

## 2016年3月期 第3四半期決算 要旨

### 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2015年3月期		2016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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	前期比
売上高	2,677	3,668	2,450	-8%	4,200	3,550	-3%
営業利益	108	174	121	+12%	250	100	-43%
経常利益	107	168	126	+18%	250	90	-46%
税引前当期純利益	60	19	112	+87%	240	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	-27	-113	64	-	190	20	-
1株当たり配当 (円)	20	40	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	-11.33	-46.70	27.71	-	80.02	8.53	-
1株当たり純資産 (円)	1,384.84	1,336.54	1,294.99	-	-	-	-

#### <第3四半期実績>

■ 前年同期比で減収、増益

⇒12/4 通期の業績予想を下方修正

⇒繰延税金資産の一部を見直した前期に比べ、法人税等が少額となったため、親会社株主に帰属する四半期純利益が前年同期比で改善

### 各種費用等の実績

(億円)	2015年3月期		2016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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	488	676	403	-17%	694	-	-
設備投資額	205	287	210	+2%	344	-	-
減価償却費	128	176	125	-2%	168	-	-
広告宣伝費	145	191	136	-6%	245	-	-

### 連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第3四半期末	増減	科目	前期末	第3四半期末	増減
流動資産	2,980	2,625	-355	流動負債	867	958	+91
固定資産	2,306	2,479	+173	固定負債	1,194	1,059	-135
				負債合計	2,062	2,018	-44
				純資産合計	3,224	3,086	-138
資産合計	5,286	5,104	-182	負債及び純資産合計	5,286	5,104	-182
				科目	前期末	第3四半期末	増減
				自己資本比率	60.0%	59.5%	-0.5pt
				流動比率	343.7%	273.9%	-69.8pt

■ 流動資産：現金・預金及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、355億円減少

■ 固定資産：投資有価証券の増加等により、173億円増加 ⇒総資産：182億円減少の5,104億円

■ 自己資本比率：0.5ポイント低下の59.5%

■ 流動比率：69.8ポイント低下の273.9%

### 遊技機事業

(億円)	2015年3月期		2016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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	前期比
売上高	1,089	1,521	904	-17%	1,670	1,330	-13%
内訳							
パチスロ	358	738	527	+47%	970	-	-
パチンコ	692	732	340	-51%	657	-	-
その他/消去等	39	51	37	-	43	-	-
営業利益	153	257	154	+1%	230	165	-36%
営業利益率	14.0%	16.9%	17.0%	+3.0pt	13.8%	12.4%	-4.5pt
パチスロ販売台数(台)	96,111	207,830	121,645	+27%	265,000	154,000	-26%
パチンコ販売台数(台)	224,519	241,425	115,396	-49%	220,000	203,000	-16%

#### <第3四半期実績>

##### 【全体】

- 前年同期比で減収、増益
- 前年同期比でパチスロ販売台数は増加、パチンコ販売台数は減少
- 部材リユースを進める等、原価改善に取り組んだ結果増益

##### 【パチスロ】

- 『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』、『パチスロ 龍が如く OF THE END』等の複数タイトルを投入し、前年同期比で販売台数は増加
- 主な販売タイトル(第3四半期)  
⇒サミー『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』、タイヨーエレクト『パチスロ 龍が如く OF THE END』等

##### 【パチンコ】

- 主力タイトル『ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂』、『ぱちんこCRキャプテンハーロック』等のタイトルを投入したものの、大型タイトルを販売した前年同期からの反動により販売台数は減少
- 主な販売タイトル(第3四半期)  
⇒サミー『ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂』、『ぱちんこCRキャプテンハーロック』等

#### <通期見通し>

##### 【全体】

- 12月4日 通期の業績予想を下方修正
- 足元の主力タイトルの受注はおおむね堅調に推移

##### 【パチスロ】

- 『パチスロ 偽物語』を投入
- 主な販売タイトル(第4四半期)  
⇒サミー『パチスロ 偽物語』等

##### 【パチンコ】

- 主力タイトル『ぱちんこCR 真・北斗無双』を含む複数タイトルを投入
- 主な販売タイトル(第4四半期)  
⇒サミー『デジハネCR 北斗の拳6 慈母』、『ぱちんこCR 真・北斗無双』等

### エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2015年3月期		2016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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,479</b>	<b>1,996</b>	<b>1,430</b>	<b>-3%</b>	<b>2,350</b>	<b>2,055</b>	<b>+3%</b>
内訳							
デジタルゲーム	414	551	393	-5%	870	-	-
パッケージゲーム	348	474	289	-17%	445	-	-
AM機器	285	393	298	+5%	450	-	-
AM施設	275	360	282	+3%	365	-	-
映像・玩具	144	199	157	+9%	200	-	-
その他/消去等	13	19	11	-	20	-	-
<b>営業利益</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>+20%</b>	<b>115</b>	<b>20</b>	<b>-</b>
内訳							
デジタルゲーム	63	80	-5	-	115	-	-
パッケージゲーム	-29	-27	5	-	13	-	-
AM機器	-7	-39	-1	-	0	-	-
AM施設	6	9	19	+217%	3	-	-
映像・玩具	-7	-17	7	-	2	-	-
その他/消去等	-6	-6	-1	-	-18	-	-
営業利益率	1.4%	-	1.7%	+0.3pt	4.9%	1.0%	-
<b>パッケージ販売本数(万本)</b>	<b>891</b>	<b>1,228</b>	<b>612</b>	<b>-31%</b>	<b>714</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>100.1%</b>	<b>100.1%</b>	<b>101.7%</b>	<b>+1.6pt</b>	<b>97.3%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>-</b>	<b>199</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

#### <第3四半期実績>

##### 【全体】

- デジタルゲーム分野において既存タイトルは堅調だったものの、評価を受けることができなかった一部タイトルにおいて資産価値見直しを実施、また広告宣伝費等の費用が増加
- パッケージゲーム分野において主力タイトルの発売がなかったものの、リピートタイトルが堅調に推移
- アミューズメント施設分野が堅調に推移

##### 【デジタルゲーム】

- 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぷよぷよ!!クエスト』等の既存タイトルが堅調に推移
- 海外展開の遅延、韓国展開における『Football Manager Online』をはじめとする一部のPC・モバイル向けタイトルが当初想定していた評価を受けることができず、資産価値を見直したほか、大型アップデート等に伴い広告宣伝費等の費用が増加  
⇒3Q末の国内配信タイトル数(無料プレイ型のみ)：50本  
⇒主な第3四半期までの新規投入タイトル：  
『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア バースト』、『戦の海賊』、『フォルティシア SEGA×LINE』等

##### 【パッケージゲーム】

- 『Football Manager 2016』およびリピート販売が堅調だったものの、前年同期に主力タイトルを投入していた反動により、販売本数が減少
- 一方で、開発費、広告宣伝費をはじめとした費用の減少により黒字転換

##### 【AM機器】

- CVTキットの販売や新作音楽ゲーム『CHUNITHM (チュニズム)』の販売等が堅調に推移したため増収
- 営業費用の計上が第4四半期以降にずれ込んだことや、固定費削減の影響から損失幅縮小

##### 【AM施設】

- プライスカテゴリ等の運営強化により、既存店売上が前年同期比101.7%と堅調に推移したため増収、増益

##### 【映像・玩具】

- 映像事業において、TVシリーズ『ルパン三世』の番組販売、TVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入を計上、玩具事業において定番製品を中心に販売を実施

**エンタテインメントコンテンツ事業****<通期見直し>****【全体】**

- 12月4日 通期の業績予想を下方修正
- デジタルゲーム分野において各種イベントやアップデートを実施

**【デジタルゲーム】**

- 新規タイトルの提供による更なるラインナップの拡充
- 国内既存タイトルの海外へのローカライズによる展開を進める
- 既存タイトルにおける各種イベントの実施やゲーム性の向上を目的とした大幅なアップデート等の施策を実施

⇒主カタイトル大型アップデート：

- 『ファンタースターオンライン2 -Reborn : EPISODE4-』 1月
- 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』-書架の一族篇- 2月予定
- 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』第二部 受け継がれしもの 2月

⇒今後の主な新作タイトル：

- 『サンリオキャラクターズ ファンタジーシアター』1月、
- 『蒼空のリベラシオン』3月予定 等

**【パッケージゲーム】**

- 主カタイトル『龍が如く 極』等の新作タイトルを投入
- ⇒主な新作タイトル：『龍が如く 極』、『真・女神転生IV FINAL』等

**【AM機器】**

- 新製品『バベルのメダルタワー』を投入

**【AM施設】**

- 既存店舗運営の効率化を実施する
- 一方で、新業態店舗への取り組みとしてクラブセガ秋葉原店にて『セガコラボカフェ ラブライブ！』を開催

**【映像・玩具】**

- 定番・主力製品のサービスを中心に展開を実施

## リゾート事業

(億円)		2015年3月期		2016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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	前期比
売上高		108	149	115	+6%	180	165	+11%
営業利益		-17	-23	-13	-	-35	-28	-
営業利益率		-	-	-	-	-	-	-
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数 (千人)	474	643	424	-11%	580	-	-
	客単価 (円) ※1	14,339	14,468	15,753	+10%	16,383	-	-
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	466	614	528	+13%	622	-	-
	客単価 (円)	3,406	3,426	3,510	+3%	3,413	-	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	323	400	260	-20%	384	-	-
	客単価 (円)	2,309	2,283	2,345	+2%	2,236	-	-
パラダイスカジノ仁川 ※2	カジノ売上高 (10億KRW)	80	109	65	-19%	-	-	-
	利用者数 (千人)	44	58	36	-18%	-	-	-

※1. 2015年3月期通期実績を修正

※2. 「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営、「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上

### <第3四半期実績>

#### 【国内】

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』全体の利用者数は前年同期比11%減  
⇒但し、閉館となった『フェニックスソウル』、『サンホテルフェニックス』の利用者数を除くと利用者数は9%増  
⇒客単価は『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の利用者数増加等で10%増
- 『東京ジョイポリス』は前年同期比で利用者数が13%増  
⇒客単価は3%増
- 『オービィ横浜』は前年同期比で利用者数が20%減  
⇒客単価は2%増

#### 【海外】

- 韓国・仁川のカジノ施設『パラダイスカジノ仁川』の売上高はMERS等により、前年同期比19%減
- 『青島ジョイポリス』で「青島JOYPOLIS×SNH48 ウィンターミーティング」等のイベントを開催し、運営力強化に取り組む

### <通期見通し>

#### 【国内】

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、プロ野球3球団、Jリーグ3クラブのキャンプシーズンに合わせた営業施策を実施  
⇒『サンホテルフェニックス』閉館の影響により、利用者数は減少する見込み
- 『東京ジョイポリス』においては、有名コンテンツとのコラボレーション等、運営力の強化に取り組む  
⇒体感型脱出ゲーム『劇場版「ベルソナ3」～影時間からの脱出～ in 東京ジョイポリス』を開催（1月～3月）
- 『オービィ横浜』においては、施設稼働の向上に取り組む
- 国内における初のライセンス施設、『オービィ大阪』をオープン（1月）

#### 【海外】

- 2017年上期開業予定の統合型リゾート『パラダイスシティ』の建設に取り組む
- 中国における初のライセンス施設、『上海ジョイポリス』をグランドオープン（2月予定）

※本資料における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。従って、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下さい。