

2016年3月期 第2四半期決算 要旨

連結損益計算書 (要約)

| (億円) | 2015年3月期 | | 2016年3月期 | | | | |
|-----------------|---------------|----------|-------------------------|---------------|-----------|-------|---------|
| | 第2四半期 累計実績 | 通期実績 | 5/11期初 第2四半期 累計計画 | 第2四半期 累計実績 | 前年 同期比 | 通期計画 | 前期比 |
| 売上高 | 1,581 | 3,668 | 2,000 | 1,543 | -2% | 4,200 | +15% |
| 営業利益 | 27 | 174 | 140 | 57 | +111% | 250 | +44% |
| 経常利益 | 26 | 168 | 140 | 58 | +123% | 250 | +49% |
| 税引前当期純利益 | -6 | 19 | 140 | 40 | - | 240 | +1,163% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | -28 | -113 | 110 | 9 | - | 190 | - |
| 1株当たり配当 (円) | 20 | 40 | 20 | 20 | - | 40 | - |
| 1株当たり当期純利益 (円) | -11.50 | -46.70 | 46.33 | 4.11 | - | 80.02 | - |
| 1株当たり純資産 (円) | 1,384.25 | 1,336.54 | - | 1,310.36 | - | - | - |

<第2四半期実績>

■前年同期比で減収、増益 ⇒9/30 第2四半期累計期間の業績予想を下方修正

各種費用等の実績

| (億円) | 2015年3月期 | | 2016年3月期 | | | | |
|----------------|---------------|------|-------------------------|---------------|-----------|------|------|
| | 第2四半期 累計実績 | 通期実績 | 5/11期初 第2四半期 累計計画 | 第2四半期 累計実績 | 前年 同期比 | 通期計画 | 前期比 |
| 研究開発費・コンテンツ制作費 | 284 | 676 | 300 | 247 | -13% | 694 | +3% |
| 設備投資額 | 147 | 287 | 150 | 125 | -15% | 344 | +20% |
| 減価償却費 | 81 | 176 | 79 | 82 | +1% | 168 | -5% |
| 広告宣伝費 | 100 | 191 | 126 | 93 | -7% | 245 | +28% |

連結貸借対照表 (要約)

| (億円) | 【資産の部】 | | | 【負債・純資産の部】 | | | |
|------|--------|-------|--------|------------|-------|-------|--------|
| | 科目 | 前期末 | 第2四半期末 | 増減 | 科目 | 前期末 | 第2四半期末 |
| 流動資産 | 2,980 | 2,769 | -211 | 流動負債 | 867 | 940 | +73 |
| 固定資産 | 2,306 | 2,414 | +108 | 固定負債 | 1,194 | 1,119 | -75 |
| | | | | 負債合計 | 2,062 | 2,060 | -2 |
| | | | | 純資産合計 | 3,224 | 3,123 | -101 |
| 資産合計 | 5,286 | 5,183 | -103 | 負債及び純資産合計 | 5,286 | 5,183 | -103 |

| 科目 | 前期末 | 第2四半期末 | 増減 |
|--------|--------|--------|---------|
| 自己資本比率 | 60.0% | 59.2% | -0.8pt |
| 流動比率 | 343.7% | 294.5% | -49.2pt |

- 流動資産：売上債権の増加の一方、現金預金及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、211億円減少
- 固定資産：投資有価証券の増加等により、108億円増加 ⇒総資産：103億円減少の5,183億円
- 自己資本比率：0.8ポイント低下の59.2%
- 流動比率：49.2ポイント低下の294.5%

遊技機事業

| (億円) | 2015年3月期 | | 2016年3月期 | | | | |
|-------------|---------------|---------|-------------------------|---------------|-----------|---------|--------|
| | 第2四半期 累計実績 | 通期実績 | 5/11期初 第2四半期 累計計画 | 第2四半期 累計実績 | 前年 同期比 | 通期計画 | 前期比 |
| 売上高 | 611 | 1,521 | 945 | 566 | -7% | 1,670 | +10% |
| 内訳 | | | | | | | |
| パチスロ | 345 | 738 | 613 | 310 | -10% | 970 | +31% |
| パチンコ | 238 | 732 | 310 | 231 | -3% | 657 | -10% |
| その他/消去等 | 28 | 51 | 22 | 25 | - | 43 | - |
| 営業利益 | 70 | 257 | 220 | 85 | +21% | 230 | -11% |
| 営業利益率 | 11.5% | 16.9% | 23.3% | 15.0% | +3.5pt | 13.8% | -3.1pt |
| パチスロ販売台数(台) | 93,045 | 207,830 | 165,000 | 70,260 | -24% | 265,000 | +28% |
| パチンコ販売台数(台) | 82,955 | 241,425 | 110,000 | 79,604 | -4% | 220,000 | -9% |

<第2四半期実績>

【全体】

- 前年同期比で減収、増益
- 前年同期比で販売台数が減少した一方、収益性の高い主カタイトルの販売があったこと等により増益

【パチスロ】

- 主カタイトル『パチスロ 北斗の拳 強敵』、『パチスロ ベヨネッタ』等のタイトルを投入したものの、販売スケジュール見直しにより前年同期比で販売台数は減少
- 主な販売タイトル(第2四半期)
⇒サミー『パチスロ 北斗の拳 強敵』、『パチスロ ベヨネッタ』

【パチンコ】

- 『ぱちんこCRあしたのジョー』、『ぱちんこCR神獣王2』等の複数タイトルを投入したものの、販売スケジュール見直しにより前年同期比で販売台数は減少
- 主な販売タイトル(第2四半期)
⇒サミー『ぱちんこCRあしたのジョー』、『ぱちんこCR神獣王2』等

<通期見通し>

【全体】

- 主カタイトル含む、複数タイトルの販売を予定
- 市場における新台販売は短期的に低調に推移する見通し

【パチスロ】

- 主カタイトル『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』を含む複数タイトルを投入
- 主な販売タイトル(第3四半期)
⇒サミー『パチスロ 機甲戦記ドラグナー』、『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等
⇒タイヨーエレクトリック『パチスロ 龍が如く OF THE END』等

【パチンコ】

- 『ぱちんこCR 北斗の拳 6 天翔百裂』を含む複数タイトルを投入
- 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

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2四半期 累計実績 | 通期実績 | 5/11期初 第2四半期 累計計画 | 第2四半期 累計実績 | 前年 同期比 | 通期計画 | 前期比 |
| 売上高 | 903 | 1,996 | 985 | 902 | - | 2,350 | +18% |
| 内訳 | | | | | | | |
| デジタルゲーム | 273 | 551 | 340 | 258 | -5% | 870 | +58% |
| パッケージゲーム | 164 | 474 | 135 | 146 | -11% | 445 | -6% |
| AM機器 | 186 | 393 | 230 | 206 | +11% | 450 | +15% |
| AM施設 | 179 | 360 | 185 | 189 | +6% | 365 | +1% |
| 映像・玩具 | 91 | 199 | 85 | 95 | +4% | 200 | +1% |
| その他/消去等 | 10 | 19 | 10 | 8 | - | 20 | - |
| 営業利益 | 6 | 0 | -25 | 15 | +150% | 115 | - |
| 内訳 | | | | | | | |
| デジタルゲーム | 38 | 80 | 20 | 7 | -82% | 115 | +44% |
| パッケージゲーム | -30 | -27 | -31 | -9 | - | 13 | - |
| AM機器 | -0 | -39 | -4 | 2 | - | 0 | - |
| AM施設 | 6 | 9 | 5 | 13 | +117% | 3 | -67% |
| 映像・玩具 | -5 | -17 | -7 | 0 | - | 2 | - |
| その他/消去等 | -3 | -6 | -8 | 2 | - | -18 | - |
| 営業利益率 | 0.7% | - | - | 1.7% | +1.0pt | 4.9% | - |
| パッケージ販売本数(万本) | 410 | 1,228 | 212 | 328 | -20% | 714 | -42% |
| 国内AM施設既存店売上高前年比 | 98.7% | 100.1% | 99.3% | 102.2% | - | 97.3% | - |
| 国内AM施設店舗数 | 198 | 198 | 198 | 198 | - | 199 | - |

<第2四半期実績>

【全体】

- アミューズメント施設分野が堅調に推移したことや、固定費等の削減効果が出たこと及び、パッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野において主力タイトルの発売がなかったことによる開発費等の減少により増益

【デジタルゲーム】

- タイトル投入時期の戦略的見直しに加え、『Football Manager Online』の韓国展開や一部のモバイル向けタイトルが想定を下回ったことから減収、減益

⇒2Q末の国内配信タイトル数(無料プレイ型のみ): 48本

⇒主な新作タイトル: 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『戦の海賊』等

【パッケージゲーム】

- リピートタイトルの販売が中心であったため、販売本数が昨年より減少し減収
- 前年同期に主力タイトルを投入していた反動による開発費、広告宣伝費の減少から損失幅は縮小

【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
- 主力タイトル『艦これアーケード』の販売時期を下期以降に変更したことにより、営業費用の計上が下期以降にずれ込んだことや、固定費削減の影響から黒字転換

【AM施設】

- 既存店売上が前年同期比102.2%と好調に推移したことによって、前年同期比で増収、増益

【映像・玩具】

- 映像事業において、劇場版『名探偵コナン 業火の向日葵』の配給収入、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

<通期見通し>

【全体】

- デジタルゲーム分野において各種イベントの実施やアップデートを実施
- パッケージ分野、アミューズメント機器分野において上期未発生であった営業費用の計上を見込む

【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
- 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し、今後の稼働状況を見極める

⇒主な新作タイトル：『**夢色キャスト**』
『**ワールド エンド エクリプス**』等

【パッケージゲーム】

- 主カタイトル『**Football Manager 2016**』等の新作タイトルの投入をする一方で、一部主カタイトルは投入時期を見直し
- ⇒主な新作タイトル：『**Football Manager 2016**』、『**龍が如く 極**』等

【AM機器】

- 『**ネイルプリ**』などの幅広いユーザー層・市場に向けた新製品を投入
- 上期未発生であった新作タイトルの営業費用の計上を見込む

【AM施設】

- 既存店舗運営の効率化を実施する一方で、新業態店舗の開発に向けた投資を実施

【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2四半期 累計実績 | 通期実績 | 5/11期初 第2四半期 累計計画 | 第2四半期 累計実績 | 前年 同期比 | 通期計画 | 前期比 |
| 売上高 | | 66 | 149 | 70 | 74 | +12% | 180 | +21% |
| 営業利益 | | -14 | -23 | -20 | -12 | - | -35 | - |
| 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 | 298 | 287 | -11% | 580 | -10% |
| | 客単価(円) | 12,982 | 14,481 | 14,626 | 14,912 | +15% | 16,383 | +13% |
| 東京ジョイポリス | 利用者数(千人) | 333 | 614 | 334 | 395 | +19% | 622 | +1% |
| | 客単価(円) | 3,342 | 3,426 | 3,394 | 3,466 | +4% | 3,413 | - |
| オービィ横浜 | 利用者数(千人) | 240 | 400 | 233 | 194 | -19% | 384 | -4% |
| | 客単価(円) | 2,264 | 2,283 | 2,253 | 2,421 | +7% | 2,236 | -2% |
| パラダイスカジノ仁川* | カジノ売上高(10億KRW) | 55 | 109 | - | 51 | -7% | - | - |
| | 利用者数(千人) | 29 | 58 | - | 24 | -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

<第2四半期実績>

【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『フェニックスポウル』、『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7%増
⇒客単価は『セラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の利用者数増加等で15%増
- 『東京ジョイポリス』は前年同期比で利用者数が19%増、客単価は4%増
- 『オービィ横浜』利用者数は前年同期比19%減
⇒客単価は7%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7%減
- 2015年7月、中国・青島に『青島ジョイポリス』を開業

<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、ゴルフイベント等の営業施策を実施
⇒『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
- 『オービィ横浜』においては、新作映像コンテンツ等の導入等により、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(2月予定)

【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』をオープン(来春予定)

※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。