

## 2016年3月期 第1四半期決算 要旨

### 連結損益計算書 (要約)

(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%
営業利益	89	27	174	-94	-	140	+419%	250	+44%
経常利益	96	26	168	-87	-	140	+438%	250	+49%
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	-
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	-	-	-	-	-

#### <第1四半期実績>

- 遊技機事業において、パチスロの新作タイトルがなかったことを主な要因として前年同期比で減収、営業損失計上

### 各種費用等の実績

(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%
設備投資額	69	147	287	68	-1%	150	+2%	344	+20%
減価償却費	40	81	176	41	-	79	-2%	168	-5%
広告宣伝費	41	100	191	39	-5%	126	+26%	245	+28%

### 連結貸借対照表 (要約)

【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	前期末	第1四半期末	増減	科目	前期末	第1四半期末	増減
流動資産	2,980	2,634	-346	流動負債	867	722	-145
固定資産	2,306	2,399	+93	固定負債	1,194	1,242	+48
				負債合計	2,062	1,965	-97
				純資産合計	3,224	3,067	-157
資産合計	5,286	5,033	-253	負債及び純資産合計	5,286	5,033	-253

  

科目	前期末	第1四半期末	増減
自己資本比率	60.0%	59.9%	-0.1pt
流動比率	343.9%	364.6%	+20.7pt

- 流動資産：現金預金、売上債権及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、346億円減少
- 固定資産：投資有価証券、有形固定資産の増加等により、93億円増加⇒総資産：253億円減少の5,033億円
- 自己資本比率：0.1ポイント低下の59.9%
- 流動比率：20.7ポイント上昇の364.6%

### 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%	

#### <第1四半期実績>

##### 【全体】

- 前年同期比で減収、損失計上

##### 【パチスロ】

- 新規タイトルの投入なし

##### 【パチンコ】

- 『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』、『デジハネCR化物語』シリーズ等の、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1四半期)

⇒サミー『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』(4月)

『デジハネCR化物語』シリーズ(6月)等

⇒タイヨーエレック『CRガメラ』(6月)等

#### <上期見通し>

##### 【全体】

- 主カタイトルの投入により前年同期比で増収・増益を計画

##### 【パチスロ】

- 主な販売タイトル(第2四半期)

⇒サミー主カタイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』(9月)

##### 【パチンコ】

- 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』(7月)

『ぱちんこCR神獣王2』(9月)等

⇒タイヨーエレック『CRビッグドリーム』シリーズ(8月)等

### 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
<b>売上高</b>	<b>399</b>	<b>903</b>	<b>1,996</b>	<b>418</b>	<b>+5%</b>	<b>985</b>	<b>+9%</b>	<b>2,350</b>	<b>+18%</b>
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	-
<b>営業利益</b>	<b>-13</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>-7</b>	<b>-</b>	<b>-25</b>	<b>-</b>	<b>115</b>	<b>-</b>
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%	-
<b>パッケージ販売本数(万本)</b>	<b>170</b>	<b>410</b>	<b>1,228</b>	<b>183</b>	<b>+8%</b>	<b>212</b>	<b>-48%</b>	<b>714</b>	<b>-42%</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>99.4%</b>	<b>98.7%</b>	<b>100.1%</b>	<b>101.4%</b>	<b>-</b>	<b>99.3%</b>	<b>-</b>	<b>97.3%</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>201</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>-</b>	<b>198</b>	<b>-</b>	<b>199</b>	<b>-</b>

#### <第1四半期実績>

##### 【全体】

■ アミューズメント機器分野での売上増や、アミューズメント施設分野が堅調に推移したことから、前年同期比で増収、損失幅縮小

##### 【デジタルゲーム】

■ 既存タイトルに加え、複数の新作タイトルが好調な滑り出しとなったことから前年同期比で増収。

一方で、新作タイトルを中心とした広告宣伝費等の先行費用が増加したことから減益

■ 国内配信タイトル数（無料プレイ型のみ）：1Q末 46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』等

##### 【パッケージゲーム】

■ 『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』などの新作タイトルを販売したほか、レポート販売が堅調に推移したため損失幅縮小

##### 【AM機器】

■ CVTキットや定番商品の販売等により、前年同期比で増収、損失幅縮小

##### 【AM施設】

■ 既存店売上が101.4%と堅調に推移したことによって前年同期比で増収・黒字転換

##### 【映像・玩具】

■ 定番・主力製品のサービスを中心に販売

**エンタテインメントコンテンツ事業****<上期見通し>****【全体】**

■ デジタルゲーム分野の伸長により、前年同期で増収を見込む一方で、下期に投入予定の新作タイトルの先行費用等が増加することにより営業損失を見込む

**【デジタルゲーム】**

■ 既存タイトルに加え、複数の新作タイトル投入を行うことにより前年同期比で増収を見込む。一方で、新作タイトルの利益貢献は下期より見込んでいることから減益

⇒ 主な新作タイトル：『**ケイオスドラゴン 混沌戦争**』  
『**ザクセスヘブン**』等

**【パッケージゲーム】**

■ 主力タイトルの販売を下期に計画していることから、前年同期比で減収を見込む

**【AM機器】**

■ 『**CHUNITHM (チュウニズム)**』、『**新甲虫王者ムシキング**』など幅広いユーザー層・市場に向けた新製品の投入により前年同期比で増収を見込む一方で、カジノ機器開発等の先行投資により損失幅拡大

**【AM施設】**

■ 既存店舗運営の効率化を通じて、前年同期比で増収を見込む。一方で、新業態店舗の開発にかかる先行費用等が増加するため、減益

**【映像・玩具】**

■ 定番・主力製品のサービスを中心に展開するものの、前期に計上された映画の配給収入の反動により、前年同期比で減収、損失幅拡大を見込む

## 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)

### <第1四半期実績>

#### 【国内】

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』利用者数は前年同期比4%増  
⇒6月に閉館となった『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9%増  
⇒客単価は4%増  
(主に、『シエラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の利用者数増加の影響)
- 『東京ジョイポリス』の利用者数は前年同期比12%増  
⇒客単価は1%増
- 『オービィ横浜』利用者数は前年同期比21%減  
⇒客単価は16%増

#### 【海外】

- 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
- 「パラダイスカジノ仁川」における当社従業員在籍数：12名（6月末時点）

### <上期見通し>

#### 【国内】

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、東九州自動車道開通による隣県向けプランの充実や香港線就航に合わせた営業施策等に取り組む  
⇒『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、運営力の強化を図る
- 『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

#### 【海外】

- 2015年7月、中国・青島に『青島ジョイポリス』を開業

※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。