

2021年3月期 第1四半期 決算説明・補足資料

2020年8月5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。

1Q実績

今後の見通し

連結

- ◆ 前年同期比で大幅減収、損失計上
- ✓ 遊技機事業、AM機器・AM施設、リゾート事業が新型コロナウイルス感染症の影響を強く受ける

- ◆ 新型コロナウイルス感染症の影響が残ることを想定し損失計上の見込み
- ◆ 構造改革に着手
- ◆ 配当計画は未定

遊技機

- ◆ 新作タイトルの販売がなく前年同期比で減収、損失計上
- ✓ 新型コロナウイルス感染症によるパチンコホールへの影響を考慮し、新作タイトルの発売延期
- ✓ 売上は、主にサミーネットワークス等によるもの

- ◆ 販売台数減少により前期比で減収、損失計上
- ✓ パチスロ・パチンコともに前年比で販売台数が減少
- ✓ 2020年末の入替商戦に合わせてタイトルを投入

エンタテインメント コンテンツ

- ◆ コンシューマ分野が好調に推移し、前年同期比で減収、増益
- ✓ コンシューマ分野は海外のレポート販売を中心に好調に推移
- ✓ AM機器・施設は休業対応や施設稼働の低下等影響により損失計上
- ✓ 臨時休業期間中に発生した固定費等を特別損失に計上

- ◆ コンシューマ分野が貢献するものの、AM機器・施設の損失が大きく前期比で大幅減益
- ✓ コンシューマ分野は大幅増益の見込み
- ✓ AM機器・施設は事業の効率化、開発リソースの成長分野へのシフトを進める
- ✓ 映画『ソニック・ザ・ムービー』の営業外収益を下期に見込む

リゾート

- ◆ 集客数の大幅減少に伴い、前年同期比で減収、損失拡大
- ✓ 施設の休業対応を実施

- ◆ 前期比で減収、損失の拡大
- ✓ 旅行需要の減少
- ✓ 施設運営の効率化を図る
- ✓ 年内は渡航制限の解除がない想定（パラダイスシティ）

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う影響について

2021/3 1Q

通期

遊技機

マイナス

- ・ 緊急事態宣言下においてパチンコホールが休業対応を実施
- ・ パチンコホールの稼働は低下していたが、緊急事態宣言解除以降の稼働は回復傾向
- ・ 旧規則機の撤去期限延長が決定

- ・ 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のため、販売台数は前年割れを計画

プラス

コンシューマ

- ・ 巣ごもり消費による売上の伸び

- ・ 巣ごもり消費は継続するが落ち着いていく想定

エンタメ

マイナス

AM機器

- ・ 施設休業及び稼働低下に伴う課金収入、機器販売減少

- ・ 施設稼働の低下に伴う課金収入、機器販売減少を見込む

AM施設

- ・ 4/8より順次休業対応を実施
- ・ 6/17より全店舗で営業再開
- ・ 休業実施により既存店売上高の前年同期比27.4%

- ・ 年度末にかけて徐々に回復を見込むものの、既存店売上高の前期比は通期62.7%想定

映像・玩具

(大きな影響はなし)

- ・ 映像：劇場版「名探偵コナン」の公開延期等に伴い今期は配分収入の減少を見込む

リゾート

マイナス

フェニックスリゾート

- ・ 5/7～30 全施設を臨時休業

- ・ 年度末にかけて徐々に回復を見込むものの、旅行需要減少に伴い集客の回復には時間が掛かる想定

パラダイスシティ

- ・ 3/2～5/1 カジノ場以外の一部施設の営業休止
- ・ 3/24～4/20 カジノ場の営業休止

- ・ 7/1より一部施設の営業休止
- ・ 年内は渡航制限解除がない想定

セグメント区分等の変更

2021/3期より、以下の変更を行っております。

✓ 「営業利益」→「経常利益」

- セグメント利益の測定方法を「営業利益」から、持分法による投資損益等を含めた事業全体から経常的に得られる利益である「経常利益」に変更しております。

✓ ゲーミング機器事業を「遊技機事業」セグメントへ

- 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機器分野から「遊技機事業」へ変更しております。

✓ 「デジタル＋パッケージ」分野 → 「コンシューマ」分野

- 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」へと変更しております。

連結損益計算書 (要約)

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	727	1,655	2,808	3,665	483	2,770
遊技機	171	442	863	1,085	27	560
エンタテインメントコンテンツ	530	1,157	1,861	2,476	451	2,140
リゾート	24	55	82	104	4	65
その他/消去等	0	0	0	0	1	5
営業利益	34	146	280	276	-38	-150
遊技機	10	73	199	232	-84	-95
エンタテインメントコンテンツ	52	132	170	165	81	90
リゾート	-8	-15	-23	-36	-17	-65
その他/消去等	-20	-44	-66	-85	-18	-80
営業外収益	8	13	18	32	6	40
営業外費用	19	33	40	55	8	90
経常利益	23	126	258	252	-40	-200
遊技機	9	72	194	227	-85	-100
エンタテインメントコンテンツ	49	128	160	162	82	110
リゾート	-16	-31	-33	-53	-21	-125
その他/消去等	-19	-43	-63	-84	-16	-85
経常利益率	3.2%	7.6%	9.2%	6.9%	-	-
特別利益	0	0	30	31	2	2
特別損失	1	1	5	12	25	32
税金等調整前当期純利益	22	125	283	271	-64	-230
親会社株主に帰属する当期純利益	17	98	229	137	-33	-170
1株当たり配当 (円)	-	20	20	40	-	-
1株当たり当期純利益 (円)	7.32	42.05	97.92	58.65	-14.04	-72.31
1株当たり純資産 (円)	1,259.70	1,276.36	1,318.14	1,251.02	1,219.49	-

※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。

各種費用等

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	171	335	564	765	147	642
遊技機	43	89	143	181	54	173
エンタテインメントコンテンツ	128	247	423	586	92	468
リゾート	0	0	1	1	0	0
その他/消去等	0	-1	-3	-3	1	1
設備投資額	51	105	161	228	36	152
遊技機	9	18	25	35	11	36
エンタテインメントコンテンツ	40	83	129	182	22	107
リゾート	0	1	1	2	0	3
その他/消去等	2	3	6	9	3	6
減価償却費	36	73	109	148	36	134
遊技機	10	19	28	36	8	29
エンタテインメントコンテンツ	21	42	64	89	22	85
リゾート	2	5	8	11	2	9
その他/消去等	3	7	9	12	4	11
広告宣伝費	36	85	129	174	20	169
遊技機	2	8	12	15	1	20
エンタテインメントコンテンツ	30	64	102	141	17	134
リゾート	1	2	3	4	0	2
その他/消去等	3	11	12	14	2	13

※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	当第1四半期末	増減	科目	2020年3月期末	当第1四半期末	増減
	現金・預金	1,590	1,570	-20	支払手形・買掛金	178	157	-21
	受取手形・売掛金	404	245	-159	社債 (1年内)	100	-	-100
	有価証券	53	2	-51	短期借入金	133	433	+300
	たな卸資産	470	560	+90	その他	450	297	-153
	その他	172	275	+103	流動負債 計	861	887	+26
	流動資産 計	2,689	2,652	-37	社債	100	100	-
	有形固定資産	866	852	-14	長期借入金	420	420	-
	無形固定資産	179	185	+6	その他	232	238	+6
	投資有価証券	550	563	+13	固定負債 計	752	758	+6
	その他	297	289	-8	負債合計	1,614	1,646	+32
	固定資産 計	1,892	1,889	-3	株主資本 計	3,012	2,932	-80
	資産合計	4,582	4,541	-41	その他の包括利益累計額合計	-71	-65	+6
					新株予約権	8	7	-1
					非支配株主持分	19	20	+1
					純資産合計	2,968	2,895	-73
					負債及び純資産合計	4,582	4,541	-41

セグメント別：遊技機事業

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	171	442	863	1,085	27	560
パチスロ	70	111	462	541	2	197
パチンコ	54	238	268	374	0	267
その他/消去等	47	93	133	170	25	96
営業利益	10	73	199	232	-84	-95
営業外収益	1	2	4	7	1	3
営業外費用	1	3	8	11	2	8
経常利益	9	72	194	227	-85	-100
経常利益率	5.3%	16.3%	22.5%	20.9%	-	-

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	8タイトル
販売台数(台)	17,930	28,360	105,860	123,336	485	52,000

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	5タイトル
販売台数(台)	16,212	66,140	75,094	104,581	177	71,000
うち本体販売	8,020	15,850	18,878	33,056	54	44,000
うち盤面販売	8,192	50,290	56,216	71,525	123	27,000

※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及対応を行っております。

セグメント別：遊技機事業

■ 2021年3月期の主な販売予定タイトル

新シリーズ
スペック替えタイトル

~2021/3期 1Q

2Q以降

パチスロ

パチスロ真・北斗無双

回胴黙示録カイジ〜沼〜

パチンコ

P交響詩篇エウレカセブン
HI-EVOLUTION ZERO

P ROAD TO EDEN

P真・北斗無双 第3章



『パチスロ真・北斗無双』

©武論尊・原哲夫 / NSP 1983 版權許諾証KOM-620
©2010-2013 コーエーテックゲームス
©Sammy



『P交響詩篇エウレカセブン
HI-EVOLUTION ZERO』

©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©Sammy



『回胴黙示録カイジ〜沼〜』

©福本伸行 / 講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N. フリームパートナーズ
©福本伸行 / 講談社・VAP・NTV
©Sammy



『P真・北斗無双 第3章』

©武論尊・原哲夫 / NSP1983 版權許諾証KOO-411
©2010-2013 コーエーテックゲームス
©Sammy

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	530	1,157	1,861	2,476	451	2,140
コンシューマ	267	558	902	1,255	324	1,250
AM機器	101	246	411	510	54	350
AM施設	104	220	322	419	34	280
映像・玩具	50	117	203	262	34	240
その他/消去等	6	16	22	29	4	20
営業利益	52	132	170	165	81	90
コンシューマ	53	97	121	147	125	225
AM機器	-4	7	11	-6	-16	-35
AM施設	7	19	17	14	-20	-75
映像・玩具	3	17	29	27	-0	5
その他/消去等	-7	-9	-9	-17	-8	-30
営業外収益	3	3	3	13	2	30
営業外費用	6	8	13	16	1	10
経常利益	49	128	160	162	82	110
経常利益率	9.2%	11.1%	8.6%	6.5%	18.2%	5.1%
国内AM施設店舗数	191	192	195	192	195	194
国内AM施設既存店売上高前年比	109.0%	103.6%	100.7%	97.7%	27.4%	62.7%

※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。

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

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	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	267	558	902	1,255	324	1,250
国内	129	270	459	642	124	580
海外	139	290	454	639	196	692
海外比率	52.1%	52.0%	50.3%	50.9%	60.5%	55.4%
その他/消去等	-1	-2	-12	-26	2	-23
ゲーム本編	115	194	378	570	144	513
日本	7	17	90	153	18	56
新作	2	6	75	125	0	12
リピート	5	11	15	27	17	44
アジア	8	13	23	53	13	47
新作	4	5	11	35	7	20
リピート	3	8	11	17	5	27
欧米	99	163	264	363	111	409
新作	66	101	169	229	12	173
リピート	33	61	94	133	99	236
ダウンロード比率	65.9%	58.6%	48.4%	46.0%	66.5%	62.0%
F2P	91	181	276	381	104	471
日本	84	169	258	353	84	406
アジア	0	0	1	3	0	7
欧米	6	11	16	24	19	58
その他	61	184	258	330	72	287

・ゲーム本編 = 主に家庭用ゲーム機やPC向けのゲーム本編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。

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
ゲーム本編販売タイトル数	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	30タイトル
日本	2タイトル	3タイトル	9タイトル	11タイトル	-	3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	12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	15タイトル
ゲーム本編販売本数（万本）	649	1,210	2,057	2,857	1,298	3,410
日本	27	61	176	279	47	137
新作	6	17	118	191	1	27
リピート	21	44	58	88	46	109
アジア	24	42	68	136	40	147
新作	13	13	30	78	15	45
リピート	11	28	38	58	24	102
欧米	597	1,106	1,811	2,441	1,210	3,125
新作	211	324	597	879	62	630
リピート	386	782	1,214	1,562	1,148	2,494
新作合計	230	355	746	1,148	79	704
リピート合計	418	855	1,311	1,709	1,219	2,705

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

2021/3期1Q 主なタイトル

1Q 発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域
ペルソナ4 ザ・ゴールデン (PC版)	2020/6	PC	日本/アジア/欧米
リピートタイトル		プラットフォーム	発売地域
Total Warシリーズ		PC	日本/アジア/欧米
Alienシリーズ		マルチプラットフォーム	日本/アジア/欧米
Football Managerシリーズ		PC	日本/アジア/欧米

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

2021/3期1Q 主なタイトル実績

シリーズ名	販売本数	主なタイトル名(発売月)	
Total War	約190万本	『Total War: SHOGUN 2』(2011年3月) 『Total War: ROME II 』(2013年9月)	『Total War: WARHAMMER 2』(2017年9月) 『Total War: WARHAMMER 』(2016年5月)など
ペルソナ	約120万本	『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』(2020年6月) 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』(2019年10月)	『ペルソナ5』(2016年9月) 『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』(2020年2月) など
Football Manager	約90万本	『Football Manager 2020』(2019年11月)	『Football Manager 2020 Mobile』(2020年11月) など
Sonic	約80万本	『Mario&ソニック AT 東京2020オリンピック™』(2019年11月) 『チームソニックレーシング』(2019年5月)	『ソニックマニア』(2017年8月) 『ソニックフォース』(2017年11月)など
その他	—	『Alien: Isolation』(2014年10月)	『Two Point Hospital』(2018年8月) など

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

コンシューマ 主要指標

<F2Pの売上高の内訳>

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	91	181	276	381	104	471
2018/3以前のリリース	65	127	182	245	51	192
2019/3 リリース	24	47	70	91	22	83
2020/3 リリース	0	6	23	44	14	59
2021/3 リリース	-	-	-	-	15	135

<F2Pタイトル数>

	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
新規配信タイトル数	1	4	4	4	2	5
期末配信タイトル数	20	21	20	19	20	23
停止タイトル数	-4	-6	-7	-8	-1	-1

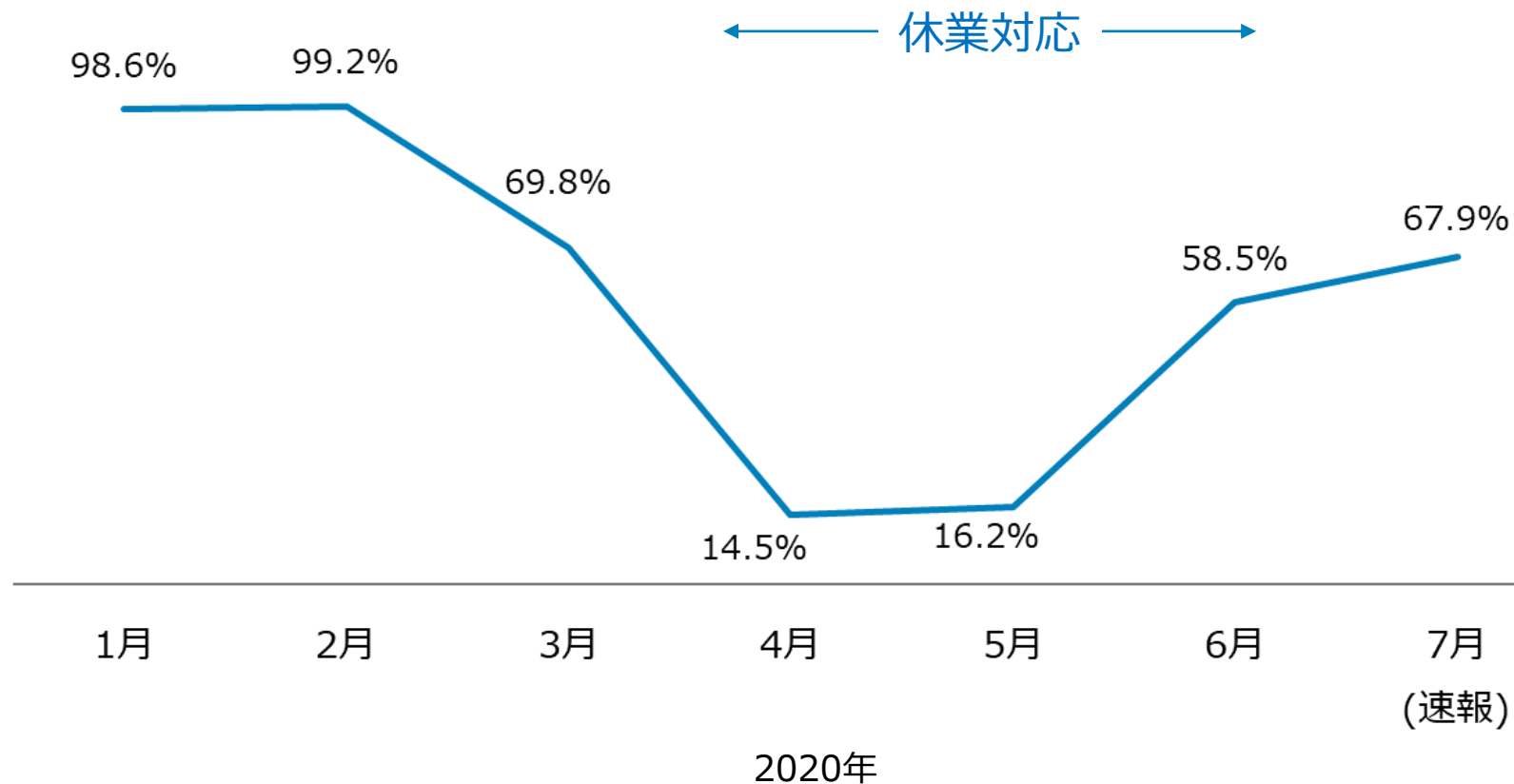
<F2Pの売上高上位3タイトル>

タイトル名	配信開始時期
1位 ファンタシースターオンライン2 (北米版)	2020/4
2位 ファンタシースターオンライン2 (日本)	2012/7
3位 プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	2018/4

※2020年4月～6月における売上上位3タイトル

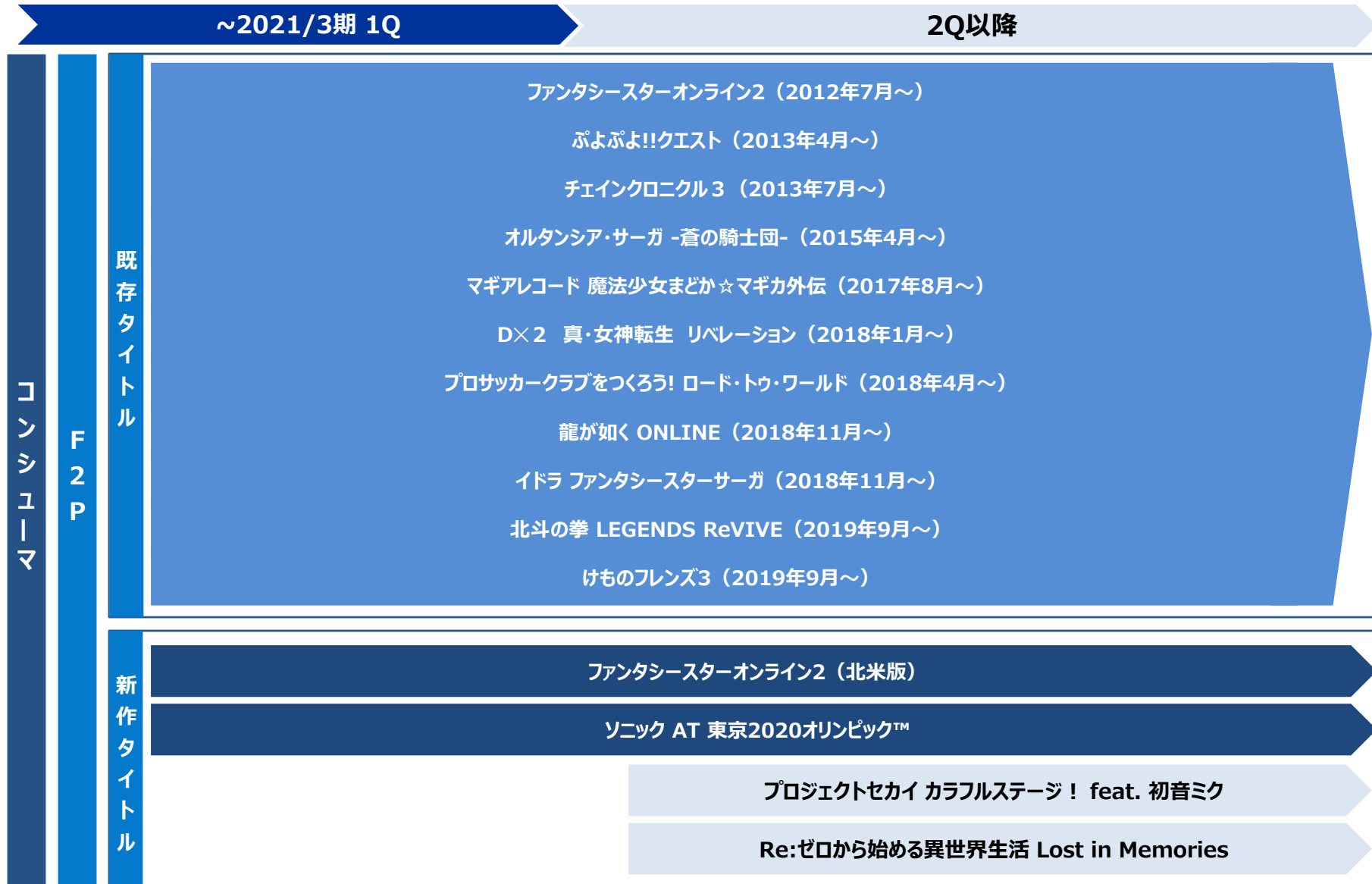
AM施設 主要指標

■ 当社AM施設の既存店売上高の前年同月比



セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

■ 2021年3月期1Qの主なタイトルと2Q以降の販売予定タイトル



セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

■ 2021年3月期1Qの主なタイトルと2Q以降の販売予定タイトル

		~2021/3期 1Q	2Q以降
コンシューマ	ゲーム本編	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	A Total War Saga: TROY 真・女神転生III NOCTURNE HD REMASTER 真・女神転生V
			HUMANKIND™
AM機器	<主な稼働中のタイトル>	艦これアーケード / StarHorseシリーズ / Fate/Grand Order Arcade / WCCF FOOTISTA 2019	
		maimaiシリーズ / オンゲキ / CHUNITHMシリーズ	
		トランスフォーマー・シャドウライジング	fiz 頭文字D THE ARCADE
映像・玩具		ソニック・ザ・ムービー (日本公開)	
			ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクター マジカルスマートノート ディズニーキャラクター DIYタウンシリーズ

セグメント別：リゾート事業

(億円)	2020/3				2021/3	
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	通期計画
売上高	24	55	82	104	4	65
営業利益	-8	-15	-23	-36	-17	-65
営業外収益	1	2	2	2	0	0
営業外費用	9	17	12	19	3	60
経常利益	-16	-31	-33	-53	-21	-125
経常利益率	-	-	-	-	-	-

<フェニックスリゾート>

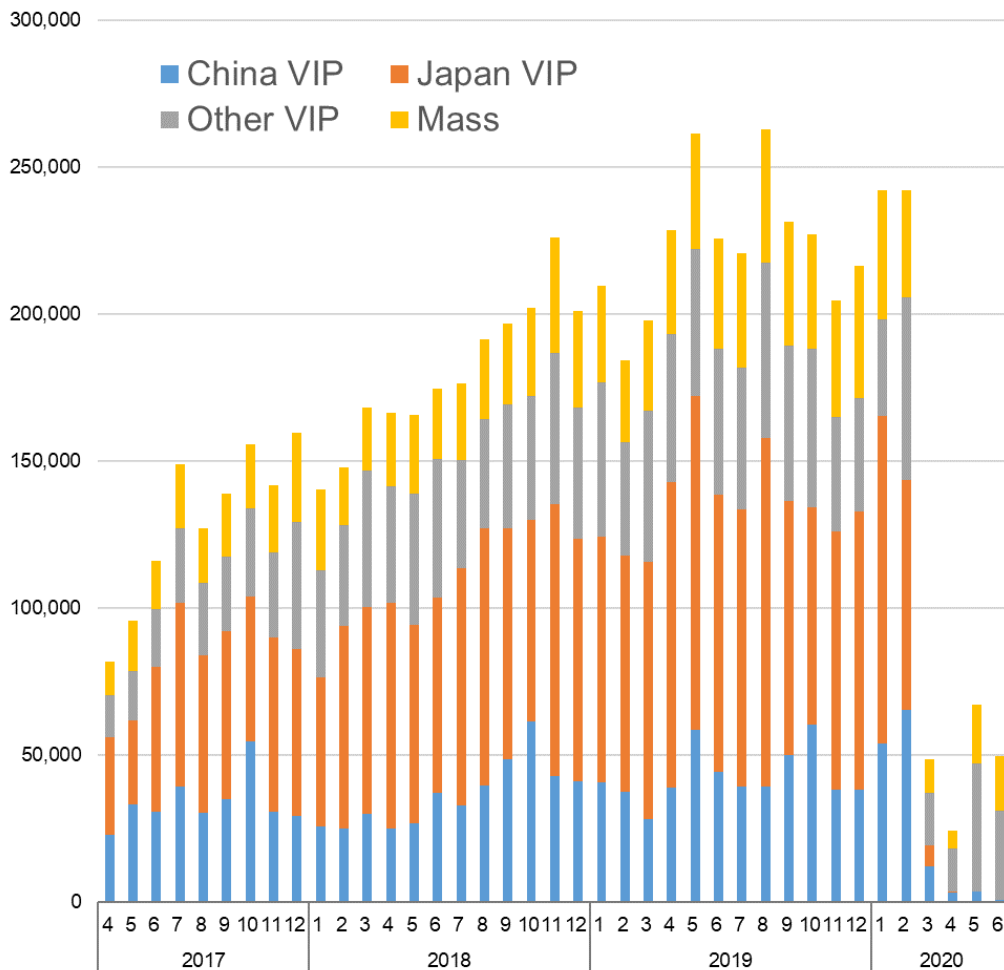
売上高	22	50	77	99	3	60
営業利益	-1	-1	-0	-2	-10	-24
施設利用者人数 (千人)	189	454	658	839	44	484
宿泊3施設	75	194	283	359	12	200
ゴルフ2施設	25	46	70	92	9	70
その他施設	89	214	305	388	23	214

セグメント別：リゾート事業（パラダイスシティ）

PARADISE SEGASAMMYドロップ額*推移

(百万ウォン)

※ 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

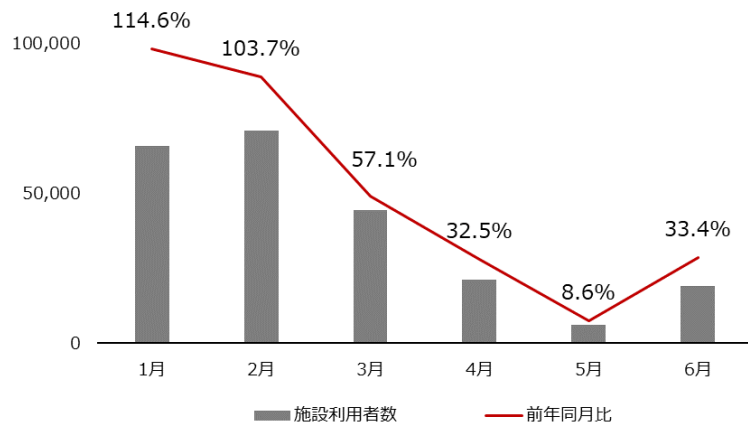
(億ウォン)	2020/3期 1Q	2021/3期 1Q
売上高	906	897
カジノ	747	758
ホテル	132	108
その他	26	30
売上原価	887	784
カジノ	445	408
ホテル	273	259
その他	167	116
売上総利益	19	112
販売費及び一般管理費	90	88
営業利益	-71	24
EBITDA	82	175
純利益	-143	-53
カジノ利用者数（千人）	82	66
出所：パラダイス社発表資料より作成		
セガサミー持分法取込額 （億円）	-8	-3

セグメント別：リゾート事業

フェニックスリゾート

■ 施設利用者数および前年同月比

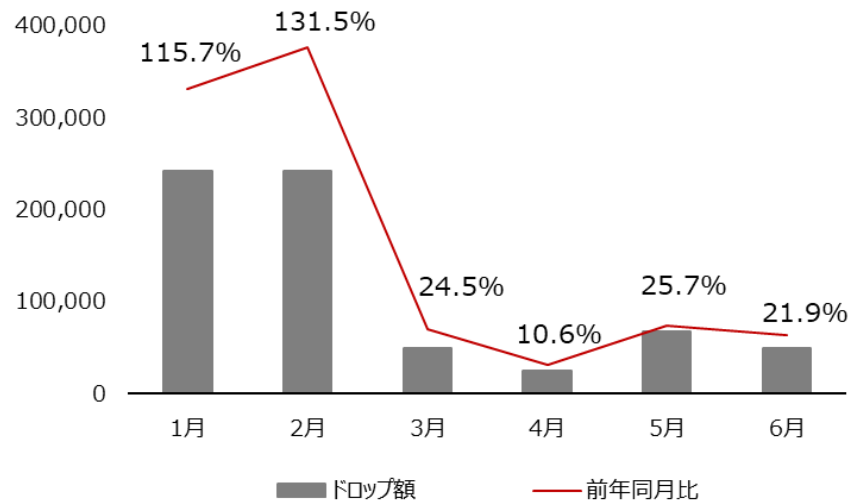
(人)



パラダイスセガサミー

■ ドロップ額および前年同月比

(百万ウォン)



セグメント別：リゾート事業 (フェニックス・シーガイア・リゾート)



■ 外観

■ ゴルフ

■ コンベンション

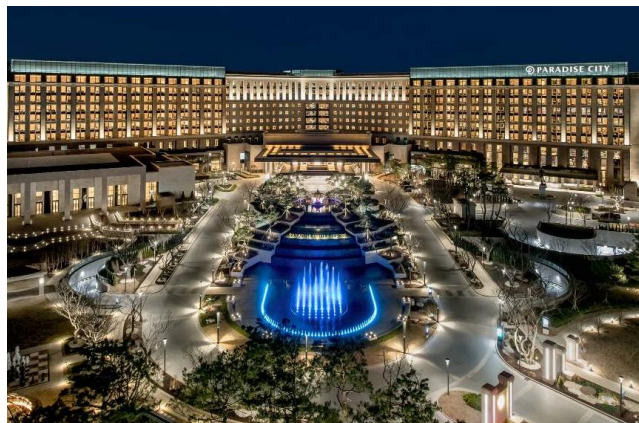
<施設概要>

施設名称	フェニックス・シーガイア・リゾート	
運営会社	フェニックスリゾート株式会社	
施設住所	宮崎県宮崎市大字塩路字浜山3083番地	
従業員数	758名：2020年6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

セグメント別：リゾート事業 (パラダイスシティ)



■ 外観

■ カジノ施設

■ ホテルロビーラウンジ

<施設概要>

施設名称	PARADISE CITY (パラダイスシティ)
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中区永宗海岸南路321道186
従業員数	2,144名：2020年6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15,675億KRW (セガサミー投資額：3,319億KRW 持株比率45%)
主要施設構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ カジノ (Table Game:158台、Electronic Table Game: 4台62席、Slot Machines：291台) ・ ホテル (部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等) ・ コンベンション・プラザ (商業・文化施設、ショッピングモール) 以下休業中 (2020/7/1より) ・ スパ・クラブ デザイナーズホテル(部屋数：58室) ・ ワンダーボックス (ファミリー向け施設)

<パラダイスシティへのアクセス>

- 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、リニアモルール (無料) で5分、徒歩15分
- 高速道路・仁川ICから車で5分

特定複合観光施設区域整備法施行令

カジノ施設	カジノ施設のうちゲーミング区域の面積の上限は、IR施設の床面積の合計の3%
1号施設：国際会議場施設	最大国際会議室の収容人員は1000人以上、国際会議場施設全体の収容人員の合計は最大国際会議室の収容人員の2倍以上であること
2号施設：展示等施設	<p>展示施設の面積は、最大国際会議室収容人員の区分に応じて以下の基準を満たすこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最大国際会議室収容人員：1000人以上3000人未満 ⇔ 展示施設の床面積の合計：12万㎡以上 ・最大国際会議室収容人員：3000人以上6000人未満 ⇔ 展示施設の床面積の合計：6万㎡以上 ・最大国際会議室収容人員：6000人以上 ⇔ 展示施設の床面積の合計：2万㎡以上
3号施設：観光魅力増進施設	我が国の観光の魅力の増進に資する劇場、演芸場、音楽堂、競技場、映画館、博物館、美術館、レストランその他の施設
4号施設：送客施設	<p>以下をすべて満たすもの</p> <p>1) ショーケース機能、2) コンシェルジュ機能、3) 多言語対応機能、4) 十分な施設規模</p>
5号施設：宿泊施設	すべての客室の床面積の合計は10万㎡以上、かつ適切なスイートルームの面積及びスイートルームの割合を有すること。
6号施設：その他施設	国内外からの観光客の来訪及び滞在の促進に寄与する施設
その他：カジノ広告の限定	国際線が就航する空港や外航クルーズ船等が就航する港湾の旅客ターミナルのうち、外国人旅客が入国手続を完了するまでの間に滞在することができる部分のみに可能
その他：届出の対象となる取引	カジノ事業者と顧客との間での現金の受払いが100万円を超える取引

<APPENDIX : 規則改正の概要>

施行日	2018年2月1日
遊技機 メーカー	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

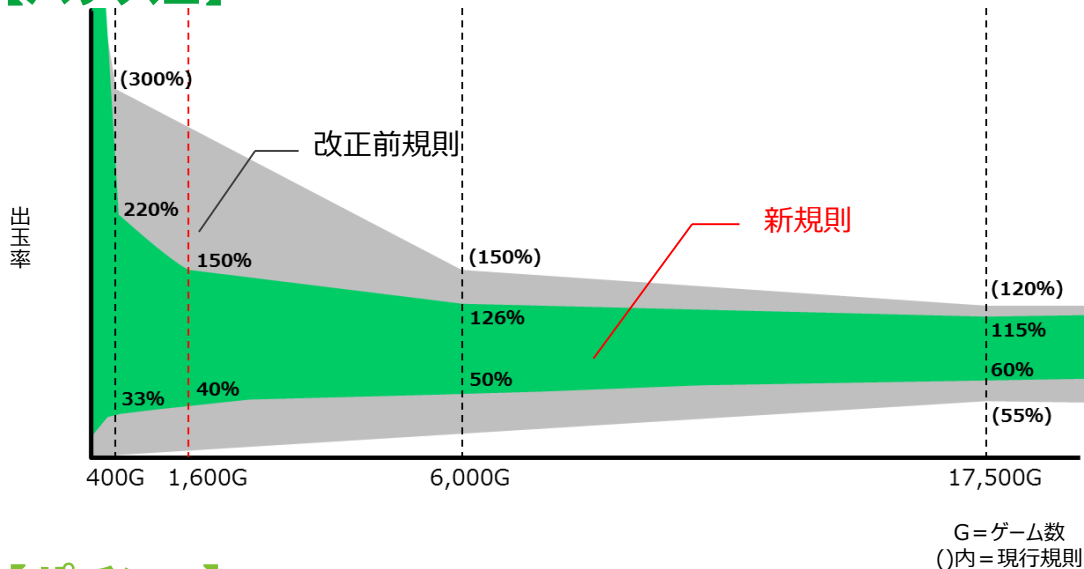
- ✓ 出玉規制関係では射幸性の抑制が図られている
- ✓ 新たにパチンコにおいて「設定」が認められる

※②は球・メダルに触れずに遊技可能（電磁的な記憶・払出）

遊技機規則改正の概要

<APPENDIX : 出玉率の比較(イメージ)>

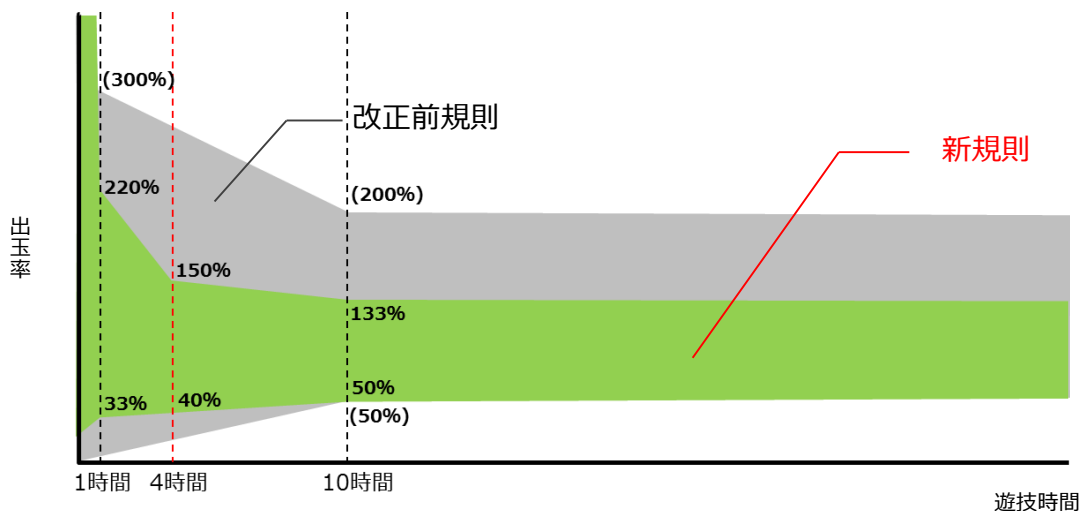
【パチスロ】



✓ 出玉率の下限が
設けられたことで、
遊びやすい機械へと移行

✓ パチンコに「設定」が導入されること
で遊び方の幅が広がる

【パチンコ】



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

＜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

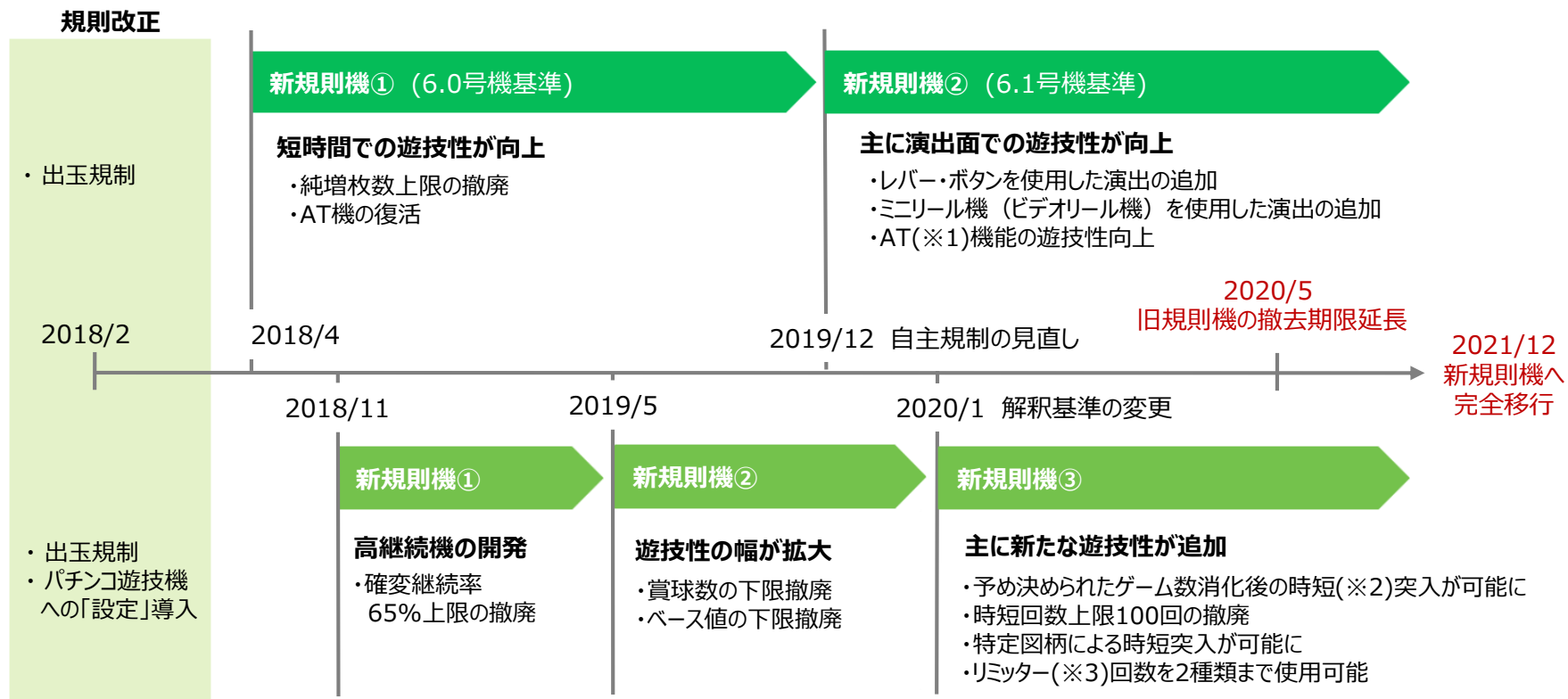
【パチンコ】

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

規則改正 (2018年2月) と自主規制緩和等の変遷

パチスロ

パチンコ



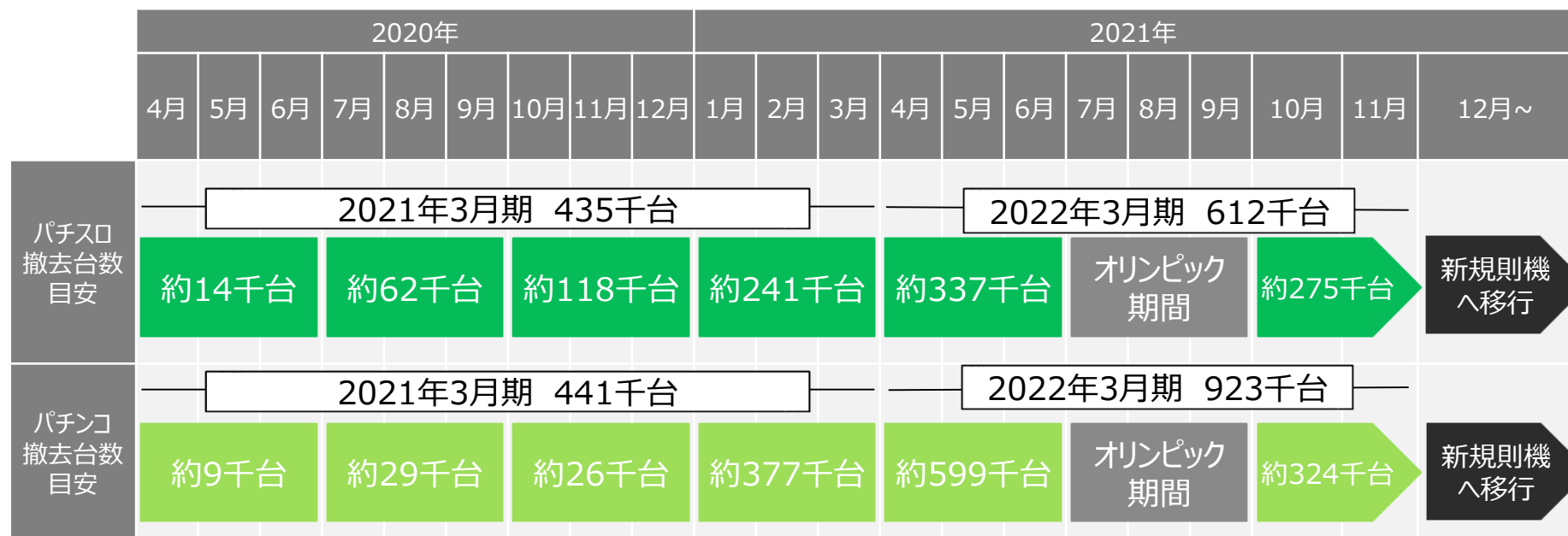
※1:AT=アシストタイム ※2:時短=持ち玉を大きく減らさずに効率よくゲームを行う機能
 ※3:リミッター= 確変中の機能の一つ、大当たりを規定回数消化すると確変が終了する機能のことを言う

新規則機移行スケジュール

2020/5/20

- ✓ 風適法施行規則等の改正により、一部を除いた旧規則機の経過措置期間が1年間延長
- ✓ 業界14団体で構成するパチンコ・パチスロ産業21世紀会において段階的撤去を決議

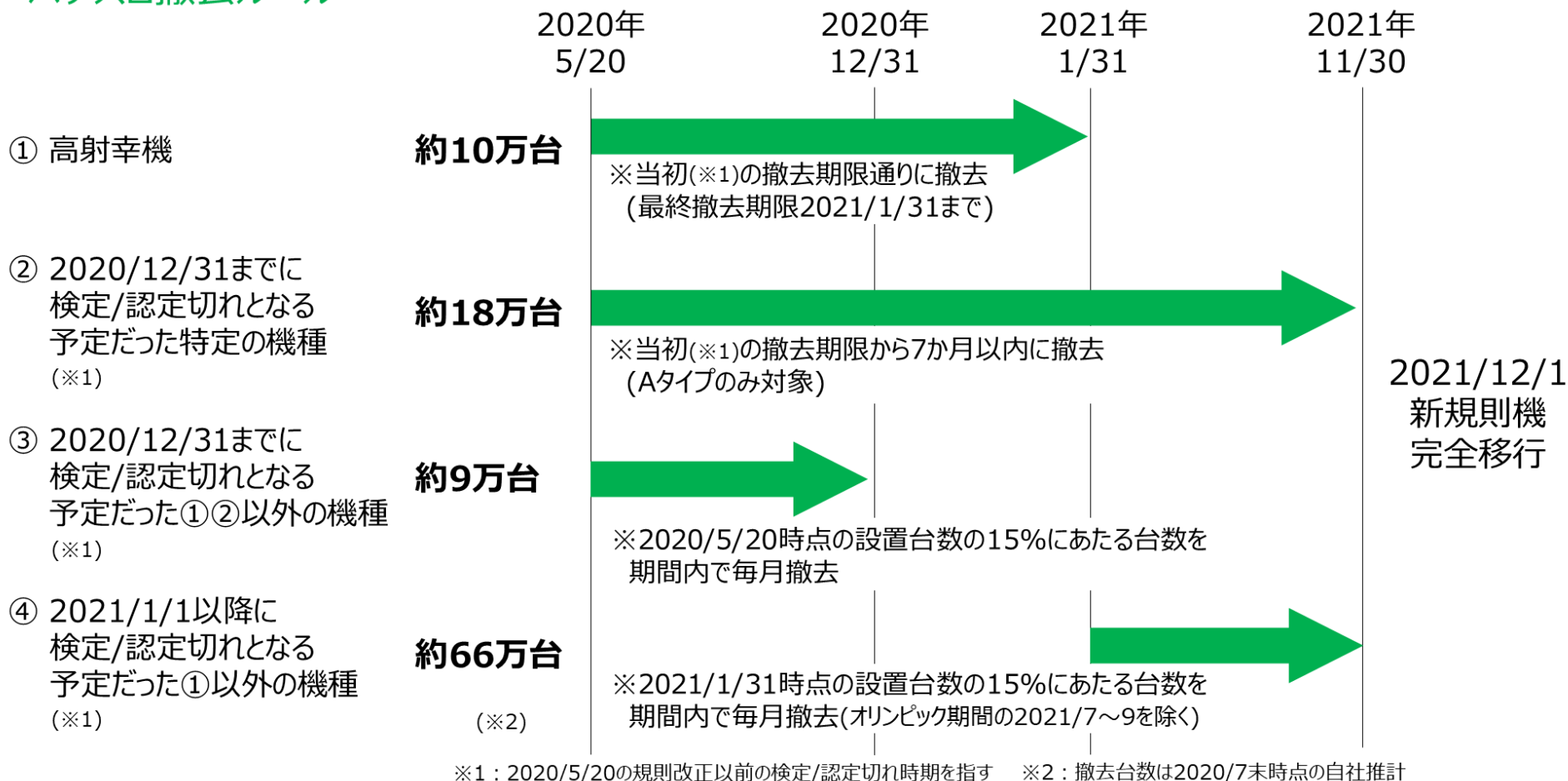
設置期限を迎える旧規則機の撤去台数 ※撤去期限の延長発表後のスケジュール



※2020/7末時点の自社推計

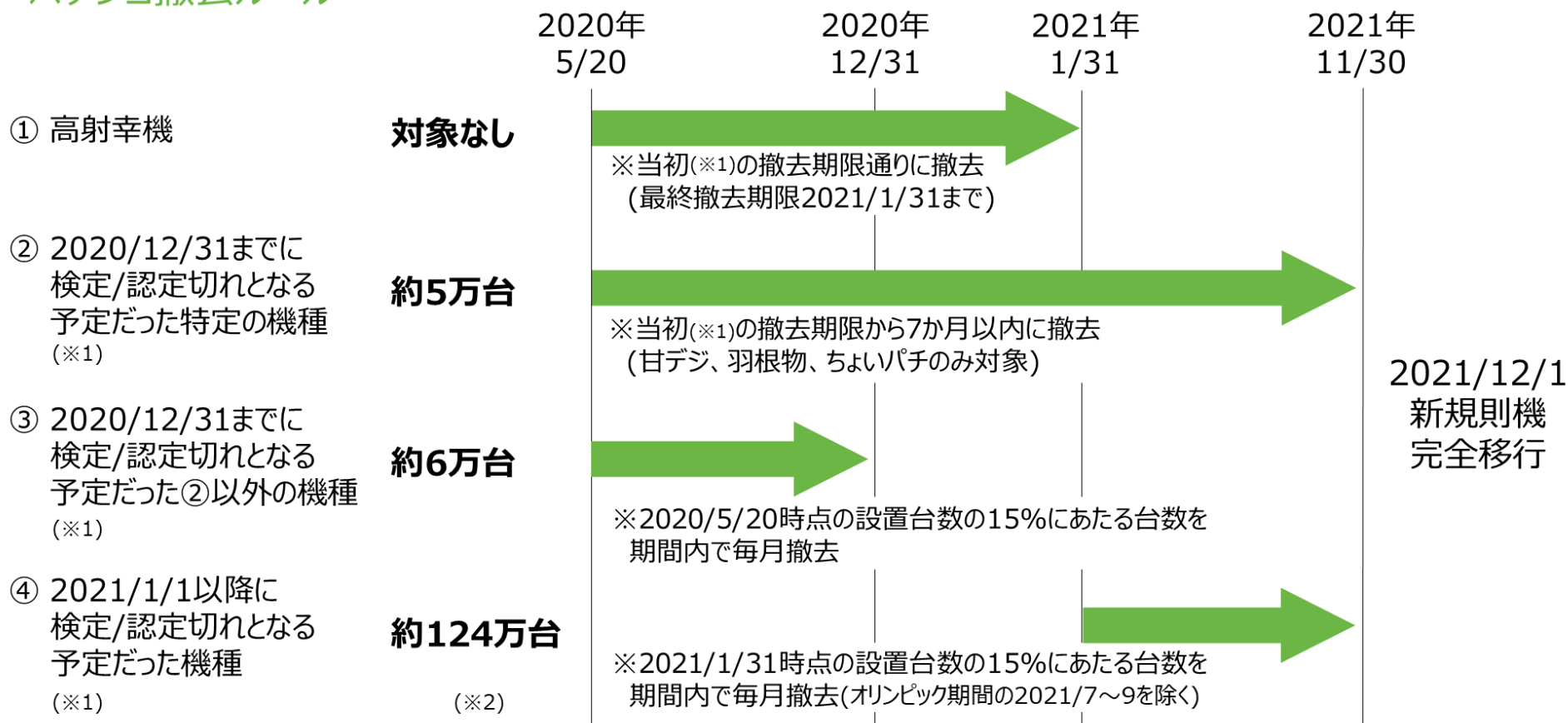
新規則機移行スケジュール

パチスロ撤去ルール



新規則機移行スケジュール

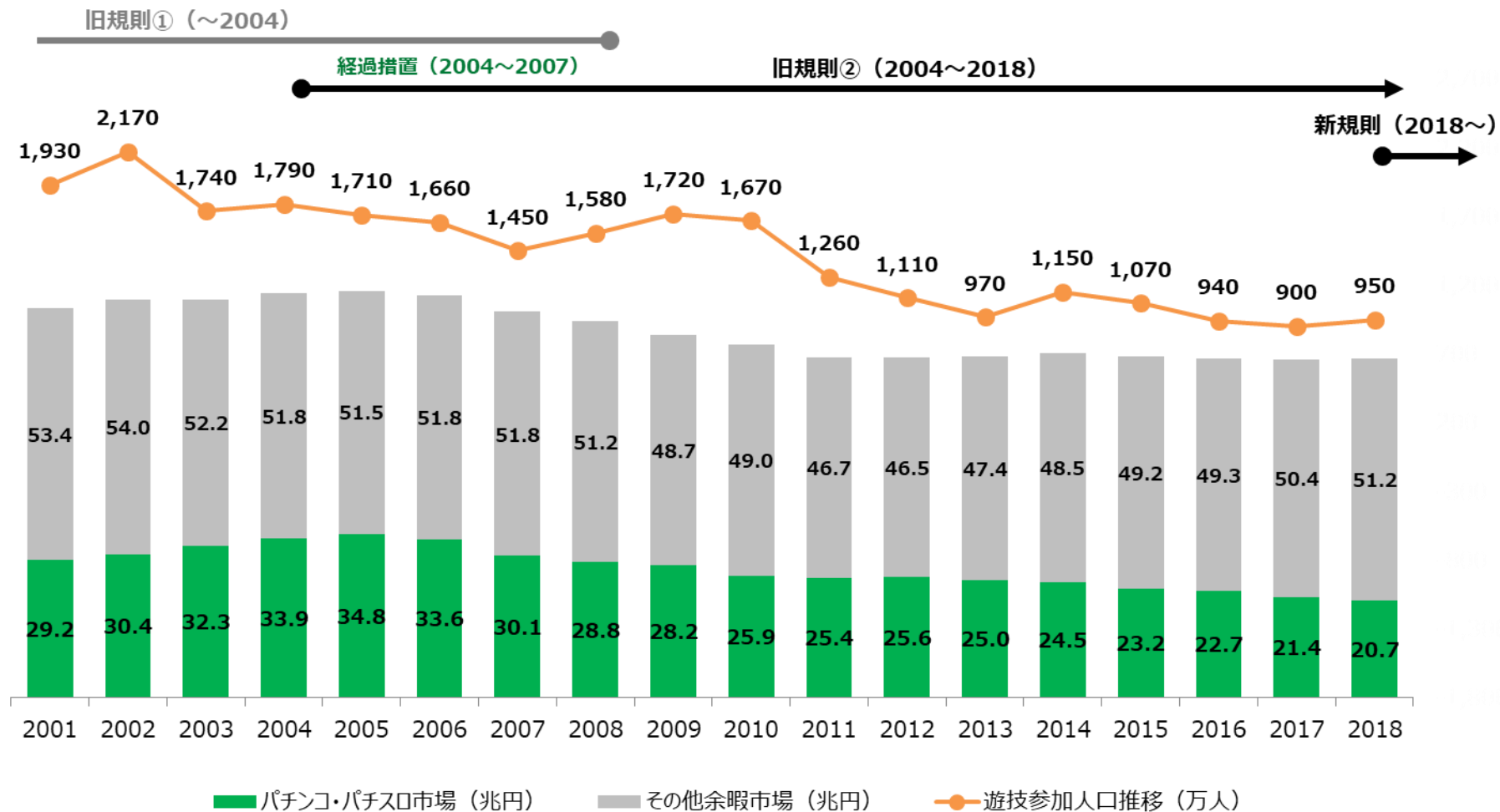
パチンコ撤去ルール



2021/12/1
新規則機
完全移行

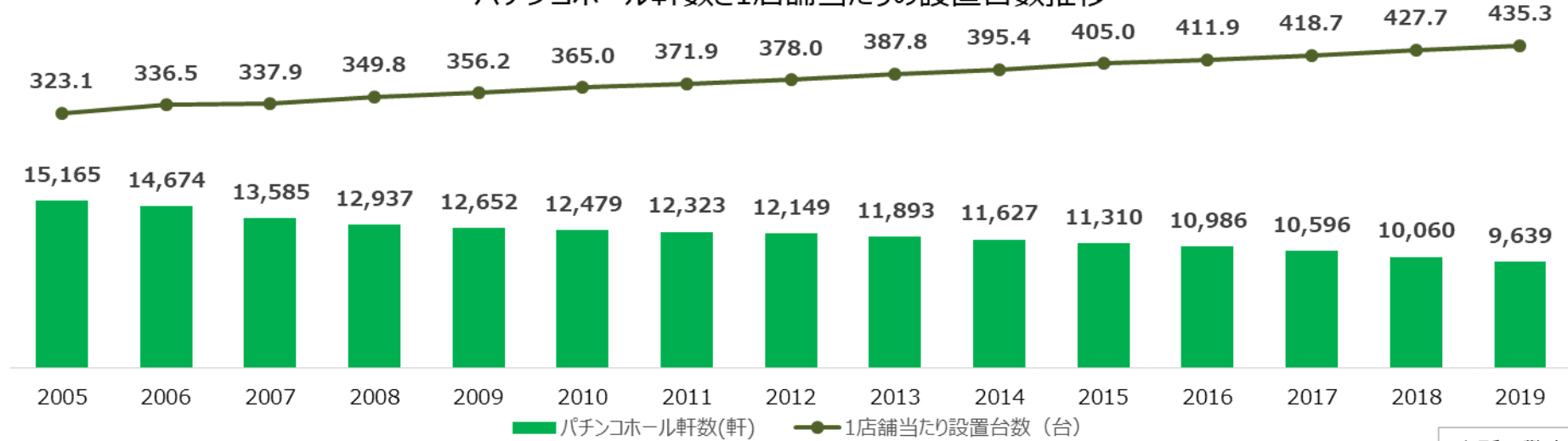
※1：2020/5/20の規則改正以前の検定/認定切れ時期を指す ※2：撤去台数は2020/7末時点の自社推計

市場規模及び遊技参加人口推移

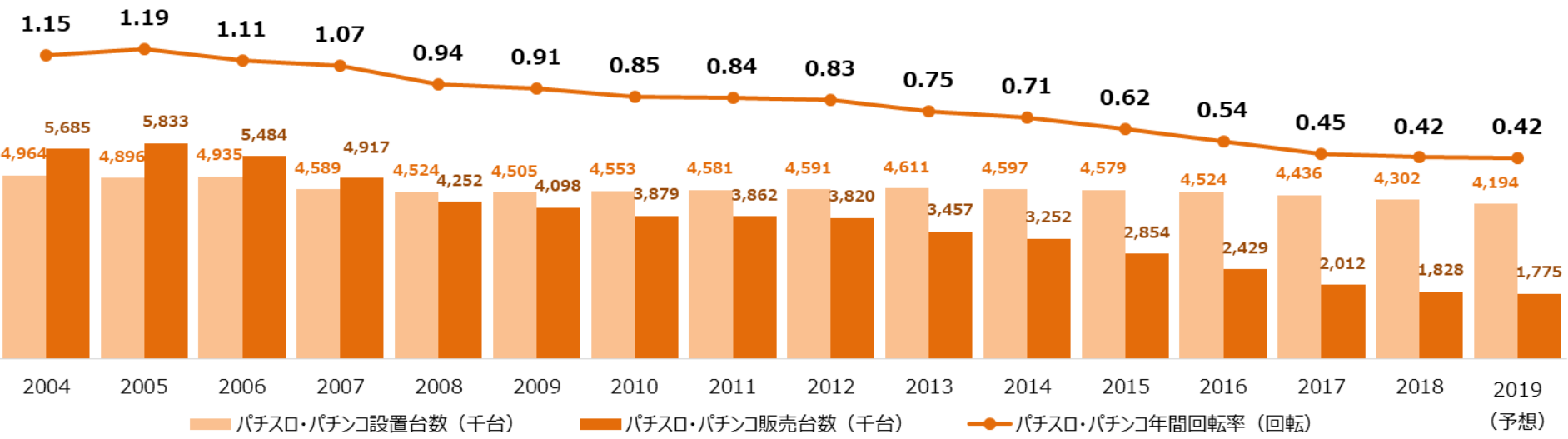


出所：「レジャー白書2019」日本生産性本部

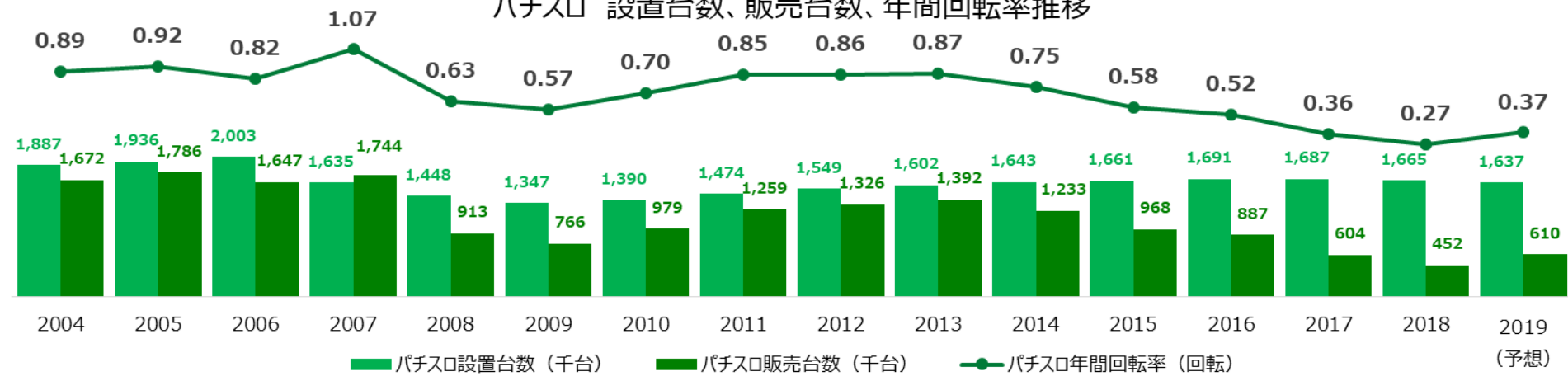
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



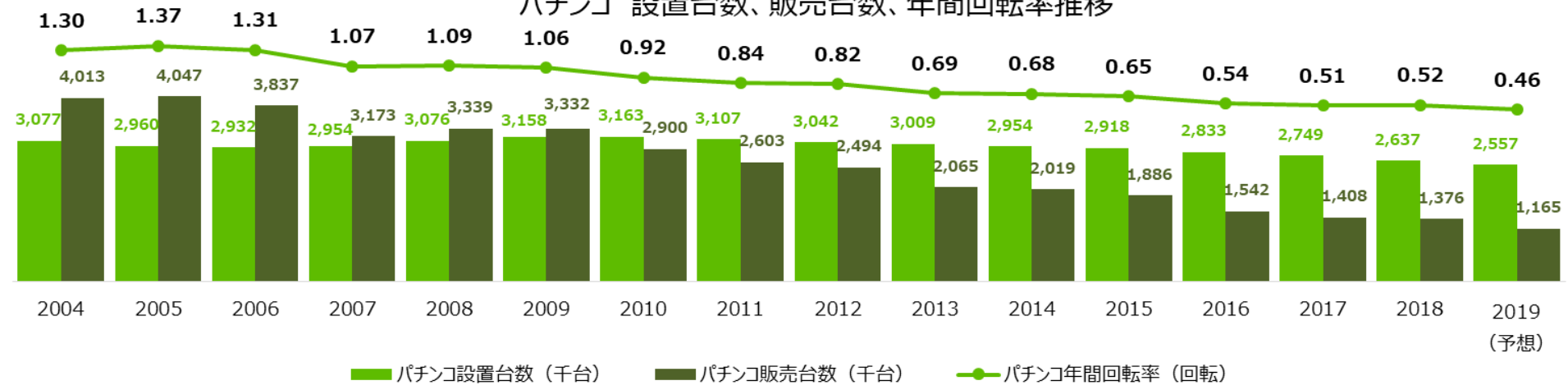
遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

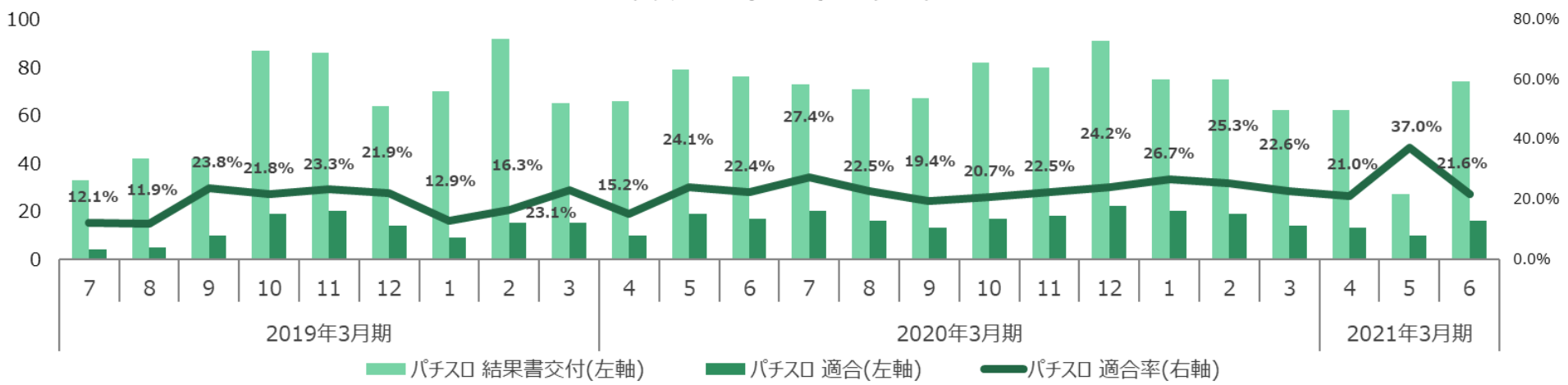


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

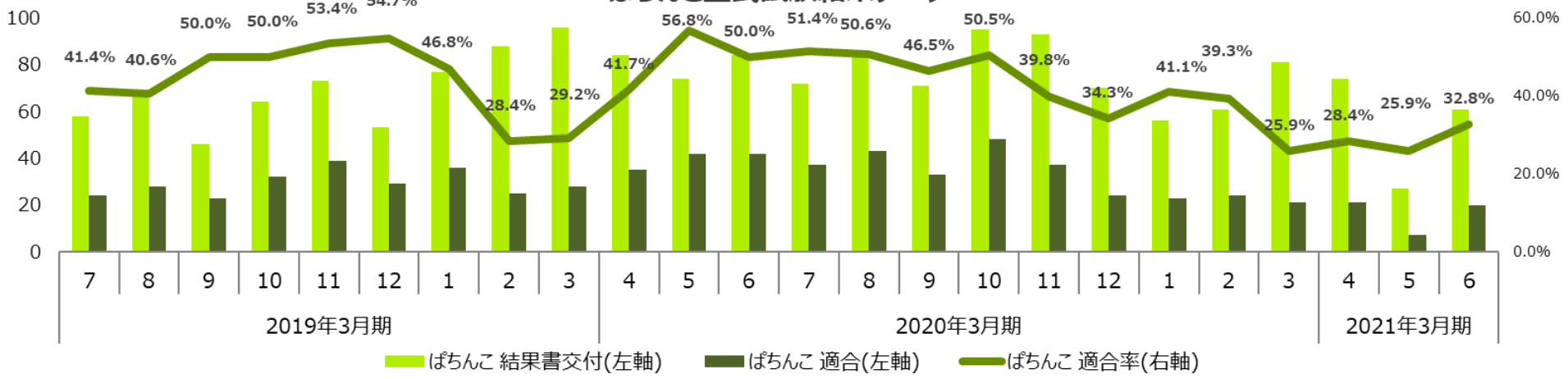


出所：警察庁、矢野経済研究所（2019数値は当社予想）

パチスロ型式試験結果データ



ぱちんこ型式試験結果データ



出所：保通協

遊技機販売シェア動向

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年			2018年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%	ユニバーサル	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%	北電子	107,000	17.7%	D社	80,000	17.7%
2	ユニバーサル	215,000	15.5%	ユニバーサル	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	ユニバーサル	203,000	22.9%	大都技研	100,000	16.5%	K社	68,000	15.0%
3	平和・利比亚	120,000	8.6%	大都技研	128,000	10.4%	平和・利比亚	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%
4	SANKYO	116,291	8.4%	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・利比亚	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	H社	47,244	10.4%
5	大都技研	102,000	7.3%	平和・利比亚	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	U社	37,365	8.3%

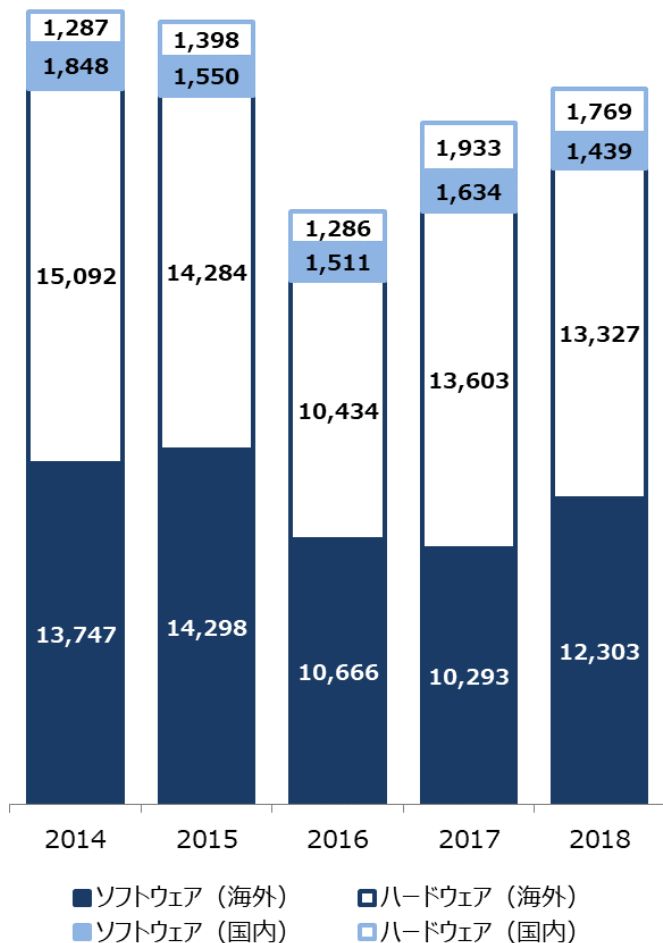
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2013年			2014年			2015年			2016年			2017年			2018年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	京楽産業.	349,000	17.0%	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	S社	250,000	18.2%
2	三洋物産	315,000	15.4%	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	S社	196,007	14.2%
3	SANKYO	291,967	14.3%	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・利比亚	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	K社	192,800	14.0%
4	サミー	200,225	9.8%	平和・利比亚	252,103	12.5%	平和・利比亚	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%
5	平和・利比亚	197,000	9.6%	サミー	241,425	12.0%	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	サンセイR&D	130,000	9.2%	H社	118,880	8.6%
6							サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	9.0%						

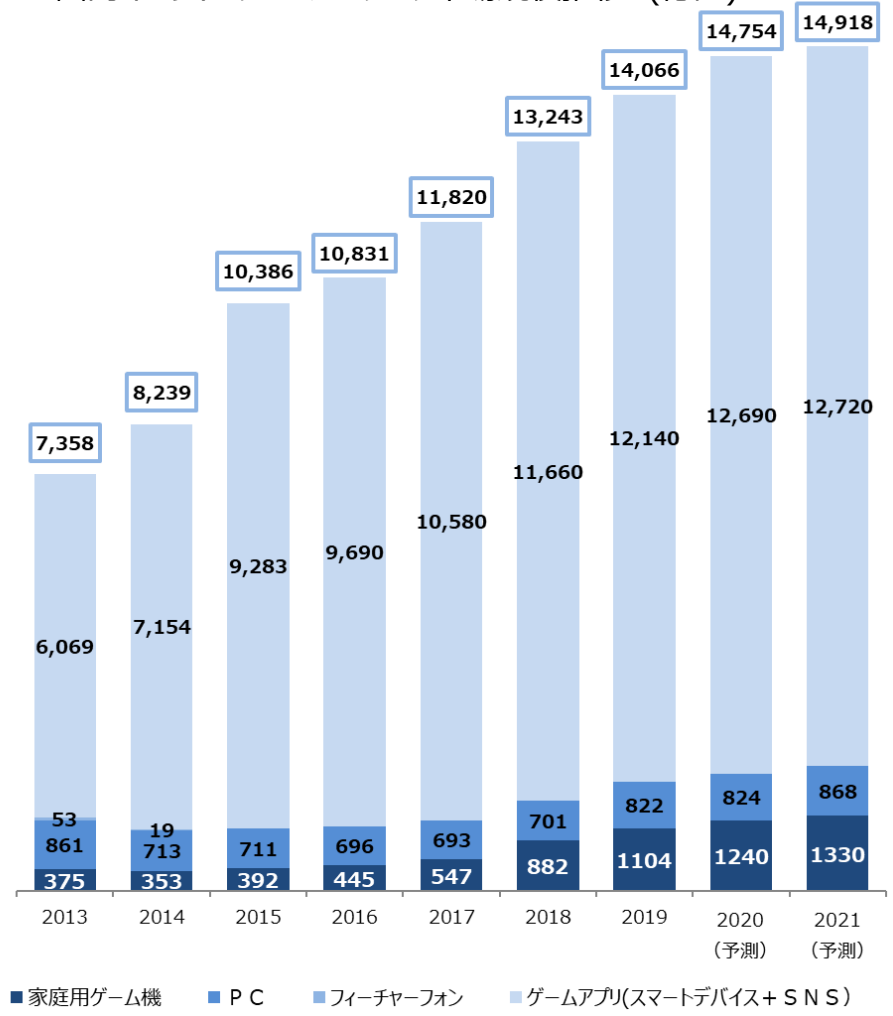
出所：矢野経済研究所
 ※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)

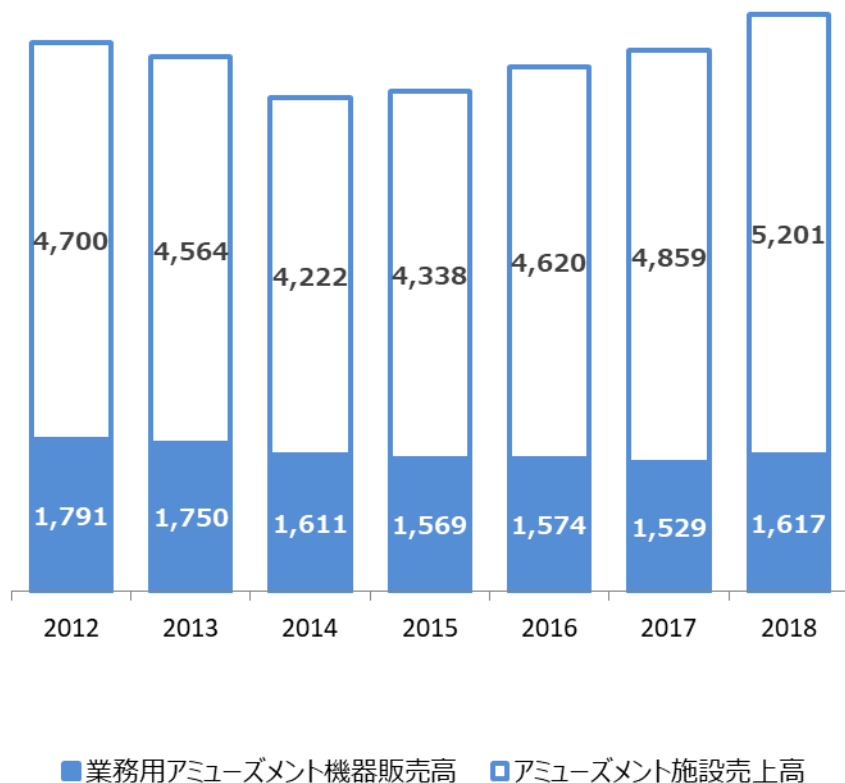


出所：「CESAゲーム白書」

出所：f-ism

アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高（億円）



ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

過去の業績推移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_1q_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	第4四半期 累計実績	第1四半期 実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	第4四半期 累計実績	第1四半期 実績
売上高	3,668	3,479	1,695	3,669	1,947	3,236	1,710	3,316	727	1,655	2,808	3,665	483
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
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
リゾート	149	163	67	130	47	99	51	105	24	55	82	104	4
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	1
営業利益	174	176	153	295	268	177	102	130	34	146	280	276	-38
遊技機	257	215[209]※	106	263	214	119	96	134	13[10]	78[73]※	207[199]※	249[232]※	-84
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
リゾート	-23	-18	-13	-22	-12	-25	-11	-24	-8	-15	-23	-36	-17
その他/消去等	-60	-57	-31	-57	-34	-65	-44	-78	-20	-44	-66	-85	-18
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%	-
営業外収益	28	31	21	38	18	32	13	21	8	13	18	32	6
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	4	7	1
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	13	2
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	0
営業外費用	34	43	20	48	33	64	23	77	19	33	40	55	8
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3	8	11	2
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	6	8	13	16	1
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	9	17	12	19	3
経常利益	168	164	154	285	252	145	91	74	23	126	258	252	-40
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	9	72	194	227	-85
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	49	128	160	162	82
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	-16	-31	-33	-53	-21
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	-19	-43	-63	-84	-16
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%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	-113	53	242	276	177	89	67	26	17	98	229	137	-33
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%	-

※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、ゲーム本編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。

過去の業績推移②

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_1q_transition.xls

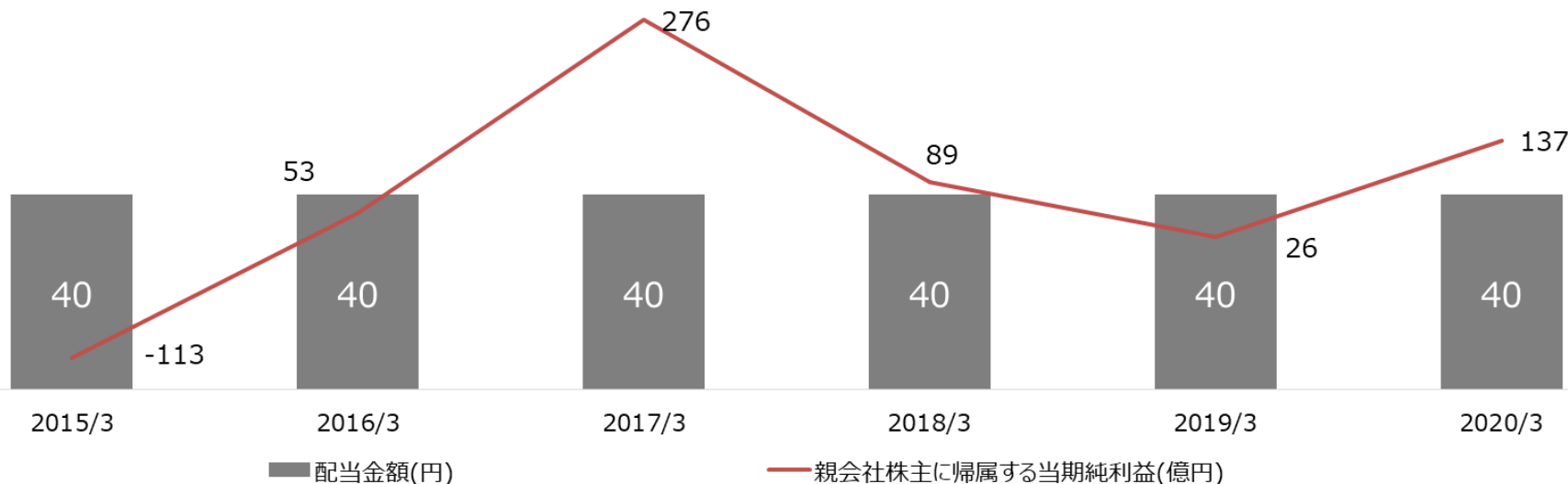
(億円)	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期		2018年3月期		2019年3月期		2020年3月期				2021年3月期
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	第4四半期 累計実績	第1四半期 実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	第4四半期 累計実績	第1四半期 実績
ROA	-2.2%	1.0%	-	5.2%	-	1.8%	-	0.6%	-	-	-	3.0%	-
ROE	-3.4%	1.8%	-	9.2%	-	2.9%	-	0.9%	-	-	-	4.6%	-
自己資本比率	60.0%	55.3%	-	59.0%	-	65.0%	-	65.1%	-	-	-	64.2%	-
キャッシュフロー対有利子負債比率	301.9%	798.8%	-	178.6%	-	334.7%	-	520.9%	-	-	-	207.2%	-
インタレスト・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
設備投資額	287	280	138	270	103	241	178	344	51	105	161	228	36
減価償却費	176	166	76	163	82	162	74	145	36	73	109	148	36
広告宣伝費	191	179	76	148	78	154	84	160	36	85	129	174	20
パチスロタイトル数	69タイトル	79タイトル	39タイトル	109タイトル	89タイトル	99タイトル	19タイトル	69タイトル	09タイトル	19タイトル	39タイトル	59タイトル	09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
パチンコタイトル数	109タイトル	89タイトル	39タイトル	99タイトル	49タイトル	59タイトル	39タイトル	79タイトル	29タイトル	49タイトル	59タイトル	79タイトル	09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
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%
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
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
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

株主還元

配当方針

年間配当40円を継続

※今期配当予想は未定



株主優待

当社サービスの体験、中長期にわたる株式保有を主な目的として導入し、2020/3期末から優待内容拡充のほか、社会貢献活動への寄付も導入

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

- ① 日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャー又はセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券
- ② フェニックス・シーガイア・リゾート (宮崎県) で利用できる施設利用券
- ③ フェニックス・シーガイア・リゾート (宮崎県) 内 シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート1泊宿泊券 (1部屋大人2名迄)
- ④ パラダイスシティ (韓国仁川) 内 パラダイスホテル&リゾート1泊宿泊券 (1部屋大人2名迄)
- ⑤ シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー「クラブフロア」1泊宿泊券 (1部屋大人2名迄)
- ⑥ シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー、スイートルーム (クラブスイート・グランド) 1泊宿泊券 (1部屋大人2名迄)

※詳細は[当社ホームページ](#)をご参照ください

会社概要 (2020年3月31日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
所在地	東京都品川区西品川一丁目1-1 住友不動産大崎ガーデンタワー
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	8,798名 (連結)
上場市場	東京証券取引所第1部 (証券コード: 6460)

役員 (2020年6月24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
	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	
補欠監査役 (社外)	稲岡 和昭	

株式の状況 (2020年3月31日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	72,584名

■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
株式会社H S Company	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,138,238	11.69
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	16,252,100	6.10
有限会社エフエスシー	13,622,840	5.11
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	10,185,700	3.82

■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

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



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

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/pr/corp/group/list.html>

(セガサミーグループ会社一覧)

* 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

ネバダ州ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA, Inc.の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。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。