



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY  
G R O U P

# 2017年3月期 第1四半期 決算

2016年8月3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。

# 【目次】

## 1. 2017年3月期 第1四半期 実績

実績ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

主な経営施策 6

各種費用等 7

連結貸借対照表（要約） 8

## 2. セグメント別実績 / 今後の見通し

セグメント別：遊技機事業 10

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 15

セグメント別：リゾート事業 21

## 3. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 25

遊技機販売シェア動向 28

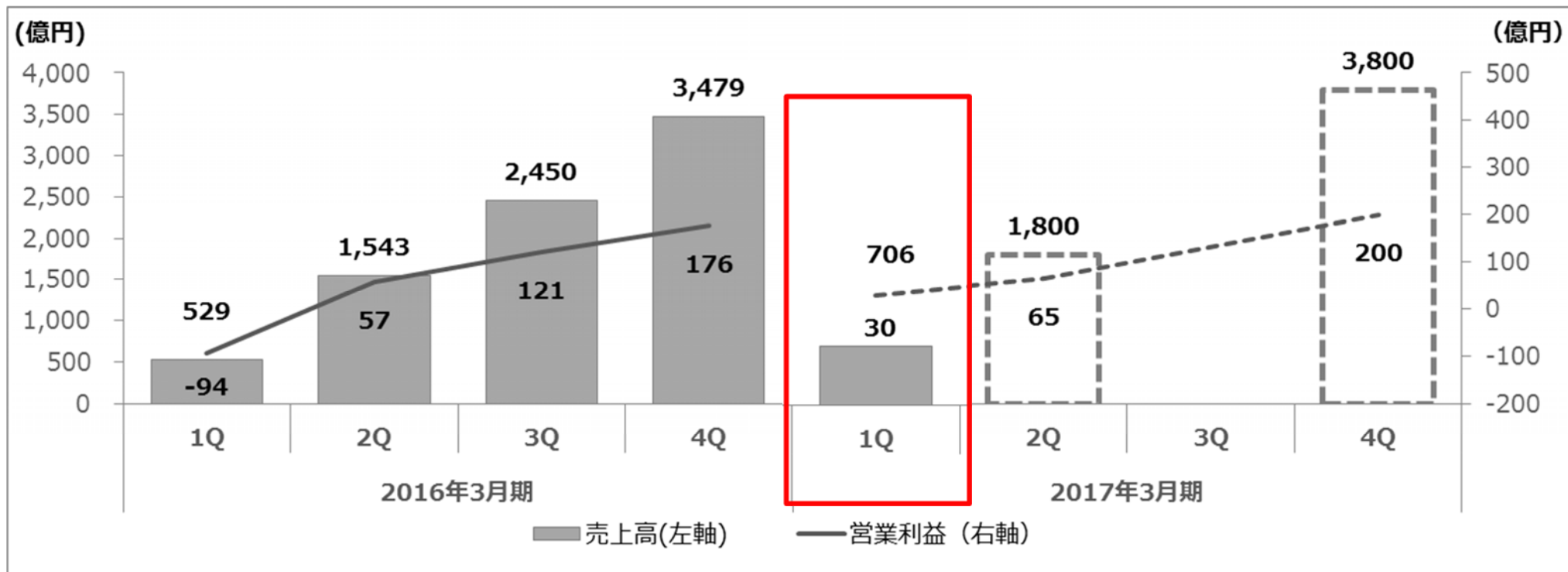
パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 29

アミューズメント業界の動向 30

## 4. 過去の業績推移

過去の業績推移 32

# 1. 2017年3月期 第1四半期実績



売上高・利益 その他		前年同期比で増収、大幅黒字転換	⇒P. 5 ~
セグメント別	遊技機	前年同期比で増収、黒字転換	⇒P. 10~
	エンタテインメント コンテンツ	前年同期比で増収、大幅黒字転換	⇒P. 15~
	リゾート	前年同期比で減収、損失幅拡大	⇒P. 21~

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)		2016年3月期			2017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	通期計画	前期比
内 訳	売上高	529	1,543	3,479	706	+33%	1,800	3,800	+9%
	遊技機	98	609	1,410	212	+116%	800	1,570	+11%
	エンタテインメントコンテンツ	396	859	1,905	467	+18%	930	2,070	+9%
	リゾート	34	74	163	26	-24%	70	160	-2%
内 訳	営業利益	-94	57	176	30	-	65	200	+14%
	遊技機	-67	84	209	3	-	105	190	-9%
	エンタテインメントコンテンツ	-6	17	42	49	-	10	90	+114%
	リゾート	-5	-12	-18	-8	-	-15	-25	-
	その他/消去等	-16	-32	-57	-14	-	-35	-55	-
	営業利益率	-	3.7%	5.1%	4.2%	-	3.6%	5.3%	+0.2pt
経常利益		-87	58	164	29	-	65	200	+22%
特別利益		3	5	12	15	-	0	0	-
特別損失		1	23	56	1	-	0	0	-
税引前当期純利益		-84	40	120	43	-	65	200	+67%
親会社株主に帰属する当期純利益		-79	9	53	41	-	34	100	+89%
1株当たり配当(円)		-	20	40	-	-	20	40	-
1株当たり当期純利益(円)		-33.79	4.11	22.90	17.54	-	14.51	42.66	-
1株当たり純資産(円)		1,286.88	1,310.36	1,257.43	1,215.03	-	-	-	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

## ■ 2020年3月期 連結営業利益率15%、連結ROA 5%へ向けた経営施策を実施

2015/3期

### コスト構造改革期

- 固定費を年間60億円削減

2016/3期

### 事業構造改革期

- 事業仕分け(経営資源を効率的に投下)

2017/3期

実行期

～成長軌道へ

### <主な経営施策>

#### 1. 仏開発会社Amplitude Studiosの株式取得 (2016年7月5日公表)

- ⇒欧米およびアジアのPCゲーム市場における、開発力強化
- ⇒Amplitude Studiosの保有IP : 『Endless』シリーズ (3作品の合計販売本数 240万本以上)
- ⇒当社の保有IP : 『Total War』, 『Football Manager』, 『Company of Heroes』, 『Dawn of War』

#### 2. 固定資産の譲渡 (2016年7月13日公表)

- ⇒更なる財務体質改善および資本回転率の向上を目的として、固定資産の譲渡を決定
- ⇒2017年3月期第2四半期の連結決算において、約94億円の固定資産売却益を特別利益として計上予定

(億円)	2016年3月期			2017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	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>128</b>	<b>247</b>	<b>580</b>	<b>139</b>	<b>+9%</b>	<b>337</b>	<b>671</b>	<b>+16%</b>
遊技機	53	105	200	45	-15%	114	223	+12%
エンタテインメントコンテンツ	74	141	377	93	+26%	223	446	+18%
リゾート	0	1	5	0	-	0	1	-80%
その他/消去等	1	0	-2	1	-	0	1	-
<b>設備投資額</b>	<b>68</b>	<b>125</b>	<b>280</b>	<b>61</b>	<b>-10%</b>	<b>138</b>	<b>277</b>	<b>-1%</b>
遊技機	19	32	67	14	-26%	29	55	-18%
エンタテインメントコンテンツ	38	78	161	33	-13%	64	151	-6%
リゾート	9	13	50	12	+33%	44	70	+40%
その他/消去等	2	2	2	2	-	1	1	-
<b>減価償却費</b>	<b>41</b>	<b>82</b>	<b>166</b>	<b>39</b>	<b>-5%</b>	<b>77</b>	<b>156</b>	<b>-6%</b>
遊技機	16	32	65	15	-6%	29	57	-12%
エンタテインメントコンテンツ	21	43	84	20	-5%	39	81	-4%
リゾート	1	4	10	2	+100%	8	16	+60%
その他/消去等	3	3	7	2	-	1	2	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>39</b>	<b>93</b>	<b>179</b>	<b>31</b>	<b>-21%</b>	<b>101</b>	<b>198</b>	<b>+11%</b>
遊技機	4	10	28	5	+25%	17	31	+11%
エンタテインメントコンテンツ	33	69	131	23	-30%	70	148	+13%
リゾート	0	3	6	1	-	3	4	-33%
その他/消去等	2	11	14	2	-	11	15	-

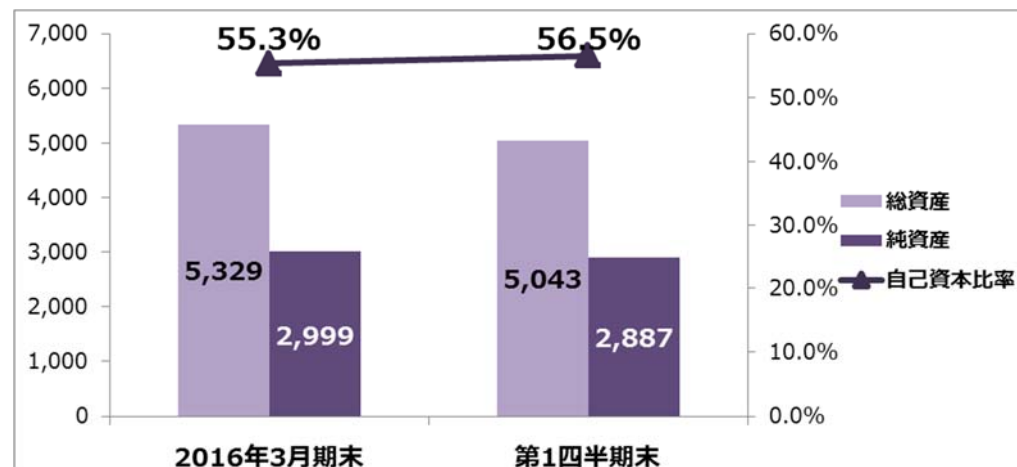
※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

# 連結貸借対照表 (要約)

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	2016年3月期末	第1四半期末	増減	科目	2016年3月期末	第1四半期末
現金・預金	1,413	1,284	-129	支払手形・買掛金	330	328	-2
受取手形・売掛金	556	348	-208	社債 (1年内)	142	142	-
有価証券	484	540	+56	短期借入金	140	149	+9
たな卸資産	344	405	+61	その他	447	358	-89
その他	225	257	+32	<b>流動負債 計</b>	<b>1,059</b>	<b>977</b>	<b>-82</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,022</b>	<b>2,834</b>	<b>-188</b>	社債	520	470	-50
有形固定資産	1,010	980	-30	長期借入金	488	469	-19
無形固定資産	248	240	-8	その他	262	240	-22
投資有価証券	765	702	-63	<b>固定負債 計</b>	<b>1,270</b>	<b>1,179</b>	<b>-91</b>
その他	283	287	+4	<b>負債合計</b>	<b>2,330</b>	<b>2,156</b>	<b>-174</b>
				株主資本 計	2,881	2,875	-6
				その他の包括利益累計額合計	66	-27	-93
				新株予約権	8	7	-1
				非支配株主持分	44	31	-13
<b>固定資産 計</b>	<b>2,306</b>	<b>2,209</b>	<b>-97</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,999</b>	<b>2,887</b>	<b>-112</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,043</b>	<b>-286</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,043</b>	<b>-286</b>

## 2017年3月期 第1四半期 実績

- 総資産：286億円減少の5,043億円
- 流動資産：有価証券（短期運用）及びたな卸資産の増加の一方、現金・預金及び売上債権の減少により、188億円減少
- 固定資産：有形固定資産及び投資有価証券の減少（保有株式時価の下落等）により、97億円減少
- 自己資本比率：1.2ポイント上昇の56.5%
- 流動比率：4.9ポイント上昇の290.1%  
(2016年3月期末 流動比率：285.2%)

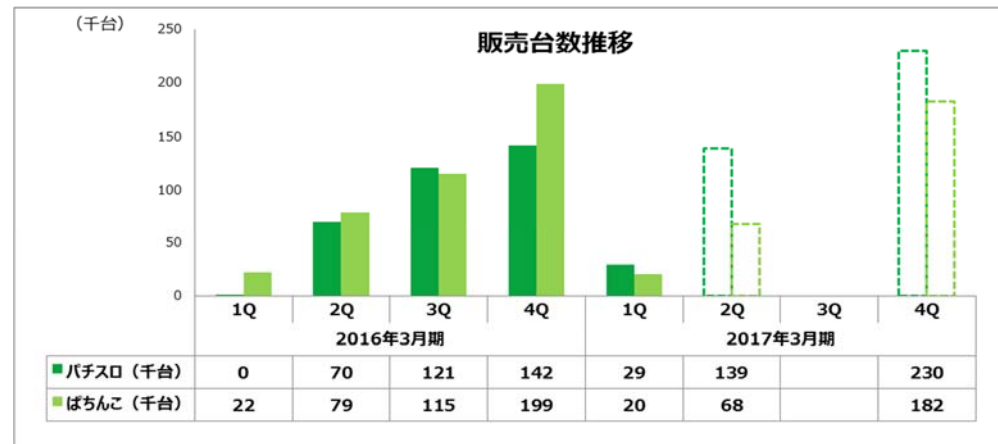
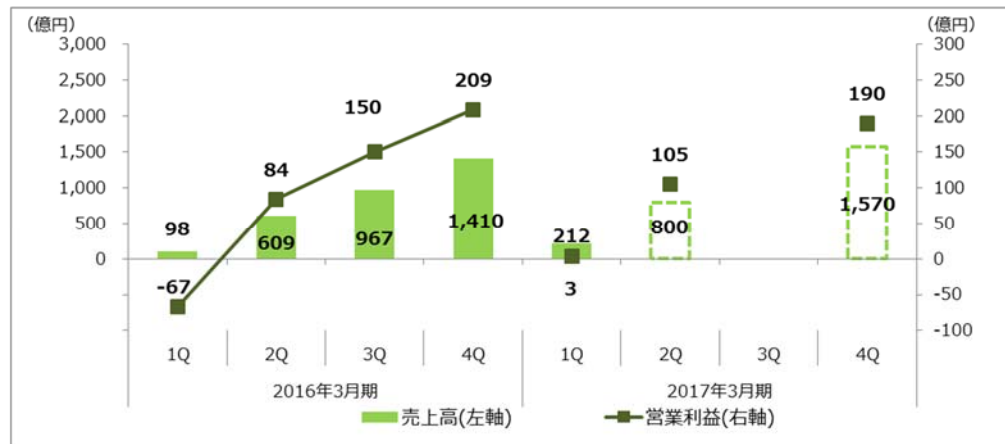




## 2. セグメント別実績 / 今後の見通し



(億円)	2016年3月期			2017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	通期計画	前期比
売上高	98	609	1,410	212	+116%	800	1,570	+11%
内訳								
パチスロ	0	310	611	114	-	521	839	+37%
パチンコ	63	231	668	63	-	210	572	-14%
その他/消去等	35	68	131	35	-	69	159	-
営業利益	-67	84	209	3	-	105	190	-9%
営業利益率	-	13.8%	14.8%	1.4%	-	13.1%	12.1%	-2.7pt
パチスロ販売台数 (台)	102	70,260	142,337	29,902	+29,216%	139,300	230,800	+62%
パチンコ販売台数 (台)	22,362	79,604	199,014	20,525	-8%	68,000	182,000	-9%



## 第1四半期実績

- 主にパチスロにおいて主カタイトルの販売が好調に推移したことから、前年同期比で増収・黒字転換

## 今後の見通し

- 主カタイトルを中心に複数タイトルを販売
- パチスロ・パチンコ共に販売を開始しているタイトルは概ね堅調に推移

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。  
(第3四半期につきましては概算値となります)

## パチスロ

### 販売実績/パチスロ

パチスロ 遊技機	2016年3月期			2017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
Sammy	-	2タイトル	5タイトル	1タイトル	3タイトル	7タイトル
	102台	70,260台	136,997台	27,533台	120,000台	195,000台
TAIYO ELEC	-	-	2タイトル	1タイトル	2タイトル	4タイトル
	-	-	5,340台	2,369台	4,300台	20,800台
GINZA RODEO	-	-	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	-	-	-	15,000台	15,000台
合計	-	2タイトル	7タイトル	2タイトル	6タイトル	12タイトル
	102台	70,260台	142,337台	29,902台	139,300台	230,800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 コードギアス 反逆のルルーシュR2	25,239台	5月

※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



『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュR2』

©SUNRISE/PROJECT GEASS  
Character Design ©2006 CLAMP-ST  
©SUNRISE/PROJECT GEASS  
Character Design ©2006-2008 CLAMP-ST  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy

### 第1四半期実績

パチスロ

- 前作の魅力をそのままに、新たなゲーム性を加えてコードギアスの世界観を完全再現した『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』等の販売が好調に推移したことから、前年同期比で販売台数が増加

### 今後の見通し

- 主カタイトル『北斗の拳』シリーズなどの実績あるタイトルの最新作をはじめ、人気シリーズ機を遊びやすいゲーム性に変更したタイトル等の販売を予定
- 主な販売タイトル  
『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』  
『A-SLOT北斗の拳 将』、『A-SLOT偽物語』  
『パチスロ BLOOD+ 二人の女王』等

## パチンコ

### 販売実績/パチンコ

パチンコ遊技機	2016年3月期			2017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	
Sammy	1タイトル	3タイトル	5タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	
	15,630台	66,130台	181,117台	9,276台	45,000台	145,000台	
TAIYO ELEC	1タイトル	3タイトル	3タイトル	-	2タイトル	4タイトル	
	6,732台	13,474台	17,897台	11,249台	23,000台	37,000台	
合計	2タイトル	6タイトル	8タイトル	1タイトル	6タイトル	10タイトル	
	22,362台	79,604台	199,014台	20,525台	68,000台	182,000台	
内訳	本体販売	6,586台	14,617台	93,863台	13,327台	54,900台	120,400台
	盤面販売	15,776台	64,987台	105,151台	7,198台	13,100台	61,600台

### 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	納品時期
タイヨーエレクト	CRビッグドリーム～神撃99Ver.	11,249台	6月
サミー	デジハネCRあしたのジョー	5,483台	5月

※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



『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』

©TAIYO ELEC



『デジハネCRあしたのジョー』

©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

※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)

### 第1四半期実績

パチンコ

- 『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』、『デジハネCRあしたのジョー』等の前期販売したタイトルをスペック替えした機種の販売が好調に推移し、新作タイトルの投入が少ない中、前年同期並みの販売台数を確保

### 今後の見通し

- 過去のシリーズ機から一新した液晶演出と新規搭載ギミックを融合させた『ぱちんこCR蒼天の拳 天帰』を中心に、複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル  
『ぱちんこCR蒼天の拳 天帰』  
『ぱちんこCRガオガオキング2』シリーズ等

## ■ 2017年3月期 第1四半期の主な販売タイトルと第2四半期以降の販売予定タイトル

第1四半期

第2四半期以降

パチスロ

パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2  
サミー

A-SLOT 北斗の拳 将  
サミー

パチスロ 北斗の拳 修羅の国篇  
サミー

A-SLOT 偽物語  
サミー

パチスロ BLOOD+ 二人の女王  
タイヨーエレック

パチンコ

デジハネCRあしたのジョー  
サミー

ぱちんこCR蒼天の拳 天帰  
サミー

CRビッグドリーム～神撃99Ver.  
タイヨーエレック

ぱちんこCRガオガオキング2  
サミー



『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュR2』

©SUNRISE / PROJECT GEASS  
Character Design ©2006 CLAMP-ST  
©SUNRISE / PROJECT GEASS  
Character Design ©2006-2008 CLAMP-ST  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy



『A-SLOT 北斗の拳 将』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,  
©NSP 2007 版權許諾証YSL-127  
©Sammy



『A-SLOT 偽物語』

©西尾維新 / 講談社・アニプレックス・シャフト  
©Sammy



『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』

©TAIYO ELEC



『デジハネCRあしたのジョー』

©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

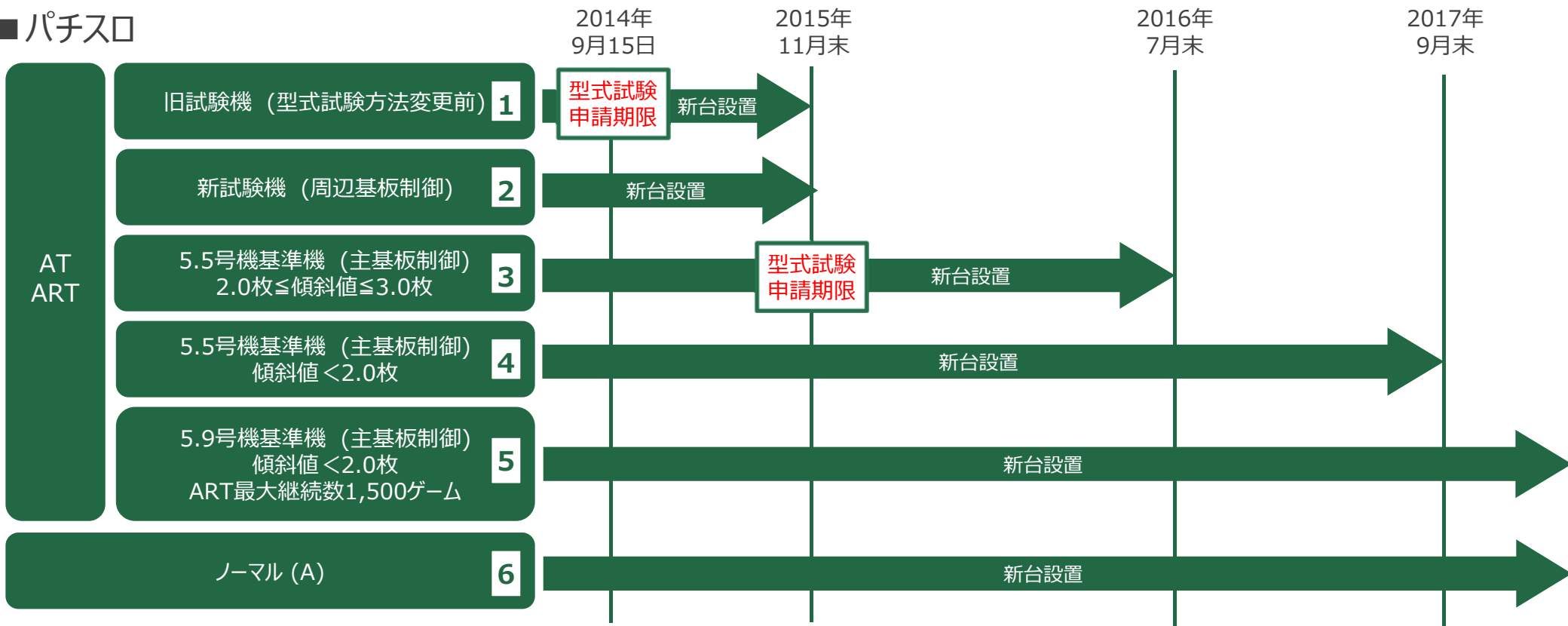


『ぱちんこCRガオガオキング2』

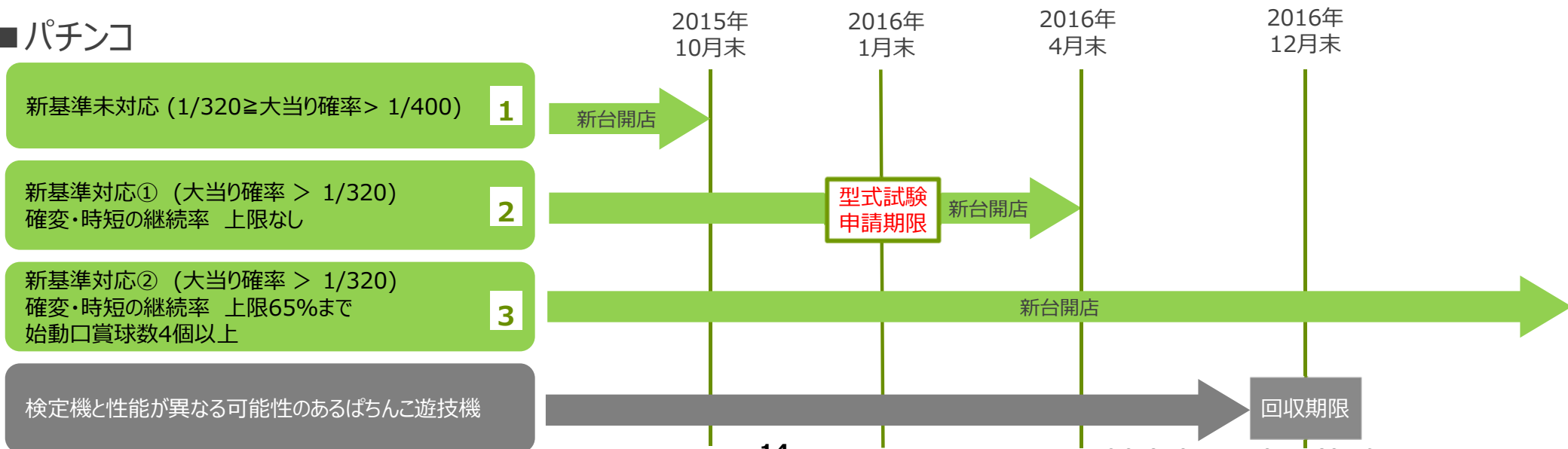
©Sammy



## ■パチスロ



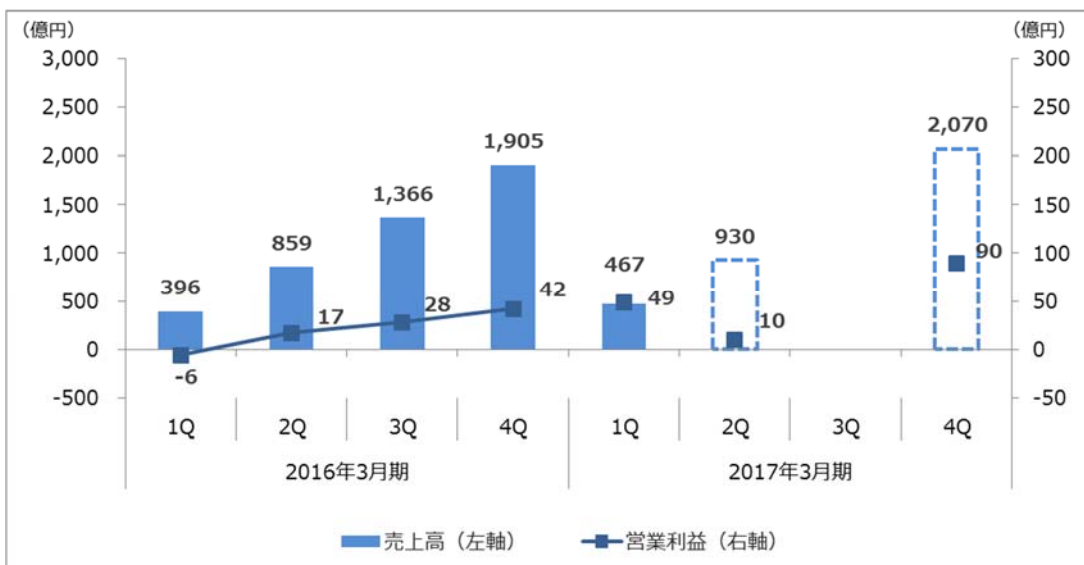
## ■パチンコ







(億円)	2016年3月期			2017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	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>396</b>	<b>859</b>	<b>1,905</b>	<b>467</b>	<b>+18%</b>	<b>930</b>	<b>2,070</b>	<b>+9%</b>
内訳								
デジタルゲーム	104	215	456	120	+15%	240	565	+24%
パッケージゲーム	77	146	423	107	+39%	210	465	+10%
AM機器	87	206	419	103	+18%	200	445	+6%
AM施設	87	189	380	88	+1%	175	355	-7%
映像・玩具	36	95	212	42	+17%	95	225	+6%
その他/消去等	5	8	15	7	-	10	15	-
<b>営業利益</b>	<b>-6</b>	<b>17</b>	<b>42</b>	<b>49</b>	<b>-</b>	<b>10</b>	<b>90</b>	<b>+114%</b>
内訳								
デジタルゲーム	2	9	-4	24	+1,100%	19	80	-
パッケージゲーム	-2	-9	24	24	-	4	16	-33%
AM機器	-4	2	-1	-1	-	-15	-11	-
AM施設	1	13	18	6	+500%	12	14	-22%
映像・玩具	-3	0	6	-1	-	-1	10	+67%
その他/消去等	0	2	-1	-3	-	-9	-19	-
営業利益率	-	2.0%	2.2%	10.5%	-	1.1%	4.3%	+2.1pt
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>183</b>	<b>328</b>	<b>922</b>	<b>241</b>	<b>+32%</b>	<b>574</b>	<b>1,228</b>	<b>+33%</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>101.4%</b>	<b>102.2%</b>	<b>103.1%</b>	<b>111.2%</b>	<b>+9.8pt</b>	<b>101.1%</b>	<b>101.0%</b>	<b>-2.1pt</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>194</b>	<b>193</b>	<b>-</b>	<b>193</b>	<b>194</b>	<b>-</b>



## 第1四半期実績

- デジタルゲーム分野において既存主カタイトルが堅調に推移した他、パッケージゲーム分野やアミューズメント機器・施設分野が好調に推移
- 前年同期と比べて大幅に収益改善

## 今後の見通し

- デジタルゲーム分野において、既存主カタイトル中心に収益貢献を見込む
- パッケージゲーム分野、アミューズメント機器・施設分野にて引き続き収益性の向上を目指す

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。  
(第3四半期につきましては概算値となります)



## デジタル

### ■ デジタルタイトル主要指標 (デジタル全体)

		2016年3月期				2017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	443	640	513	661	465
	ARPMU(円) ※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,183
	上位3タイトル売上占有率 ※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4		17.9%	18.6%	15.1%	11.3%	6.5%
Noah Pass ※5 主要指標	平均MAU (万人・3か月平均) ※6	1,102	1,140	1,294	1,233	1,236
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※7	5,889	6,275	6,752	6,985	7,271
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747

※2017年3月期より一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております(第3四半期につきましては概算値となります)  
 ※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

※5.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  
 ※6.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更  
 ※7.各四半期の末日時点

### 上位3タイトル (デジタルゲーム)



『ファンタジースターオンライン2』  
©SEGA



『ぷよぷよ!!クエスト』  
©SEGA



『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』  
©SEGA

※対象期間は2016年4月～6月における売上  
上位3タイトル

### 第1四半期実績

- 『ファンタジースターオンライン2』がPlayStation®4版の配信開始により、過去最高となる同時接続数13万人超え等、好調に推移
- 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等の既存主カタイトルが堅調に推移
- 新作タイトル『蒼空のリベラシオン』を配信開始

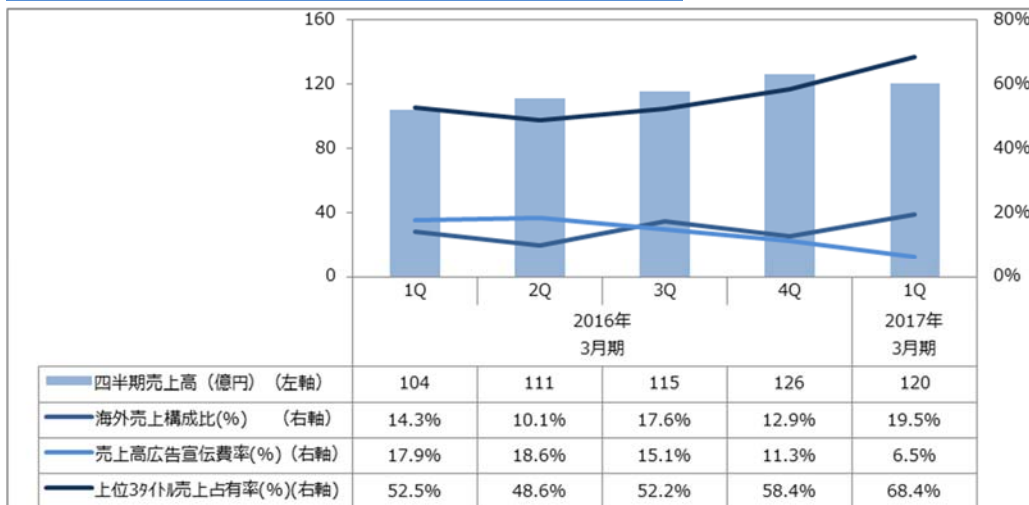
### 今後の見通し

- 既存主カタイトルを中心にアップデートやイベント開催により収益貢献を目指す
- 『ファンタジースターオンライン2』各種イベント開催
- 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』3周年イベント開催、新ストーリーの追加
- 『ぷよぷよ!!クエスト』大型アップデート、各種イベント開催
- 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』コラボレーションの実施





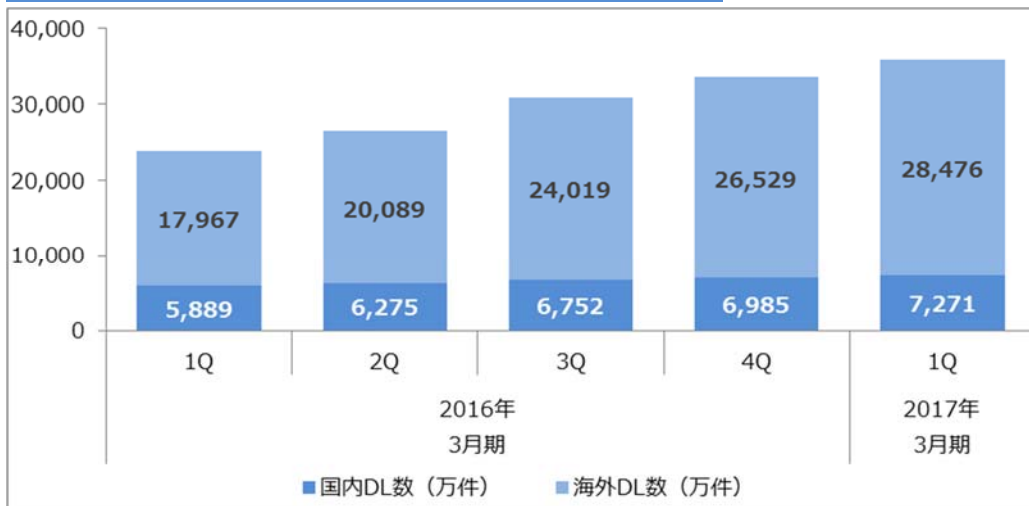
## デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）



- 主力タイトルの各種施策実施により、上位3タイトルの売上占有比率が上昇
- 既存タイトル中心にタイトル運営を実施したことから広告宣伝費率が低下

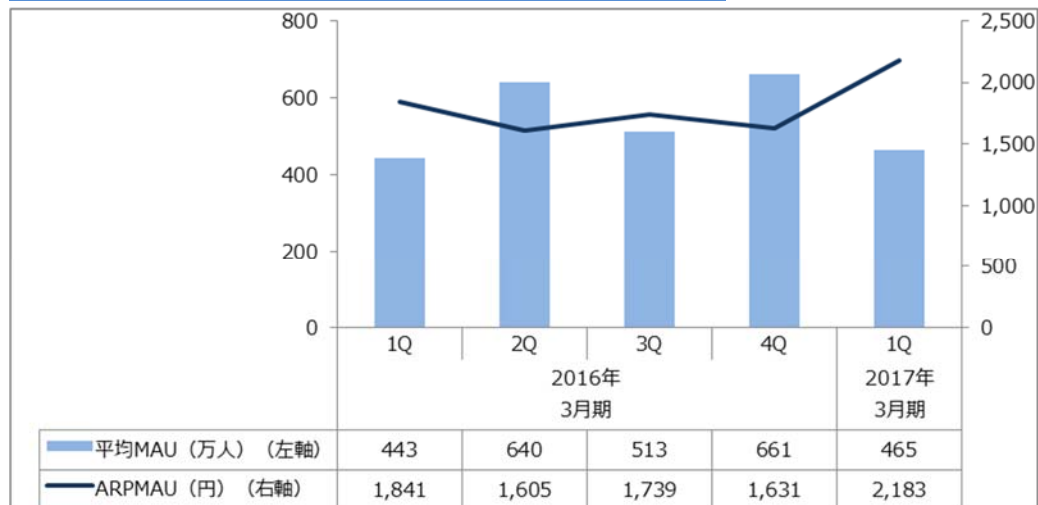
※2017年3月期より一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております(第3四半期につきましては概算値となります)

## 累計ダウンロード数



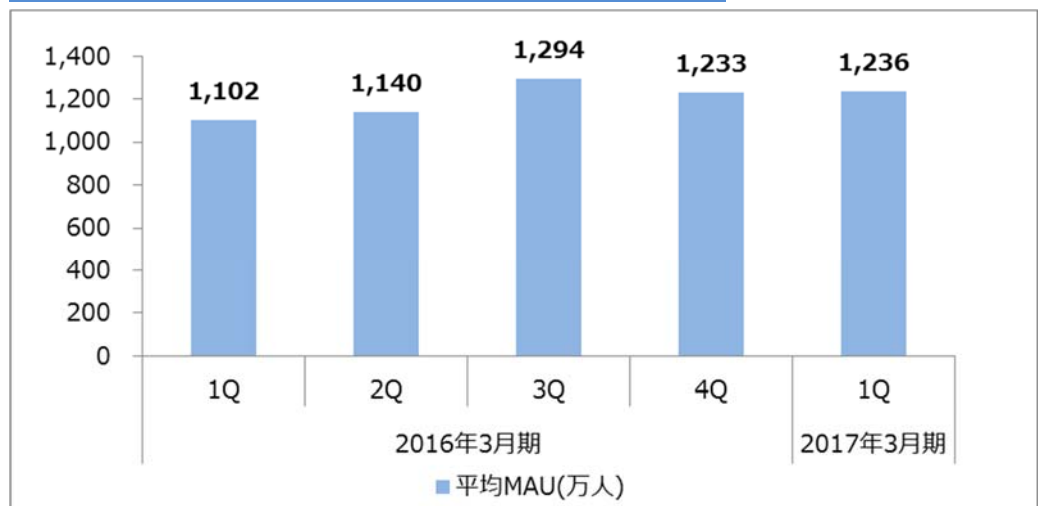
- 『Sonic Dash』などの「Sonic」シリーズにより、海外を中心にダウンロード数は引き続き伸長傾向

## 国内タイトル主要指標



- 既存タイトル中心に運営を実施していることから、MAUは若干減少一方で、ARPMUは増加

## Noah Pass主要指標



- Noah Passの平均MAUは1,200万人を維持
- 今後は、広告収益モデルによって収益化に取り組む



## パッケージ

### 販売実績・計画/パッケージ（ゲームコンテンツ）

地域別		2016年3月期			2017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	4	4	14	-	3	9
	販売タイトル数 (SKU)	5	5	20	-	4	12
	販売本数 (万本)	33	43	174	9	85	228
海外	販売タイトル数	1	8	15	5	15	27
	販売タイトル数 (SKU)	1	9	18	9	21	35
	販売本数 (万本)	149	285	748	231	489	1,000
合計	販売タイトル数	5	12	29	5	18	36
	販売タイトル数 (SKU)	6	14	38	9	25	47
	販売本数 (万本)	183	328	922	241	574	1,228

※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

### 第1四半期実績

- 海外において人気を博している『Total War』シリーズの最新作『Total War: WARHAMMER』などの主要タイトルが堅調に推移
- 販売本数は前年同期を上回る241万本

### 今後の見通し

- 主力IPタイトルを中心に人気シリーズの最新作を投入予定  
『世界樹の迷宮V 長き神話の果て』(8月)、『初音ミク -Project DIVA- X HD』(8月)、  
『ペルソナ5』(9月)

### 2017年3月期 第1四半期の 主要販売タイトル（パッケージゲーム）



『Total War: WARHAMMER』

© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All Rights Reserved to their respective owners.



## AM機器

### 第1四半期実績

- 新作タイトル『艦これアーケード』を導入、全国のゲームセンターでプレイ待ちの行列が発生するなど、好調な滑り出し
- 新作タイトル投入に伴う、開発費償却等の費用が発生
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

### 今後の見通し

- 『艦これアーケード』等を中心とした、レベニューシェアタイトルによる継続的な収益貢献を見込む
- 『StarHorse3』シリーズのCVTキット『StarHorse3 SeasonIV Dream on the turf』を販売
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

## AM施設

### 第1四半期実績

- 施設稼働は既存店売上高昨年度対比111.2%と好調に推移
- プライズにおいて、品ぞろえやスタッフのクオリティ向上等、施設オペレーションを強化し好調に推移
- ビデオゲームにおいて、新作タイトル『艦これアーケード』等により好調に推移

### 今後の見通し

- 引き続きプライズを中心とした施設オペレーションの強化に取り組む
- 『艦これアーケード』等のビデオゲームによる収益貢献に加え、自社製品の新作タイトル等の導入により、収益性の向上を目指す

## 映像・玩具

### 第1四半期実績

- 劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢（ナイトメア）』が、前作に続きシリーズ最高興行収入を記録
- 『アンパンマン』シリーズなどの定番・主力製品やサービスを中心に展開

### 今後の見通し

- 劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢（ナイトメア）』の配給収入を見込む
- 映画『それいけ！アンパンマン おもちの星のナンダとルンダ』を公開
- 夏季商戦に向けた定番・主力の製品やサービスを中心に展開



## ■ 2017年3月期 第1四半期の主な販売タイトルと第2四半期以降の販売予定タイトル

第1四半期

第2四半期以降

デジタル

既存タイトル

ファンタースターオンライン2 (2012年7月～)

チェインクロニクル ～絆の新大陸～ (2013年7月～)

ぶよぶよ!!クエスト (2013年4月～)

オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- (2015年4月～)

蒼空のリベラシオン (2016年5月～)

パッケージ

Total War: WARHAMMER

世界樹の迷宮V 長き神話の果て

初音ミク -Project DIVA- X HD

ペルソナ5

AM機器

艦これアーケード

らくがきカードバトル撃墜王

StarHorse3 SeasonIV  
Dream on the turf

映像・玩具

名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)

それいけ! アンパンマン おもちゃの星のナンダとルンダ

リルリルフェアリアル フェアリアルカメラ

アートアクアリウム プリズリウムF18



蒼空のリベラシオン

© SEGA



Total War: WARHAMMER

© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All Rights Reserved to their respective owners.



艦これアーケード

©SEGA

©2016 DMM.com POWERCHORD STUDIO/  
C2 / KADOKAWA All Rights Reserved.



名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)

(c)2016 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会



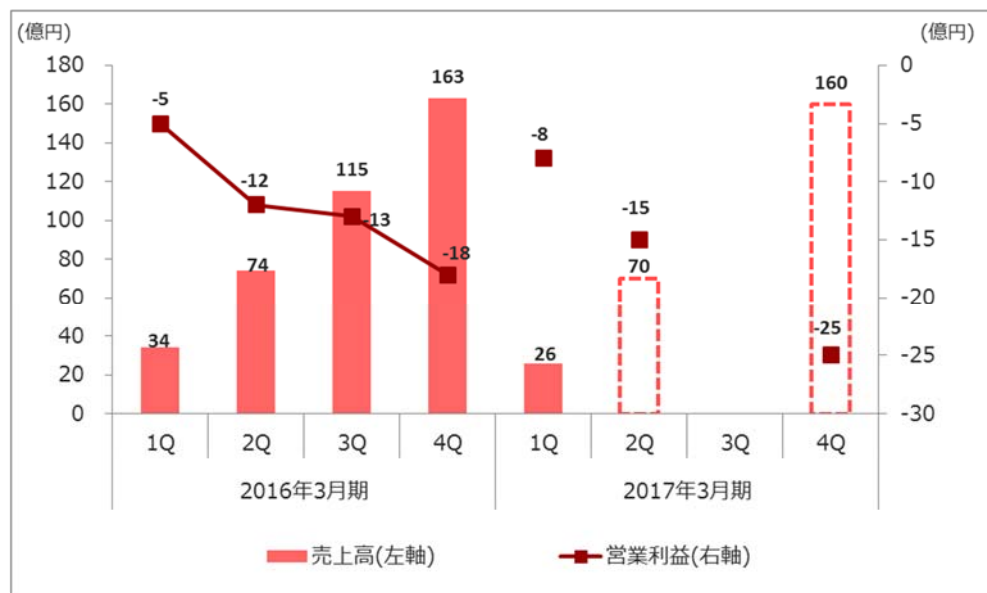
リルリルフェアリアル フェアリアルカメラ

©2015,2016 SANRIO/SEGA TOYS  
サンリオ・セガトイズ/テレビ東京・リルリルフェアリアル製作委員会

(億円)	2016年3月期			2017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	通期計画	前期比	
売上高	34	74	163	26	-24%	70	160	-2%	
営業利益	-5	-12	-18	-8	-	-15	-25	-	
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)	131	287	571	92	-30%	272	570	-
	客単価 (円)	15,883	14,912	15,845	16,127	+2%	15,415	16,902	+7%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	148	395	687	151	+2%	372	650	-5%
	客単価 (円)	3,489	3,466	3,545	3,538	+1%	3,578	3,723	+5%
オービィ横浜	利用者数 (千人)	73	194	323	64	-12%	232	371	+15%
	客単価 (円)	2,444	2,421	2,282	2,632	+8%	2,079	2,050	-10%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	26	51	95	21	-19%	-	-	-
	利用者数 (千人)	13	24	48	11	-15%	-	-	-

※ 「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1四半期実績

- 『東京ジョイポリス』において20周年イベント等開催により利用者数増加
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において熊本地震の影響により、宿泊、ゴルフ、宴会などの一部キャンセルが発生

## 今後の見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の客室やフロントエリア改修を完了し、リニューアルオープンを予定
- 『九州ふっこう割』の影響により予約状況は改善傾向
- 『東京ジョイポリス』、『オービィ横浜』の各種施設稼働向上に向けた施策を実施



## 第1四半期実績



『フェニックス・シーガイア・リゾート』



- プレミアムカテゴリ『クラブフロア』が先行オープン
- 特設WEBサイト『シーガイアの少し変わった100の事』がオープン

## 今後の見通し



- 『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の約96%の客室改装や、風待ちテラス、新レストランなど、8月1日リニューアルオープン



『東京ジョイポリス』



- 20周年イベントや各種コラボイベントなどを実施
- ⇒『名探偵コナン in JOYPOLIS ~20年目の邂逅(エンカウンター)~』
- ⇒『T.M.R. PARK REVOLUTION in JOYPOLIS 2020』



- 世界初となるフリー・ルームで6人同時プレイが可能な『ZERO LATENCY VR』を初めとした、新作VRアトラクションを複数オープン
- 世界初音楽ゲームコースター『撃音 ライブ コースター』がオープン



『オービ横浜』



- GWに『ひつじのショーン』を題材とした地域回遊イベントの協賛実施



- 料金体系を大幅に変更
- 『ファインディング・ドリー』公開記念イベント
- 実際の動物たちと触れ合える『アニマルスタジオ』がオープン

## ■ 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 (2016年6月29日時点)>



<完成イメージ図 (2017年4月開業予定)>



<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"> <li>・カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:388台、Slot Machines : 350台)</li> <li>・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)</li> <li>・商業施設、文化施設 ・プレミアムスパ (温浴施設)</li> <li>・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)</li> </ul>
開業	2017年4月 (予定)

### <仁川空港概要>

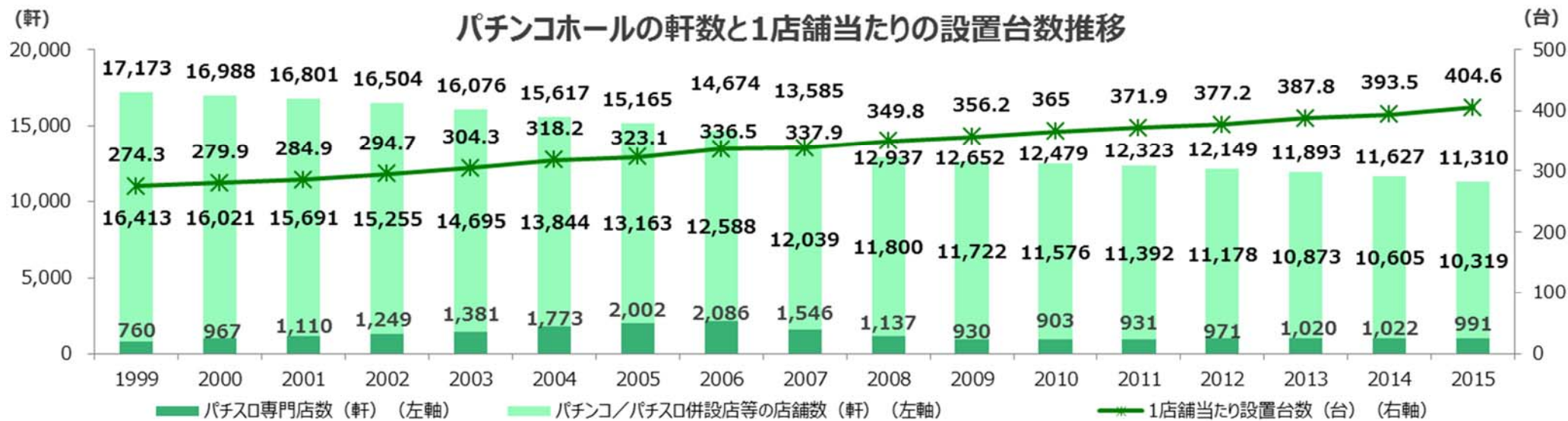
- 利用者数：4,928万人 (2015年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

### <「パラダイスシティ」までのアクセス>

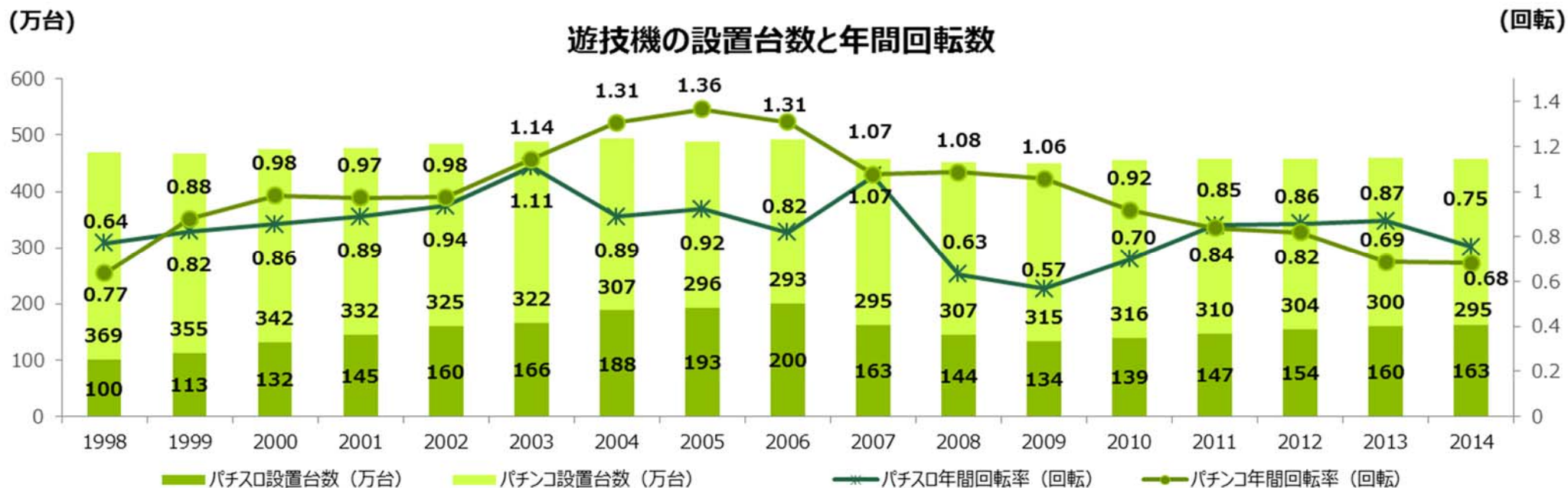
- 仁川国際空港から車で5分  
⇒無料シャトルバスを用意する予定  
⇒マグレブトレイン駅から直結
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

## 3. 市場に関する補足情報





出所：警察庁



出所：警察庁、矢野経済研究所

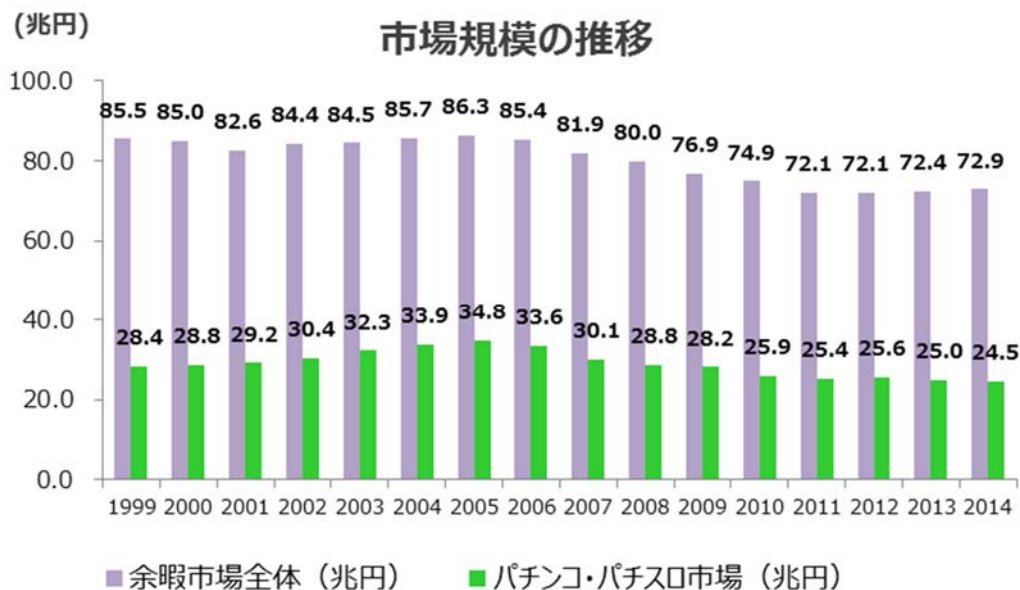


## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）



出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移



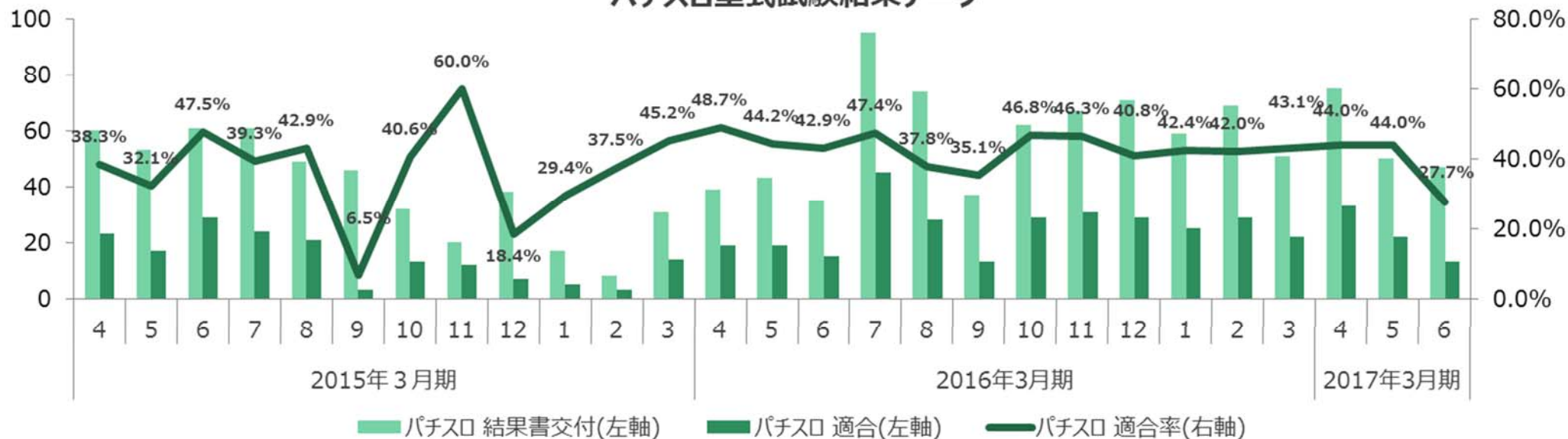
## 遊技参加人口推移



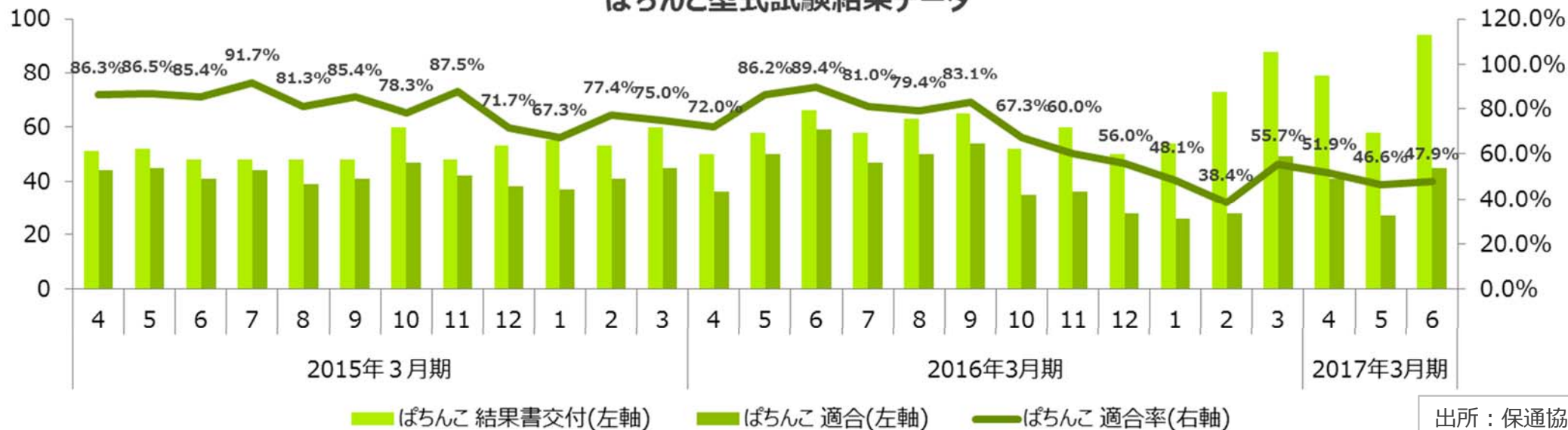
出所：「レジャー白書2015」日本生産性本部



## 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	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	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%

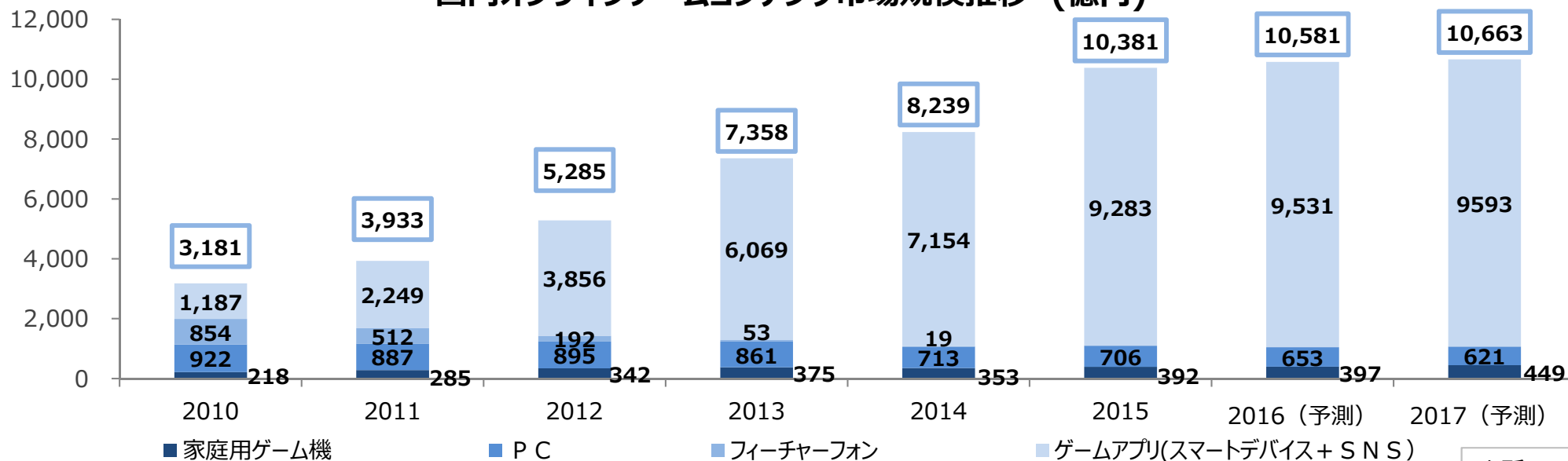
## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	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

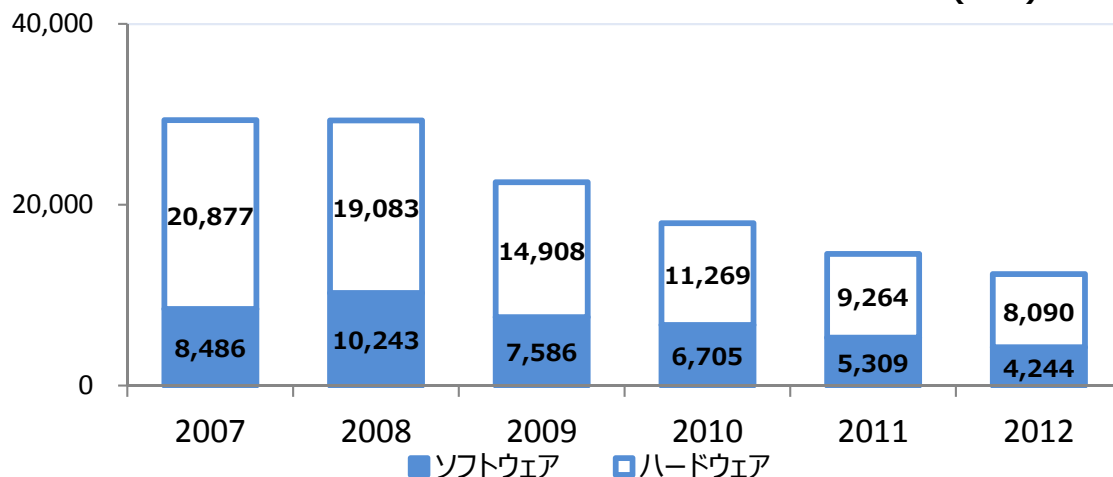
## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

### 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)

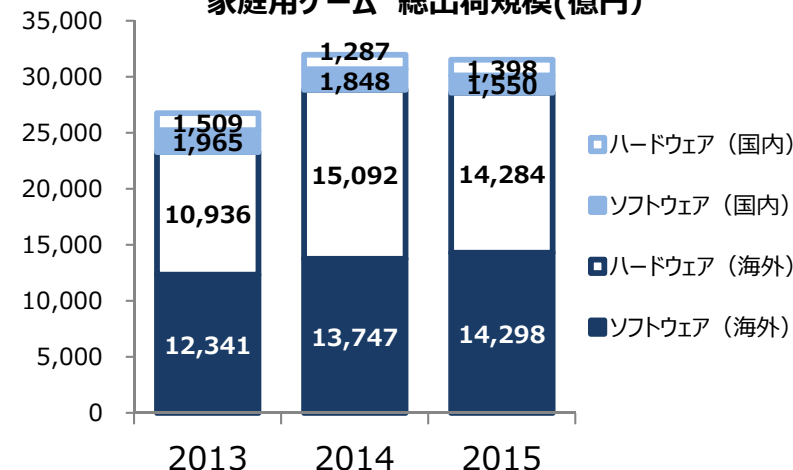


出所：f-ism

### 国内ゲームメーカー家庭用ゲーム総出荷金額規模 (海外+国内) (億円)



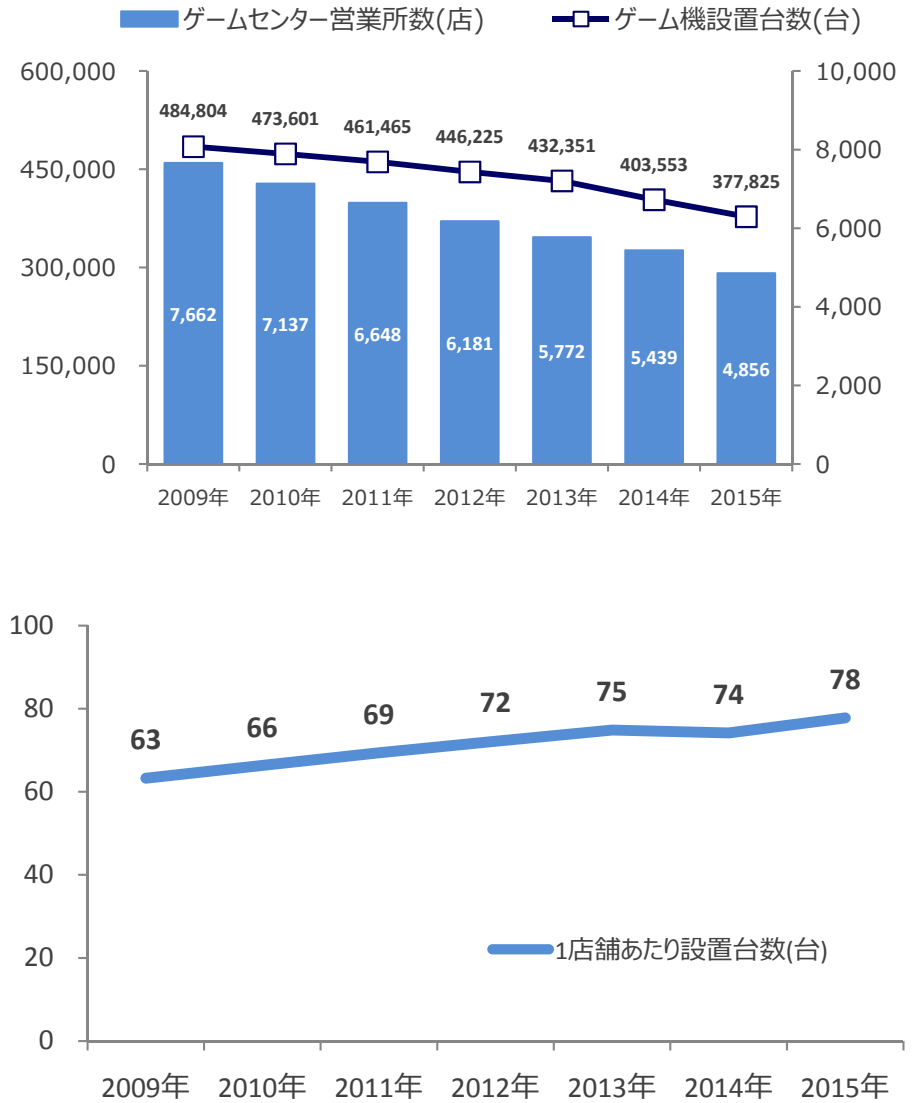
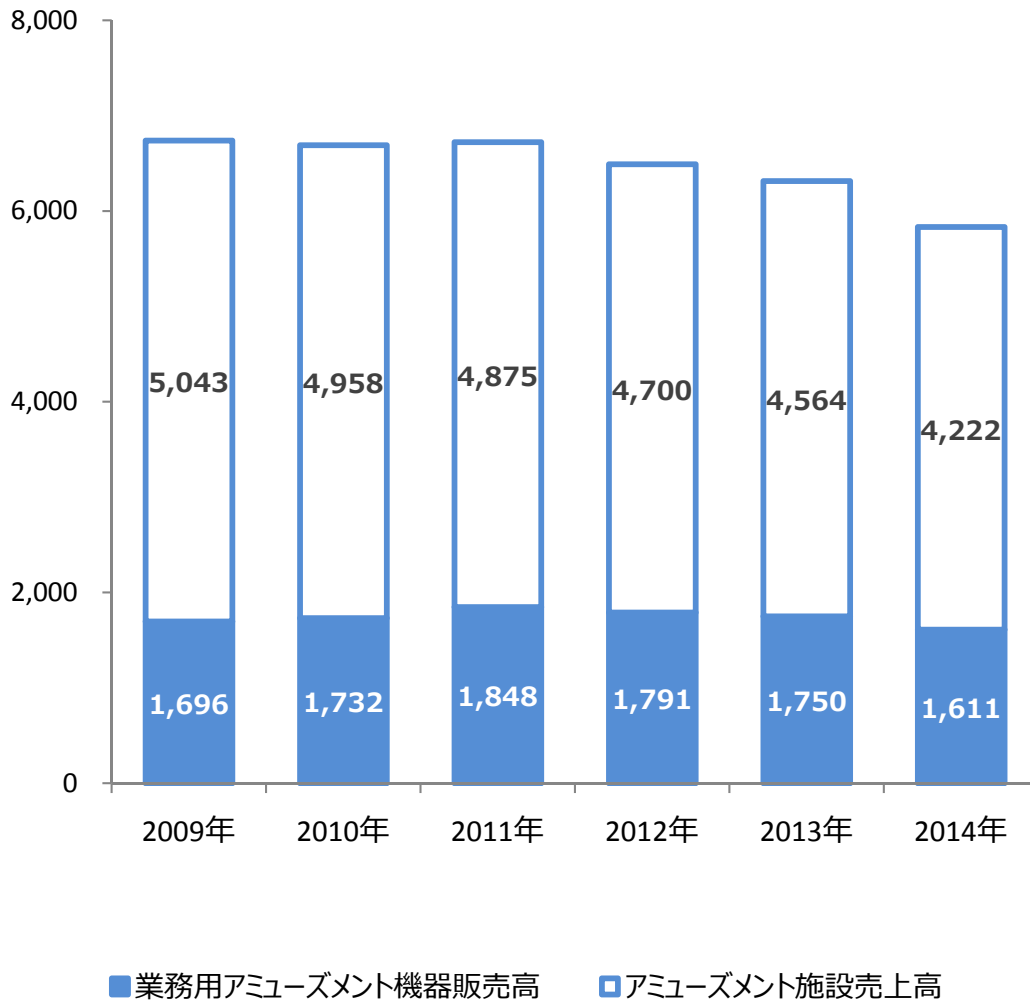
### 家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



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

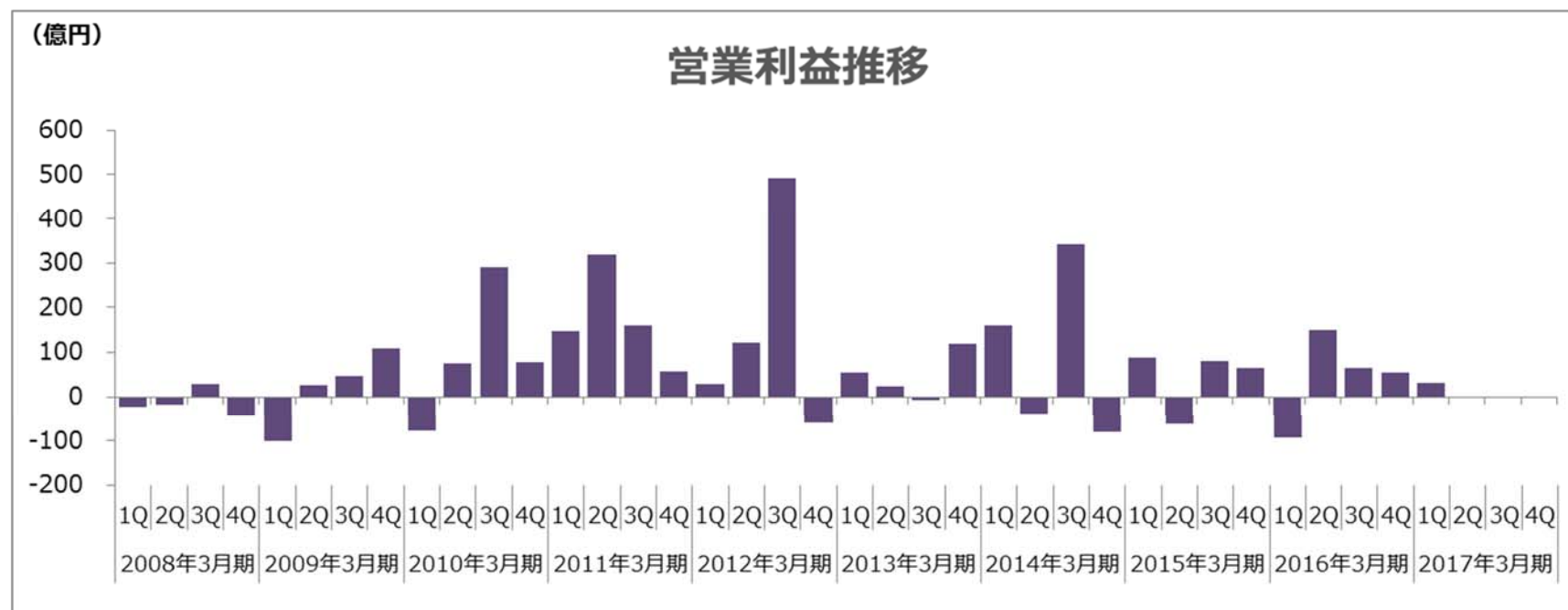
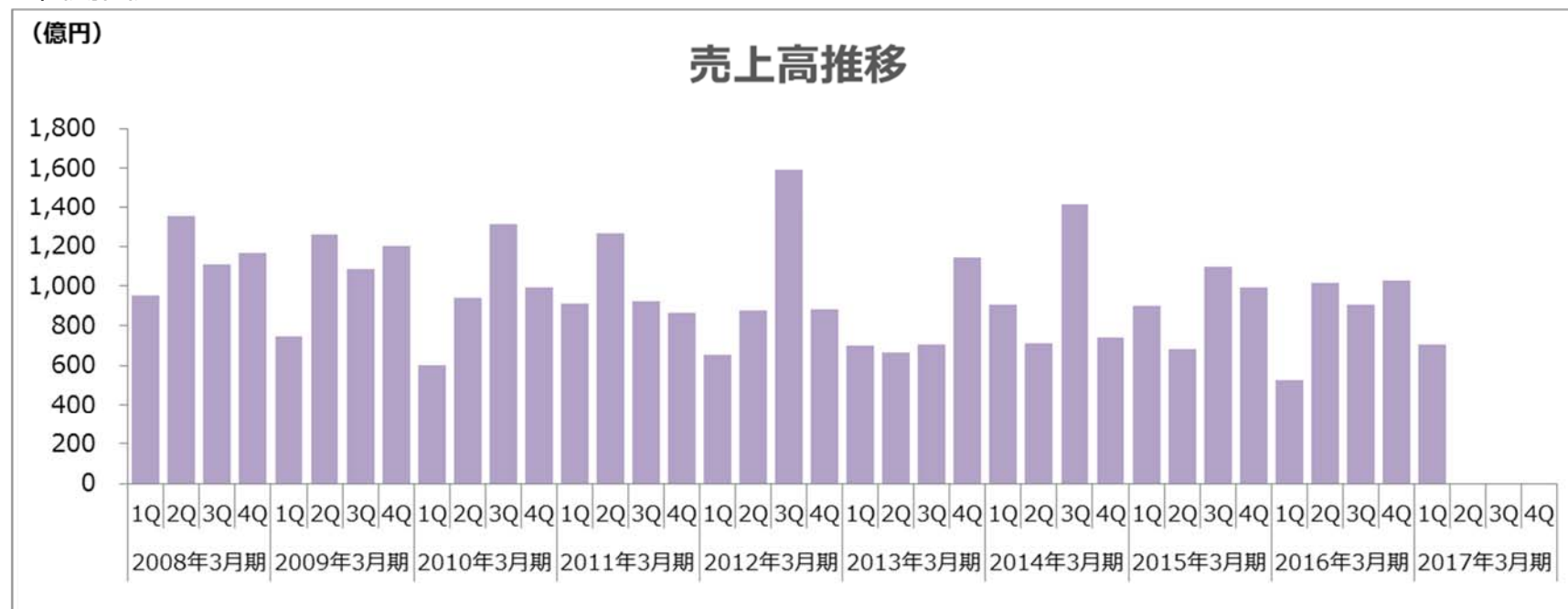
国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

## 4. 過去の業績推移

## ＜四半期毎の業績推移＞





# 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](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
<b>売上高</b>	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
<b>営業利益</b>	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%
<b>経常利益</b>	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%
<b>当期純利益</b>	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	9タイトル	14タイトル	17タイトル	22タイトル	19タイトル	12タイトル	10タイトル	11タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	6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	8タイトル	8タイトル	14タイトル	9タイトル	12タイトル	13タイトル	12タイトル	14タイトル	14タイトル	4タイトル	10タイトル	9タイトル	14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/2017/201703\\_1q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2017/201703_1q_transition.xls))

(億円)	2015年3月期				2016年3月期				2017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	通期実績	第1四半期 累計実績
<b>売上高</b>	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706
内訳									
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	1,327[1,410]※	212
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418[396]※	902[859]※	1,430[1,366]※	1,988[1,905]※	467
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26
<b>営業利益</b>	89	27	108	174	-94	57	121	176	30
内訳									
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7[-6]※	15[17]※	24[28]※	36[42]※	49
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-32	-44	-57	-14
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%
<b>経常利益</b>	96	26	107	168	-87	58	126	164	29
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53	41
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	124	284	488	676	128	247	403	580	139
<b>設備投資額</b>	69	147	205	287	68	125	210	280	61
<b>減価償却費</b>	40	81	128	176	41	82	125	166	39
<b>広告宣伝費</b>	41	100	145	191	39	93	136	179	31
<b>パチスロタイトル数</b>	3タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	-	2タイトル	6タイトル	7タイトル	2タイトル
<b>販売台数</b>	82,791台	93,045台	96,111台	207,830台	102台	70,260台	121,645台	142,337台	29,902台
<b>パチンコタイトル数</b>	5タイトル	5タイトル	8タイトル	10タイトル	2タイトル	6タイトル	7タイトル	8タイトル	1タイトル
<b>販売台数</b>	47,711台	82,955台	224,519台	241,425台	22,362台	79,604台	115,396台	199,014台	20,525台
<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%	111.2%
<b>国内AM施設数</b>	201店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	194店舗	193店舗
<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	3	6	25	30	5	12	24	29	5
<b>パッケージタイトル数 (sku)</b>	5	14	44	50	6	14	31	38	9
<b>販売本数 (万本)</b>	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241

※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。

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の遡及修正値となります。

(第3四半期につきましては概算値となります)



<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。