

2016年3月期 第3四半期 決算



2016年2月8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。

【2016年3月期 第3四半期実績/通期見通し】

■	連結損益計算書（要約）	3
■	実績ハイライト	4
■	主な経営施策	5
■	主な構造改革に関する取り組み	6
■	各種費用等の実績	7
■	連結貸借対照表（要約）	8
■	<u>セグメント別実績・計画</u>	
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	9
	<u>セグメント別</u> ：エンタテインメントコンテンツ事業	12
	<u>セグメント別</u> ：リゾート事業	18
■	補足資料	
	<u>市場に関する補足情報</u>	22
	<u>当社事業に関する補足情報</u>	29

連結損益計算書 (要約)

新セグメント

(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%
内訳							
遊技機	1,089	1,521	904	-17%	1,670	1,330	-13%
エンタテインメントコンテンツ	1,479	1,996	1,430	-3%	2,350	2,055	+3%
リゾート	108	149	115	+6%	180	165	+11%
営業利益	108	174	121	+12%	250	100	-43%
内訳							
遊技機	153	257	154	+1%	230	165	-36%
エンタテインメントコンテンツ	20	0	24	+20%	115	20	-
リゾート	-17	-23	-13	-	-35	-28	-
その他/消去等	-48	-60	-44	-	-60	-57	-
営業利益率	4.0%	4.7%	4.9%	+0.9pt	6.0%	2.8%	-1.9pt
経常利益	107	168	126	+18%	250	90	-46%
特別利益	8	10	10	-	0	-	-
特別損失	56	159	25	-	10	-	-
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	-	-	-	-

※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。

(参考) 旧セグメント

(億円)	2015年3月期	
	第3四半期 累計実績	通期実績
売上高	2,675	3,549
内訳		
遊技機	1,153	1,491
アミューズメント機器	289	396
アミューズメント施設	309	414
コンシューマ	821	1,110
その他	100	136
営業利益	162	176
内訳		
遊技機	206	257
アミューズメント機器	4	-25
アミューズメント施設	-5	-9
コンシューマ	22	40
その他	-14	-20
消去等	-51	-65
営業利益率	6.1%	5.0%
経常利益	162	169
特別利益	8	10
特別損失	56	159
税引前当期純利益	115	20
当期純利益	-0	-112
1株当たり配当 (円)	20	40
1株当たり当期純利益 (円)	-0.10	-46.22
1株当たり純資産 (円)	1,396.48	1,337.46

※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。

<p style="text-align: center;">売上高・利益 その他</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	
セグメント別	<p style="text-align: center;">遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、増益 ・『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』や『ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂』等の複数タイトルを販売 ・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大型タイトルを販売した前年同期からの反動により減少 ・部材リユースを進める等、原価改善に取り組む
	<p style="text-align: center;">エンタテインメント コンテンツ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、増益 ・デジタルゲーム分野にて広告宣伝費等の費用が増加、また一部タイトルの資産価値を見直し ・パッケージゲーム分野において主カタイトルの発売がなかったものの、レポ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
	<p style="text-align: center;">リゾート</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収、損失幅縮小 ・国内のリゾート施設において、『フェニックス・シーガイア・リゾート』の客単価が改善 ・国内において、屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』が堅調に推移

(2015年11月27日公表)

① (株)インデックスの株式譲渡

<株式譲渡の日程>

株式譲渡契約締結日	平成27年12月1日
株式譲渡期日	平成27年12月1日

<株式譲渡概要>

子会社名称	株式会社インデックス
事業内容	コンテンツ&ソリューション事業(コンテンツ配信、システム開発、インターネット広告等)及びこれに付随する事業
株式譲渡相手先	澤田ホールディングス株式会社

(2016年1月29日公表)

② ダイニングダーツバー事業の会社分割及び株式譲渡

<会社分割の日程>

吸収分割契約書締結日	平成28年1月29日
効力発生日 (予定)	平成28年3月1日

<株式譲渡の日程>

株式譲渡契約締結日	平成28年1月29日
株式譲渡期日 (予定)	平成28年4月1日

<株式譲渡概要>

子会社名称	株式会社ビーリンク
事業内容	ダイニングエンタテインメント施設の企画・運営、飲食店施設の企画・運営、ダーツアクセサリー等の販売
株式譲渡相手先	株式会社マタハリ

⇒構造改革における事業ポートフォリオの見直しと更なる事業再編の取り組みを実施

<構造改革に関する取り組み>

(2015年3月期より取り組みを実施)

■ 目的：中長期的な視点でグループ全体の収益構造の見直しを図る

- 従来進めてきた固定費の削減を中心としたコスト構造の改革から、事業構造の改革へ移行
- グループ全体の事業ポートフォリオの見直しによる収益構造の改善

(2016年3月期における取り組み)

■ 内容：今期における構造改革はグループの事業ポートフォリオの改善を目的とした取り組み

- 個別事業毎に事業プロセスの改善策を検討した上で、収益性等をベースに、全事業を「成長」、「安定収益」、「縮小・撤退」にグループ分けし、当該グループ分けに則したアクションを可及的速やかに実施

■ 遊技機事業における構造改革の実施 (平成27年9月30日公表)

⇒ 生産体制・開発体制の効率化及び希望退職者の募集

■ エンタテインメントコンテンツ事業における構造改革の実施

⇒ 株式会社インデックスの売却 (平成27年11月27日公表)

⇒ ダイニングダーツバー事業の売却 (平成28年1月29日公表)

引き続き全事業を対象に検討を進め、

平成28年3月期通期決算発表時 (平成28年5月の予定) に全体の概要を発表予定

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	-	-
遊技機	165	223	145	-12%	212	-	-
エンタテインメントコンテンツ	323	457	255	-21%	480	-	-
リゾート	1	2	4	+300%	1	-	-
その他/消去等	-1	-6	-1	-	1	-	-
設備投資額	205	287	210	+2%	344	-	-
遊技機	51	69	36	-29%	81	-	-
エンタテインメントコンテンツ	138	195	146	+6%	187	-	-
リゾート	16	21	26	+63%	74	-	-
その他/消去等	0	2	2	-	2	-	-
減価償却費	128	176	125	-2%	168	-	-
遊技機	46	64	47	+2%	67	-	-
エンタテインメントコンテンツ	69	96	66	-4%	81	-	-
リゾート	7	9	6	-14%	12	-	-
その他/消去等	6	7	6	-	8	-	-
広告宣伝費	145	191	136	-6%	245	-	-
遊技機	17	21	12	-29%	31	-	-
エンタテインメントコンテンツ	107	145	107	-	191	-	-
リゾート	6	8	5	-17%	7	-	-
その他/消去等	15	17	12	-	16	-	-

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
現金・預金	1,022	812	-210	支払手形・買掛金	269	323	+54
受取手形・売掛金	385	432	+47	社債（1年内）	16	142	+126
有価証券	972	804	-168	短期借入金	138	136	-2
たな卸資産	292	370	+78	その他	444	357	-87
その他	309	207	-102	流動負債 計	867	958	+91
流動資産 計	2,980	2,625	-355	社債	562	528	-34
有形固定資産	1,002	1,012	+10	長期借入金	329	256	-73
無形固定資産	290	279	-11	その他	303	275	-28
投資有価証券	700	875	+175	固定負債 計	1,194	1,059	-135
その他	314	313	-1	負債合計	2,062	2,018	-44
				株主資本 計	2,986	2,892	-94
				その他の包括利益累計額合計	187	143	-44
				新株予約権	8	8	-
				非支配株主持分	42	43	+1
固定資産 計	2,306	2,479	+173	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

第3四半期実績

- 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%

(億円)	前期末	第3四半期末	増減
総資産	5,286	5,104	-182
純資産	3,224	3,086	-138
自己資本比率	60.0%	59.5%	-0.5pt
流動比率	343.7%	273.9%	-69.8pt

(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

通期見通し

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

- 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 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

- 主カタイトル『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

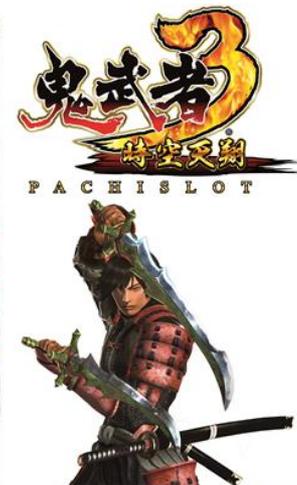
- 主カタイトル『ぱちんこCR 真・北斗無双』を含む複数タイトルを投入
- 主な販売タイトル(第4四半期)
⇒サミー『デジハネCR 北斗の拳6 慈母』、
『ぱちんこCR 真・北斗無双』等

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績/パチスロ

パチスロ 遊技機	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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画
	2タイトル	3タイトル	4タイトル	7タイトル	-
	83,516台	155,695台	116,305台	240,000台	-
	2タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル	-
	9,569台	9,569台	5,340台	25,000台	-
	1タイトル	1タイトル	-	-	-
	3,026台	42,566台	-	-	-
合計	5タイトル	6タイトル	6タイトル	9タイトル	-
	96,111台	207,830台	121,645台	265,000台	154,000台

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



『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』(サミー)
©CAPCOM CO., LTD. ALL LIGHTS RESERVED.



『パチスロ 龍が如く OF THE END』(タイヨーエレック)
©SEGA ©Sammy

主要販売品目（実績）/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	パチスロ 鬼武者3 時空天翔	25,966台	11月
タイヨーエレック	パチスロ 龍が如く OF THE END	4,759台	11月

※当第3四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績/パチンコ

パチンコ 遊技機	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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画	
Sammy	4万台	5万台	4万台	5万台	-	
	196,357台	206,775台	97,499台	165,000台	-	
TAIYO ELEC	4万台	5万台	3万台	6万台	-	
	28,162台	34,650台	17,897台	55,000台	-	
合計	8万台	10万台	7万台	11万台	-	
	224,519台	241,425台	115,396台	220,000台	203,000台	
内訳	本体販売	61,469台	64,476台	21,906台	127,500台	-
	盤面販売	163,050台	176,949台	93,490台	92,500台	-

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

主要販売品目（実績）/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂	20,594台	10月
サミー	ぱちんこCRキャプテンハーロック	8,573台	12月

※当第3四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数



『ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂』(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP2007 著作権許諾証YTK-805
©Sammy



『ぱちんこCRキャプテンハーロック』(サミー)
©松本零士/キャプテン・ハーロック製作委員会 ©Sammy

(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
内 訳	売上高	1,479	1,996	1,430	-3%	2,350	2,055	+3%
	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	-	-
内 訳	営業利益	20	0	24	+20%	115	20	-
	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%	-
	パッケージ販売本数(万本)	891	1,228	612	-31%	714	-	-
	国内AM施設既存店売上高前年比	100.1%	100.1%	101.7%	+1.6pt	97.3%	-	-
	国内AM施設店舗数	198	198	198	-	199	-	-

第3四半期実績

通期見通し

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぶよぶよ!!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、また大型アップデート等に伴う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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『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 ■ 開発費、広告宣伝費等の費用が減少したことにより黒字転換
AM機器	<ul style="list-style-type: none"> ■ CVTキットの販売や新作音楽ゲーム『CHUNITHM（チュウニズム）』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	<ul style="list-style-type: none"> ■ プライズ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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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

内訳

<ul style="list-style-type: none"> ■ 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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 ⇒主力タイトル大型アップデート： 『ファンタシ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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 主力タイトル『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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 新製品『バベルのメダルタワー』を投入
<ul style="list-style-type: none"> ■ 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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 定番・主力製品のサービスを中心に展開を実施

上位3タイトル（デジタルゲーム）

『ファンタシースターオンライン2』
©SEGA『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』
© SEGA『ぷよぷよ!!クエスト』
©SEGA

※対象期間は2015年10月～12月における売上 上位3タイトル

■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

		2015年3月期				2016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
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543	549	734	615
	ARPMU（円）※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625	1,491	1,552
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%	40.2%	42.9%
累計 ダウンロード数 （万件）	国内 ※4	4,856	5,543	6,174	6,802	7,524	7,965	8,466
	海外 ※4	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967	20,089	24,019
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491	28,053	32,485
売上高に対する広告宣伝費比率 ※5		12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%	16.8%	14.4%
Noah Pass ※8 主要指標	総ユーザー数（万人）※6	5,193	5,896	8,260	9,473	10,075	11,837	12,933
	平均MAU（万人・3か月平均）※7	481	730	918	1,054	1,102	1,140	1,294
（海外売上構成比）		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%	14.9%

平均MAU、ARPMU、累計ダウンロード数は、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.各四半期におけるMAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の平均値

※2.四半期におけるデジタル売上高（売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（売上）のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期の末日時点

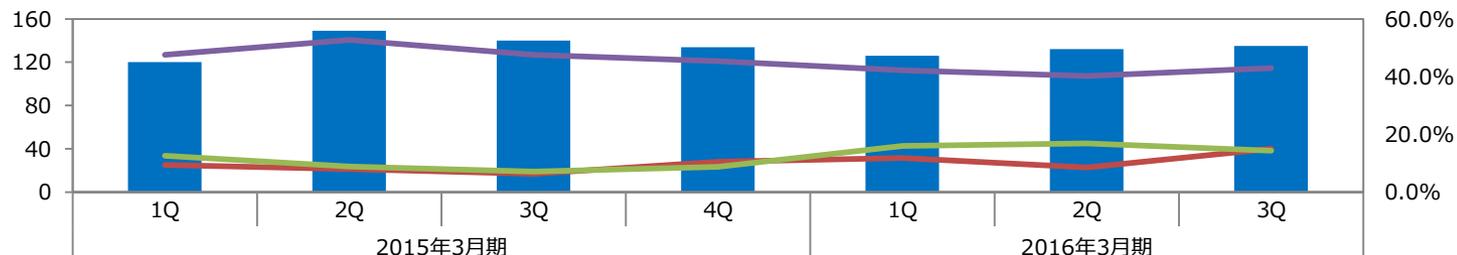
※5.各四半期におけるデジタル売上高（売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※6.各四半期の末日時点

※7.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※8.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

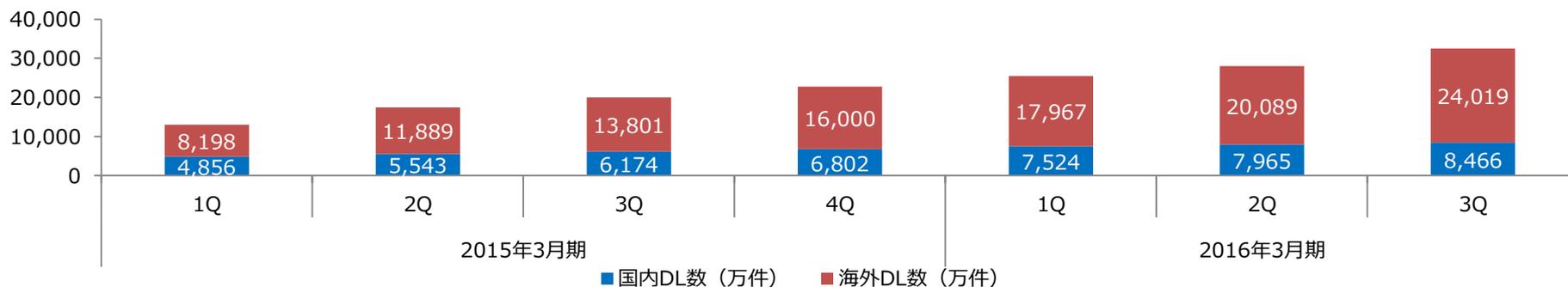
■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）



	2015年3月期				2016年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
■ 四半期売上高 (億円) (左軸)	120	149	140	134	126	132	135
■ 海外売上構成比(%) (右軸)	9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%	14.9%
■ 売上高広告宣伝費率(%) (右軸)	12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%	16.8%	14.4%
■ 上位3タイトル売上占有率(%) (右軸)	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%	40.2%	42.9%

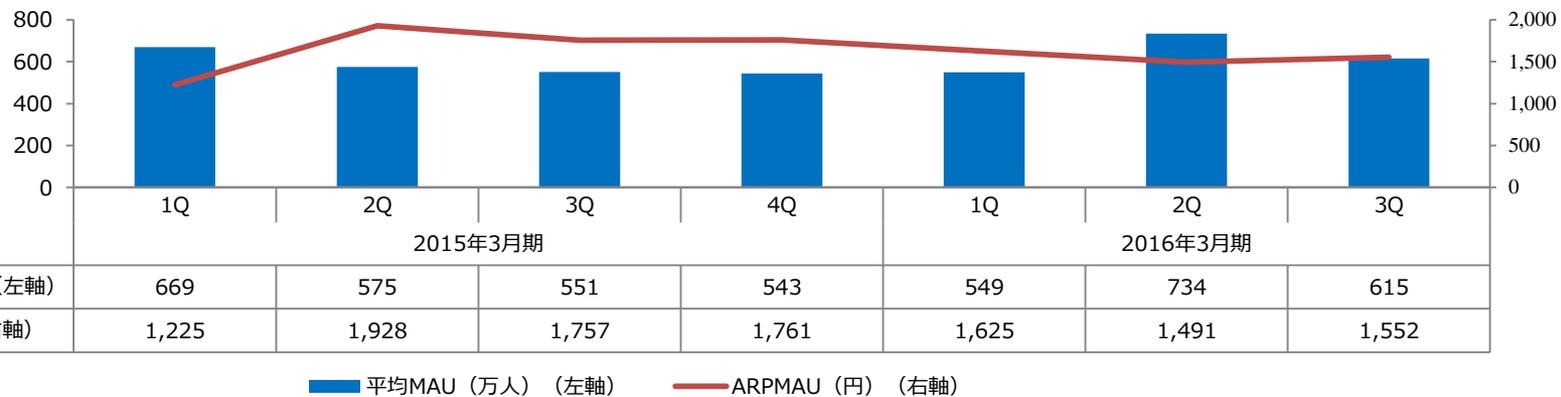
- 主力タイトルが堅調に推移した結果、上位3タイトル売上占有比率が上昇
- 上期に引き続き、新作・既存タイトルに向けた広告宣伝費を投下した一方で、売上高が増加したことで売上高広告宣伝費率は低下

■ 累計ダウンロード数



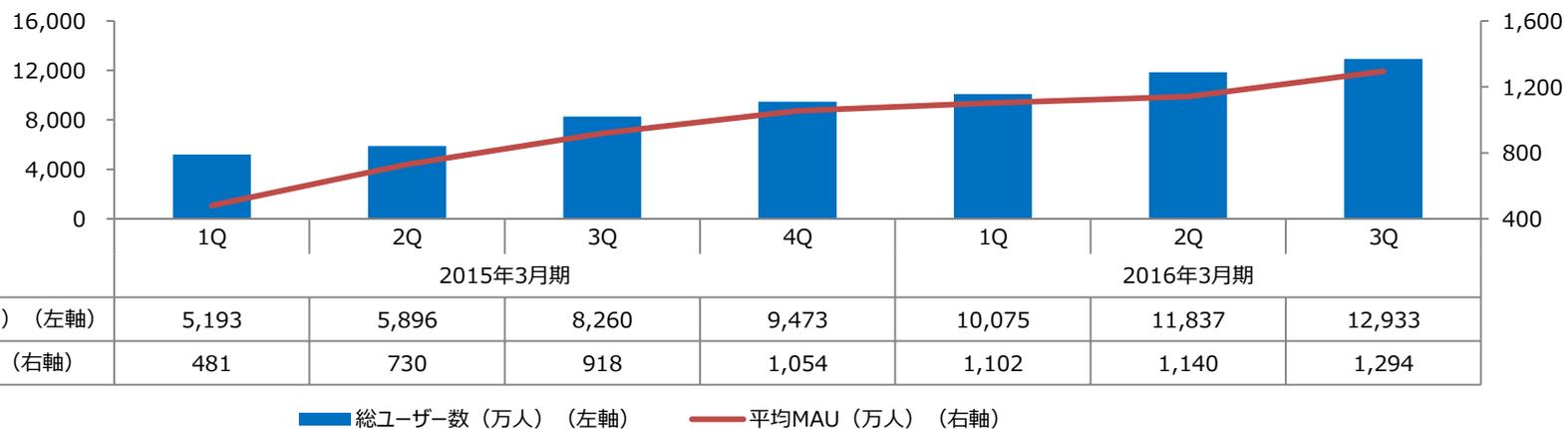
- 海外向け新作タイトルを投入したことにより、ダウンロード数は引き続き伸長傾向

国内タイトル主要指標



■ 新作タイトルリリースが第2四半期に比べ第3四半期は少なかったためMAUは若干減少。一方で、ARPMUは堅調に推移

Noah Pass主要指標

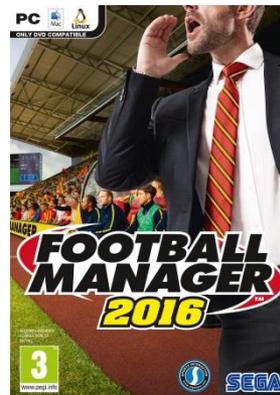


■ Noah Passの総ユーザー数は1億2千万人を突破
 ■ 今後は広告収益モデルによって、収益化に取り組む

販売実績・計画/パッケージ（ゲームコンテンツ）

※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す

地域別		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	5/11期初 通期計画	12/4修正 通期計画
国内	販売タイトル数	12	15	9	14	-
	販売タイトル数 (SKU)	15	19	13	21	-
	販売本数 (万本)	141	212	83	266	-
海外	販売タイトル数	13	15	15	20	-
	販売タイトル数 (SKU)	29	31	18	24	-
	販売本数 (万本)	750	1,016	529	448	-
合計	販売タイトル数	25	30	24	34	-
	販売タイトル数 (SKU)	44	50	31	45	-
	販売本数 (万本)	891	1,228	612	714	-

『Football Manager 2016』
(11月発売)

© Sports Interactive Limited 2016. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

(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

- 『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9%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

- 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

- 『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『ペルソナ3』のイベントを開催（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）

- 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）



PHOENIX
SEAGAIA
RESORT

『フェニックス・シーガイア・リゾート』

第3四半期実績



- 『第42回ダンロップフェニックストーナメント』の開催
- 大晦日に『カウントダウン 打ち上げ花火』を実施

通期見通し



- 夏期オープン予定『天空のバンケットホール』の発表を記念したブライダルフェアを実施
- 宮崎牛を堪能できる食フェア『究極の肉旅inシーガイア』を開催

アトラクション&ライブパーク
JOYPOLIS

『東京ジョイポリス』



- 『東京喰種トーキョーグール』とのコラボレーション等コンテンツ力を強化
- アーティスト『シド』のイベントを実施



- 劇場版『ペルソナ3』の体感型脱出ゲームイベントを実施
- 中国における初のライセンスアウト施設『上海ジョイポリス』を開業



『オービィ横浜』



- ハロウィン企画、キッズ・バースデー・パーティープランを展開
- 『Live!オーロラ～アラスカ原野行～』等の冬休みイベント展開



- シアタープログラム『アイスワールド』期間限定復活
- 国内における初のライセンスアウト施設『オービィ大阪』を開業

■ 韓国初となる本格的統合型リゾート、「パラダイスシティ」建設工事の進捗

<工事進捗 (2015年12月末時点)>



<完成イメージ図 (2017年上期開業予定)>



<立地イメージ図>



<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心区 雲西洞 国際業務団地 (IBC-1) 2段階地域一円
敷地面積	330,000㎡ (約10万坪)
投資金額	約13,000億KRW (セガサミー投資額：2,329億KRW 持株比率45%)
施設構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:388台、Slot Machines : 350台) ・ ホテル (部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等) ・ 商業施設、文化施設 ・プレミアムスパ (温浴施設) ・ デザイナーズホテル (部屋数：103室 付帯施設：フィットネスジム)
開業	2017年上期予定

<仁川空港概要>

- 利用者数：4,928万人 (2015年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

<「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 仁川国際空港から車で5分
⇒無料シャトルバスを用意する予定
⇒マグレブトレイン駅から直結
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

1. 市場に関する補足情報

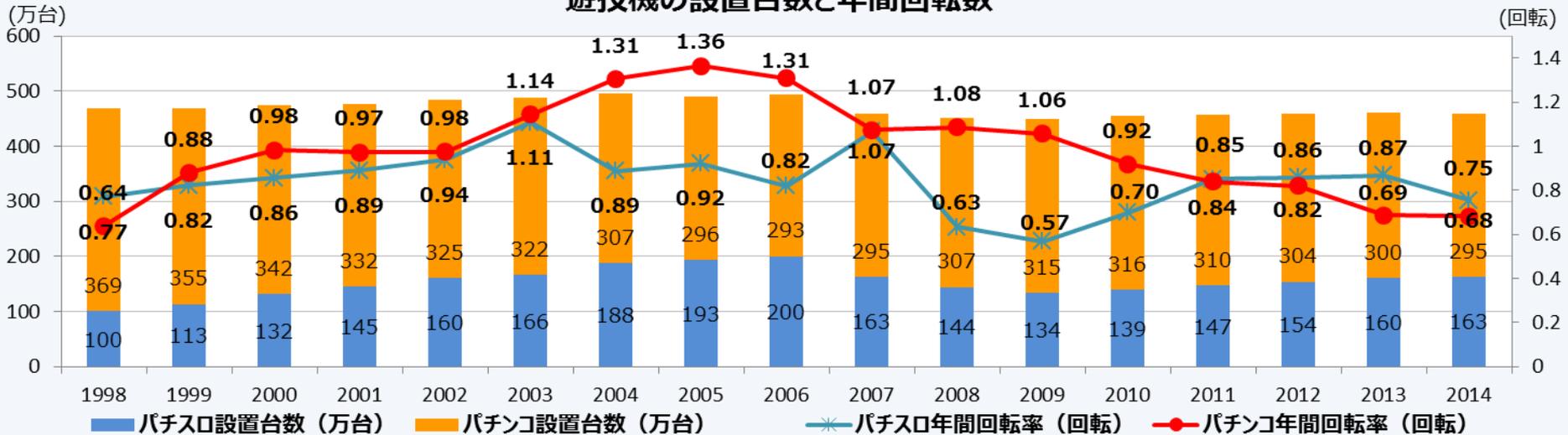


パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



出所：警察庁

遊技機の設置台数と年間回転数



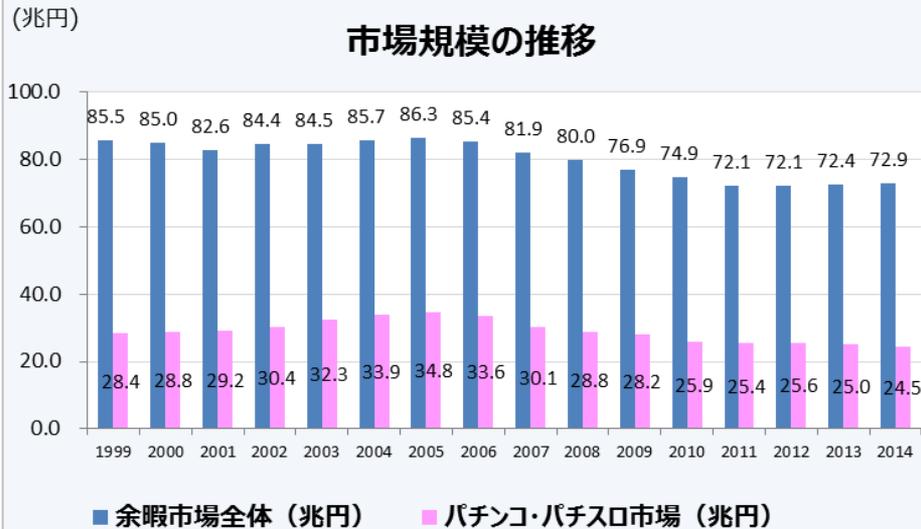
出所：警察庁、矢野経済研究所

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2015」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	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年		
	メーカー	販売台数	シェア												
1	サミー	302,270	30.9%	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%
2	D社	117,000	11.9%	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%
3	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%
4	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%
5	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%	H社	92,763	7.5%

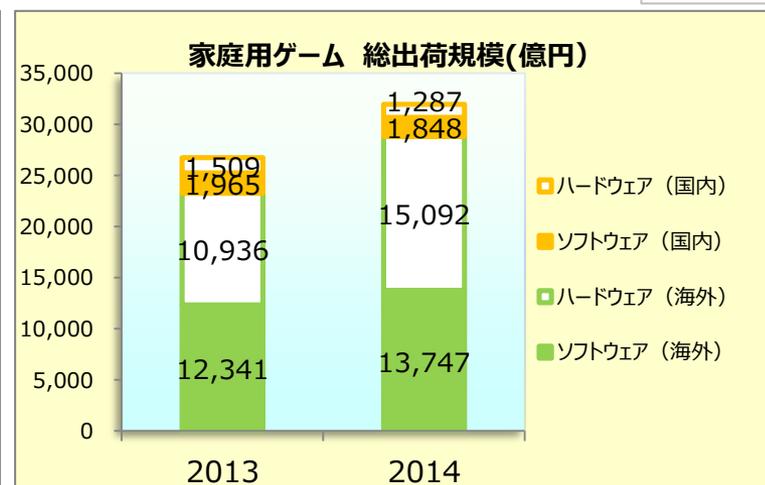
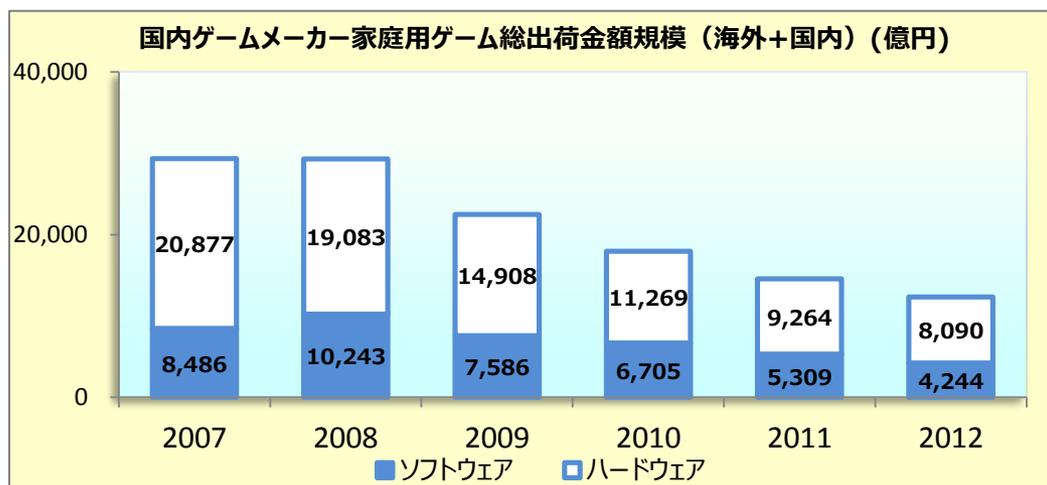
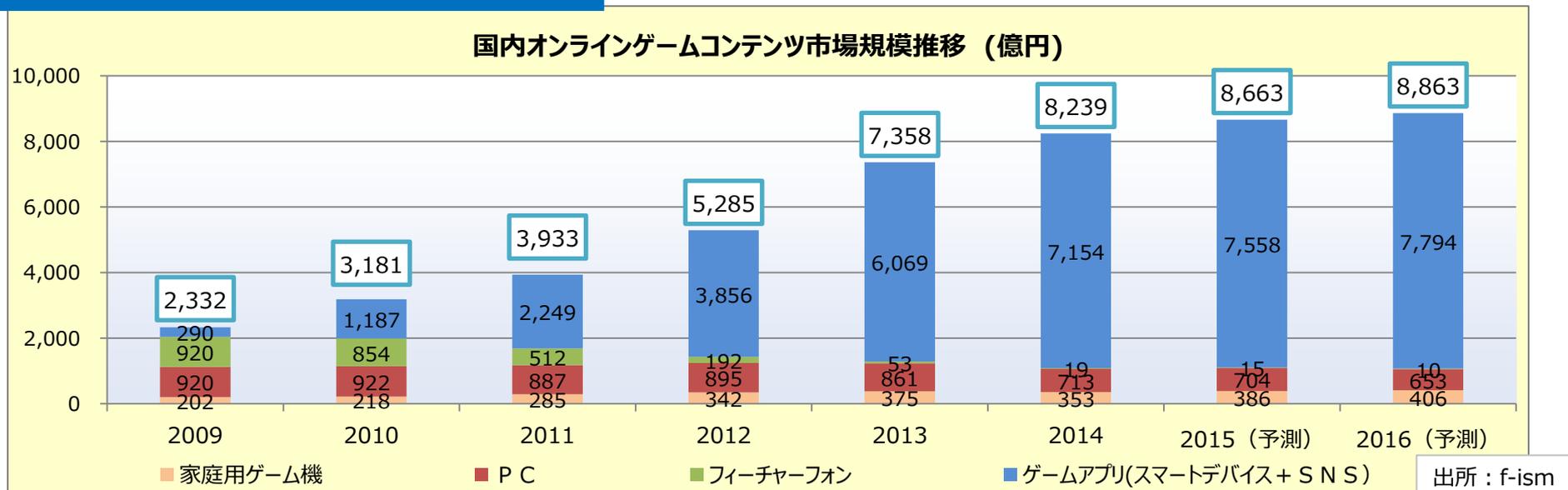
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年		
	メーカー	販売台数	シェア												
1	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%
2	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%
3	サミー	343,188	11.8%	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%
4	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.7%	H社	252,103	12.5%
5	N社	296,000	10.2%	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%

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

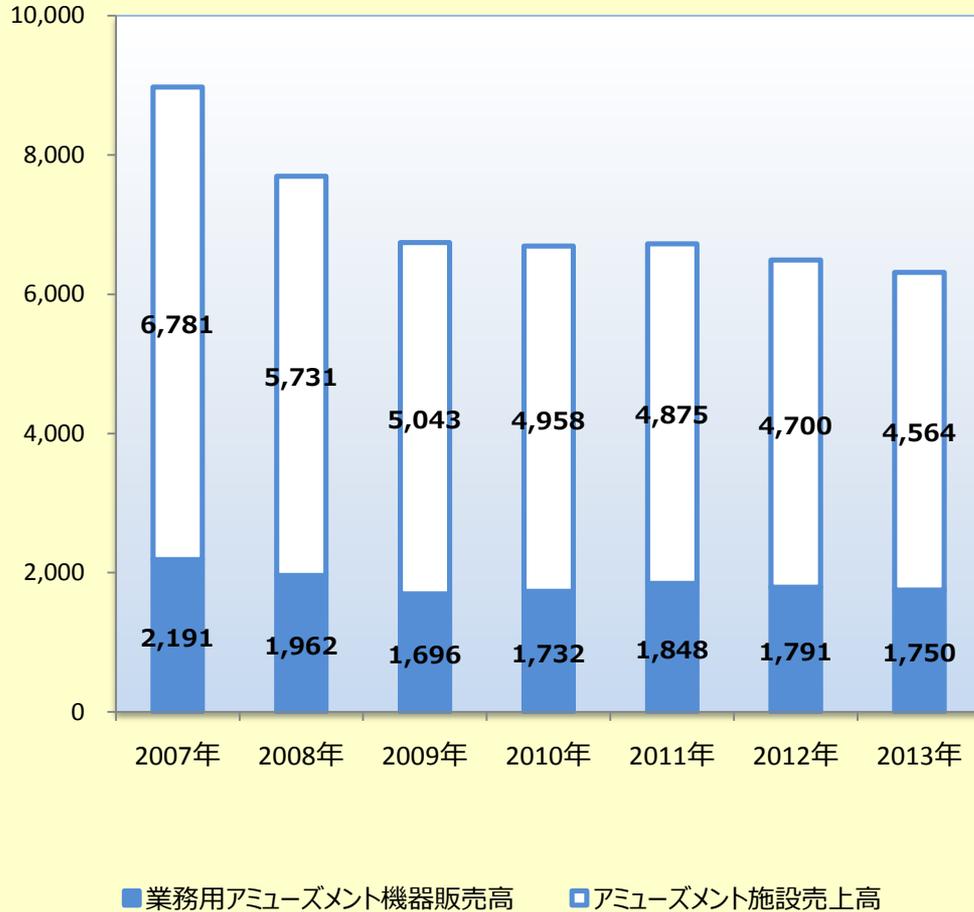


出所：「CESAゲーム白書」

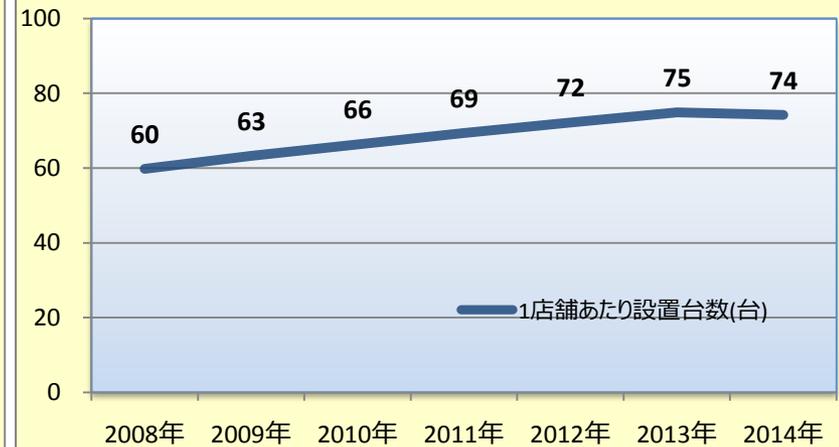
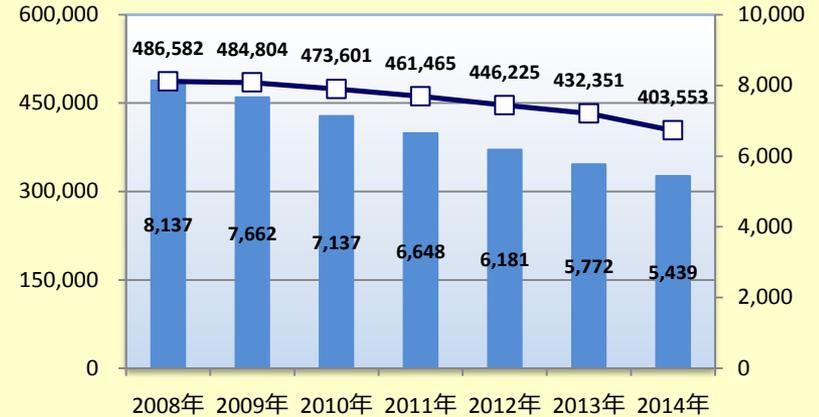
※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

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)



ゲームセンター営業所数(店) ゲーム機設置台数(台)

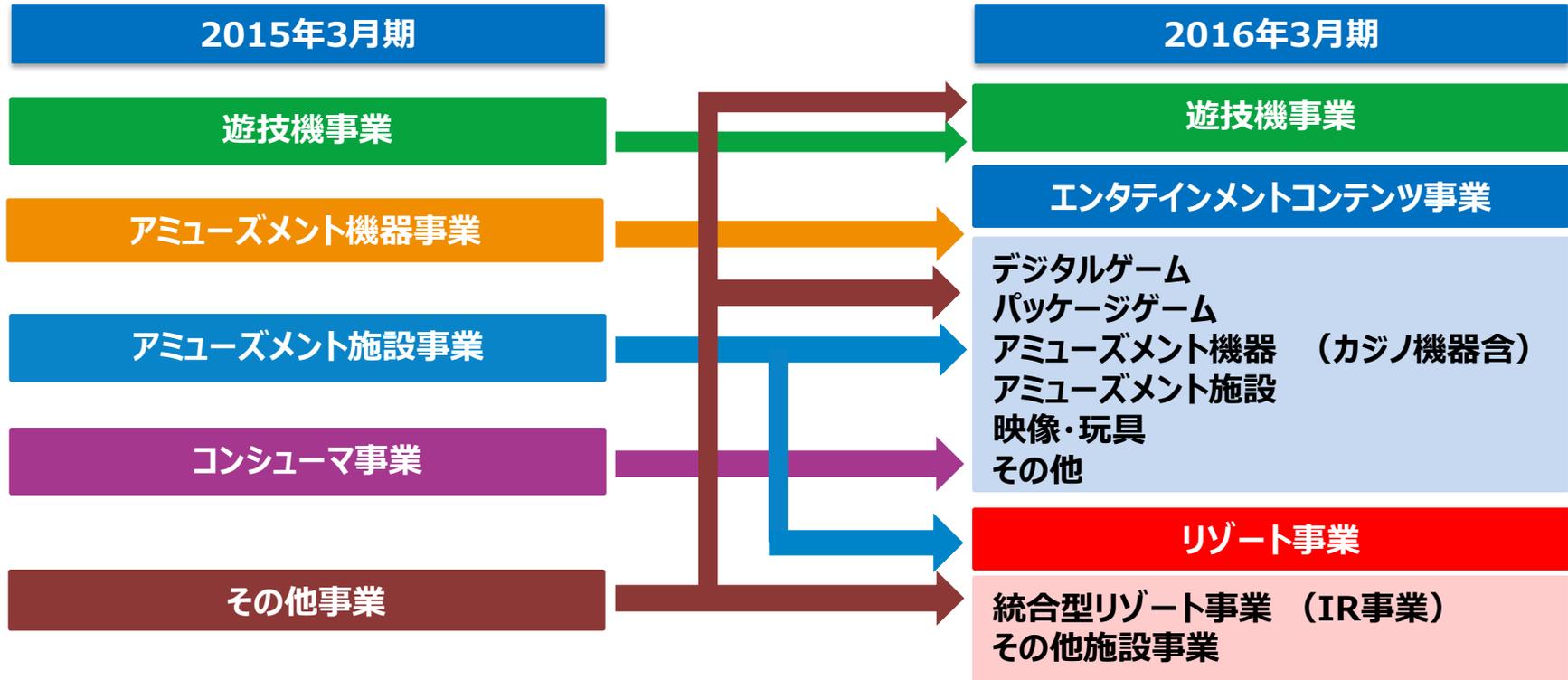


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

2. 当社事業に関する補足情報



① 事業セグメントの変更



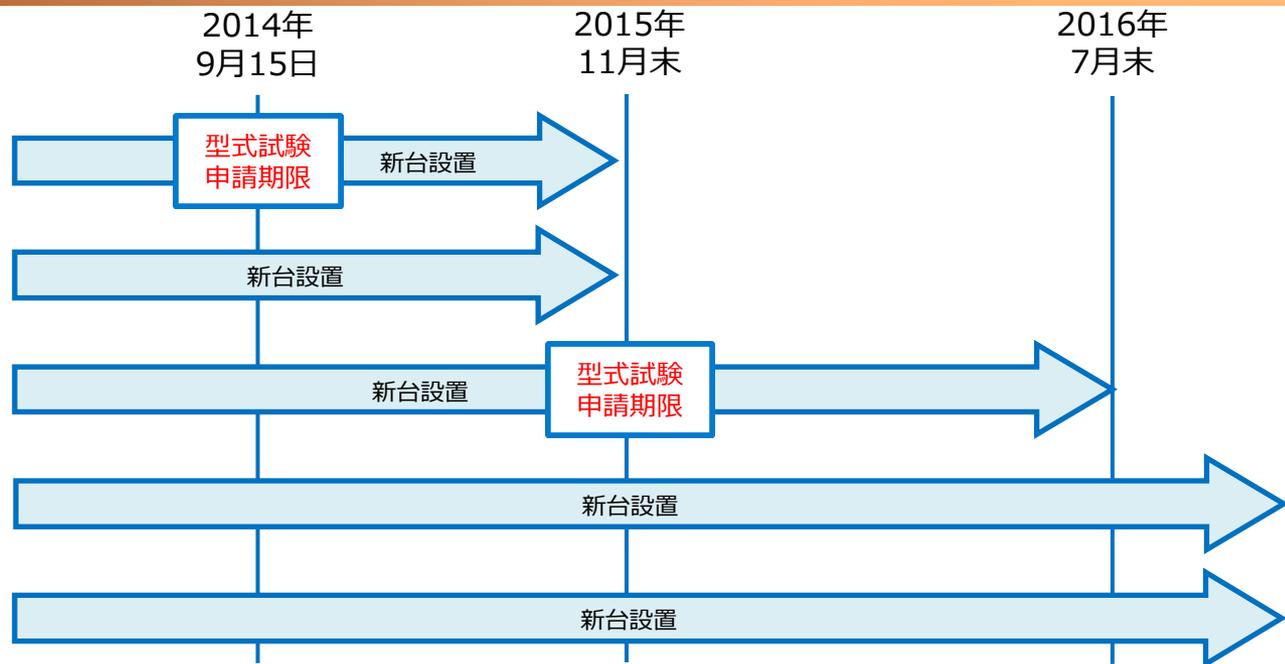
② 会計方針の変更 (2016年3月期～)

売上高の計上を①純額基準から総額基準 ②出荷基準から納品基準に変更

補足(遊技機の型式申請期限/新台設置期限)

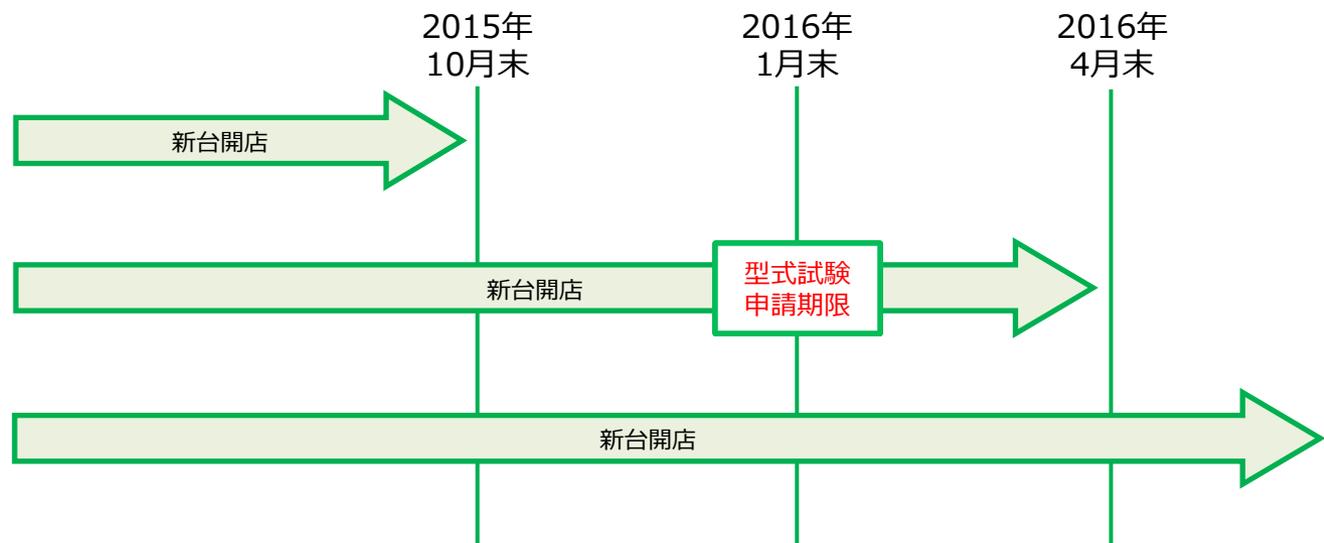
■パチスロ

- AT
ART
- 旧試験機
(型式試験方法変更前)
- 新試験機
(周辺基板制御)
- 新試験機
(主基板制御)
2.0枚≤傾斜値≤3.0枚
- 新基準機
(主基板制御)
傾斜値<2.0枚
- ノーマル (A)



■パチンコ

- 新基準未対応
(1/320 ≥ 大当り確率 > 1/400)
- 新基準対応①
(大当り確率 > 1/320)
確変・時短の継続率 上限なし
- 新基準対応②
(大当り確率 > 1/320)
確変・時短の継続率 上限65%まで



■パチスロ

	ノーマル(A)	A+ART (複合)	AT・ART
シェア	販売：約16.7% 設置：約33.4%	販売：約7.7% 設置：約5.9%	販売：約75.6% 設置：約60.7%
特徴	ボーナスのみにより 出玉を増加させるタイプ	ボーナスとART両方により 出玉を増加させる複合タイプ	AT・ARTのみにより 出玉を増加させるタイプ
当社製品(発売年)	パチスロエイランビギンズ(2011年)	パチスロ交響詩篇エウレカセブン(2009年)	パチスロ アラジンA II (2015年)

■パチンコ

	マックス	ミドル	ライトミドル	ライト・甘デジ等
シェア	販売：約54.4% 設置：約33.9%	販売：約6.5% 設置：約14.4%	販売：約14.3% 設置：約12.7%	販売：約24.8% 設置：約39.0%
大当たり確率 のイメージ	約1/400～約1/370	約1/370～約1/260	約1/260～約1/180	約1/180～
特徴	大当たり確率が低い が獲得出玉が多い	大当たり確率はマックスより高い が獲得出玉はマックスより少ない	大当たり確率はミドルより高い が獲得出玉はミドルより少ない	大当たり確率が高い が獲得出玉が少ない
当社製品(発売年)	ぱちんこC R 北斗の拳 6 拳王(2014年)	パチンコC R 化物語(2014年)	C R ガメラ(2015年)	デジハネC R 化物語(2015年)

※販売シェアは2015年1月～2015年9月末、設置シェアは2015年9月末時点を基準に当社推計値で算出。

※AT = アシストタイム ART = アシストリプレイタイム

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	アミューズメント 施設	映像・玩具
<ul style="list-style-type: none"> PCオンラインゲームの企画・開発・運営 スマートデバイス向けゲームの企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> 家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの企画・開発・販売 	<ul style="list-style-type: none"> アミューズメントゲーム機器の開発・製造・販売等 カジノ機器の開発・製造・販売 	<ul style="list-style-type: none"> アミューズメント施設、グッズバーの企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> アニメーション作品の制作・販売・配給及び輸出 玩具の企画、制作、販売
 <p>『ファンタシースターオンライン2』 ©SEGA</p>  <p>『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』 © SEGA</p>	 <p>『龍が如く0 誓いの場所』 ©SEGA</p>   <p>『ソニックタウン』シリーズ ©SEGA</p>	 <p>『UFOキャッチャー9』 ©SEGA</p>  <p>『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』 © SEGA</p>	 <p>『セガ ららぽーと富士見』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>  <p>『KidsBee (キッズビー)』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>	 <p>『ルパン三世』 原作：モンキー・パンチ ©TMS</p>  <p>『ジュエルウォッチ』 ©'08, '15 SANRIO / SEGA TOYS サンリオ・セガトイズ / テレビ東京・ジュエルペット製作委員会</p>

リゾート事業の主な取り組み

- 施設名：フェニックス・シーガイア・リゾート
- 所在地：宮崎県（宮崎市）
- 運営会社：フェニックスリゾート株式会社
- 概要：「シエトン・グランデ・オーシャンリゾート」等の宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級コンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」等のスポーツ施設を保有するリゾート施設

- 施設名：ジョイポリス
- 所在地：東京都（お台場）、大阪府（梅田）、中国（青島、上海）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：「デジタル」と「リアル」の融合を意味する「デジタルリアル（DigitaReal）」をコンセプトに掲げた、斬新かつ先進的なエンタテインメントを提供する国内最大級の屋内型テーマパーク

- 施設名：オービィ
- 所在地：横浜（みなとみらい）、大阪（万博公園）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：BBC EARTHの映像力とセガのエンタテインメント技術を融合し、自然界の様々なシーンを独自の手法で再現。大自然の神秘を全身に感じることができるまったく新しいミュージアム

- 施設名：パラダイスカジノ仁川 / パラダイスシティ
- 所在地：韓国（仁川市）
- 運営会社：PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
- 概要：1967年に韓国最初の外国人専用カジノとしてオープンした「パラダイスカジノ仁川」の運営及び2017年上期開業予定の韓国初の本格的統合型リゾート「パラダイスシティ」の開発

- 施設名：（未定）
- 所在地：韓国（釜山広域市）
- 運営会社：SEGASAMMY Busan Inc.
- 概要：韓国・釜山広域市における、ホテル、エンタテインメント、商業施設等からなる大型複合施設の開発・運営



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)

(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
売上高	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
営業利益	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%
経常利益	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%
当期純利益	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%	-	-
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)

(*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

*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・コンテンツ制作費を含む)

*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)

過去の業績推移（新セグメント 2015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/2016/201603_3q_transition.xls)

(億円)	2015年3月期				2016年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績
売上高	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450
内訳							
遊技機	472	611	1,089	1,521	76	566	904
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418	902	1,430
リゾート	28	66	108	149	34	74	115
営業利益	89	27	108	174	-94	57	121
内訳							
遊技機	125	70	153	257	-67	85	154
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7	15	24
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-31	-44
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%
経常利益	96	26	107	168	-87	58	126
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-27	-113	-79	9	64
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	488	676	128	247	403
設備投資額	69	147	205	287	68	125	210
減価償却費	40	81	128	176	41	82	125
広告宣伝費	41	100	145	191	39	93	136
パチスロタイトル数	39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
販売台数	82,791台	93,045台	96,111台	207,830台	102台	70,260台	121,645台
パチンコタイトル数	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
販売台数	47,711台	82,955台	224,519台	241,425台	22,362台	79,604台	115,396台
国内既存店舗売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%
国内AM施設数	201店舗	198店舗	198店舗	198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）	3	6	25	30	5	12	24
パッケージタイトル数（sku）	5	14	44	50	6	14	31
販売本数（万本）	170	410	891	1,228	183	328	612

※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

週及処理の内容を反映させております。



<http://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。