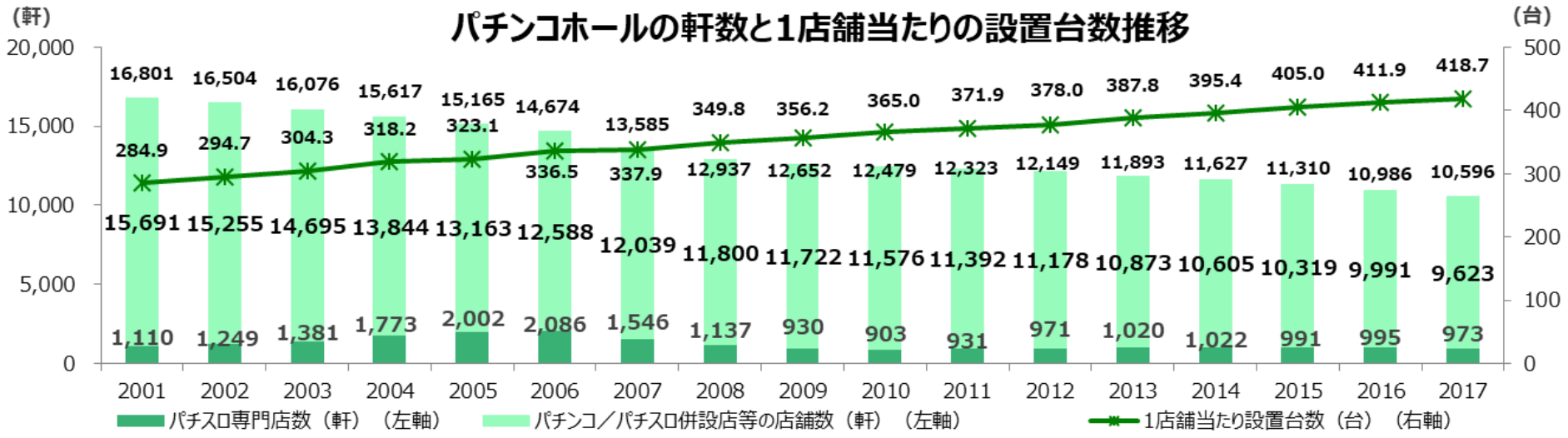
✓ 改正前基準機は規則改正後も一定期間販売が可能

<新規則パチンコ>

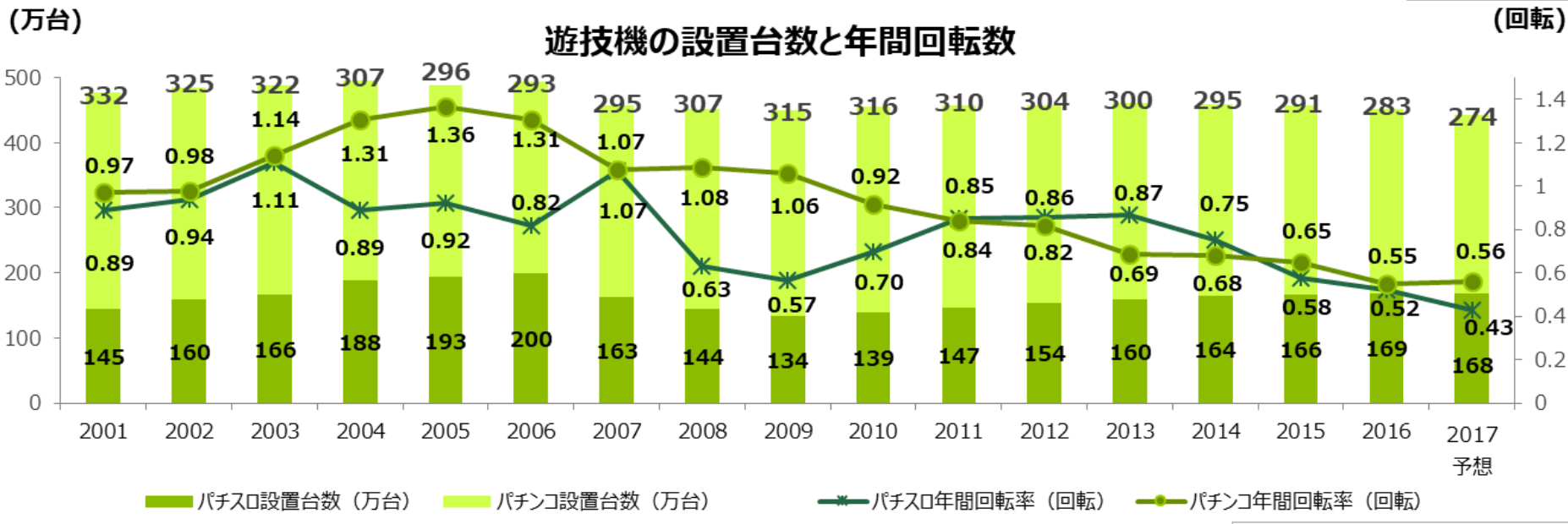
✓ 規則改正に合わせ、自主規制が変更

✓ 射幸性の一部抑制

※認定申請期限は2018年1月31日（認定後3年間設置可能）



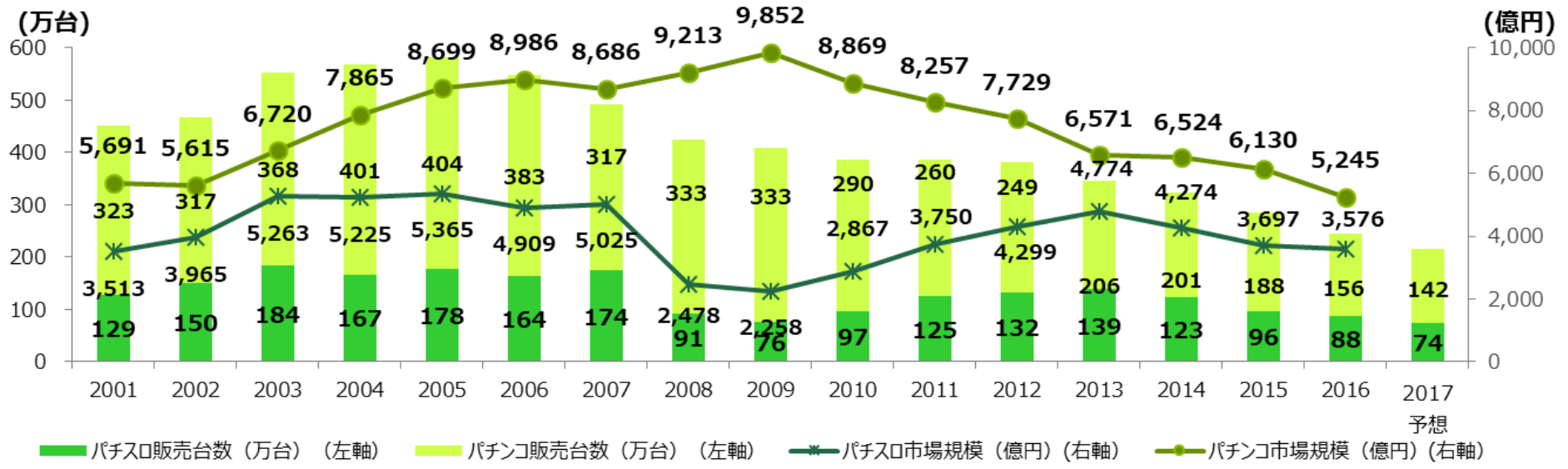
出所：警察庁



予想

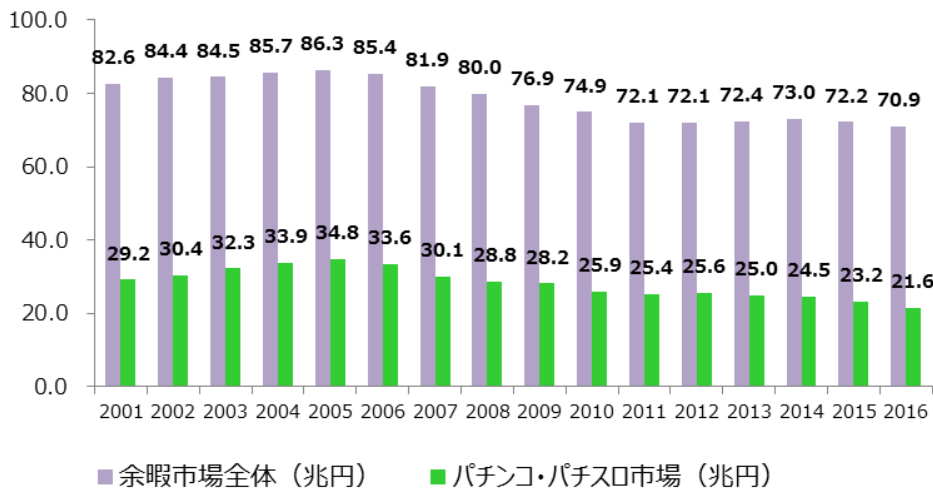
出所：警察庁、矢野経済研究所

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

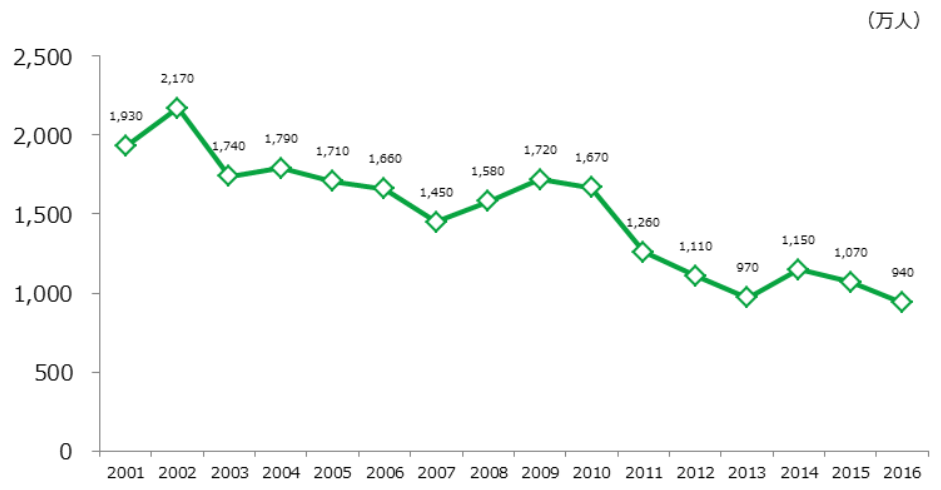


出所：矢野経済研究所

市場規模の推移

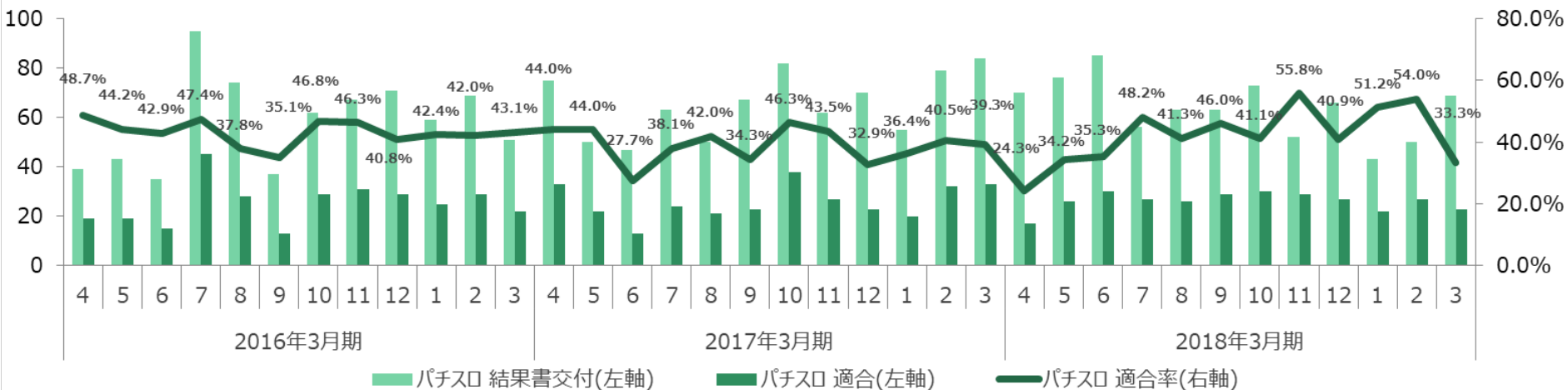


遊技参加人口推移

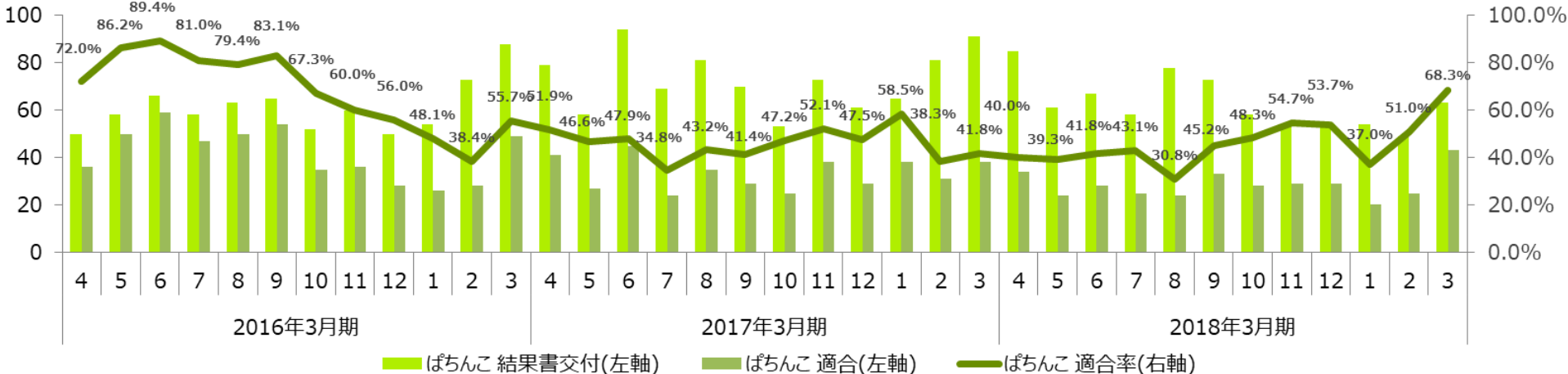


出所：「レジャー白書2017」日本生産性本部

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

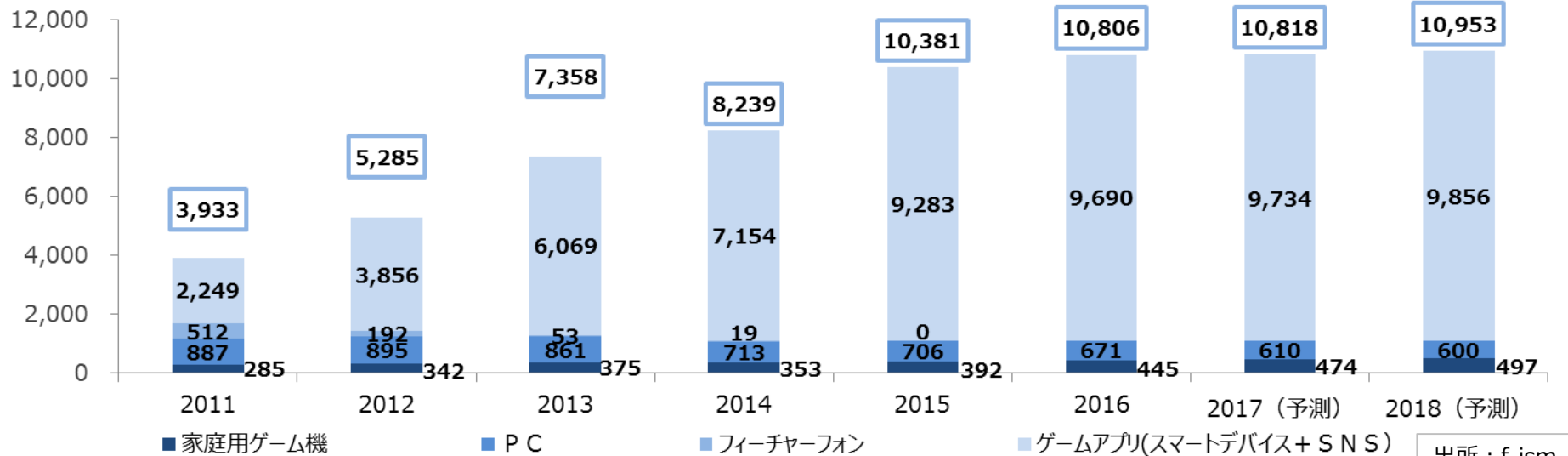
順位	2011年			2012年			2013年			2014年			2015年			2016年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%	S社	300,000	15.9%	S社	306,000	19.5%
2	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	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

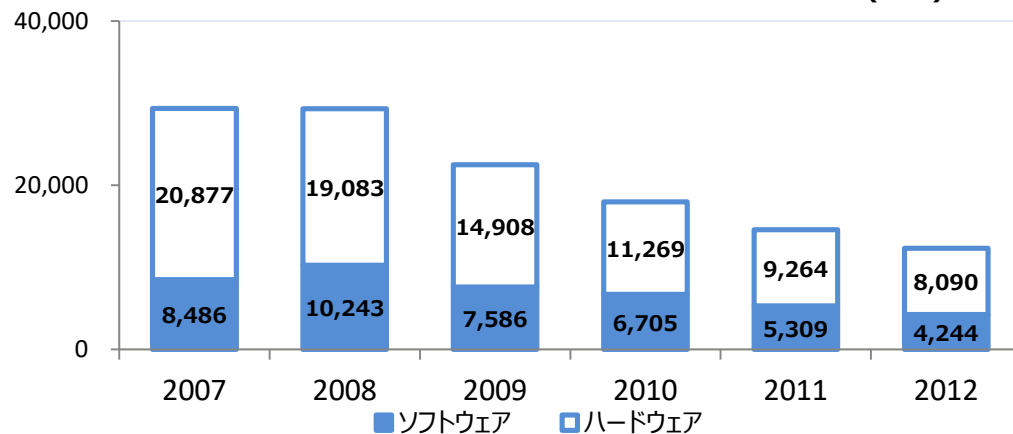
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

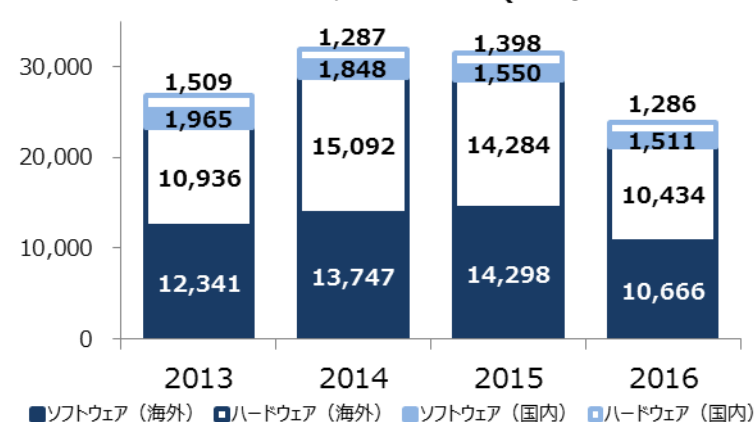
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



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)

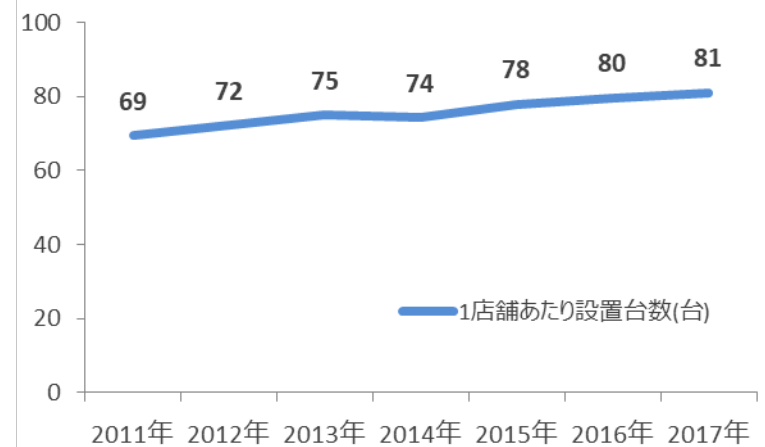
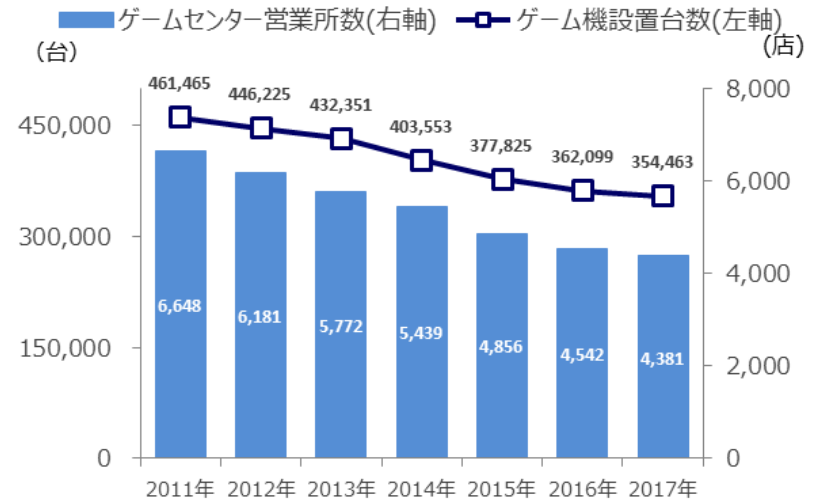
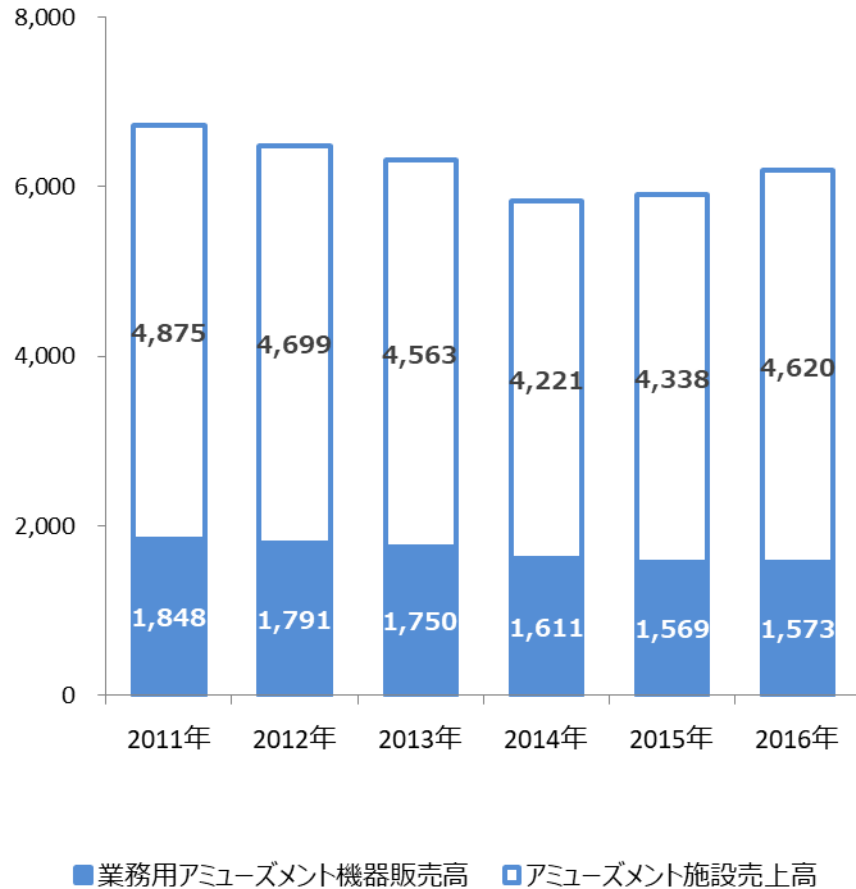


出所：「CESAゲーム白書」

※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

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%	-	-
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%
キャッシュフ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	99タイトル	149タイトル	179タイトル	229タイトル	199タイトル	129タイトル	109タイトル	119タイトル	89タイトル	39タイトル	99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	89タイトル	89タイトル	149タイトル	99タイトル	129タイトル	139タイトル	129タイトル	149タイトル	149タイトル	49タイトル	109タイトル	99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_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			
	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	第1四半期 実績	第2四半期 実績	第3四半期 実績	通期実績
売上高	1,581	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706	1,695	2,857	3,669	1,072	1,947	2,608	3,236
遊技機	611	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	1,327[1,410]※	212	649	1,197	1,482	549	883	954	1,056
内訳 エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	418[396]※	902[859]※	1,430[1,366]※	1,988[1,905]※	467	978	1,554	2,057	502	1,015	1,579	2,080
リゾート	66	149	34	74	115	163	26	67	105	130	20	47	73	99
営業利益	27	174	-94	57	121	176	30	153	350	295	166	268	256	177
遊技機	70	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106	258	263	151	214	151	119
内訳 エンタテインメントコンテンツ	6	0	-7[-6]※	15[17]※	24[28]※	36[42]※	49	91	153	111	37	101	172	148
リゾート	-14	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13	-18	-22	-7	-12	-18	-25
その他/消去等	-35	-60	-13	31[32]※	-44	-57	-14	-31	-43	-57	-15	-34	-49	-65
営業利益率	1.7%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%	9.0%	12.3%	8.0%	15.5%	13.8%	9.8%	5.5%
経常利益	26	168	-87	58	126	164	29	154	353	285	162	252	243	145
経常利益率	1.6%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%	9.1%	12.4%	7.8%	15.1%	12.9%	9.3%	4.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	-28	-113	-79	9	64	53	41	242	365	276	115	177	137	89
当期純利益率	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%	12.8%	7.5%	10.7%	9.1%	5.3%	2.8%
ROA	-	-2.2%	-	-	-	1.0%	-	-	-	5.2%	-	-	-	1.8%
ROE	-	-3.4%	-	-	-	1.8%	-	-	-	9.2%	-	-	-	2.9%
自己資本比率	-	60.0%	-	-	-	55.3%	-	-	-	59.0%	-	-	-	65.0%
キャッシュフロー-対有利子負債比率	-	301.9%	-	-	-	798.8%	-	-	-	178.6%	-	-	-	334.7%
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
研究開発費・コンテンツ制作費	284	676	128	247	403	580	139	317	488	671	153	307	455	620
設備投資額	147	287	68	125	210	280	61	138	208	270	50	103	162	241
減価償却費	81	176	41	82	125	166	39	76	120	163	42	82	122	162
広告宣伝費	100	191	39	93	136	179	31	76	112	148	32	78	117	154
パチスロタイトル数	4タイトル	6タイトル	-	2タイトル	6タイトル	7タイトル	2タイトル	3タイトル	6タイトル	10タイトル	3タイトル	8タイトル	8タイトル	9タイトル
販売台数	93,045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	75,590台	85,041台
パチンコタイトル数	5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	1タイトル	3タイトル	6タイトル	9タイトル	2タイトル	4タイトル	5タイトル	5タイトル
販売台数	82,955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	129,778台	140,013台
国内既存店舗売上高前年比	98.7%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%	111.2%	110.8%	110.3%	108.5%	100.1%	101.5%	102.1%	101.9%
国内AM施設数	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	191店舗	189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	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	27タイトル	38タイトル
販売本数 (万本)	410	1,228	183	328	612	922	241	465	813	1,028	456	865	1,428	1,733

※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。

会社概要(2018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	7,726名 (連結)
上場市場	東京証券取引所第一部 (証券コード: 6460)

役員 (2018年4月1日付)	代表取締役会長グループCEO	里見 治
	代表取締役社長グループCOO	里見 治紀
	専務取締役	鶴見 尚也
	常務取締役グループCFO	深澤 恒一
	常務取締役	岡村 秀樹
	取締役(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(2018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	80,330名

■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
株式会社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	31,850,504	11.96
有限会社エフエスシー	13,562,840	5.09
日本トラスティ・サービス信託銀行 株式会社 (信託口)	10,754,900	4.03
里見 治	7,721,338	2.90

■所有者別分布状況

金融機関	14.96%
金融商品取引業者	1.83%
その他法人	21.13%
外国法人等	28.07%
個人その他	22.05%
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
<https://sega.jp/> (セガグループ 製品情報サイト)
<https://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。