



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY  
G R O U P

# 2018年3月期 第3四半期 決算

2018年2月7日

セガサミーホールディングス株式会社

## 【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

# 【目次】

## 1. 2018年3月期 第3四半期実績/今後の見通し

主な経営施策 4

決算ハイライト 5

連結損益計算書（要約） 6

各種費用等 7

連結貸借対照表（要約） 8

## 2. セグメント別実績 /今後の見通し

セグメント別：遊技機事業 10

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 13

セグメント別：リゾート事業 19

## 3. 市場に関する補足情報

遊技機規則改正の概要 25

遊技機マーケット情報 30

遊技機販売シェア動向 33

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 34

アミューズメント業界の動向 35

## 4. 過去の業績推移 / 会社概要

過去の業績推移 37

会社概要 40

# 1. 2018年3月期 第3四半期実績/今後の見通し

単位：億円

## ■ 通期業績予想を修正（11月30日公表）

- ✓ 遊技機事業  
→規則改正の影響による販売スケジュール見直しにより  
販売タイトル数減少
- ✓ エンタテインメントコンテンツ事業  
→パッケージ分野、AM機器分野を中心に好調

	修正前	修正後	増減
<b>売上高</b>	<b>3,800</b>	<b>3,300</b>	<b>△ 500</b>
遊技機	1,500	1,050	△ 450
エンタメ	2,200	2,150	△ 50
リゾート	100	100	—
<b>営業利益</b>	<b>200</b>	<b>130</b>	<b>△ 70</b>
遊技機	200	85	△ 115
エンタメ	100	140	40
リゾート	△ 30	△ 30	—
その他消去	△ 70	△ 65	5
経常利益	<b>160</b>	<b>100</b>	△ 60
親会社株主に帰属する 当期純利益	<b>110</b>	<b>50</b>	△ 60

## ■ 米国ネバダ州ゲーミング機器製造・販売ライセンス取得（12月5日公表）

- ✓ 今後はネバダ州において製品投入を目指すとともに、順次他の地域におけるライセンス取得手続きを進め、販売地域の拡大を図る

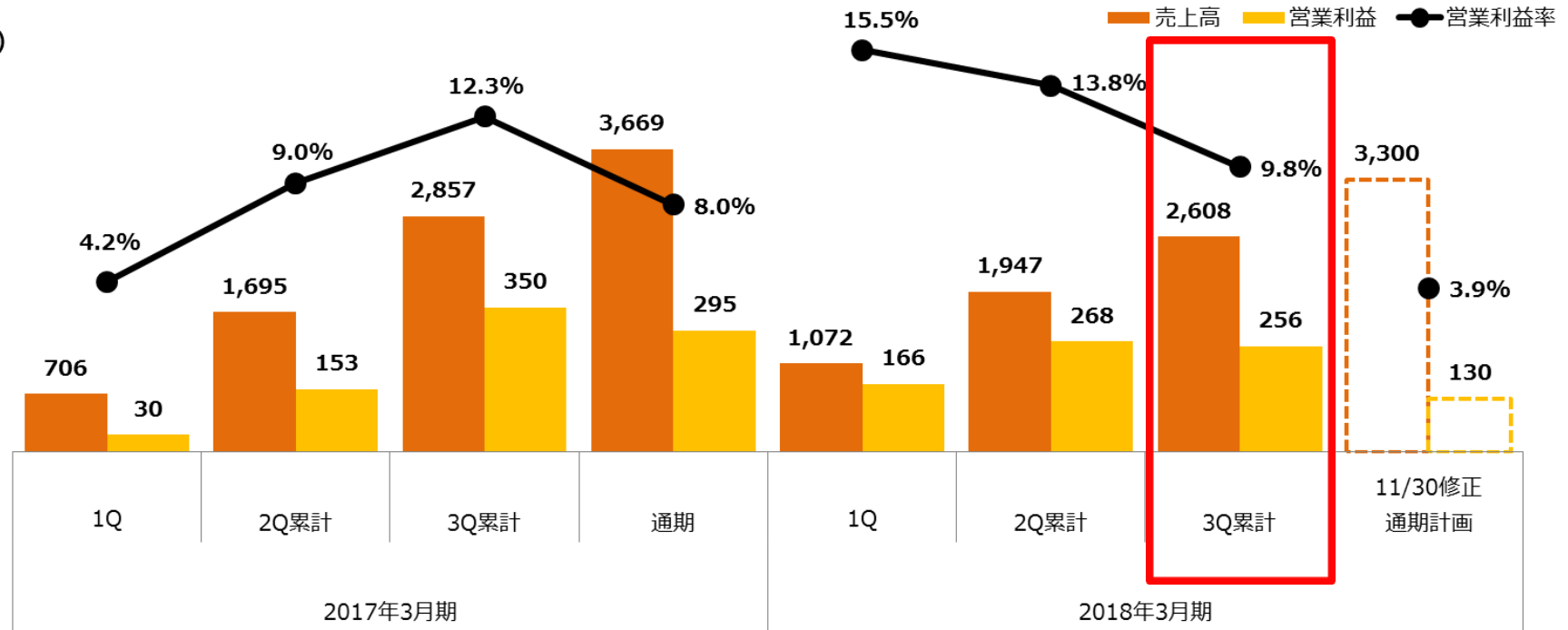
ライセンス取得日	2017年12月1日（現地時間）
ライセンスを取得した会社	セガサミークリエイション（SSC） Sega Sammy Creation USA（SSCU）
審査・調査対象	企業：セガサミーホールディングス、SSC、SSCU 個人：SSC、SSCUの全取締役・執行役員、 セガサミーホールディングスのCEO、COO、CFO及び法務統括担当執行役員（2016年申請時点）
主な審査・調査項目	企業：ガバナンス・コンプライアンス体制、財務・税務情報、取引先情報や訴訟歴等 個人：学歴・職歴、資産等の情報、訴訟歴・犯罪歴や交友関係等

売上高：2,608億円

営業利益：256億円

営業利益率：9.8%

(億円)



## 第3四半期 累計実績

- 通期業績予想を修正（11月30日公表）
- 前年同期比で減収、減益
- 遊技機事業において3Qでの大型タイトルの販売なし
- エンタテインメントコンテンツ事業全般が好調

## 今後の見通し

- 遊技機事業においては大型タイトルの販売予定なし
- エンタテインメントコンテンツ事業は複数の新作タイトルの投入を予定
- 複数の新作タイトル投入を予定することから、今後の販売動向や営業費用の発生状況等の見極めが必要

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)		2017年3月期		2018年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	11/30修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	2,857	3,669	2,608	-9%	3,300	-10%
	遊技機	1,197	1,482	954	-20%	1,050	-29%
	エンタテインメントコンテンツ	1,554	2,057	1,579	+2%	2,150	+5%
	リゾート	105	130	73	-30%	100	-23%
内 訳	営業利益	350	295	256	-27%	130	-56%
	遊技機	258	263	151	-41%	85	-68%
	エンタテインメントコンテンツ	153	111	172	+12%	140	+26%
	リゾート	-18	-22	-18	-	-30	-
	その他/消去等	-43	-57	-49	-	-65	-
	営業利益率	12.3%	8.0%	9.8%	-2.5pt	3.9%	-4.1pt
	経常利益	353	285	243	-31%	100	-65%
	特別利益	128	133	8	-	-	-
	特別損失	52	81	7	-	-	-
	税引前当期純利益	430	337	244	-43%	-	-
	親会社株主に帰属する当期純利益	365	276	137	-62%	50	-82%
	1株当たり配当(円)	20	40	20	-	40	-
	1株当たり当期純利益(円)	155.84	117.79	58.68	-	21.33	-
	1株当たり純資産(円)	1,356.30	1,313.06	1,339.46	-	-	-

# 各種費用等

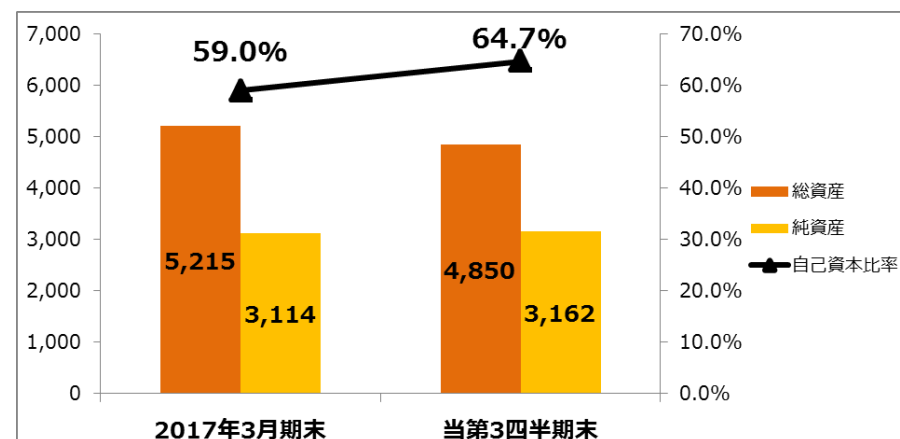
(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	11/30修正 通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>488</b>	<b>671</b>	<b>455</b>	<b>-7%</b>	-	-
遊技機	141	188	138	-2%	-	-
エンタテインメントコンテンツ	346	481	317	-8%	-	-
リゾート	1	2	0	-	-	-
その他/消去等	0	0	0	-	-	-
<b>設備投資額</b>	<b>208</b>	<b>270</b>	<b>162</b>	<b>-22%</b>	-	-
遊技機	43	58	27	-37%	-	-
エンタテインメントコンテンツ	119	166	118	-1%	-	-
リゾート	45	45	15	-67%	-	-
その他/消去等	1	1	2	-	-	-
<b>減価償却費</b>	<b>120</b>	<b>163</b>	<b>122</b>	<b>+2%</b>	-	-
遊技機	44	58	41	-7%	-	-
エンタテインメントコンテンツ	62	87	67	+8%	-	-
リゾート	8	11	7	-13%	-	-
その他/消去等	6	7	7	-	-	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>112</b>	<b>148</b>	<b>117</b>	<b>+4%</b>	-	-
遊技機	17	21	15	-12%	-	-
エンタテインメントコンテンツ	79	107	86	+9%	-	-
リゾート	5	5	3	-40%	-	-
その他/消去等	11	15	13	-	-	-

# 連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2017年3月期末	当第3四半期末	増減	科目	2017年3月期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	1,374	1,147	-227	支払手形・買掛金	456	204	-252
受取手形・売掛金	445	336	-109	社債 (1年内)	195	188	-7
有価証券	652	701	+49	短期借入金	63	116	+53
たな卸資産	474	397	-77	その他	411	370	-41
その他	296	297	+1	<b>流動負債 計</b>	<b>1,125</b>	<b>878</b>	<b>-247</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,241</b>	<b>2,878</b>	<b>-363</b>	社債	325	250	-75
有形固定資産	816	783	-33	長期借入金	445	368	-77
無形固定資産	221	247	+26	その他	205	191	-14
投資有価証券	698	699	+1	<b>固定負債 計</b>	<b>975</b>	<b>809</b>	<b>-166</b>
その他	239	243	+4	<b>負債合計</b>	<b>2,101</b>	<b>1,688</b>	<b>-413</b>
				株主資本 計	3,003	3,044	+41
				その他の包括利益累計額合計	74	94	+20
				新株予約権	3	6	+3
				非支配株主持分	34	15	-19
<b>固定資産 計</b>	<b>1,974</b>	<b>1,972</b>	<b>-2</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,114</b>	<b>3,162</b>	<b>+48</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,215</b>	<b>4,850</b>	<b>-365</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,215</b>	<b>4,850</b>	<b>-365</b>

## 2018年3月期 第3四半期 実績

- 総資産：365億円減少の4,850億円
- 流動資産：現金・預金及び売上債権の減少により、363億円減少
- 負債：仕入債務の決済や社債償還、借入金の返済等により、413億円減少
- 自己資本比率：5.7ポイント上昇の64.7%
- 流動比率：39.7ポイント上昇の327.6%





## 2. セグメント別実績 / 今後の見通し

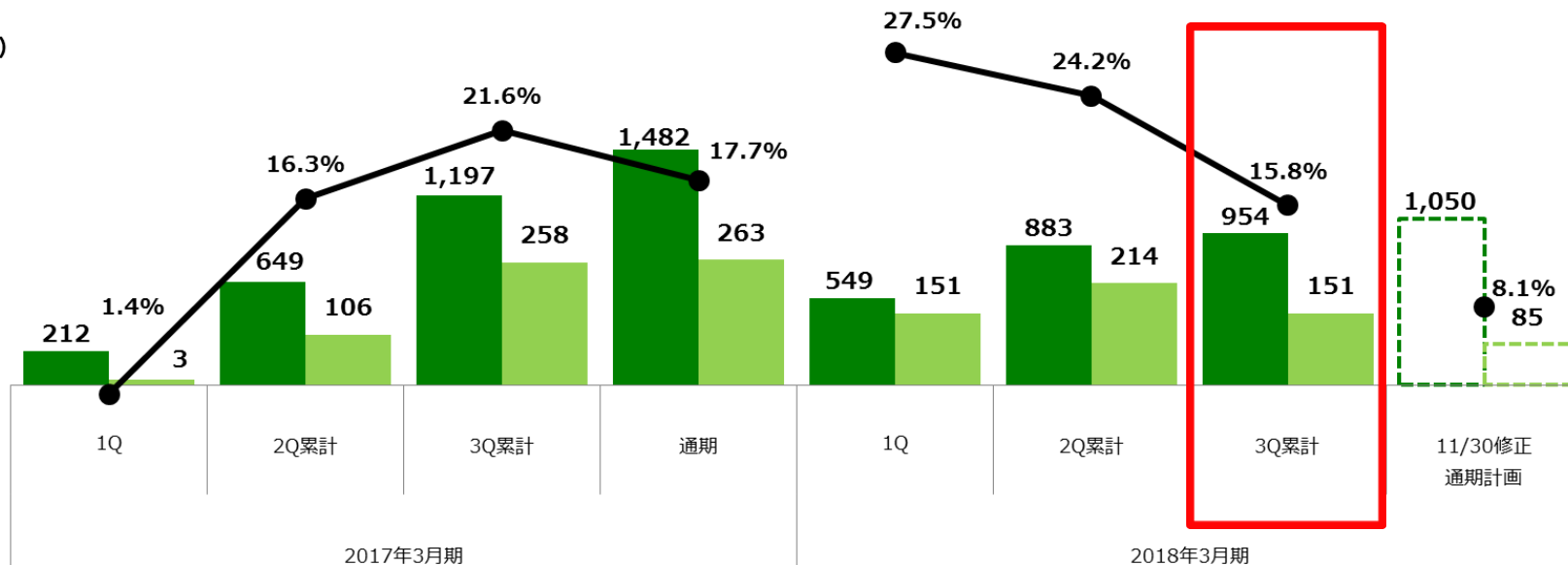
売上高：954億円

営業利益：151億円

営業利益率：15.8%

■売上高 ■営業利益 ●営業利益率

(億円)



## 第3四半期 累計実績

## 今後の見通し

- 規則改正を受け下期以降の販売スケジュールを見直し、販売タイトル数・販売台数が減少したため、通期業績予想を修正(11/30)
- 前年同期比で減収、減益

- 改正前の規則下における許認可取得済みの機械の販売を進めるとともに、規則改正及び新たな自主規制に対応した機械の開発を進める

- 第3四半期において、2018年1月に稼働開始した『パチスロコードギアス反逆のルルーシュR2 C.C.ver.』を一部先行納品

- 当グループ初の5.9号機である『パチスロコードギアス反逆のルルーシュR2 C.C.ver.』や『パチスロ戦場のヴァルキュリア』等の販売を実施

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

- スペック替えタイトルである『デジハネC R A 蒼天の拳天帰』や『デジハネC R 攻殻機動隊S.A.C.』等の販売を実施

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	11/30修正 通期計画	前期比
売上高	1,197	1,482	954	-20%	1,050	-29%
パチスロ	700	862	324	-54%	-	-
パチンコ	396	483	522	+32%	-	-
その他/消去等	101	137	108	-	-	-
営業利益	258	263	151	-41%	85	-68%
営業利益率	21.6%	17.7%	15.8%	-5.8pt	8.1%	-9.6pt

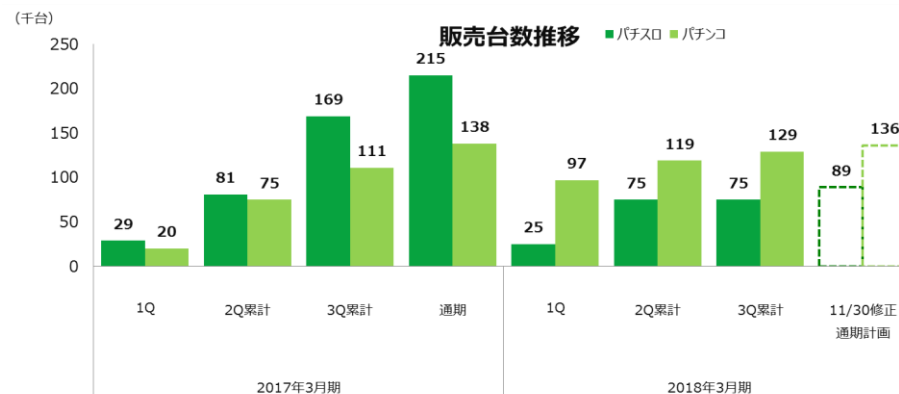
パチスロ	タイトル数	6タイトル	10タイトル	8タイトル	+2タイトル	10タイトル	-
	販売台数	169,827台	215,736台	75,590台	-55%	89,000台	-59%
パチンコ	タイトル数	6タイトル	9タイトル	5タイトル	-1タイトル	5タイトル	-4タイトル
	販売台数	111,104台	138,321台	129,778台	+17%	136,000台	-2%
	本体販売	101,440台	115,227台	95,912台	-5%	-	-
	盤面販売	9,664台	23,094台	33,866台	+250%	-	-

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

### 2018年3月期第3四半期の主な販売タイトル

パチスロ	タイトル名	販売台数	設置開始時期
-	-	-	-

パチンコ	タイトル名	販売台数	設置開始時期
	ぱちんこCR蒼天の拳 天羅	8,645台	11月



新シリーズ  
スペック替えタイトル

## ■ 2018年3月期 第3四半期の主な販売タイトルと今後の販売予定タイトル

～2018年3月期 3Q

4Q以降

パチスロ

パチスロ獣王 王者の覚醒

パチスロ北斗の拳 新伝説創造

パチスロコードギアス反逆のルルーシュR2 C.C.ver.

パチスロサクラ大戦 ～熱き血潮に～

パチスロ 闘え!サラリーマン

パチスロ戦場のヴァルキュリア

パチスロツインエンジェルBREAK

パチスロ イース I & II

A-SLOTエイリヤンエボリューション

パチスロ 蒼き鋼のアルペジオ -アルス・ノヴァ-

パチンコ

ぱちんこCR北斗の拳7 転生

ぱちんこCR渡る世間は鬼ばかり

ぱちんこCR蒼天の拳 天羅

デジハネCR攻殻機動隊S.A.C.

ぱちんこCRビッグガチンコ7

デジハネCRモンスターハンター4

ぱちんこCRぷよぷよ

デジハネCRA蒼天の拳天帰

ぱちんこCR攻殻機動隊S.A.C.



『パチスロコードギアス反逆のルルーシュR2 C.C.ver.』

©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP-ST  
©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006-2008 CLAMP-ST  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy  
製造元/株式会社ロデオ



『ぱちんこCR蒼天の拳 天羅』

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



『デジハネCR攻殻機動隊S.A.C.』

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



『デジハネCRA蒼天の拳天帰』

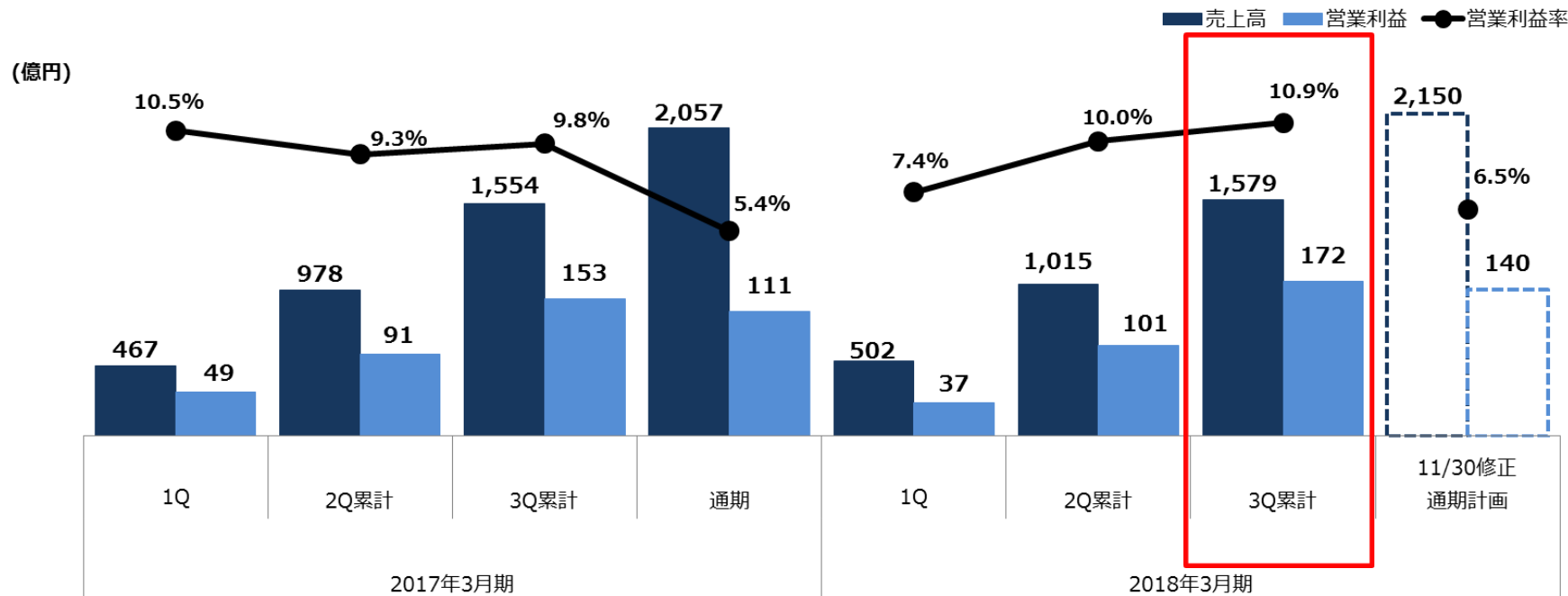
©原哲夫・武論尊/NSP 2001,  
版権許諾証YKB-318 ©Sammy



売上高：**1,579**億円

営業利益：**172**億円

営業利益率：**10.9%**



## 第3四半期 累計実績

- 前年同期比で増収・増益
- パッケージゲーム、アミューズメント機器分野を中心に新作タイトル販売が好調に推移したことから、通期業績予想を修正(11/30)

## 今後の見通し

- デジタルゲーム、パッケージゲーム、アミューズメント機器の各分野において新作タイトルの投入を予定
- 新作タイトル投入に伴う営業費用等の発生を見込む



(億円)		2017年3月期		2018年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	11/30修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,554	2,057	1,579	+2%	2,150	+5%
	デジタルゲーム	350	473	289	-17%	-	-
	パッケージゲーム	373	471	459	+23%	-	-
	AM機器	374	494	339	-9%	-	-
	AM施設	279	372	292	+5%	-	-
	映像・玩具	165	227	169	+2%	-	-
	その他/消去等	13	20	31	-	-	-
内 訳	営業利益	153	111	172	+12%	140	+26%
	デジタルゲーム	53	49	33	-38%	-	-
	パッケージゲーム	42	26	75	+79%	-	-
	AM機器	33	17	36	+9%	-	-
	AM施設	23	22	22	-4%	-	-
	映像・玩具	10	12	16	+60%	-	-
	その他/消去等	-8	-15	-10	-	-	-
	営業利益率	9.8%	5.4%	10.9%	+1.1pt	6.5%	+1.1pt
パッケージ販売タイトル数 ※		33タイトル	42タイトル	27タイトル	-6タイトル	-	-
	日本	7タイトル	9タイトル	6タイトル	-1タイトル	-	-
	アジア	14タイトル	16タイトル	10タイトル	-4タイトル	-	-
	欧米	12タイトル	17タイトル	11タイトル	-1タイトル	-	-
パッケージ販売本数 (万本)		813	1,028	1,428	+76%	-	-
	日本	155	185	95	-39%	-	-
	新作	130	150	52	-60%	-	-
	リポート	25	35	42	+68%	-	-
	アジア	77	106	55	-29%	-	-
	新作	49	70	35	-29%	-	-
	リポート	28	36	19	-32%	-	-
	欧米	581	737	1,278	+120%	-	-
	新作	246	304	571	+132%	-	-
	リポート	335	433	709	+112%	-	-
国内AM施設店舗数		190	191	191	-	-	-
国内AM施設既存店売上高前年比		110.3%	108.5%	102.1%	-8.2pt	-	-

※ アジア地域の販売タイトル数を追加



## デジタル

		2017年3月期				2018年3月期		
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
売上高 (億円)		120	110	120	123	95	98	96
国内	平均MAU (万人・3か月平均) ※1	464	369	414	456	344	331	322
	平均ARPMU(円) ※2	2,038	2,771	2,568	2,327	2,502	2,435	2,321
	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%
海外	売上高構成比率	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%	10.4%	10.7%	16.1%
その他指標	配信タイトル数(国内)	34	30	28	27	25	21	22
	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%
	Noah Pass平均MAU (万人) ※5	1,236	1,180	1,196	1,140	1,194	1,148	1,039
ダウンロード数 (万件) ※6		2,232	3,265	3,337	3,004	2,842	2,194	3,168
国内		286	472	823	941	212	208	204
海外		1,946	2,793	2,514	2,063	2,630	1,986	2,964

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

※6.2017年3月期 第3四半期のダウンロード数を一部修正

## デジタルゲーム 上位3タイトル



『ファンタシースターオンライン2』  
©SEGA



『ぶよぶよ!!クエスト』  
©SEGA



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

※2017年10月～12月に  
おける国内売上上位3タイトル

## 第3四半期 累計実績

- 配信タイトル数(国内)：21本⇒22本
- 既存タイトルのイベント等により堅調に推移
- 当社グループ会社のf4samuraiが開発、運営を受託している『マジアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』が堅調に推移

## 今後の見通し

- 引き続き既存タイトルのイベント等による収益貢献を見込む
- 新作タイトルを複数投入予定  
2018年1月に新作『D×2 真・女神転生 リベレーション』の配信を開始し、好調にスタート



## 第3四半期 累計実績

## 今後の見通し

パッケージ

- 3Dハイスピードアクションゲームの新作『ソニックフォース』が堅調に推移
- 新作『龍が如く 極 2』や、PCゲームの新作『Football Manager 2018』等が堅調に推移

- 新作タイトルを複数投入予定  
『北斗が如く』（3月）  
『戦場のヴァルキュリア4』（3月）等

AM機器

- 主カタイトル『艦これアーケード』等のレベニューシェアモデルによる収益を計上
- 『UFO CATCHER』シリーズ等のプライズ機の販売が堅調に推移
- 音楽ゲーム『maimai』シリーズのアップデートとなる『maimai MiLK』を発売
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

- 引き続き『UFO CATCHER』シリーズ等のプライズ機の収益計上を見込む
- 『SOUL REVERSE』、『SEGA World Drivers Championship』等の新作タイトルの投入を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

AM施設

- 国内AM施設既存店売上高前年比**102.1%**
- プライズ機の新規導入や、プライズ等を中心とした施設の運営強化を実施
- 『SEGA VR AREA AKAIKE』等の新業態店舗の取り組みを強化
- 既存店舗において電子マネーの導入を実施（12月末時点：6店舗）

- 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を実施
- 『セガコラボカフェ』やVR施設等の新業態店舗の取り組みを強化
- 引き続き既存店舗の電子マネー導入の対応を実施

映像  
玩具

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

- テレビアニメ『弱虫ペダル GLORY LINE』等の制作収入の計上を見込む
- 『かまどでやこう♪ ジャムおじさんのやきたてパン工場』等の定番、主力製品の販売を予定





## ■ 2018年3月期 第3 四半期の主な販売タイトルと今後の販売予定タイトル

～ 2018年3月期 3Q

4 Q以降

デジタル	ファンタースターオンライン2 (2012年7月～)		
	ぷよぷよ!!クエスト (2013年4月～)		
	チェインクロニクル3 (2013年7月～)		
	オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- (2015年4月～)		
	マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝		
パッケージ	ソニックマニア	ソニックフォース	北斗が如く
	Total War: WARHAMMER 2	龍が如く 極2	戦場のヴァルキュリア4
		Football Manager 2018	
AM機器	UFO CATCHER TRIPLE	StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE	SOUL REVERSE
			SEGA World Drivers Championship
映像・玩具	名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)	弱虫ペダル RE:GENERATION	弱虫ペダルGLORY LINE
	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	かまどでやごう♪ ジャムおじさんのやきたてパン工場



『D×2 真・女神転生 リベレーション』

©SEGA/©ATLUS



『北斗が如く』

©SEGA ©武論尊・原哲夫/  
NSP 1983 著作権許諾証GA-217



『SOUL REVERSE』

©SEGA



『弱虫ペダル GLORY LINE』

©渡辺航 (週刊少年チャンピオン)  
/ 弱虫ペダル04製作委員会



『かまどでやごう♪  
ジャムおじさんのやきたてパン工場』

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



## <APPENDIX：デジタルゲーム分野 今後の配信予定タイトル>

### D×2 真・女神転生 リベレーション



真・女神転生  
リベレーション

- ・『真・女神転生』シリーズ初のスマートフォン向け最新作
- ・1/22 配信開始、好調にスタート

### 龍が如く ONLINE



- ・『新・龍が如く』プロジェクト第1弾
- ・ドラマティック抗争 RPG

### プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド



- ・『サカつく』シリーズの最新作
- ・サッカークラブ経営シミュレーションゲーム

### 共闘ことばRPG コトダマン



- ・事前登録キャンペーンを実施中
- ・最大4人が“ことば”で闘うRPG

### ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛



- ・『ポポロ』のスマホゲーム最新作
- ・愛、友情、思いやりがテーマのRPG

### ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～



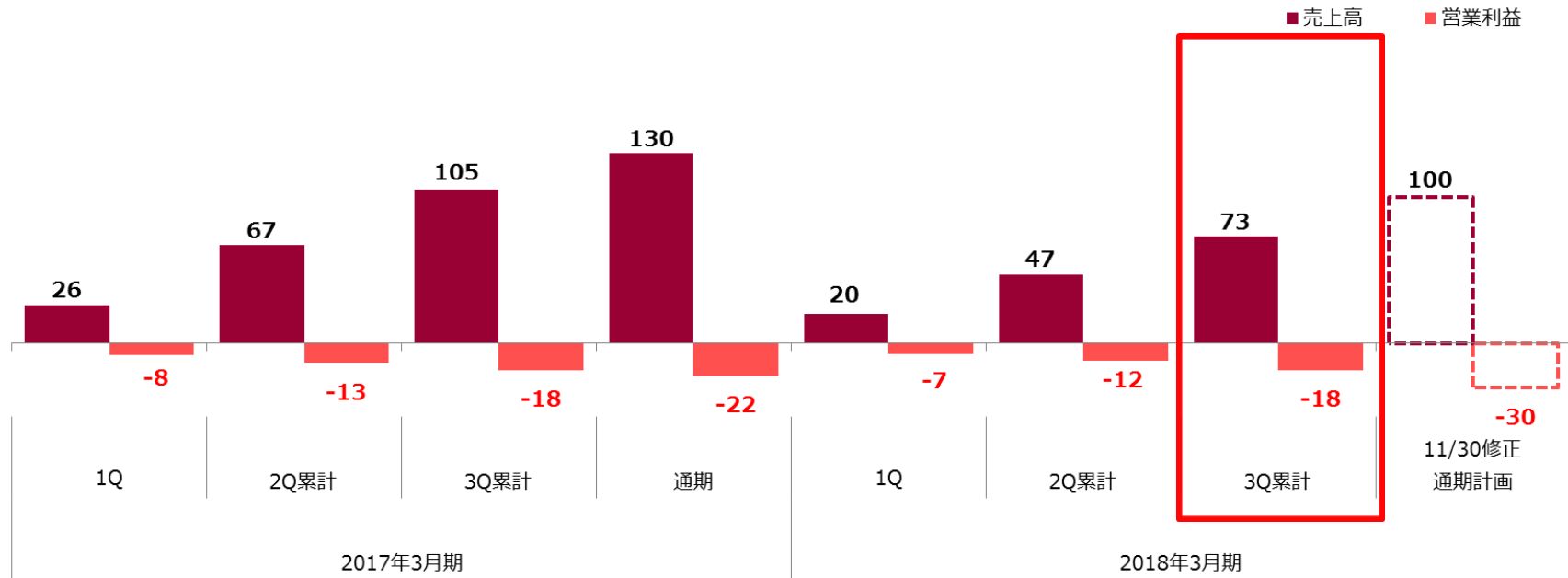
- ・f4samuraiによる完全新作GvGタイトル
- ・“重力使い”がテーマの泣けるRPG

売上高：73億円

営業利益：-18億円

営業利益率：-25%

(億円)



## 第3四半期 累計実績

- 前期に屋内型テーマパーク（ジョイポリス）を運営する子会社株式を一部売却したことにより、前年同期比で減収
- IR（統合型リゾート）事業における先行費用発生

## 今後の見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において各種スポーツキャンプに合わせた集客施策を実施予定
- 引き続きIR（統合型リゾート）事業における先行投資等を計画

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	11/30修正 通期計画	前期比
売上高	105	130	73	-30%	100	-23%
営業利益	-18	-22	-18	-	-30	-

## <フェニックスリゾート>

売上高	60	84	67	+12%	-	-
営業利益	-8	-8	-5	-	-	-
施設利用者人数 (千人)	411	561	449	+9%	-	-
宿泊3施設	214	293	237	+11%	-	-
ゴルフ2施設	63	87	70	+11%	-	-
その他施設	134	181	142	+6%	-	-

## <パラダイスセガサミー> ※

売上高 (10億KRW)	69	95	129	+87%	-	-
営業利益 (10億KRW)	2	-0	-30	-	-	-
利用者数 (千人)	39	57	117	+200%	-	-

※ 「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

## 第3四半期 累計実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、第44回ダンロップフェニックストーナメントの入場者数が前年より大幅に増加
- 『パラダイスシティ』において、日本人観光客等の増加により7~9月期は営業黒字※

## 今後の見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、第4四半期はスポーツキャンプシーズンなどもあり、シーガイアならではの様々な企画やプログラムを実施予定
- 『パラダイスシティ』において、1-2フェーズを2018年上期に開業予定  
 今後も人材の派遣を増やし、IR（統合型リゾート）のノウハウ蓄積を進める



## ■ 2018年3月期第3四半期の主な施策と今後実施予定の施策

～2018年3月期3Q

4Q以降

フェニックスリゾート



### ■ 10月『THE LIVING GARDEN』内全面オープン

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



### ■ 第44回ダンロップフェニックストーナメント

11月16日～19日にフェニックスカントリークラブを舞台に開催し、昨年より多くの来場者を迎えた



### ■ ビュッフェレストラン「パインテラス」リニューアルオープン！

“食の宝庫 宮崎”を、グローバルな料理や調理方法で味わい・感じていただけるビュッフェスタイルのレストランへと進化し、リゾートならではの食の空間を演出



### ■ 宮崎春季スポーツキャンプ

今期もプロ野球やJリーグのチームが多数宮崎にキャンプイン予定。各種スポーツキャンプに合わせ、臨時バスの運行やファンの方々にもお楽しみいただけるイベントを多く実施予定

パラダイスセガサミー

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

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



### ■ 1-2フェーズ（2018年上期オープン予定）

- ・スパ
- ・クラブ
- ・ワンダーボックス（ファミリー向け施設）
- ・プラザ（商業・文化施設、ショッピングモール）
- ・デザイナーズホテル



2017年12月撮影



■ 外観

■ ゴルフ

■ コンベンション

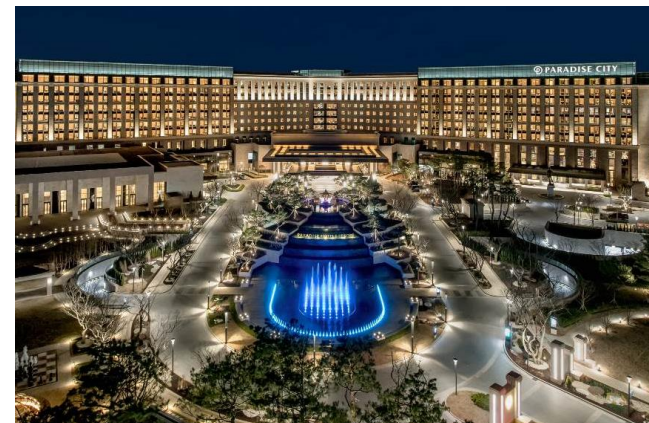
<施設概要>

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	739名：2017年12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)
	エンタテインメント施設	SPA、温泉、フィットネス、乗馬クラブ
	その他施設	テニスコート、結婚式場

<アクセス>

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





■ 外観

■ カジノ施設

■ ホテルロビーラウンジ

## <施設概要>

施設名称	PARADISE CITY (パラダイスシティ)	
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.	
施設住所	大韓民国仁川広域市中区永宗海岸南路321 道186	
従業員数	1,847名：2017年12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"> <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、パンケット、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>・ スパ ・クラブ ・ワンダーボックス (ファミリー向け施設)</li> <li>・ 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</li> </ul>

## <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

## <「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 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、リニアモレール (無料) で5分、徒歩15分
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

### 3. 市場に関する補足情報



## <APPENDIX : 規則改正の概要>

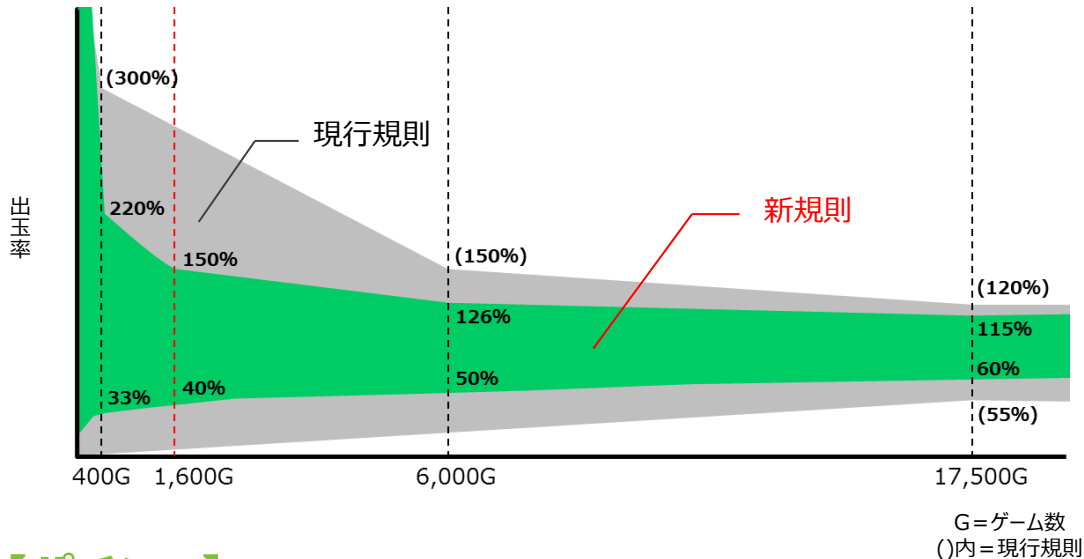
<b>施行日</b>	<b>2018年2月1日</b>
<b>遊技機 メーカー</b>	<b>①出玉規制関係</b> <b>②出玉情報を容易に確認できる 遊技機にかかる規格の追加</b> <b>③パチンコ遊技機への「設定」の導入</b>
<b>パチンコ ホール</b>	<b>④管理者の業務の追加</b>

- ✓ 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）

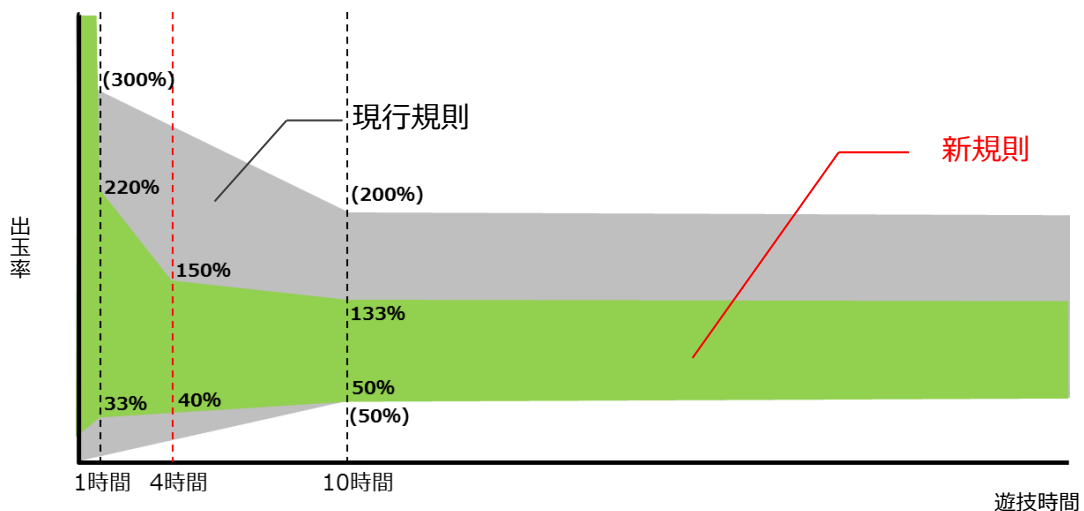
## <APPENDIX : 出玉率の比較(イメージ)>

### 【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		
現行規則	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		
現行規則	300%未満	—	50%超～ 200%未満	—	2,400個
新規則	33%超～ 220%未満	40%超～ 150%未満	50%超～ 133%未満	6種類まで	1,500個

## <APPENDIX：規則改正スケジュール(パチスロ)>

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

✓ 現行基準機（5.9号機）は規則改正後も一定期間販売が可能

### <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)>

	2018/2/1	2021/1/31
旧基準機	申請 販売 設置 認定※	申請不可 販売不可
		検定・認定切れにより順次撤去
現行基準機	申請 販売 設置 認定※	
		検定・認定切れにより順次撤去
新規則パチンコ	申請	
	販売	
	設置	
	認定	

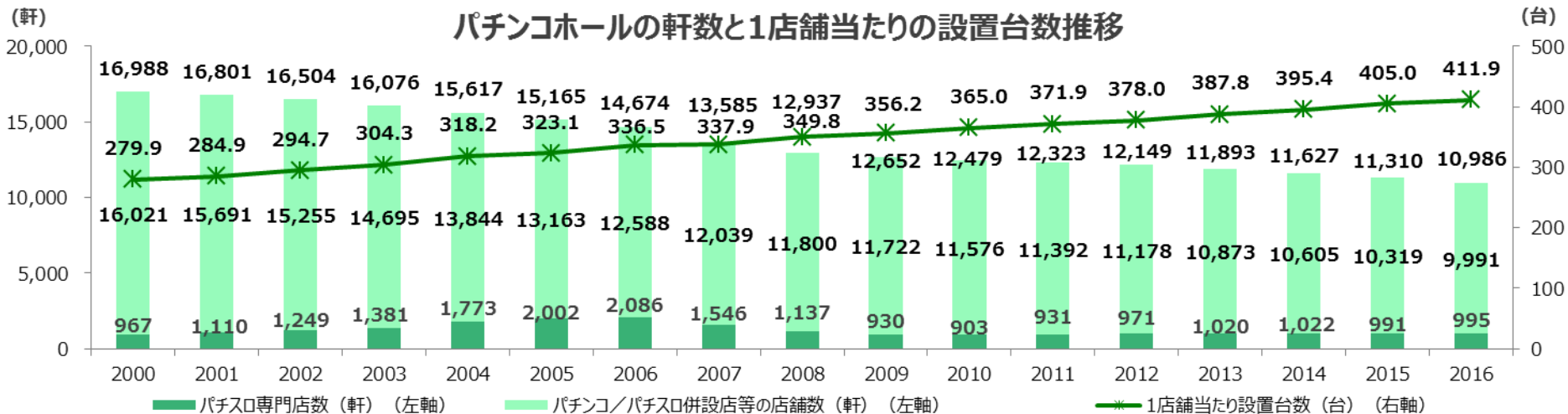
✓ 現行基準機は規則改正後も一定期間販売が可能

### <新規則パチンコ>

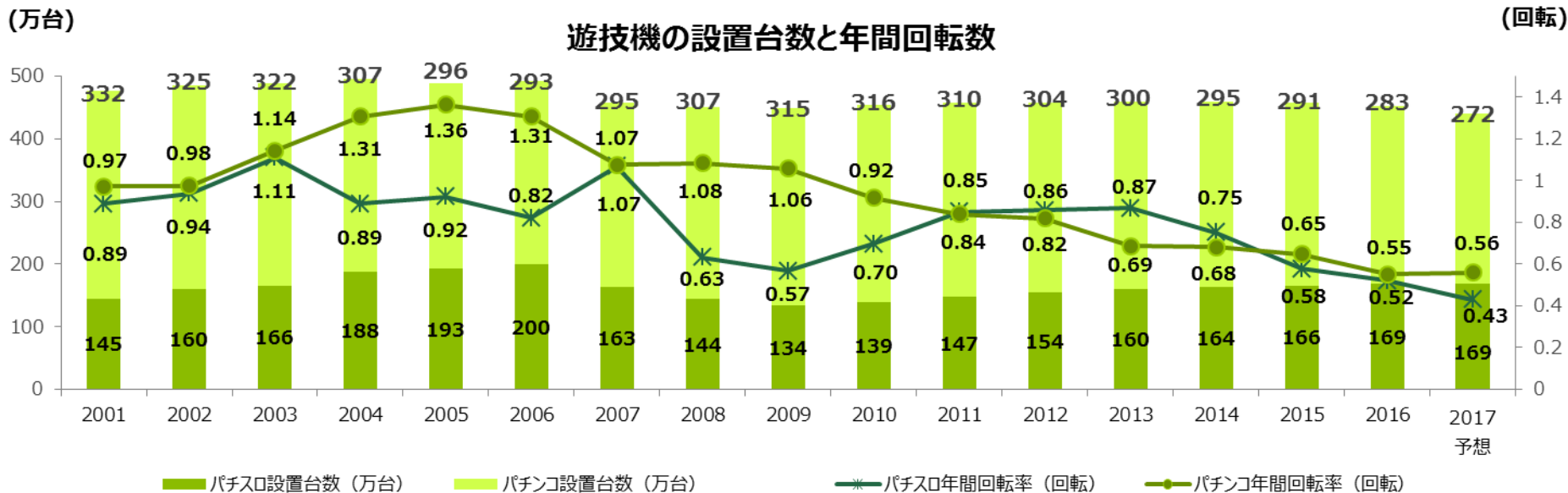
✓ 規則改正に合わせ、自主規制が変更

✓ 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）

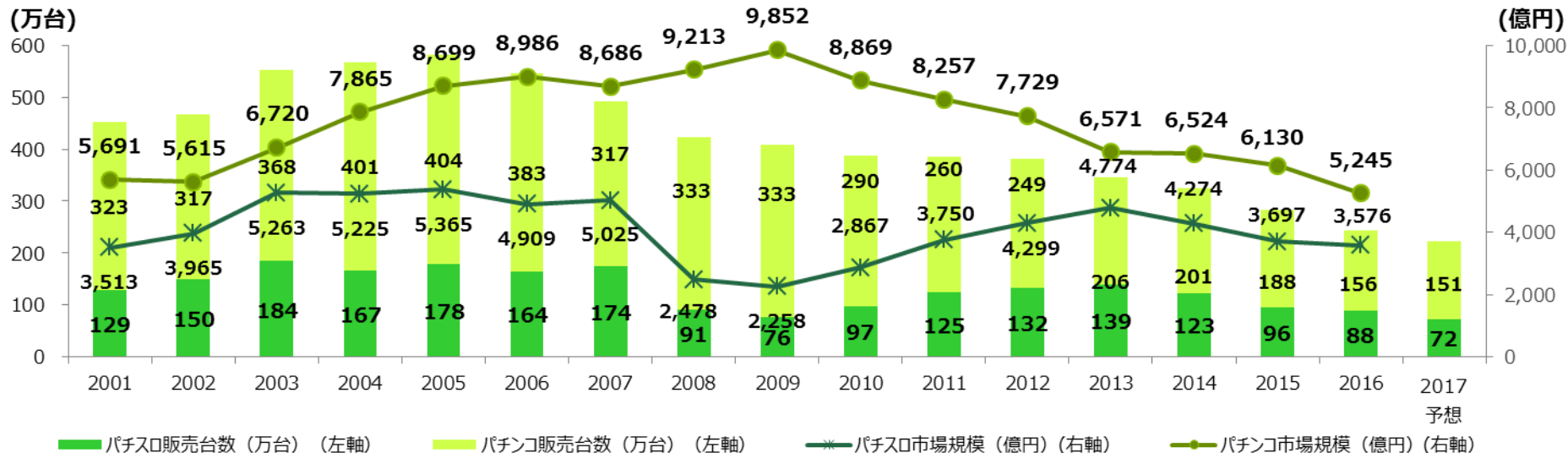


出所：警察庁



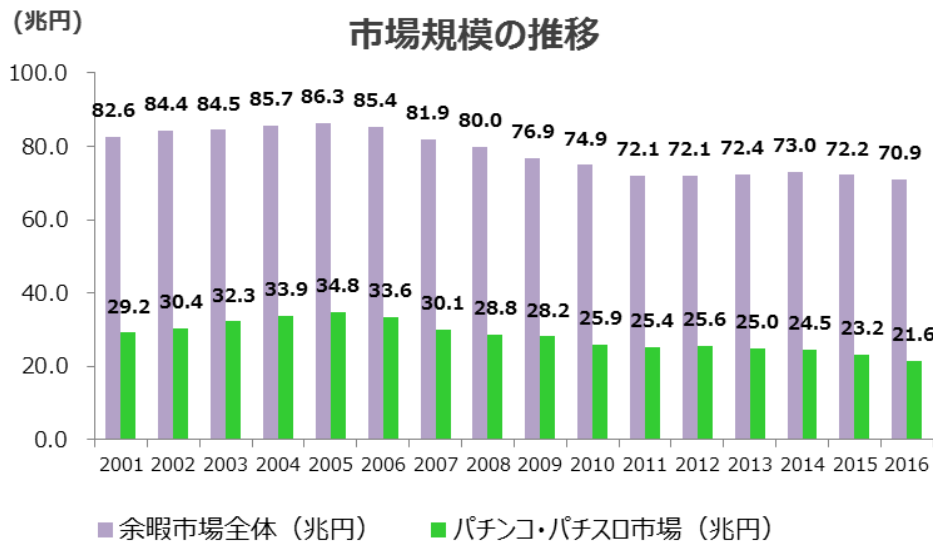
出所：警察庁、矢野経済研究所

## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

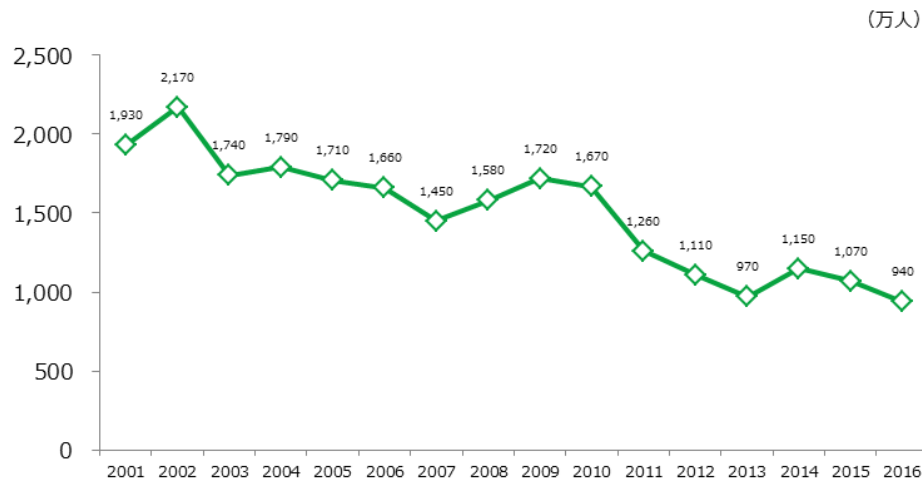


出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移

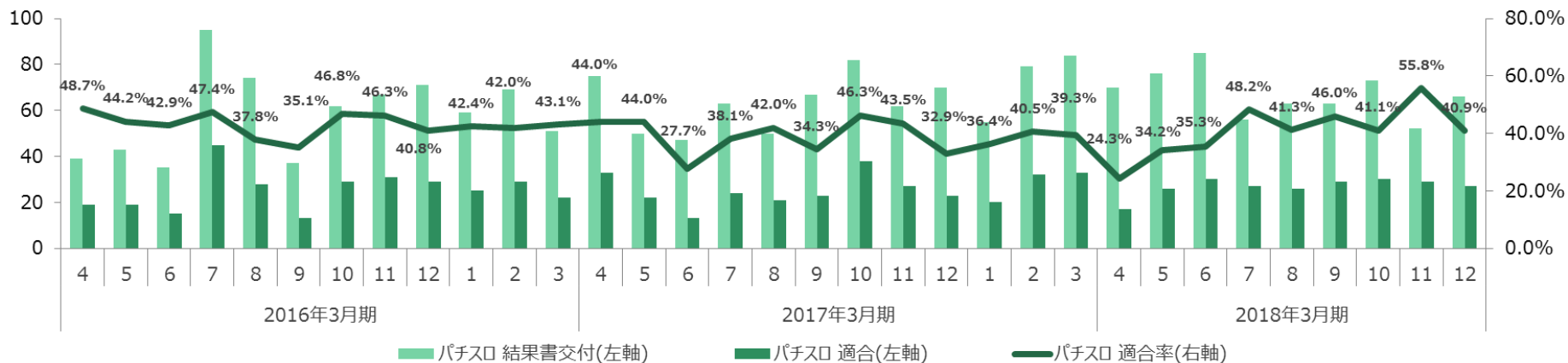


## 遊技参加人口推移

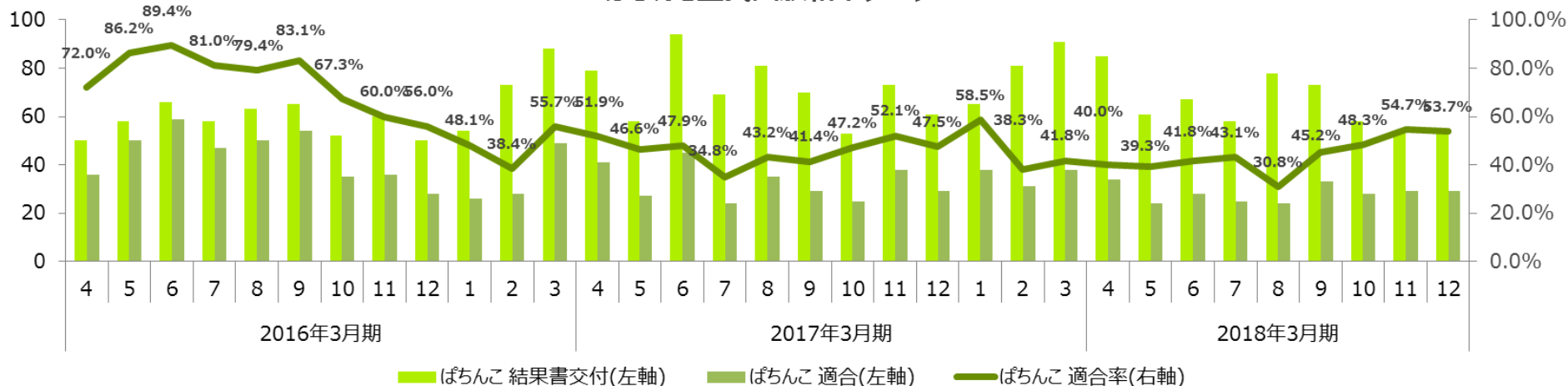


出所：「レジャー白書2016」日本生産性本部

### パチスロ型式試験結果データ



### ぱちんこ型式試験結果データ



出所：保通協



## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2011年			2012年			2013年			2014年			2015年			2016年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%	U社	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%
2	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	U社	215,000	15.5%	U社	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	U社	203,000	22.9%
3	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%	H社	113,997	11.8%	K社	90,500	10.2%
4	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%	K社	100,000	10.3%	H社	80,953	9.1%
5	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%	H社	92,763	7.5%	S社	80,125	8.3%	E社	57,000	6.4%

## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2011年			2012年			2013年			2014年			2015年			2016年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%	S社	300,000	15.9%	S社	306,000	19.5%
2	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%	S社	296,346	15.7%	S社	209,000	13.3%
3	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%	K社	308,000	15.3%	S社	275,000	14.6%	H社	192,761	12.3%
4	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%	H社	252,103	12.5%	H社	234,616	12.4%	S社	172,954	11.0%
5	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	H社	197,000	9.6%	サミー	242,847	12.0%	N社	220,000	11.7%	N社	160,000	10.2%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	8.8%												

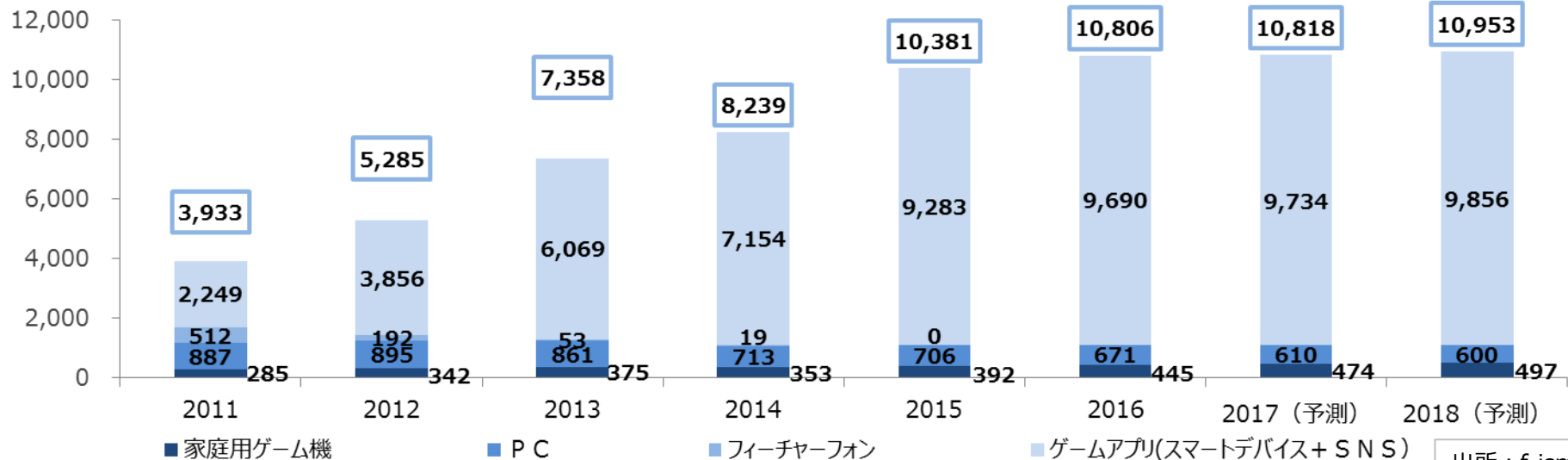
出所：矢野経済研究所

※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

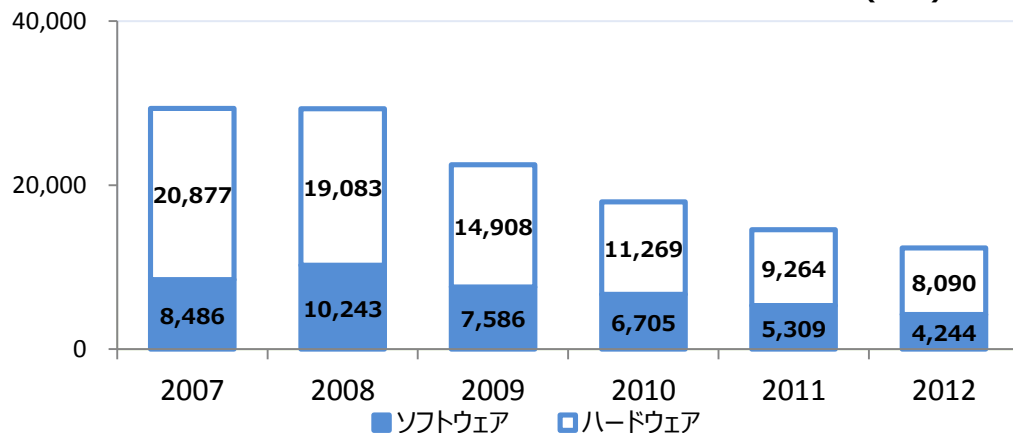


## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

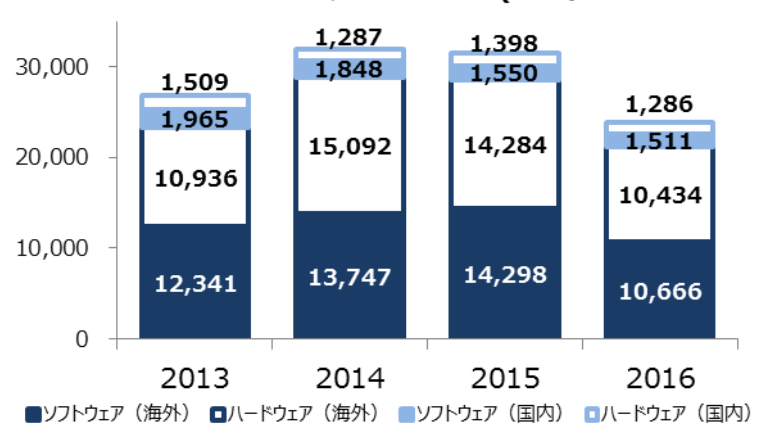
### 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



### 国内ゲームメーカー家庭用ゲーム総出荷金額規模 (海外+国内) (億円)



### 家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)

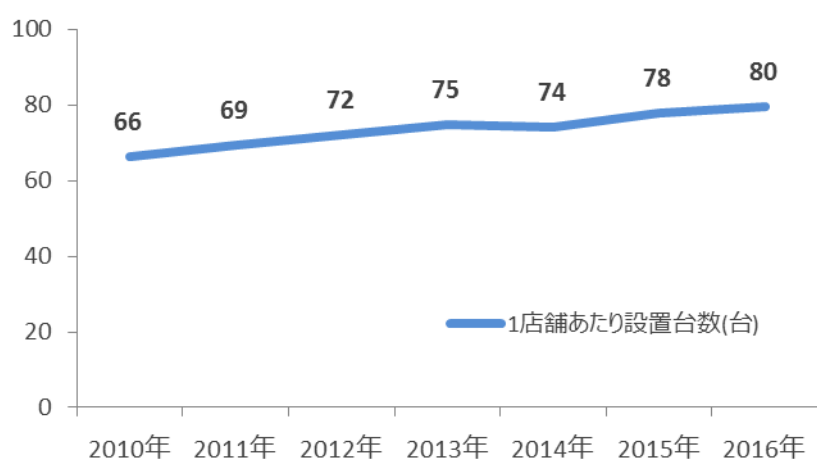
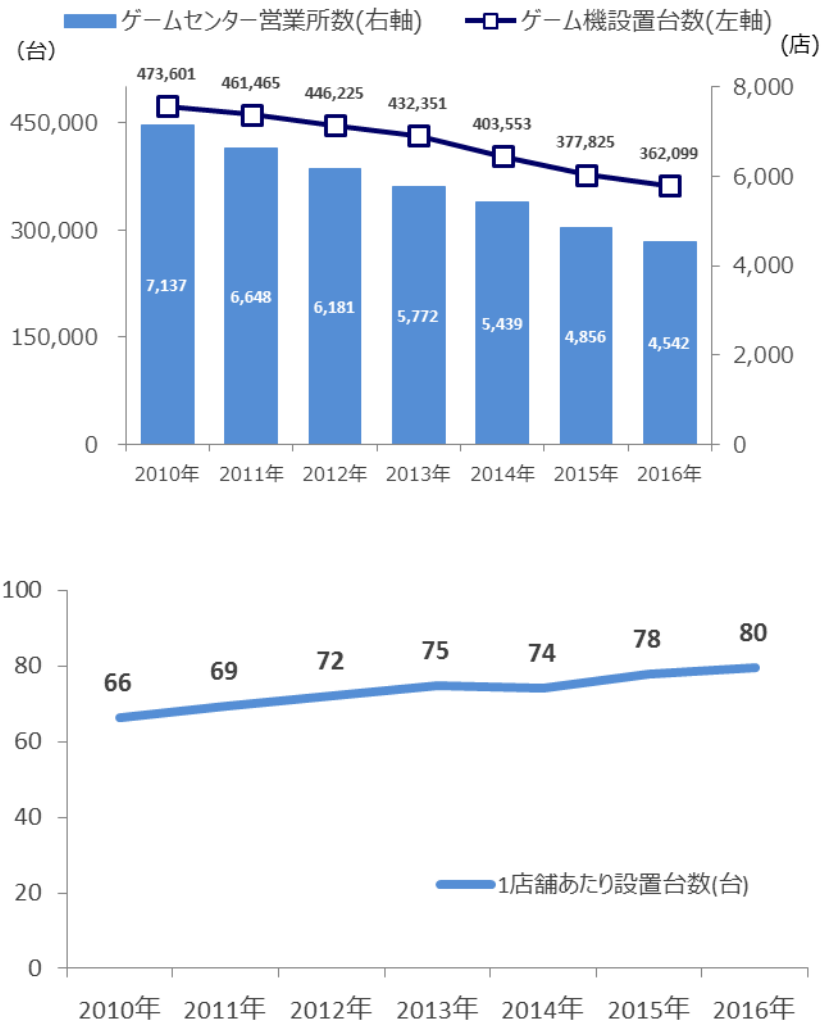
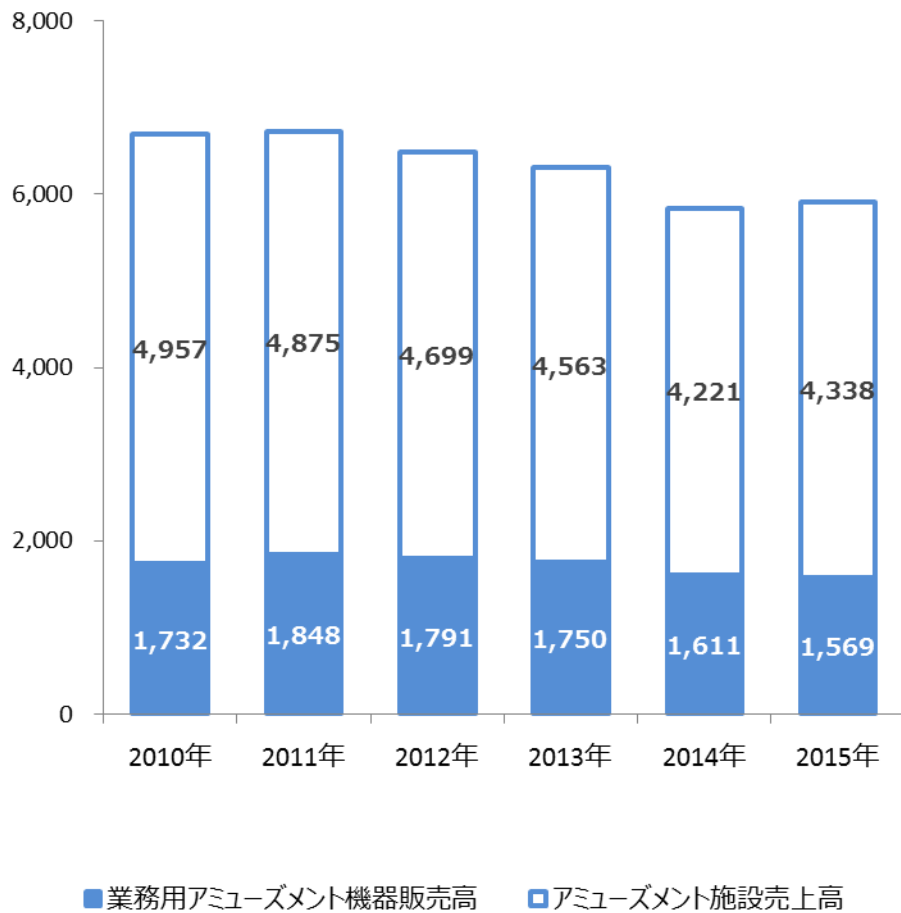


出所：「CESAゲーム白書」  
 ※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。



## アミューズメント業界市場規模

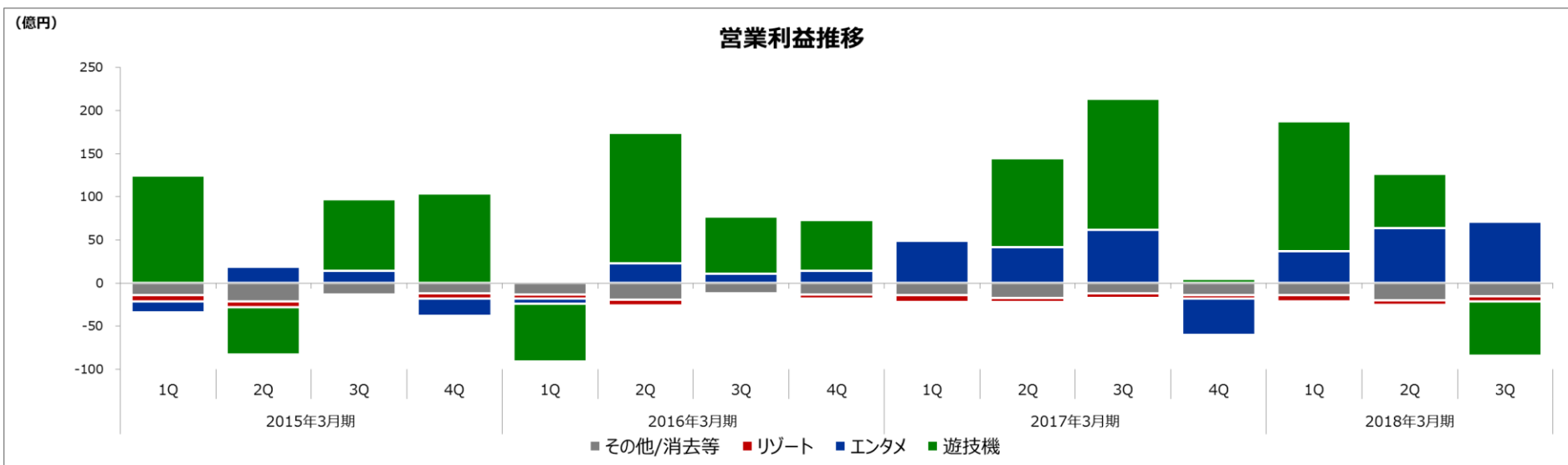
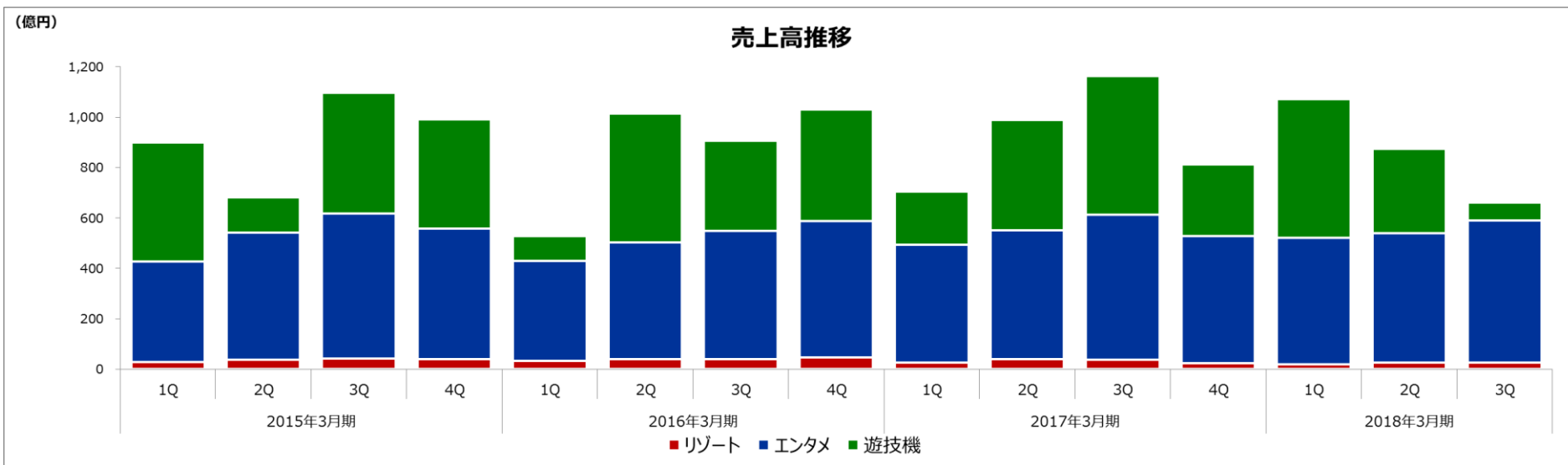
### 国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高(億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

## 4. 過去の業績推移 / 会社概要

## <四半期毎の業績推移>



# 過去の業績推移 (旧セグメント)

2005年3月期～2015年3月期

※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます  
([http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2015/201503\\_4q\\_transition.xls](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
<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%
キャップロー対有利子負債比率	185.6%	230.2%	89.0%	-	218.9%	137.9%	58.9%	192.4%	524.9%	-	127.7%	-	301.9%
インタレスト・カバレッジ・レシオ	105.8倍	123.8倍	196.3倍	-	35.1倍	73.0倍	134.1倍	58.1倍	22.9倍	-	90.0倍	-	45.2倍
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415 [472]	411	533	452	251	592	284	676
設備投資額	324	385	366	504 (*1)	266	161	196	361	328	226	381	147	287
減価償却費 *4	177	218	280	456 (*2)	266	171	159	161	181	75	161	81	176
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	76	160	100	191
パチスロタイトル数	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・コンテンツ制作費に含む)

\*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\\_3q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2018/201803_3q_transition.xls))

(億円)	2015年3月期				2016年3月期				2017年3月期				2018年3月期		
	第1四半期実績	第2四半期累計実績	第3四半期累計実績	通期実績	第1四半期実績	第2四半期累計実績	第3四半期累計実績	通期実績	第1四半期実績	第2四半期累計実績	第3四半期累計実績	通期実績	第1四半期実績	第2四半期実績	第3四半期実績
<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	1,072	1,947	2,608
内訳															
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	827[1,410]※	212	649	1,197	1,482	549	883	954
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418[396]※	902[859]※	430[1,366]※	888[1,905]※	467	978	1,554	2,057	502	1,015	1,579
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26	67	105	130	20	47	73
<b>営業利益</b>	89	27	108	174	-94	57	121	176	30	153	350	295	166	268	256
内訳															
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106	258	263	151	214	151
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7[-6]※	15[17]※	24[28]※	36[42]※	49	91	153	111	37	101	172
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13	-18	-22	-7	-12	-18
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	31[32]※	-44	-57	-14	-31	-43	-57	-15	-34	-49
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%	9.0%	12.3%	8.0%	15.5%	13.8%	9.8%
<b>経常利益</b>	96	26	107	168	-87	58	126	164	29	154	353	285	162	252	243
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%	9.1%	12.4%	7.8%	15.1%	12.9%	9.3%
<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	115	177	137
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%	12.8%	7.5%	10.7%	9.1%	5.3%
<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	153	307	455
<b>設備投資額</b>	69	147	205	287	68	125	210	280	61	138	208	270	50	103	162
<b>減価償却費</b>	40	81	128	176	41	82	125	166	39	76	120	163	42	82	122
<b>広告宣伝費</b>	41	100	145	191	39	93	136	179	31	76	112	148	32	78	117
<b>パチスロタイトル数</b>	37タイトル	49タイトル	59タイトル	69タイトル	-	29タイトル	69タイトル	79タイトル	29タイトル	39タイトル	69タイトル	109タイトル	39タイトル	89タイトル	89タイトル
<b>販売台数</b>	82,791台	93,045台	96,111台	207,830台	102台	70,260台	121,645台	142,337台	29,902台	81,895台	169,827台	215,736台	25,440台	75,380台	75,590台
<b>パチンコタイトル数</b>	59タイトル	59タイトル	89タイトル	109タイトル	29タイトル	69タイトル	79タイトル	89タイトル	19タイトル	39タイトル	69タイトル	99タイトル	29タイトル	49タイトル	59タイトル
<b>販売台数</b>	47,711台	82,955台	224,519台	241,425台	22,362台	79,604台	115,396台	199,014台	20,525台	75,542台	111,104台	138,321台	97,499台	119,312台	129,778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%	100.1%	101.5%	102.1%
<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	190店舗	189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	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
<b>販売本数 (万本)</b>	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241	465	813	1,028	456	865	1,428

※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。

※パッケージタイトル数は、2017年3月期よりアジア地域の販売タイトル数を追加しています

## 会社概要(2017年9月30日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
所在地	東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル21階
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	7,737名 (連結)
上場市場	東京証券取引所第1部 (証券コード: 6460)

役員	代表取締役会長CEO	里見 治
	代表取締役社長COO	里見 治紀
	専務取締役	鶴見 尚也
	常務取締役兼CFO	深澤 恒一
	常務取締役	岡村 秀樹
	取締役(社外)	岩永 裕二
	取締役(社外)	夏野 剛
	取締役(社外)	勝川 恒平
	常勤監査役	青木 茂
	監査役	阪上 行人
	監査役(社外)	嘉指 富雄
	監査役(社外)	榎本 峰夫

## 株式の状況(2017年9月30日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	84,172名

### ■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
里見 治	31,869,338	11.97
セガサミーホールディングス株式会社	31,845,527	11.96
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社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)	9,348,000	3.51

### ■所有者別分布状況

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

※単元未満の株式数含む





<https://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。