

2015年11月2日
セガサミーホールディングス株式会社

2016年3月期 第2四半期 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%
内訳							
遊技機	611	1,521	945	566	-7%	1,670	+10%
エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	985	902	-	2,350	+18%
リゾート	66	149	70	74	+12%	180	+21%
営業利益	27	174	140	57	+111%	250	+44%
内訳							
遊技機	70	257	220	85	+21%	230	-11%
エンタテインメントコンテンツ	6	0	-25	15	+150%	115	-
リゾート	-14	-23	-20	-12	-	-35	-
その他/消去等	-35	-60	-35	-31	-	-60	-
営業利益率	1.7%	4.7%	7.0%	3.7%	+2.0pt	6.0%	+1.3pt
経常利益	26	168	140	58	+123%	250	+49%
特別利益	3	10	0	5	-	0	-
特別損失	35	159	0	23	-	10	-
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	-
当期純利益率	-	-	5.5%	0.6%	-	4.5%	-
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	-	-	-

※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。

(参考) 旧セグメント

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

各種費用

(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%
内訳							
遊技機	105	223	102	98	-7%	212	-5%
エンタテインメントコンテンツ	179	457	197	148	-17%	480	+5%
リゾート	1	2	0	1	-	1	-50%
その他/消去等	-1	-6	1	0	-	1	-
設備投資額	147	287	150	125	-15%	344	+20%
内訳							
遊技機	41	69	40	23	-44%	81	+17%
エンタテインメントコンテンツ	94	195	92	87	-7%	187	-4%
リゾート	10	21	16	13	+30%	74	+252%
その他/消去等	2	2	2	2	-	2	-
減価償却費	81	176	79	82	+1%	168	-5%
内訳							
遊技機	29	64	31	31	+7%	67	+5%
エンタテインメントコンテンツ	44	96	39	44	-	81	-16%
リゾート	4	9	5	4	-	12	+33%
その他/消去等	4	7	4	3	-	8	-
広告宣伝費	100	191	126	93	-7%	245	+28%
内訳							
遊技機	13	21	16	7	-46%	31	+48%
エンタテインメントコンテンツ	70	145	94	72	+3%	191	+32%
リゾート	5	8	4	3	-40%	7	-13%
その他/消去等	12	17	12	11	-	16	-

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%

《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	通期計画
サミーブランド	2タイトル 83,516台	3タイトル 155,695台	3タイトル 140,000台	2タイトル 70,260台	7タイトル 240,000台
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル 9,529台	2タイトル 9,569台	2タイトル 25,000台	-	2タイトル 25,000台
銀座・ロデオ ブランド	-	1タイトル 42,566台	-	-	-
合計	4タイトル 93,045台	6タイトル 207,830台	5タイトル 165,000台	2タイトル 70,260台	9タイトル 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	通期計画
サミーブランド	3タイトル 62,893台	5タイトル 206,775台	3タイトル 75,000台	3タイトル 66,130台	5タイトル 165,000台
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル 20,062台	5タイトル 34,650台	4タイトル 35,000台	3タイトル 13,474台	6タイトル 55,000台
合計	5タイトル 82,955台	10タイトル 241,425台	7タイトル 110,000台	6タイトル 79,604台	11タイトル 220,000台
内訳					
本体販売	20,786台	64,476台	41,500台	14,617台	127,500台
盤面販売	62,169台	176,949台	68,500台	64,987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2四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

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチスロ北斗の拳 強敵	サミー	69千台

当第2四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
ぱちんこC R 神獣王 2	サミー	33千台
ぱちんこC R あしたのジョー	サミー	16千台

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
内 訳	売上高	903	1,996	985	902	-	2,350	+18%
	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	-

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	第2四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543	549	734
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625	1,491
	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%
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
	海外 ※4	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967	20,089
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491	28,053
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%
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
	平均MAU（万人・3か月平均） ※7	481	730	918	1,054	1,102	1,140
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%

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.各四半期内における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

※7.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※8.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	通期計画
国内	販売タイトル数	3	15	4	4	14
	販売タイトル数 (SKU)	4	19	5	5	21
	販売本数 (万本)	71	212	48	43	266
海外	販売タイトル数	3	15	9	8	20
	販売タイトル数 (SKU)	10	31	11	9	24
	販売本数 (万本)	338	1,016	164	285	448
合計	販売タイトル数	6	30	13	12	34
	販売タイトル数 (SKU)	14	50	16	14	45
	販売本数 (万本)	410	1,228	212	328	714

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

※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。