

# SEGA Sammy

新サクラ  
Sakura Wars  
大戦

## 2020年3月期 株主通信冬号

第16期第2四半期 (2019年4月1日~2019年9月30日)

©SEGA

セガサミーホールディングス株式会社

証券コード: 6460

# ヘッドライン

## ▶ 連結業績

前年同期比

3%減 ↓

売上高

1,655億円

前年同期比

43%増 ↑

営業利益

146億円

前年同期比

2.8  
ポイントアップ ↑

営業利益率

8.8%

## ▶ セグメント別業績

遊技機事業

売上高

441億円

前年同期比 25%減 ↓

営業利益

78億円

前年同期比 19%減 ↓

エンタテインメントコンテンツ事業

売上高

1,158億円

前年同期比 8%増 ↑

営業利益

127億円

前年同期比 108%増 ↑

リゾート事業

売上高

55億円

前年同期比 8%増 ↑

営業損失

15億円

前年同期比 —

## ▶ 当第2四半期のトピックス

### 『P北斗の拳8霸王』登場



『P北斗の拳8霸王』  
©武論尊・原哲夫/NSP 1983,  
©NSP 2007 著作権許諾証YSE-020  
©Sammy

サミー(株)は2019年9月、「北斗の拳」シリーズの最新作、パチンコ『P北斗の拳8霸王』を発売しました。「可動導光板フレーム」をはじめとする新たな演出と、往年の「北斗の拳」シリーズの伝統である出玉感を受け継いだ「究極神拳RUSH」が、かつてない爽快感を創出しています。北斗の拳「拳王編」「天帝編」「修羅の国編」の3部作に加え、「ケンシロウ伝ZERO」を舞台とした新規ステージも追加しました。

## サプライズトイ

### 「WHO are YOU?」大好評発売中

(株)セガトイズから発売中の「WHO are YOU?」は、正体のわからない毛玉を水で洗うと動物に変身する面白さが味わえるサプライズトイ(開封を楽しみ、驚かせる商品)で、世界30か国以上で累計販売数800万個を突破する人気を博しています。2019年11月には35のエフェクトによって、まるで生きているかのように感じる事ができる『WHO are YOU? リアルレスキュー』を発売しました。絶えず進化し続けるサプライズトイの代表ブランド「WHO are YOU?」にご期待ください。



『WHO are YOU? リアルレスキュー』  
Designed & © 2019 Worlds Apart Ltd.  
All Rights Reserved.

## 『Total War™: THREE KINGDOMS』



### 発売1週間で100万本を突破

SEGA Europe Ltd.傘下の開発スタジオCreative Assembly Ltd.による、三国志をテーマに据えた「Total War™」シリーズの最新作『Total War™: THREE KINGDOMS』は、欧米地域だけでなく、中国をはじめとしたアジア地域のユーザーからも多くの支持を獲得しています。2019年5月23日の全世界への配信開始から、シリーズ史上最速となる1週間でダウンロード販売本数100万本を記録しました。



『Total War: THREE KINGDOMS』  
©SEGA. Developed by  
The Creative Assembly, Ltd.

## 「長嶋茂雄 INVITATIONAL セガサミー カップゴルフトーナメント」開催



2019年8月22日～25日の4日間、ザ・ノースカントリーゴルフクラブ(北海道千歳市)にて、「長嶋茂雄 INVITATIONAL セガサミーカップゴルフトーナメント」を開催しました。大会では石川遼プロが、初日から首位を守り抜き、2位に4打差をつけて、通算20アンダーの大会タイ記録を達成。2014年大会以来2度目の優勝を果たしました。



©SEGA SAMMY HOLDINGS INC.

# 株主の皆様へ



セガサミーホールディングス株式会社  
代表取締役会長グループCEO

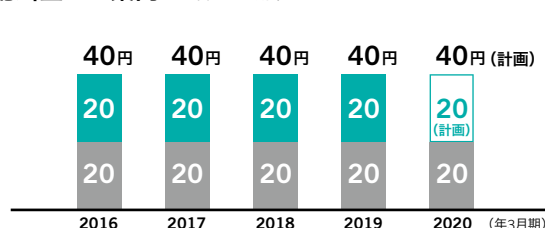
里見 治

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。平素より格別のご支援ご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

中期経営目標である「Road to 2020」は、事業環境の変化などを背景に、遊技機事業並びに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が、想定を下回って推移したことなどにより、当初目標の達成が難しい状況になりました。これを受けて、戦略課題の洗い出しを実施し、当第2四半期連結累計期間においても、対応を着実に進めております。

一方で、現在、企業には環境問題や、少子高齢化社会等、様々な社会課題の解決への貢献が、求められております。当グループも、持続的な企業価値の創造を意識した経営を行っており、ESG(環境、社会、ガバナンス)及びSDGs(持続可能な開発目標)の観点から、ギャンブル等の「依存症問題への

## 配当金のご案内



2019年3月期の中間配当金は、2019年10月31日開催の取締役会において、下記の通り決議いたしました。

### 中間配当金 1株につき20円

期末配当として20円(計画)、年間配当額40円(計画)  
効力発生日(支払開始日) 2019年12月2日

対応」をはじめとした重要課題を洗い出し、グループ全体への浸透と実践に努めております。(● P4)

また、中長期的な視座に立って育成を進めているのが、リゾート事業です。国内ではIR(統合型リゾート)を柱とした観光立国の実現に向けたプロセスが着々と進められており、当グループも、国内IRへの参入を将来の大きな事業の柱と位置づけ、多面的かつ先行的に準備を進めております。こうした将来に向けた投資を行う一方で、株主の皆様に対しては安定した配当の継続を基本方針としてまいる所存です。

今後も、長期的な目線でユーザーや社会の期待を超える価値を提供し続けることが、持続的に企業価値を高めていく上で大切であるという信念を貫いてまいります。株主・投資家の皆様におかれましては、より一層のご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。



# 重点課題と SDGsへの貢献

当グループの成長と、社会の持続的な成長に貢献するため、  
今後重点的に取り組んでいく重点課題を定めました。  
これらの課題解決に向けた取り組みを通じ、  
SDGsの達成に貢献していきます。



## SDGsとは

SDGs (Sustainable Development Goals) は、  
2015年に国連で採択された、持続可能な社会  
を実現するための国際社会共通の目標です。  
「経済・社会・環境」からのアプローチで課題  
解決を目指し、具体的な17の目標が掲げられ、  
世界中で取り組みが広がっています。

## 働きがい・多様性の向上と不平等の排除

多様な従業員が最大限に能力を発揮できるよう、働き  
方改革の推進や多様性の向上に努めていきます。

関連するSDGs



## 依存症問題への対応

当グループが持続的に「感動体験」  
を提供するために、「ゲーム障害、  
パチンコ・パチスロの「のめり込  
み」問題、ギャンブル依存症の予  
防・対応に努めていきます。

関連するSDGs



## 環境負荷低減・

## 環境保全活動への対応

環境負荷低減を意識した製品設  
計や、リユース・リサイクル、環境  
保全や消費電力の削減等の取り  
組みを拡充していきます。

関連するSDGs



## 超少子高齢化社会への対応

子どもが楽しく学べる場づくり、  
高齢者が心身の健康を促進させ  
る場づくりを通して、超少子高齢  
化社会に対応していきます。

関連するSDGs



## コーポレート・ガバナンス

コーポレート・ガバナンスの継続的な強化とコンプラ  
イアンス遵守を徹底することで、ステークホルダーの  
皆様からの信頼を獲得していきます。

関連するSDGs



# COOによる当第2四半期報告



セガサミーホールディングス株式会社  
代表取締役社長グループCOO

里見 治紀

2020年3月期の第2四半期連結累計期間は、主に遊技機事業における遊技機販売台数減少により前年同期比で減収となった一方で、デジタルゲーム分野を中心としたエンタテインメントコンテンツ事業の好調により増益となりました。

遊技機事業では、複数の新作タイトルを販売しましたが、前年同期と比較して、販売台数が減少したことに伴い減収減益となりました。一方で、各種の利益率改善施策が功を奏し、収益性の改善は着実に進みました。

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では、複数の新作タイトルの配信開始や既存タイトルの堅調な推移と、タイトルの譲渡等による収益を計上したことにより、増収となりました。また、2期連続の目標未達を受けて洗い出した戦略課題に基づき、開発・運営タイトルの適正化、リソースの移管が進捗したこと、及び前期実施した減損処理

により費用が減少したこと等により大幅な利益増となりました。パッケージゲーム分野は、新作タイトル、リピート販売が堅調に推移しました。アミューズメント機器分野におきましては、プライズ機の販売が引き続き堅調だった一方でビデオゲームの稼働が低調に推移したこと、また、本社移転に伴う固定費の増加により減収減益となりました。アミューズメント施設分野では、国内既存店舗の売上高が前年同期を上回るなど堅調を維持しているほか、映像・玩具分野は、過去最高の興行収入を達成した『名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)』の配分収入などを計上しました。

以上の結果、エンタテインメントコンテンツ事業は前年同期比で8%の増収、108%の大幅な増益となりました。

リゾート事業におきましては、「フェニックス・シーガイア・リゾート」において、度重なる自然災害の影響を受けたものの、夏休み向けの各種集客施策を実施し、利用者数が増加しました。一方で、国内IR(統合型リゾート)参入に向けた費用の増加により、損失幅が拡大しました。「PARADISE CITY」は、国内向けプロモーションが実を結び、日本からも多くのお客様にご来場いただきました。

以上の結果、連結売上高は前年同期比3%減、営業利益は同43%増、親会社株主に帰属する当期純利益は同46%増となりました。

2020年3月期下期におきましては、遊技機事業のパチスロ遊技機において、第3四半期に主力旧規則機が順次撤去期限を迎えることによる入替需要に合わせて、大型タイトルの投入を予定しております。一方で、型式試験適合率が引き続き低水準で推移していることから、販売タイトル数への影響

が懸念されています。パチンコ遊技機におきましては、複数タイトルの投入を予定しております。また、引き続きリユース率の向上や原価改善に取り組み、収益性の向上を図ってまいります。

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では、モバイル向けタイトルの運営規模の適正化を進めるなど収益改善を図っており、今後も収益性が見込めるIP活用タイトルを中心に運営タイトルの強化に取り組んでまいります。パッケージゲーム分野では、下期に複数の大型タイトル

の販売を予定しているとともに、マルチデバイス向けのIP展開をより一層強化していきます。

リゾート事業におきましては、既存施設において、引き続き集客強化と収益性改善に取り組むとともに、日本におけるIRへの参入を見据えた「PARADISE CITY」を通じたノウハウの取得と先行投資を進めてまいります。

まずは今期目標の達成を目指すとともに、グループが一体となって「感動体験」の創造に邁進し、長期的な視座で企業価値の持続的な拡大を実現してまいります。

## 2020年3月期第2四半期 決算ハイライト

(単位：億円)	2019年3月期 2Q累計実績	2019年3月期 通期実績	2020年3月期 2Q累計実績	2020年3月期 通期計画
売上高	1,710	3,316	1,655	3,900
営業利益	102	130	146	270
営業利益率	6.0%	3.9%	8.8%	6.9%
経常利益	91	74	126	230
税引前当期純利益	106	69	125	230
親会社株主に帰属する 当期純利益	67	26	98	150
ROA*	—	0.6%	—	—

\* ROA(%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

# 世界で“創り” 世界へ“届ける” セガのエンタテインメント



エンタテインメントコンテンツ事業では、世界中の開発スタジオと販売拠点が連携し、「世界で創り、世界へ届ける」グローバル体制を構築しています。既存IP資産の活用や新規IPの創出に加えて、2005年以降、世界中の優れたIPや開発力を有する開発スタジオのM&Aを通じて、IPパイプラインの拡充を進めてきました。今後も開発スタジオと販売拠点の連携を深め、各IPの価値を高めるとともに、幅広いデバイス、地域、プラットフォームへの展開を進めていきます。

\* IP=知的財産

## 世界各地の販売拠点と連携

イギリス  
The Creative Assembly  
(2005年)



Sports Interactive  
(2006年)



Two Point Studios  
(2019年)



フランス  
Amplitude Studios  
(2016年)



ブルガリア  
Creative Assembly Sofia  
(2017年)



カナダ  
Relic Entertainment  
(2013年)



米国  
Demiurge Studios  
(2015年)



日本  
アトラス  
(2013年)



● 開発スタジオ □ 販売エリア  
( ) 内はM&A実施年



## 世界に展開されたタイトルの例

# “日本”から世界へ



『Mario & Sonic at the Tokyo 2020 Olympic Games™』  
TM IOC/TOKYO2020/USOC  
36USC220506.  
© 2019 IOC. All Rights Reserved.  
© NINTENDO. ©SEGA.

### 『Mario & Sonic at the Tokyo 2020 Olympic Games™』

本作は任天堂のマリオ、セガのソニックをはじめ、2社を代表するキャラクターが共演するオリンピック公式ビデオゲームの最新作です。「東京2020年競技」だけでなく、1964年の東京オリンピックをイメージした、懐かしいドット絵の「東京1964年競技」がプレイできる、誰でも楽しめる本格的なスポーツゲームです。



『Persona 5 Royal』  
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

### 『Persona 5 ザ・ロイヤル』

全世界での累計販売本数270万本を超えるヒットを記録し、世界中で数多くのゲームアワードを受賞した『Persona 5』が、新たなキャラクター、スポット、イベントなどを追加した『Persona 5 ザ・ロイヤル』として生まれ変わって新登場しました。心を盗む怪盗団の新たな活躍をお楽しみください。

#### 日本スタジオの展開IP

「龍が如く」/「ぷよぷよ」/「ペルソナ」/  
「ファンタシースター」

# “北米”から世界へ



『Sonic Racing』  
©SEGA

### 『Sonic Racing』

1991年の発売以来世界中のユーザーに愛され、シリーズ累計販売本数9.2億本を超える大人気シリーズ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の最新作、『Sonic Racing』を、Apple Arcadeローンチタイトルとして2019年9月に発売しました。AIで操作されるチームメンバーとタッグを組んで戦うレースゲームを美しいグラフィックでお届けします。

#### 北米スタジオの展開IP

「Sonic The Hedgehog」/「Company of Heroes」/「Dawn of War」

# “欧州”から世界へ



『Football Manager 2020』  
© Sports Interactive Limited 2019.  
Published by SEGA Publishing Europe Limited.

### 『Football Manager 2020』

2004年の発売以来、毎年ファンの期待に応えているサッカークラブ運営のシミュレーションゲームシリーズ「Football Manager」。累計販売本数2,000万本を記録する本シリーズの最新作『Football Manager 2020』を、PC、Google Stadia、iOS、Android向けに2019年11月に発売しました。

#### 欧州スタジオの展開IP

「Total War™」/「Football Manager」/「Endless」/「Two Point Hospital」

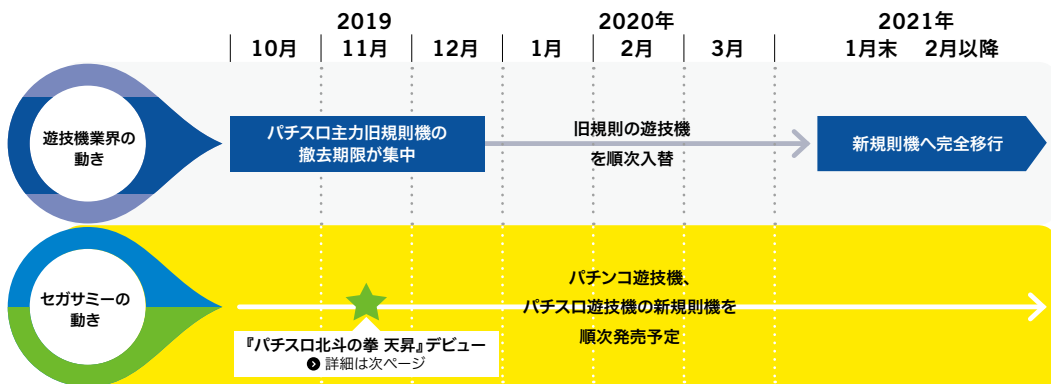
# 遊技機事業の“これから”



今期の遊技機市場は、旧規則機の撤去期限到来による、入れ替え需要へ対応する必要があります。今回は、今後の市場環境見通しと合わせ、11月にホールデビューを果たした新規則機(6号機)『パチスロ北斗の拳 天昇』の特徴などをご紹介します。

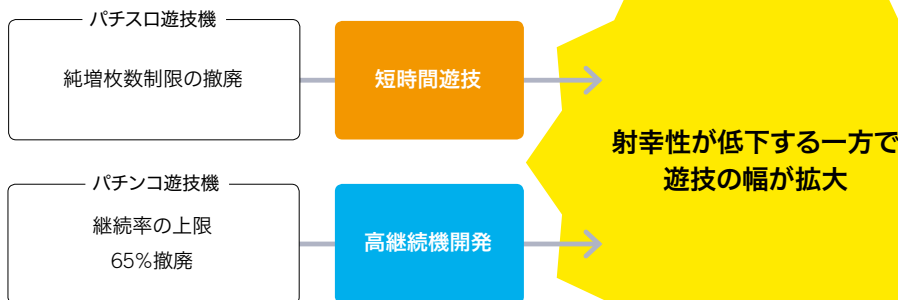
## 新規則機への入替スケジュール

パチンコホールは、2021年1月末までにホールから旧規則の遊技機の完全撤去が義務付けられており、認定期限の切れたタイトルから順次撤去が進みます。そのため、2020年3月期第三四半期から2021年3月期にかけて、新規に適合する遊技機の需要が継続することが予想されます。



## 新規則機の特徴とは?

今回の規則改正では、射幸性が抑制された一方で、パチンコ遊技機では高継続機等、当グループが得意とするスペックの開発が可能になりました。パチスロ遊技機に関しては、同時に自主規制の変更も実施され、短時間での遊技が可能になり、より「身近なエンタテインメント」として、新たな需要の掘り起こしが期待できます。



## 開発者が語る!

### 『パチスロ北斗の拳 天昇』のポイント

11月にホールデビューしたパチスロ遊技機『パチスロ北斗の拳 天昇』は、全面スクリーン搭載のZEEG筐体\*を採用した「北斗の拳」シリーズ初の新規則機のタイトルです。これらの特徴も踏まえ、開発者にこだわりを聞きました。

\* (株)ユニバーサルエンターテインメントと合併で設立した(株)ジグによる汎用筐体

### 開発者コメント

『パチスロ北斗の拳 天昇』は、これまでにない爽快感と出玉感のある新バトルAT(アシストタイム)と、一新された演出構成をはじめ、全てにおいて「新生 北斗の拳」を目指して開発しました。また、既存ユーザーの方ももちろん、若い世代を中心とした新規ユーザーの方にも興味を持っていただくことを強く意識しました。

筐体に関しては、当初別の筐体を検討していましたが、迫力と新規性を求めて全面スクリーン筐体を採用しました。社内で開発する場合と比較して、(株)ジグとも密にコンセンサスを取りながら進めていくことに気を配りました。

規則が変更になったことで、スペックに対する厳しい声も聞こえてきますが、6号機だからこそ表現できる気持ち良さや出玉感はあると感じています。『パチスロ北斗の拳 天昇』でそれらを提供し、6号機になっても、多くの方に愛されるシリーズであり続けたいと思います。



サミー(株)  
研究開発統括本部  
P S研究開発本部副部長  
兼 P S第一セクションチーフプロデューサー  
兼 P S出玉研究開発部長

河内 秀和



『パチスロ北斗の拳 天昇』  
©武論尊・原哲夫/NSP 1983,  
©NSP 2007 著作権許諾証  
YAF-420  
©Sammy  
製造元/タイヨーエレクトリック株式会社

### 機種詳細

## 王道から覇道へ。

### 『パチスロ北斗の拳 天昇』デビュー

ゲーム性・スペック共に生まれ変わった新しい「パチスロ北斗の拳」をコンセプトに掲げた、『パチスロ北斗の拳 天昇』。AT「真・天昇RUSH」は、純増枚数ALL約6.3枚/G×目押し不要の押し順タイプ。継続率は約85%、パチスロ「北斗の拳」シリーズの中でも秀でた性能を有しています。本機は、誰でも遊技できるハイスぺックATを搭載し、常に期待感を持続させる新たなゲーム性を追加しています。“世紀末編”～“修羅の国編”によって構成された、重厚な世界観と共に是非ご体感ください。

セガサミーグループが時代を超えて追求している、  
お客様のご期待を超える価値「感動体験」。  
連載の第6話は、1996年にセガサターン用のソフトとして  
開発され、今回14年ぶりに最新作を発売する、  
ドラマチックアドベンチャーゲーム「桜花大戦」シリーズの  
開発秘話に迫ります。

### 『桜花大戦』(第1作目)

私は、デザインリーダーとして開発に携わりました。苦勞も多かったですが、お客様に「面白かった」と満足していただくためにたくさん工夫を凝らした、やりがいのある作品でした。例えば、セガサターンの特徴も活かせる作品とすべく、圧倒的な色数を



『桜花大戦』  
©SEGA

を用い、美しい画面を作ることは大変こだわりました。また、架空の「太正時代」の世界観が伝わるよう、ゲーム画面のデザインも検討を重ねました。さらに、第3作目まではスタッフロールの演出も担当していたので、いかにユーザーの心に余韻を残すものにするか、毎回曲を何度も聞いて頭を悩ませていました。

(株)セガゲームス  
国内アジアパブリッシング事業本部 プロモーション統括部  
グラフィックデザイン部 部長代行  
吉田 徹

### 『新桜花大戦』(最新作)

PlayStation®4用ソフト



『新桜花大戦』  
©SEGA

2005年に前作が出たのち、毎年のように企画書を書きチャレンジしてきた開発チームと、第1回セガフェス\*の人気投票で「作品部門」と「復活期待部門」の二部門で1位を取るほどのファンの情熱が実を結び、『新桜花大戦』が誕生しました。新しいお客様を呼び込み、かつ古くからのお客様を飽きさせない新しい部分と、どちらのお客様にもアイコンとなる世界観を見極めるのは勇気がある判断でした。懐かしくも新しい「太正浪漫」に満ちた世界観、隊員との絆を深めて困難に打ち勝っていくストーリー、誰もが簡単に爽快感あふれるアクションを楽しめるバトルで「感動体験」の提供を目指しています。

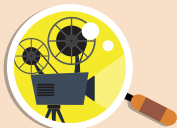
\* 2016年に第1回が開催されたセガグループ主催のファンに向けたイベント

(株)セガゲームス  
第2事業部 第2開発1部  
副部長  
片野 徹



## 探究 6

映画「名探偵コナン」シリーズ

大ヒットの  
秘訣

最高興行収入記録を7年連続で更新し続けている大人気映画「名探偵コナン」シリーズ。最新作『名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)』を含め、シリーズ23本中20本に携わったチーフプロデューサーに、仕事内容や劇場版「名探偵コナン」の人気の秘訣について聞きました。



『名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)』  
©2019 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

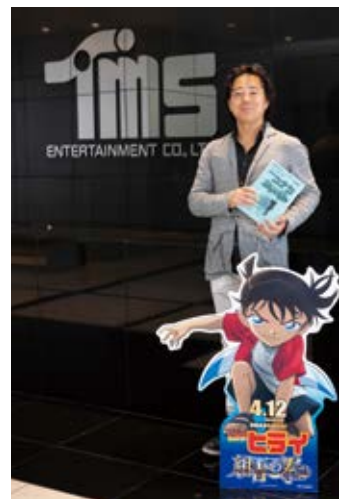
### 多岐にわたるチーフプロデューサーの仕事

チーフプロデューサーは、ストーリー設定の検討からマーケティングに至る、作品を世に送り出すためのすべてのプロセスを統括します。例えば最新作では、はじめにシナリオライターと共に舞台となるシンガポールに赴き、登場させるキャラクターやストーリーを考え、シンガポール政府観光局やマリーナベイ・サンズにタイアップを依頼しました。また約1年半に及ぶ制作期間中に、連載マンガやテレビアニメの中に映画の要素を盛り込んだり、USJと組んでアトラクションを設けたりするなど、継続的にお客様の期待を高める「しかけ」をいくつも実施しました。

### 劇場版「名探偵コナン」が長く愛され続ける秘訣

「名探偵コナン」は、連載マンガでもテレビアニメでも劇場版と同様にミステリーを軸としており、どのような題材とミステリーを絡ませるかが腕の見せ所となります。

最新作では初めて海外を舞台に設定しました。パスポートを持たないコナンを入国させるためのしかけを考えたり、マリーナベイ・サンズの使用許可をいただく困難もありましたが大きなチャレンジをした結果、想定以上のヒットに結びつけることができました。このような継続的な挑戦や先ほどお話した「しかけ」、また20年以上もの経験を積み重ねた製作委員会のチームワークの高さも、長く愛され続けるシリーズを作ってこられた秘訣の一つだと感じています。



(株)トムス・エンタテインメント  
執行役員  
制作本部 第1スタジオ チーフプロデューサー

石山 桂一



# NEWS

## 『龍が如く7 光と闇の行方』 2020年1月16日発売決定！



「龍が如く」シリーズ最新作『龍が如く7 光と闇の行方』を発売します。新主人公の春日一番が、新たな舞台「横浜・伊勢佐木異人町」で仲間たちと共に成り上がり、巨悪を打ち砕くまでを描いた熱い人間ドラマを体験できます。堤真一氏や、安田顕氏、さらには中井貴一氏が主要キャストとして出演するほか、シリーズ最大のボリュームと革新的な進化を遂げた本作に、ぜひご期待ください。



『龍が如く7 光と闇の行方』  
©SEGA

## 本格競馬メダルゲーム 『StarHorse4』2019年11月 20日より順次稼働開始！



19年の歴史を誇る本格競馬メダルゲーム「StarHorse」シリーズから最新作『StarHorse4』が2019年11月20日より順次稼働開始しています。競走馬や騎手の名前が実名で登場し、レースの実況は杉本清氏が担当するというシリーズの魅力はそのままに、最新作では、電動リクライニングのシートと電動フットレストを装備するとともに、メダルゲーム初となる完全な“電子メダル化”を実現し、席を立たずに電子マネーでメダルを借りることができるなど、新たなプレイ環境をお届けします。



『StarHorse4』  
©SEGA

## 3DCGアニメーション映画 『ルパン三世 THE FIRST』が 2019年12月6日公開！



人気アニメ「ルパン三世」史上初となる3DCGアニメーション『ルパン三世 THE FIRST』が公開されます。長編アニメーションとしては23年ぶりの公開となるこの作品の監督・脚本は、「ALWAYS 三丁目の夕日」シリーズ、『永遠の0』、『アルキメデスの大戦』などを手掛けたVFXの第一人者である山崎貴氏が担当。故・モンキー・パンチ氏の悲願であった3DCGで「ルパン三世」は新時代に突入します。



『ルパン三世 THE FIRST』  
©モンキー・パンチ / 2019映画  
「ルパン三世」製作委員会

## 「PRIDE指標2019」で 「ゴールド」受賞！



任意団体「Work with Pride」が策定した、企業・団体のLGBTに関する取り組みを評価する「PRIDE指標」に、当社を含むグループ5社\*連名でエントリーし、最高評価「ゴールド」を受賞しました。当社グループでは、多様性への理解と尊重が新しいビジネスの創造につながると考え、今後も多彩な人財が自分らしく活躍できる環境づくりを推進し、皆様に多くの感動体験を提供していきます。

\*セガサミーホールディングス(株)、  
サミー(株)、  
(株)セガホールディングス、  
(株)セガ・インタラクティブ、  
(株)セガゲームス

work with Pride



# 企業情報

## 会社概要 (2019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	8,665名(連結)
上場取引所	東京証券取引所第一部(証券コード:6460)
役員	代表取締役会長グループCEO 里見 治 代表取締役社長グループCOO 里見 治紀 専務取締役 鶴見 尚也 常務取締役グループCFO 深澤 恒一 常務取締役 岡村 秀樹 取締役 吉澤 秀男 取締役*1 夏野 剛 取締役*1 勝川 恒平 取締役*1 大西 洋 取締役*1 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*2 榎本 峰夫 監査役*2 大久保 和孝

\*1 社外取締役

\*2 社外監査役

## 株式の状況 (2019年9月30日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式総数	266,229,476株
株主数	75,468名

### 大株主の構成

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
株式会社HS Company	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,436,063	11.80
有限会社エフエスシー	13,562,840	5.09
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	13,379,500	5.02
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	9,465,700	3.55

### 属性別分布(単元未満の株式数含む)



## 株主メモ (2019年9月30日現在)

証券コード	6460
1単元の株式数	100株
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
剰余金の配当基準日	期末配当: 3月31日 / 中間配当: 9月30日 その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。
公告の方法	電子公告
公告掲載URL	<a href="https://www.segasammy.co.jp/japanese/etc/notice/">https://www.segasammy.co.jp/japanese/etc/notice/</a> なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒183-0044 東京都府中市日綱町1-1 電話: 0120-232-711(通話料無料)
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店

当社株主名簿管理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続きについてご案内しております。なお、証券会社の口座で株式をお持ちの方はお取引のある証券会社へご照会ください。

(三菱UFJ信託銀行のホームページ) <http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

# アンケート集計結果ご報告

「2019年3月期 株主通信 夏号」でのアンケートにご協力いただき、ありがとうございました。皆様から頂戴したご意見の一部をご紹介します。

## セガサミーに今後期待すること

**ご意見 1** 中期経営計画が未達となったことについて、考えを聞かせてほしい。

**セガサミーより** 事業環境の変化等により、当初計画を下回る見込みとなっていることを受けて、真摯に課題に向き合っています。計画を遂行する過程で浮上した当社グループの課題をきちんと分析し、改善策を次の中期経営計画に反映していきます。

**ご意見 2** 株主優待の種類の更なる拡充と長期保有者への特典を期待している。

**セガサミーより** 株主優待は、日頃のご支援に感謝するとともに、多くの株主の皆様にご当社サービスを体験していただくことを目的に導入しました。優待の内容については、更なる拡充や長期保有の株主様への特典も含め、皆様からのご意見を踏まえて随時検討を重ねていきます。

## セガサミーホールディングス(株)

### 投資家情報サイトのご案内

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



## アンケートご協力をお願い

当社では、皆様から頂戴した貴重なご意見を活かして株主通信での情報発信を含めた、IR活動の充実に向けて努めています。下記のURLまたはQRコードよりアクセスしていただき、アンケートにご協力をお願いいたします。また、株主優待に関するご意見もこちらにお寄せください。



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

※キーボード入力の際、入力ミスにご注意ください。



## IRインフォメーションセンターのご案内

アンケートや株式情報、企業情報などご不明点がございましたら、下記までお問い合わせください。なお、土日祝及び会社休業日は休みとさせていただきます。

電話番号 **03-6864-2407**

開設時間 平日 **9:00～18:00**

## 2020年 IRカレンダー

今後の株主様、投資家向け活動に関する予定

2月 2020年3月期第3四半期 決算発表

4月 2020年3月期通期 決算発表

6月 定時株主総会／「2020年3月期 株主通信 夏号」発行

### 見直しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見直し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見直しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただけますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。