

# 2021年3月期 第2四半期 決算説明・補足資料

2020年11月6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。

	2Q実績	今後の見通し
連結	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 前年同期比で大幅減収、損失計上</li> <li>✓ 新型コロナウイルス感染症のマイナス影響については1Qで底打ち、第2四半期会計期間で経常利益を計上</li> <li>✓ AM施設分野の構造改革に伴う特別損失を計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 通期業績予想を修正</li> <li>✓ コンシューマ分野の貢献により、経常利益の損失幅は期初計画比で大幅減少の見通し</li> <li>✓ 構造改革の実施に伴う特別利益／特別損失の発生を見込む</li> <li>◆ 中間配当10円、期末配当は未定</li> </ul>
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 2Qより新作タイトルの販売を開始</li> <li>◆ 損失計上となったものの、販売を再開したことからQonQでの損失幅が改善</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 2020年末の入替商戦に合わせて主力タイトルを投入</li> <li>◆ 販売スケジュールの見直しや部材等棚卸資産の精査を進めていることから、期初計画並みの損失を見込む</li> </ul>
エンタテインメント コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ コンシューマが貢献し、前年同期比で減収、増益</li> <li>◆ 米国子会社保有の有価証券の評価益を営業外収益に計上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ コンシューマの好調を引き続き見込む</li> <li>◆ 事業ポートフォリオの見直しにより、AM施設分野の構造改革を実施することから損失幅抑制</li> <li>◆ 映画『ソニック・ザ・ムービー』の営業外収益を計上予定（一部は来期に計上予定）</li> </ul>
リゾート	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ フェニックスリゾート：「Go To トラベル事業」により施設稼働は回復基調（施設利用者数 前年同期比46.4%）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 国内IR費用が当初想定より減少</li> <li>◆ フェニックスリゾート：個人需要の拡大により損失幅縮小</li> <li>◆ パラダイスセガサミーで損失を見込む（営業外費用）</li> </ul>

# 今期の市場環境の変化

2021/3期

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月			
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> <li>パチンコホールが休業対応</li> <li>旧規則機の撤去期限延長</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>営業再開以降、稼働は回復傾向</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>稼働状況は7~8割程度で安定、下期以降は旧規則機の撤去が進む想定</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>撤去期限延長の影響もあり、パチンコホールの購買意欲回復には時間を要する見通し</li> </ul>			
コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費による売上の伸び</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>巣ごもり消費は落ち着いたものの、リピート等の販売好調が継続する想定</li> </ul>											
AM機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>施設休業及び稼働低下に伴う課金収入・機器販売が減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設の稼働改善に伴い、販売環境は徐々に改善する想定</li> </ul>											
AM施設	<ul style="list-style-type: none"> <li>順次施設の休業対応を実施</li> <li>既存店売上高前年同期比27.4%</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設の稼働は回復傾向が継続する見通し</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>既存店売上高前年同期比50.1%(9月累計)</li> </ul>					
映像・玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場公開延期等により、制作や配分収入が大幅に減少</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>劇場の営業再開等により徐々に改善する想定</li> </ul>								
フェニックスレポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>全施設臨時休業</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>施設稼働は徐々に回復</li> <li>引き続き利用客数は減少</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>「Go To トラベル事業」により個人需要の拡大を見込むものの団体・法人需要の回復は低調に推移する想定</li> </ul>								
パラダイスセガサミー	<ul style="list-style-type: none"> <li>一部施設、カジノ場の営業休止</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>観光客の渡航制限は継続する見通し</li> </ul>									<ul style="list-style-type: none"> <li>7/1より一部施設の営業休止</li> </ul>		

(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>727</b>	<b>1,655</b>	<b>2,808</b>	<b>3,665</b>	<b>483</b>	<b>1,102</b>	<b>2,770</b>	<b>2,830</b>
遊技機	171	442	863	1,085	27	107	560	600
エンタテインメントコンテンツ	530	1,157	1,861	2,476	451	970	2,140	2,160
リゾート	24	55	82	104	4	22	65	65
その他/消去等	0	0	0	0	1	3	5	5
<b>営業利益</b>	<b>34</b>	<b>146</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>-38</b>	<b>-30</b>	<b>-150</b>	<b>-15</b>
遊技機	10	73	199	232	-84	-120	-95	-100
エンタテインメントコンテンツ	52	132	170	165	81	149	90	215
リゾート	-8	-15	-23	-36	-17	-26	-65	-55
その他/消去等	-20	-44	-66	-85	-18	-33	-80	-75
営業外収益	8	13	18	32	6	32	40	50
営業外費用	19	33	40	55	8	37	90	85
<b>経常利益</b>	<b>23</b>	<b>126</b>	<b>258</b>	<b>252</b>	<b>-40</b>	<b>-35</b>	<b>-200</b>	<b>-50</b>
遊技機	9	72	194	227	-85	-124	-100	-105
エンタテインメントコンテンツ	49	128	160	162	82	168	110	240
リゾート	-16	-31	-33	-53	-21	-46	-125	-110
その他/消去等	-19	-43	-63	-84	-16	-33	-85	-75
経常利益率	3.2%	7.6%	9.2%	6.9%	-	-	-	-
特別利益	0	0	30	31	2	15	2	75
特別損失	1	1	5	12	25	211	32	340
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>22</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>271</b>	<b>-64</b>	<b>-231</b>	<b>-230</b>	<b>-315</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>17</b>	<b>98</b>	<b>229</b>	<b>137</b>	<b>-33</b>	<b>-217</b>	<b>-170</b>	<b>-245</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>10</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>7.32</b>	<b>42.05</b>	<b>97.92</b>	<b>58.65</b>	<b>-14.04</b>	<b>-92.38</b>	<b>-72.31</b>	<b>104.21</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,259.70</b>	<b>1,276.36</b>	<b>1,318.14</b>	<b>1,251.02</b>	<b>1,219.49</b>	<b>1,149.63</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

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

(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>171</b>	<b>335</b>	<b>564</b>	<b>765</b>	<b>147</b>	<b>283</b>	<b>642</b>	<b>627</b>
遊技機	43	89	143	181	54	93	173	175
エンタテインメントコンテンツ	128	247	423	586	92	190	468	452
リゾート	0	0	1	1	0	0	0	0
その他/消去等	0	-1	-3	-3	1	0	1	0
<b>設備投資額</b>	<b>51</b>	<b>105</b>	<b>161</b>	<b>228</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	<b>152</b>	<b>139</b>
遊技機	9	18	25	35	11	18	36	36
エンタテインメントコンテンツ	40	83	129	182	22	50	107	94
リゾート	0	1	1	2	0	0	3	3
その他/消去等	2	3	6	9	3	4	6	6
<b>減価償却費</b>	<b>36</b>	<b>73</b>	<b>109</b>	<b>148</b>	<b>36</b>	<b>73</b>	<b>134</b>	<b>131</b>
遊技機	10	19	28	36	8	17	29	28
エンタテインメントコンテンツ	21	42	64	89	22	45	85	82
リゾート	2	5	8	11	2	4	9	10
その他/消去等	3	7	9	12	4	7	11	11
<b>広告宣伝費</b>	<b>36</b>	<b>85</b>	<b>129</b>	<b>174</b>	<b>20</b>	<b>56</b>	<b>169</b>	<b>163</b>
遊技機	2	8	12	15	1	7	20	21
エンタテインメントコンテンツ	30	64	102	141	17	45	134	128
リゾート	1	2	3	4	0	1	2	3
その他/消去等	3	11	12	14	2	3	13	11

※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2四半期末	増減	科目	2020年3月期末	当第2四半期末	増減
	現金・預金	1,590	1,391	-199	支払手形・買掛金	178	136	-42
	受取手形・売掛金	404	261	-143	社債 (1年内)	100	-	-100
	有価証券	53	51	-2	短期借入金	133	391	+258
	たな卸資産	470	597	+127	その他	450	344	-106
	その他	172	320	+148	<b>流動負債 計</b>	<b>861</b>	<b>871</b>	<b>+10</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>2,689</b>	<b>2,620</b>	<b>-69</b>	社債	100	100	-
	有形固定資産	866	673	-193	長期借入金	420	420	-
	無形固定資産	179	180	+1	その他	232	225	-7
	投資有価証券	550	589	+39	<b>固定負債 計</b>	<b>752</b>	<b>745</b>	<b>-7</b>
	その他	297	281	-16	<b>負債合計</b>	<b>1,614</b>	<b>1,617</b>	<b>+3</b>
					株主資本 計	3,012	2,748	-264
					その他の包括利益累計額合計	-71	-45	+26
					新株予約権	8	-	-8
					非支配株主持分	19	23	+4
	<b>固定資産 計</b>	<b>1,892</b>	<b>1,723</b>	<b>-169</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,968</b>	<b>2,726</b>	<b>-242</b>
	<b>資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,344</b>	<b>-238</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,582</b>	<b>4,344</b>	<b>-238</b>

(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>171</b>	<b>442</b>	<b>863</b>	<b>1,085</b>	<b>27</b>	<b>107</b>	<b>560</b>	<b>600</b>
パチスロ	70	111	462	541	2	20	197	149
パチンコ	54	238	268	374	0	37	267	358
その他/消去等	47	93	133	170	25	50	96	93
<b>営業利益</b>	<b>10</b>	<b>73</b>	<b>199</b>	<b>232</b>	<b>-84</b>	<b>-120</b>	<b>-95</b>	<b>-100</b>
営業外収益	1	2	4	7	1	2	3	5
営業外費用	1	3	8	11	2	6	8	10
<b>経常利益</b>	<b>9</b>	<b>72</b>	<b>194</b>	<b>227</b>	<b>-85</b>	<b>-124</b>	<b>-100</b>	<b>-105</b>
経常利益率	5.3%	16.3%	22.5%	20.9%	-	-	-	-

<b>パチスロ</b>								
タイトル数	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	0タイトル	1タイトル	8タイトル	6タイトル
販売台数(台)	17,930	28,360	105,860	123,336	485	4,885	52,000	38,300
<b>パチンコ</b>								
タイトル数	2タイトル	4タイトル	5タイトル	7タイトル	0タイトル	2タイトル	5タイトル	5タイトル
販売台数(台)	16,212	66,140	75,094	104,581	177	11,342	71,000	89,200
うち本体販売	8,020	15,850	18,878	33,056	54	1,187	44,000	63,500
うち盤面販売	8,192	50,290	56,216	71,525	123	10,155	27,000	25,700

※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。

## ■ 2021年3月期の主な販売予定タイトル

新シリーズ  
スベック替えタイトル

(2Qの販売タイトル)		納品月	販売台数
パチスロ	パチスロ真・北斗無双	7月	4,295台
パチンコ	P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	8月	10,213台
	P ROAD TO EDEN	9月	940台

(3Q以降の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	回胴黙示録カイジ～沼～	10月
	パチスロ七つの大罪	11月
	パチスロ頭文字D	1月
パチンコ	Pビッグドリーム2激神 199Ver.	11月
	P真・北斗無双 第3章	12月
	デジハネPA交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO	1月



(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>530</b>	<b>1,157</b>	<b>1,861</b>	<b>2,476</b>	<b>451</b>	<b>970</b>	<b>2,140</b>	<b>2,160</b>
コンシューマ	267	558	902	1,255	324	614	1,250	1,325
AM機器	101	246	411	510	54	136	350	375
AM施設	104	220	322	419	34	118	280	200
映像・玩具	50	117	203	262	34	90	240	240
その他/消去等	6	16	22	29	4	12	20	20
<b>営業利益</b>	<b>52</b>	<b>132</b>	<b>170</b>	<b>165</b>	<b>81</b>	<b>149</b>	<b>90</b>	<b>215</b>
コンシューマ	53	97	121	147	125	203	225	300
AM機器	-4	7	11	-6	-16	-19	-35	-25
AM施設	7	19	17	14	-20	-27	-75	-45
映像・玩具	3	17	29	27	-0	2	5	9
その他/消去等	-7	-9	-9	-17	-8	-10	-30	-24
営業外収益	3	3	3	13	2	25	30	33
営業外費用	6	8	13	16	1	6	10	8
<b>経常利益</b>	<b>49</b>	<b>128</b>	<b>160</b>	<b>162</b>	<b>82</b>	<b>168</b>	<b>110</b>	<b>240</b>
経常利益率	9.2%	11.1%	8.6%	6.5%	18.2%	17.3%	5.1%	11.1%
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>191</b>	<b>192</b>	<b>195</b>	<b>192</b>	<b>195</b>	<b>193</b>	<b>194</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>109.0%</b>	<b>103.6%</b>	<b>100.7%</b>	<b>97.7%</b>	<b>27.4%</b>	<b>50.1%</b>	<b>62.7%</b>	<b>-</b>

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

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

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

## コンシューマ 主要指標

## ■ ビジネスモデル別の売上高

(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>売上高</b>	<b>267</b>	<b>558</b>	<b>902</b>	<b>1,255</b>	<b>324</b>	<b>614</b>	<b>1,250</b>	<b>1,325</b>
国内	129	270	459	642	124	279	580	663
海外	139	290	454	639	196	334	692	676
海外比率	52.1%	52.0%	50.3%	50.9%	60.5%	54.4%	55.4%	51.0%
その他/消去等	-1	-2	-12	-26	2	1	-23	-14
<b>ゲーム本編</b>	<b>115</b>	<b>194</b>	<b>378</b>	<b>570</b>	<b>144</b>	<b>252</b>	<b>513</b>	<b>485</b>
<b>日本</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>90</b>	<b>153</b>	<b>18</b>	<b>29</b>	<b>56</b>	<b>66</b>
新作	2	6	75	125	0	1	12	19
リピート	5	11	15	27	17	27	44	47
<b>アジア</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>23</b>	<b>53</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>47</b>	<b>46</b>
新作	4	5	11	35	7	10	20	19
リピート	3	8	11	17	5	11	27	27
<b>欧米</b>	<b>99</b>	<b>163</b>	<b>264</b>	<b>363</b>	<b>111</b>	<b>202</b>	<b>409</b>	<b>372</b>
新作	66	101	169	229	12	41	173	139
リピート	33	61	94	133	99	161	236	233
ダウンロード比率	65.9%	58.6%	48.4%	46.0%	66.5%	67.7%	62.0%	61.8%
<b>F2P</b>	<b>91</b>	<b>181</b>	<b>276</b>	<b>381</b>	<b>111</b> *	<b>255</b>	<b>471</b>	<b>581</b>
日本	84	169	258	353	91*	215	406	504
アジア	0	0	1	3	0	1	7	7
欧米	6	11	16	24	19	39	58	70
<b>その他</b>	<b>61</b>	<b>184</b>	<b>258</b>	<b>330</b>	<b>65</b> *	<b>106</b>	<b>287</b>	<b>273</b>

※ 2021年3月期の1Q売上を一部修正

・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。

	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
<b>ゲーム本編販売タイトル数</b>	<b>9タイトル</b>	<b>13タイトル</b>	<b>26タイトル</b>	<b>36タイトル</b>	<b>4タイトル</b>	<b>6タイトル</b>	<b>30タイトル</b>	<b>22タイトル</b>
日本	2タイトル	3タイトル	9タイトル	11タイトル	0タイトル	0タイトル	3タイトル	2タイトル
アジア	3タイトル	3タイトル	6タイトル	12タイトル	1タイトル	1タイトル	12タイトル	7タイトル
欧米	4タイトル	7タイトル	11タイトル	13タイトル	3タイトル	5タイトル	15タイトル	13タイトル
<b>ゲーム本編販売本数（万本）</b>	<b>649</b>	<b>1,210</b>	<b>2,057</b>	<b>2,857</b>	<b>1,298</b>	<b>1,908</b>	<b>3,410</b>	<b>3,304</b>
<b>日本</b>	<b>27</b>	<b>61</b>	<b>176</b>	<b>279</b>	<b>47</b>	<b>72</b>	<b>137</b>	<b>161</b>
新作	6	17	118	191	1	2	27	42
レポート	21	44	58	88	46	69	109	119
<b>アジア</b>	<b>24</b>	<b>42</b>	<b>68</b>	<b>136</b>	<b>40</b>	<b>71</b>	<b>147</b>	<b>158</b>
新作	13	13	30	78	15	20	45	45
レポート	11	28	38	58	24	51	102	113
<b>欧米</b>	<b>597</b>	<b>1,106</b>	<b>1,811</b>	<b>2,441</b>	<b>1,210</b>	<b>1,766</b>	<b>3,125</b>	<b>2,985</b>
新作	211	324	597	879	62	96	630	472
レポート	386	782	1,214	1,562	1,148	1,669	2,494	2,513
<b>新作合計</b>	<b>230</b>	<b>355</b>	<b>746</b>	<b>1,148</b>	<b>79</b>	<b>118</b>	<b>704</b>	<b>558</b>
<b>レポート合計</b>	<b>418</b>	<b>855</b>	<b>1,311</b>	<b>1,709</b>	<b>1,219</b>	<b>1,790</b>	<b>2,705</b>	<b>2,746</b>

※無償ダウンロードを含まず

※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2Q 主なタイトル

2Q 発売タイトル	発売時期	プラットフォーム	発売地域
A Total War Saga: TROY	2020/8	PC	日本/アジア/欧米
レポートタイトル		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
Sonicシリーズ		マルチプラットフォーム	日本/アジア/欧米
Football Managerシリーズ		PC	日本/アジア/欧米

## 2021/3期2Q 主なタイトル実績

IP	販売本数	主なタイトル(発売月)	
Total War	約250万本	『Total War: SHOGUN 2』(2011年3月) 『Total War: ROME II』(2013年9月)	『Total War: WARHAMMER 2』(2017年9月) 『TW: Three Kingdoms』(2019年5月) など
Sonic	約230万本	『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)	『ソニックジェネレーションズ』(2011年12月) 『ソニックマニア』(2017年8月) など
Football Manager	約150万本	『Football Manager 2020』 (2019年11月)	『Football Manager 2020 Mobile』 (2019年11月) など
ペルソナ	約150万本	『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
その他	—	『Alien: Isolation』(2014年10月) 『Endless Space2』(2017年5月)	『Two Point Hospital』(2018年8月) 『龍が如く0 誓いの場所』(2015年3月) など

コンシューマ 主要指標
-------------

## &lt;F2Pの売上高の内訳&gt;

(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
売上高	91	181	276	381	111*	255	471	581
2018/3以前のリリース	65	127	182	245	51	114	192	225
2019/3 リリース	24	47	70	91	22	52	83	90
2020/3 リリース	0	6	23	44	21*	48	59	92
2021/3 リリース	-	-	-	-	15	41	135	173

## &lt;F2Pタイトル数&gt;

※ 2021年3月期の1Q売上を一部修正

	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
新規配信タイトル数	1	4	4	4	2	4	5	5
期末配信タイトル数	20	21	20	19	20	22	23	22
停止タイトル数	-4	-6	-7	-8	-1	-1	-1	-2

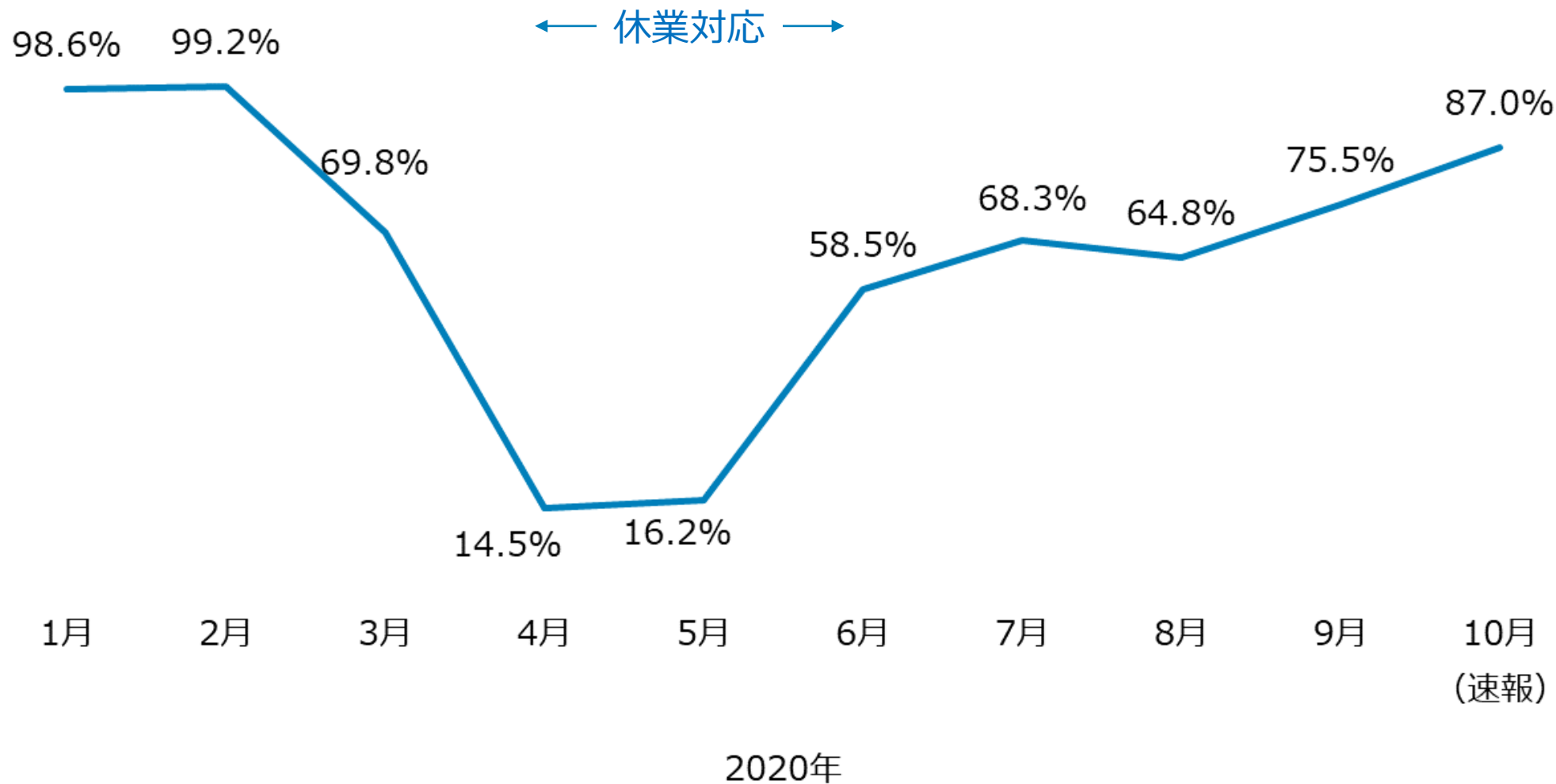
## &lt;F2Pの売上高上位3タイトル&gt;

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 (日本)	2012/7
2位 ファンタシースターオンライン2 (グローバル版)	2020/4
3位 北斗の拳 LEGENDS ReVIVE	2019/9

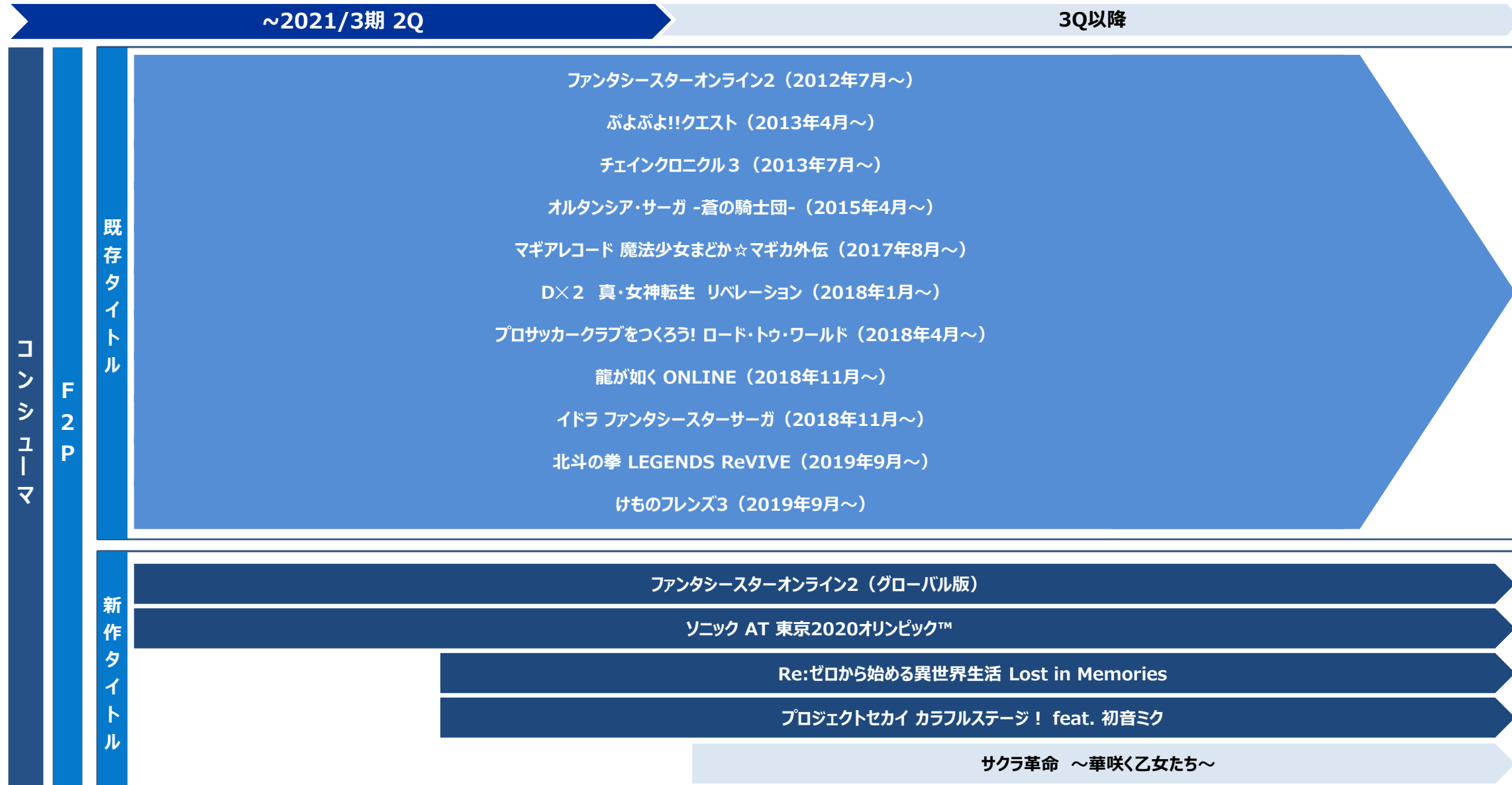
※2020年7月～9月における売上上位3タイトル

## AM施設 主要指標

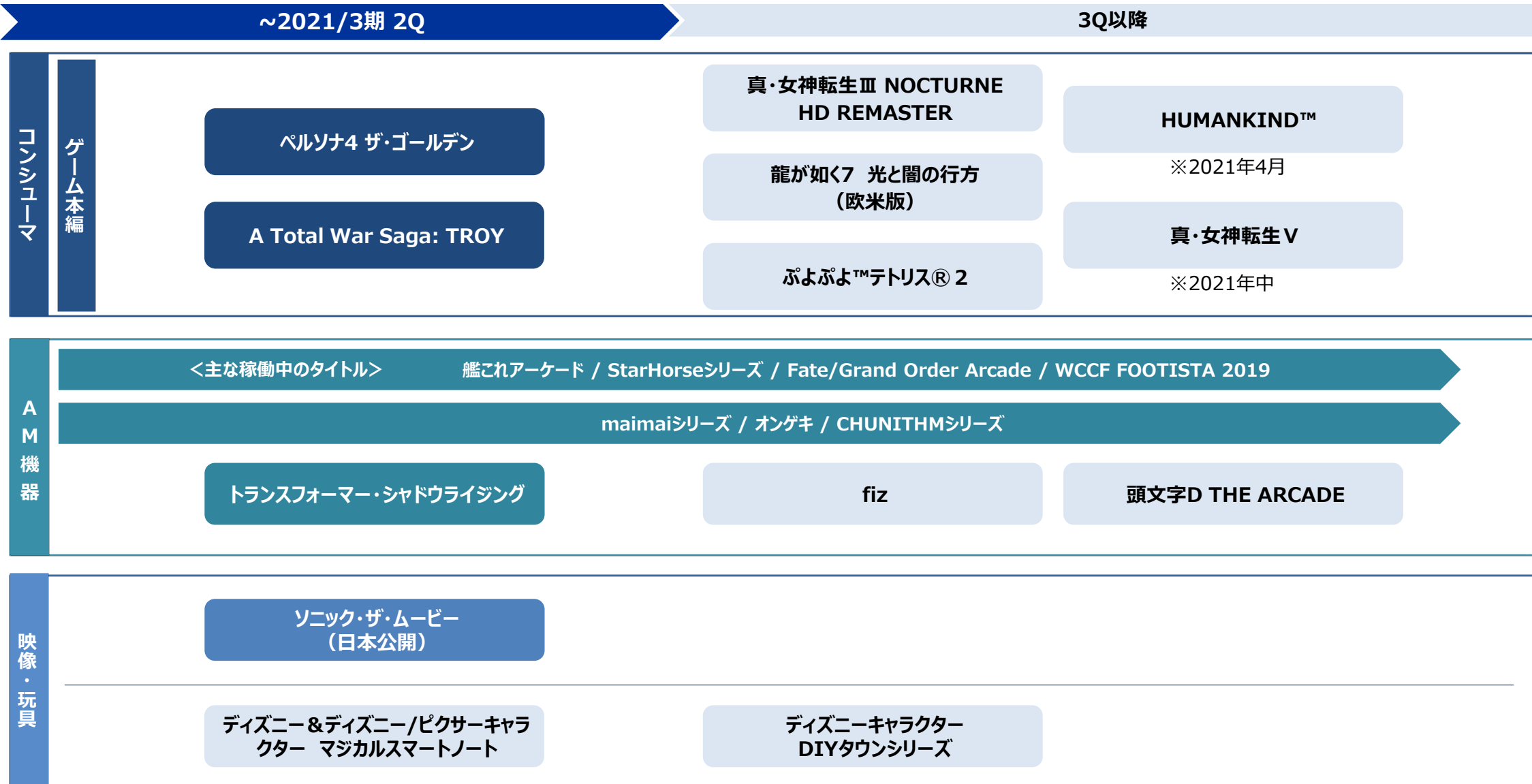
## ■ 当社AM施設の既存店売上高の前年同月比



## ■ 2021年3月期2Qの主なタイトルと3Q以降の予定タイトル



## ■ 2021年3月期2Qの主なタイトルと3Q以降の販売予定タイトル





(億円)	2020/3				2021/3			
	1Q	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q	2Q累計	期初 通期計画	11/6修正 通期計画
売上高	24	55	82	104	4	22	65	65
営業利益	-8	-15	-23	-36	-17	-26	-65	-55
営業外収益	1	2	2	2	0	0	0	2
営業外費用	9	17	12	19	3	20	60	57
経常利益	-16	-31	-33	-53	-21	-46	-125	-110
経常利益率	-	-	-	-	-	-	-	-

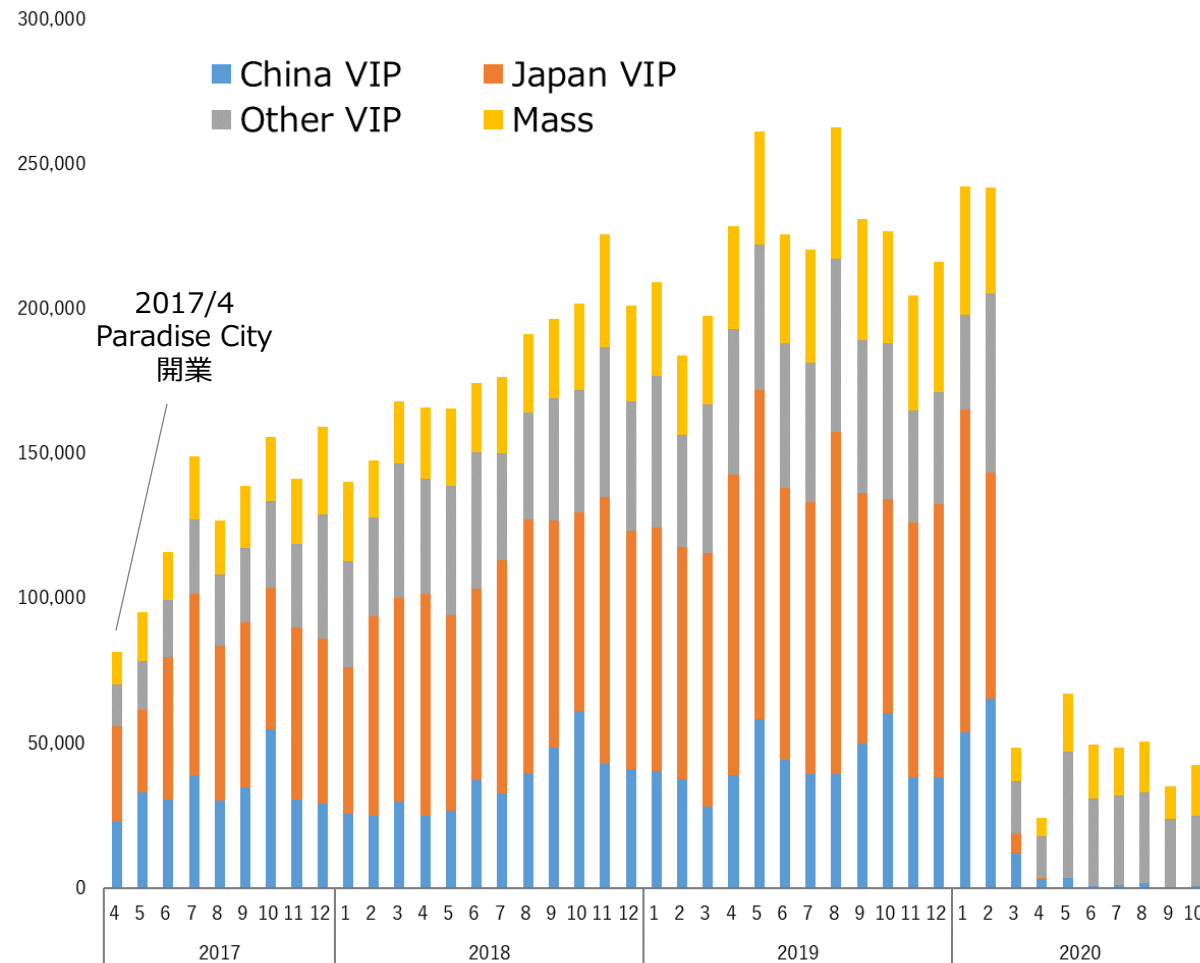
## &lt;フェニックスリゾート&gt;

売上高	22	50	77	99	3	20	60	61
営業利益	-1	-1	-0	-2	-10	-16	-24	-21
施設利用者人数 (千人)	189	454	658	839	44	211	484	539
宿泊3施設	75	194	283	359	12	78	200	224
ゴルフ2施設	25	46	70	92	9	31	70	73
その他施設	89	214	305	388	23	102	214	242

## 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 2Q累計	2021/3期 2Q累計
売上高	1,964	1,157
カジノ	1,611	918
ホテル	283	194
その他	70	44
売上原価	1,821	1,261
カジノ	931	592
ホテル	574	462
その他	315	206
売上総利益	143	-104
販売費及び一般管理費	264	153
営業利益	-120	-257
EBITDA	194	40
純利益	-276	-417
カジノ利用者数 (千人)	181	101

出所：パラダイス社発表資料より作成

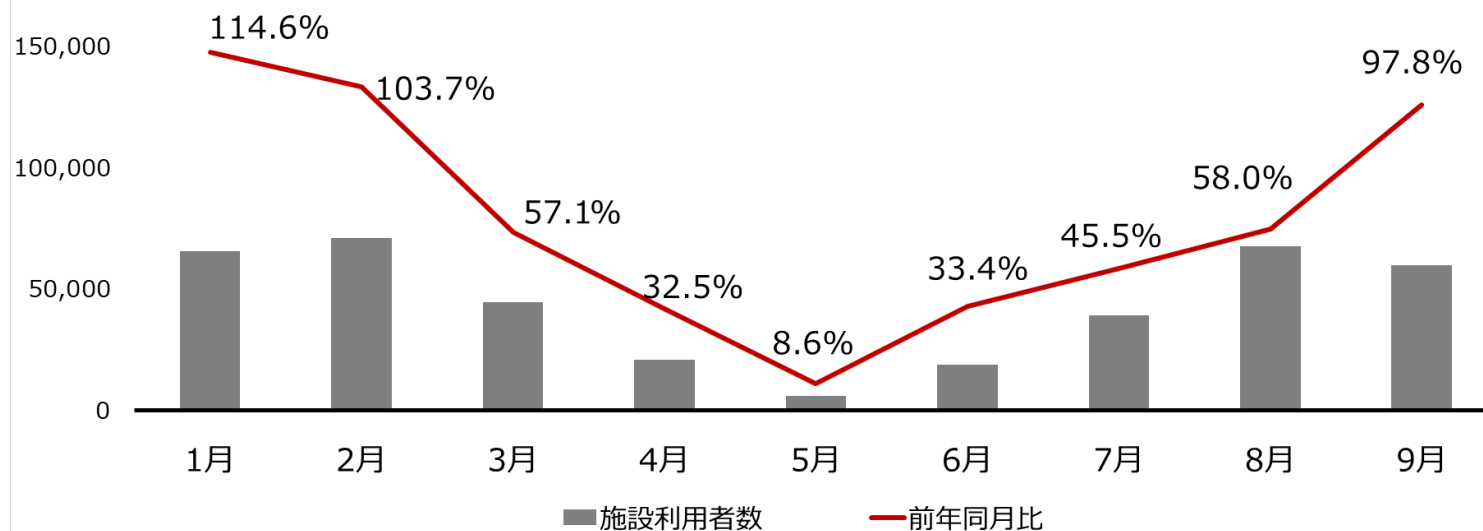
セガサミー持分法取込額 (億円)	-15	-19
---------------------	-----	-----

# 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

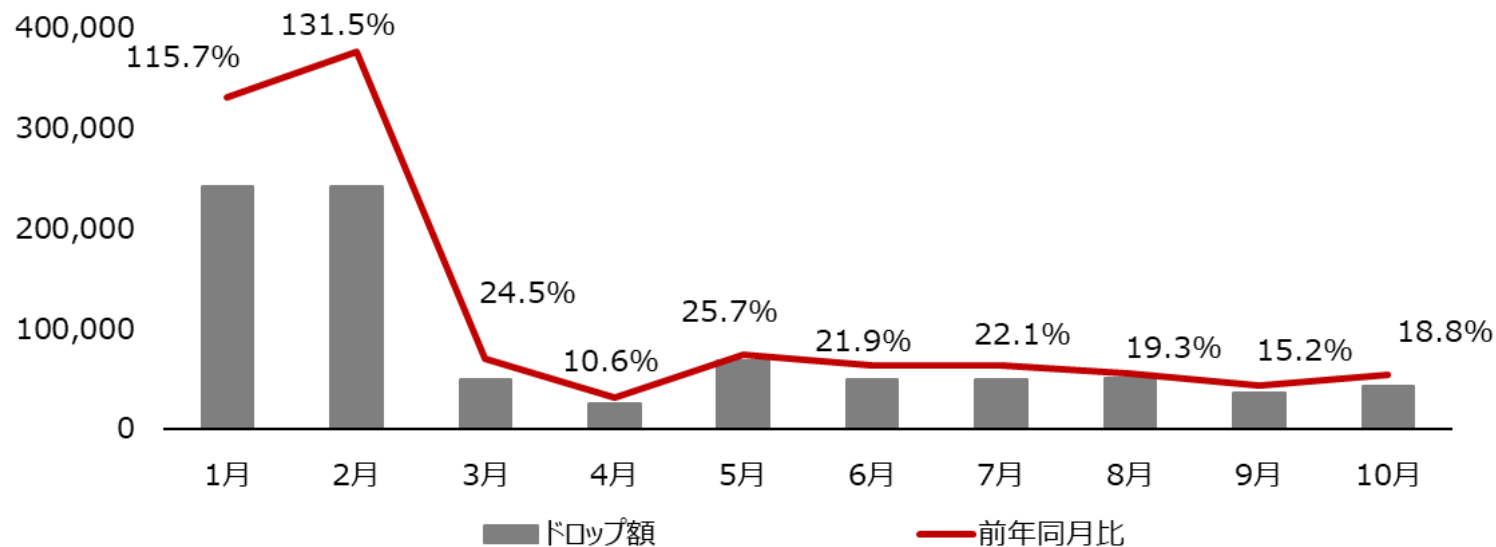
(人)



## 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)





■ 外観



■ ゴルフ



■ コンベンション

## <施設概要>

<b>施設名称</b>	フェニックス・シーガイア・リゾート	
<b>運営会社</b>	フェニックスリゾート株式会社	
<b>施設住所</b>	宮崎県宮崎市大字塩路字浜山3083番地	
<b>従業員数</b>	753名：2020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)	
<b>敷地面積</b>	2,511,144㎡	
<b>主要施設構成</b>	ホテル	950室 (シエラトン・グランデ・オーシャンリゾート、ラグゼ ーツ葉、コテージ・ヒムカ)
	ゴルフ	45ホール (フェニックスカントリークラブ、トム・ワトソンゴルフコース) フェニックスゴルフアカデミー
	コンベンション	約5,500 ㎡ (約5,000名が収容可能)
	その他エンタテインメント施設等	SPA、温泉、テニスコート、フィットネス、乗馬クラブ、結婚式場

## <アクセス>

- 宮崎空港より 車で20分
- JR宮崎駅より 路線バス（有料）で約25分  
車で15分
- 高速 宮崎ICから車で約25分



■ 外観



■ カジノ施設



■ ホテルロビーラウンジ

## &lt;施設概要&gt;

施設名称	PARADISE CITY（パラダイスシティ）
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中区永宗海岸南路321道186
従業員数	1,698名：2020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15,675億KRW（セガサミー投資額：3,319億KRW 持株比率45%）
主要施設構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カジノ（Table Game:158台、Electronic Table Game: 4台62席、Slot Machines：291台）</li> <li>・ホテル（部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等）</li> <li>・コンベンション・プラザ（商業・文化施設、ショッピングモール）</li> </ul> 以下休業中（2020/7/1より） <ul style="list-style-type: none"> <li>・スパ・クラブ デザイナーズホテル(部屋数：58室)</li> <li>・ワンダーボックス（ファミリー向け施設）</li> </ul>

## &lt;パラダイスシティへのアクセス&gt;

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

<b>カジノ施設</b>	カジノ施設のうちゲーミング区域の面積の上限は、IR施設の床面積の合計の3%
<b>1号施設：国際会議場施設</b>	最大国際会議室の収容人員は1000人以上、国際会議場施設全体の収容人員の合計は最大国際会議室の収容人員の2倍以上であること
<b>2号施設：展示等施設</b>	展示施設の面積は、最大国際会議室収容人員の区分に応じて以下の基準を満たすこと。 ・最大国際会議室収容人員：1000人以上3000人未満                    ⇔    展示施設の床面積の合計：12万㎡以上 ・最大国際会議室収容人員：3000人以上6000人未満                   ⇔    展示施設の床面積の合計：6万㎡以上 ・最大国際会議室収容人員：6000人以上                                   ⇔    展示施設の床面積の合計：2万㎡以上
<b>3号施設：観光魅力増進施設</b>	我が国の観光の魅力の増進に資する劇場、演芸場、音楽堂、競技場、映画館、博物館、美術館、レストランその他の施設
<b>4号施設：送客施設</b>	以下をすべて満たすもの 1) ショーケース機能、2) コンシェルジュ機能、3) 多言語対応機能、4) 十分な施設規模
<b>5号施設：宿泊施設</b>	すべての客室の床面積の合計は10万㎡以上、かつ適切なスイートルームの面積及びスイートルームの割合を有すること。
<b>6号施設：その他施設</b>	国内外からの観光客の来訪及び滞在の促進に寄与する施設
<b>その他：カジノ広告の限定</b>	国際線が就航する空港や外航クルーズ船等が就航する港湾の旅客ターミナルのうち、外国人旅客が入国手続を完了するまでの間に滞在することができる部分のみに可能
<b>その他：届出の対象となる取引</b>	カジノ事業者と顧客との間での現金の受払いが100万円を超える取引

## <APPENDIX : 規則改正の概要>

<b>施行日</b>	<b>2018年2月1日</b>
<b>遊技機 メーカー</b>	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
<b>パチンコ ホール</b>	④管理者の業務の追加

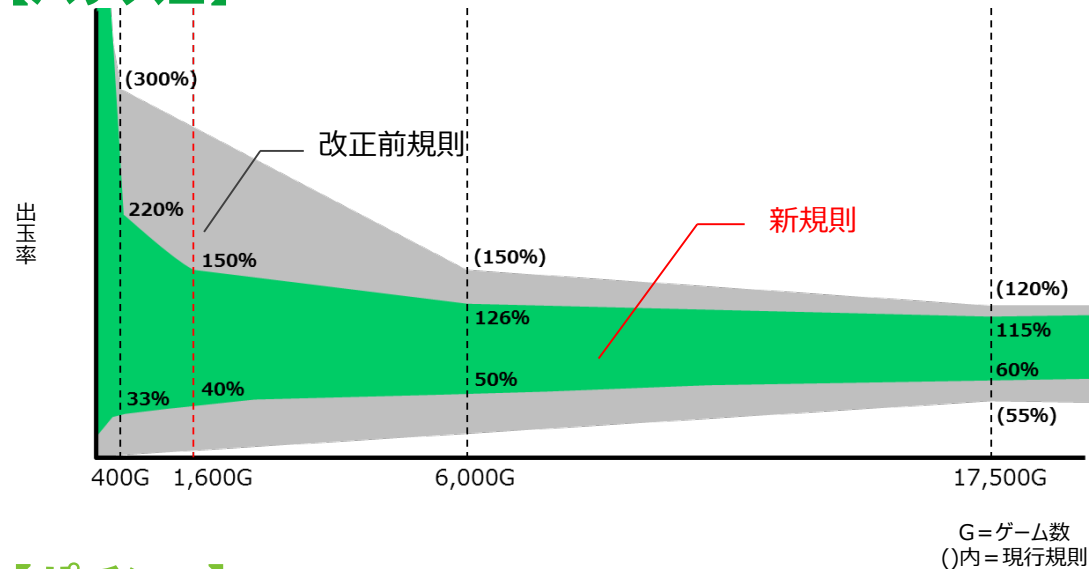
✓ 出玉規制関係では射幸性の抑制が図られている

✓ 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）

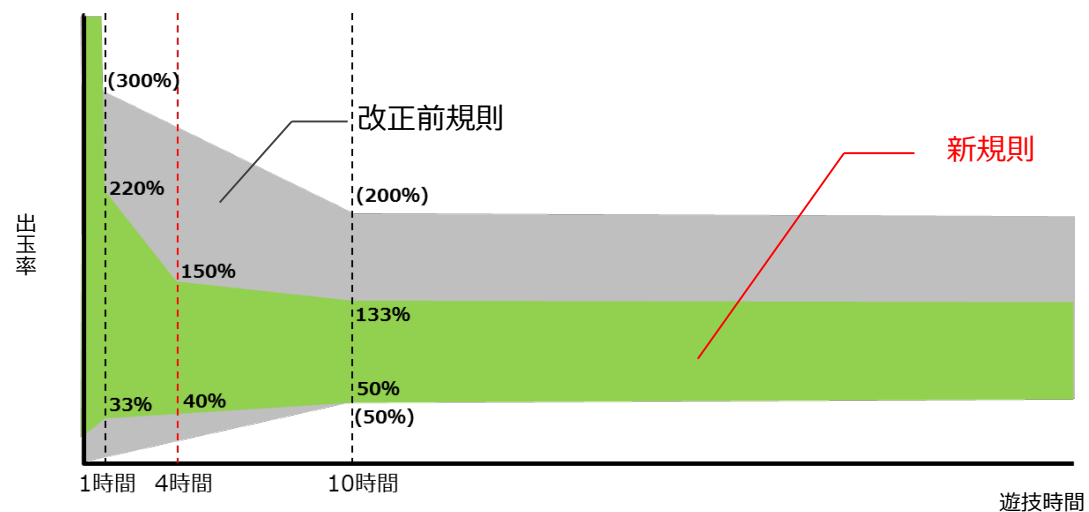
## <APPENDIX : 出玉率の比較(イメージ)>

### 【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】



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



## &lt;APPENDIX : 出玉規制の概要&gt;

## 【パチスロ】

G=ゲーム数

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

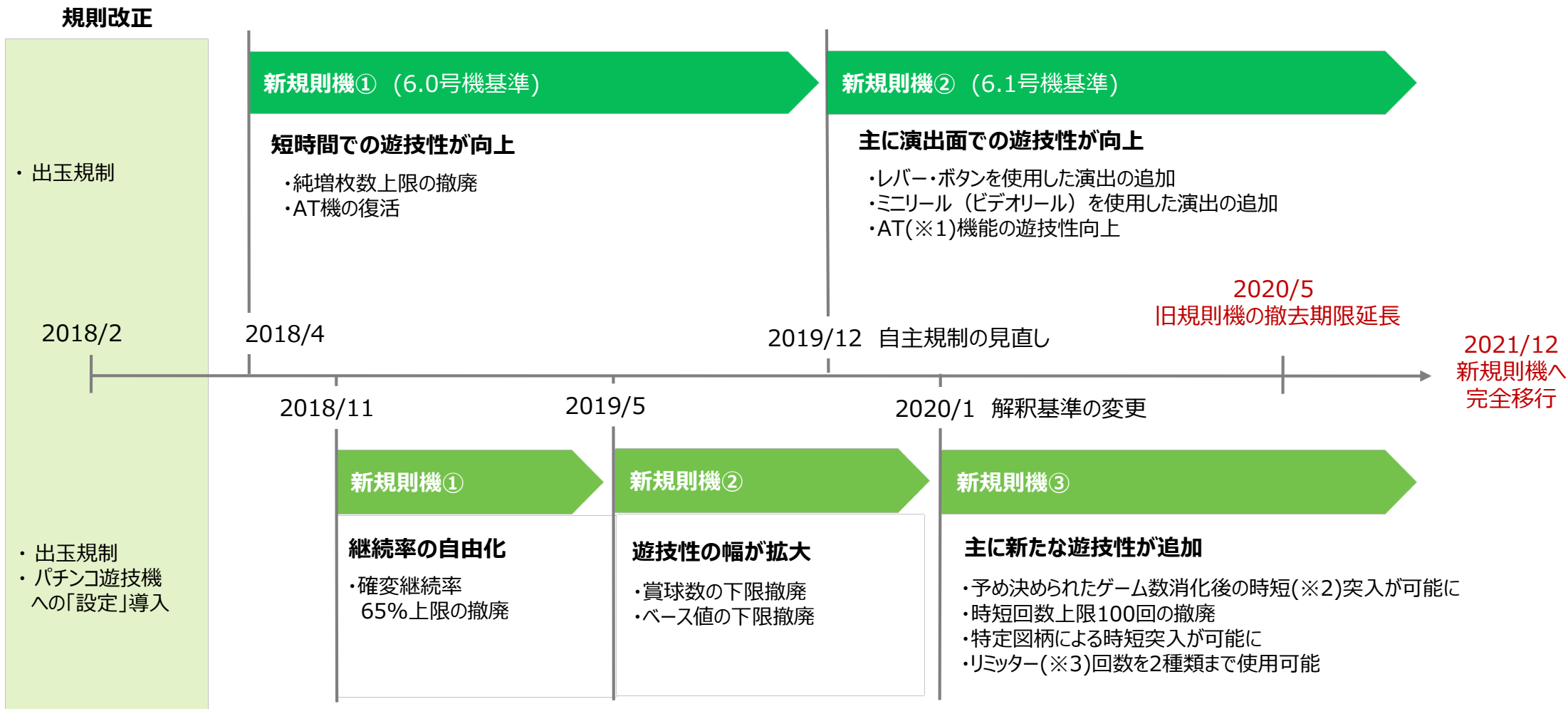
## 【パチンコ】

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

2020/5/20

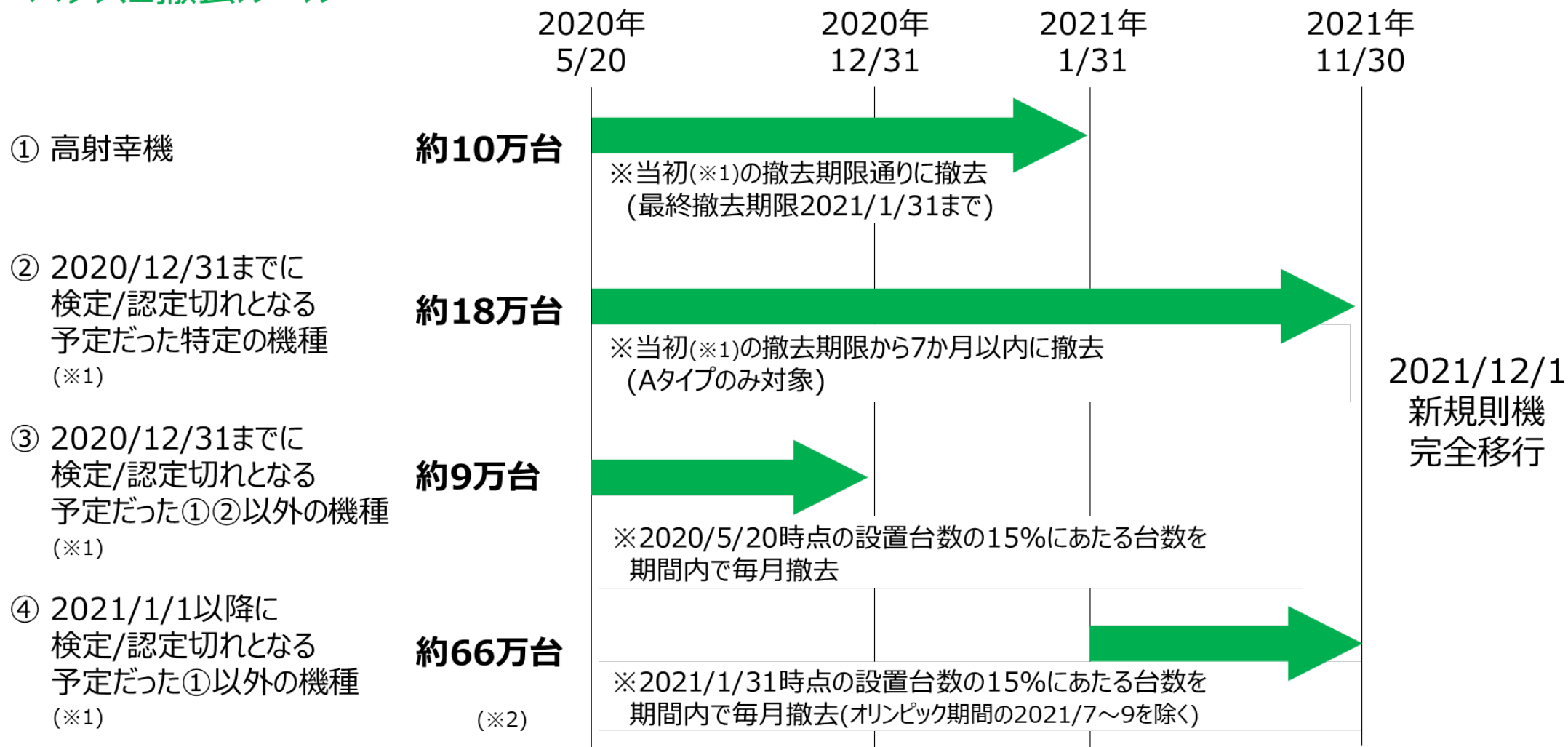
- ✓ 風適法施行規則等の改正により、一部を除いた旧規則機の経過措置期間が1年間延長
- ✓ 業界14団体で構成するパチンコ・パチスロ産業21世紀会において段階的撤去を決議

## 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



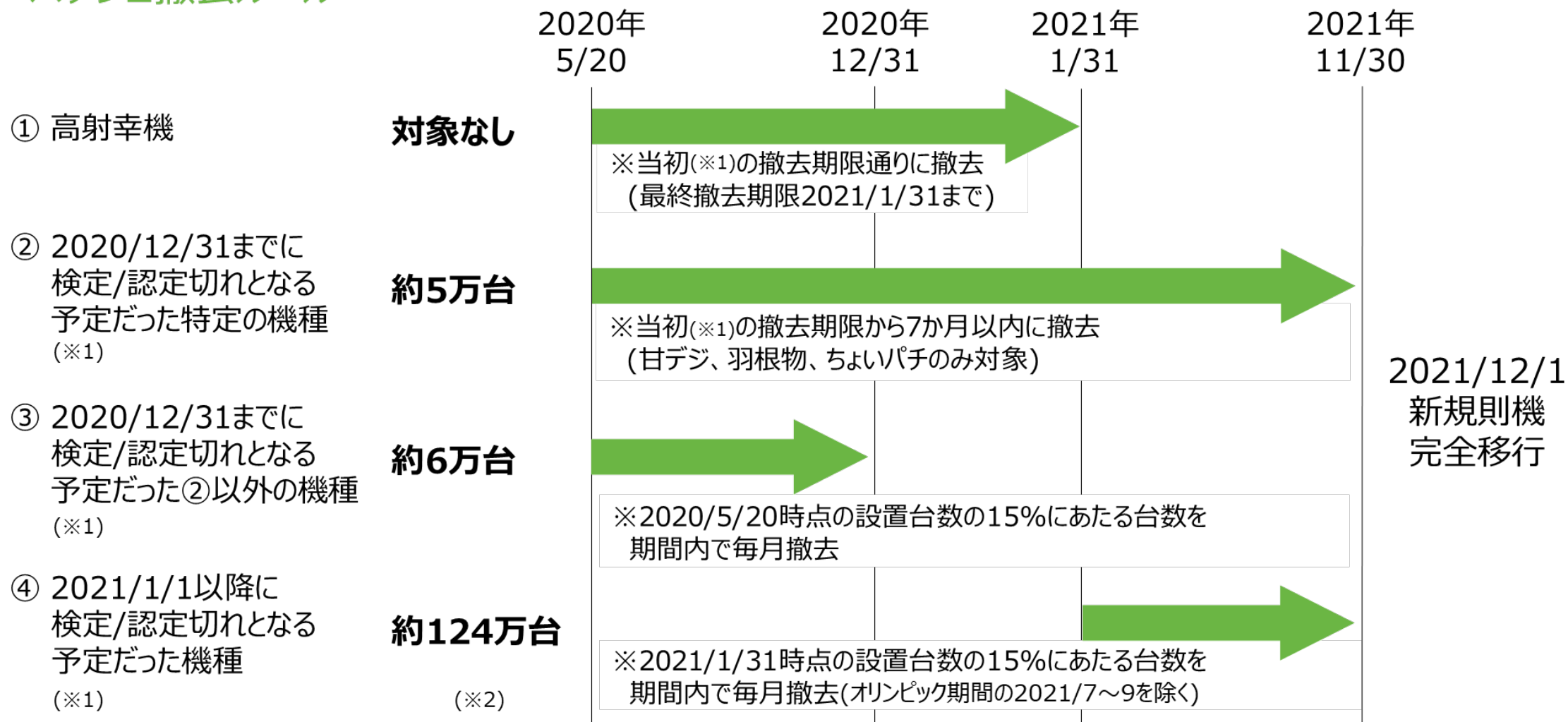
※2020/10末時点の自社推計

## パチスロ撤去ルール



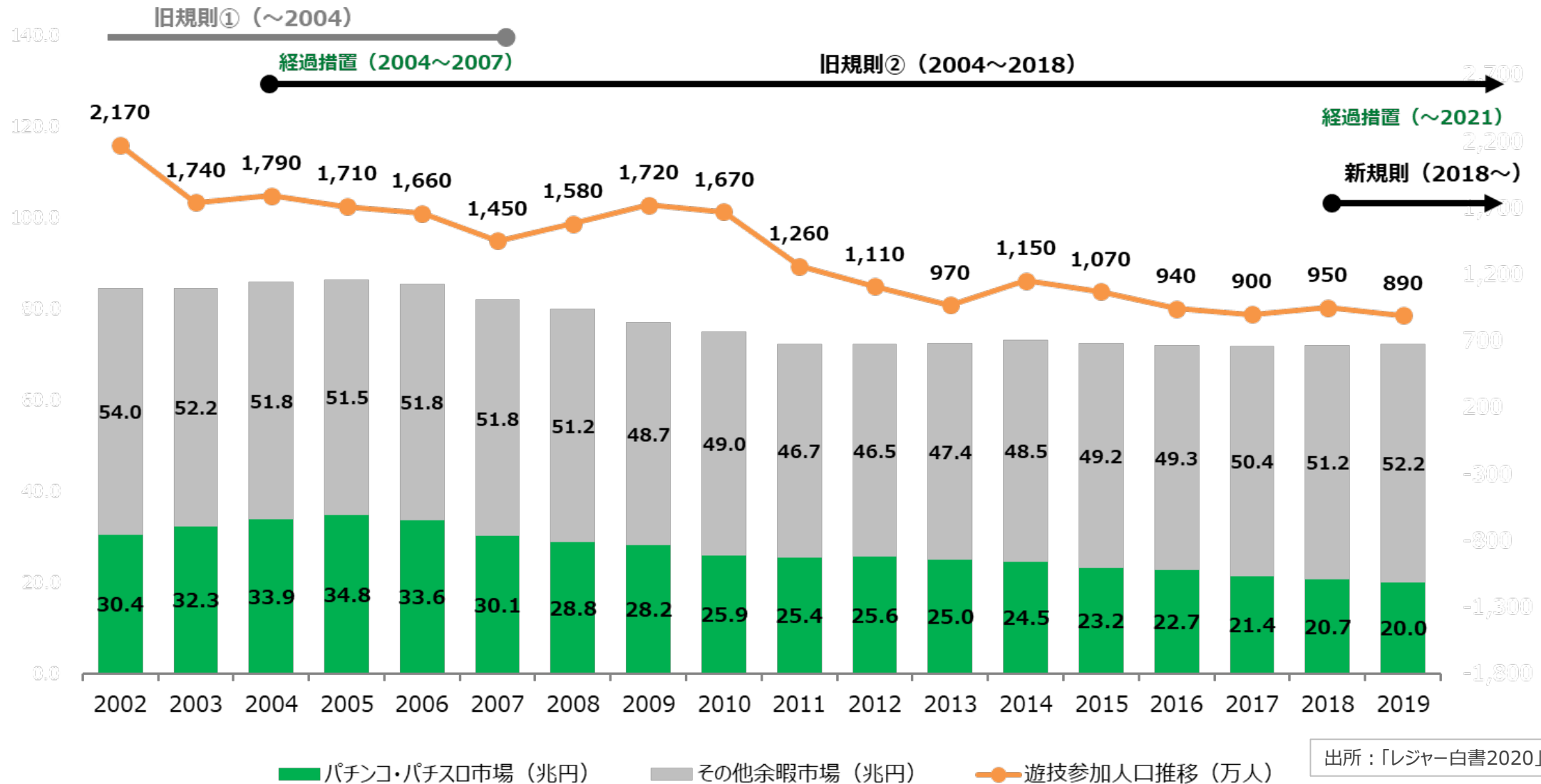
※1: 2020/5/20の規則改正以前の検定/認定切れ時期を指す  
 ※2: 撤去台数は2020/10末時点の自社推計

## パチンコ撤去ルール



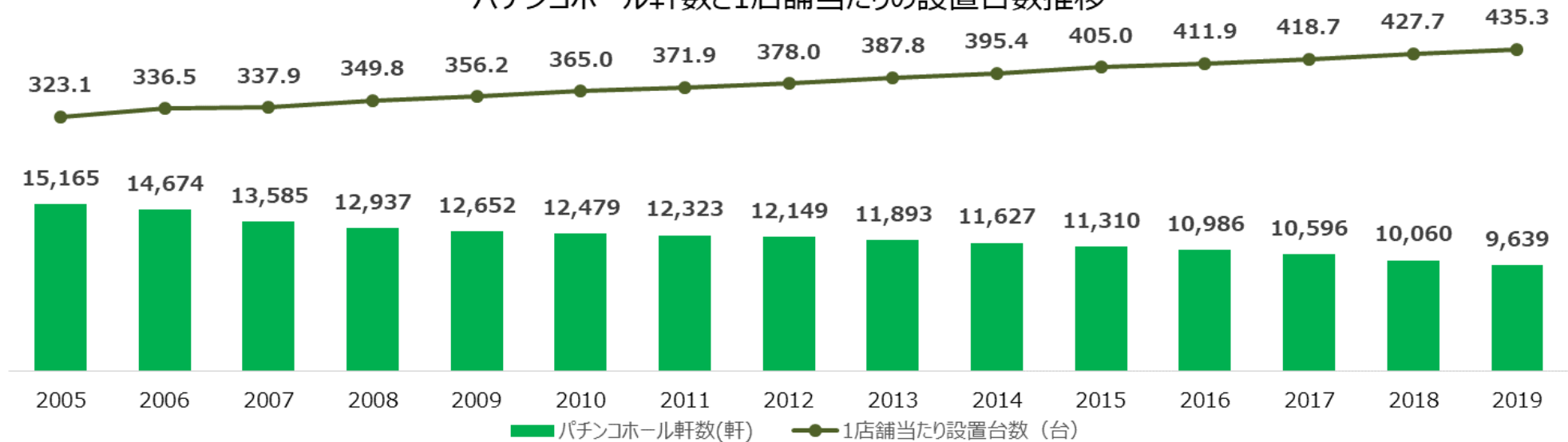
※1: 2020/5/20の規則改正以前の検定/認定切れ時期を指す  
 ※2: 撤去台数は2020/10末時点の自社推計

## 市場規模及び遊技参加人口推移

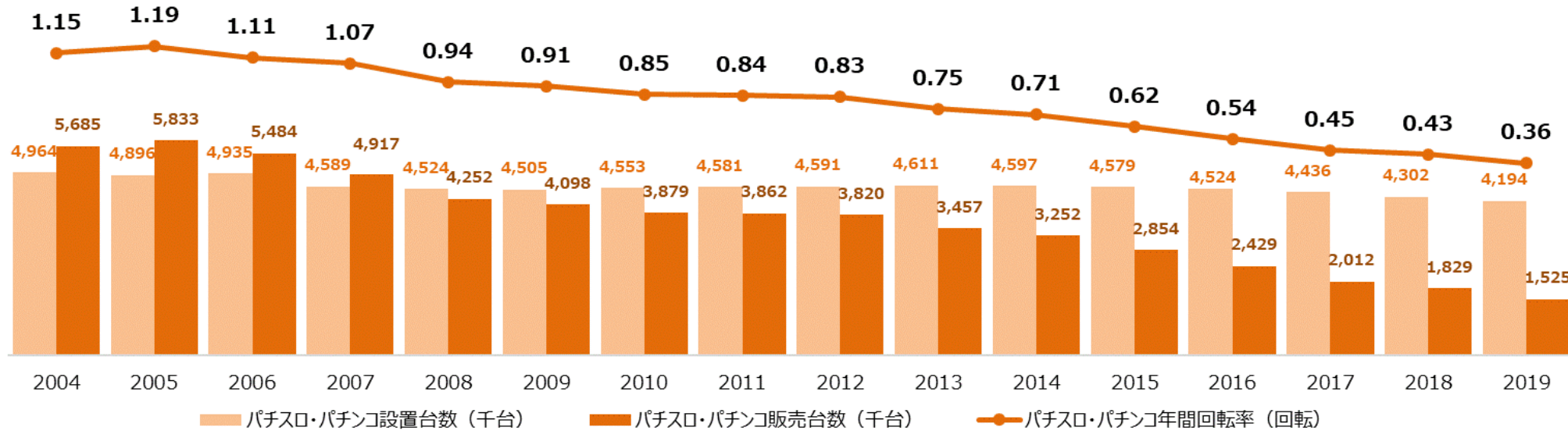


出所: 「レジャー白書2020」日本生産性本部

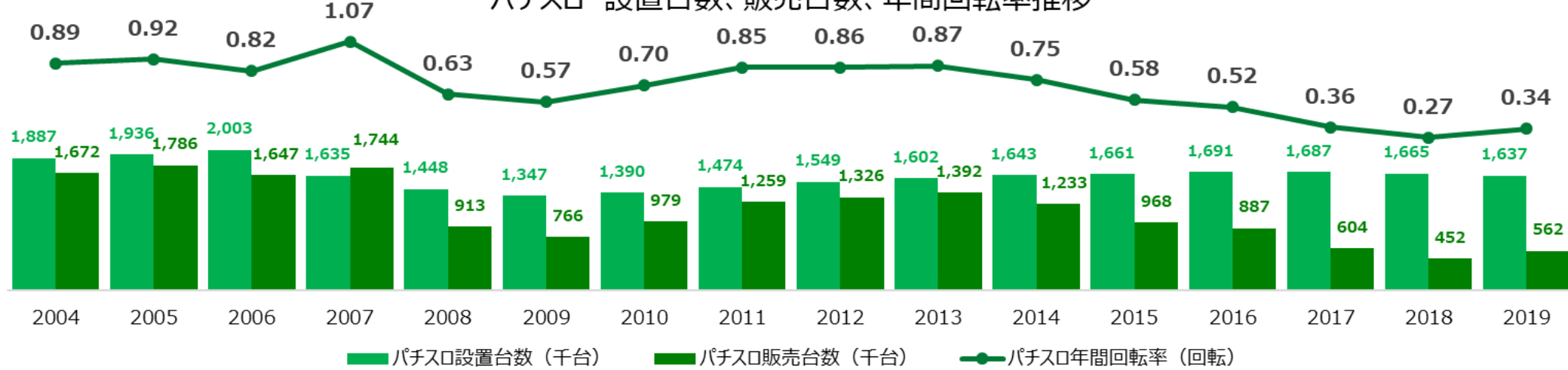
## パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



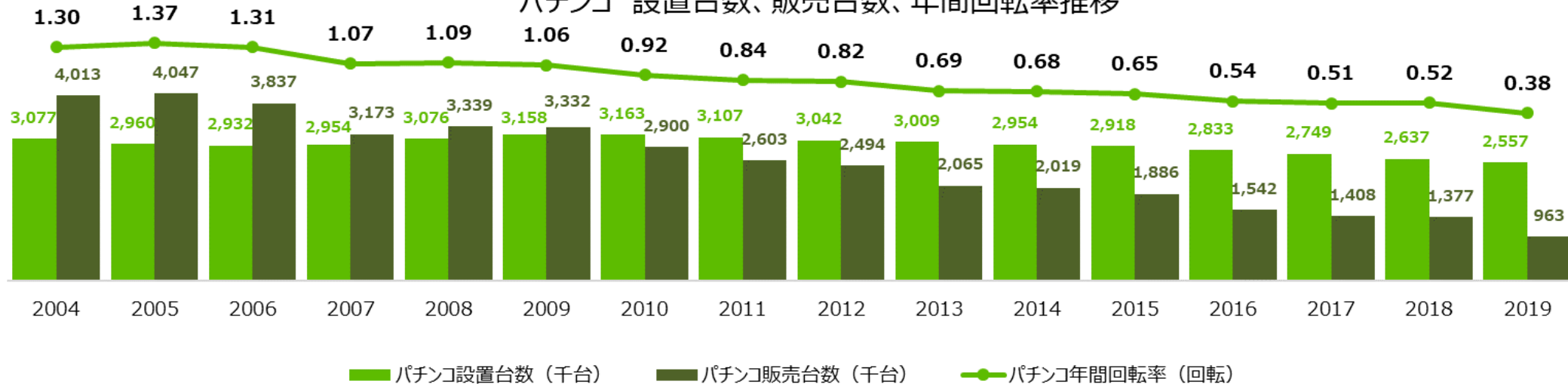
## 遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



## パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



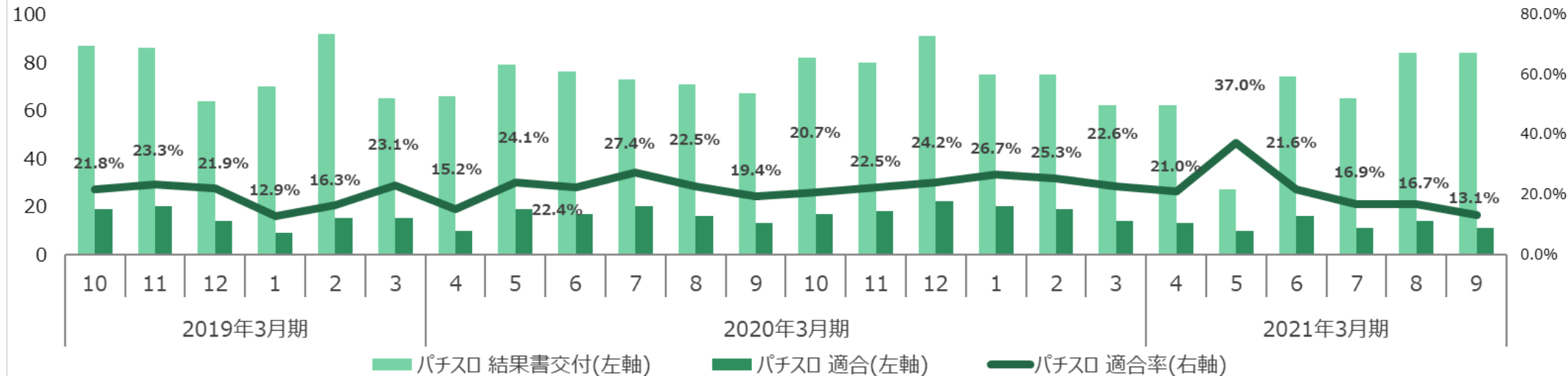
## パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



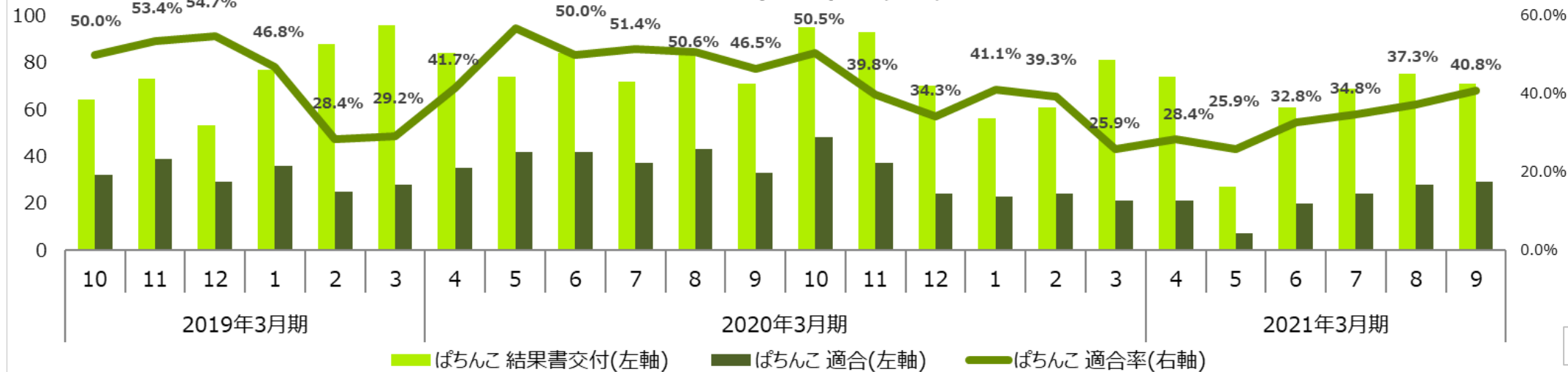
出所：警察庁、矢野経済研究所（2019数値は当社予想）



## 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

## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	207,828	16.8%	ユニバーサル	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%	北電子	107,000	17.7%	大都技研	80,000	17.7%	サミー	123,336	21.9%
2	ユニバーサル	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	ユニバーサル	203,000	22.9%	大都技研	100,000	16.5%	北電子	68,000	15.0%	D社	73,000	13.0%
3	大都技研	128,000	10.4%	平和・利光°ア	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%	H社	68,917	12.3%
4	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・利光°ア	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	平和・利光°ア	47,244	10.4%	U社	59,143	10.5%
5	平和・利光°ア	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	ユニバーサル	37,365	8.3%	K社	48,000	8.5%

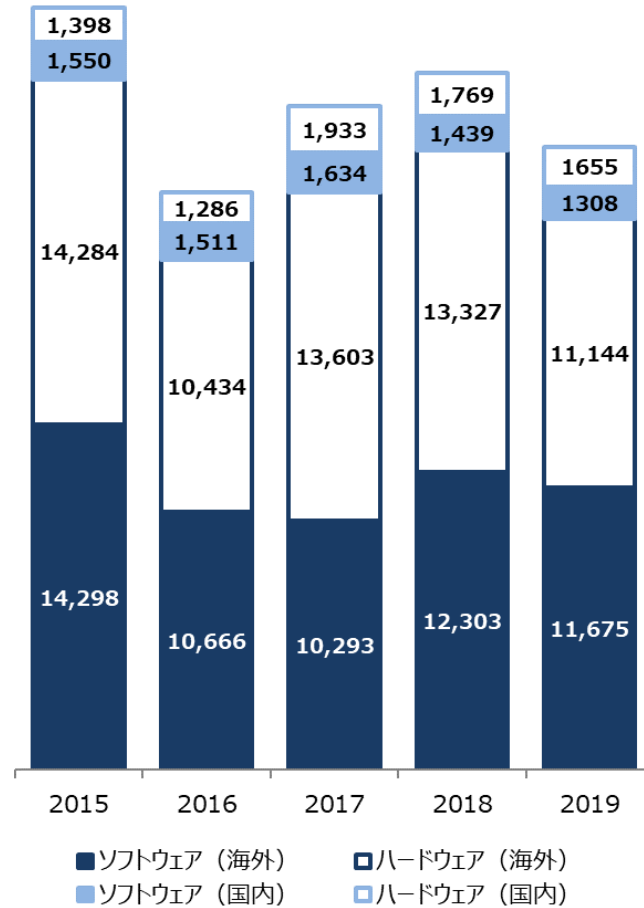
## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	三洋物産	250,000	18.2%	S社	149,520	15.5%
2	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	SANKYO	196,007	14.2%	N社	120,000	12.5%
3	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・利光°ア	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	京楽産業.	192,800	14.0%	K社	106,000	11.0%
4	平和・利光°ア	252,103	12.5%	平和・利光°ア	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%	S社	106,000	11.0%
5	サミー	241,425	12.0%	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	サンセイR&D	130,000	9.2%	平和・利光°ア	118,880	8.6%	サミー	104,581	10.9%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	9.0%												

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

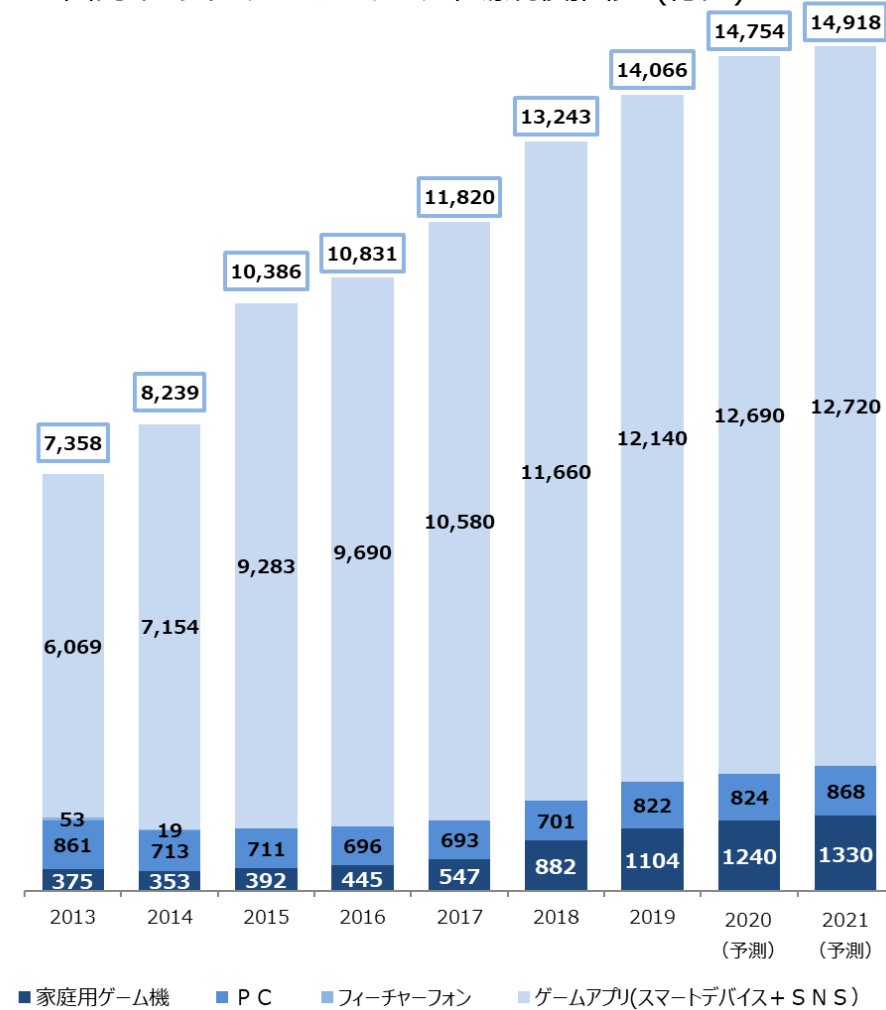
## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

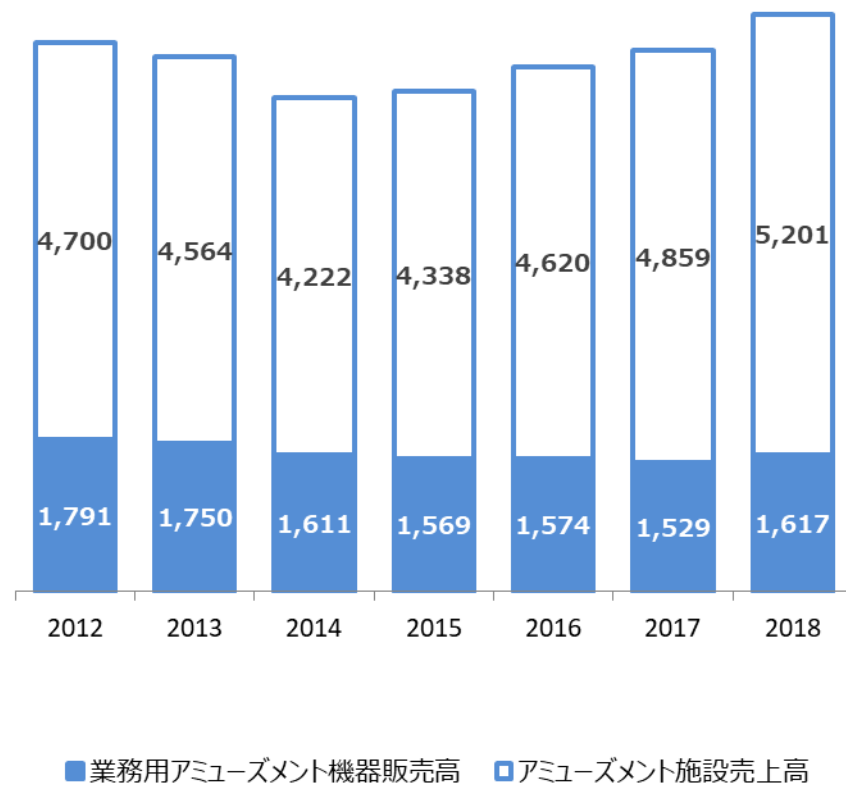
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



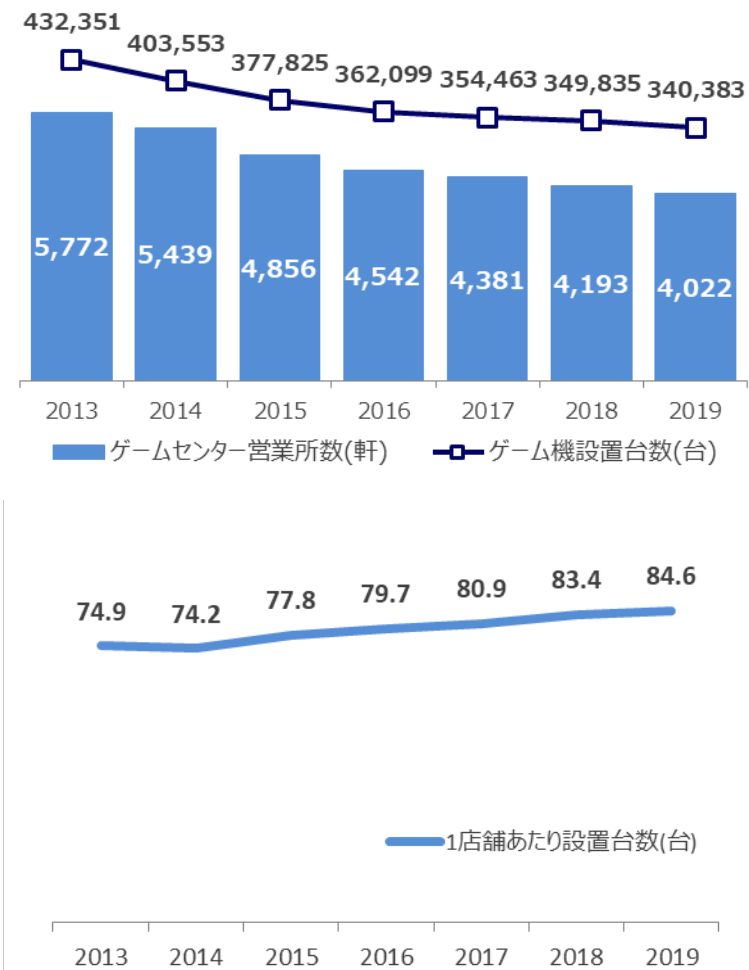
出所：f-ism

## 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\\_2q\\_transition.xls](https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202103_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		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	第2四半期 実績
<b>売上高</b>	<b>3,668</b>	<b>3,479</b>	<b>1,695</b>	<b>3,669</b>	<b>1,947</b>	<b>3,236</b>	<b>1,710</b>	<b>3,316</b>	<b>727</b>	<b>1,655</b>	<b>2,808</b>	<b>3,665</b>	<b>483</b>	<b>1,102</b>
遊技機	1,521	1,327[1,410]※	649	1,482	883	1,056	586	1,014	171	441[442]※	862[863]※	1,083[1,085]※	27	107
エンタテインメントコンテンツ	1,996	1,988[1,905]※	978	2,057	1,015	2,080	1,072	2,196	530	1,158[1,157]※	1,862[1,861]※	2,477[2,476]※	451	970
リゾート	149	163	67	130	47	99	51	105	24	55	82	104	4	22
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	1	3
<b>営業利益</b>	<b>174</b>	<b>176</b>	<b>153</b>	<b>295</b>	<b>268</b>	<b>177</b>	<b>102</b>	<b>130</b>	<b>34</b>	<b>146</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>-38</b>	<b>-30</b>
遊技機	257	215[209]※	106	263	214	119	96	134	13[10]	78[73]※	207[199]※	249[232]※	-84	-120
エンタテインメントコンテンツ	0	36[42]※	91	111	101	148	61	98	49[52]	127[132]※	161[170]※	148[165]※	81	149
リゾート	-23	-18	-13	-22	-12	-25	-11	-24	-8	-15	-23	-36	-17	-26
その他/消去等	-60	-57	-31	-57	-34	-65	-44	-78	-20	-44	-66	-85	-18	-33
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%	-	-
<b>営業外収益</b>	<b>28</b>	<b>31</b>	<b>21</b>	<b>38</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>6</b>	<b>32</b>
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	4	7	1	2
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	13	2	25
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	0	0
<b>営業外費用</b>	<b>34</b>	<b>43</b>	<b>20</b>	<b>48</b>	<b>33</b>	<b>64</b>	<b>23</b>	<b>77</b>	<b>19</b>	<b>33</b>	<b>40</b>	<b>55</b>	<b>8</b>	<b>37</b>
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3	8	11	2	6
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	6	8	13	16	1	6
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	9	17	12	19	3	20
<b>経常利益</b>	<b>168</b>	<b>164</b>	<b>154</b>	<b>285</b>	<b>252</b>	<b>145</b>	<b>91</b>	<b>74</b>	<b>23</b>	<b>126</b>	<b>258</b>	<b>252</b>	<b>-40</b>	<b>-35</b>
遊技機	-	-	-	-	-	-	-	-	9	72	194	227	-85	-124
エンタテインメントコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-	49	128	160	162	82	168
リゾート	-	-	-	-	-	-	-	-	-16	-31	-33	-53	-21	-46
その他/消去等	-	-	-	-	-	-	-	-	-19	-43	-63	-84	-16	-33
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%	-	-
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>-113</b>	<b>53</b>	<b>242</b>	<b>276</b>	<b>177</b>	<b>89</b>	<b>67</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>98</b>	<b>229</b>	<b>137</b>	<b>-33</b>	<b>-217</b>
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。

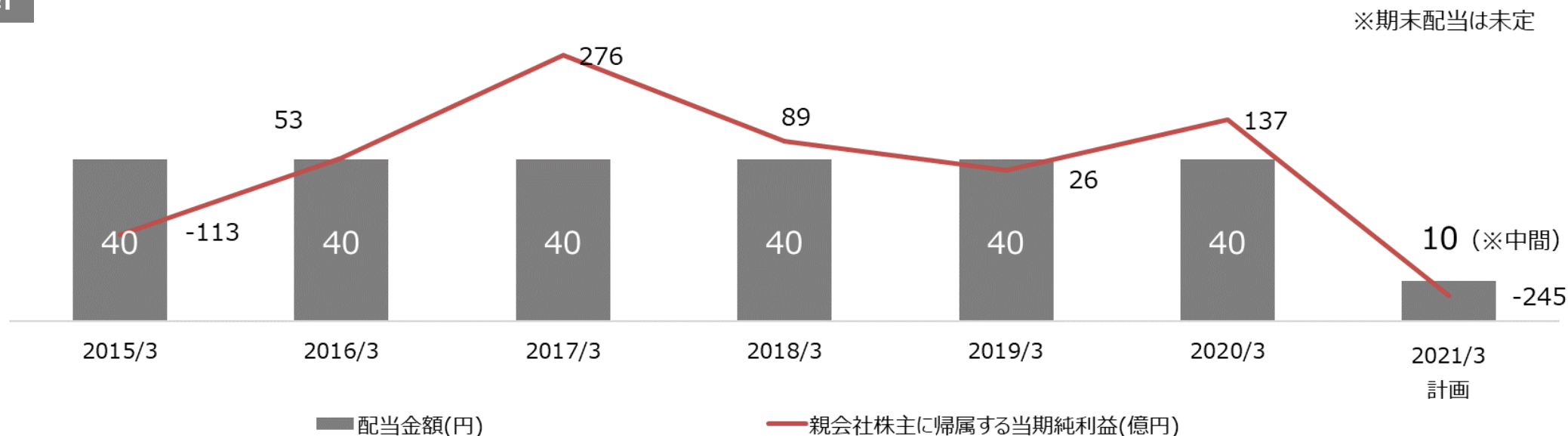
# 過去の業績推移②

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\\_2q\\_transition.xls](https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2020/202103_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		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	第2四半期 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	283
設備投資額	287	280	138	270	103	241	178	344	51	105	161	228	36	72
減価償却費	176	166	76	163	82	162	74	145	36	73	109	148	36	73
広告宣伝費	191	179	76	148	78	154	84	160	36	85	129	174	20	56
パチスロタイトル数	6タイトル	7タイトル	3タイトル	10タイトル	8タイトル	9タイトル	1タイトル	6タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	0タイトル	1タイトル
販売台数	207,830台	142,337台	81,895台	215,736台	75,380台	85,041台	12,853台	67,140台	17,930台	28,360台	105,860台	123,336台	485台	4,885台
パチンコタイトル数	10タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	5タイトル	3タイトル	7タイトル	2タイトル	4タイトル	5タイトル	7タイトル	0タイトル	2タイトル
販売台数	241,425台	199,014台	75,542台	138,321台	119,312台	140,013台	117,891台	159,848台	16,212台	66,140台	75,094台	104,581台	177台	11,342台
国内既存店舗売上高前年比	100.1%	103.1%	110.8%	108.5%	101.5%	101.9%	104.5%	104.0%	109.0%	103.6%	100.7%	97.7%	27.4%	50.1%
国内AM施設数	198店舗	194店舗	189店舗	191店舗	189店舗	189店舗	189店舗	190店舗	191店舗	192店舗	195店舗	192店舗	195店舗	193店舗
ゲーム本編タイトル数(タイトル)	30タイトル	29タイトル	21タイトル	42タイトル	16タイトル	38タイトル	18タイトル	31タイトル	9タイトル	13タイトル	26タイトル	36タイトル	4タイトル	6タイトル
販売本数(万本)	1,228	922	465	1,028	865	1,733	1,118	2,344	649	1,210	2,057	2,857	1,298	1,908

## 配当方針



## 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	9,051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	74,385名

### ■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
合同会社 H S C o m p a n y	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,136,672	11.69
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	14,098,000	5.29
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.13
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	8,685,700	3.26

### ■所有者別分布状況 ※単元未満の株式数含む

金融機関	16.37%
金融商品取引業者	2.30%
その他法人	21.15%
外国法人等	27.87%
個人その他	20.61%
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います。両子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/> をご覧ください。