

2015年3月期 第2四半期 決算



2014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。

【2015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	■ <u>今後の取り組み</u>	
■ 実績ハイライト	4	遊技機事業(パチスロ)	20
■ 各種費用	5	グループ構造改革について	22
■ 連結貸借対照表（要約）	6	■ 補足資料	26
■ <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	7		
<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	10		
<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	12		
<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	14		
<u>セグメント別</u> ：その他事業	18		

2015年3月期 第2四半期実績／通期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

連結損益計算書 (要約)

(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期					
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	1,365	3,214	1,622	3,780	1,600	1,542	-5%	4,500	3,700	-2%
内訳										
遊技機	543	1,422	712	1,818	600	606	-15%	2,175	1,585	-13%
アミューズメント機器	187	391	180	386	200	180	-	460	400	+4%
アミューズメント施設	217	427	219	432	215	208	-5%	420	410	-5%
コンシューマ	353	838	438	998	510	482	+10%	1,285	1,165	+17%
その他	63	134	71	145	75	64	-10%	160	140	-3%
営業利益	78	190	123	385	-80	34	-72%	350	180	-53%
内訳										
遊技機	104	235	151	452	0	73	-52%	405	250	-45%
アミューズメント機器	8	19	-0	-12	-17	1	-	-17	-23	-
アミューズメント施設	8	11	2	0	0	-2	-	-6	-8	-
コンシューマ	-7	-7	11	20	-3	9	-18%	66	50	+150%
その他	-1	-4	-4	-12	-20	-10	-	-28	-20	-
消去等	-32	-63	-36	-64	-40	-37	-	-70	-70	-
営業利益率	5.7%	5.9%	7.6%	10.2%	-	2.2%	-5.4pt	7.8%	4.9%	-5.3pt
経常利益	72	209	142	405	-80	33	-77%	350	170	-58%
特別利益	3	101	38	157	0	3	-	0	3	-
特別損失	3	54	6	87	0	35	-	5	46	-
税引前当期純利益	73	256	174	475	-80	0	-	345	127	-73%
当期純利益	38	334	113	307	-70	-20	-	210	40	-87%
1株当たり配当 (円)	20	40	20	40	20	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	15.74	137.14	46.76	126.42	-28.74	-8.52	-	86.21	16.40	-
1株当たり純資産 (円)	1,125.09	1,304.44	1,401.90	1,409.27	-	1,387.64	-	-	-	-

	売上高・利益 その他	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収、減益 ⇒8/29に第2四半期累計期間の業績予想を上方修正、10/31に通期業績予想を下方修正
セグメント別	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・パチスロにおいて、タイヨーエレックブランド『パチスロバーチャファイター』を販売したものの、一部製品の販売スケジュールを下期に見直した結果、前年同期比で販売台数は減少 ・『デジハネCR北斗の拳5 慈母』をはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、パチンコ販売台数は前年同期を上回る
	アミューズメント機器	<ul style="list-style-type: none"> ・主カタイトルの販売はなかったものの、研究開発費の期ずれ等により、前年同期比で黒字転換
	アミューズメント施設	<ul style="list-style-type: none"> ・既存店の売上は堅調に推移したものの、消費税増税の影響により、前年同期比で減収、損失計上
	コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル分野は堅調に推移する一方で、パッケージ分野、玩具販売事業の低調により前年同期比で増収、減益 ・主カデジタルタイトルの『ファンタシースターオンライン2』が堅調 ・スマートフォン向けアプリ『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』が堅調
	その他	<ul style="list-style-type: none"> ・引き続き、カジノ機器開発等カジノ関連事業の先行費用が発生

各種費用等の実績・計画

(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期					
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	191	452	251	592	315	284	+13%	696	672	+14%
遊技機	86	180	97	195	125	105	+8%	232	231	+18%
アミューズメント機器	37	78	40	89	46	39	-3%	92	91	+2%
アミューズメント施設	1	2	0	1	1	1	-	1	2	+100%
コンシューマ	66	195	113	301	132	137	+21%	349	338	+12%
その他、消去	1	-3	1	6	11	2	+100%	22	10	+67%
設備投資額	216	328	226	381	182	147	-35%	333	333	-13%
遊技機	91	119	25	79	56	40	+60%	109	109	+38%
アミューズメント機器	10	23	3	20	23	24	+700%	47	47	+135%
アミューズメント施設	54	79	41	77	35	31	-24%	62	62	-19%
コンシューマ	46	83	43	83	59	42	-2%	98	98	+18%
その他、消去	15	24	114	122	9	10	-91%	17	17	-86%
減価償却費 *2	74	181	75	161	82	81	+8%	183	183	+14%
遊技機	20	54	28	58	30	29	+4%	71	71	+22%
アミューズメント機器	6	15	8	19	9	8	-	22	22	+16%
アミューズメント施設	21	46	21	47	26	25	+19%	54	54	+15%
コンシューマ	24	60	12	26	10	12	-	22	22	-15%
その他、消去	3	6	6	11	7	7	+17%	14	14	+27%
広告宣伝費 *3	56	131	76	160	121	100	+32%	249	220	+38%
遊技機	9	24	14	28	14	12	-14%	47	29	+4%
アミューズメント機器	4	12	6	14	10	8	+33%	22	20	+43%
アミューズメント施設	1	1	7	12	8	7	-	13	14	+17%
コンシューマ	29	72	36	86	72	56	+56%	144	135	+57%
その他、消去	13	22	13	20	17	17	+31%	23	22	+10%

*1 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）

*2 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）

*3 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）

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	1,012	926	-86	支払手形・買掛金	372	348	-24
受取手形・売掛金	481	368	-113	社債（1年内）	17	16	-1
有価証券	1,077	1,243	+166	短期借入金	129	129	-
たな卸資産	359	424	+65	その他	392	324	-68
その他	255	284	+29	流動負債 計	910	817	-93
流動資産 計	3,184	3,245	+61	社債	378	570	+192
有形固定資産	1,021	1,063	+42	長期借入金	351	389	+38
無形固定資産	317	298	-19	その他	306	300	-6
投資有価証券	608	587	-21	固定負債 計	1,035	1,259	+224
その他	298	318	+20	負債合計	1,946	2,076	+130
				株主資本 計	3,309	3,256	-53
				その他の包括利益累計額合計	123	133	+10
				新株予約権	10	9	-1
				少数株主持分	38	36	-2
固定資産 計	2,244	2,266	+22	純資産合計	3,482	3,435	-47
資産合計	5,429	5,512	+83	負債及び純資産合計	5,429	5,512	+83

第2四半期実績

- 流動資産：現金預金や売上債権の減少の一方、有価証券の増加（短期資金運用）により、61億円増加
- 固定資産：投資有価証券の減少（保有株式時価の下落等）の一方、有形固定資産の増加により、22億円増加
⇒総資産：83億円増加の5,512億円
- 自己資本比率：1.7ポイント低下の61.5%
- 流動比率：47.5ポイント上昇の397.2%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	5,429	5,512	+83
純資産	3,482	3,435	-47
自己資本比率	63.2%	61.5%	-1.7pt
流動比率	349.7%	397.2%	+47.5pt

セグメント別：遊技機事業

(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期					
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	543	1,422	712	1,818	600	606	-15%	2,175	1,585	-13%
内訳										
パチスロ	361	642	522	1,127	405	346	-34%	1,368	755	-33%
パチンコ	148	723	169	635	169	253	+50%	761	820	+29%
その他	34	57	21	56	26	7	-67%	46	10	-82%
営業利益	104	235	151	452	0	73	-52%	405	250	-45%
営業利益率	19.2%	16.5%	21.2%	24.9%	-	12.0%	-9.2pt	18.6%	15.8%	-9.1pt
パチスロ販売台数(台)	108,604	202,221	143,171	301,575	114,800	92,998	-35%	374,800	222,998	-26%
パチンコ販売台数(台)	57,749	216,860	54,955	200,225	58,000	86,453	+57%	250,000	267,453	+34%

第2四半期実績

通期見通し

全体

■ 前年同期比で、減収、減益

■ 10/31 通期見通しを下方修正

パチスロ

■ タイヨーエレクトリックブランド『パチスロパーチャファイター』を販売したものの一部製品の販売スケジュールを下期へ見直した結果、前年同期比で販売台数は減少

■ 主な販売タイトル

⇒ タイヨーエレクトリック『パチスロパーチャファイター』等

■ 通期の販売台数計画を37.4万台から22.2万台へ見直し

■ 主な販売タイトル

⇒ ロデオ『パチスロサラリーマン金太郎』等

パチンコ

■ 『デジハネCR 北斗の拳5 慈母』をはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、パチンコ販売台数は前年同期を上回る

■ 主な販売タイトル

⇒ サミー『デジハネCR 北斗の拳5 慈母』、『デジハネCR 蒼天の拳』等

⇒ タイヨーエレクトリック『CRブラックラグーン2』等

■ 通期の販売台数計画を25.0万台から26.7万台に見直し、前期比で6.7万台増を計画

■ 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 拳王』(11月)等

⇒ タイヨーエレクトリック『CR 龍が如く 見参! 天照祇園編』(10月)等

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績・計画/パチスロ

※タイトル数は、期中に発売した新機種数を示す



『パチスロバーチャファイター』（タイヨーエレクト）

©SEGA ©Sammy ©TAIYO ELEC

パチスロ 遊技機	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期			
	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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画
Sammy	3タイトル 69,209台	4タイトル 91,484台	1タイトル 114,453台	5タイトル 264,365台	2タイトル 84,800台	2タイトル 83,468台	6タイトル 319,800台	3タイトル 163,468台
RODEO	0タイトル 38,663台	2タイトル 104,041台	0タイトル 893台	0タイトル 893台	1タイトル 20,000台	-	1タイトル 20,000台	1タイトル 50,000台
TAIYO ELEC	0タイトル 732台	2タイトル 6,696台	1タイトル 2,375台	2タイトル 6,445台	1タイトル 10,000台	2タイトル 9,530台	3タイトル 35,000台	2タイトル 9,530台
GINZA	-	-	1タイトル 25,450台	2タイトル 29,872台	-	-	-	-
合計	3タイトル 108,604台	8タイトル 202,221台	3タイトル 143,171台	9タイトル 301,575台	4タイトル 114,800台	4タイトル 92,998台	10タイトル 374,800台	6タイトル 222,998台

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
タイヨーエレクト	パチスロバーチャファイター	7,891台	8月

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績・計画/パチンコ

※タイトル数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期				
	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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	
Sammy	591台	891台	291台	791台	491台	691台	791台	991台	
	45,119台	195,088台	27,405台	160,688台	35,000台	62,938台	175,000台	223,938台	
TAIYO ELEC	491台	691台	291台	391台	391台	391台	791台	791台	
	12,630台	21,772台	27,550台	39,537台	23,000台	23,515台	75,000台	43,515台	
合計	991台	1491台	491台	1091台	791台	991台	1491台	1691台	
	57,749台	216,860台	54,955台	200,225台	58,000台	86,453台	250,000台	267,453台	
内訳	本体販売	8,678台	160,128台	35,151台	103,819台	24,500台	24,320台	124,500台	80,320台
	盤面販売	49,071台	56,732台	19,804台	96,406台	33,500台	62,133台	125,500台	187,133台

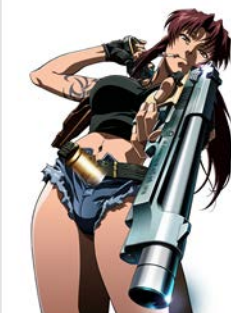


『デジハネCR 北斗の拳5 慈母』(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 版權許諾証YMM-109 (C)Sammy

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	デジハネCR 北斗の拳5 慈母	13,981台	9月
タイヨーエレクト	CRブラックラグーン2	10,398台	6月
サミー	デジハネCR 蒼天の拳	4,824台	7月



『CRブラックラグーン2』(タイヨーエレクト)

©2006,2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON 製作委員会 ©TAIYO ELEC

(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期					
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	187	391	180	386	200	180	-	460	400	+4%
内訳										
国内	160	327	155	326	169	149	-4%	388	-	-
海外	27	64	25	60	31	31	+24%	72	-	-
営業利益	8	19	-0	-12	-17	1	-	-17	-23	-
営業利益率	4.3%	4.9%	-	-	-	0.6%	-	-	-	-

第2四半期実績

- 第2四半期は主カタイトルの販売なし
- 複数タイトルのCVTキットを販売
⇒『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』
『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』
『戦国大戦』等
- レベニューシェアタイトルによる配分収益を計上
(主なレベニューシェアタイトル)
⇒『ボーダーブレイク』シリーズ、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION』等

通期見通し

- 10/31 通期見通しを下方修正
- レベニューシェアタイトルによる配分収益を見込む
⇒新タイトル『Wonderland Wars』
- 主カタイトルのCVTキットの販売を促進
⇒『WORLD CLUB Champion Football』
- 幅広いユーザーの獲得を目指し、高付加価値製品からファミリー向けの製品まで
多様なユーザーニーズに応えるラインナップを準備
⇒『えーでるすなば』、『占いコレクション トロツテ』

主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	10億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	8億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	8億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売及びレベニューシェアタイトルによる配分収益などを含む



『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』

©SEGA



『戦国大戦』

©SEGA

(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期						
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比	
売上高	217	427	219	432	215	208	-5%	420	410	-5%	
営業利益	8	11	2	0	0	-2	-	-6	-8	-	
営業利益率	3.7%	2.6%	0.9%	-	-	-	-	-	-	-	
国内AM施設既存店舗売上高前年比 ※1	93.8%	93.8%	95.0%	96.1%	98.3%	98.7%	-	97.5%	97.7%	-	
国内AM施設数 ※2	出店数	1店舗	3店舗	3店舗	5店舗	3店舗	3店舗	-	3店舗	4店舗	-
	閉店数	4店舗	8店舗	3店舗	9店舗	7店舗	3店舗	-	7店舗	4店舗	-
	店舗数合計	238店舗	236店舗	202店舗	198店舗	194店舗	198店舗	-	194店舗	198店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	2店舗	2店舗	2店舗	2店舗	-	3店舗	2店舗	-	

※1 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期実績より既存店対象店舗を変更しております。

※2 株式会社セガ エンタテインメントを設立し、グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より施設数の集計方法を変更しております。

第2四半期実績

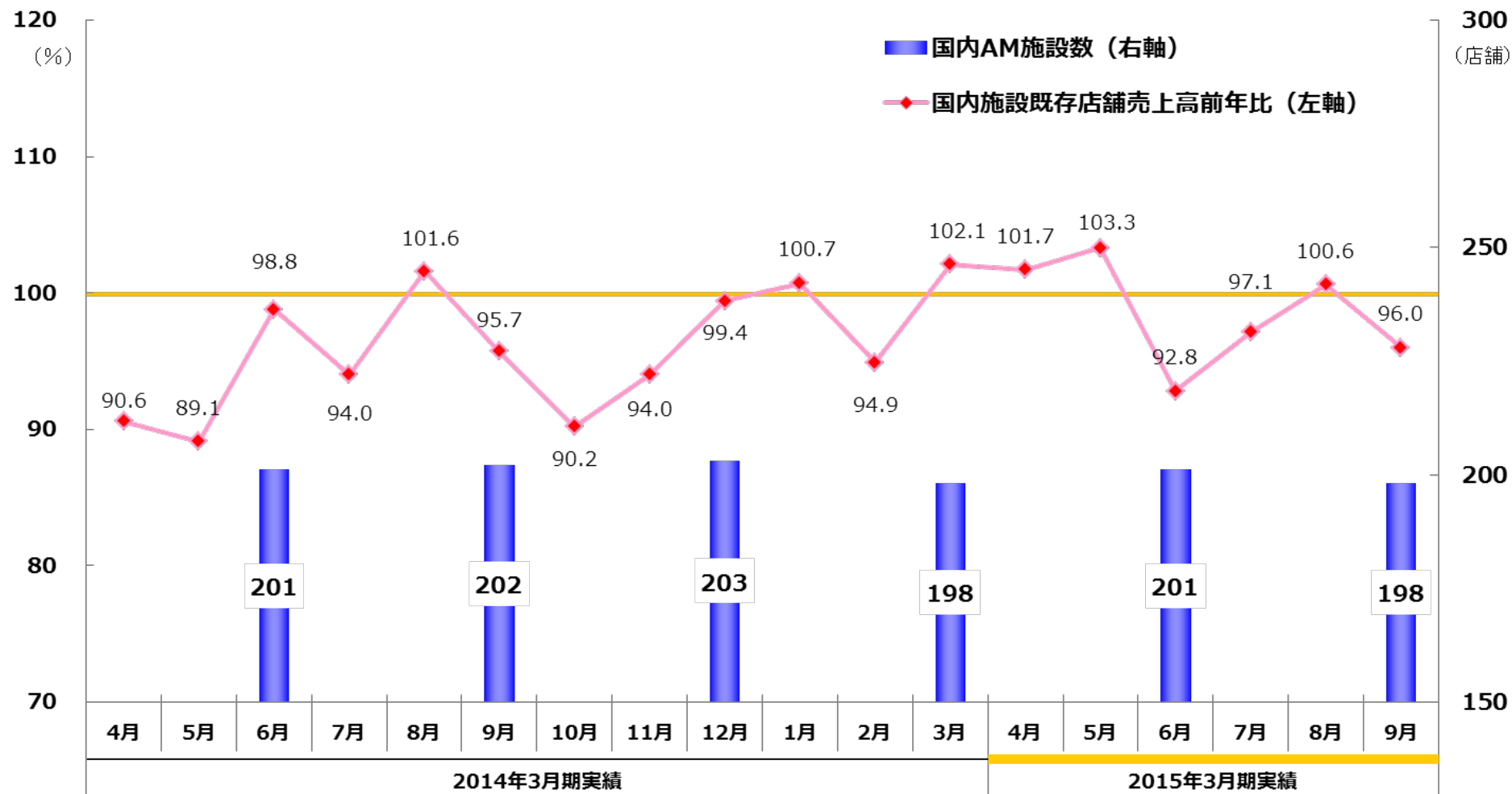
- 既存店の売上は堅調に推移したものの、消費税増税の影響により、前年同期比で減収、損失計上
- 国内既存店舗売上高前年比：2Q実績 98.7% (7月：97.1%，8月：100.6%，9月：96.0%)
- 国内AM施設数：2Q末 198店舗 (出店：3、閉店：3)
- 2014年7月19日より新コンテンツを導入し、『オービィ横浜』がパワーアップ

通期見直し

- 10/31 通期見直しを下方修正
- 投資の絞り込み、店舗運営の効率化等により収益性の改善に努める
- 国内既存店舗売上高前年比：通期見直し 97.7%
- 国内AM施設数：通期末 198店舗 (出店4、閉店4)
- 店舗ポートフォリオの見直しとファミリー向け店舗や飲食併設型店舗の開発、出店

セグメント別：アミューズメント施設事業

国内既存店舗売上高前年比（実績）／国内AM施設数



(億円)	2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期					
	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	5/9 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	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	353	838	438	998	510	482	+10%	1,285	1,165	+17%
内訳										
パッケージ (ゲームコンテンツ)	144	356	162	389	163	153	-6%	490	457	+17%
デジタル (ゲームコンテンツ)	130	297	176	400	235	219	+24%	524	473	+18%
玩具	39	84	49	84	39	35	-29%	97	69	-18%
アニメーション	42	105	51	121	60	66	+29%	139	145	+20%
その他/消去等	-2	-6	-1	4	13	8	-	35	21	+425%
営業利益	-7	-7	11	20	-3	9	-18%	66	50	+150%
営業利益率	-	-	2.5%	2.0%	-	1.9%	-0.6pt	5.1%	4.3%	+2.3pt
パッケージ販売本数 (万本)	276	1,078	323	873	407	410	+27%	1,278	1,104	+26%

第2四半期実績

通期見通し

全体

- デジタル分野は堅調に推移する一方で、パッケージ分野、玩具販売事業の低調により前年同期比で増収、減益

- デジタル分野の国内展開が堅調である一方で、パッケージ分野、玩具販売事業が低調に推移する見通しのため、10/31に下方修正

パッケージ

- 『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』などの新作タイトルを発売

- 通期の販売本数計画を1,278万本から1,104万本に見直し
- 下期発売予定の主なタイトル:
海外『Alien: Isolation』、『Football Manager 2015』

デジタル

- 2Q末時点の配信タイトル数 139本 (売切り型74本、無料プレイ型65本)
- オンラインRPG『ファンタジースターオンライン2』が堅調に推移
- スマートフォン向けタイトルの『ぶよぶよ!!クエスト』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』が堅調に推移
- Noah Passは76社の企業が参加し、ユーザー数は7,100万人を突破(2014年10月17日時点)
- 携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおいては、スマートフォン対応版『777TOWN for Android』及び『777TOWN for iOS』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化

- 欧米地域でのサービス遅延や携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトのサービス全般が低調に推移する見込み
- 国内スマートフォン向けの新作タイトルを複数投入
⇒ 『スカッズ ～最凶の絆～』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等
- 資本業務提携を締結した(株)gumiとの連携による『チェインクロニクル』の欧米、東南アジア等英語圏への展開

玩具

- 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルパッド』などを中心に販売を実施

- 定番商品の販売を実施するものの、玩具販売事業全体は低調に推移する見込み

アニメ

- アニメーション映像事業におきましては、劇場版『名探偵コナン 異次元の狙撃手』の配給収入やTVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入などが好調に推移

- TVシリーズ『弱虫ペダル』の制作収入、ライセンス収入、物販収入が好調に推移する見通し

販売実績/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
（ただし、（カッコ内）数値はSKU）

地域別	2013年3月期				2014年3月期				2015年3月期							
	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		5/10期初 第2四半期 累計計画		第2四半期 累計実績		5/9 期初 通期計画		10/31修正 通期計画	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本	6 (7)	64	10 (13)	214	3 (3)	40	12 (21)	215	5 (6)	132	3 (4)	71	14 (18)	334	13 (18)	227
米国	2 (4)	116	8 (18)	420	3 (3)	130	5 (6)	280	2 (4)	112	1 (4)	142	12 (20)	454	9 (18)	412
欧州	1 (3)	96	7 (18)	442	2 (2)	152	4 (5)	377	2 (7)	162	2 (6)	196	5 (11)	489	5 (12)	463
合計	9 (14)	276	25 (49)	1,078	8 (8)	323	21 (32)	873	9 (17)	407	6 (14)	410	31 (49)	1,278	27 (48)	1,104

プラットフォーム別	2013年3月期				2014年3月期				2015年3月期							
	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		5/10期初 第2四半期 累計計画		第2四半期 累計実績		5/9 期初 通期計画		10/31修正 通期計画	
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	5	42	14	228	1	2	5	54	5	27	4	33	11	152	11	98
PS4	-	-	-	-	-	-	1	14	1	9	1	29	3	69	4	76
WiiU	-	-	2	31	1	0	5	32	1	0	1	0	4	60	4	30
Xbox360	3	30	9	142	0	0	0	0	2	16	2	9	3	70	3	19
Xbox One	-	-	-	-	-	-	-	-	1	9	1	14	2	44	3	34
3DS	1	1	3	20	0	0	6	78	2	45	2	31	13	227	12	138
PSP	0	0	2	13	1	13	2	16	0	0	0	0	0	0	0	0
PSV	3	25	8	52	0	0	5	33	4	57	1	5	7	79	5	36
PC	2	4	11	124	5	127	8	264	1	8	2	12	6	115	6	121
レポート等	-	172	-	465	-	179	-	379	-	234	-	272	-	459	-	548
合計	14	276	49	1,078	8	323	32	873	17	407	14	410	49	1,278	48	1,104

主要販売品目（実績） / パッケージ（ゲームコンテンツ）

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	販売本数	発売時期
ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド（日・米）	PS3、Xbox360	23万本	8月



『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

主要販売品目（実績）/デジタル（ゲームコンテンツ）



©SEGA



© SEGA/© SEGA Networks

<ファンタースターオンライン2>

- 2014年8月27日より新章『EPISODE3』を開始
- 2014年9月にPS Vita版のクライアント頒布数が100万を突破
- ファンタースターシリーズ15周年プロジェクト第1弾として、初の舞台化『ファンタースターオンライン2 - ON STAGE -』が決定

<チェインクロニクル>

- 2014年7月17日より、新章『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』の配信を開始
- 2014年10月に400万ダウンロードを突破
- PS Vita版の『チェインクロニクルV』、漫画化、ショートアニメ化などによる多面展開を通じたIP価値の最大化

<Noah Pass>

- アマゾン ジャパン(株)とのゲームアプリの利用促進を図る施策を2014年10月初旬より展開
- (株)フジテレビジョン、グーパ(株)とともに、ゲーム特化型クラウドファンディングサービス「クラウドライブ」を2014年11月初旬より展開
- リターゲティング広告の開始
- スマートフォン向けゲームユーザーの分析データをまとめた『スマホゲームユーザー解体新書』とNoah Pass参加タイトル向けに、そのユーザー特性や分布を可視化するリサーチソリューションを2014年11月より展開

NOAH

P A S S

カジノ関連事業（複合型リゾート・カジノ機器開発）に関する主な取り組み

複合型リゾート ・ カジノ施設運営

<フェニックス・シーガイア・リゾートの運営>

- 複合型リゾート施設フェニックス・シーガイア・リゾートの開発・運営
- 施設稼働率及び利益率向上のための中期投資計画を実施
 - ① シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート及びシーガイアコンベンションセンター改装
 - ② オーシャンドーム利活用中止及びサンホテルフェニックスの営業終了



<韓国・仁川におけるカジノを含む複合型リゾート施設の開発・運営>

- 合併会社である株式会社パラダイスセガサミーにおいて、既存カジノ施設であるパラダイスカジノ・仁川を取得済み（2013年7月1日付）
- 仁川空港隣接地に複合型リゾート施設の開発（2014年11月着工、2017年開業予定）



※仁川における施設の完成予想図

<韓国・釜山における大型複合施設の開発・運営>

- 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
- 大型複合施設の開発ノウハウ・運営ノウハウを蓄積



※釜山における施設の完成予想図

カジノ機器開発

<カジノ向け機器の開発に着手>

- 主にカジノ機器の開発・製造・販売等を行う、セガサミークリエイション株式会社の設立（2013年6月）
- セガ・サミーの開発リソースによる、カジノ向け機器の開発



今後の取り組み



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

型式試験方法変更への対応

- 型式試験の運用方法変更に適応するため、現在主流の、「ATタイプ*」のタイトルの仕様見直し（*AT=アシストタイム）
- 上記仕様見直しに伴い、ラインナップを再検証

今期パチスロ販売計画

- ラインナップ再検証の結果、今期販売計画を以下の通りに修正
 - ・通期販売タイトル数： 6タイトル（修正前10タイトル）
 - ・通期販売台数： 222,998台（修正前374,800台）

今後の見通し及び対応

<パチスロ市場見通し>

- 現在主流のATタイプの仕様変更に伴い、市場全体のタイトル数が一時的に減少する見通し
- タイトル数減少に伴い、市場販売台数も一時的に減少する見通し

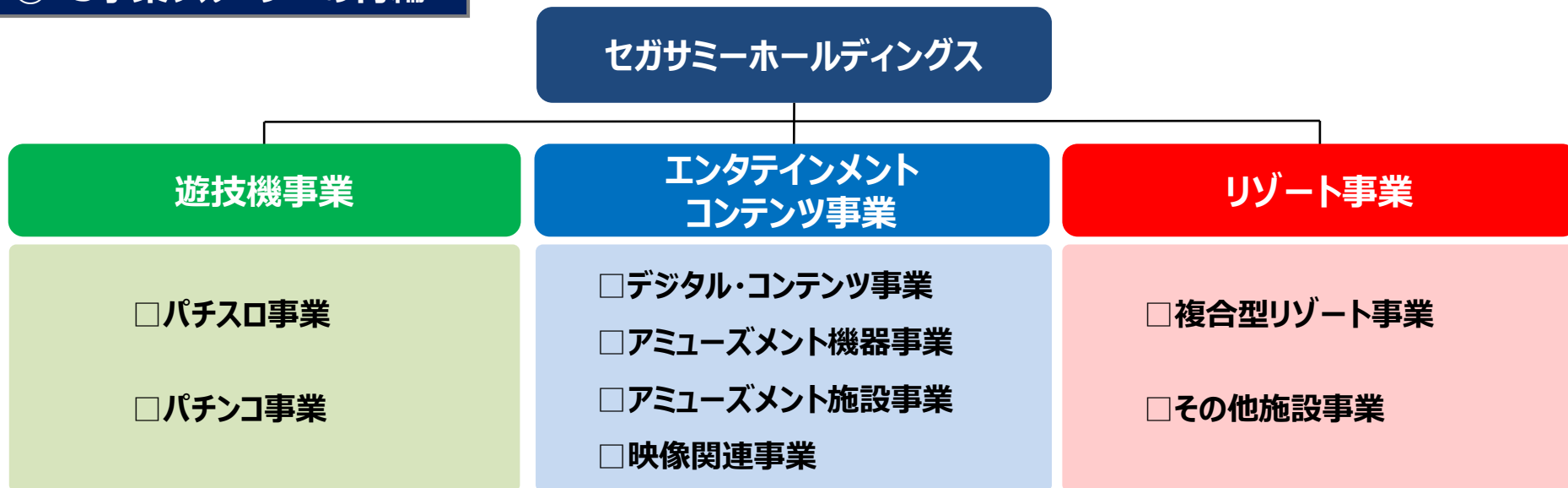
<当社の取り組み>

- 新試験方法におけるタイトル投入は、来期1Qを目途に取り組み中
- 引き続き、より多くのユーザーに支持される機械の開発を目指す
- 業界有数の開発力・ブランド力を発揮し、高い競争力の維持を目指す

構造改革の進捗

- グループ構造改革において、現段階までに以下の3点を決定
 - 引き続き、2015年3月期末を目途に検討を進める
- ① 3事業グループへの再編
 - ② 収益性改善の取り組み
 - ③ (株)セガ構造改革担当に関する人事

① 3事業グループへの再編



▶ 2015年4月を目途に、「遊技機事業」、「エンタテインメントコンテンツ事業」、「リゾート事業」の3事業グループへ再編

- ① **遊技機事業**：サミーのパチスロ・パチンコ事業を中核とする
- ② **エンタテインメントコンテンツ事業**：セガの既存事業に映像コンテンツ事業、玩具事業を加え、4つの事業群で構成
⇒デジタル・コンテンツ事業を中核事業と定め、経営資源を重点的に投下していく一方で、その他の事業については採算性を重視し、必要に応じて規模縮小等の施策を実行する
- ③ **リゾート事業**：複合型リゾート施設やゴルフ場等の観光・娯楽施設の開発・運営を行う
⇒フェニックス・シーガイア・リゾートの運営、韓国仁川プロジェクト、韓国釜山プロジェクトなどはリゾート事業に含む

▶ 各事業グループは、意思決定の迅速化、重複する機能の効率化を進め、経営資源を適切に投入できる体制を構築し、事業環境の変化に対応しながら経営効率を高める

② 収益性改善の取り組み

- **固定費削減方針**：グループ全体で固定費を60億円削減（2016年3月期以降）

持続的に利益を創出できる企業として当社グループを再成長軌道に乗せるためには、あらゆる手段を講じて、既存事業の立て直しを果たすことが不可避と判断し、2016年3月期より、不採算事業・業績低迷事業を中心に人件費を含む固定費をグループ全体で60億円削減する方針

③ (株)セガ構造改革担当に関する人事

- (株)セガ 代表取締役副社長 里見治紀が就任

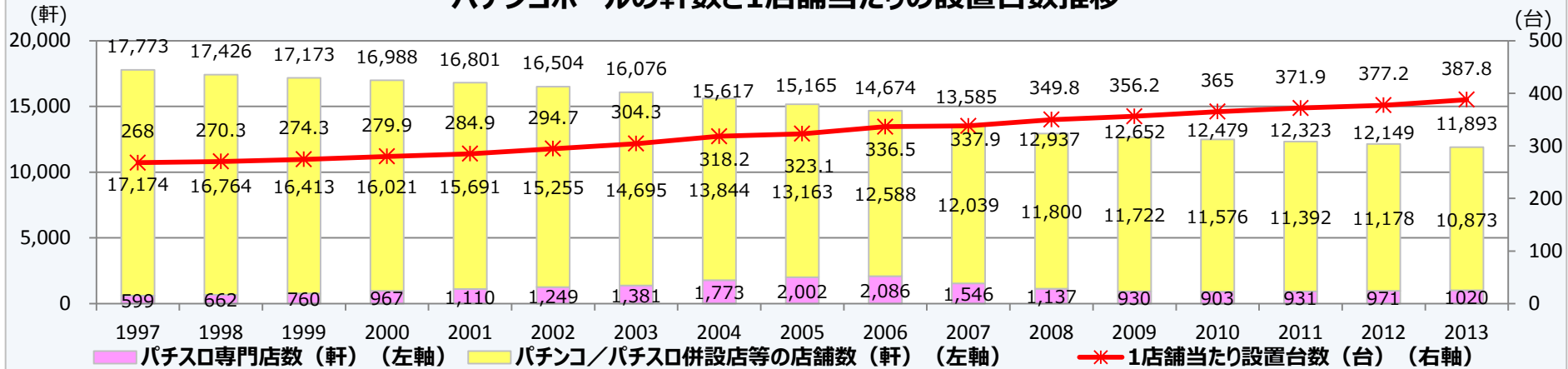
2014年5月の当社内におけるグループ構造改革本部（本部長：里見 治会長兼社長）の設置に加え、セガグループにおける構造改革を速やかに実行するため、株式会社セガ取締役である里見治紀が、2014年11月1日付で株式会社セガ代表取締役副社長（構造改革担当）に就任

補足資料



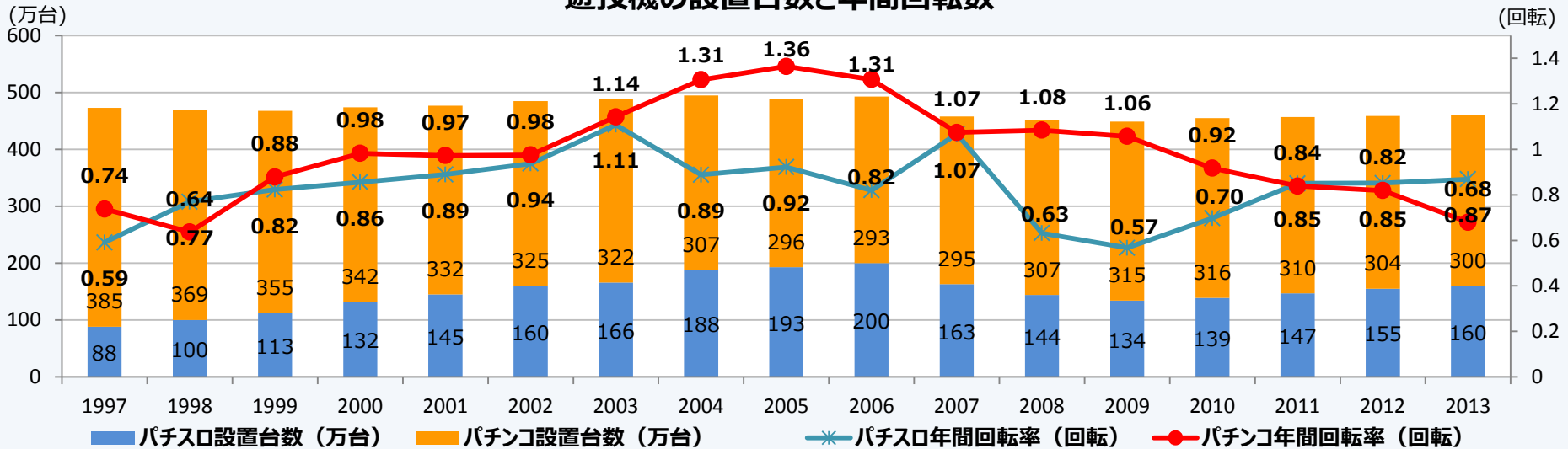
SEGA-SAMMY
HOLDINGS

パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



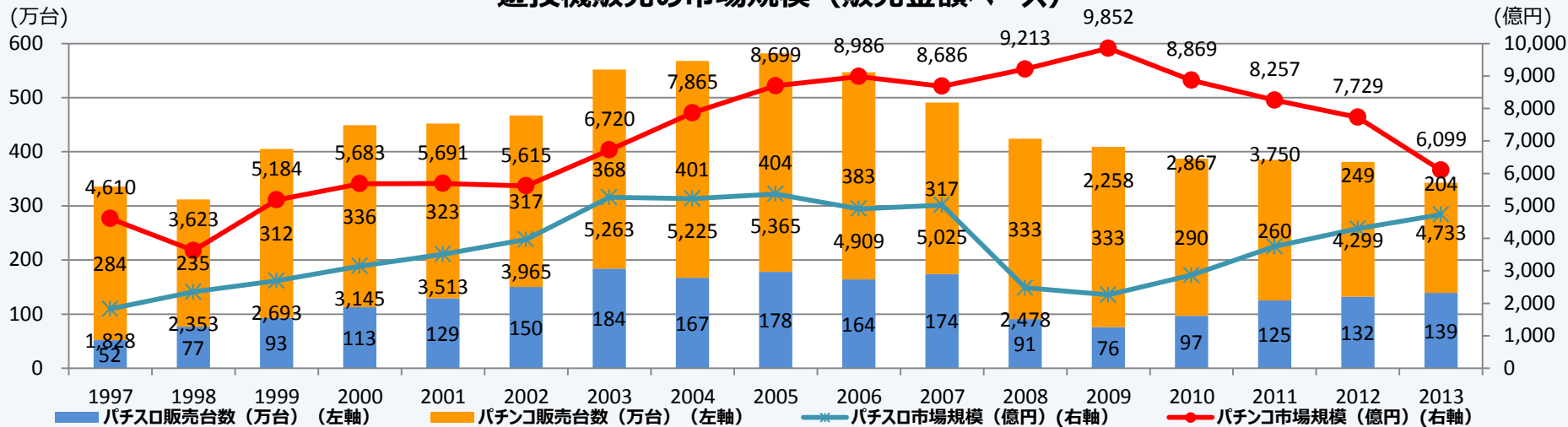
出所：警察庁

遊技機の設置台数と年間回転数



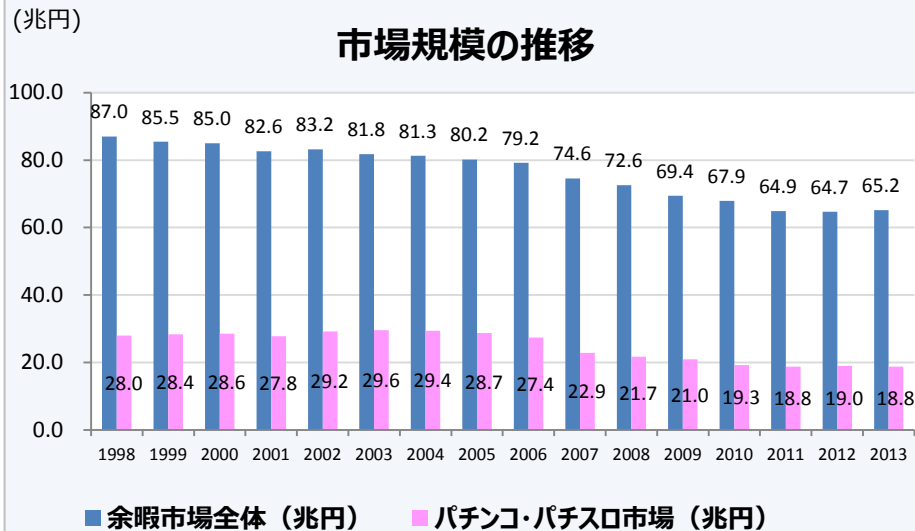
出所：警察庁、矢野経済研究所

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

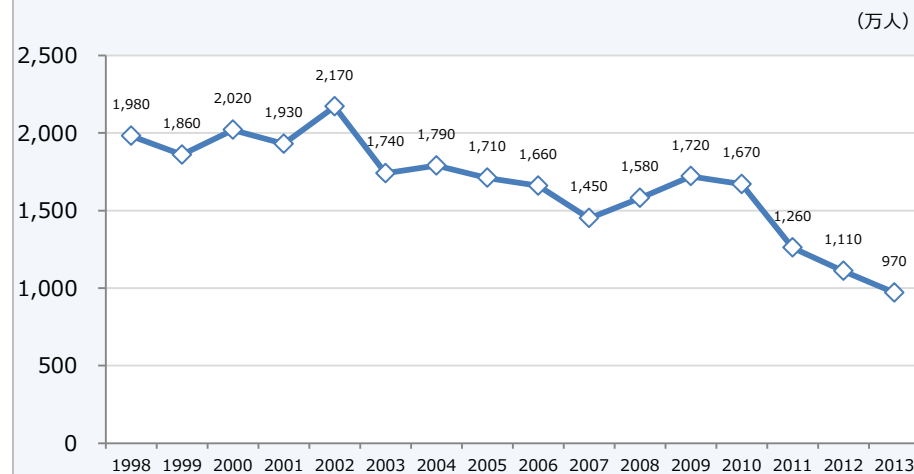


出所：矢野経済研究所

市場規模の推移

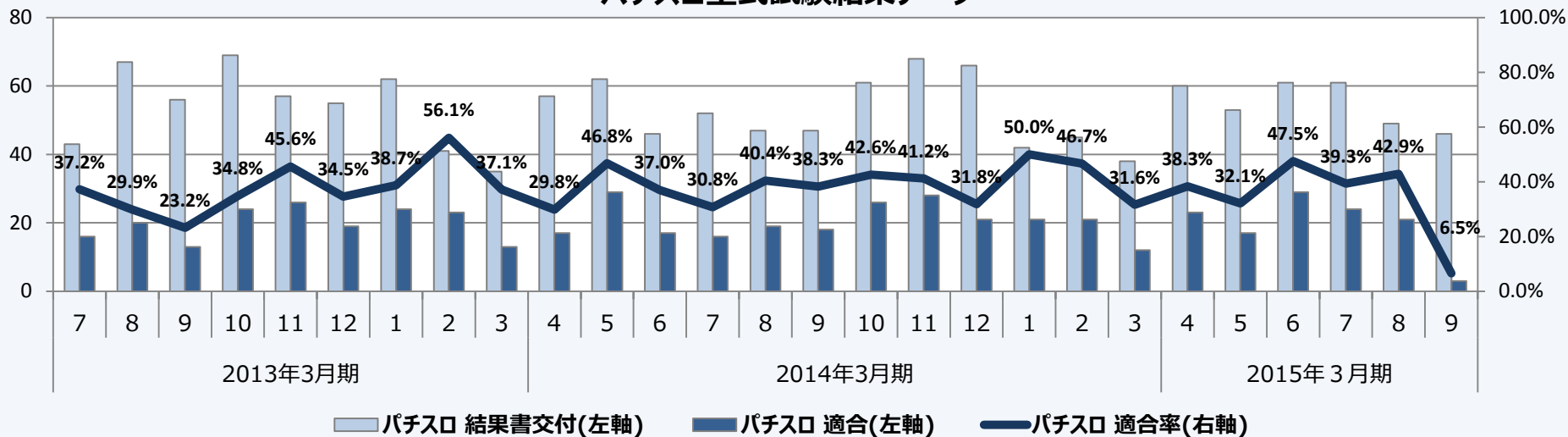


遊技参加人口推移

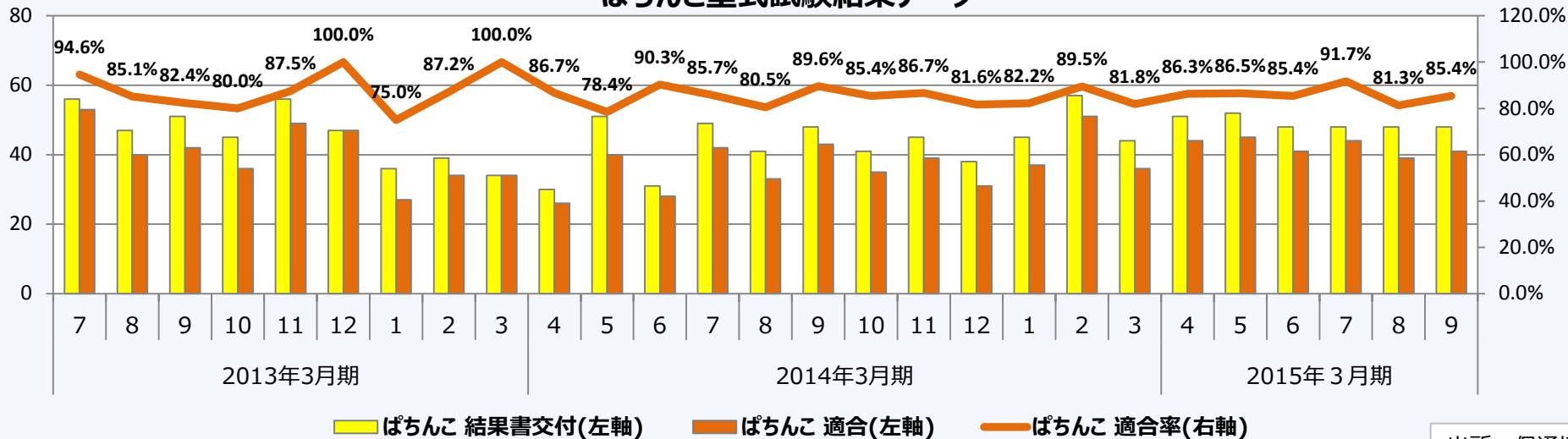


出所：レジャー白書 日本生産性本部

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	2009年			2010年			2011年			2012年			2013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	162,932	21.3%	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%
2	S社	104,266	13.6%	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%
3	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%
4	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%
5	K社	60,000	7.8%	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

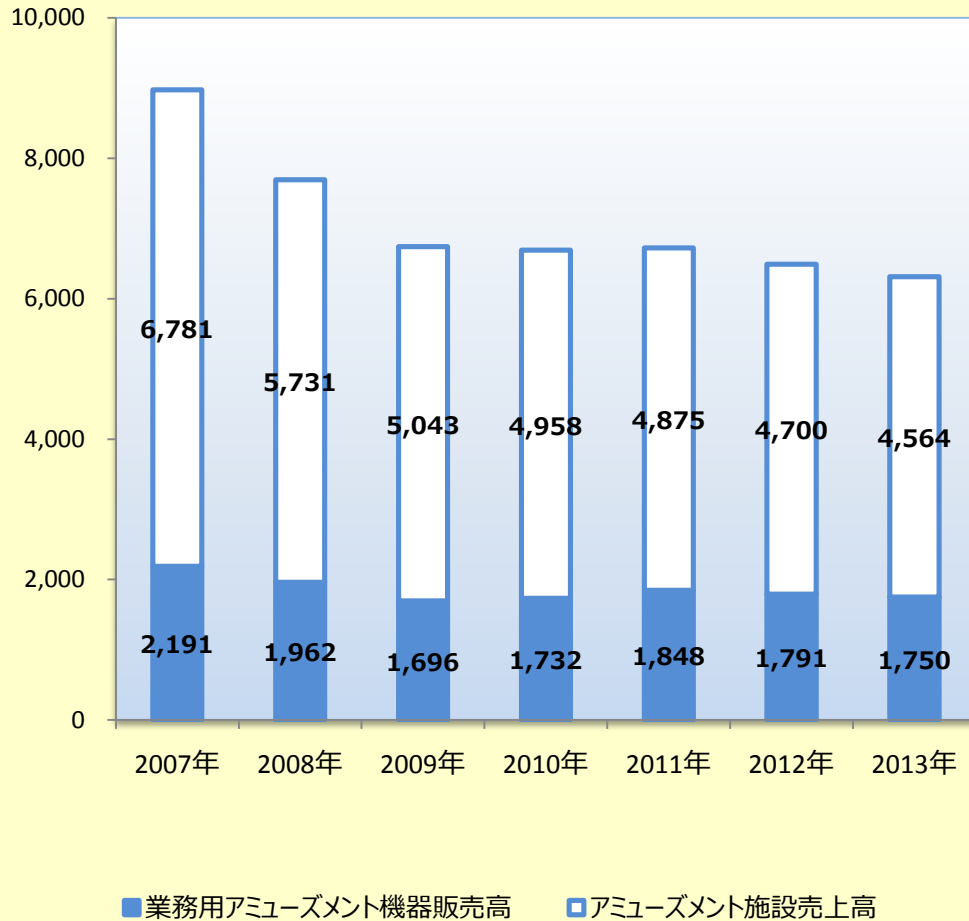
順位	2009年			2010年			2011年			2012年			2013年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%
2	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%
3	K社	426,000	12.8%	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%
4	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%
5	サミー	360,171	10.8%	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%

出所：矢野経済研究所

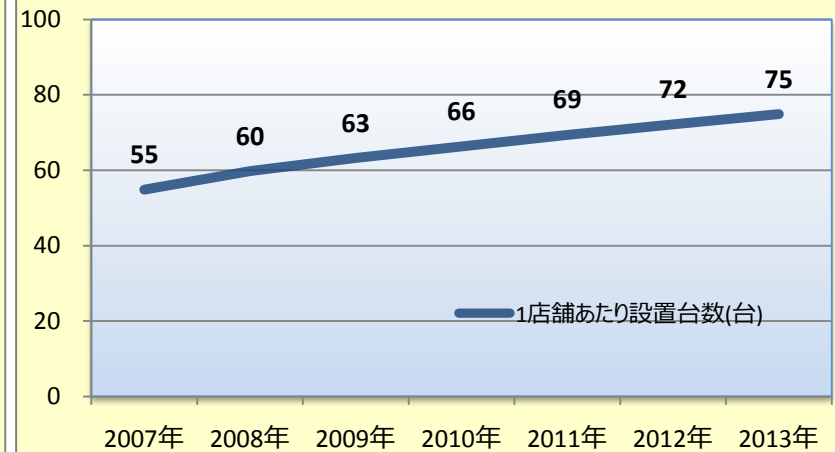
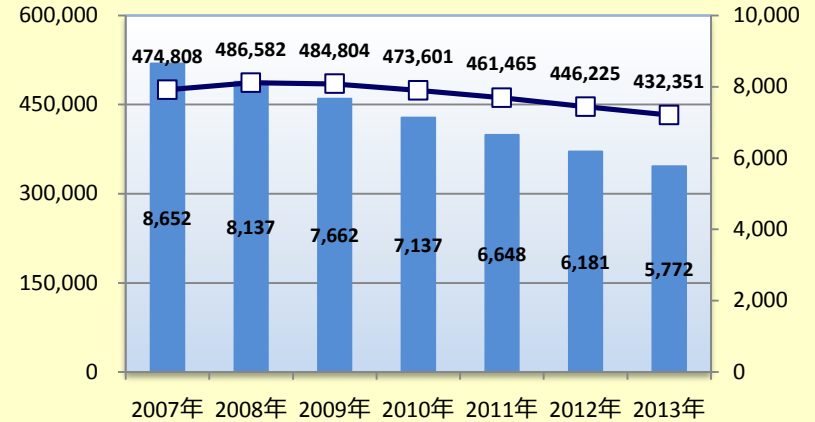
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

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)



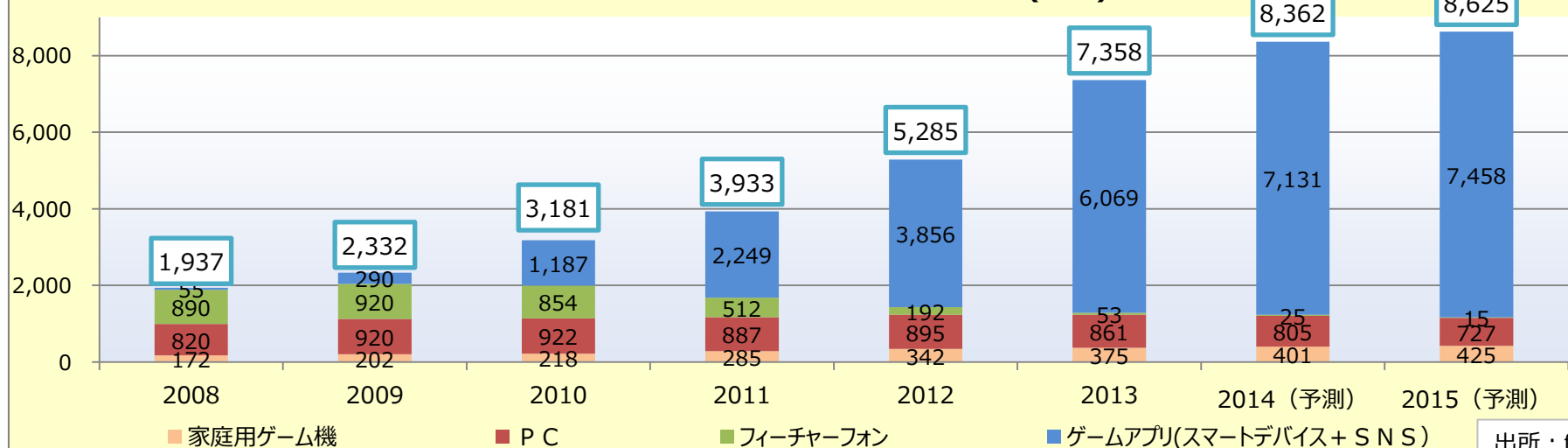
ゲームセンター営業所数(店) ゲーム機設置台数(台)



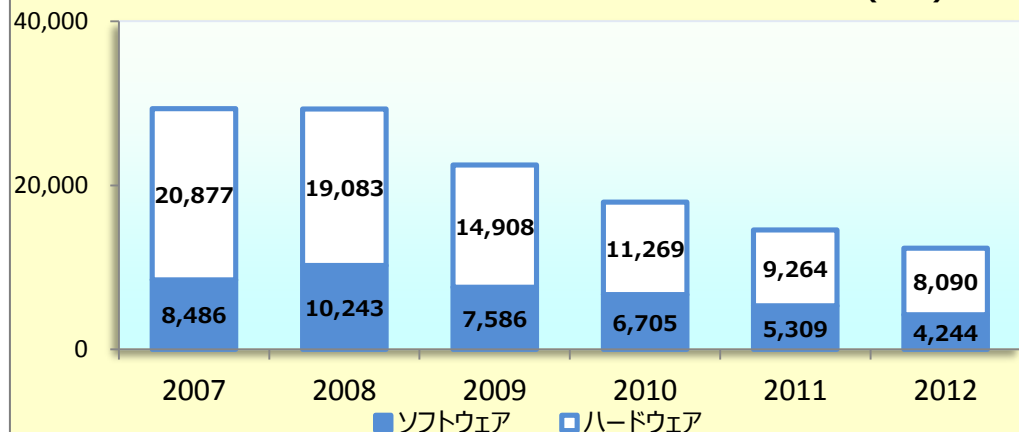
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

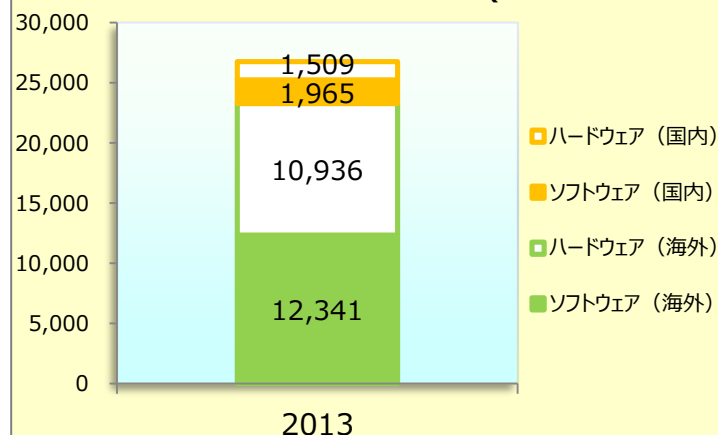
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



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。

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_2q_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	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	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
売上高	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	1,365	3,214	907	1,622	3,039	3,780	883	1,542
内訳																
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	543	1,422	518	712	1,602	1,818	474	606
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	187	391	68	180	280	386	72	180
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	217	427	100	219	324	432	96	208
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	353	838	188	438	723	998	211	482
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	63	134	32	71	109	145	29	64
営業利益	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	78	190	161	123	465	385	93	34
内訳																
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	104	235	187	151	500	452	129	73
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	8	19	-4	0	-2	-12	-6	1
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	8	11	0	2	0	0	-4	-2
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	-7	0	11	27	20	-2	9
その他	-5	-17	-13	0	3	3	0	2	-1	-4	-4	-4	-7	-12	-6	-10
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-32	-63	-16	-36	-51	-64	-15	-37
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.7%	5.9%	17.8%	7.6%	15.3%	10.2%	10.5%	2.2%
経常利益	1,044	1,195	812	-82	66	359[302]	681	581	72	209	170	142	491	405	100	33
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	5.3%	6.5%	18.7%	8.8%	16.2%	10.7%	11.3%	2.1%
当期純利益	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	38	334	129	113	443	307	55	-20
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	2.8%	10.4%	14.2%	7.0%	14.6%	8.1%	6.2%	-
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415[472]	411	533	191	452	107	251	381	592	124	284
設備投資額	324	385	366	504(*1)	266	161	196	361	216	328	162	226	293	381	69	147
減価償却費 *4	177	218	280	456(*2)	266	171	159	161	74	181	35	75	144	161	40	81
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	56	131	30	76	107	160	41	100
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	39タイトル	89タイトル	19タイトル	39タイトル	89タイトル	99タイトル	39タイトル	49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	108,604台	202,221台	108,247台	143,171台	286,396台	301,575台	82,901台	92,998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	99タイトル	149タイトル	29タイトル	49タイトル	89タイトル	109タイトル	59タイトル	99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	57,749台	216,860台	28,606台	54,955台	156,538台	200,225台	50,806台	86,453台
セガ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%	93.8%	92.5%	95.0%	94.9%	96.1%	99.4%	98.7%
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	238店舗	236店舗	201店舗	202店舗	203店舗	198店舗	201店舗	198店舗
パチンコタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	9 (14)	25 (49)	3 (3)	8 (8)	15 (20)	21 (32)	3 (5)	6 (14)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	276	1,078	121	323	631	873	170	410

※[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)



<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/> (株式会社セガ)
<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。