

2016年3月期 第1四半期 決算短信 補足資料

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1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	900	1,581	3,668	529	-41%	2,000	+27%	4,200	+15%
内訳									
遊技機	472	611	1,521	76	-84%	945	+55%	1,670	+10%
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,996	418	+5%	985	+9%	2,350	+18%
リゾート	28	66	149	34	+21%	70	+6%	180	+21%
営業利益	89	27	174	-94	-	140	+419%	250	+44%
内訳									
遊技機	125	70	257	-67	-	220	+214%	230	-11%
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	0	-7	-	-25	-	115	-
リゾート	-7	-14	-23	-5	-	-20	-	-35	-
その他/消去等	-14	-35	-60	-13	-	-35	-	-60	-
営業利益率	9.9%	1.7%	4.7%	-	-	7.0%	+5.3pt	6.0%	+1.3pt
経常利益	96	26	168	-87	-	140	+438%	250	+49%
特別利益	1	3	10	3	-	0	-	0	-
特別損失	3	35	159	1	-	0	-	10	-
税引前当期純利益	94	-6	19	-84	-	140	-	240	+1,163%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-113	-79	-	110	-	190	-
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	5.5%	-	4.5%	-
1株当たり配当 (円)	-	20	40	-	-	20	-	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	21.18	-11.50	-46.70	-33.79	-	46.33	-	80.02	-
1株当たり純資産 (円)	1,398.21	1,384.25	1,336.54	1,286.88	-	-	-	-	-

(参考) 旧セグメント

(億円)	2015年3月期		
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績
売上高	883	1,542	3,549
内訳			
遊技機	474	606	1,491
アミューズメント機器	72	180	396
アミューズメント施設	96	208	414
コンシューマ	211	482	1,110
その他	29	64	136
営業利益	93	34	176
内訳			
遊技機	129	73	257
アミューズメント機器	-6	1	-25
アミューズメント施設	-4	-2	-9
コンシューマ	-2	9	40
その他	-6	-10	-20
消去等	-15	-37	-65
営業利益率	10.5%	2.2%	5.0%
経常利益	100	33	169
特別利益	1	3	10
特別損失	3	35	159
税引前当期純利益	98	0	20
当期純利益	55	-20	-112
当期純利益率	6.2%	-	-
1株当たり配当 (円)	-	20	40
1株当たり当期純利益 (円)	22.66	-8.52	-46.22
1株当たり純資産 (円)	1,400.10	1,387.64	1,337.46

※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月期より遡及処理の内容を反映させております。

各種費用

(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	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	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	124	284	676	128	+3%	300	+6%	694	+3%
内訳									
遊技機	51	105	223	49	-4%	102	-3%	212	-5%
エンタテインメントコンテンツ	74	179	457	77	+4%	197	+10%	480	+5%
リゾート	0	1	2	0	-	0	-	1	-50%
その他/消去等	-1	-1	-6	2	-	1	-	1	-
設備投資額	69	147	287	68	-1%	150	+2%	344	+20%
内訳									
遊技機	20	41	69	15	-25%	40	-2%	81	+17%
エンタテインメントコンテンツ	45	94	195	42	-7%	92	-2%	187	-4%
リゾート	3	10	21	9	+200%	16	+60%	74	+252%
その他/消去等	1	2	2	2	-	2	-	2	-
減価償却費	40	81	176	41	-	79	-2%	168	-5%
内訳									
遊技機	13	29	64	15	+15%	31	+7%	67	+5%
エンタテインメントコンテンツ	22	44	96	22	-	39	-11%	81	-16%
リゾート	2	4	9	1	-50%	5	+25%	12	+33%
その他/消去等	3	4	7	3	-	4	-	8	-
広告宣伝費	41	100	191	39	-5%	126	+26%	245	+28%
内訳									
遊技機	5	13	21	2	-60%	16	+23%	31	+48%
エンタテインメントコンテンツ	32	70	145	34	+6%	94	+34%	191	+32%
リゾート	1	5	8	0	-	4	-20%	7	-13%
その他/消去等	3	12	17	3	-	12	-	16	-

遊技機事業

(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	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比	
売上高	472	611	1,521	76	-84%	945	+55%	1,670	+10%	
内訳	パチスロ	310	345	738	0	-	613	+78%	970	+31%
	パチンコ	147	238	732	63	-57%	310	+30%	657	-10%
	その他/消去等	15	28	51	13	-	22	-	43	-
営業利益	125	70	257	-67	-	220	+214%	230	-11%	
営業利益率	26.5%	11.5%	16.9%	-	-	23.3%	+11.8pt	13.8%	-3.1pt	
パチスロ販売台数(台)	82,791	93,045	207,830	102	-100%	165,000	+77%	265,000	+28%	
パチンコ販売台数(台)	47,711	82,955	241,425	22,362	-53%	110,000	+33%	220,000	-9%	

《販売実績・計画／主要販売品目》

パチスロ 遊技機	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	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
サミーブランド	2タイトル	2タイトル	3タイトル	-	3タイトル	7タイトル
	81,165台	83,516台	155,695台	102台	140,000台	240,000台
タイヨーエレクト ブランド	1タイトル	2タイトル	2タイトル	-	2タイトル	2タイトル
	1,626台	9,529台	9,569台	-	25,000台	25,000台
銀座・ロデオ ブランド	-	-	1タイトル	-	-	-
	-	-	42,566台	-	-	-
合計	3タイトル	4タイトル	6タイトル	-	5タイトル	9タイトル
	82,791台	93,045台	207,830台	102台	165,000台	265,000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(前期納品開始機種・スペック替え等は含まない)

パチンコ 遊技機	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	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
サミーブランド	3タイトル	3タイトル	5タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	
	39,718台	62,893台	206,775台	15,630台	75,000台	165,000台	
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル	2タイトル	5タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	
	7,993台	20,062台	34,650台	6,732台	35,000台	55,000台	
合計	5タイトル	5タイトル	10タイトル	2タイトル	7タイトル	11タイトル	
	47,711台	82,955台	241,425台	22,362台	110,000台	220,000台	
内訳	本体販売	14,161台	20,786台	64,476台	6,586台	41,500台	127,500台
	盤面販売	33,550台	62,169台	176,949台	15,776台	68,500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(前期納品開始機種・スペック替え等は含まない)

当第1四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

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
デジハネC R化物語シリーズ	サミー	8千台
ぱちんこC R聖戦士ダンバイン	サミー	5千台
C Rカメラ	タイヨー エレクト	4千台

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1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	399	903	1,996	418	+5%	985	+9%	2,350	+18%
内訳									
デジタルゲーム	122	273	551	126	+3%	340	+25%	870	+58%
パッケージゲーム	77	164	474	77	-	135	-18%	445	-6%
AM機器	75	186	393	87	+16%	230	+24%	450	+15%
AM施設	83	179	360	87	+5%	185	+3%	365	+1%
映像・玩具	36	91	199	36	-	85	-7%	200	+1%
その他/消去等	6	10	19	5	-	10	-	20	-
営業利益	-13	6	0	-7	-	-25	-	115	-
内訳									
デジタルゲーム	3	38	80	2	-33%	20	-47%	115	+44%
パッケージゲーム	-4	-30	-27	-2	-	-31	-	13	-
AM機器	-7	-0	-39	-4	-	-4	-	0	-
AM施設	-0	6	9	1	-	5	-17%	3	-67%
映像・玩具	-4	-5	-17	-3	-	-7	-	2	-
その他/消去等	-1	-3	-6	-1	-	-8	-	-18	-
営業利益率	-	0.7%	-	-	-	-	-	4.9%	-
パッケージ販売本数 (万本)	170	410	1,228	183	+8%	212	-48%	714	-42%
国内AM施設既存店売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	101.4%	-	99.3%	-	97.3%	-
国内AM施設店舗数	201	198	198	198	-	198	-	199	-

エンタテインメントコンテンツ事業

《デジタルゲーム主要指標（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
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543	549
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※4	4,856	5,543	6,174	6,802	7,524
	海外 ※4	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491
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%
Noah Pass 主要指標	総ユーザー数（万人） ※6	5,193	5,896	8,260	9,473	10,075
	平均MAU（万人・3か月平均）	481	730	918	1,054	1,102
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%

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（売り切りは含まない）

※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を平均MAUで割った値

※3各四半期の売上に対して、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各四半期の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

注) Noah Pass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

《販売実績・計画／パッケージゲーム》 ※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数

地域別		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	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
国内	販売タイトル数	2	3	15	4	4	14
	販売タイトル数 (SKU)	3	4	19	5	5	21
	販売本数 (万本)	42	71	212	33	48	266
海外	販売タイトル数	1	3	15	1	9	20
	販売タイトル数 (SKU)	2	10	31	1	11	24
	販売本数 (万本)	128	338	1,016	149	164	448
合計	販売タイトル数	3	6	30	5	13	34
	販売タイトル数 (SKU)	5	14	50	6	16	45
	販売本数 (万本)	170	410	1,228	183	212	714

リゾート事業

(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	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高		28	66	149	34	+21%	70	+6%	180	+21%
営業利益		-7	-14	-23	-5	-	-20	-	-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)	126	322	643	131	+4%	298	-7%	580	-10%
	客単価 (円)	15,226	12,982	14,481	15,883	+4%	14,626	+13%	16,383	+13%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	132	333	614	148	+12%	334	-	622	+1%
	客単価 (円)	3,444	3,342	3,426	3,489	+1%	3,394	+2%	3,413	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	92	240	400	73	-21%	233	-3%	384	-4%
	客単価 (円)	2,098	2,264	2,283	2,444	+16%	2,253	-	2,236	-2%
パラダイス カジノ仁川*	カジノ売上高 (10億KRW)	28	55	109	26	-7%	-	-	-	-
	利用者数 (千人)	14	29	58	13	-7%	-	-	-	-

*「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(2015年1月～3月の実績を計上)

※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。