

2017年2月6日
セガサミーホールディングス株式会社

2017年3月期 第3四半期 決算短信 補足資料
連結損益計算書 (要約)

(億円)		2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
売上高		2,450	3,479	2,857	+17%	3,730	+7%
内訳	遊技機	967	1,410	1,197	+24%	1,535	+9%
	エンタテインメントコンテンツ	1,366	1,905	1,554	+14%	2,050	+8%
	リゾート	115	163	105	-9%	145	-11%
営業利益		121	176	350	+189%	280	+59%
内訳	遊技機	150	209	258	+72%	270	+29%
	エンタテインメントコンテンツ	28	42	153	+446%	95	+126%
	リゾート	-13	-18	-18	-	-25	-
	その他/消去等	-44	-57	-43	-	-60	-
	営業利益率	4.9%	5.1%	12.3%	+7.4pt	7.5%	+2.4pt
経常利益		126	164	353	+180%	270	+65%
特別利益		10	12	128	-	120	-
特別損失		25	56	52	-	25	-
税引前当期純利益		112	120	430	+284%	365	+204%
親会社株主に帰属する当期純利益		64	53	365	+470%	300	+466%
	当期純利益率	2.6%	1.5%	12.8%	+10.2pt	8.0%	+6.5pt
1株当たり配当 (円)		20	40	20	-	40	-
1株当たり当期純利益 (円)		27.71	22.90	155.84	-	127.99	-
1株当たり純資産 (円)		1,294.99	1,257.43	1,356.30	-	-	-

※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。

各種費用

(億円)		2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費		403	580	488	+21%	649	+12%
内訳	遊技機	156	200	141	-10%	200	-
	エンタテインメントコンテンツ	246	377	346	+41%	447	+19%
	リゾート	4	5	1	-75%	2	-60%
	その他/消去等	-3	-2	0	-	0	-
設備投資額		210	280	208	-1%	284	+1%
内訳	遊技機	49	67	43	-12%	53	-21%
	エンタテインメントコンテンツ	133	161	119	-11%	167	+4%
	リゾート	26	50	45	+73%	62	+24%
	その他/消去等	2	2	1	-	2	-
減価償却費		125	166	120	-4%	151	-9%
内訳	遊技機	49	65	44	-10%	53	-18%
	エンタテインメントコンテンツ	65	84	62	-5%	80	-5%
	リゾート	6	10	8	+33%	14	+40%
	その他/消去等	5	7	6	-	4	-
広告宣伝費		136	179	112	-18%	161	-10%
内訳	遊技機	17	28	17	-	25	-11%
	エンタテインメントコンテンツ	102	131	79	-23%	121	-8%
	リゾート	5	6	5	-	5	-17%
	その他/消去等	12	14	11	-	10	-

※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。

遊技機事業

(億円)	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比	
売上高	967	1,410	1,197	+24%	1,535	+9%	
内訳	パチスロ	527	611	700	+33%	920	+51%
	パチンコ	340	668	396	+16%	460	-31%
	その他/消去等	100	131	101	-	155	-
営業利益	150	209	258	+72%	270	+29%	
営業利益率	15.5%	14.8%	21.6%	+6.1pt	17.6%	+2.8pt	
パチスロ販売台数(台)	121,645	142,337	169,827	+40%	236,000	+66%	
パチンコ販売台数(台)	115,396	199,014	111,104	-4%	132,000	-34%	

※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。

《販売実績・計画／主要販売品目》

パチスロ 遊技機	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画
サミーブランド	4タイトル	5タイトル	2タイトル	7タイトル
	116,305台	136,997台	137,511台	198,000台
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル	2タイトル	3タイトル	3タイトル
	5,340台	5,340台	27,900台	28,000台
銀座・ロデオ ブランド	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	-	4,416台	10,000台
合計	6タイトル	7タイトル	6タイトル	11タイトル
	121,645台	142,337台	169,827台	236,000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)

当第3四半期に納品した遊技機の主要販売機種名及び販売台数
※『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』については第2四半期納品分6千台を含む

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 修羅の国篇	サミー	90千台
パチスロ犬夜叉	ロデオ	4千台

パチンコ 遊技機	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	
サミーブランド	4タイトル	5タイトル	5タイトル	5タイトル	
	97,499台	181,117台	96,182台	110,000台	
タイヨーエレクト ブランド	3タイトル	3タイトル	1タイトル	4タイトル	
	17,897台	17,897台	14,922台	22,000台	
合計	7タイトル	8タイトル	6タイトル	9タイトル	
	115,396台	199,014台	111,104台	132,000台	
内訳	本体販売	21,906台	93,863台	101,440台	117,000台
	盤面販売	93,490台	105,151台	9,664台	15,000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)

当第3四半期に納品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 モンスターハンター4	サミー	15千台
ぱちんこC R 真・北斗無双219 Ver.	サミー	13千台

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
売上高	1,366	1,905	1,554	+14%	2,050	+8%
内訳						
デジタルゲーム	330	456	350	+6%	470	+3%
パッケージゲーム	289	423	373	+29%	470	+11%
AM機器	298	419	374	+26%	495	+18%
AM施設	282	380	279	-1%	370	-3%
映像・玩具	157	212	165	+5%	235	+11%
その他/消去等	10	15	13	-	10	-
営業利益	28	42	153	+446%	95	+126%
内訳						
デジタルゲーム	-1	-4	53	-	48	-
パッケージゲーム	5	24	42	+740%	27	+13%
AM機器	-1	-1	33	-	3	-
AM施設	19	18	23	+21%	20	+11%
映像・玩具	7	6	10	+43%	10	+67%
その他/消去等	-1	-1	-8	-	-13	-
営業利益率	2.0%	2.2%	9.8%	+7.8pt	4.6%	+2.4pt
パッケージ販売本数(万本)	612	922	813	+33%	1,030	+12%
国内AM施設既存店売上高前年比	101.7%	103.1%	110.3%	+8.6pt	108.6%	+5.5pt
国内AM施設店舗数	198	194	190	-	190	-

※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。

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）》

		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	第2四半期	第3四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	443	640	513	661	465	370	414
	ARPMU（円）※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,039	2,772	2,569
	上位3タイトル売上占有率※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%	70.3%	67.6%
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%	7.9%	10.2%
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	1,180	1,196
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%	10.5%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※7	5,889	6,275	6,752	6,985	7,271	7,744	7,993
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476	31,270	34,360
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747	39,013	42,352

※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。

※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）

※2017年3月期第1四半期のARPMU実績を修正しております

※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.各四半期の国内デジタル売上高のうち、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

《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		2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画
国内	販売タイトル数	9	14	7	9
	販売タイトル数（SKU）	13	20	8	10
	販売本数（万本）	83	174	155	267
海外	販売タイトル数	15	15	12	17
	販売タイトル数（SKU）	18	18	16	21
	販売本数（万本）	529	748	658	763
合計	販売タイトル数	24	29	19	26
	販売タイトル数（SKU）	31	38	24	31
	販売本数（万本）	612	922	813	1,030

リゾート事業

(億円)		2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
売上高		115	163	105	-9%	145	-11%
営業利益		-13	-18	-18	-	-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)	424	571	393	-7%	541	-5%
	客単価 (円)	15,753	15,845	15,479	-2%	16,353	+3%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	528	687	512	-3%	-	-
	客単価 (円)	3,510	3,545	3,772	+7%	-	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	260	323	302	+16%	356	+10%
	客単価 (円)	2,345	2,282	1,802	-23%	1,911	-16%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	65	95	69	+6%	-	-
	利用者数 (千人)	36	48	39	+8%	-	-

※「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。