

# 2014年3月期 決算説明会



2014年5月12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。

## 【2014年3月期 実績／2015年3月期 計画】

	連結損益計算書（要約）	3		<u>今後の取組</u>	
	実績ハイライト	4		グループ構造改革について	25
	主な経営施策	5			
	営業利益増減要因（主要因）	6		<u>補足資料</u>	27
	当期純利益の状況	7			
	各種費用	8			
	連結貸借対照表（要約）	9			
	連結キャッシュフローの状況（主要因）	10			
	<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	11			
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	15			
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	17			
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	19			

# 2014年3月期実績/ 2015年3月期計画



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	前期比	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>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>1,622</b>	<b>3,780</b>	<b>+18%</b>	<b>1,600</b>	<b>-1%</b>	<b>4,500</b>	<b>+19%</b>
内訳									
遊技機	543	1,422	712	1,818	+28%	600	-16%	2,175	+20%
アミューズメント機器	187	391	180	386	-1%	200	+11%	460	+19%
アミューズメント施設	217	427	219	432	+1%	215	-2%	420	-3%
コンシューマ	353	838	438	998	+19%	510	+16%	1,285	+29%
その他	63	134	71	145	+8%	75	+6%	160	+10%
<b>営業利益</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>123</b>	<b>385</b>	<b>+103%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>350</b>	<b>-9%</b>
内訳									
遊技機	104	235	151	452	+92%	0	-	405	-10%
アミューズメント機器	8	19	-0	-12	-	-17	-	-17	-
アミューズメント施設	8	11	2	0	-	0	-	-6	-
コンシューマ	-7	-7	11	20	-	-3	-	66	+230%
その他	-1	-4	-4	-12	-	-20	-	-28	-
消去等	-32	-63	-36	-64	-	-40	-	-70	-
営業利益率	5.7%	5.9%	7.6%	10.2%	+4.3pt	-	-	7.8%	-2.4pt
<b>経常利益</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>142</b>	<b>405</b>	<b>+94%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>350</b>	<b>-14%</b>
特別利益	3	101	38	157	-	0	-	0	-
特別損失	3	54	6	87	-	0	-	5	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>174</b>	<b>475</b>	<b>+86%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>345</b>	<b>-27%</b>
<b>当期純利益</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>113</b>	<b>307</b>	<b>-8%</b>	<b>-70</b>	<b>-</b>	<b>210</b>	<b>-32%</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>46.76</b>	<b>126.42</b>	<b>-</b>	<b>-28.74</b>	<b>-</b>	<b>86.21</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	<b>1,401.90</b>	<b>1,409.27</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

<b>売上高・利益 その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・主に遊技機事業における主力製品の販売を行ったことにより、前期比で増収、増益</li> <li>・遊技機事業における販売スケジュール変更等により、売上高・営業利益ともに期初計画を下回る</li> <li>・投資有価証券売却により、特別利益を計上（サンリオ社普通株式）</li> <li>・一部の欧米子会社清算による為替換算調整勘定の取崩しに伴う関係会社清算損など特別損失を計上</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パチスロにおいて、複数タイトルの販売スケジュールを翌期に変更した一方で、販売したタイトルが概ね高評価を得た結果、販売台数は期初計画を下回ったものの、前期比では大幅に増加</li> <li>・市場環境の影響により、主力タイトル以外が低調に推移し、パチンコ販売台数は前期及び期初計画を下回る</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アミューズメント施設における厳しい市場環境を受け、新規タイトルの販売が低調に推移したことから前期比で減収、損失計上</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存店の売上が伸び悩み、前期実績を下回った結果、前期比で減益</li> <li>・『Orbi Yokohama(オービ横浜)』が2013年8月にオープン</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パッケージの新作タイトルが低調に推移したものの、デジタル分野の収益拡大により、前期比で増収、黒字転換</li> <li>・主力デジタルタイトルの『ファンタシースターオンライン2』が好調</li> <li>・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』が好調</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セガサミークリエイション株式会社等における先行費用が発生</li> </ul>

(2013年6月)

## ■セガサミークリエイション(株)設立

- ・主な事業内容：カジノ機器の開発・製造・販売
- ・所在地：東京都豊島区東池袋3-1-1 サンシャイン60 39F
- ・設立：2013年6月3日
- ・資本金：1千万円
- ・代表取締役社長：小口 久雄（セガサミーホールディングス 取締役CCO）

(2013年7月19日公表)

## ■普通社債の発行

<セガサミーホールディングス株式会社 第1回無担保社債（社債間限定同順位特約付）>

- ・社債の総額：50億円
- ・利率：0.732%
- ・年限：5年
- ・償還期限：2018年7月25日

<セガサミーホールディングス株式会社 第2回無担保社債（社債間限定同順位特約付）>

- ・社債の総額：50億円
- ・利率：0.493%
- ・年限：3年
- ・償還期限：2016年7月25日

(2013年9月18日公表)

## ■(株)インデックスの事業譲受

- ・事業譲受概要：(株)インデックスのデジタルゲーム事業（コンソールゲーム、ソーシャルゲームの企画・開発）、コンテンツ&ソリューション事業（コンテンツ配信、システム開発、遊技機関連開発受託、インターネット広告等）、アミューズメント事業（業務用アミューズメント機器の開発・販売）並びにこれらに付随関連する事業
- ・譲受け資産、負債の項目：上記譲受け事業に関連した有形固定資産、無形固定資産及び知的財産  
※有利子負債を含む負債については原則承継しない。

- ・取得価額：141億円
- ・事業譲受日：2013年11月1日

(2013年11月)

## ■投資有価証券の売却

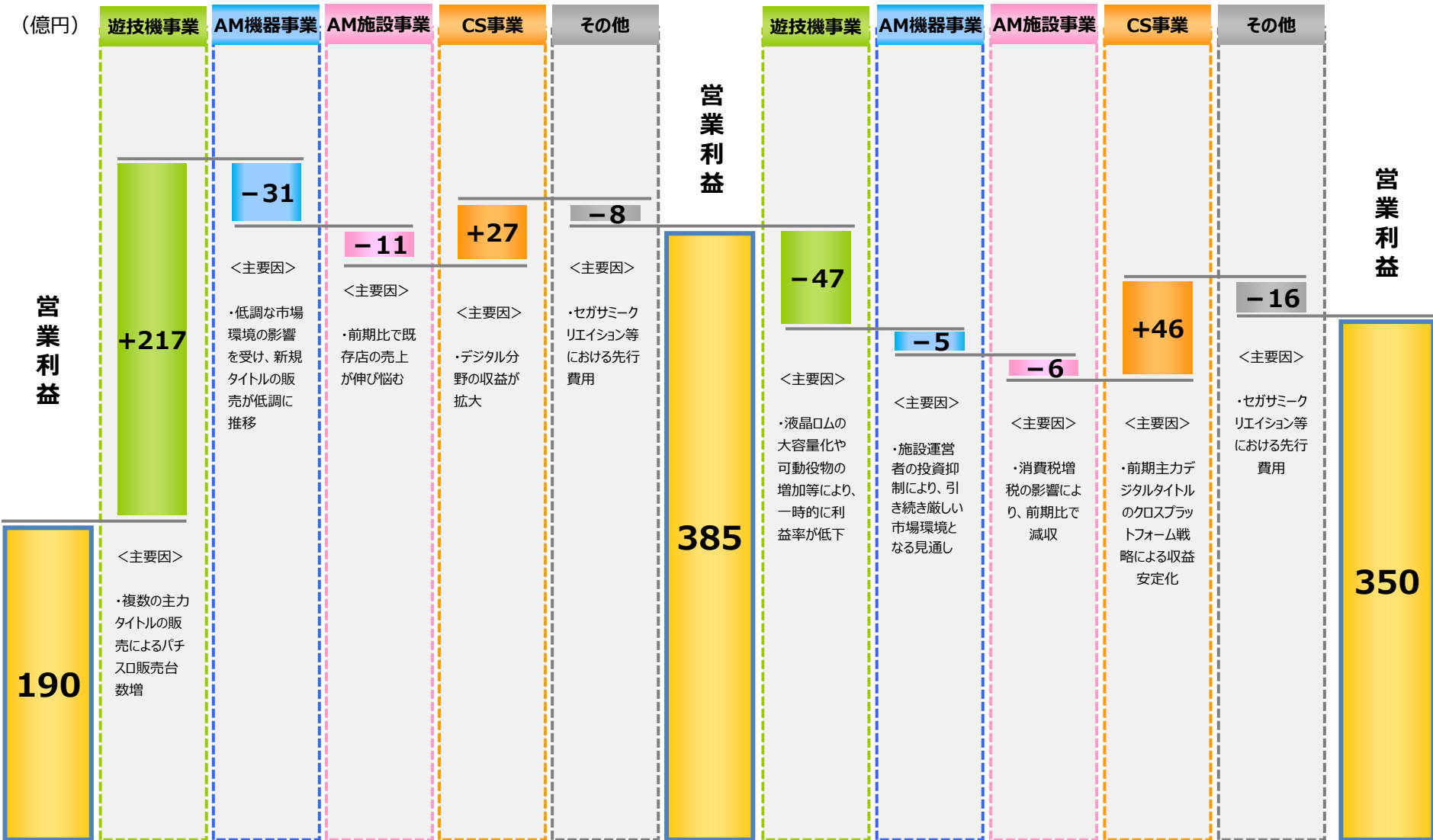
<サンリオ社普通株式の売出しの概要>

- ・当社が売却した投資有価証券：株式会社サンリオ普通株式
- ・当社が売却した株式数：2,870,000株
- ・売却総額：125億円（1株につき4,371円）
- ・投資有価証券売却益：100億円

### ■売却前後の当社所有株式数の状況

- ・売却前の所有株式数：12,326,800株
- ・売却後の所有株式数：9,456,800株

# 営業利益 増減要因 (主要因)



13年3月期実績 **連結 : +195億円**

14年3月期実績 **連結 : -35億円**

15年3月期計画

# 当期純利益



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2013年3月期 (通期実績)	2014年3月期 (通期実績)	2015年3月期 (通期計画)												
経常利益	209	405	350												
特別利益	101	157	0												
	<table border="1"> <tr> <td>厚生年金基金代行返上益</td> <td>63</td> </tr> <tr> <td>投資有価証券売却益</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>19</td> </tr> </table>	厚生年金基金代行返上益	63	投資有価証券売却益	19	その他	19	<table border="1"> <tr> <td>投資有価証券売却益</td> <td>119</td> </tr> <tr> <td>固定資産売却益</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>3</td> </tr> </table>	投資有価証券売却益	119	固定資産売却益	35	その他	3	
厚生年金基金代行返上益	63														
投資有価証券売却益	19														
その他	19														
投資有価証券売却益	119														
固定資産売却益	35														
その他	3														
特別損失	54	87	5												
	<table border="1"> <tr> <td>減損損失</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>関係会社清算損</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>8</td> </tr> </table>	減損損失	29	関係会社清算損	17	その他	8	<table border="1"> <tr> <td>関係会社清算損</td> <td>66</td> </tr> <tr> <td>減損損失</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>4</td> </tr> </table>	関係会社清算損	66	減損損失	17	その他	4	
減損損失	29														
関係会社清算損	17														
その他	8														
関係会社清算損	66														
減損損失	17														
その他	4														
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>256</b>	<b>475</b>	<b>345</b>												
法人税等合計 (※少数株主損益を含む)	▲78	168	135												
	<table border="1"> <tr> <td>繰延税金資産の計上による 法人税額の減少</td> </tr> </table>	繰延税金資産の計上による 法人税額の減少													
繰延税金資産の計上による 法人税額の減少															
<b>当期純利益</b>	<b>334</b>	<b>307</b>	<b>210</b>												



# 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	前期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費 *1</b>	<b>191</b>	<b>452</b>	<b>251</b>	<b>592</b>	-	<b>315</b>	<b>+25%</b>	<b>696</b>	<b>+18%</b>
遊技機	86	180	97	195	-	125	+29%	232	+19%
アミューズメント機器	37	78	40	89	-	46	+15%	92	+3%
アミューズメント施設	1	2	0	1	-	1	-	1	-
コンシューマ	66	195	113	301	-	132	+17%	349	+16%
<b>設備投資額</b>	<b>216</b>	<b>328</b>	<b>226</b>	<b>381</b>	<b>+16%</b>	<b>182</b>	<b>-19%</b>	<b>333</b>	<b>-13%</b>
遊技機	91	119	25	79	-34%	56	+124%	109	+38%
アミューズメント機器	10	23	3	20	-13%	23	+667%	47	+135%
アミューズメント施設	54	79	41	77	-3%	35	-15%	62	-19%
コンシューマ	46	83	43	83	-	59	+37%	98	+18%
<b>減価償却費 *2</b>	<b>74</b>	<b>181</b>	<b>75</b>	<b>161</b>	-	<b>82</b>	<b>+9%</b>	<b>183</b>	<b>+14%</b>
遊技機	20	54	28	58	-	30	+7%	71	+22%
アミューズメント機器	6	15	8	19	-	9	+13%	22	+16%
アミューズメント施設	21	46	21	47	-	26	+24%	54	+15%
コンシューマ	24	60	12	26	-	10	-17%	22	-15%
<b>広告宣伝費 *3</b>	<b>56</b>	<b>131</b>	<b>76</b>	<b>160</b>	-	<b>121</b>	<b>+59%</b>	<b>249</b>	<b>+56%</b>
遊技機	9	24	14	28	-	14	-	47	+68%
アミューズメント機器	4	12	6	14	-	10	+67%	22	+57%
アミューズメント施設	1	1	7	12	-	8	+14%	13	+8%
コンシューマ	29	72	36	86	-	72	+100%	144	+67%

\*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)

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】				
	科目	2013年3月期末	2014年3月期末	増減	科目	2013年3月期末	2014年3月期末	増減
	現金・預金	1,765	1,012	-753	支払手形・買掛金	501	372	-129
	受取手形・売掛金	638	481	-157	社債 (1年内)	58	17	-41
	有価証券	42	1,077	+1,035	短期借入金	128	129	+1
	たな卸資産	425	359	-66	その他	349	392	+43
	その他	315	255	-60				
					<b>流動負債 計</b>	<b>1,036</b>	<b>910</b>	<b>-126</b>
	<b>流動資産 計</b>	<b>3,185</b>	<b>3,184</b>	<b>-1</b>	社債	295	378	+83
	有形固定資産	870	1,021	+151	長期借入金	449	351	-98
	無形固定資産	229	317	+88	その他	304	306	+2
	投資有価証券	727	608	-119				
	その他	273	298	+25	<b>固定負債 計</b>	<b>1,048</b>	<b>1,035</b>	<b>-13</b>
					<b>負債合計</b>	<b>2,084</b>	<b>1,946</b>	<b>-138</b>
					株主資本 計	3,076	3,309	+233
					その他の包括利益累計額合計	80	123	+43
					新株予約権	11	10	-1
					少数株主持分	31	38	+7
	<b>固定資産 計</b>	<b>2,099</b>	<b>2,244</b>	<b>+145</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,200</b>	<b>3,482</b>	<b>+282</b>
	<b>資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,429</b>	<b>+144</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,429</b>	<b>+144</b>

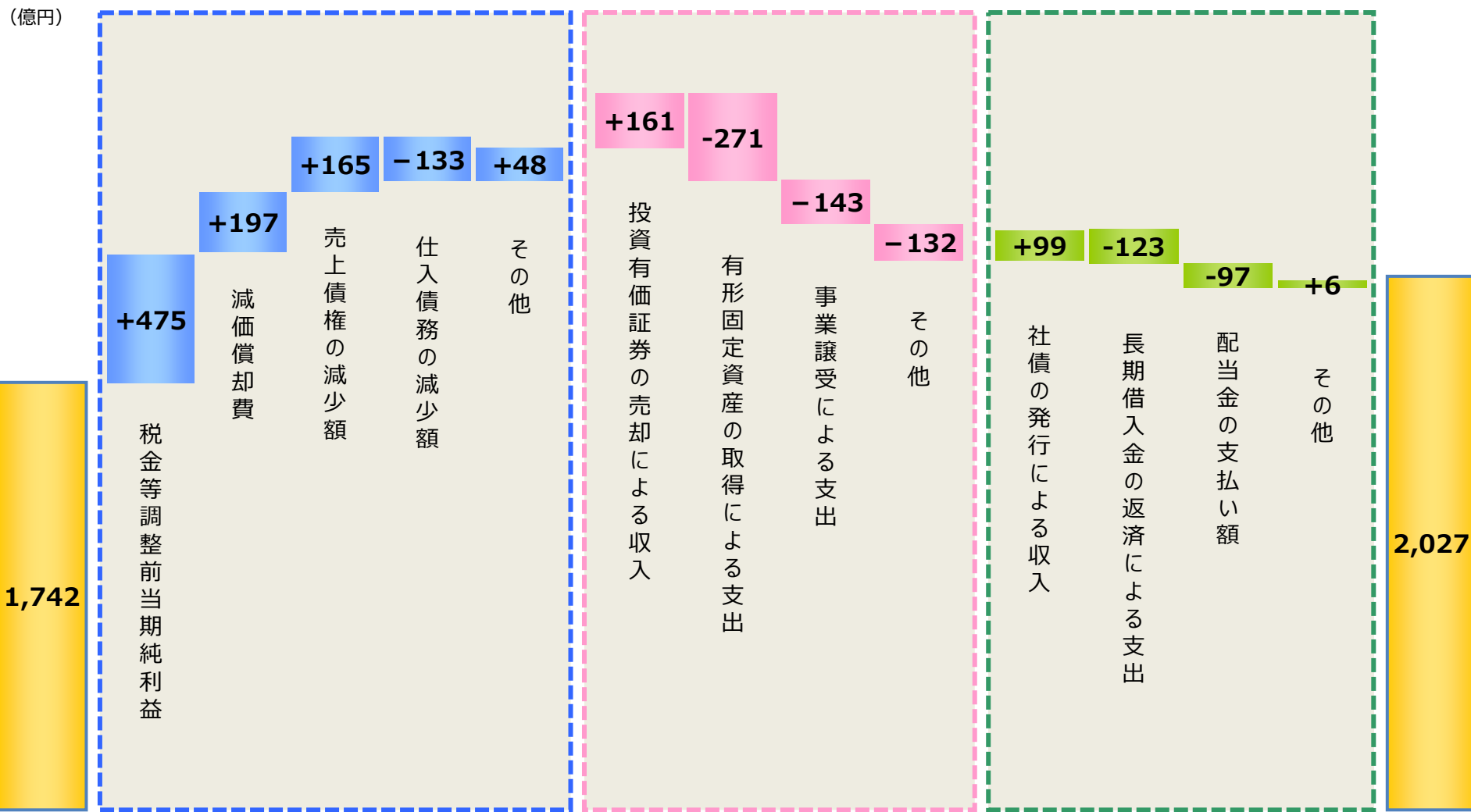
## 2014年3月期末実績

- 流動資産：有価証券の増加(短期資金運用)の一方、現金・預金の減少や売上債権の減少等により、ほぼ前期並み
- 固定資産：釜山土地取得やのれん発生により、145億円増加  
⇒総資産：144億円増加の5,429億円
- 自己資本比率：3.5ポイント上昇の63.2%
- 流動比率：42.3ポイント上昇の349.7%

(億円)	2013年3月期末	2014年3月期末	増減
総資産	5,285	5,429	+144
純資産	3,200	3,482	+282
自己資本比率	59.7%	63.2%	+3.5pt
流動比率	307.4%	349.7%	+42.3pt

# 連結キャッシュ・フローの状況 (主要因)

(億円)



2013年  
3月期末

**営業CF**  
**+752億円**

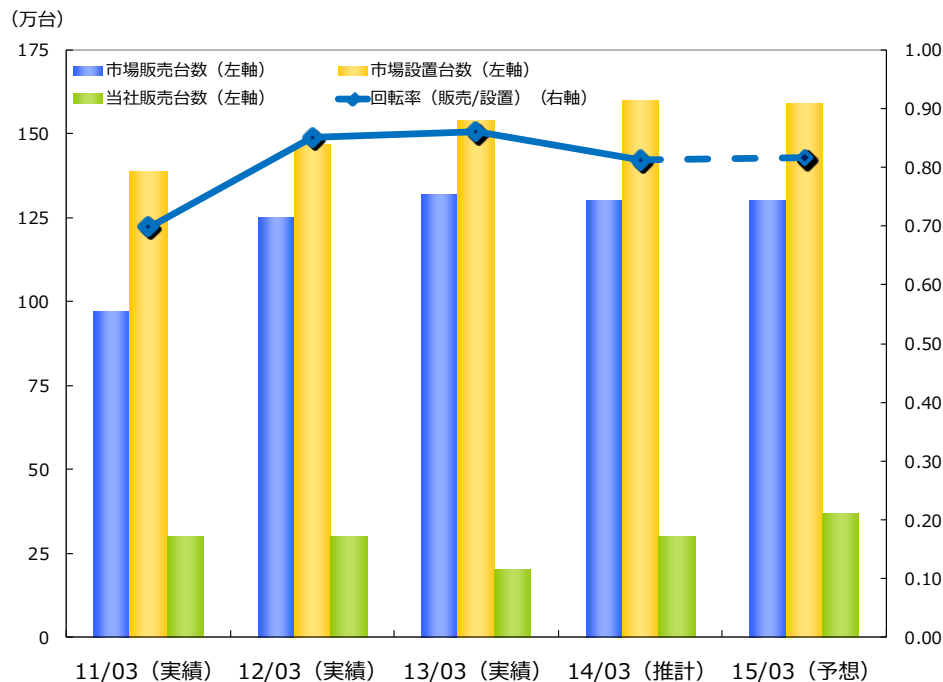
**投資CF**  
**-385億円**

**財務CF**  
**-115億円**

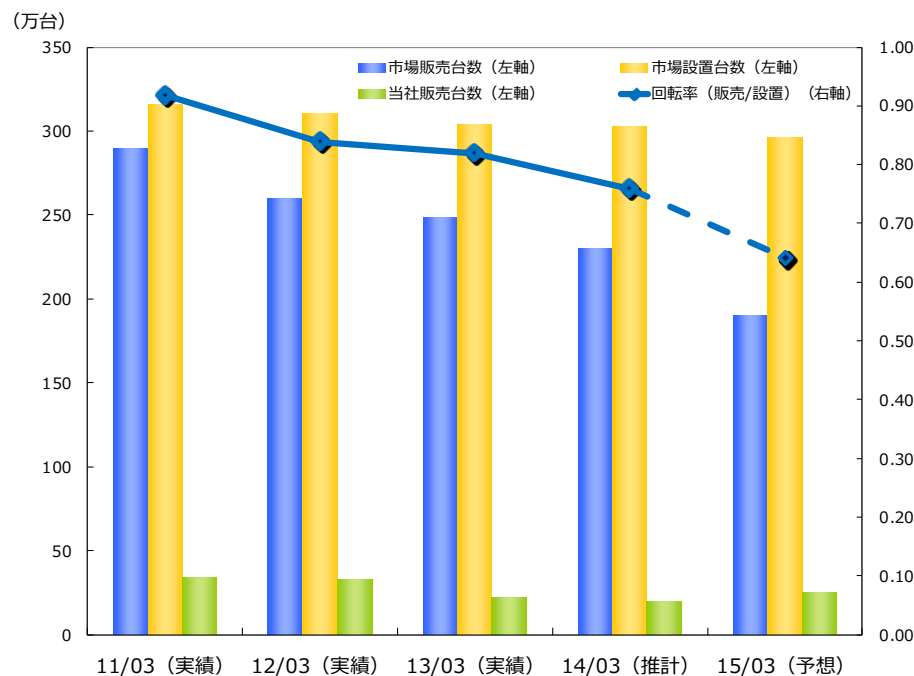
2014年  
3月期末

# セグメント別：遊技機（市場の見通し）

## パチスロ市場動向



## パチンコ市場動向



パチスロ	11/03 実績	12/03 実績	13/03 実績	14/03 推計	15/03 予想
市場販売台数	97万台	125万台	132万台	130万台	130万台
市場設置台数	139万台	147万台	154万台	160万台	159万台
回転率	0.70	0.85	0.86	0.81	0.82
当社販売台数	30.2万台	30.0万台	20.2万台	30.1万台	37.4万台

パチンコ	11/03 実績	12/03 実績	13/03 実績	14/03 推計	15/03 予想
市場販売台数	290万台	260万台	249万台	230万台	190万台
市場設置台数	316万台	310万台	304万台	300万台	296万台
回転率	0.92	0.84	0.82	0.77	0.64
当社販売台数	34.3万台	33.2万台	21.6万台	20.0万台	25.0万台

出所：警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部（確定値が公式に出ていないデータ、および2014年数値は当社推計・予想）

(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	前期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	543	1,422	712	1,818	+28%	600	-16%	2,175	+20%
内訳									
パチスロ	361	642	522	1,127	+76%	405	-22%	1,368	+21%
パチンコ	148	723	169	635	-12%	169	-	761	+20%
その他	34	57	21	56	-2%	26	+24%	46	-18%
営業利益	104	235	151	452	+92%	0	-	405	-10%
営業利益率	19.2%	16.5%	21.2%	24.9%	+8.4pt	-	-	18.6%	-6.3pt
パチスロ販売台数(台)	108,604	202,221	143,171	301,575	+49%	114,800	-20%	374,800	+24%
パチンコ販売台数(台)	57,749	216,860	54,955	200,225	-8%	58,000	+6%	250,000	+25%

## 2014年3月期実績

## 2015年3月期計画

全体

- 前期比で、増収、増益
- パチスロ主カタイトルのスケジュール見直しにより、期初計画に対しては売上・利益ともに下回る

- 前期比で増収、減益を計画
- 複数の主カタイトルの販売により、パチスロ・パチンコともに前期比で販売台数が増加する一方で、液晶ロムの大容量化や可動役物の増加等により、一時的に利益率が低下

パチスロ

- 発売したタイトルは概ね堅調であったことから、前期比で大幅に販売台数が増加
- 主カタイトル『パチスロ蒼天の拳2』をはじめ、複数タイトルの販売スケジュール見直しにより、販売台数は期初計画を下回る
- 主な販売タイトル  
⇒サミー『パチスロ北斗の拳 転生の章』、『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』、『パチスロ獣王 王者の帰還』、『パチスロ化物語』

- 『パチスロ蒼天の拳2』をはじめとした、複数の主カタイトルを投入し、前期比約7.3万台増を計画
- 主な販売タイトル(第1四半期)  
⇒サミー『パチスロ蒼天の拳2』(6月)、『パチスロ ロストアイランド』(5月)

パチンコ

- 厳しい市場環境を受け、主カタイトル以外の販売は低調に推移
- 主な販売タイトル  
⇒サミー『ぱちんこC R 北斗の拳5百裂』、『ぱちんこC R モンスターハンター』

- 主カタイトルを含む複数タイトルの投入により、前期比で約4.9万台増を計画
- 主な販売タイトル(第1四半期)  
⇒サミー『ぱちんこC R 化物語』(6月)、『ぱちんこC R 戦乱BurST!』(4月)  
⇒タイヨーエレクト『C R 機動新撰組 萌えよ剣3』(5月)

# セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

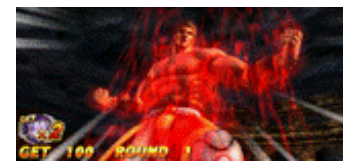
## 販売実績・計画/パチスロ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

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	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>Sammy</b>	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	6タイトル 319,800台
<b>RODEO</b>	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
<b>TAIYO ELEC</b>	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	3タイトル 35,000台
<b>GINZA</b>	-	-	1タイトル 25,450台	2タイトル 29,872台	-	-
<b>合計</b>	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	10タイトル 374,800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
サミー	パチスロ北斗の拳 転生の章	114,667台	6月
サミー	パチスロ交響詩篇エウレカセブン 2	59,432台	11月
サミー	パチスロ獣王 王者の帰還	43,989台	12月
サミー	パチスロ化物語	31,948台	10月
銀座	回胴黙示録カイジ 3	25,466台	9月



『パチスロ北斗の拳 転生の章』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP2007 著作権許諾証YGL-126 ©Sammy



『パチスロ交響詩篇エウレカセブン 2』（サミー）

©2005 BONES/Project EUREKA ©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE  
©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy



# 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

※機種数は、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	第2四半期 累計計画	通期計画	
Sammy	5万台	8万台	2万台	7万台	4万台	7万台	
	45,119台	195,088台	27,405台	160,688台	35,000台	175,000台	
TAIYO ELEC	4万台	6万台	2万台	3万台	3万台	7万台	
	12,630台	21,772台	27,550台	39,537台	23,000台	75,000台	
合計	9万台	14万台	4万台	10万台	7万台	14万台	
	57,749台	216,860台	54,955台	200,225台	58,000台	250,000台	
内訳	本体販売	8,678台	160,128台	35,151台	103,819台	24,500台	124,500台
	盤面販売	49,071台	56,732台	19,804台	96,406台	33,500台	125,500台



『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 著作権許諾証YHB-107 ©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	ぱちんこCR北斗の拳5百裂	69,207台	1月
サミー	ぱちんこCRモンスターハンター	32,430台	3月
サミー	ぱちんこCR蒼天の拳	27,139台	10月
タイヨーエレクト	CR火曜サスペンス劇場 シリーズ	18,686台	5月 / 9月
サミー	ぱちんこCRルーキーズ	12,201台	9月



『ぱちんこCRモンスターハンター』（サミー）

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy

(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	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	187	391	180	386	-1%	200	+11%	460	+19%
内訳									
国内	160	327	155	326	-	169	+9%	388	+19%
海外	27	64	25	60	-6%	31	+24%	72	+20%
営業利益	8	19	-0	-12	-	-17	-	-17	-
営業利益率	4.3%	4.9%	-	-	-	-	-	-	-

## 2014年3月期実績

- 前期比で減収、損失計上
- 低調な市場環境の影響を受け、新規タイトルの販売が低調に推移
- 主カタイトルのCVTキットを販売  
⇒『WORLD CLUB Champion Football』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
- 新たなビジネスモデルとして、無料プレイモデルを導入  
⇒『ぷよぷよ!!クエスト アーケード』(11月)

## 2015年3月期計画

- 前期比で、増収、損失幅拡大を計画
- 施設運営者の投資抑制により、引き続き厳しい市場環境となる見通し
- 複数タイトルのCVTキットの販売を促進  
⇒『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』  
『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』
- 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  
⇒『ヒーローバンク アーケード』等
- レベニューシェアモデルの取り組みを強化  
⇒新タイトルを投入『WONDERLAND WARS』
- デジタル分野等への経営リソースの再配分を行い、収益力の向上に取り組む



## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	25億円
CODE OF JOKER	ビデオゲーム	24億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	21億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	15億円
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	11億円

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



『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ

©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved



The game is made by Sega in association with Panini.



『CODE OF JOKER』

©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	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	217	427	219	432	+1%	215	-2%	420	-3%
営業利益	8	11	2	0	-	0	-	-6	-
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%	-	97.5%	-
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	-
	閉店数	4店舗	8店舗	3店舗	9店舗	7店舗	-	7店舗	-
	店舗数合計	238店舗	236店舗	202店舗	198店舗	194店舗	-	194店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	-	3店舗	-

※1 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。

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

## 2014年3月期実績

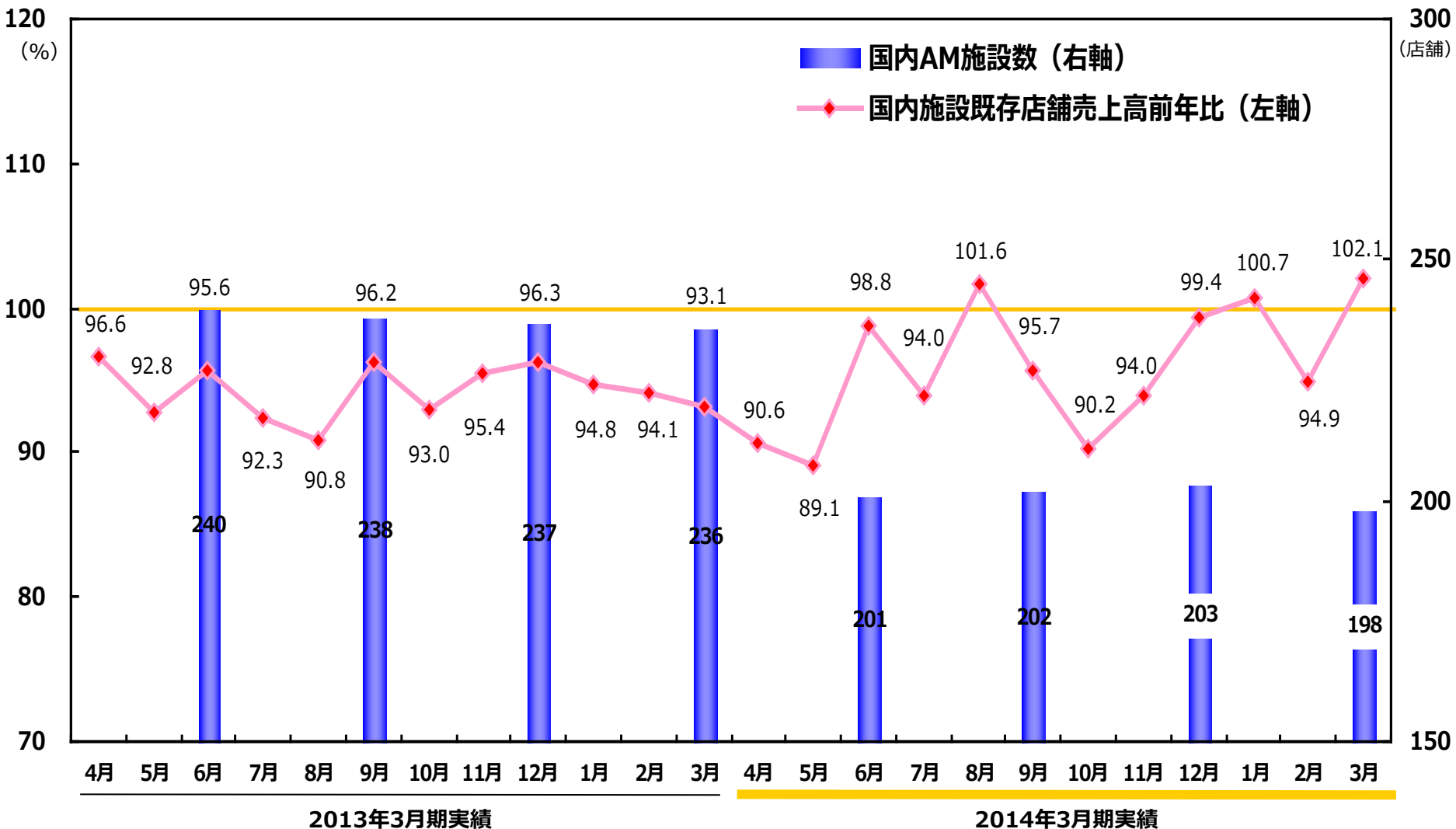
- 前期比で既存店の売上が伸び悩んだ結果、減益
- 国内既存店舗売上高前年比：通期累計実績96.1% (1月：100.7%，2月：94.9%，3月：102.1%)
- 国内AM施設数：当期末 198店舗 (出店：5，閉店：9)
- 『Orbi Yokohama(オービ横浜)』が2013年8月にオープン

## 2015年3月期計画

- 消費税増税の影響により、前期比で減収、営業損失を見込む
- 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：通期計画 97.5%
- 国内AM施設数：出店3店舗、閉店7店舗を計画 ⇒期末の国内AM施設数 194 店舗
- 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



※2013年3月期実績までは、旧基準における既存店舗売上高前年比及び店舗数を記載しております。  
 ※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。

(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	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	
売上高	353	838	438	998	+19%	510	+16%	1,285	+29%	
内訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	144	356	162	389	+9%	163	+1%	490	+26%
	デジタル (ゲームコンテンツ)	130	297	176	400	+35%	235	+34%	524	+31%
	玩具	39	84	49	84	0%	39	-20%	97	+15%
	アニメーション	42	105	51	121	+15%	60	+18%	139	+15%
	その他/消去等	-2	-6	-1	4	-	13	-	35	+775%
営業利益	-7	-7	11	20	-	-3	-	66	+230%	
営業利益率	-	-	2.5%	2.0%	-	-	-	5.1%	+3.1pt	
パッケージ販売本数 (万本)	276	1,078	323	873	-19%	407	+26%	1,278	+46%	

## 2014年3月期実績

## 2015年3月期計画

全体

■ 前期比で増収、黒字転換

■ デジタル分野の収益拡大により、前期比で増収・増益

パッケージ

■ 国内は堅調に推移したものの、海外における新作タイトルの販売が低調  
 ■ 『Total War : ROME II』、『Football Manager 2014』など複数の新作タイトルを発売

■ パッケージ販売本数: 通期計画 1,278万本  
 ■ 既存の主力IPに加え、アトラスブランドの本格投入による販売本数の増加

デジタル

■ 期末配信タイトル数141 (売切り型73本、無料プレイ型68本)  
 ■ 『ファンタシースターオンライン2』(PC, Vita)が好調に推移  
 ■ 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』が好調に推移  
 ■ Noah Passは57社の企業が参加し、ユーザー数は4,160万人を突破  
 ■ 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

■ 新規投入タイトル数43 (売切り型13本、無料プレイ型30本)  
 ■ 前期主力タイトルのクロスプラットフォーム戦略による収益安定化  
 ■ 国内スマートデバイス向けタイトルのアジア地域への本格展開  
 ■ 有力IPをパッケージだけでなく基本無料プレイにして、更なる収益力の向上を図る

玩具

■ 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品を販売したものの、玩具販売事業全体は低調に推移

■ バリューチェーンの見直しなどを行い、収益性の改善に向けた取り組みを進める

アニメ

■ 観客動員が300万人以上を記録した劇場版『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』などが好調に推移

■ 『弱虫ペダル』、『ルパン三世』などのTV作品制作等を中心に、関連事業を含めた展開に注力

## 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		第2四半期累計計画		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)
日本	6 (7)	64	10 (13)	214	3 (3)	40	12 (21)	215	5 (6)	132	14 (18)	334
米国	2 (4)	116	8 (18)	420	3(3)	130	5 (6)	280	2 (4)	112	12 (20)	454
欧州	1 (3)	96	7 (18)	442	2 (2)	152	4 (5)	377	2 (7)	162	5 (11)	489
合計	9 (14)	276	25 (49)	1,078	8 (8)	323	21 (32)	873	9 (17)	407	31 (49)	1,278

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		第2四半期累計計画		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)
PS3	5	42	14	228	1	2	5	54	5	27	11	152
PS4	-	-	-	-	-	-	1	14	1	9	3	69
WiiU	-	-	2	31	1	0	5	32	1	0	4	60
Xbox360	3	30	9	142	-	-	-	-	2	16	3	70
Xbox One	-	-	-	-	-	-	-	-	1	9	2	44
3DS	1	1	3	20	-	-	6	78	2	45	13	227
PSP	-	-	2	13	1	13	2	16	-	-	-	-
PSV	3	25	8	52	-	-	5	33	4	57	7	79
PC	2	4	11	124	5	127	8	264	1	8	6	115
レポート等	-	172	-	465	-	179	-	379	-	234	-	459
合計	14	276	49	1,078	8	323	32	873	17	407	49	1,278

## 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
Total War : ROME II（欧・米）	PC	113万本	9月
Football Manager 2014（欧・米）	PC	79万本	10月
Sonic Lost World（日・欧・米）	Wii U, 3DS	71万本	10月
Company of Heroes 2（欧・米）	PC	68万本	6月
龍が如く 維新！（日）	PS3, PS4	39万本	2月



『Total War : ROME II』

© SEGA. The Creative Assembly and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



『Football Manager 2014』

© Sports Interactive Limited 2013. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



## 主要販売品目（実績）/デジタル（ゲームコンテンツ）



©SEGA

### <ファンタシースターオンライン2>

- 2014年4月よりAndroid版『ファンタシースターオンライン2 es』の提供開始(iOS版は5月より開始予定)
- 2014年4月より台湾・香港・マカオでのサービスを開始
- 2014年5月末からはタイ・シンガポール・マレーシア・ベトナム・フィリピン・インドネシアの6か国でサービス開始
- EPISODE 2大型アップデート第4弾を2014年4月下旬より実施



© SEGA/© SEGA Networks

### <チェインクロニクル>

- 2014年4月に250万ダウンロードを突破
- 韓国にて提供開始（中国大陸、台湾、香港、マカオでのサービス提供を予定）
- 2014年夏より新章の配信を予定 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』
- 基本プレイ無料のPS Vita用ソフト『チェインクロニクルV』を2014年夏に配信予定



©SEGA ©SEGA Networks

### <ぷよぷよ!!クエスト>

- 2014年5月に900万ダウンロードを突破
- 2014年夏から中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国やインドネシア、タイなどの東南アジア地域でのサービス提供を順次開始予定

## 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>

- 国内有数の複合型リゾート施設である、フェニックス・シーガイア・リゾート等、複合型リゾート（ホテル、ゴルフ場、国際会議場等）の開発・運営
- 国内における複合型リゾート施設の運営ノウハウを蓄積



#### <韓国・仁川におけるカジノを含む複合型リゾートの開発・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）
- 仁川空港隣接地に大型複合リゾート施設を新規開業予定（2016年秋竣工、2017年開業予定）



※仁川における施設の完成予想図

#### <韓国・釜山における複合型リゾート施設の開発・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複合型リゾート施設の開発・運営（2016年開業予定）
- 大型複合型リゾート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（2014年5月、第1弾タイトル発表予定）





# 今後の取組



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## 『グループ構造改革本部』の設置

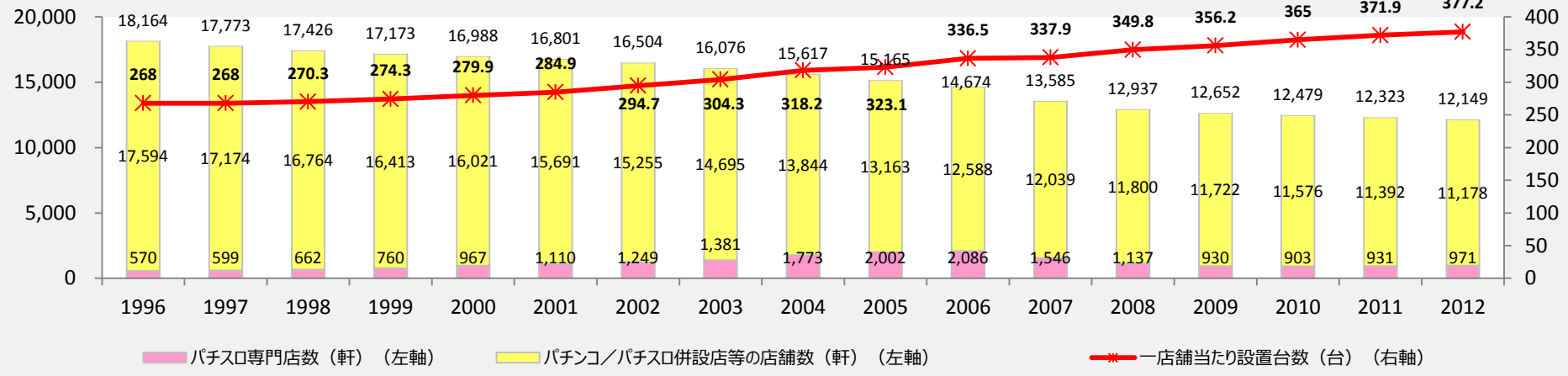
### ■ 5月9日付で『グループ構造改革本部』をセガサミーホールディングス内に設置 (本部長：里見 治会長兼社長、副本部長：菅野 暁取締役)

- 目的： 中長期的な戦略事業であるIR(統合リゾート)事業への経営資源投入に備えるため
  - ① 既存事業における諸課題に対し、迅速かつ抜本的な改善策を講じる
  - ② 市場環境に適応し、収益の成長トレンドへの回帰を目指す
  
- 検討項目： ①業績低迷事業の見直し  
②経営資源配分の最適化  
③開発体制の見直し  
④固定費の管理強化
  
- 今後： 今期末までを目途に検討を進め、具体的な施策内容は適切なタイミングで公表の予定

# 補足資料

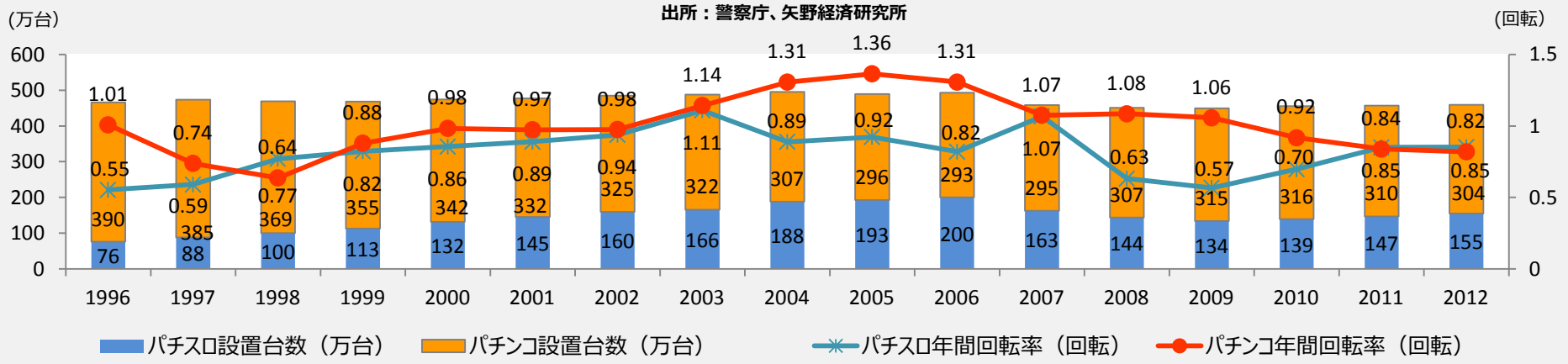


## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



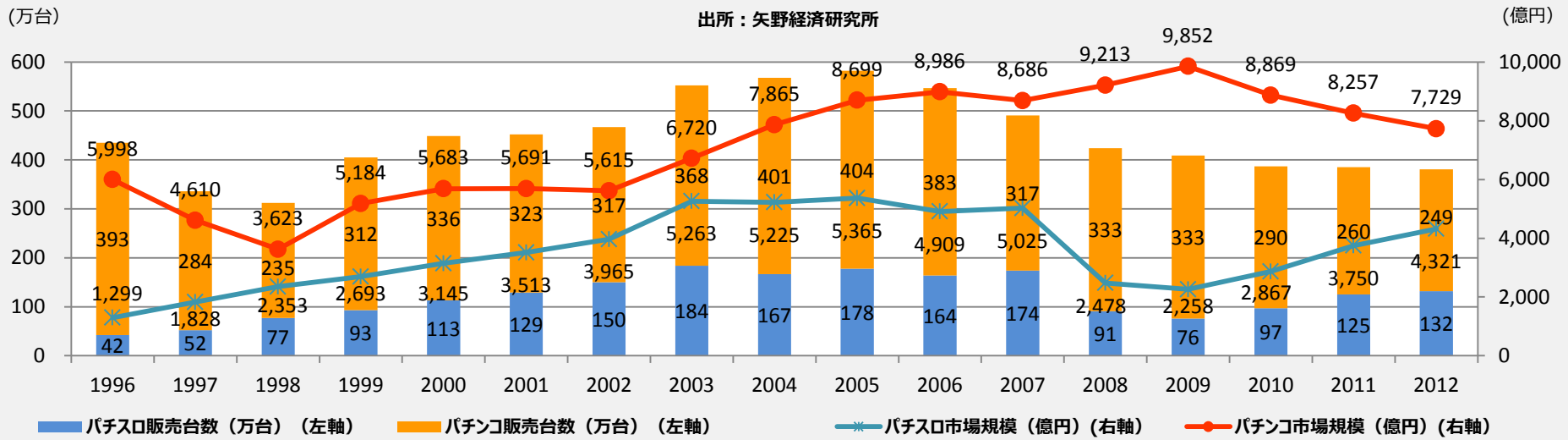
## 遊技機の設置台数と年間回転数

出所：警察庁、矢野経済研究所



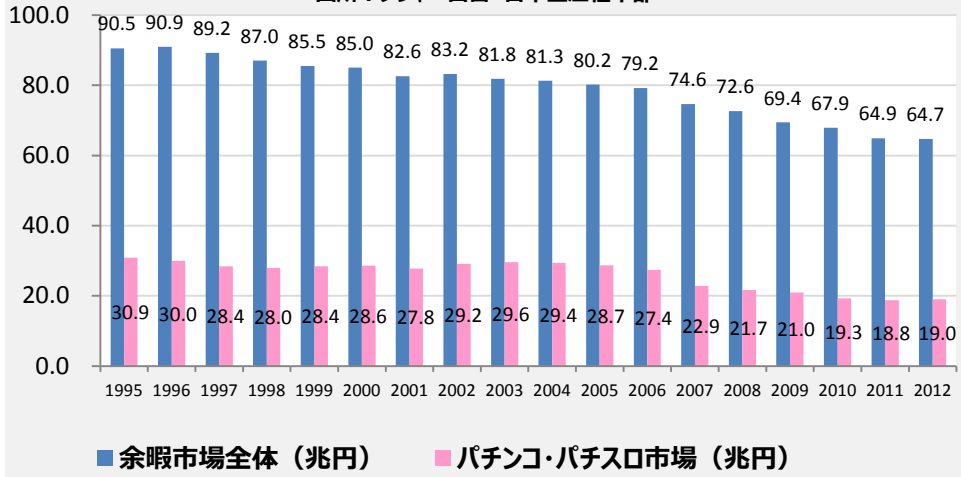
## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

出所：矢野経済研究所



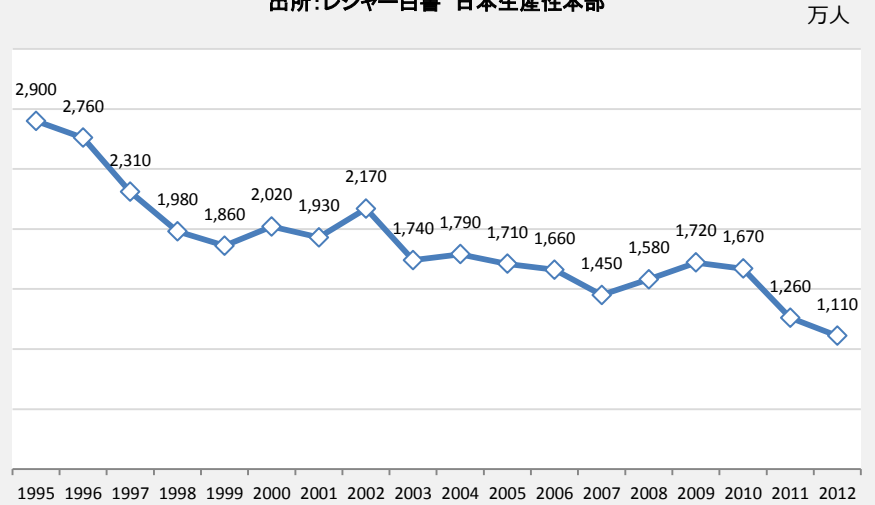
## 市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



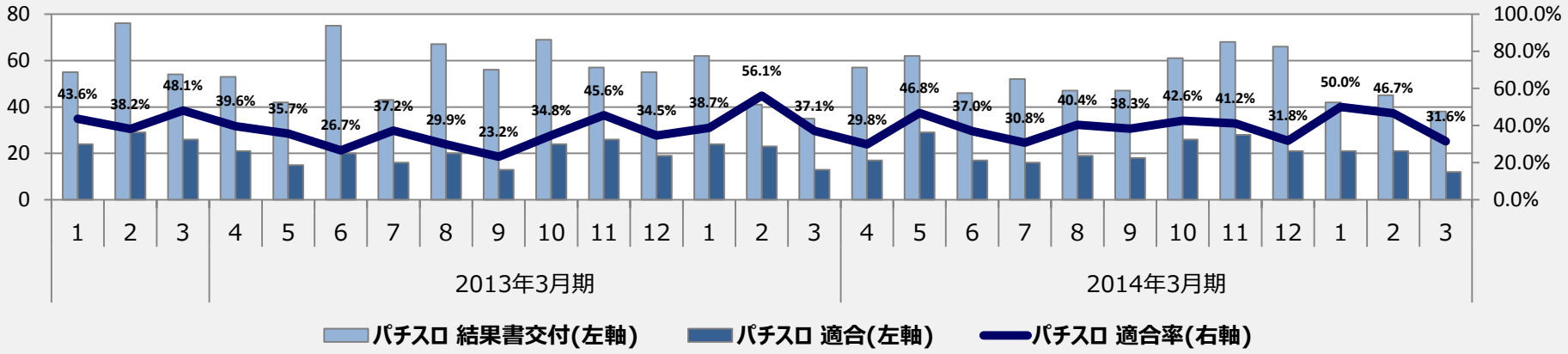
## 遊技参加人口推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



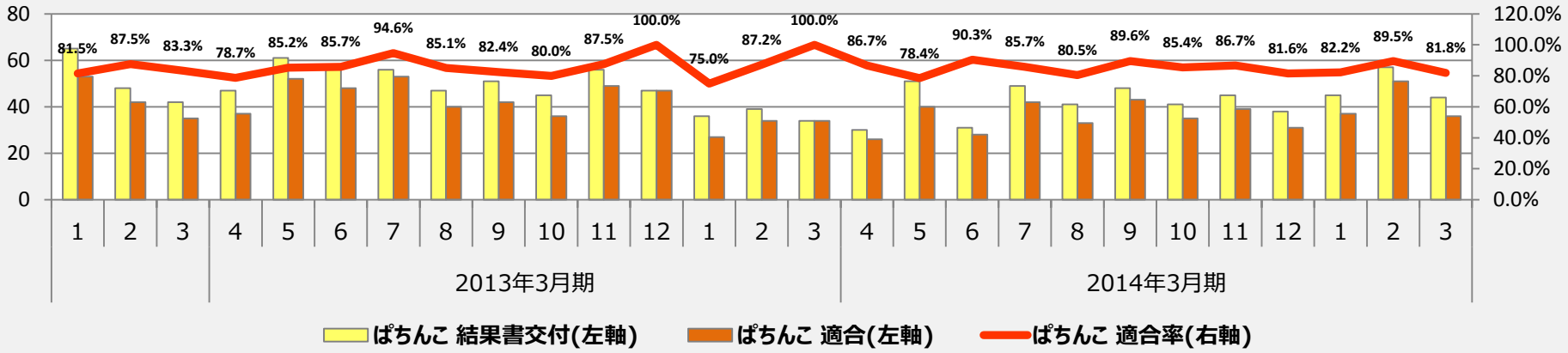
## パチスロ型式試験結果データ

出所：保通協



## 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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-

## 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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-
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%	-	-	-

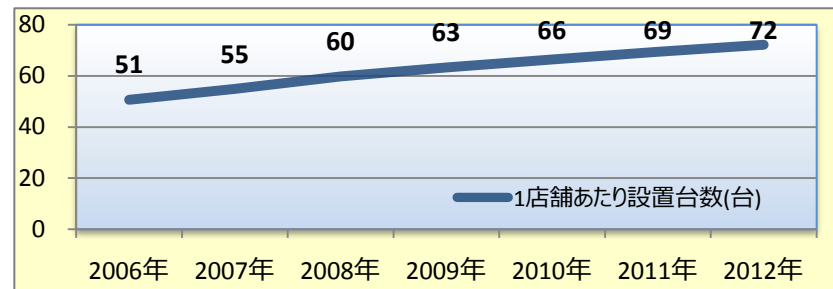
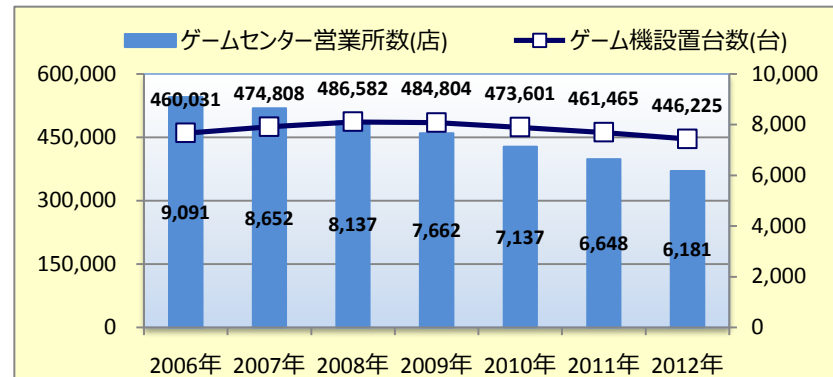
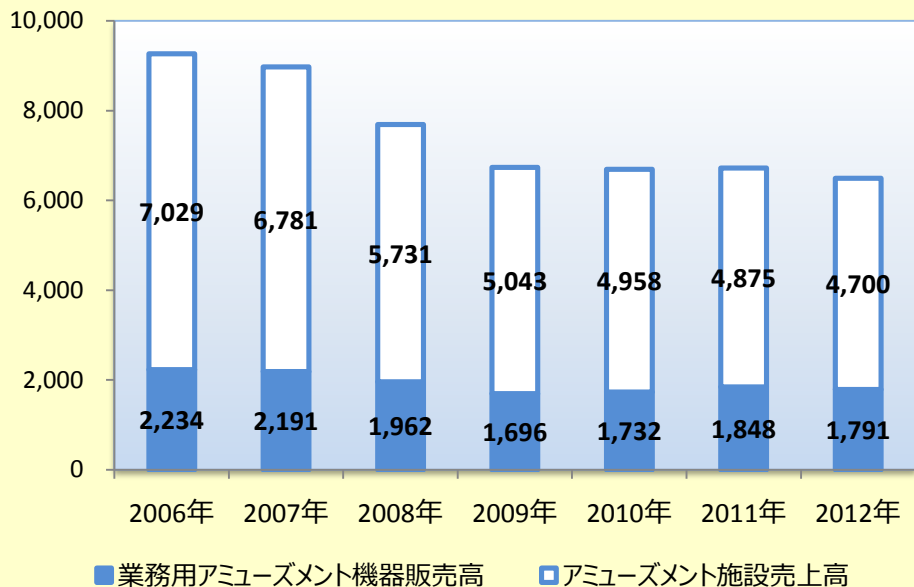
出所：矢野経済研究所

※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



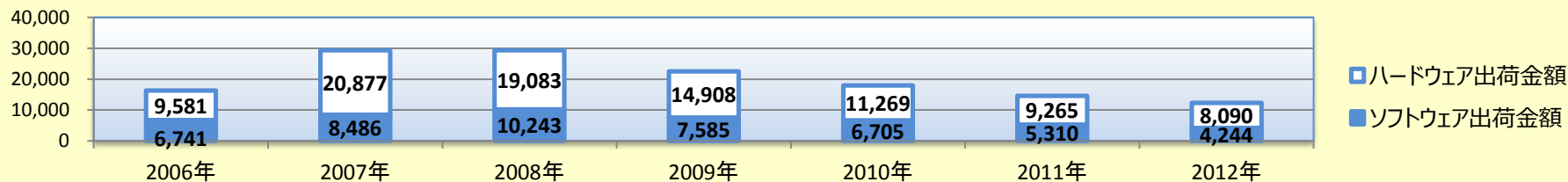
## アミューズメント・ゲーム業界市場規模

### 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

### 家庭用ゲームソフト市場 (海外+国内) (億円)

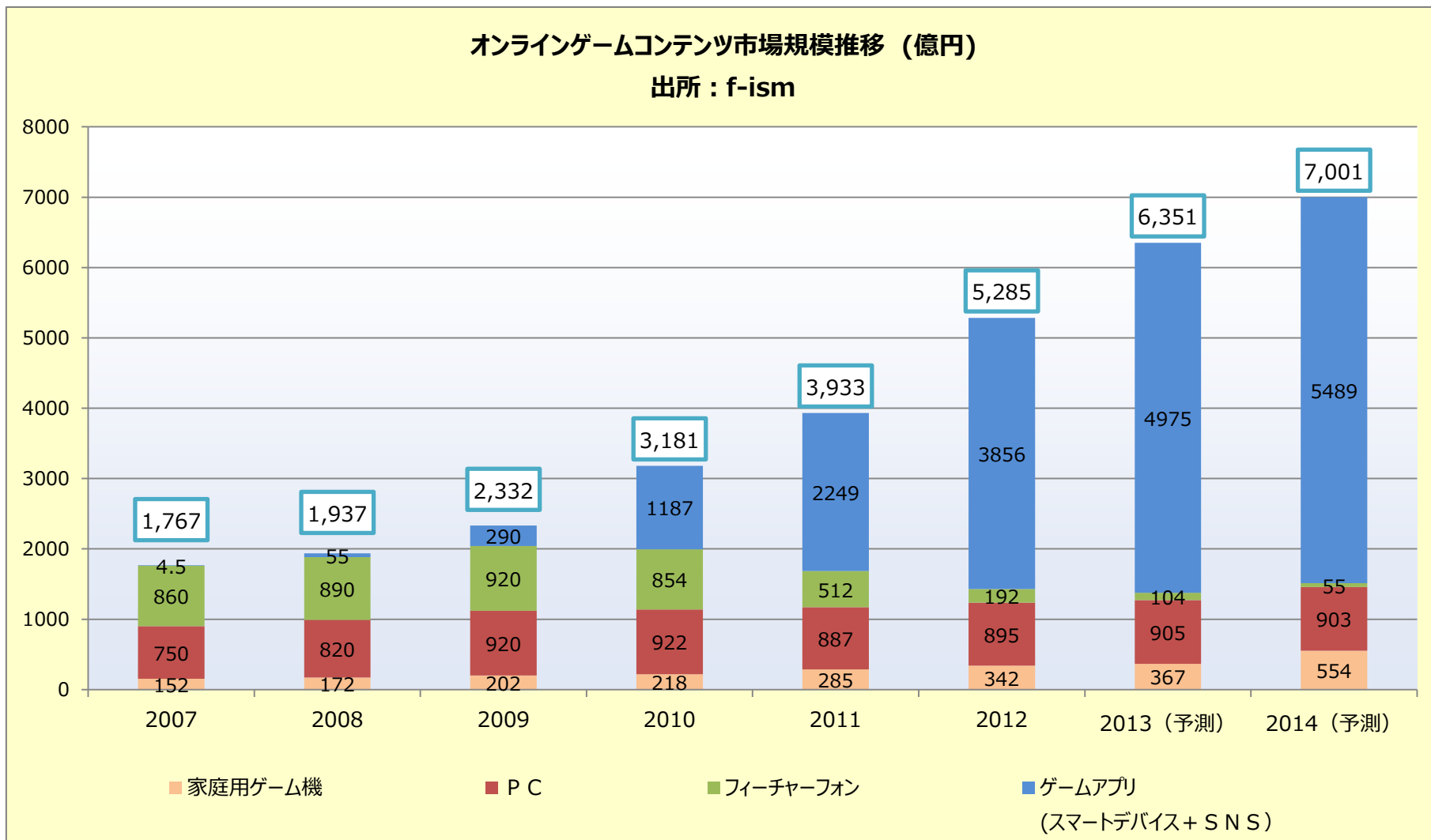


出所：「2013CESAゲーム白書」



## 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



## 2005年3月期～2014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/2014/201403\_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	
	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	1,365	3,214	1,622	3,780
内訳												
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	543	1,422	712	1,818
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	187	391	180	386
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	217	427	219	432
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	353	838	438	998
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	63	134	71	145
<b>営業利益</b>	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	78	190	123	385
内訳												
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	104	235	151	452
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	8	19	0	-12
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	8	11	2	0
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	-7	11	20
その他	-5	-17	-13	0	3	3	0	2	-1	-4	-4	-12
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-32	-63	-36	-64
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%	7.6%	10.2%
<b>経常利益</b>	1,044	1,195	812	-82	66	359 [302]	681	581	72	209	142	405
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%	8.8%	10.7%
<b>当期純利益</b>	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	38	334	113	307
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	2.8%	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	191	452	251	592
設備投資額	324	385	366	504(*1)	266	161	196	361	216	328	226	381
減価償却費 *4	177	218	280	456(*2)	266	171	159	161	74	181	75	161
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	56	131	76	160
<b>パチスロタイトル数</b>	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	3タイトル	8タイトル	3タイトル	9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	143,171台	301,575台
<b>パチンコタイトル数</b>	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	9タイトル	14タイトル	4タイトル	10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	54,955台	200,225台
<b>セガ国内既存店舗売上高前年比</b>	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	93.8%	95.0%	96.1%
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	238店舗	236店舗	202店舗	198店舗
<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	9 (14)	25 (49)	8 (8)	21 (32)
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	323	873

※[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。