

2016年3月期 通期決算 要旨
連結損益計算書 (要約)

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			2017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	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	1,581	3,668	1,543	3,479	-5%	1,800	3,800	+9%
営業利益	27	174	57	176	+1%	65	200	+14%
経常利益	26	168	58	164	-2%	65	200	+22%
税引前当期純利益	-6	19	40	120	+532%	65	200	+67%
親会社株主に帰属する当期純利益	-28	-113	9	53	-	34	100	+89%
1株当たり配当 (円)	20	40	20	40	-	20	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	-11.50	-46.70	4.11	22.90	-	14.51	42.66	-
1株当たり純資産 (円)	1,384.25	1,336.54	1,310.36	1,257.43	-	-	-	-

<2016年3月期実績>

■売上高：3,479億円、営業利益：176億円、親会社株主に帰属する当期純利益：53億円

■前期比で減収、増益

⇒4/28 通期業績予想修正

<2017年3月期計画>

■売上高：3,800億円、営業利益：200億円、親会社株主に帰属する当期純利益：100億円

■前期比で増収、増益

各種費用等の実績

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			2017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	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	284	676	247	580	-14%	337	671	+16%
設備投資額	147	287	125	280	-2%	138	277	-1%
減価償却費	81	176	82	166	-6%	77	156	-6%
広告宣伝費	100	191	93	179	-6%	101	198	+11%

連結貸借対照表 (要約)

(億円) 【資産の部】				(億円) 【負債・純資産の部】			
科目	2015年3月期末	2016年3月期末	増減	科目	2015年3月期末	2016年3月期末	増減
流動資産	2,980	3,022	+42	流動負債	867	1,059	+192
固定資産	2,306	2,306	-	固定負債	1,194	1,270	+76
				負債合計	2,062	2,330	+268
				純資産合計	3,224	2,999	-225
資産合計	5,286	5,329	+43	負債及び純資産合計	5,286	5,329	+43
				科目	2015年3月期末	2016年3月期末	増減
				自己資本比率	60.0%	55.3%	-4.7pt
				流動比率	343.7%	285.2%	-58.5pt

■総資産：43億円増加の5,329億円

■流動資産：現金・預金及び2016年3月に主力タイトルを販売したことによる受取手形・売掛金の増加等により、42億円増加

■固定資産：投資有価証券が増加したものの、全体で大きな変動はなし

■自己資本比率：4.7ポイント低下の55.3%

■流動比率：58.5ポイント低下の285.2% (2015年3月期末 流動比率：343.7%)

遊技機事業

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			2017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	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	-	800	1,570	-
内訳								
パチスロ	345	738	310	611	-17%	521	839	+37%
パチンコ	238	732	231	668	-9%	210	572	-14%
その他/消去等	28	51	25[68]※	48[131]※	-	69	159	-
営業利益	70	257	85[84]※	215[209]※	-	105	190	-
営業利益率	11.5%	16.9%	15.0%[13.8%]※	16.2%[14.8%]※	-	13.1%	12.1%	-
パチスロ販売台数(台)	93,045	207,830	70,260	142,337	-32%	139,300	230,800	+62%
パチンコ販売台数(台)	82,955	241,425	79,604	199,014	-18%	68,000	182,000	-9%

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

<2016年3月期実績>

【全体】

- 前期比で減収、減益
- 実績あるシリーズ機は堅調な一方、規制の影響を受けてパチスロ主カタイトル以外の販売が期初計画を下回り低調に推移

【パチスロ】

- 『パチスロ 北斗の拳 強敵』や『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等、実績あるシリーズ機の販売が堅調に推移
- 新基準機(主基板制御)の新作タイトル『パチスロ偽物語』が堅調に推移
- その他のタイトル販売が低調に推移したため、前期比で販売台数が減少

【パチンコ】

- 『ぱちんこCR真・北斗無双』や『ぱちんこCR神獣王2』等、主カタイトルを中心に販売が堅調に推移
- 構造改革に伴う一時的な影響や、2015年3月期に販売した『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズの反動減により、販売台数が減少

<2017年3月期計画>

【全体】

- 主力を含む複数タイトル投入により、パチスロ販売台数の増加に伴い増収を計画
- 新枠や新規部材の普及時期にあたることから、一時的に利益率が低下

【パチスロ】

- 主カタイトル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
- 主な販売タイトル
⇒サミー『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』(第1四半期) 等

【パチンコ】

- のめり込み対策に係る新たな「申合せ」の影響等を受け、販売台数の減少を計画
- 主な販売タイトル
⇒タイヨーエレクトリック『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』(第1四半期)
⇒サミー『デジハネCRあしたのジョー』(第1四半期) 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			2017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	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	903	1,996	902[859]※	1,988[1,905]※	-	930	2,070	-
内訳								
デジタルゲーム	273	551	258[215]※	539[456]※	-	240	565	-
パッケージゲーム	164	474	146	423	-11%	210	465	+10%
AM機器	186	393	206	419	+7%	200	445	+6%
AM施設	179	360	189	380	+6%	175	355	-7%
映像・玩具	91	199	95	212	+7%	95	225	+6%
その他/消去等	10	19	8	15	-	10	15	-
営業利益	6	0	15[17]※	36[42]※	-	10	90	-
内訳								
デジタルゲーム	38	80	7[9]※	-9[-4]※	-	19	80	-
パッケージゲーム	-30	-27	-9	24	-	4	16	-33%
AM機器	-0	-39	2	-1	-	-15	-11	-
AM施設	6	9	13	18	+100%	12	14	-22%
映像・玩具	-5	-17	0	6	-	-1	10	+67%
その他/消去等	-3	-6	2	-2[-1]※	-	-9	-19	-
営業利益率	0.7%	-	1.7%[2.0%]※	1.8%[2.2%]※	-	1.1%	4.3%	-
パッケージ販売本数 (万本)	410	1,228	328	922	-25%	574	1,228	+33%
国内AM施設既存店売上高前年比	98.7%	100.1%	102.2%	103.1%	+3.0pt	101.1%	101.0%	-2.1pt
国内AM施設店舗数	198	198	198	194	-	193	194	-

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

<2016年3月期実績>

【全体】

- デジタルゲーム分野において、一部タイトルの資産価値見直しや広告宣伝費が増加した影響により低調に推移
- コスト削減施策実施により、セグメント全体の収益性が改善し増益

【デジタルゲーム】

- 『ファンタジースターオンライン2』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等の主力タイトルが堅調に推移
- 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
- 新作タイトル投入により広告宣伝費が増加
- 期末の国内配信タイトル数（無料プレイ型のみ）：49本（内、サミーネットワークス：14本）

【パッケージゲーム】

- 販売本数は前年を下回るものの、国内においては『龍が如く 極』、『真・女神転生IV FINAL』、海外においては『Football Manager 2016』等の主力タイトルの販売が堅調に推移
- タイトルの絞り込みとともに主要タイトルの販売に注力し、収益性を改善

【AM機器】

- 『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』のCVTキットの販売が堅調に推移
- 新作音楽ゲーム『CHUNITHM（チュウニズム）』や、新作メダルプッシャー機『バベルのメダルタワー』の販売が好調
- カジノ機器開発などの先行費用が引き続き発生

【AM施設】

- プライズ等の運営強化により、既存店売上が前期と比べ増加し、堅調に推移
- 電子マネー導入を見据え、ロケテストを開始
- 新業態店舗『KidsBee』を新規オープン（港北みなも、ららぽーと立川立飛）

【映像・玩具】

- 劇場版『名探偵コナン 業火の向日葵（ひまわり）』がシリーズ最高の興行収入を記録
- 『アンパンマン』シリーズや『ディズニーキャラクターマジカルポッド』などを販売
- 玩具分野における製品ラインナップの絞り込みによる単年度黒字化

エンタテインメントコンテンツ事業

<2017年3月期計画>

- 【全体】
- デジタルゲーム分野において、PC向け新作ゲームの投入や東南アジア向けゲームプラットフォーム事業の展開により増収を計画
 - 既存主カタイトルへの注力や、大型アップデート等により収益性を改善
- 【デジタルゲーム】
- 既存主カタイトルのイベントや大型アップデート等による収益性の改善を目指す
⇒ 主カタイトル大型アップデート
『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』-第3部-
『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』
 - 『Noah Pass』における広告事業の拡大、東南アジアを中心とした、ゲームアプリ事業の海外進出支援サービス『goPlay』事業の立ち上げを推進
- 【パッケージゲーム】
- 国内：『ペルソナ5』、『龍が如く6』等の主力IPタイトルを中心に新作投入を予定
 - 海外：『Total War:WARHAMMER』を投入
 - 主カタイトルリリースにより広告宣伝費や研究開発費が増加
- 【AM機器】
- 『艦これアーケード』のほか、『三国志大戦』の新作など、幅広いユーザー層・市場に向けた新製品の投入を計画
 - カジノ機器開発などの先行費用が引き続き発生
- 【AM施設】
- 運営強化の一環として、電子マネーの導入を進める
 - 引き続きプライズなどの運営強化に取り組む
 - 『艦これアーケード』や『三国志大戦』の新作など自社大型タイトル導入や、プライズ機の増台等により収益性の向上を目指す
 - 改正風営法施行により、2016年6月以降の施設稼働向上を見込む
- 【映像・玩具】
- 劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』を公開
⇒ シリーズ最高興行収入を記録した前作をさらに上回る初動
 - サンリオとの共同開発第2弾となるキャラクター『リルリルフェアリル』シリーズの玩具を展開
 - 定番・主力の製品やサービスを中心に展開

リゾート事業

(億円)		2015年3月期		2016年3月期			2017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	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高		66	149	74	163	+9%	70	160	-2%
営業利益		-14	-23	-12	-18	-	-15	-25	-
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)	322	643	287	571	-11%	272	570	-
	客単価 (円)	12,982	14,468	14,912	15,845	+10%	15,415	16,902	+7%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	333	614	395	687	+12%	372	650	-5%
	客単価 (円)	3,342	3,426	3,466	3,545	+3%	3,578	3,723	+5%
オービィ横浜	利用者数 (千人)	240	400	194	323	-19%	232	371	+15%
	客単価 (円)	2,264	2,283	2,421	2,282	-	2,079	2,050	-10%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	55	109	51	94	-14%	-	-	-
	利用者数 (千人)	29	58	24	48	-17%	-	-	-

※「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

<2016年3月期実績>

- 『東京ジョイポリス』における利用者数増加や『青島ジョイポリス』の新規開業により増収
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』においてサンホテルフェニックスの閉館に伴い、利用者数は減少した一方、繁忙期において客単価の高い個人集客が堅調に推移し、損失幅縮小

<2017年3月期計画>

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、ホテルの客室大規模改修工事を今夏完了し、グランドオープンを予定するものの、償却費用負担が増加
- IR(統合型リゾート)事業における先行投資等の費用が発生

※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。