

2016年3月期 第2四半期 決算



2015年11月4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2四半期実績/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
■	各種費用等の実績	6
■	連結貸借対照表（要約）	7
■	<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	8
	<u>セグメント別</u> ：エンタテインメントコンテンツ事業	11
	<u>セグメント別</u> ：リゾート事業	17
■	今後の取り組み	20
■	補足資料	
	<u>市場に関する補足情報</u>	27
	<u>当社事業に関する補足情報</u>	34

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
内 訳	売上高	1,581	3,668	2,000	1,543	-2%	4,200	+15%
	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%
内 訳	営業利益	27	174	140	57	+111%	250	+44%
	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	-
	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	-	-	-

(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
内 訳	売上高	1,542	3,549
	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
内 訳	営業利益	34	176
	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
	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

※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。

売上高・利益 その他		<ul style="list-style-type: none"> ・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
セグメント別	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・主カタイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』や『ぱちんこCR神獣王2』等を販売した一方で、一部のパチスロ・パチンコ遊技機の販売スケジュールを政策的に下期に見直した結果、前年同期比で販売台数が減少。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
	エンタテインメント コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ・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カ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
	リゾート	<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』等が堅調に推移 ・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9月30日公表)

■ 遊技機事業における 構造改革の実施

<概要>

実施内容	生産体制・開発体制の効率化 希望退職者の募集
実施目的	来期及び将来に向けた経営環境の変化に対応する組織体制を目指し 人員の適正化を実施するため
退職者数	約200名
特別損失額	約18億円(主に早期割増退職金)
固定費削減額	約20億円/年(前期比)

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%
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%
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%
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%
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	-

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	増減
現金・預金	1,022	858	-164	支払手形・買掛金	269	299	+30
受取手形・売掛金	385	608	+223	社債（1年内）	16	116	+100
有価証券	972	721	-251	短期借入金	138	135	-3
たな卸資産	292	373	+81	その他	444	390	-54
その他	309	209	-100	流動負債 計	867	940	+73
流動資産 計	2,980	2,769	-211	社債	562	554	-8
有形固定資産	1,002	993	-9	長期借入金	329	268	-61
無形固定資産	290	297	+7	その他	303	297	-6
投資有価証券	700	810	+110	固定負債 計	1,194	1,119	-75
その他	314	314	-	負債合計	2,062	2,060	-2
				株主資本 計	2,986	2,892	-94
				その他の包括利益累計額合計	187	178	-9
				新株予約権	8	8	-
				非支配株主持分	42	44	+2
固定資産 計	2,306	2,414	+108	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

第2四半期実績

- 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%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	5,286	5,183	-103
純資産	3,224	3,123	-101
自己資本比率	60.0%	59.2%	-0.8pt
流動比率	343.7%	294.5%	-49.2pt

(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	611	1,521	945	566	-7%	1,670	+10%
	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、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、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

- 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

- 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

- 『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

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
 Sammy	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
 TAIYO ELEC	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
 GINZA RODEO	-	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



『パチスロ北斗の拳 強敵』(サミー)
©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2007
著作権許諾証YFC-128 © Sammy

※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	パチスロ北斗の拳 強敵	69,559台	9月

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	
Sammy	3タイトル	5タイトル	3タイトル	3タイトル	5タイトル	
	62,893台	206,775台	75,000台	66,130台	165,000台	
TAIYO ELEC	2タイトル	5タイトル	4タイトル	3タイトル	6タイトル	
	20,062台	34,650台	35,000台	13,474台	55,000台	
合計	5タイトル	10タイトル	7タイトル	6タイトル	11タイトル	
	82,955台	241,425台	110,000台	79,604台	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(前期発売機種・スバ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神獣王2	33,193台	9月
サミー	ぱちんこCRあしたのジョー	16,364台	7月



『ぱちんこCR神獣王2』(サミー)

©Sammy



『ぱちんこCRあしたのジョー』(サミー)

©高森朝雄・ちばてつや／講談社 ©高森朝雄・ちばてつや／講談社・虫プロ・TMS ©Sammy

(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

通期見通し

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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
内訳	デジタルゲーム <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 <ul style="list-style-type: none"> ■ 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減少
	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 ■ 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 <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 <ul style="list-style-type: none"> ■ 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

<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 ■ 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末発生であった営業費用の計上を見込む
<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 ■ 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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 主力タイトル『Football Manager 2016』等の新作タイトルの投入をする一方で、一部主力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
<ul style="list-style-type: none"> ■ 『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 ■ 上期末発生であった新作タイトルの営業費用の計上を見込む
<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存店舗運営の効率化を実施する一方で、新業態店舗の開発に向けた投資を実施
<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



『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』
©SEGA / f4samurai
※対象期間は2015年7月～9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
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（クロス売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（クロス売上）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

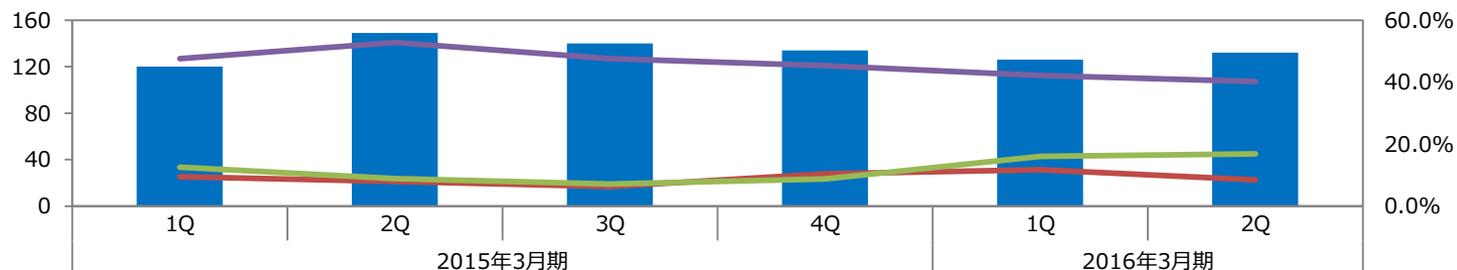
※5.各四半期におけるデジタル売上高（クロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※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

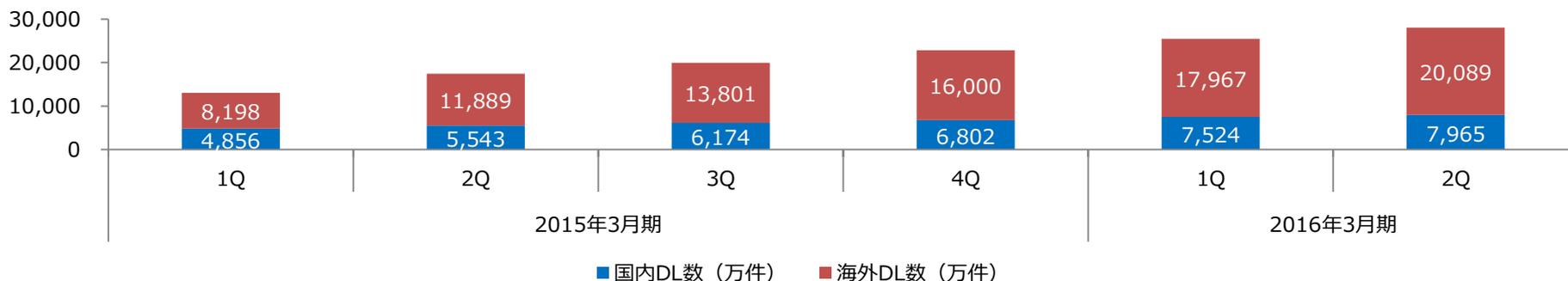
■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）



※2015年3月期の四半期売上高は概算値（総額基準）

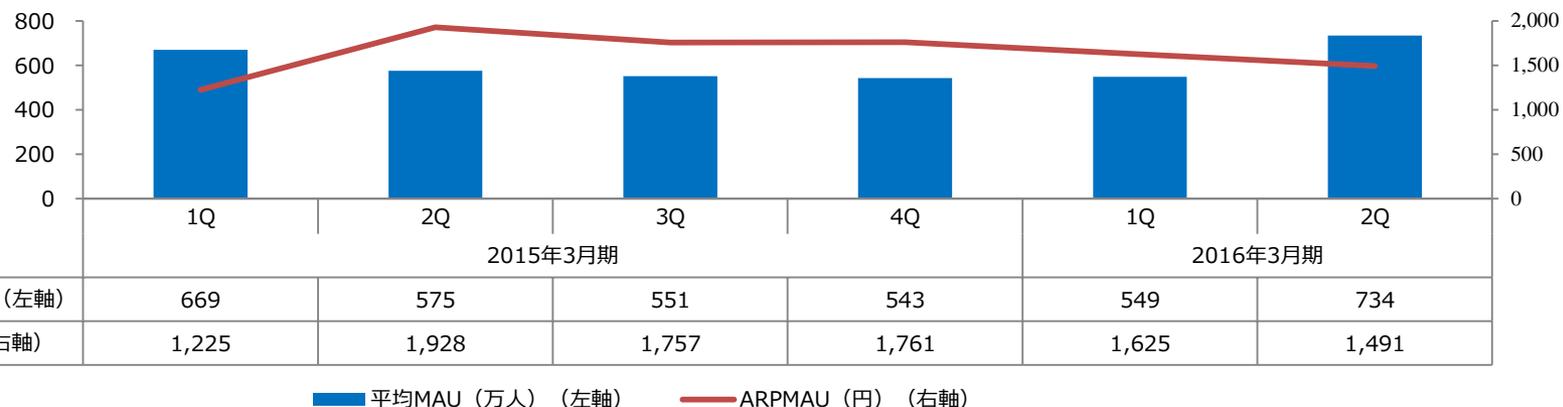
- 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『戦の海賊』などの新作タイトルが堅調に推移したことで、上位3タイトル売上占有比率が下がり、タイトルポートフォリオのバランスが改善
- 2016年3月期上期においては、新作の主力タイトルを中心に戦略的に広告宣伝費を投下した結果、広告宣伝費率が上昇

■ 累計ダウンロード数



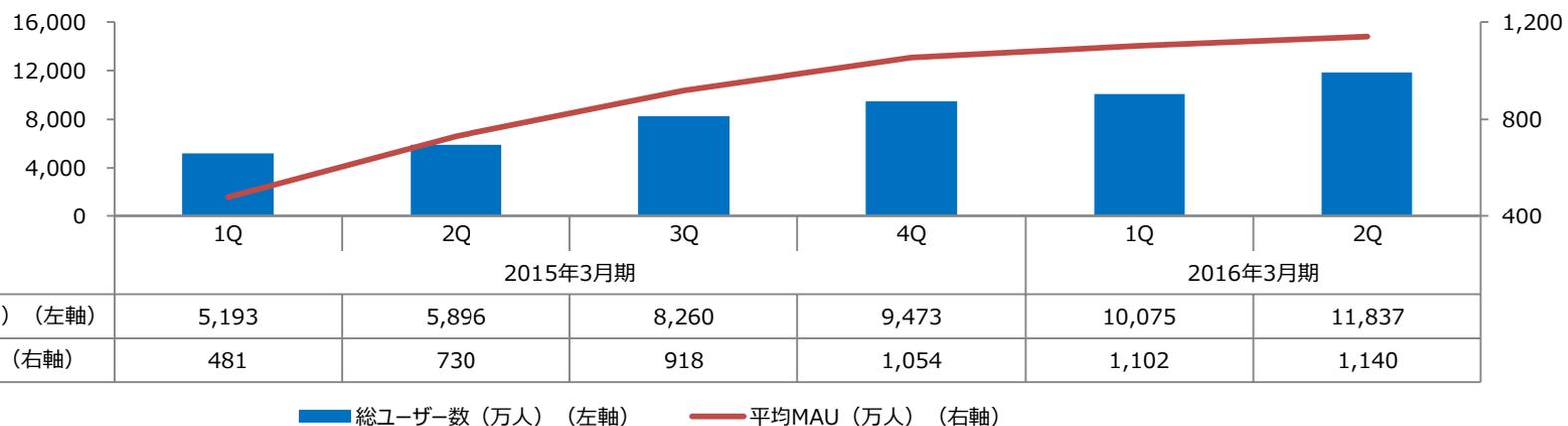
- 2016年3月期上期における複数の新作タイトル投入によってダウンロード数は引き続き伸長傾向

国内タイトル主要指標



■ 新作タイトルの投入を実施したことにより、MAUはQonQで大幅に伸長

Noah Pass主要指標



■ Noah Passの総ユーザー数は1億人を突破
 ■ 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

『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』
(国内：6月発売、海外：9月発売)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

『初音ミク Project mirai でらっくす』
(5月発売)

© SEGA

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

piapro

デザイン協力：ねんどろいど

記載の商品名および社名は各社の登録商標です。

(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

- 『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『シェラトン・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

- 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

- 『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)

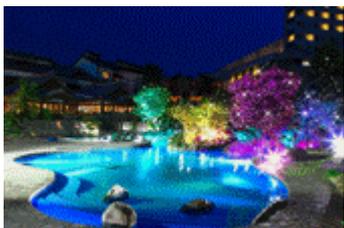
- 2017年上期開業予定の統合型リゾート『パラダイスシティ』の建設に取り組む
- 中国における初のライセンス施設、『上海ジョイポリス』をオープン (来春予定)



PHOENIX
SEAGAIA
RESORT

『フェニックス・シーガイア・リゾート』

第2四半期実績



- 夏季の『イルミネーションプール』や、シルバーウィークの『オーガニックナイトマーケット』等の営業施策を実施

通期見通し



- 『2015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

アトラクション&ライブパーク

JOYPOLIS

『東京ジョイポリス』



- 『進撃の巨人』とのコラボレーション等コンテンツ力を強化
- 中国・青島において『青島ジョイポリス』がオープン



- 『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



『オービ横浜』



- 新プログラム『海がめロキシーの冒険』や夏休みイベント『みなとみらいズー〜サワレルハチュウレイ展〜』を実施



- さまざまなハロウィン企画、冬休み「オーロラ」企画展を実施予定
- キッズ・バースデー・パーティープランを展開

■ 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9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：1,429億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：4,167万人 (2013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

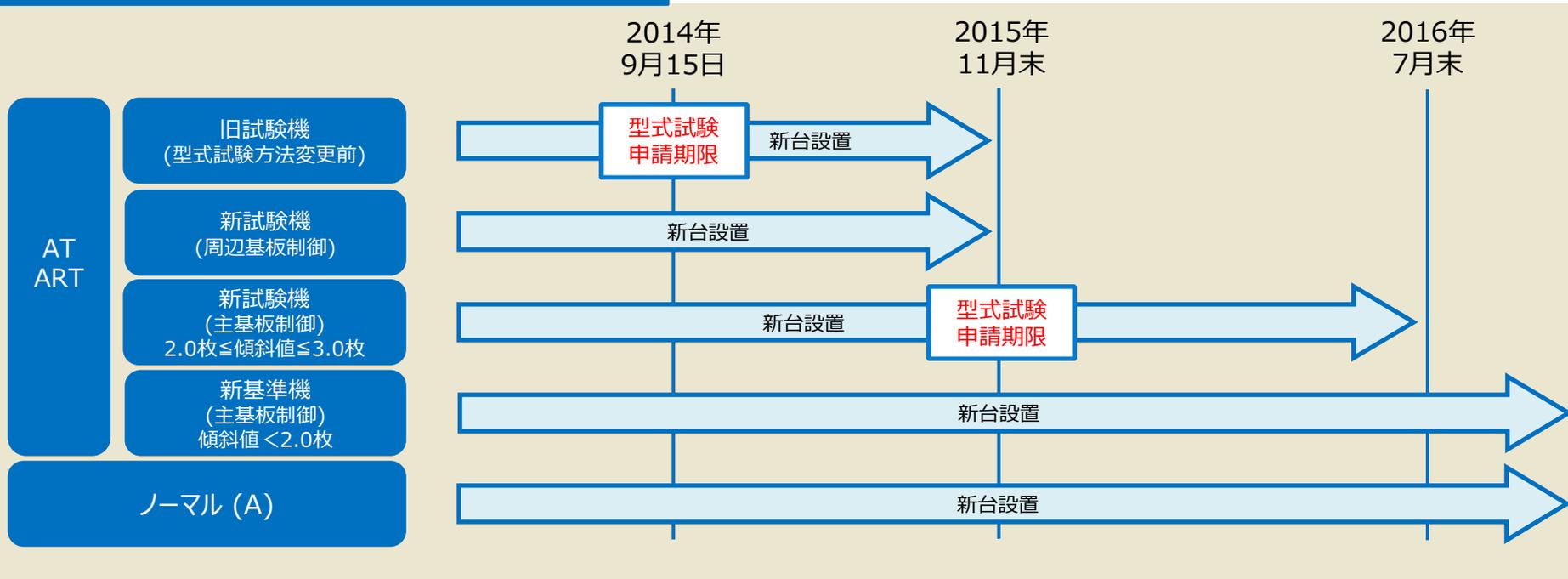
<「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 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 (現在試運転中)
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

今後の取り組み



規制等の動向（パチスロ）



■ 段階的に自主規制等を施行

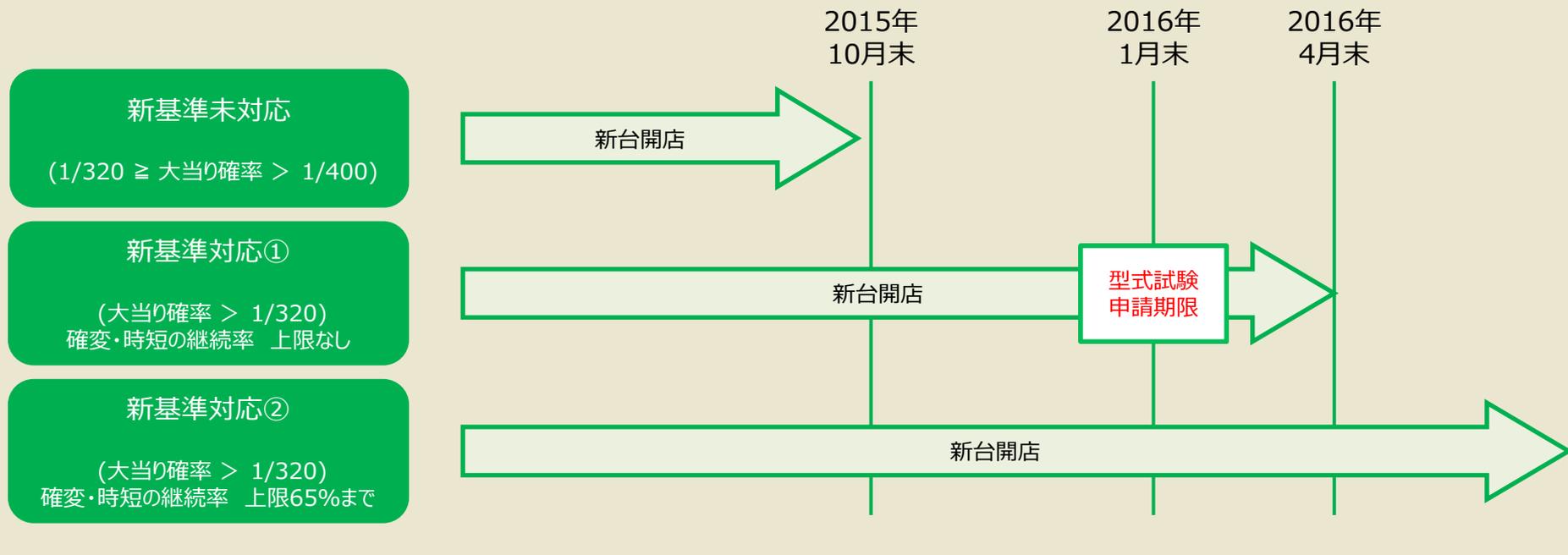
2015年12月以降⇒主基板制御に完全移行

2016年8月以降⇒AT・ART機の傾斜値が2.0枚未満/1ゲームに制限

■ 旧試験機の稼働が底堅く推移していることから、新試験機への移行は低調

■ 今後は新規・ライト等のユーザー層の拡大も含めた取組みが求められる

規制等の動向（パチンコ）



■ 段階的に自主規制等を施行

2015年11月以降⇒大当り確率の下限値を、従来の1/400から1/320に見直し（実施済）

2016年5月以降⇒確率変動（確変）及び時短の継続率の上限を65%までに見直し

■ 2016年3月期下期以降の新台販売市場は一時的に落ち込む懸念あり

■ パチスロ同様、新規・ライト等のユーザー層の拡大も含めた取組みが求められる

エンタテインメントコンテンツ事業における上期の進捗（主にデジタルゲーム）

■ 上期の市場環境及び自社への影響等

- 市場環境：ユーザーの求めるクオリティレベルが高水準化
- 自社への影響：クオリティ競争により、開発期間の長期化が加速
一部タイトルにおいて、ユーザーニーズを満たすことが出来なかった

■ 足元の進捗

- デジタルゲームの足元
⇒開発期間長期化に伴い、タイトル投入時期が遅延傾向にあることから、国内のみならず海外展開の遅れにも波及

⇒また、海外PCオンラインゲーム「Football Manager Online」や、一部モバイルタイトルにおいてもサービス開始後のパフォーマンスが低調なタイトルが一部存在
- その他分野の足元状況
⇒パッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野においても主カタイトルの投入時期が遅延傾向

エンタテインメントコンテンツ事業における下期に向けた施策（主にデジタルゲーム）

■ 今後の施策

- デジタルゲーム分野における既存主カタイトルの稼働向上に向けた施策を迅速に実施

⇒先行して10月にアップデートを実施した「ぷよぷよ!!クエスト」はランキングが急上昇

⇒その他主カタイトルも順次大型アップデートを実施

⇒「ファンタシースターオンライン2」は、10月末に国内の登録ID数が400万件を突破
年明けに大型アップデートEpisode4を実装し、さらに2016年PS4版を発売
休眠ユーザーの呼び戻しと新規ユーザーの獲得を促進



© SEGA



© SEGA



© SEGA

構造改革の進捗及び今後の方向性について

■『事業』構造の改革に着手

- 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
- 事業構造改革は大きく、グループの事業構成の見直しと個別事業の事業プロセス改善から成る

■遊技機事業の改革の一部実施

- 分散していた各機能の統合
- 開発/生産体制の集約により開発・製造の仕組みを転換
 - ・開発体制：池袋に集約
 - ・生産体制：川越に集約

■全事業で徹底的なプロセス改善策を策定する一方、グループにおけるそれぞれの位置付けを明確化

- 短期的な収益性に留まることなくポテンシャルを総合的に検証した上で、成長分野、維持分野、撤退・縮小分野等に分類
- 検証結果、分類結果に基づき事業ポートフォリオの見直しを実施

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

1. 市場に関する補足情報

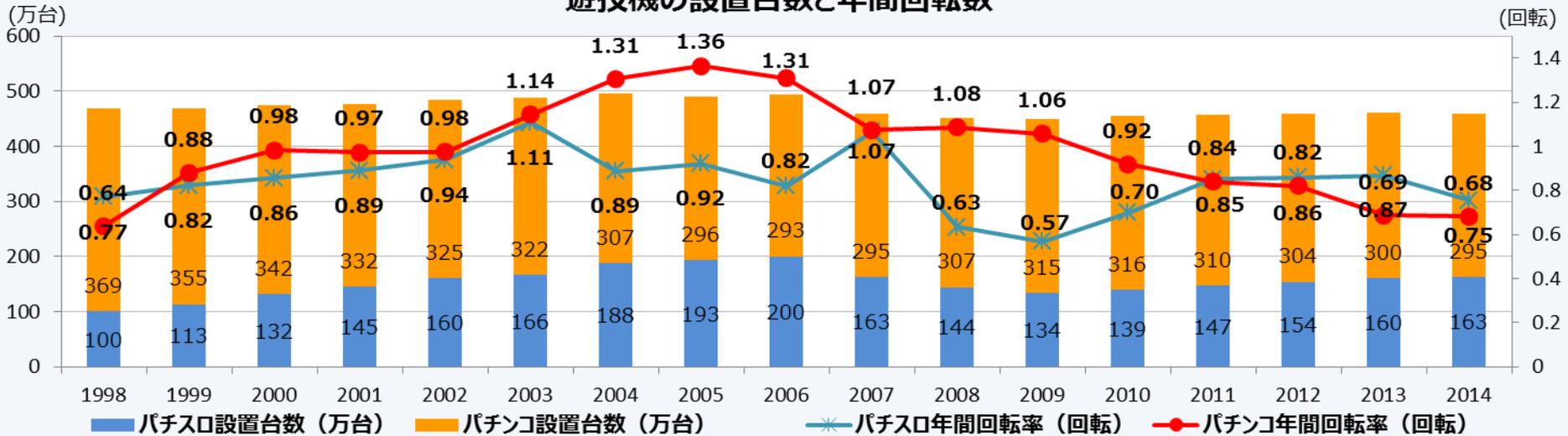


パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



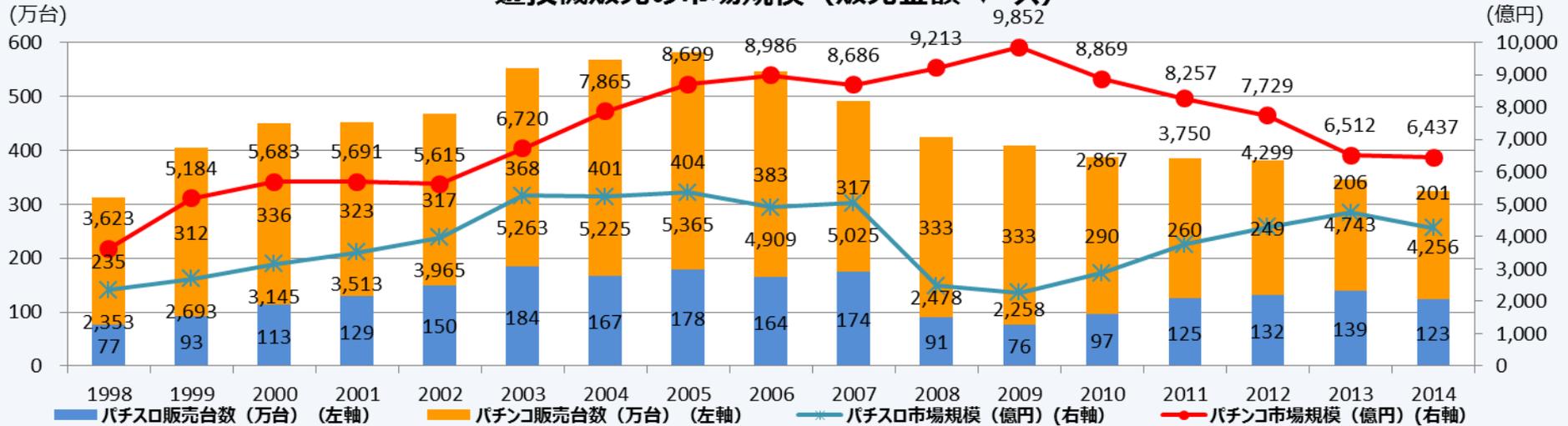
出所：警察庁

遊技機の設置台数と年間回転数



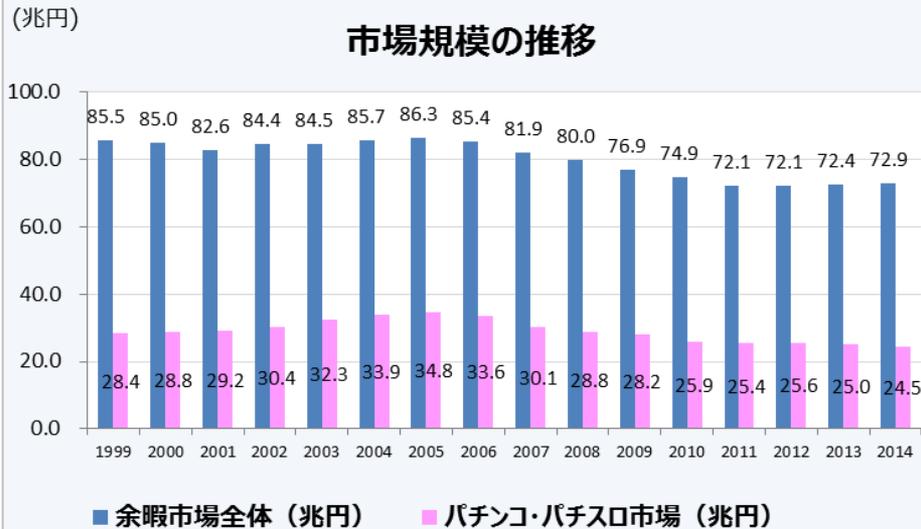
出所：警察庁、矢野経済研究所

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%

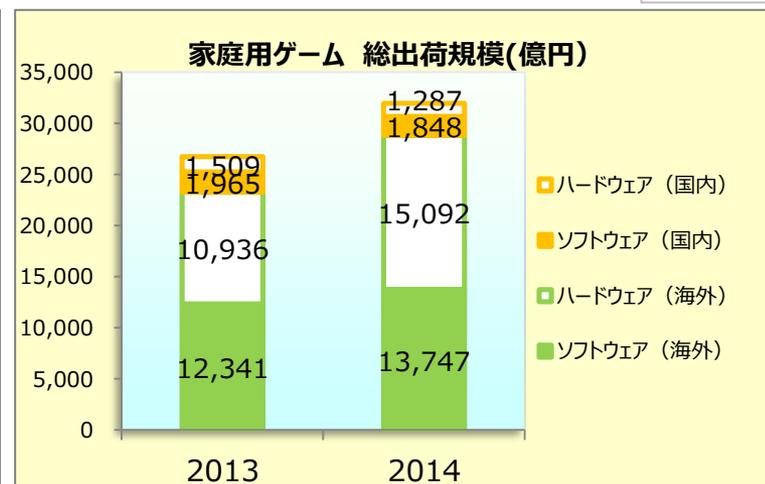
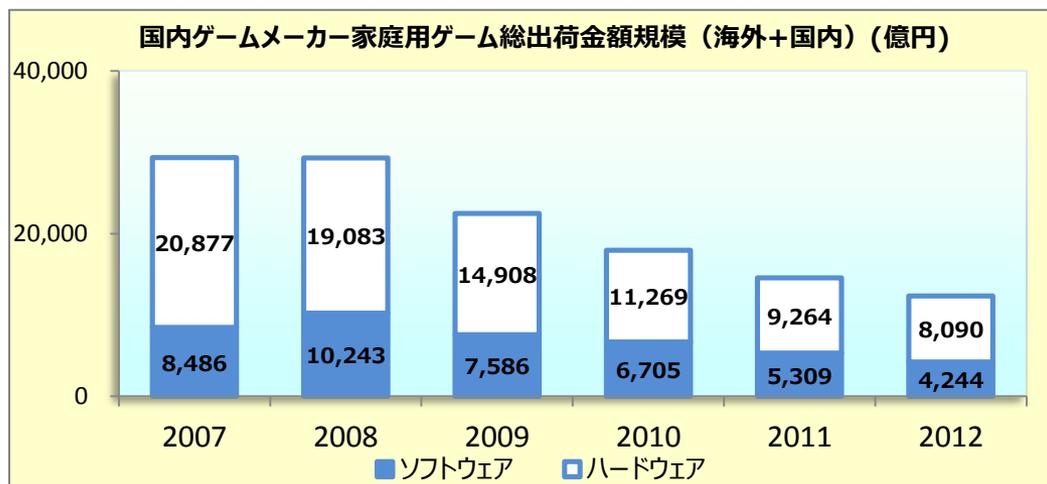
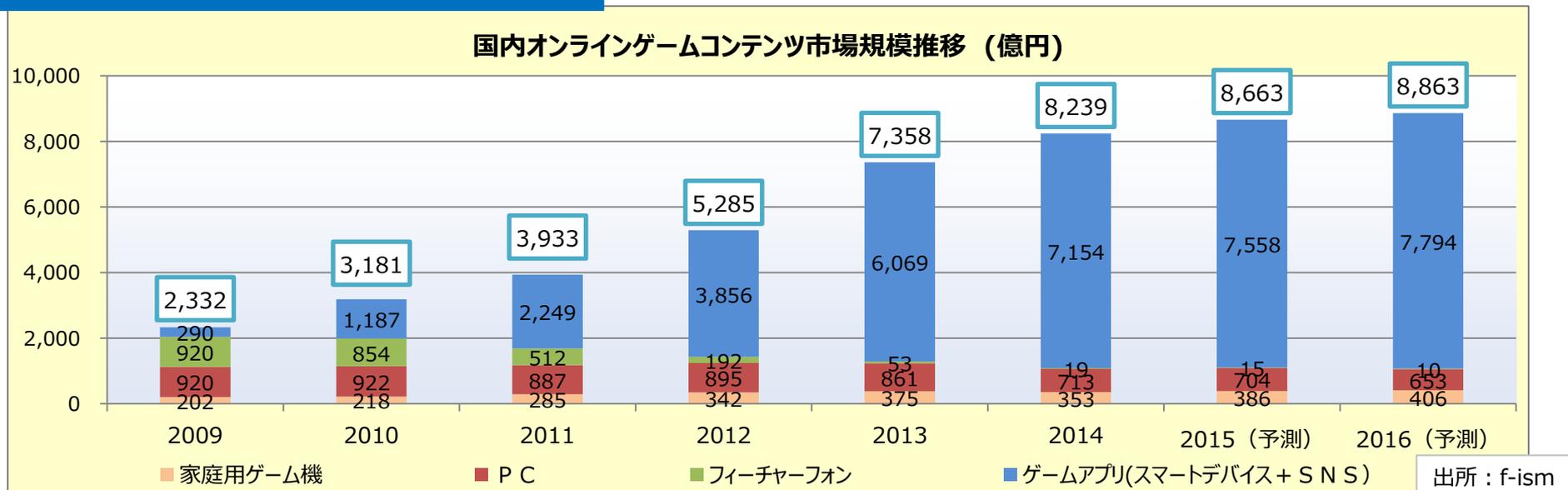
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

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

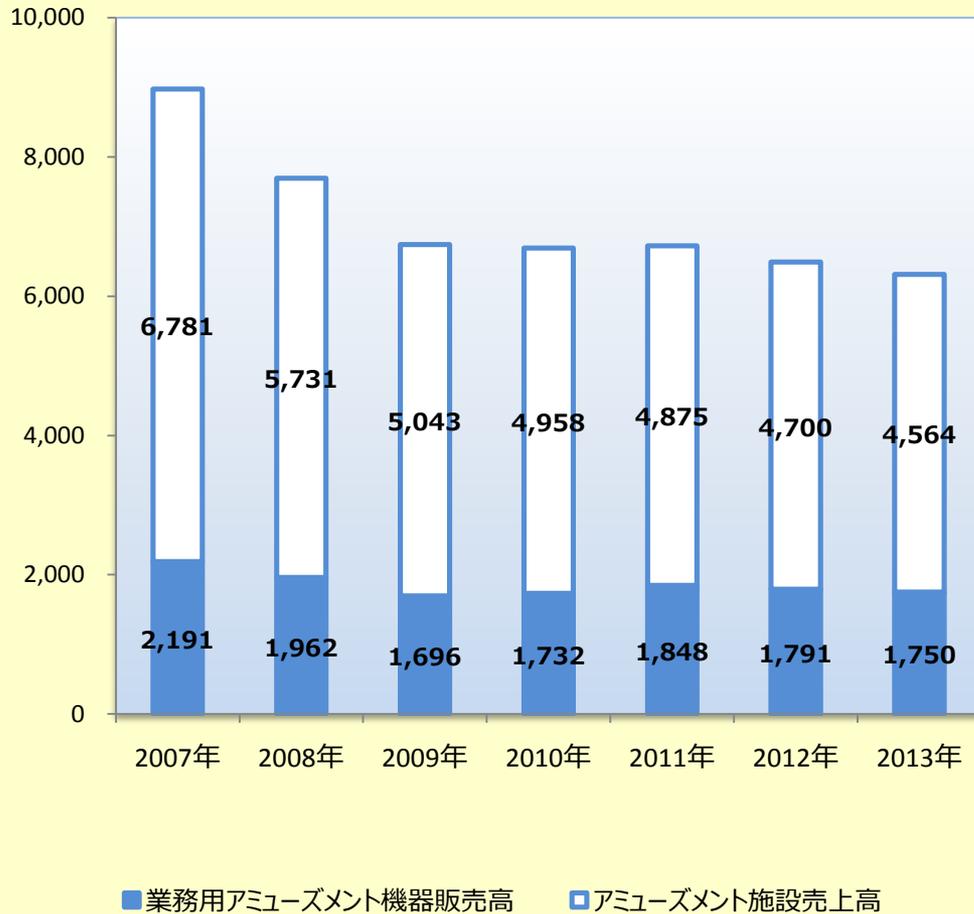


出所：「CESAゲーム白書」

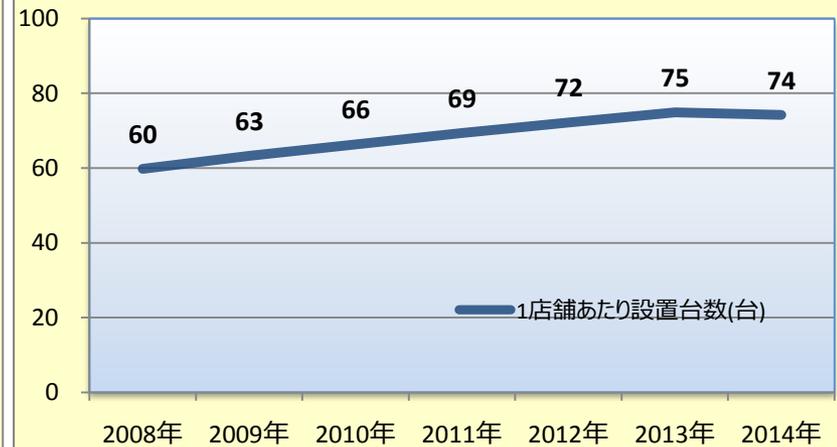
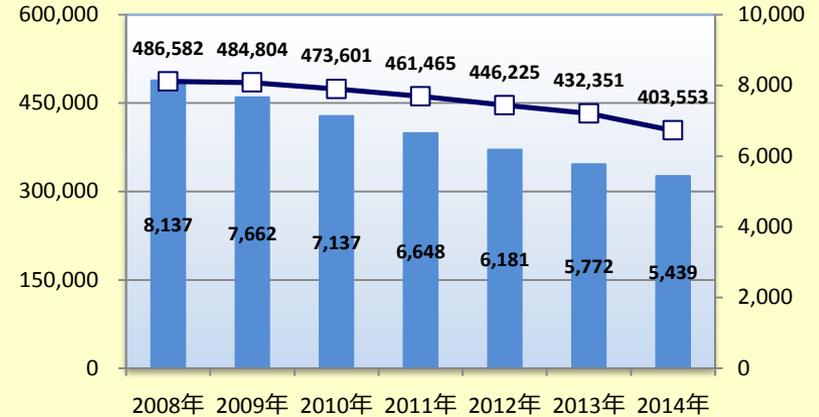
※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

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)

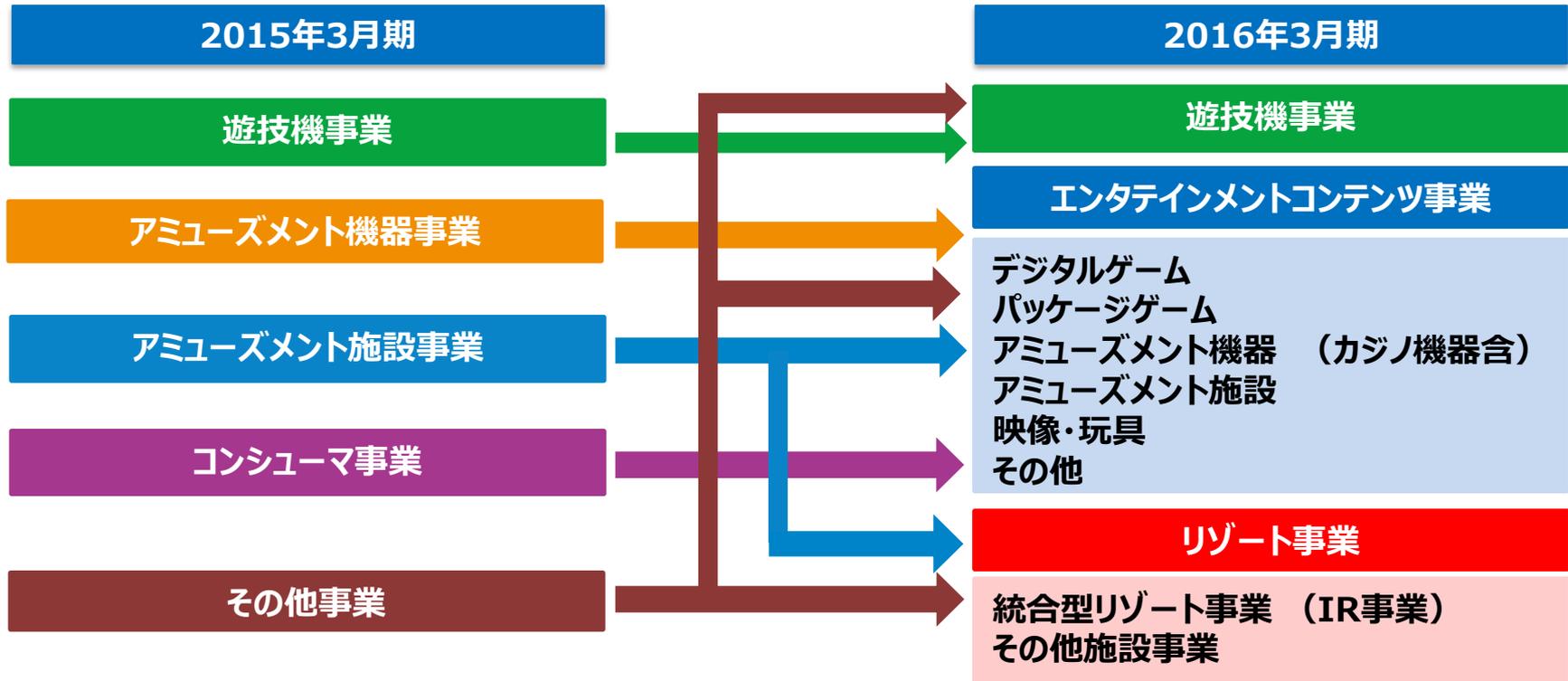


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

2. 当社事業に関する補足情報



① 事業セグメントの変更



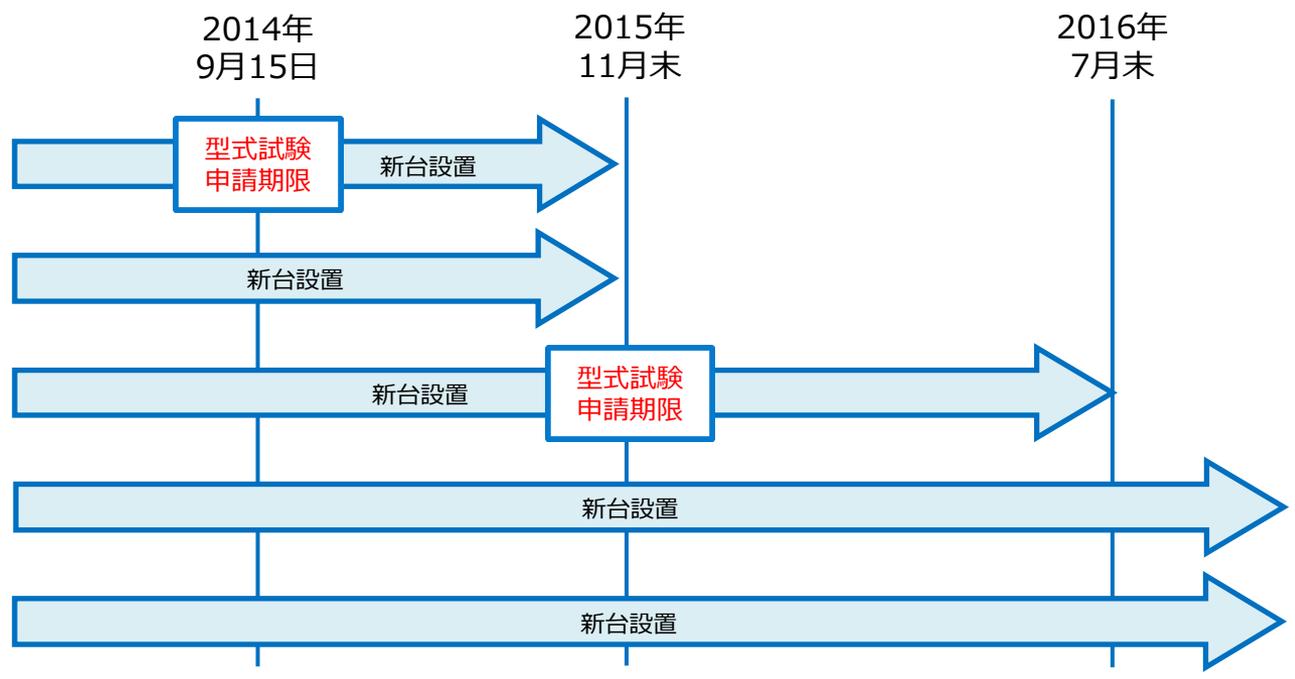
② 会計方針の変更 (2016年3月期～)

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)

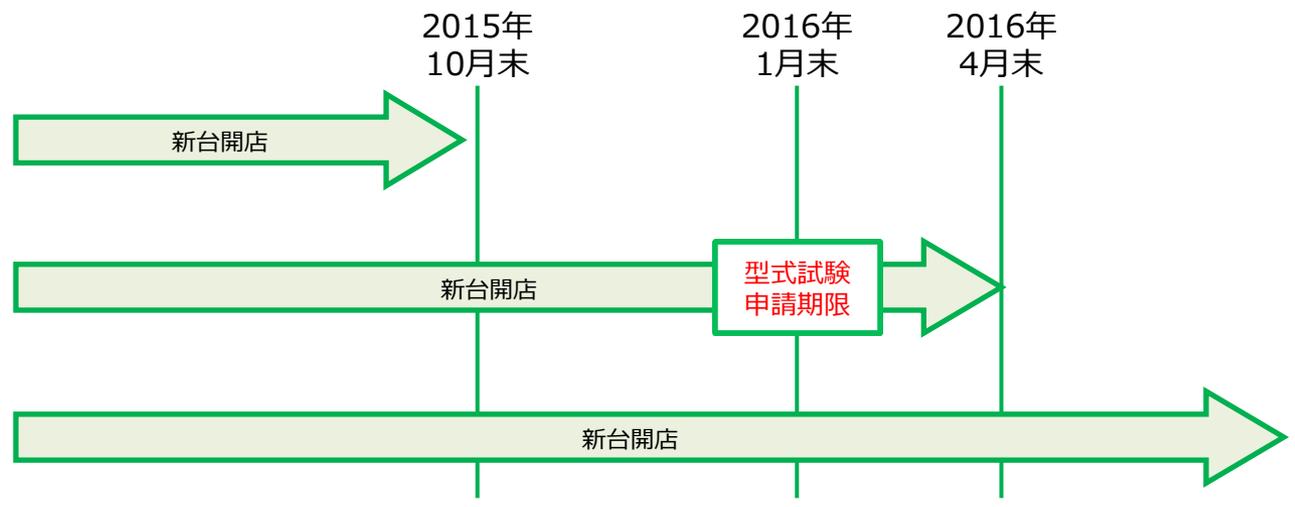
■パチスロ

- 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）
- 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：神奈川県（みなとみらい）
- 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型式で次の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_2q_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	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績
売上高	900	1,581	3,668	529	1,543
内訳					
遊技機	472	611	1,521	76	566
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,996	418	902
リゾート	28	66	149	34	74
営業利益	89	27	174	-94	57
内訳					
遊技機	125	70	257	-67	85
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	0	-7	15
リゾート	-7	-14	-23	-5	-12
その他/消去等	-14	-35	-60	-13	-31
営業利益率	9.9%	1.7%	4.7%	-	3.7%
経常利益	96	26	168	-87	58
経常利益率	10.7%	1.6%	4.6%	-	3.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-113	-79	9
当期純利益率	5.7%	-	-	-	0.6%
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	676	128	247
設備投資額	69	147	287	68	125
減価償却費	40	81	176	41	82
広告宣伝費	41	100	191	39	93
パチスロタイトル数	3タイトル	4タイトル	6タイトル	-	2タイトル
販売台数	82,791台	93,045台	207,830台	102台	70,260台
パチンコタイトル数	5タイトル	5タイトル	10タイトル	2タイトル	6タイトル
販売台数	47,711台	82,955台	241,425台	22,362台	79,604台
国内既存店舗売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	101.4%	102.2%
国内AM施設数	201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	30	5	12
パッケージタイトル数 (sku)	5	14	50	6	14
販売本数 (万本)	170	410	1,228	183	328

※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。



<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。