

SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

# 2017年3月期 決算説明会

2017年5月15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. 2017年3月期 実績 / 2018年3月期 計画

決算ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

各種費用等 6

特別利益 / 特別損失の状況 7

連結貸借対照表（要約） 8

連結キャッシュ・フローの状況（主要因） 9

## 2. セグメント別実績 / 計画

セグメント別：遊技機事業 11

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 16

セグメント別：リゾート事業 22

## 3. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 27

遊技機販売シェア動向 30

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 31

アミューズメント業界の動向 32

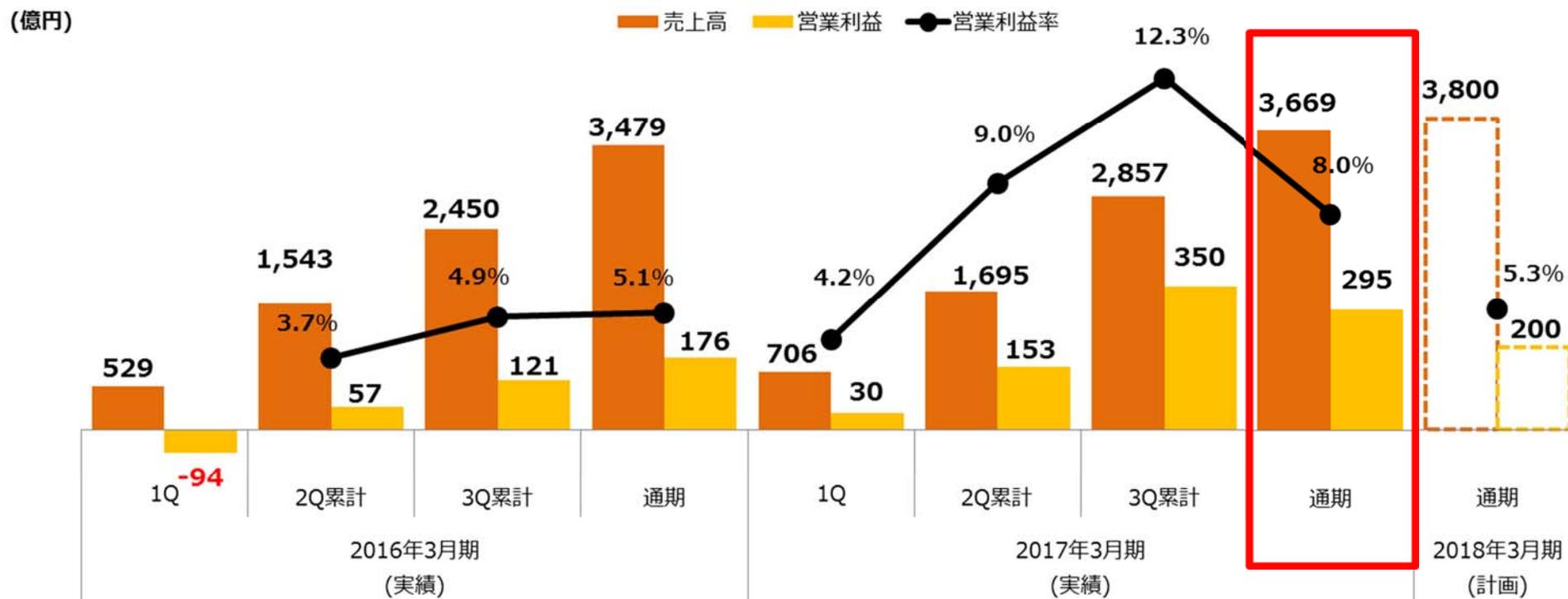
## 4. 過去の業績推移 / 会社概要

過去の業績推移 34

会社概要 37

# 1. 2017年3月期 実績 / 2018年3月期 計画

売上高：3,669億円 営業利益：295億円 営業利益率：8.0% ROA\*：5.2%



※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

## 2017年3月期 実績

- 前期比で増収、増益
- 遊技機事業において、実績あるシリーズ機を中心に複数タイトルを販売
- エンタテインメントコンテンツ事業全般が好調に推移

## 2018年3月期 計画

- 前期比で増収、減益を計画
- 遊技機事業において保守的な利益水準を想定
- エンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野において、前期比で新作タイトルの投入数が増加することから増収を計画
- グループ本社機能の集約に伴う費用が発生

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)		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2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,543	3,479	1,695	3,669	+5%	3,800	+4%
	遊技機	609	1,410	649	1,482	+5%	1,500	+1%
	エンタテインメントコンテンツ	859	1,905	978	2,057	+8%	2,200	+7%
	リゾート	74	163	67	130	-20%	100	-23%
内 訳	営業利益	57	176	153	295	+68%	200	-32%
	遊技機	84	209	106	263	+26%	200	-24%
	エンタテインメントコンテンツ	17	42	91	111	+164%	100	-10%
	リゾート	-12	-18	-13	-22	-	-30	-
	その他/消去等	-32	-57	-31	-57	-	-70	-
	営業利益率	3.7%	5.1%	9.0%	8.0%	+2.9pt	5.3%	-2.7pt
経常利益		58	164	154	285	+74%	160	-44%
特別利益		5	12	119	133	-	0	-
特別損失		23	56	3	81	-	0	-
税引前当期純利益		40	120	271	337	+181%	160	-53%
親会社株主に帰属する当期純利益		9	53	242	276	+421%	110	-60%
1株当たり配当(円)		20	40	20	40	-	40	-
1株当たり当期純利益(円)		4.11	22.90	103.47	117.79	-	46.93	-
1株当たり純資産(円)		1,310.36	1,257.43	1,292.06	1,313.06	-	-	-

(億円)	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2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>247</b>	<b>580</b>	<b>317</b>	<b>671</b>	<b>+16%</b>	<b>710</b>	<b>+6%</b>
遊技機	105	200	93	188	-6%	193	+3%
エンタテインメントコンテンツ	141	377	222	481	+28%	517	+7%
リゾート	1	5	1	2	-60%	0	-
その他/消去等	0	-2	1	0	-	0	-
<b>設備投資額</b>	<b>125</b>	<b>280</b>	<b>138</b>	<b>270</b>	<b>-4%</b>	<b>244</b>	<b>-10%</b>
遊技機	32	67	30	58	-13%	57	-2%
エンタテインメントコンテンツ	78	161	80	166	+3%	164	-1%
リゾート	13	50	27	45	-10%	23	-49%
その他/消去等	2	2	1	1	-	0	-
<b>減価償却費</b>	<b>82</b>	<b>166</b>	<b>76</b>	<b>163</b>	<b>-2%</b>	<b>166</b>	<b>+2%</b>
遊技機	32	65	30	58	-11%	54	-7%
エンタテインメントコンテンツ	43	84	37	87	+4%	92	+6%
リゾート	4	10	5	11	+10%	13	+18%
その他/消去等	3	7	4	7	-	7	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>93</b>	<b>179</b>	<b>76</b>	<b>148</b>	<b>-17%</b>	<b>205</b>	<b>+39%</b>
遊技機	10	28	12	21	-25%	52	+148%
エンタテインメントコンテンツ	69	131	50	107	-18%	139	+30%
リゾート	3	6	3	5	-17%	2	-60%
その他/消去等	11	14	11	15	-	12	-

## 2016年3月期 実績

特別利益	解体費用引当金戻入益	5億円
	投資有価証券売却益	1億円
	関係会社清算益	3億円
	その他	3億円
合計		12億円

## 2017年3月期 実績

特別利益	固定資産売却益	95億円
	投資有価証券売却益	13億円
	新株予約権戻入益	8億円
	その他	17億円
合計		133億円

特別損失	減損損失	13億円
	早期割増退職金	19億円
	事業再編損	12億円
	その他	12億円
合計		56億円

特別損失	減損損失	60億円
	投資有価証券評価損	11億円
	事業再編損	4億円
	その他	6億円
合計		81億円

# 連結貸借対照表 (要約)

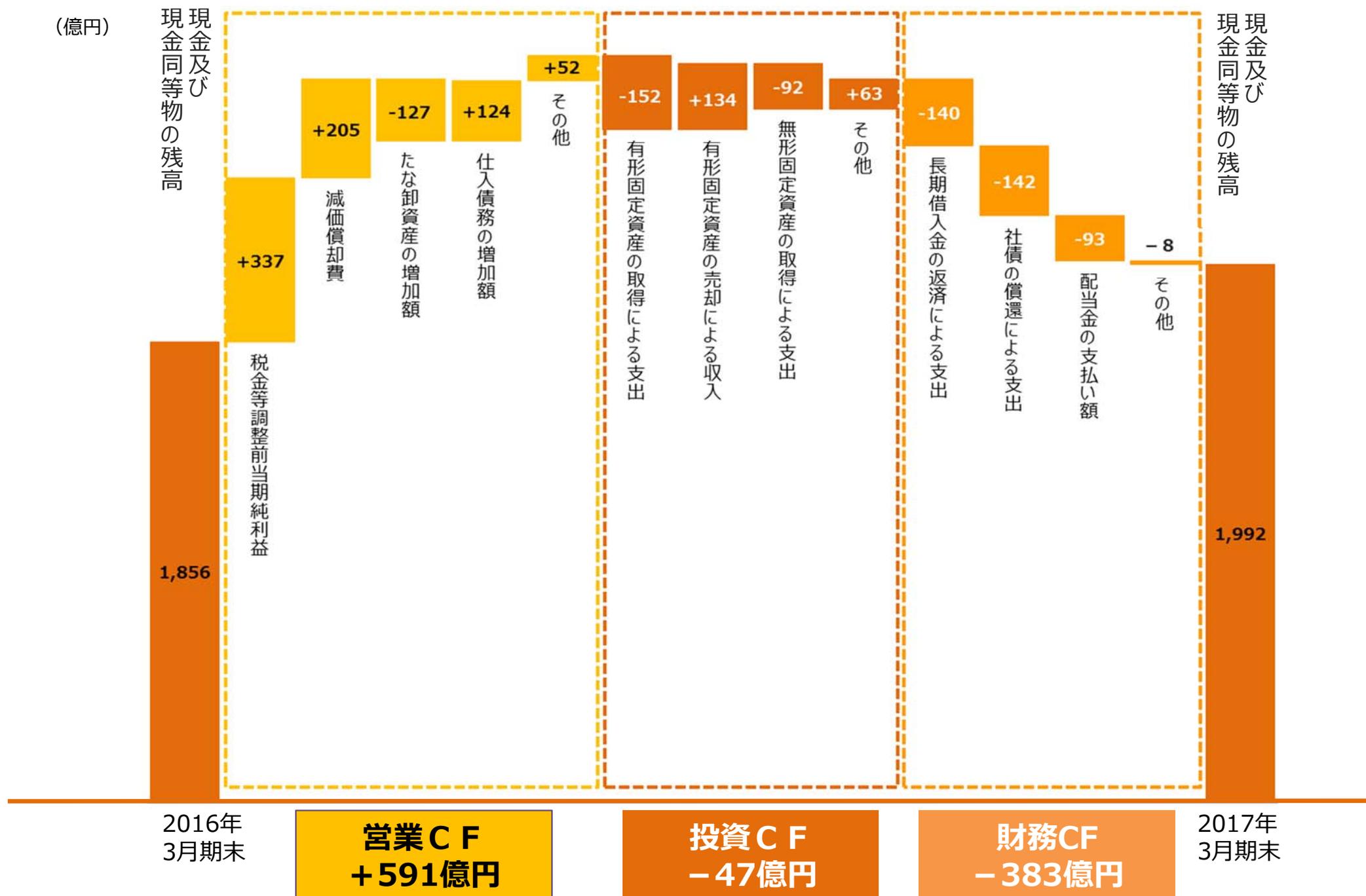
(億円) 【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	2016年3月期末	2017年3月期末	増減	科目	2016年3月期末	2017年3月期末	増減
現金・預金	1,413	1,374	-39	支払手形・買掛金	330	456	+126
受取手形・売掛金	556	445	-111	社債(1年内)	142	195	+53
有価証券	484	652	+168	短期借入金	140	63	-77
たな卸資産	344	474	+130	その他	447	411	-36
その他	225	296	+71	<b>流動負債計</b>	<b>1,059</b>	<b>1,125</b>	<b>+66</b>
<b>流動資産計</b>	<b>3,022</b>	<b>3,241</b>	<b>+219</b>	社債	520	325	-195
有形固定資産	1,010	816	-194	長期借入金	488	445	-43
無形固定資産	248	221	-27	その他	262	205	-57
投資有価証券	765	698	-67	<b>固定負債計</b>	<b>1,270</b>	<b>975</b>	<b>-295</b>
その他	283	239	-44	<b>負債合計</b>	<b>2,330</b>	<b>2,101</b>	<b>-229</b>
				株主資本計	2,881	3,003	+122
				その他の包括利益累計額合計	66	74	+8
				新株予約権	8	3	-5
				非支配株主持分	44	34	-10
<b>固定資産計</b>	<b>2,306</b>	<b>1,974</b>	<b>-332</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,999</b>	<b>3,114</b>	<b>+115</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,215</b>	<b>-114</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,215</b>	<b>-114</b>

## 2017年3月期 実績

- 総資産：114億円減少の5,215億円
- 流動資産：有価証券やたな卸資産の増加により、219億円増加
- 固定資産：有形固定資産及び投資有価証券の減少により、332億円減少
- 負債：社債償還及び借入の返済により、229億円減少
- 自己資本比率：3.7ポイント上昇の59.0%
- 流動比率：2.7ポイント上昇の287.9%



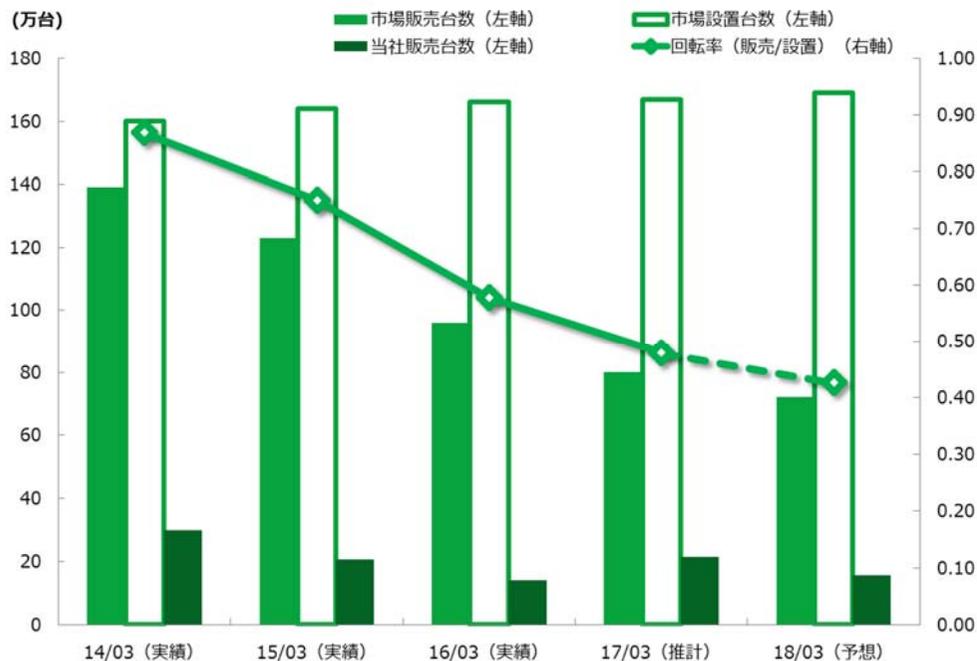
# 連結キャッシュ・フローの状況（主要因）



## 2. セグメント別実績 / 計画

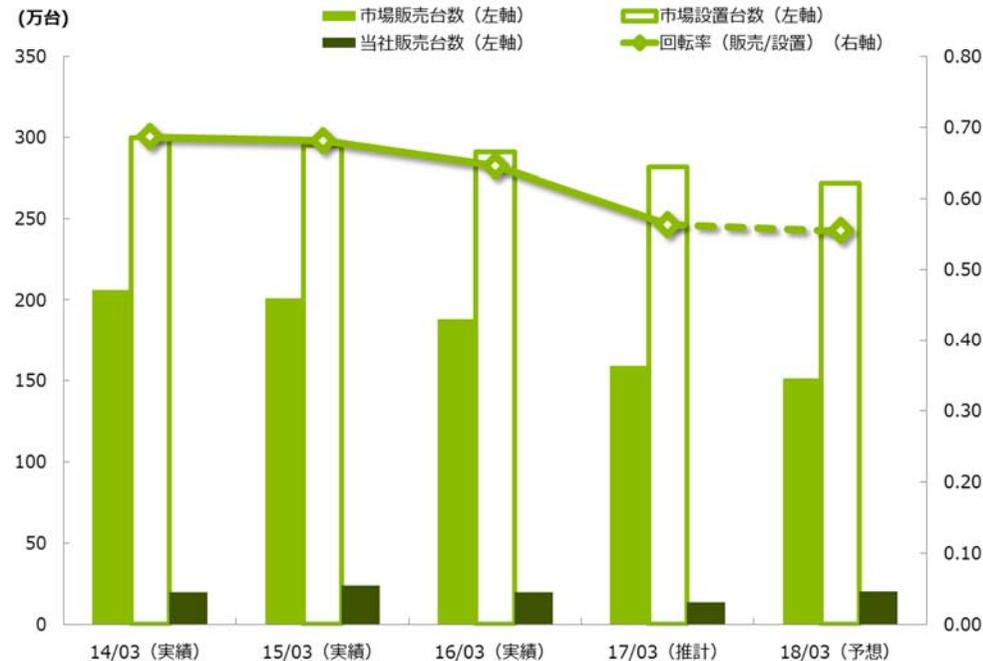
## 市場の見通し

### パチスロ市場動向



パチスロ	14/03 実績	15/03 実績	16/03 実績	17/03 推計	18/03 予想
市場販売台数	139万台	123万台	96万台	80万台	72万台
市場設置台数	160万台	164万台	166万台	167万台	169万台
回転率	0.87	0.75	0.58	0.48	0.43
当社販売台数	30.1万台	20.7万台	14.2万台	21.5万台	15.8万台

### パチンコ市場動向



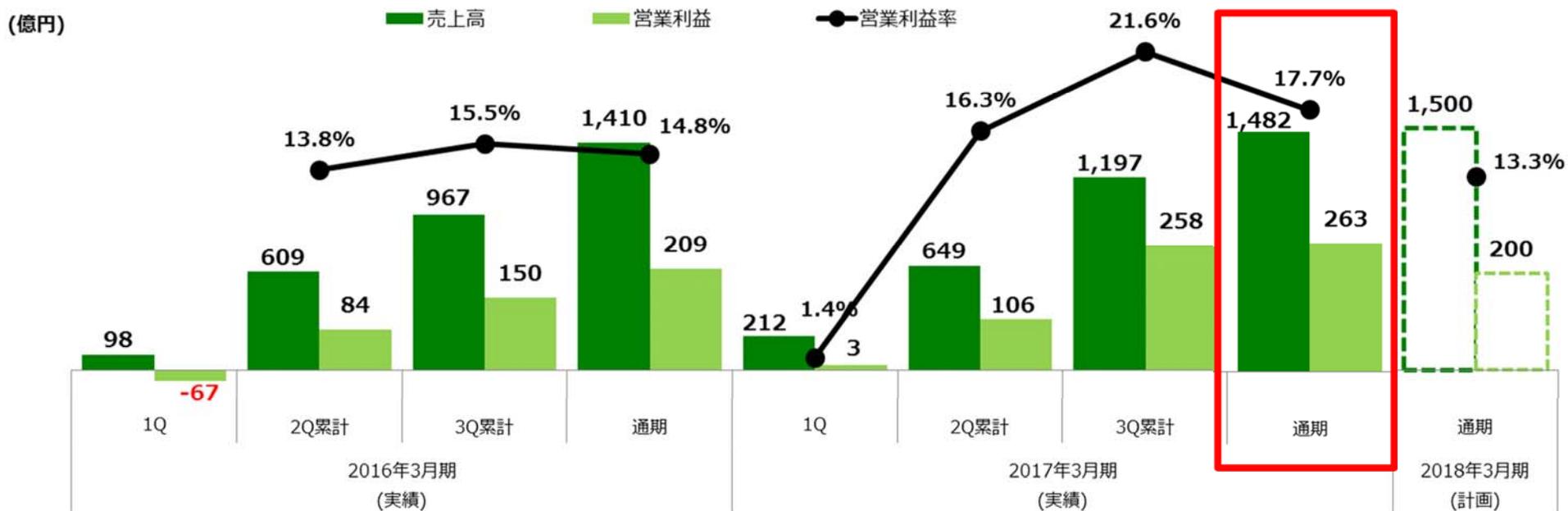
パチンコ	14/03 実績	15/03 実績	16/03 実績	17/03 推計	18/03 予想
市場販売台数	206万台	201万台	188万台	159万台	151万台
市場設置台数	300万台	295万台	291万台	282万台	272万台
回転率	0.69	0.68	0.65	0.56	0.56
当社販売台数	20.0万台	24.1万台	19.9万台	13.8万台	20.3万台

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2017年、2018年数値は当社推計・予想）

売上高：1,482億円

営業利益：263億円

営業利益率：17.7%



## 2017年3月期 実績

## 2018年3月期 計画

全体

- 主にパチスロにおいて主カタイトルを含む実績あるシリーズ機の販売を行ったことにより前期比で増収、増益

- 上期を中心に複数タイトルの販売を実施
- 販売構成や市場環境に鑑みて保守的な利益水準を想定

パチスロ

- 『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』や『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』等の販売を実施
- 販売タイトル数の増加により前期比で販売台数が増加

- 2017年10月1日以降の全台設置から新たな自主規制の適用に伴い販売台数の減少を計画

パチンコ

- 政策的に大型タイトルの販売を翌期に変更したため、前期比で販売台数が減少

- 主カタイトル『ぱちんこCR北斗の拳7 転生』を含む複数タイトルの投入により、販売台数の増加を計画

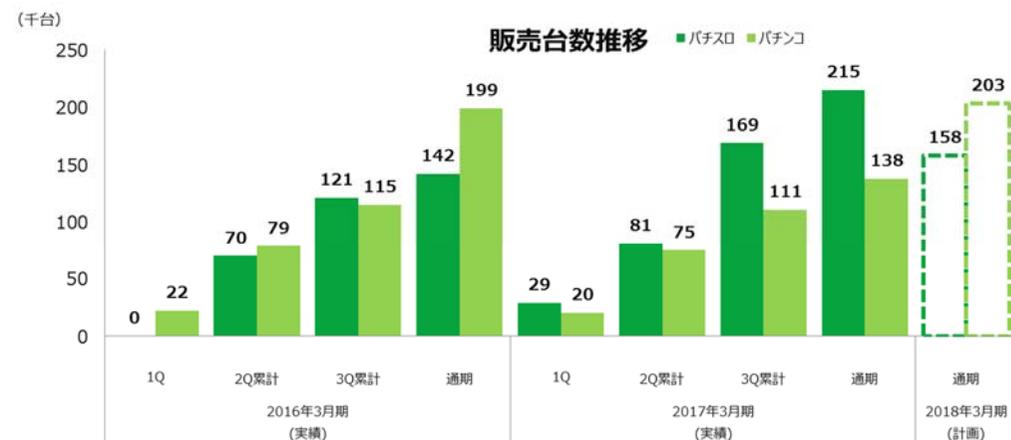
(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	609	1,410	649	1,482	+5%	1,500	+1%
パチスロ	310	611	318	862	+41%	631	-27%
パチンコ	231	668	264	483	-28%	716	+48%
その他/消去等	68	131	67	137	-	153	-
営業利益	84	209	106	263	+26%	200	-24%
営業利益率	13.8%	14.8%	16.3%	17.7%	+2.9pt	13.3%	-4.4pt

パチスロ	タイトル数	2タイトル	7タイトル	3タイトル	10タイトル	+3タイトル	11タイトル	+1タイトル
	販売台数	70,260台	142,337台	81,895台	215,736台	+52%	158,000台	-27%
パチンコ	タイトル数	6タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	+1タイトル	7タイトル	-2タイトル
	販売台数	79,604台	199,014台	75,542台	138,321台	-30%	203,000台	+47%
	本体販売	14,617台	93,863台	68,175台	115,227台	+23%	160,300台	+39%
	盤面販売	64,987台	105,151台	7,367台	23,094台	-78%	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)

### 2017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 修羅の国篇	90,175台	10月
パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ R2	25,750台	5月
パチスロBLOOD+ 二人の女王	25,335台	9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蒼天の拳天帰	44,238台	8月
ぱちんこCRモンスターハンター4	15,055台	11月
ぱちんこCR真・北斗無双2 19 Ver.	13,713台	12月



## ■ 2017年3月期の主な販売タイトルと2018年3月期の販売予定タイトル

新シリーズ  
スペック替えタイトル

	2017年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	2018年3月期
パチスロ	パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ R2	パチスロBLOOD+ 二人の女王	パチスロ北斗の拳 修羅の国篇	パチスロエウレカセブンAO	パチスロ獣王 王者の覚醒
		A-SLOT北斗の拳 将	パチスロ犬夜叉	パチスロ牙狼-守りし者-	パチスロサクラ大戦 ~熱き血潮に~
				パチスロ宇宙戦艦ヤマト2199	パチスロツインエンジェルBREAK
				パチスロ攻殻機動隊S.A.C. 2nd GIG	
パチンコ	CRビッグドリーム~神撃99Ver.	ぱちんこCR蒼天の拳天帰	ぱちんこCRモンスターハンター4	CRハチワンダイバー	ぱちんこCR北斗の拳7 転生
		ぱちんこCRガオガオキング2	CR火曜サスペンス劇場 真相の扉~22の過ち~	CR逃亡者おりん3	ぱちんこCRビッグガチンコ7
			デジハネCRAくだもの畑	ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱	
			ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.	デジハネCRスーパーロボット大戦OG	



『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』

© 武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007  
著作権許諾証YSC-506 ©Sammy



『パチスロ獣王 王者の覚醒』

©Sammy



『ぱちんこCR蒼天の拳天帰』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YDM-406  
©Sammy



『ぱちんこCRモンスターハンター4』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©Sammy

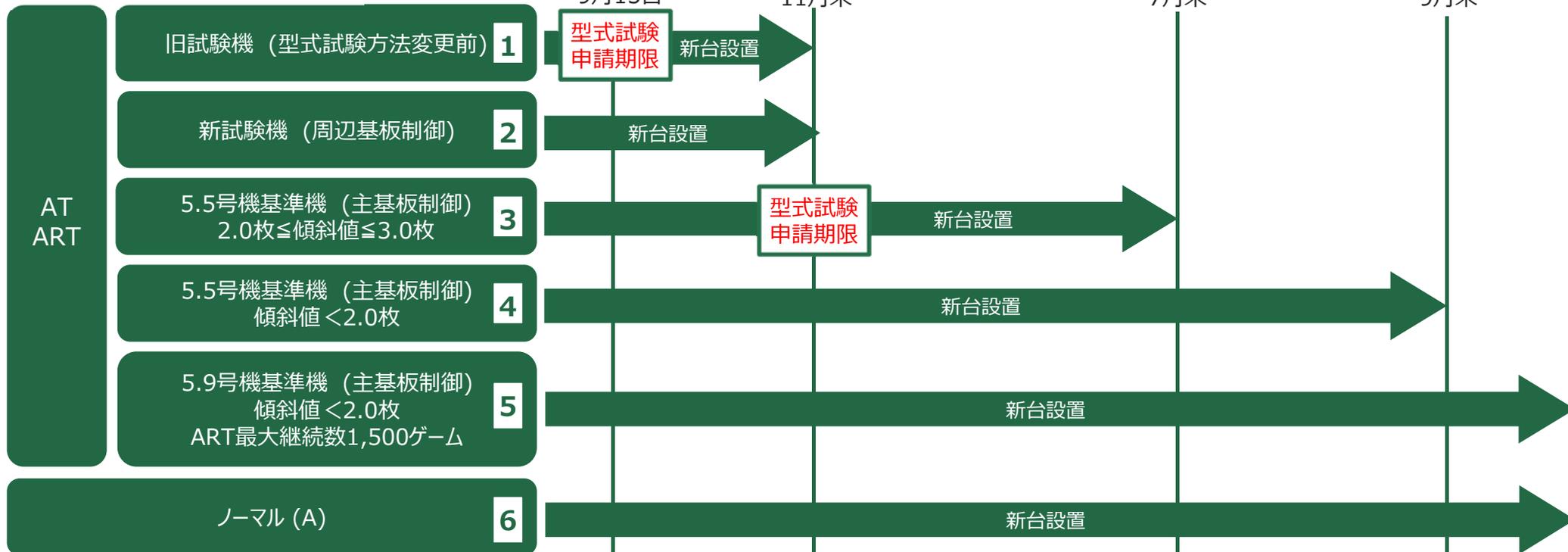


『ぱちんこCR北斗の拳7 転生』

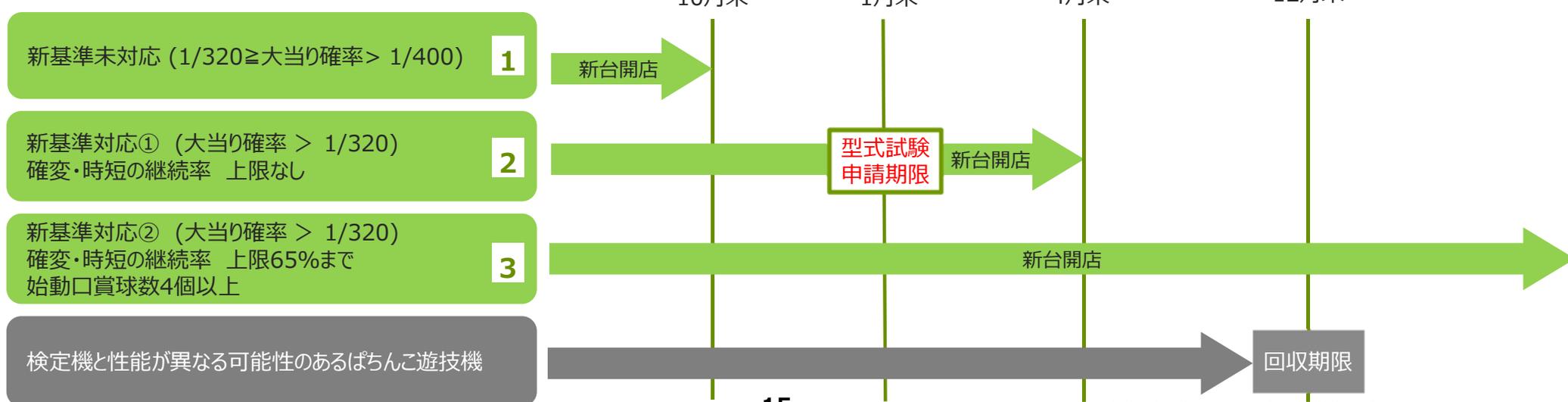
©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007  
著作権許諾証YKO-116 ©Sammy

## 補足(遊技機の型式試験申請/新台設置スケジュール)

### ■パチスロ



### ■パチンコ





## 市場の見通し（デジタル・パッケージ）

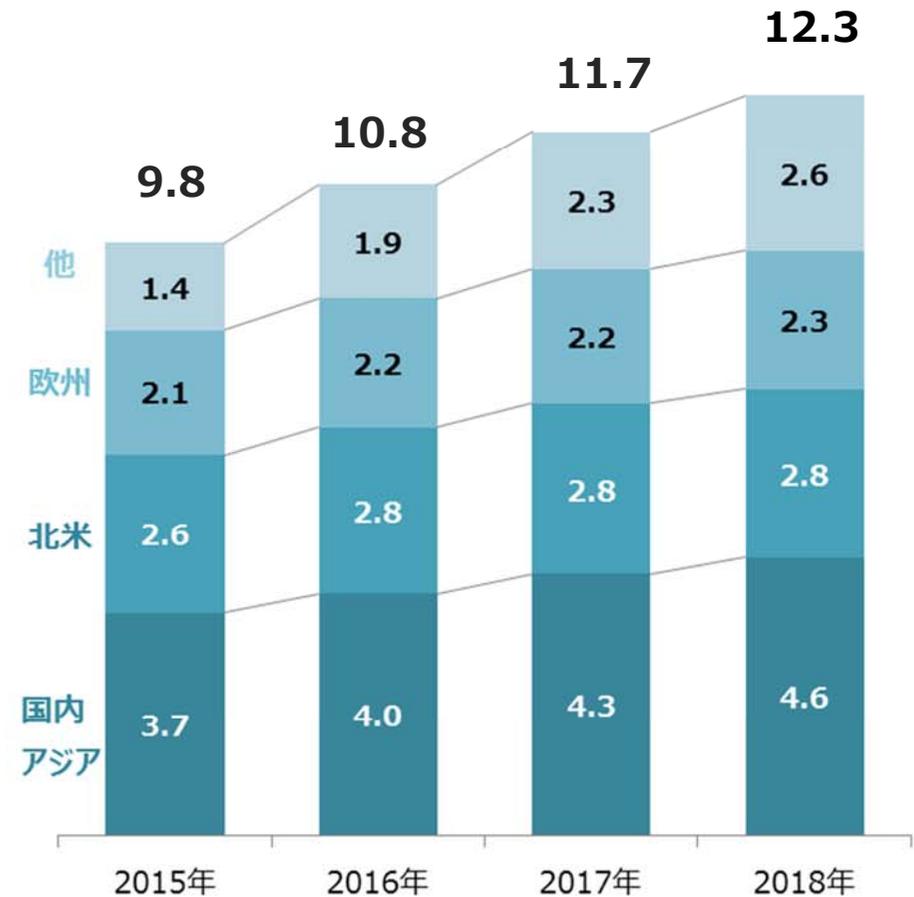
### 【デバイス別】

単位：兆円



### 【地域別】

単位：兆円



※コンソールとPCはパッケージ製品、ダウンロード、Free-to-play、定額サービス等を含む  
 ※アジアのみパッケージ版の数字は調査対象外で含まれていない  
 ※モバイルはタブレットを含む  
 ※2017年以降は推定値

※データ：International Development Groupのデータ等をもとに自社推計

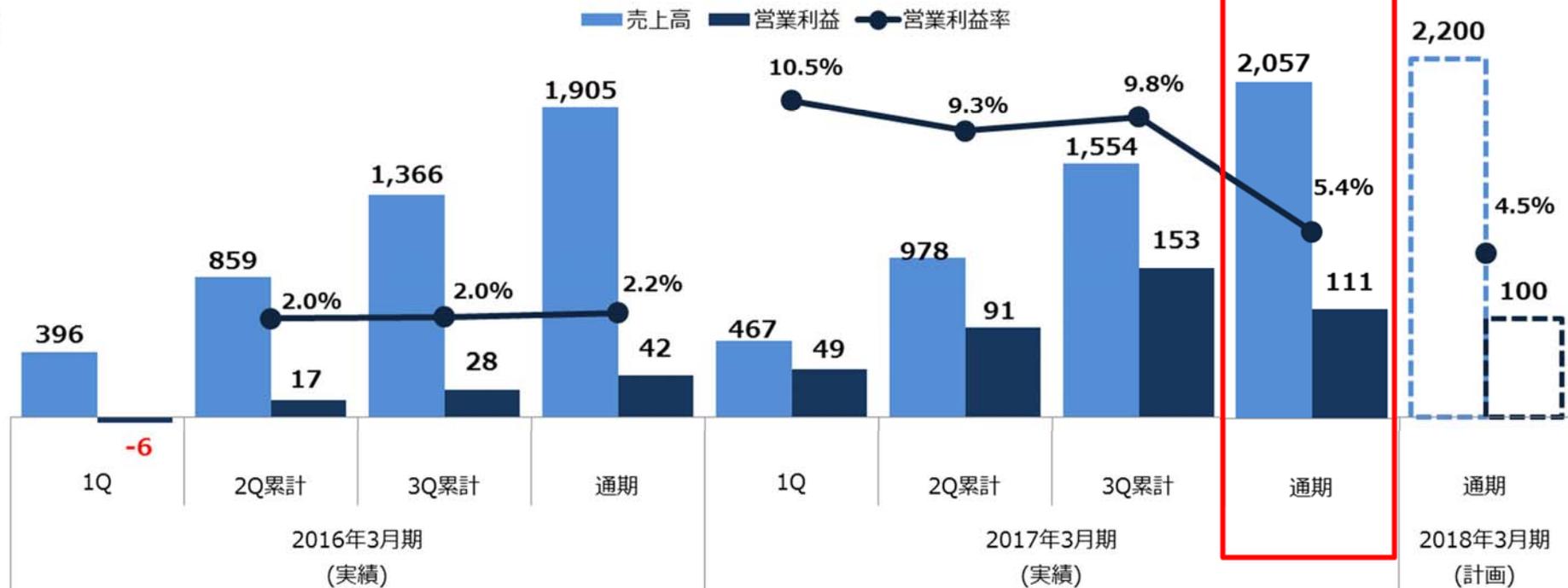


売上高：**2,057**億円

営業利益：**111**億円

営業利益率：**5.4%**

(億円)



## 2017年3月期 実績

- 各事業分野が好調に推移し、前期比で増収、増益
- デジタルゲーム分野の既存主カタイトルが堅調に推移
- パッケージゲームやアミューズメント機器分野において、大型タイトルの販売が集中したことから好調に推移

## 2018年3月期 計画

- 前期比で増収、減益
- デジタルゲーム分野で、新作タイトルの投入数が増加することや、パッケージゲーム分野で、海外PCゲームの販売タイトルの拡充をはかることから増収を計画
- アミューズメント機器分野において、投入タイトル数が減少



(億円)	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2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>859</b>	<b>1,905</b>	<b>978</b>	<b>2,057</b>	<b>+8%</b>	<b>2,200</b>	<b>+7%</b>
内訳							
デジタルゲーム	215	456	230	473	+4%	590	+25%
パッケージゲーム	146	423	230	471	+11%	515	+9%
AM機器	206	419	225	494	+18%	435	-12%
AM施設	189	380	190	372	-2%	380	+2%
映像・玩具	95	212	94	227	+7%	245	+8%
その他/消去等	8	15	9	20	-	35	-
<b>営業利益</b>	<b>17</b>	<b>42</b>	<b>91</b>	<b>111</b>	<b>+164%</b>	<b>100</b>	<b>-10%</b>
内訳							
デジタルゲーム	9	-4	38	49	-	73	+49%
パッケージゲーム	-9	24	27	26	+8%	32	+23%
AM機器	2	-1	8	17	-	-4	-
AM施設	13	18	20	22	+22%	17	-23%
映像・玩具	0	6	1	12	+100%	15	+25%
その他/消去等	2	-1	-3	-15	-	-33	-
営業利益率	2.0%	2.2%	9.3%	5.4%	+3.2pt	4.5%	-0.9pt
<b>パッケージ販売タイトル数</b>	<b>12タイトル</b>	<b>29タイトル</b>	<b>14タイトル</b>	<b>26タイトル</b>	<b>-3タイトル</b>	<b>21タイトル</b>	<b>-5タイトル</b>
国内	4タイトル	14タイトル	3タイトル	9タイトル	-5タイトル	11タイトル	+2タイトル
海外	8タイトル	15タイトル	11タイトル	17タイトル	+2タイトル	10タイトル	-7タイトル
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>328</b>	<b>922</b>	<b>465</b>	<b>1,028</b>	<b>+11%</b>	<b>1,160</b>	<b>+13%</b>
日本	43	174	100	185	+6%	200	+8%
新作	26	133	85	150	+13%	177	+18%
リピート	17	41	15	35	-15%	23	-34%
アジア	13	38	41	106	+179%	67	-37%
新作	10	34	24	70	+106%	64	-9%
リピート	4	4	17	36	+800%	3	-92%
欧米	272	710	324	737	+4%	893	+21%
新作	20	97	145	304	+213%	517	+70%
リピート	251	613	179	433	-29%	376	-13%
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>194</b>	<b>189</b>	<b>191</b>	<b>-</b>	<b>190</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>102.2%</b>	<b>103.1%</b>	<b>110.8%</b>	<b>108.5%</b>	<b>+5.4pt</b>	<b>101.3%</b>	<b>-7.2pt</b>



## デジタル

## デジタルゲーム 上位3タイトル

		2016年3月期				2017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	第3四半期	第4四半期
売上高 (億円)		104	111	115	126	120	110	120	123
国内	平均MAU (万人・3か月平均) ※1	443	640	512	660	464	369	414	456
	平均ARPMU(円) ※2	1,840	1,604	1,739	1,630	2,038	2,771	2,568	2,327
	上位3タイトル売上占有率 ※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%	70.3%	67.6%	64.6%
海外	売上高構成比率	14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%
その他 指標	配信タイトル数(国内)	35	39	41	35	34	30	28	27
	売上高に対する広告宣伝費比率 ※4	17.9%	18.6%	15.1%	11.3%	6.5%	7.9%	10.2%	9.2%
	Noah Pass平均MAU (万人) ※5	1,102	1,140	1,294	1,233	1,236	1,180	1,196	1,140
ダウンロード数 (万件) ※6		2,689	2,507	4,407	2,743	2,232	3,265	3,337	3,004
国内		722	386	477	233	286	472	823	941
海外		1,967	2,121	3,930	2,510	1,946	2,793	2,514	2,063



『ファンタースターオンライン2』  
©SEGA



『チェインクロニクル3』  
©SEGA



『ぶよぶよ!!クエスト』  
©SEGA

※2017年1月～3月に  
おける売上上位3タイトル

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.NoahPass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、2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※6.2017年3月期 第3四半期のダウンロード数を一部修正

### 2017年3月期 実績

- PlayStation®4でも配信を開始した『ファンタースターオンライン2』が好調に推移
- 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『ぶよぶよ!!クエスト』等の既存主力タイトルが堅調に推移

### 2018年3月期 計画

- 国内の既存主カタイトルを中心にイベントやアップデート等を実施し、継続的な収益貢献を計画
- 前期比でスマートデバイス向け新作タイトルの投入数が増加



## 2017年3月期 実績

パッケージ

- 16年間で合計2,000万本以上を販売している『Total War』シリーズの新作『Total War: WARHAMMER』の販売が好調
- 『ペルソナ』シリーズの新作『ペルソナ5』の販売が好調
- 大型タイトルの販売が集中したことから、販売本数は前期を上回る**1,028万本**

## 2018年3月期 計画

- 『ペルソナ5』の海外展開を実施  
(2017年4月に全世界での累計出荷数が150万本を突破)
- PCゲームの販売タイトル拡充をはかることから、販売本数は**1,160万本**を計画  
『Warhammer 40,000: Dawn of War III』、『Endless Space 2』  
『Total War: WARHAMMER 2』等

AM機器

- 『艦これアーケード』等のレベニューシェアモデルによる継続的な収入を計上
- 人気トレーディングカードゲームの新作『三国志大戦』の販売が堅調に推移
- 『UFOキャッチャー9』の販売が堅調に推移
- 新作カジノ機器『エキサイティング・バカラ』がマカオ市場にて稼働開始

- 前期に比べ、新作タイトルの投入数が減少(3タイトル⇒2タイトル)
- 『マルチデバイス×ワンサービス』の取り組みとして、新作『SOUL REVERSE』の投入を予定
- 『艦これアーケード』を中心にレベニューシェアモデルによる収益貢献を計画
- 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

- 施設稼働は既存店売上高昨年度対比**108.5%**と好調に推移
- 『艦これアーケード』を中心としたビデオゲーム稼働が堅調に推移
- 改正風適法施行により、施設稼働が向上

- 既存のゲームセンター業態における、電子マネーの導入を計画
- 引き続きプライズを中心とした施設オペレーションの強化に取り組む
- コラボカフェ等の新業態店舗に向けた取り組みを強化

映像  
玩具

- 過去最高の興行収入を突破した、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』の配給収入やTVアニメ等の制作収入を計上
- 『アンパンマン』シリーズや『ぷに♡ジェル』シリーズ等の定番・主力製品等を中心に販売

- 劇場版『名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)』や『それいけ!アンパンマン ブルブルの宝探し大冒険!』等の映画配給収入を計画
- 『アンパンマン』シリーズや『ディズニー』シリーズ等の定番・主力製品を中心に展開



## ■ 2017年3月期の主なタイトルと2018年3月期の販売予定タイトル

2017年3月期 1Q

2Q

3Q

4Q

2018年3月期

デジタル	ファンタシースターオンライン2 (2012年7月～)				2018年3月期	
	ぶよぶよ!!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～)					
	蒼空のリベラシオン (2016年5月～)					
パッケージ	Total War: WARHAMMER		ペルソナ5	Football Manager 2017	蒼き革命のヴァルキュリア	Warhammer 40,000: Dawn of War III
				龍が如く6 命の詩。		Total War: WARHAMMER 2
AM機器	艦これアーケード		StarHorse3 Season V EXCEED THE LIMIT	三国志大戦	頭文字D ARCADE STAGE Zero	SOUL REVERSE
映像・玩具	名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)		こねこのチー ポンポンらー大冒険		弱虫ペダル NEW GENERATION	名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)
	リルリルフェアリアル フェアリアルカメラ		ぷに♡ジェル ゆめぷにアクセ DX		アンパンマン おしゃべりいっぱい! ことばずかん スーパーデラックス	HOMESTAR 君の名は。



『さんぼけ ～三国志大戦ほけつと～』

©SEGA



『ペルソナ5』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『SOUL REVERSE』

©SEGA



『名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)』

©2017 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会



『ぷに♡ジェル ゆめぷにアクセ DX』

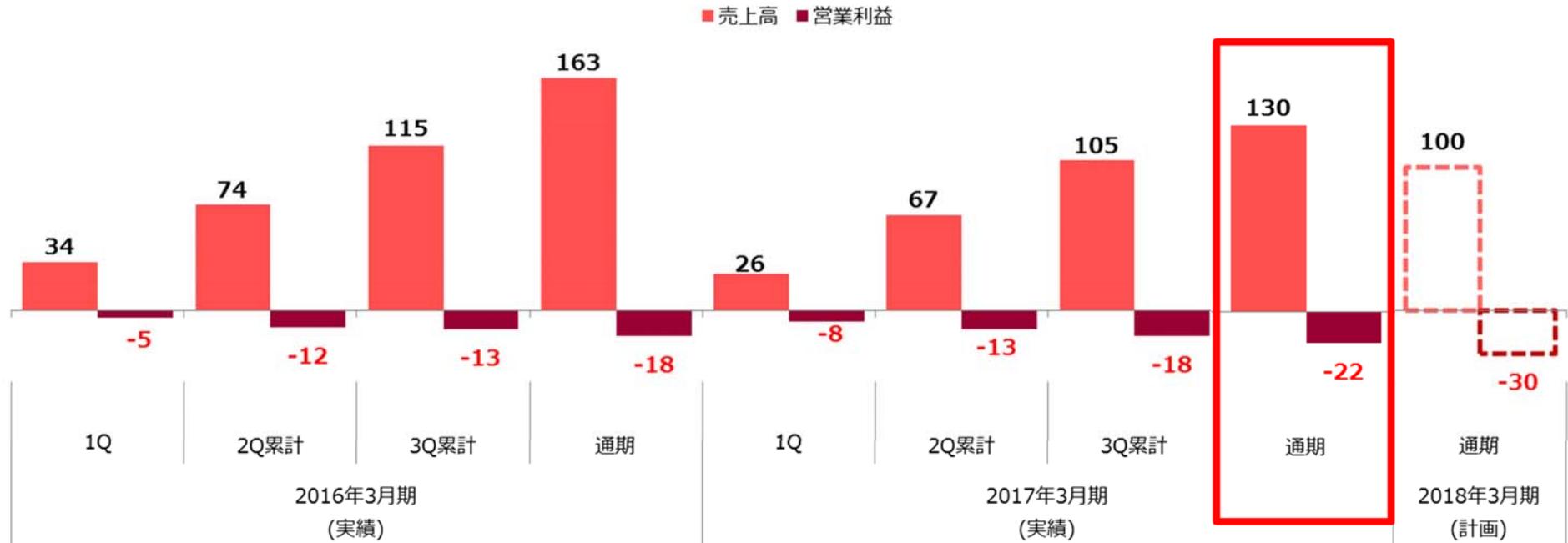
©SEGA TOYS

売上高：130億円

営業損失：-22億円

営業利益率：- %

(億円)



## 2017年3月期 実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』においてホテルのリニューアルオープンを実施したものの、平成28年熊本地震の影響を受け低調に推移
- 屋内型テーマパーク(ジョイポリス)を運営する子会社の一部株式を売却(2017年1月1日)
- 韓国・仁川、既存のカジノ施設『パラダイスカジノ仁川』の運営に取り組む

## 2018年3月期 計画

- 屋内型テーマパーク(ジョイポリス)売却の影響で減収
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、ガーデンエリアのリニューアルを実施
- 韓国初の本格的IR(統合型リゾート)となる『パラダイスシティ』オープン(2017年4月20日)
- IR(統合型リゾート)事業における先行投資費用等を計画

(億円)	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2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	74	163	67	130	-20%	100	-23%
営業利益	-12	-18	-13	-22	-	-30	-

## <フェニックスリゾート>

売上高	42	90	35	84	-7%	100	+19%
営業利益	-2	-1	-7	-8	-	0	-
施設利用者人数 (万人)	29.9	59.7	25.9	56.1	-6%	65.1	+16%
宿泊3施設	14.5	29.7	13.4	29.3	-1%	33.2	+13%
ゴルフ2施設	4.2	9.2	3.9	8.7	-5%	10.0	+15%
その他施設	11.1	20.7	8.5	18.1	-13%	21.8	+20%

## <パラダイスセガサミー>

売上高 (10億KRW)	51	95	46	95	-	-	-
営業利益 (10億KRW)	8	10	3	-0	-	-	-
利用者数 (千人)	24	48	24	57	+19%	-	-

※「パラダイスセガサミー」は当社持分法適用関連会社  
 ※「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上

## ■ 2017年3月期 の主な施策と2018年3月期に実施予定の施策

2017年3月期

2018年3月期

フェニックスリゾート



### ■ 大規模リニューアルオープン実施

『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の客室やフロントエリア、そして隣接する『シーガイア・コンベンションセンター』の改修を完了し、リニューアルオープンを実施



### ■ シーガイアプレミアムメンバーズクラブカード 会員1万人突破

対象施設の利用で貯めたポイントを、『シーガイアギフト券』に交換可能  
会員向け特典・限定プランあり



### ■ ガーデンエリアのリニューアルを実施 7月『水のガーデン（仮称）』オープン

ガーデンプールの周辺をウッドデッキに変更。居心地の良い家具を配置し、夏期のプール営業時期のみならず一年中快適に過ごせるくつろぎの空間を創出



### ■ 今年は夏休みは毎日打ち上げ『夏の満天花火』

昨年好評を博した、『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の目の前に打ち上がる花火を、今年は夏休みの期間の毎日実施。窓いっぱい広がる迫力満点の花火を全ての客室からご覧いただけます。

パラダイスセガサミー



### ■ 韓国仁川『パラダイスシティ』開業 韓国初、最大の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20日）

韓国最大規模の外国人専用カジノ

5つ星以上の最上級リゾートホテル

最大規模のボールルームを備えた  
コンベンション施設





■ 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	1,204名：2017年5月8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13,000億KRW (セガサミー投資額：2,329億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"> <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</li> </ul>
	2018 年上期 オープン予定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SPA ・CLUB ・WONDER BOX (ファミリー向け施設)</li> <li>・ PLAZA (商業・文化施設、ショッピングモール)</li> </ul>

## <仁川空港概要>

- 利用者数：4,928万人 (2015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で3分、リニアモレール(無料)で5分、徒歩15分 ⇒無料シャトルバスを用意する予定
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

## 3. 市場に関する補足情報



出所：警察庁



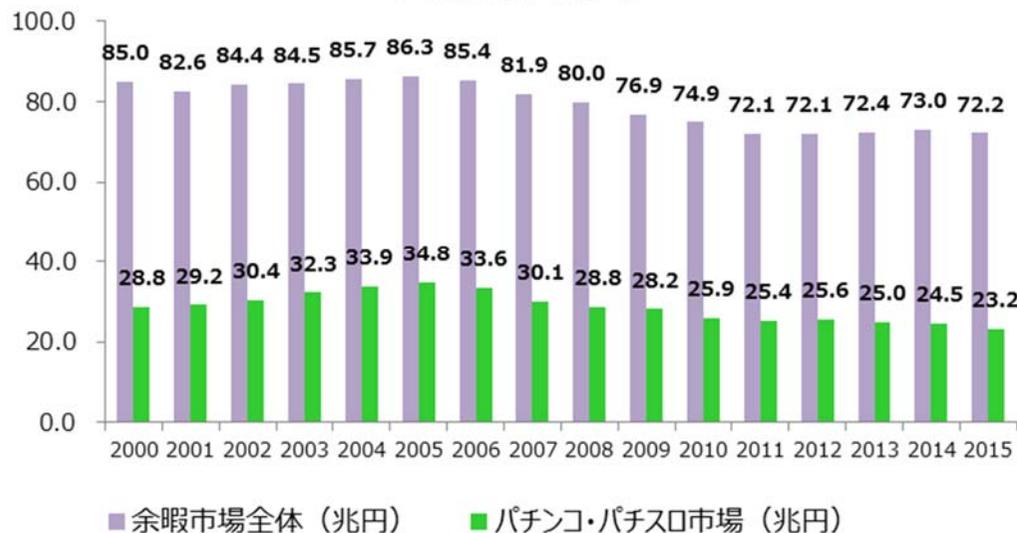
出所：警察庁、矢野経済研究所

## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

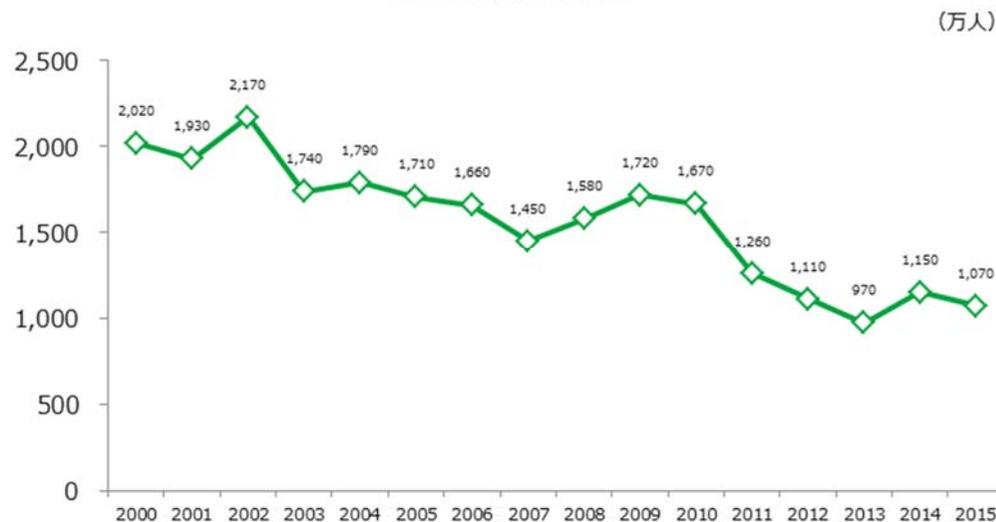


出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移

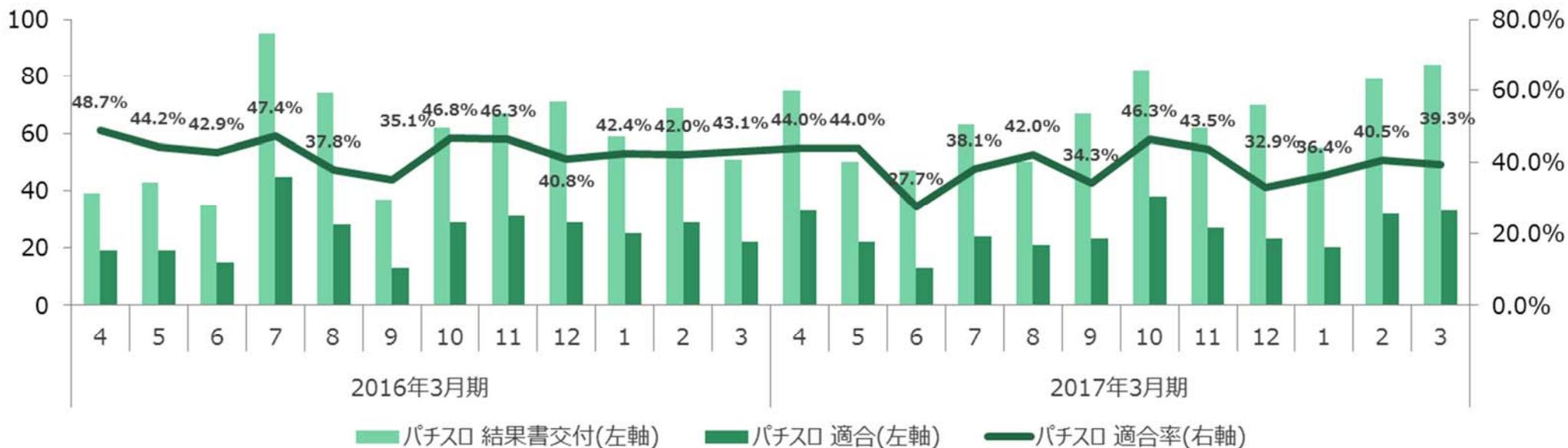


## 遊技参加人口推移

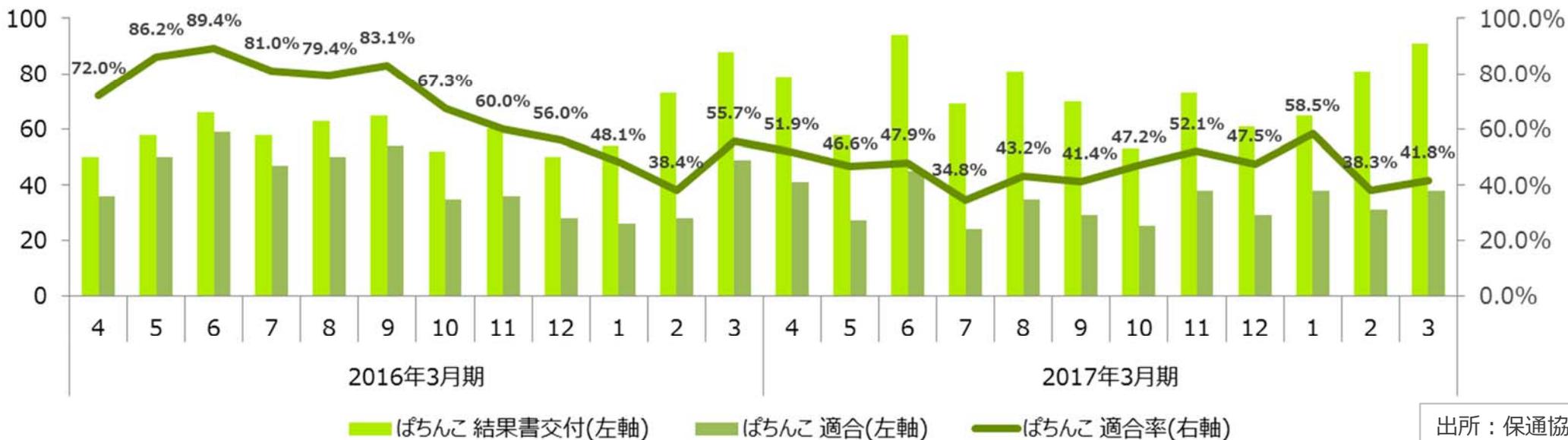


出所：「レジャー白書2016」日本生産性本部

## 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	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年			2015年		
	メーカー	販売台数	シェア															
1	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%	U社	165,000	17.0%
2	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	U社	215,000	15.5%	U社	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%
3	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%	H社	113,997	11.8%
4	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%	K社	100,000	10.3%
5	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%	H社	92,763	7.5%	S社	80,125	8.3%

## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年			2015年		
	メーカー	販売台数	シェア															
1	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%	S社	300,000	15.9%
2	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%	S社	296,346	15.7%
3	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%	K社	308,000	15.3%	S社	275,000	14.6%
4	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%	H社	252,103	12.5%	H社	234,616	12.4%
5	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	H社	197,000	9.6%	サミー	242,847	12.0%	N社	220,000	11.7%
6																サミー	199,014	10.5%

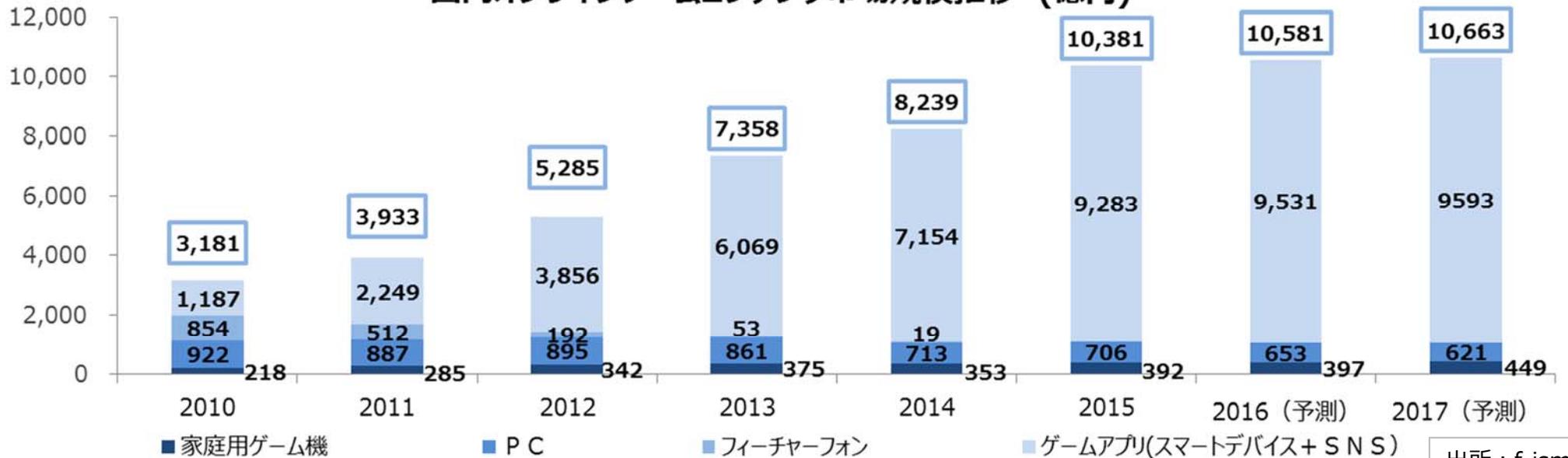
出所：矢野経済研究所

※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

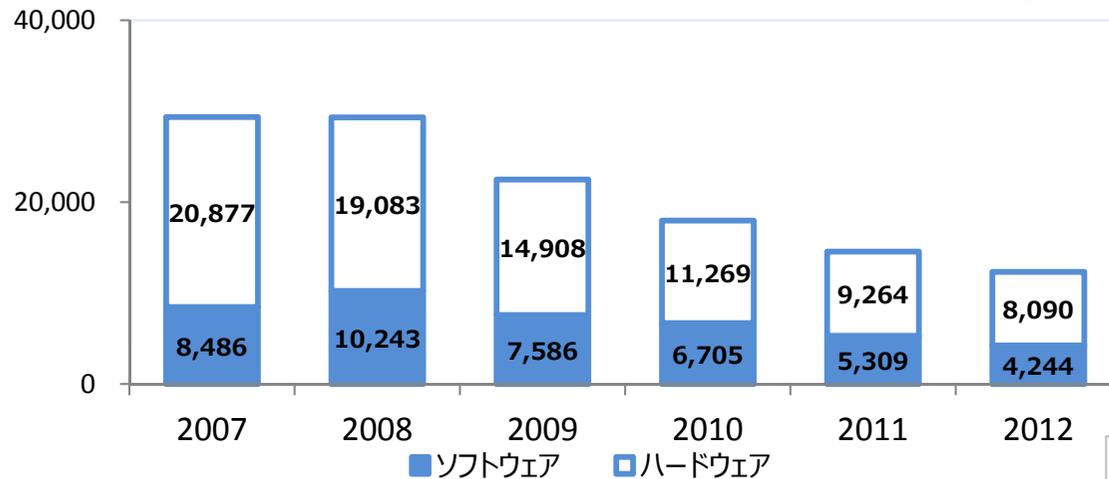


## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

### 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)

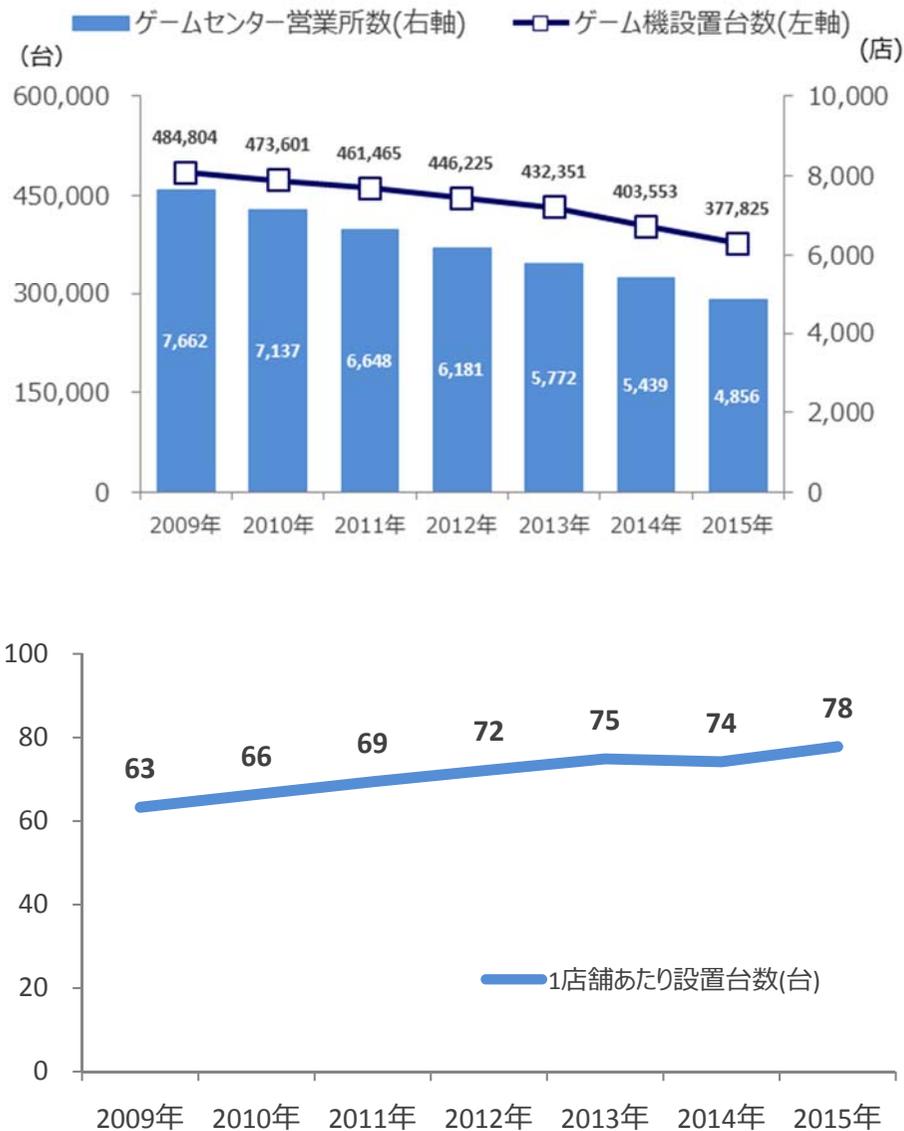
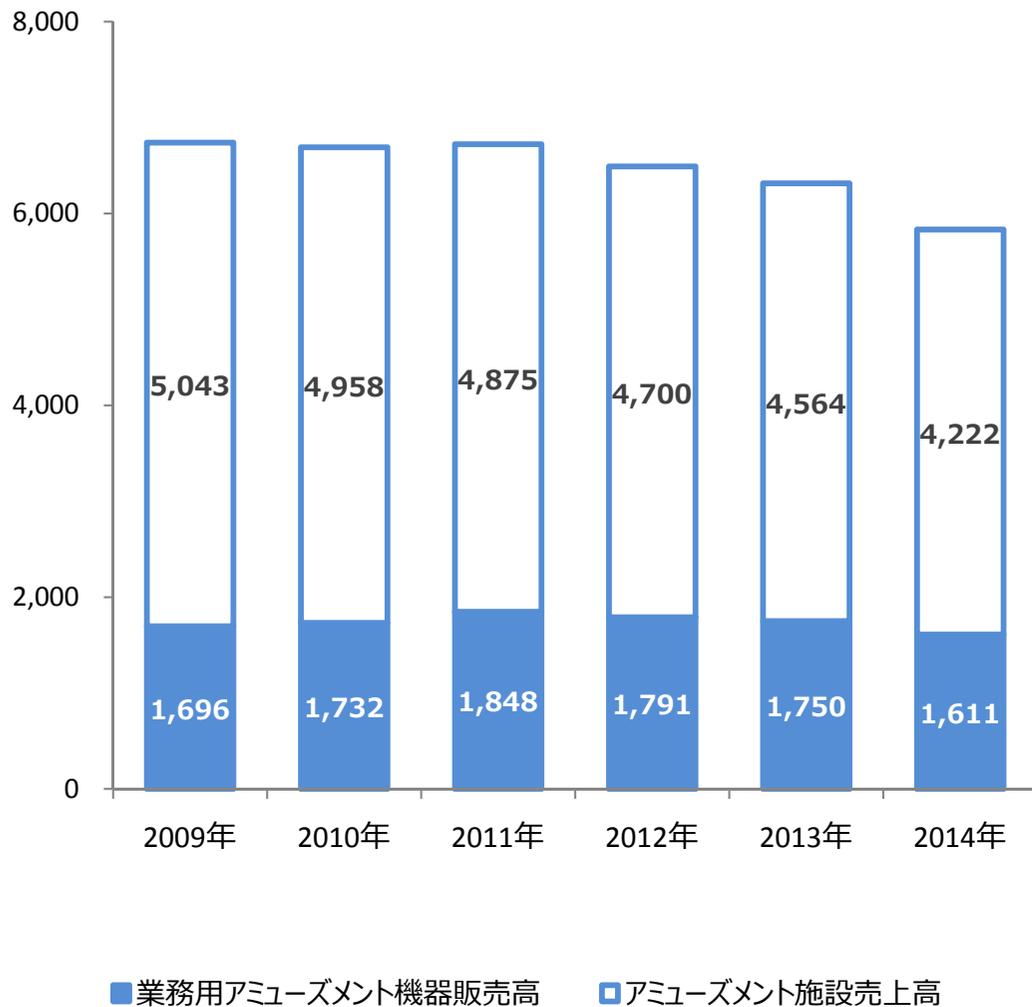


出所：「CESAゲーム白書」  
 ※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。



## アミューズメント業界市場規模

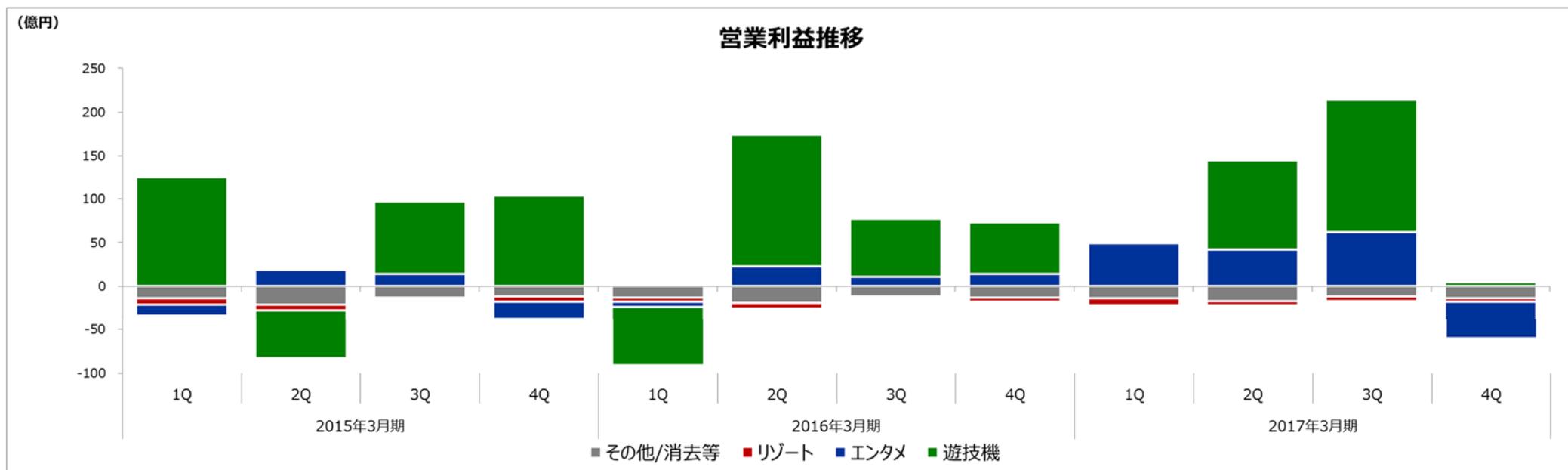
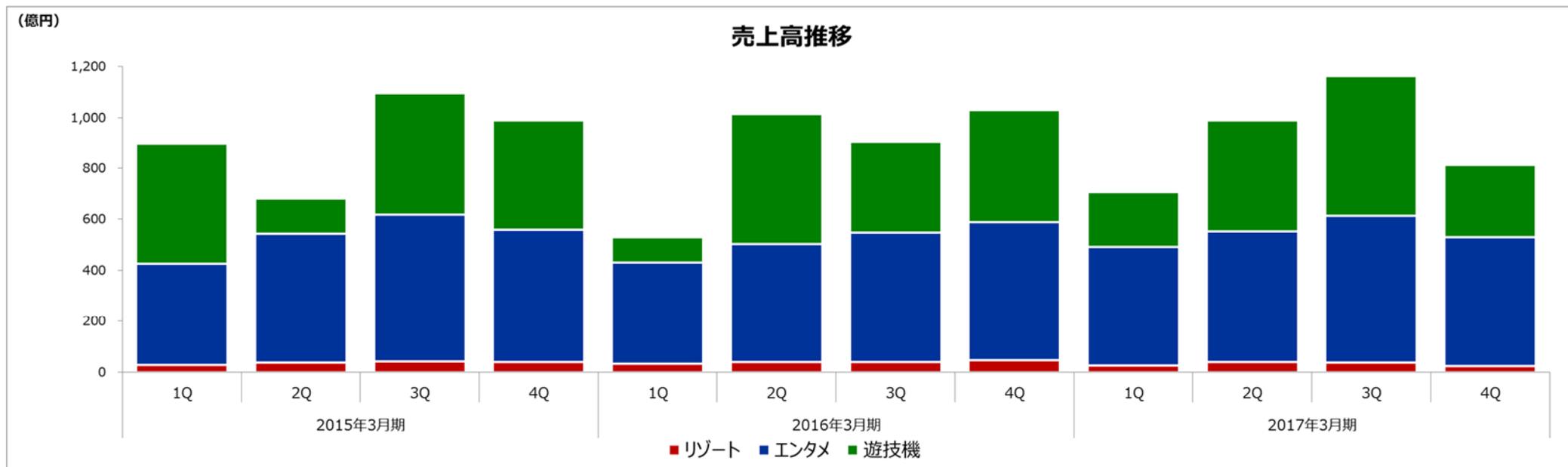
### 国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

## 6. 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\\_20170515.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2015/201503_4q_transition_20170515.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
<b>売上高</b>	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
<b>営業利益</b>	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%
<b>経常利益</b>	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%
<b>当期純利益</b>	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%	-	-
<b>ROA</b>	11.5%	12.7%	7.9%	-11.2%	-5.4%	4.8%	11.7%	6.0%	6.3%	-	5.7%	-	-2.2%
<b>ROE</b>	19.5%	23.0%	13.3%	-17.6%	-9.5%	8.8%	16.2%	7.7%	11.0%	-	9.3%	-	-3.4%
<b>自己資本比率</b>	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	9タイトル	14タイトル	17タイトル	22タイトル	19タイトル	12タイトル	10タイトル	11タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	6タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	523,422台	380,688台	123,286台	162,932台	302,270台	300,866台	202,221台	143,171台	301,575台	92,998台	207,828台
パチンコタイトル数	8タイトル	8タイトル	14タイトル	9タイトル	12タイトル	13タイトル	12タイトル	14タイトル	14タイトル	4タイトル	10タイトル	9タイトル	14タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	132,981台	108,184台	391,831台	360,171台	343,188台	332,288台	216,860台	54,955台	200,225台	86,453台	242,847台
国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	95.0%	96.1%	98.7%	100.1%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	449店舗	363店舗	322店舗	260店舗	249店舗	241店舗	236店舗	202店舗	198店舗	198店舗	198店舗
パッケージタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	25 (49)	8 (8)	21 (32)	6 (14)	30 (50)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	323	873	410	1,230

※[カッコ内]数値は、会計方針変更前で算出した参考値 (未監査)

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

\*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/2017/201703\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2017/201703_4q_transition.xls))

(億円)	2015年3月期				2016年3月期				2017年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績
<b>売上高</b>	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706	1,695	2,857	3,669
内訳												
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	1,327[1,410]※	212	649	1,197	1,482
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418[396]※	902[859]※	1,430[1,366]※	1,988[1,905]※	467	978	1,554	2,057
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26	67	105	130
<b>営業利益</b>	89	27	108	174	-94	57	121	176	30	153	350	295
内訳												
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106	258	263
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
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13	-18	-22
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-32	-44	-57	-14	-31	-43	-57
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%
<b>経常利益</b>	96	26	107	168	-87	58	126	164	29	154	353	285
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%
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53	41	242	365	276
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%	12.8%	7.5%
<b>ROA</b>	-	-	-	-2.2%	-	-	-	1.0%	-	-	-	5.2%
<b>ROE</b>	-	-	-	-3.4%	-	-	-	1.8%	-	-	-	9.2%
<b>自己資本比率</b>	-	-	-	60.0%	-	-	-	55.3%	-	-	-	59.0%
<b>キャッシュフロー対有利子負債比率</b>	-	-	-	301.9%	-	-	-	798.8%	-	-	-	178.6%
<b>インタレスト・カバレッジ・レシオ</b>	-	-	-	45.2倍	-	-	-	19.1倍	-	-	-	61.4倍
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	124	284	488	676	128	247	403	580	139	317	488	671
<b>設備投資額</b>	69	147	205	287	68	125	210	280	61	138	208	270
<b>減価償却費</b>	40	81	128	176	41	82	125	166	39	76	120	163
<b>広告宣伝費</b>	41	100	145	191	39	93	136	179	31	76	112	148
<b>パチスロタイトル数</b>	3タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	-	2タイトル	6タイトル	7タイトル	2タイトル	3タイトル	6タイトル	10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
<b>パチンコタイトル数</b>	5タイトル	5タイトル	8タイトル	10タイトル	2タイトル	6タイトル	7タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル	6タイトル	9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
<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%	111.2%	110.8%	110.3%	108.5%
<b>国内AM施設数</b>	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
<b>パッケージタイトル数(タイトル)</b>	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	5タイトル	14タイトル	19タイトル	26タイトル
販売本数(万本)	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241	465	813	1,028

※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(2017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	7,639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 (2017年4月1日付)	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 <sup>※1</sup>	岩永 裕二
	取締役 <sup>※1</sup>	夏野 剛
	取締役 <sup>※1</sup>	勝川 恒平
	常勤監査役 <sup>※2</sup>	嘉指 富雄
	常勤監査役	青木 茂
	監査役	阪上 行人
	監査役 <sup>※2</sup>	榎本 峰夫

※1 社外取締役 ※2 社外監査役

## 株式の状況(2017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	85,486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	31,841,869	11.96
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社H S 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)	8,169,900	3.06

### ■所有者別分布状況

金融機関	13.93%
金融商品取引業者	2.18%
その他法人	12.06%
外国法人等	27.66%
個人その他	32.21%
自己株式	11.96%



<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。