

# 2015年3月期 第3四半期 決算



2015年2月13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3四半期実績／通期見通し】

■ 連結損益計算書（要約）	3	■ グループ構造改革の取組み	19
■ 実績ハイライト	4		
■ 主な経営施策	5	■ 補足資料	27
■ 各種費用	6		
■ 連結貸借対照表（要約）	7		
■ <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	8		
<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	11		
<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	13		
<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	15		

# 2015年3月期 第3四半期実績／通期見通し



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>3,039</b>	<b>3,780</b>	<b>2,675</b>	<b>-12%</b>	<b>3,700</b>	<b>3,525</b>	<b>-7%</b>
内訳							
遊技機	1,602	1,818	1,153	-28%	1,585	1,490	-18%
アミューズメント機器	280	386	289	+3%	400	390	+1%
アミューズメント施設	324	432	309	-5%	410	410	-5%
コンシューマ	723	998	821	+14%	1,165	1,100	+10%
その他	109	145	100	-8%	140	135	-7%
<b>営業利益</b>	<b>465</b>	<b>385</b>	<b>162</b>	<b>-65%</b>	<b>180</b>	<b>160</b>	<b>-58%</b>
内訳							
遊技機	500	452	206	-59%	250	250	-45%
アミューズメント機器	-2	-12	4	-	-23	-16	-
アミューズメント施設	-0	0	-5	-	-8	-8	-
コンシューマ	27	20	22	-19%	50	27	+35%
その他	-7	-12	-14	-	-20	-26	-
消去等	-51	-64	-51	-	-70	-67	-
営業利益率	15.3%	10.2%	6.1%	-9.2pt	4.9%	4.5%	-5.7pt
<b>経常利益</b>	<b>491</b>	<b>405</b>	<b>162</b>	<b>-67%</b>	<b>170</b>	<b>150</b>	<b>-63%</b>
特別利益	155	157	8	-	3	10	-
特別損失	10	87	56	-	46	150	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>636</b>	<b>475</b>	<b>115</b>	<b>-82%</b>	<b>127</b>	<b>10</b>	<b>-98%</b>
<b>当期純利益</b>	<b>443</b>	<b>307</b>	<b>-0</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-130</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>182.53</b>	<b>126.42</b>	<b>-0.10</b>	<b>-</b>	<b>16.40</b>	<b>-53.25</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,453.40</b>	<b>1,409.27</b>	<b>1,396.48</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>・前年同期比で減収、減益</li> <li>・2/12に通期業績予想を修正</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パチスロ新タイトルの投入数が減少し、前年同期比で販売台数が下回ったため、減収、減益</li> <li>・パチンコにおいては、主カタイトルを中心に堅調に推移した結果、販売台数が前年同期比で増加</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・研究開発費等の営業費用の期ずれにより、黒字転換</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、損失幅拡大</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主カタイトルの他、既存タイトルの好調により、デジタルゲーム分野全体では堅調に推移</li> <li>・デジタルゲーム分野が堅調に推移した一方で、パッケージゲーム分野、玩具販売事業が低調に推移したため前年同期比で増収、減益</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・引き続き、カジノ機器関連の開発等カジノ関連事業の先行費用が発生</li> </ul>

(2014年11月21日公表)

## ■「パラダイスシティ」の着工

### <パラダイスシティ概要>

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心区 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: 1,429億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</li> <li>・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年上期予定

## ■グループ構造改革に関する諸施策を発表

※P20「グループ構造改革の取組み」参照

(2015年2月12日公表)

## ■自己株式の取得

### <自己株式取得の概要>

取得株式の総数	10,000,000株 (上限) ※発行済み株式総数 (自己株式を除く) に占める割合: 4.09%
取得金額の総数	200億円 (上限)
取得期間	2015年2月18日~2015年5月29日

(参考) 2014年12月末時点における自己株式の保有状況

発行済み株式総数	244,313,892株 (自己株式を除く)
自己株式総数	21,915,584株

# 各種費用等の実績・計画

(億円)	2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>407</b>	<b>592</b>	<b>488</b>	<b>+20%</b>	<b>672</b>	<b>640</b>	<b>+8%</b>
遊技機	146	195	165	+13%	231	219	+12%
アミューズメント機器	63	89	64	+2%	91	90	+1%
アミューズメント施設	1	1	1	-	2	1	-
コンシューマ	199	301	252	+27%	338	322	+7%
その他、消去	-2	6	6	-	10	8	+33%
<b>設備投資額</b>	<b>293</b>	<b>381</b>	<b>205</b>	<b>-30%</b>	<b>333</b>	<b>287</b>	<b>-25%</b>
遊技機	44	79	49	+11%	109	71	-10%
アミューズメント機器	8	20	31	+288%	47	48	+140%
アミューズメント施設	58	77	43	-26%	62	65	-16%
コンシューマ	65	83	67	+3%	98	87	+5%
その他、消去	118	122	15	-87%	17	16	-87%
<b>減価償却費</b>	<b>114</b>	<b>161</b>	<b>128</b>	<b>+12%</b>	<b>183</b>	<b>175</b>	<b>+9%</b>
遊技機	43	58	45	+5%	71	62	+7%
アミューズメント機器	14	19	14	-	22	21	+11%
アミューズメント施設	34	47	38	+12%	54	54	+15%
コンシューマ	17	26	21	+24%	22	27	+4%
その他、消去	6	11	10	+67%	14	11	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>114</b>	<b>160</b>	<b>145</b>	<b>+27%</b>	<b>220</b>	<b>200</b>	<b>+25%</b>
遊技機	22	28	16	-27%	29	23	-18%
アミューズメント機器	10	14	12	+20%	20	21	+50%
アミューズメント施設	10	12	10	-	14	15	+25%
コンシューマ	57	86	87	+53%	135	121	+41%
その他、消去	15	20	20	+33%	22	20	-

# 連結貸借対照表 (要約)

(億円) 【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	前期末	第3四半期末	増減	科目	前期末	第3四半期末	増減
現金・預金	1,012	1,046	+34	支払手形・買掛金	372	370	-2
受取手形・売掛金	481	536	+55	社債（1年内）	17	16	-1
有価証券	1,077	1,102	+25	短期借入金	129	129	-
たな卸資産	359	354	-5	その他	392	424	+32
その他	255	278	+23	<b>流動負債 計</b>	<b>910</b>	<b>939</b>	<b>+29</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,184</b>	<b>3,316</b>	<b>+132</b>	社債	378	570	+192
有形固定資産	1,021	1,060	+39	長期借入金	351	378	+27
無形固定資産	317	298	-19	その他	306	304	-2
投資有価証券	608	660	+52	<b>固定負債 計</b>	<b>1,035</b>	<b>1,252</b>	<b>+217</b>
その他	298	324	+26	<b>負債合計</b>	<b>1,946</b>	<b>2,192</b>	<b>+246</b>
				株主資本 計	3,309	3,226	-83
				その他の包括利益累計額合計	123	185	+62
				新株予約権	10	9	-1
				少数株主持分	38	45	+7
<b>固定資産 計</b>	<b>2,244</b>	<b>2,342</b>	<b>+98</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,482</b>	<b>3,466</b>	<b>-16</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,429</b>	<b>5,658</b>	<b>+229</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,429</b>	<b>5,658</b>	<b>+229</b>

## 第3四半期実績

- 流動資産：現金預金、売上債権及び有価証券(短期資金運用)の増加等により、132億円増加
- 固定資産：投資有価証券や有形固定資産の増加等により、98億円増加
- 固定負債：社債の発行等により217億円増加  
⇒総資産：229億円増加の5,658億円
- 自己資本比率：2.9ポイント下落の60.3%
- 流動比率：3.3ポイント上昇の353.0%

(億円)	前期末	第3四半期末	増減
総資産	5,429	5,658	+229
純資産	3,482	3,466	-16
自己資本比率	63.2%	60.3%	-2.9pt
流動比率	349.7%	353.0%	+3.3pt



(億円)	2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	前期比	
<b>売上高</b>	<b>1,602</b>	<b>1,818</b>	<b>1,153</b>	<b>-28%</b>	<b>1,585</b>	<b>1,490</b>	<b>-18%</b>	
内訳	パチスロ	1,071	1,127	446	-58%	755	737	-35%
	パチンコ	493	635	697	+41%	820	740	+17%
	その他	38	56	10	-74%	10	13	-77%
<b>営業利益</b>	<b>500</b>	<b>452</b>	<b>206</b>	<b>-59%</b>	<b>250</b>	<b>250</b>	<b>-45%</b>	
営業利益率	31.2%	24.9%	17.9%	-13.3pt	15.8%	16.8%	-8.1pt	
<b>パチスロ販売台数(台)</b>	<b>286,396</b>	<b>301,575</b>	<b>130,191</b>	<b>-55%</b>	<b>222,998</b>	<b>207,000</b>	<b>-31%</b>	
<b>パチンコ販売台数(台)</b>	<b>156,538</b>	<b>200,225</b>	<b>225,783</b>	<b>+44%</b>	<b>267,453</b>	<b>242,000</b>	<b>+21%</b>	

## 第3四半期実績

## 通期見通し

全体

- パチンコの販売が堅調の一方で、パチスロの販売タイトル数が少ないため、前年同期比で、減収、減益

- パチスロタイトル数が前期比で減少したため、減収、減益を計画
- 2/12通期見通しを修正  
⇒前回予想(10/31付)と比べ、販売台数は減少したものの、営業利益は変更なし

パチスロ

- ロデオブランド『サライマン金太郎 出世回胴編』を販売したものの、新タイトルの投入数が減少したことから、販売台数は前年同期を下回る
- 3Qの主な販売タイトル  
⇒ロデオ『サライマン金太郎 出世回胴編』

- 3Q販売の『サライマン金太郎 出世回胴編』の継続出荷及び  
主カタイトル『パチスロ アラジンAII』を投入
- 4Qの主な販売タイトル  
⇒サミー『パチスロ アラジンAII』(2月)等

パチンコ

- 主カタイトル『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズの販売台数が13万台を上回るなど、堅調に推移したことから、販売台数は前年同期比で増加
- 3Qの主な販売タイトル  
⇒サミー『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズ等  
⇒タイヨーエレクト『CR龍が如く見参! 天照祇園編』、『デジハネCRブラックラグーン2』、『CRどっけんリゾート ハワイへん』等

- 複数タイトルの投入を予定
- 4Qの主な販売タイトル  
⇒サミー『ぱちんこCRハクション大魔王』シリーズ(3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



『サラリーマン金太郎 出世回胴編』（ロデオ）

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO

パチスロ 遊技機	2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画
Sammy	4タイトル	5タイトル	2タイトル	3タイトル	3タイトル
	243,474台	264,365台	83,468台	163,468台	155,000台
RODEO	0タイトル	0タイトル	1タイトル	1タイトル	1タイトル
	893台	893台	37,154台	50,000台	42,000台
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル
	12,163台	6,445台(*)	9,569台	9,530台	10,000台
GINZA	2タイトル	2タイトル	-	-	-
	29,866台	29,872台	-	-	-
合計	8タイトル	9タイトル	5タイトル	6タイトル	6タイトル
	286,396台	301,575台	130,191台	222,998台	207,000台

\* 2014年3月期において、第4四半期に一部製品の返品対応を行ったため、第3四半期に比べて台数が減少

## 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
ロデオ	サラリーマン金太郎 出世回胴編	37,154台	1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種数を示す



パチンコ 遊技機	2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	
Sammy	5タイトル	7タイトル	8タイトル	9タイトル	9タイトル	
	120,201台	160,688台	196,306台	223,938台	205,000台	
TAIYO ELEC	3タイトル	3タイトル	4タイトル	7タイトル	5タイトル	
	36,337台	39,537台	29,477台	43,515台	37,000台	
合計	8タイトル	10タイトル	12タイトル	16タイトル	14タイトル	
	156,538台	200,225台	225,783台	267,453台	242,000台	
内訳	本体販売	82,975台	103,819台	62,431台	80,320台	69,000台
	盤面販売	73,563台	96,406台	163,352台	187,133台	173,000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	設置開始時期
サミー	ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ	132,760台	11月

『ぱちんこCR北斗の拳6 拳王』(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YDA-108 ©Sammy

(億円)		2014年3月期		2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	前期比
売上高		280	386	289	+3%	400	390	+1%
内 訳	国内	239	326	234	-2%	-	-	-
	海外	41	60	55	+34%	-	-	-
営業利益		-2	-12	4	-	-23	-16	-
営業利益率		-	-	1.4%	-	-	-	-

### 第3四半期実績

- 主カタイトルのCVTキットを販売  
⇒『**WORLD CLUB Champion Football**』
- 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
- 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タイトルを販売  
⇒『**えーでるすなば**』、『**占いコレクション トロツテ**』

### 通期見通し

- 新作タイトルの販売不振等により前期比で損失幅拡大を見込む
- 4Qに投入する新作は1タイトルのみ
- 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	23億円
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	13億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	11億円

※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



『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.

©2009 JFA



『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』

©SEGA

(億円)	2014年3月期			2015年3月期			前期比	
	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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画		
売上高	324	432	309	-5%	410	410	-5%	
営業利益	-0	0	-5	-	-8	-8	-	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	
国内AM施設既存店舗売上高前年比	94.9%	96.1%	100.1%	-	97.7%	99.1%	-	
国内AM施設数	出店数	4店舗	5店舗	4店舗	-	4店舗	5店舗	-
	閉店数	3店舗	9店舗	4店舗	-	4店舗	4店舗	-
	店舗数合計	203店舗	198店舗	198店舗	-	198店舗	199店舗	-
海外AM施設数	2店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	2店舗	-	

### 第3四半期実績

- 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、損失幅拡大
- 国内既存店舗売上高前年比：3Q累計実績 100.1% (10月：102.9%，11月：109.3%，12月：98.3%)
- 国内AM施設数：3Q末 198店舗 (出店：4、閉店：4)

### 通期見通し

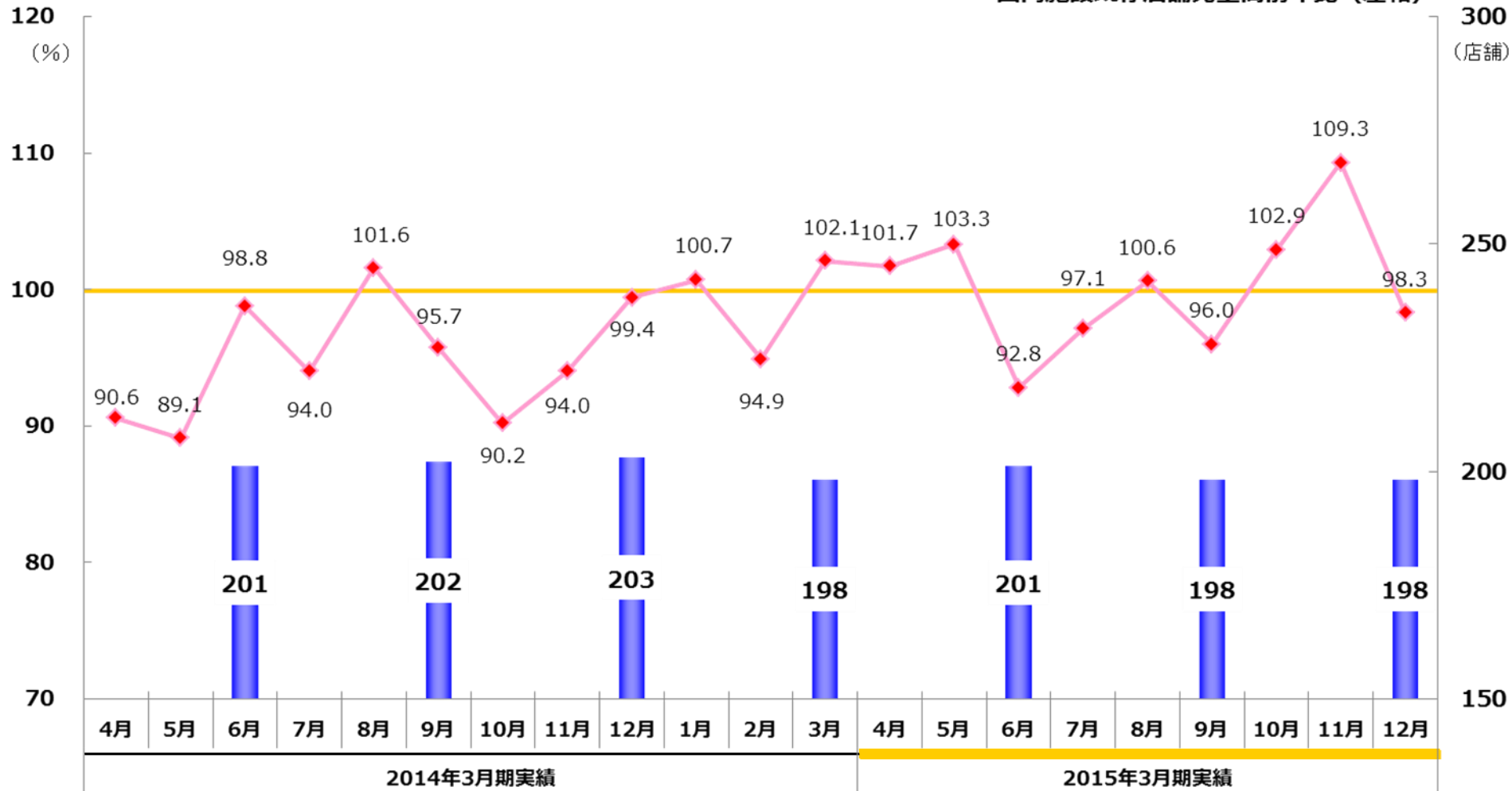
- 投資の絞り込み、店舗運営の効率化等により収益性の改善に努める
- 国内既存店舗売上高前年比：通期見通し 99.1%
- 国内AM施設数：当期末 199店舗 (出店5、閉店4)
- 店舗ポートフォリオの見直しとファミリー向け店舗や飲食併設型店舗の開発、出店

# 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

■ 国内AM施設数（右軸）

◆ 国内施設既存店舗売上高前年比（左軸）



# セグメント別：コンシューマ事業

(億円)	2014年3月期				2015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	10/31修正 通期計画	2/12修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>723</b>	<b>998</b>	<b>821</b>	<b>+14%</b>	<b>1,165</b>	<b>1,100</b>	<b>+10%</b>
パッケージ (ゲームコンテンツ)	284	389	320	+13%	457	438	+13%
デジタル (ゲームコンテンツ)	283	400	337	+19%	473	444	+11%
玩具	74	84	56	-24%	69	62	-26%
アニメーション	83	121	99	+19%	145	139	+15%
その他/消去等	-1	4	9	-	21	17	+325%
<b>営業利益</b>	<b>27</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>-19%</b>	<b>50</b>	<b>27</b>	<b>+35%</b>
営業利益率	3.7%	2.0%	2.7%	-1.0pt	4.3%	2.5%	+0.5pt
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>631</b>	<b>873</b>	<b>890</b>	<b>+41%</b>	<b>1,104</b>	<b>1,106</b>	<b>+27%</b>

## 第3四半期実績

## 通期見通し

全体

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

■ パッケージゲーム分野の低調等により、2014年10月31日付の通期見通しから修正

パッケージ

■ 『Alien: Isolation』、『Football Manager 2015』等の新作タイトルを発売  
 ■ リピート販売が堅調に推移したため、販売本数は前年同期を上回ったものの、新作タイトルの販売は低調に推移

■ 新作タイトルの販売が低調に推移する見込み  
 ■ 4Q発売予定の主なタイトル:  
 国内『龍が如く0 誓いの場所』等

デジタル

■ デジタルゲーム分野全体では、主力タイトルの他、既存タイトルが好調により堅調に推移  
 主力 ⇒ 『ファンタジースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』  
 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』等  
 既存 ⇒ 『アンジュ・ヴィエルジュ ～第2風紀委員 ガールズバトル～』、『サクつくシュート!』等  
 ■ 3Q末時点の配信タイトル数 132本 (売切り型73本、無料プレイ型59本)  
 ■ 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

■ 新作タイトルの投入時期を、戦略的に来期へ変更した影響や、海外オンラインゲームのライセンス収入計上時期が翌期になったことに加え、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が低調に推移する見通し  
 ■ 国内スマートフォン向けの新作タイトルを複数投入予定  
 ⇒ 『大乱闘!!ドラゴンバレード』等  
 ■ 国内スマートフォン向けの新作タイトルをアジア展開

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通し

アニメ

■ TVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入などが堅調に推移

■ TVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入が引き続き堅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	2014年3月期				2015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		10/31修正 通期計画		2/12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)
日本	6 (9)	96	12 (21)	215	12 (15)	140	13 (18)	227	15 (19)	214
米国	5 (6)	229	5 (6)	280	7 (16)	354	9 (18)	412	9 (18)	421
欧州	4 (5)	306	4 (5)	377	6 (13)	395	5 (12)	463	6 (13)	471
合計	15 (20)	631	21 (32)	873	25 (44)	890	27 (48)	1,104	30 (50)	1,106

プラット フォーム別	2014年3月期				2015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		10/31修正 通期計画		2/12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)
PS3	2	15	5	54	11	73	11	98	12	96
PS4	-	-	1	14	3	66	4	76	4	92
WiiU	4	27	5	32	4	21	4	30	4	23
Xbox360	0	0	0	0	4	23	3	19	4	24
Xbox One	-	-	-	-	3	41	3	34	3	42
3DS	4	55	6	78	9	90	12	138	13	116
PSP	2	16	2	16	0	0	0	0	0	0
PSV	1	7	5	33	5	33	5	36	5	34
PC	7	227	8	264	5	99	6	121	5	108
リピート等	-	281	-	379	-	442	-	548	-	568
合計	20	631	32	873	44	890	48	1,104	50	1,106

## 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
Alien: Isolation（欧・米）	PS3, PS4, Xbox360, XboxOne, PC	176万本	10月
Football Manager 2015（欧・米）	PC	64万本	11月
ソニックトゥーン 太古の秘宝（日・欧・米）	WiiU	49万本	11月
ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー（日・欧・米）	3DS		



『Alien: Isolation』

Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.



『Football Manager 2015』

© Sports Interactive Limited 2014. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trade marks or trade marks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. 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



© SEGA/© SEGA Networks

### <ファンタースターオンライン2>

- 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 -』を2014年12月に開催
- PS Vita版のサービスイン2周年を記念したアップデート『アークス共闘祭2015』を実施
- 『ファンタースターオンライン2 エピソード3 デラックスパッケージ』をPCおよびPS Vita版で2015年3月に発売

### <チェインクロニクル>

- 2014年12月8日より株式会社gumiの海外拠点を通じて北米での配信を開始
- テレビアニメ化が決定
- 2015年に実装予定の新章「罪の大陸篇」の制作開始

### <Noah Pass>

- Noah Passは81社の企業が参加し、ユーザー数は8,200万人を突破(2014年12月31日時点)
- (株)フジテレビジョン、グーパ(株)とともに展開する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」にて『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』を題材としたクラウドファンディングを2014年11月から12月まで実施
- 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』を2014年12月より販売開始

# NOAH

P A S S

# グループ構造改革の取組み



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## 2015年3月期中におけるグループ構造改革に向けた主な取組み

- 1. 「グループ構造改革本部」を設置**（2014年5月9日付）
  - ・本部長： 会長兼社長 里見 治
  - ・副本部長： 取締役 菅野 暁
- 2. グループ構造改革に関する方針発表**（2014年10月31日付）
  - ・3事業グループへの再編
  - ・固定費削減目標の設定
  - ・セガにおける構造改革担当役員を選任
- 3. セガにおける構造改革の実施**（2015年1月30日付）
  - ・国内における事業の効率化
  - ・希望退職者の募集
  - ・海外における事業の効率化
- 4. グループ再編の実施**（2015年2月12日付）
  - ・2015年4月1日付で、グループ内の子会社再編を実施
  - ・更なる事業再編を進めるための施策として、グループ内組織の再編を決定

## セガにおける構造改革の実施（2015年1月30付公表）

セガにおいては、スマートフォンやPCオンラインゲームを中心とした、国内外のデジタルゲーム分野を成長分野と位置付け、経営資源の再配分を迅速に進めるとともに、経営効率の改善を図り、持続的に利益を創出すべく、下記の諸施策の実施を決定いたしました。

### ➤ 国内における事業の効率化

- ・アミューズメント事業を中心に、事業構造を見直し
- ・一部サービスの撤退、整理縮小、ラインナップの絞り込みを実施
- ・撤退、整理縮小する分野において、構造改革関連費用等を計上予定

### ➤ 国内における希望退職者の募集

- ・撤退、整理縮小事業を中心に、希望退職者を募集
- ・募集人数：約120名
- ・希望退職の募集と同時に、グループ内の成長分野への人員再配置を推進

### ➤ 海外における事業の効率化

- ・主に北米におけるパッケージゲーム分野の合理化
- ・Sega of America, Inc.において、コーポレート機能を中心に合理化を進めるとともに、ソニックビジネス、マーチャンダイジングビジネスを強化
- ・人員削減や拠点移転に伴う構造改革関連費用等を計上予定

## 構造改革実施に伴う業績への影響

➤ 2015年3月期における特別損失の発生見込み：約150億円（通期）

■ 特別損失発生により、2014年10月31日付の業績予想を修正

(億円)	通期業績予想 (2014年10月31日付)	修正通期業績予想 (2015年2月12日付)
売上高	3,700	3,525
営業利益	180	160
経常利益	170	150
特別利益	3	10
特別損失	46	150
税引前当期純利益	127	10
当期純利益	40	-130

➤ 希望退職募集等の取組みについて

国内セガにおける希望退職者の募集以外にも、複数のグループ会社において希望退職者の募集の施策を含む合理化に取り組んでおります。同時に、経営資源の最適配分を目的とし、グループ内での配置転換を進めております。2015年1月30日付では、グループ全体で、300名程度を予定していた正社員の減少につき、希望退職者の募集状況や、上記グループ内配置転換等の現状を精査した結果、現時点において、正社員の減少数は約300名、有期契約社員の減少数は約100名の見込みとなっております。

➤ 構造改革諸施策による、人件費削減効果見込み額：年間約28億円(今期対比)

## グループ再編の実施

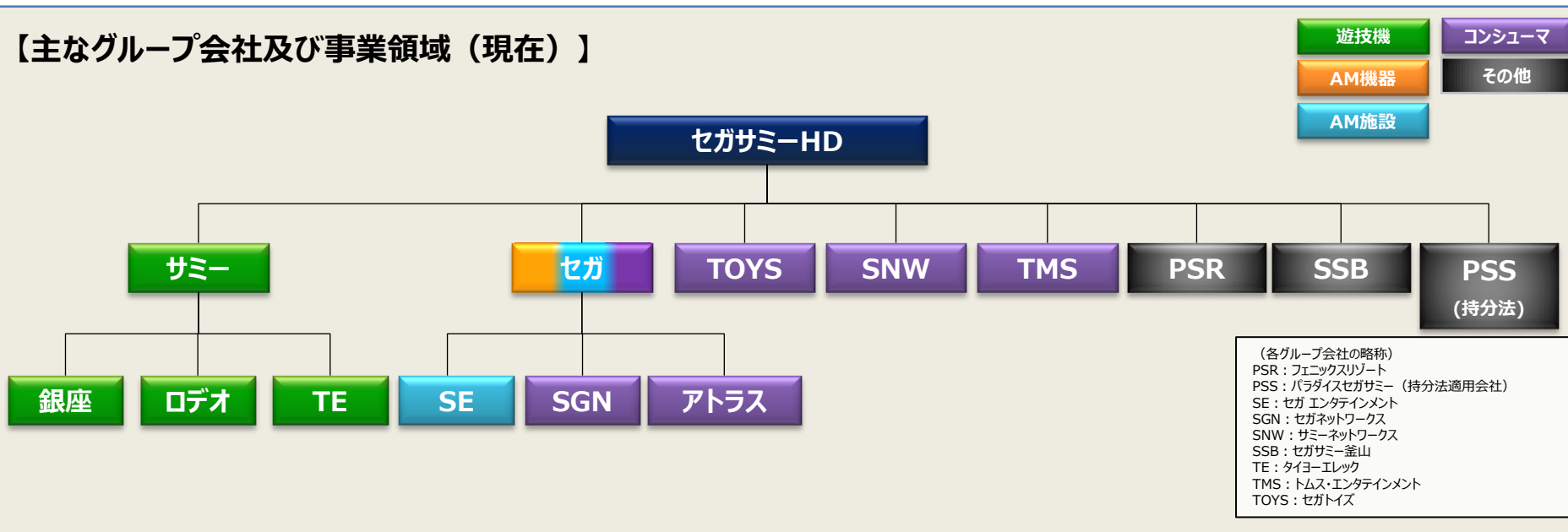
- 2014年10月31日発表のグループ再編方針に基づき、当社は3事業グループへの再編を決定

(2014年10月31日発表のグループ再編方針)

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

- 上記方針に基づき、2015年4月1日付で、グループ会社の再編の実施を決定 (詳細次項)

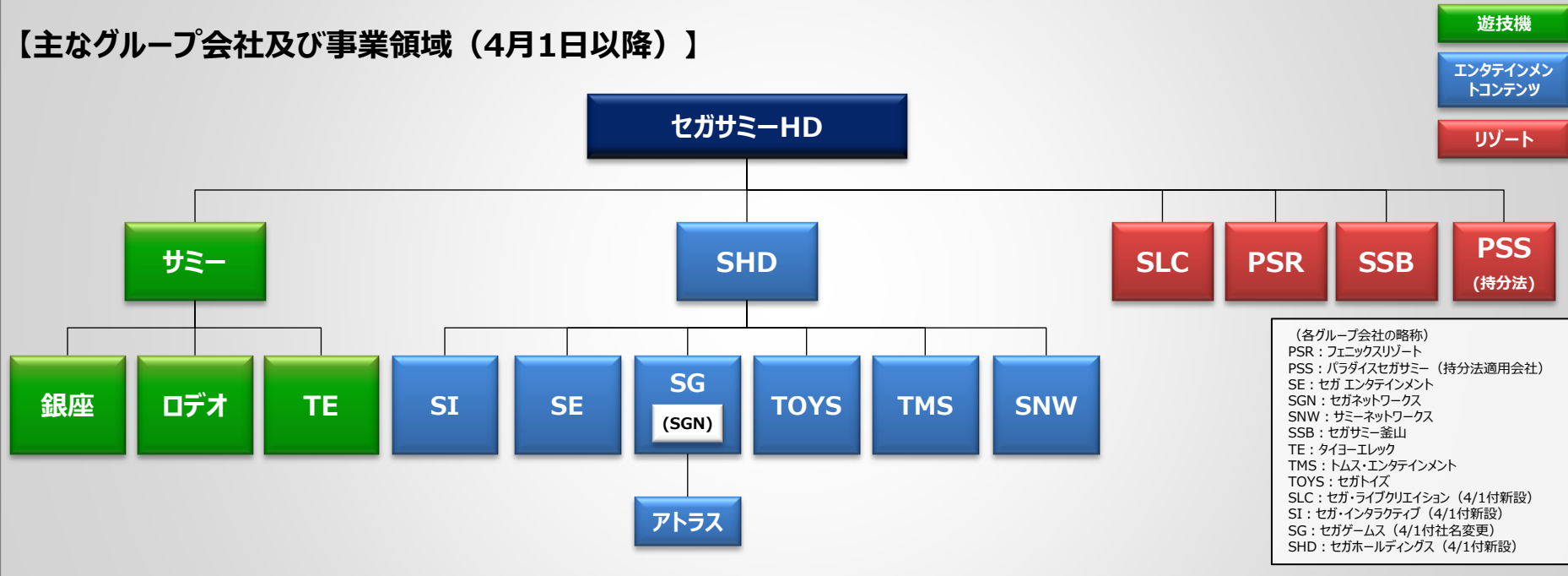
### 【主なグループ会社及び事業領域 (現在)】





## グループ再編の実施

【主なグループ会社及び事業領域（4月1日以降）】



### <2015年4月1日付グループ再編概要>

- 「セガホールディングス」を新設し、「セガホールディングス」傘下に、エンタテインメントコンテンツ事業を集約
- アミューズメント機器分野を担う、「セガ・インタラクティブ」を新設
- 「セガ」と「セガネットワークス」を合併し、パッケージゲーム分野、デジタルゲーム分野を担う「セガゲームス」に社名変更
- 「セガ」の大型施設運営ノウハウをリゾート事業に活用するため、エンタテインメントパーク事業の一部（東京ジョイポリス、オービィ横浜等）を分割し、「セガ・ライブクリエイション」を新設した上で「セガサミーホールディングス」直下に移す

## 構造改革の意義と今後の方向性

今般の構造改革においては、重点事業・分野への経営資源の集中、それ以外の事業・分野における事業内容及び規模の適正化、業務効率向上や意思決定迅速化による支援等を目的として検討を進めました。この度のグループ内組織再編は、来年度以降もグループが保有する事業の継続的な見直しを行い、更なる事業再編を進めるために実施するものです。

### ▶ 遊技機事業

- ・ サミーを中心とした事業構造を維持。引き続き、遊技機事業は当グループの主力セグメントとの位置付け
- ・ 新試験方法や各種自主規制へ速やかに対応し、従来通り市場ニーズを捉えた機種を供給していく
- ・ 新試験方法や自主規制の市場への影響は現時点で判断し難いが、競争力の維持・向上による収益確保を目指す

### ▶ エンタテインメントコンテンツ事業

- ・ 収益貢献が低下していた旧3セグメントを集約、併せて組織構造を大幅に改編
- ・ 経営責任の明確化・意思決定の迅速化を図る
- ・ デジタルゲーム分野をグループの成長の源泉と捉え、人的・経済的リソースを優先的に投下
- ・ 他の分野（パッケージゲーム、アミューズメント、玩具・映像）は今回の構造改革での取り組みに留まらず、来年度以降もエンタテインメントコンテンツ事業全体の収益力底上げを図る

### ▶ リゾート事業

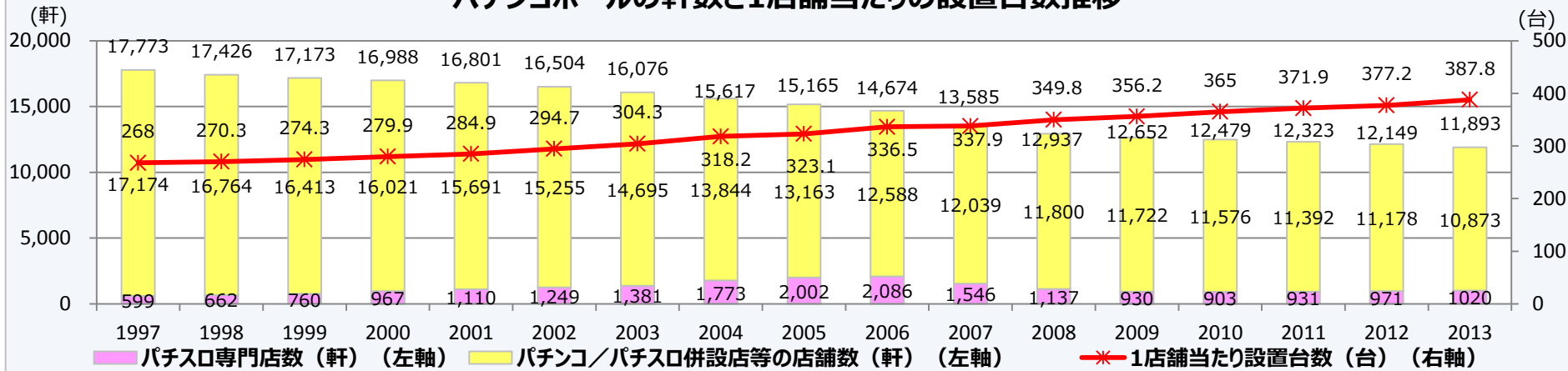
- ・ 「セガサミーホールディングス」直下に関連機能を集約、人的・経済的リソースを優先的に投下
- ・ 国内外における各取り組みを通じ、IR（統合型リゾート）運営ノウハウの習得を加速
  - ⇒「フェニックスリゾート」を中心とした国内リゾートの運営
  - ⇒「パラダイスセガサミー」を通じた韓国、仁川におけるカジノを含むIR施設の運営、開発
  - ⇒韓国、釜山における大型複合施設の開発

# 補足資料



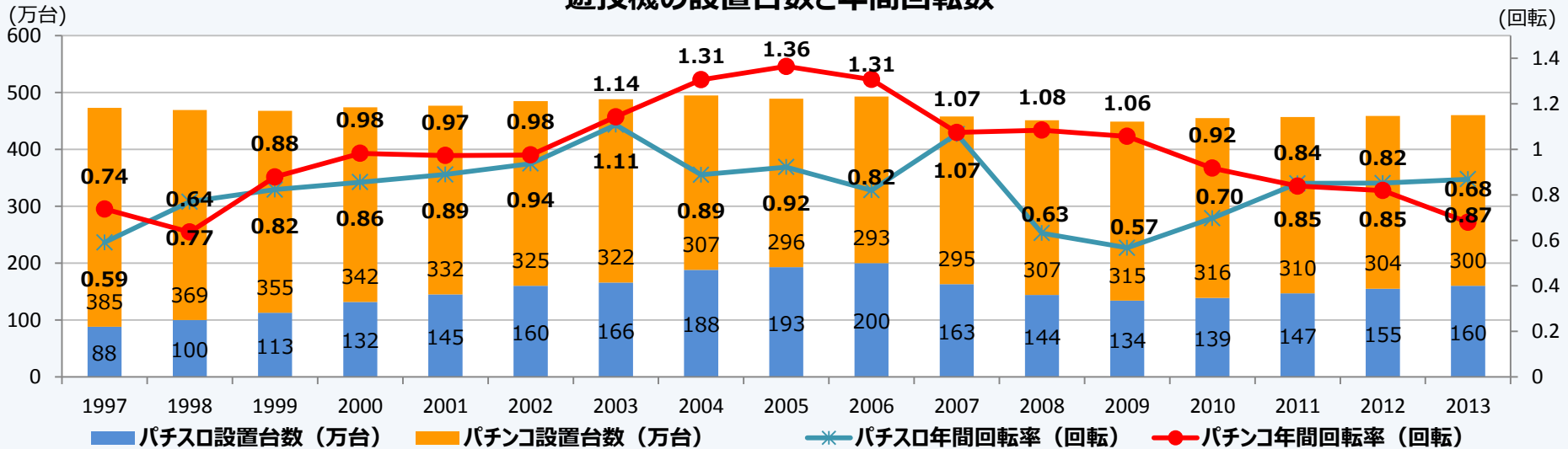
SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



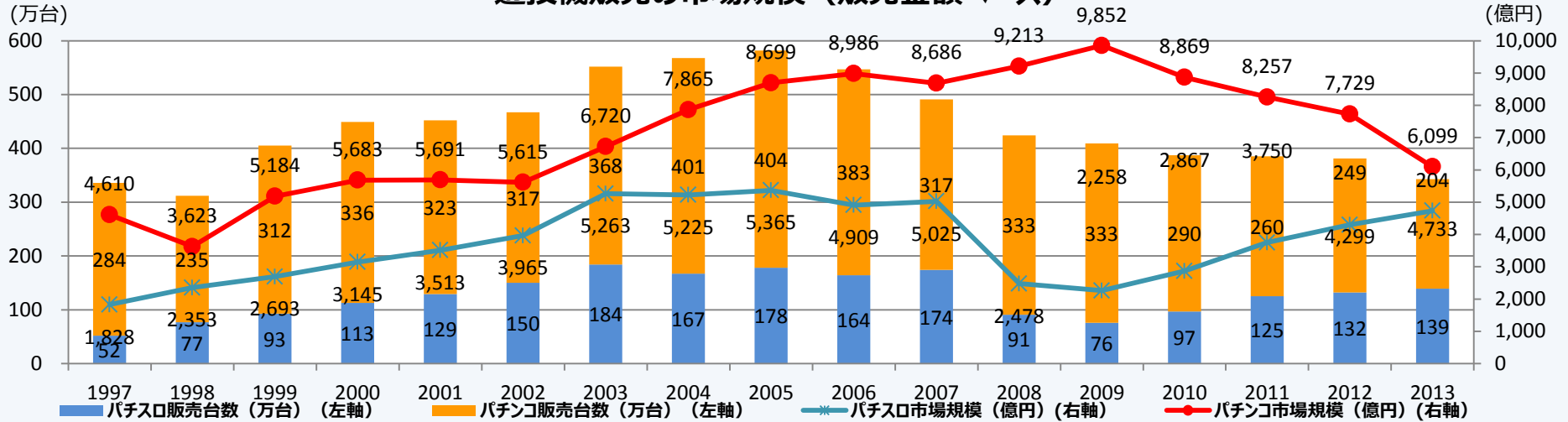
出所：警察庁

## 遊技機の設置台数と年間回転数



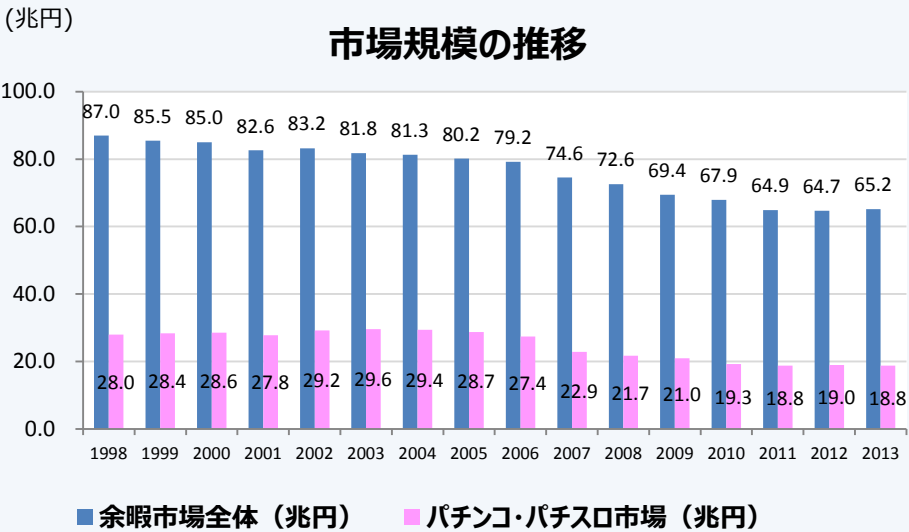
出所：警察庁、矢野経済研究所

## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

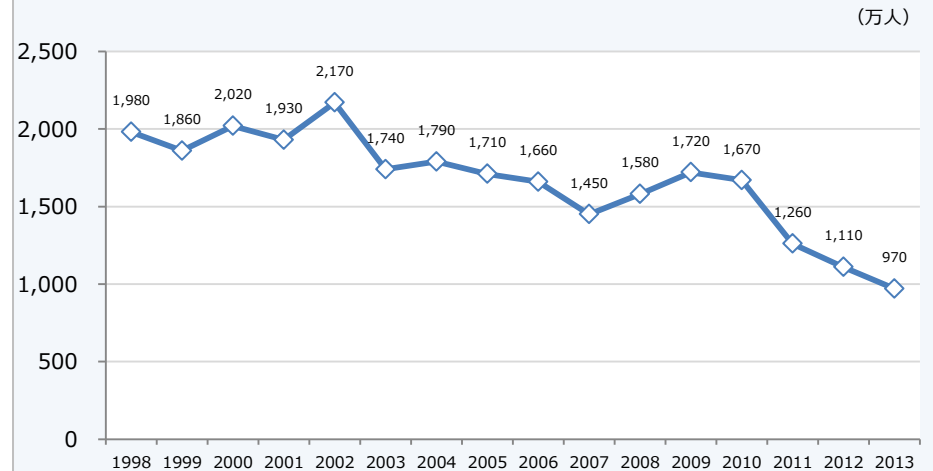


出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移

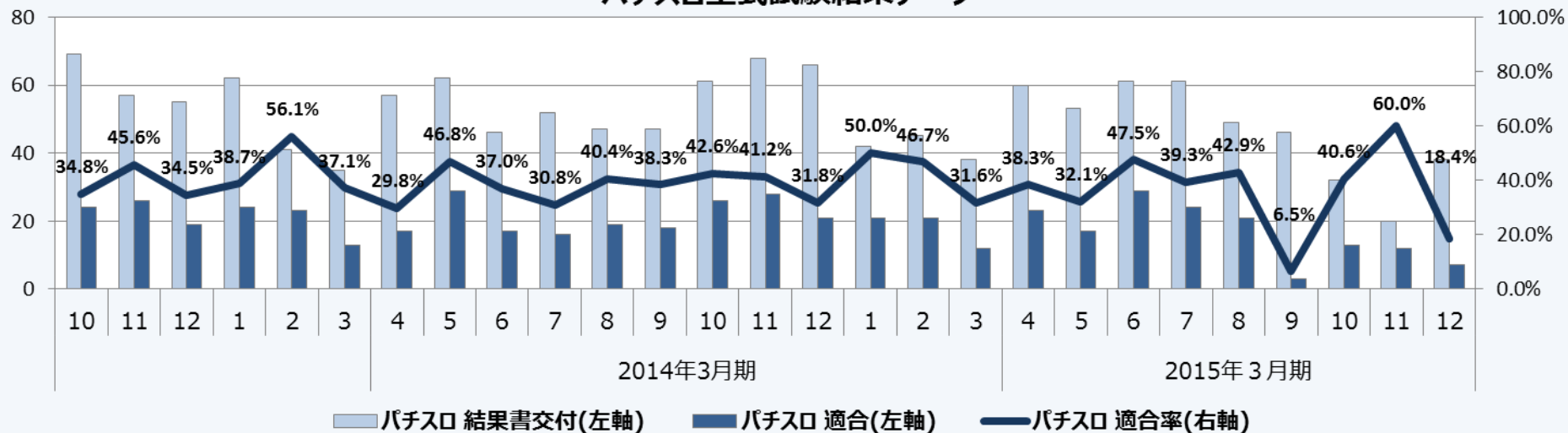


## 遊技参加人口推移

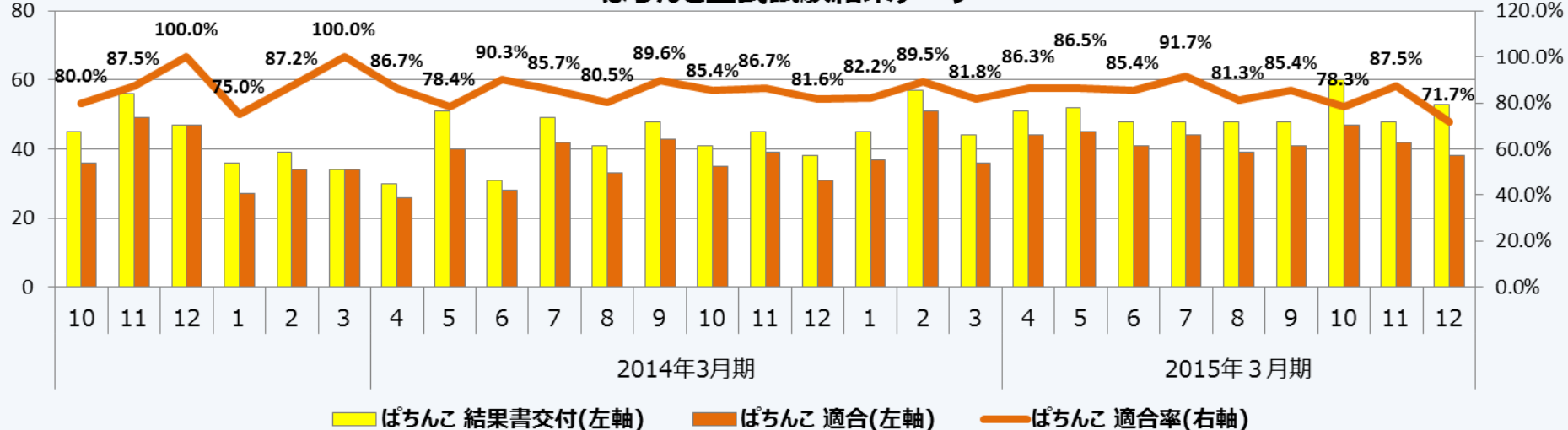


出所：レジャー白書 日本生産性本部

## 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



## 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

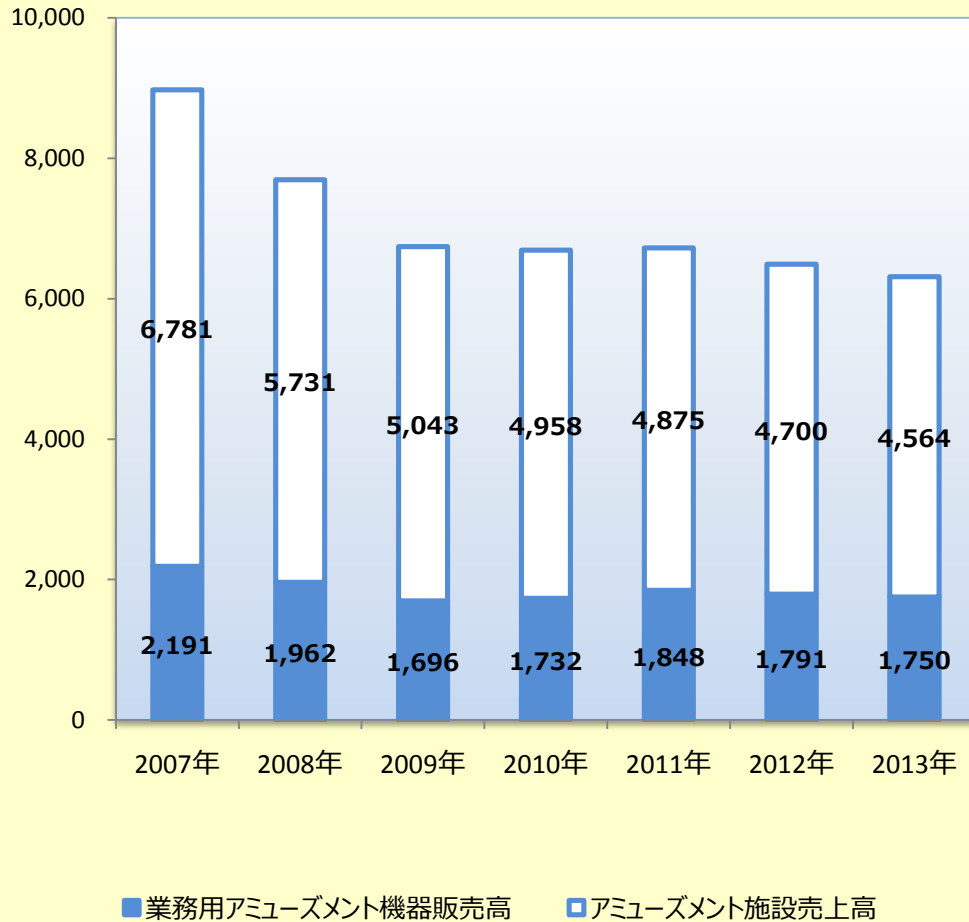
順位	2009年			2010年			2011年			2012年			2013年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%
2	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%
3	K社	426,000	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

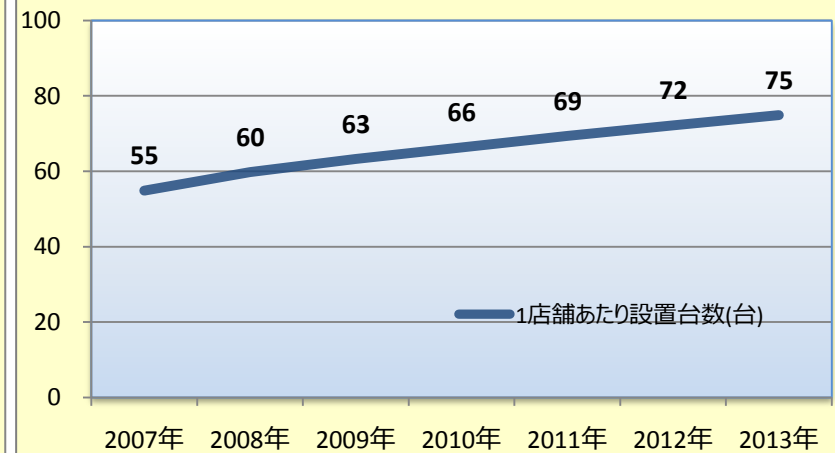
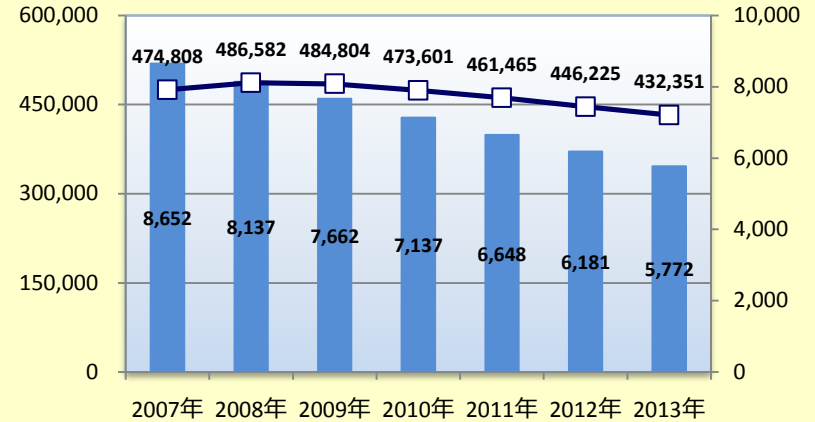
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

## 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)

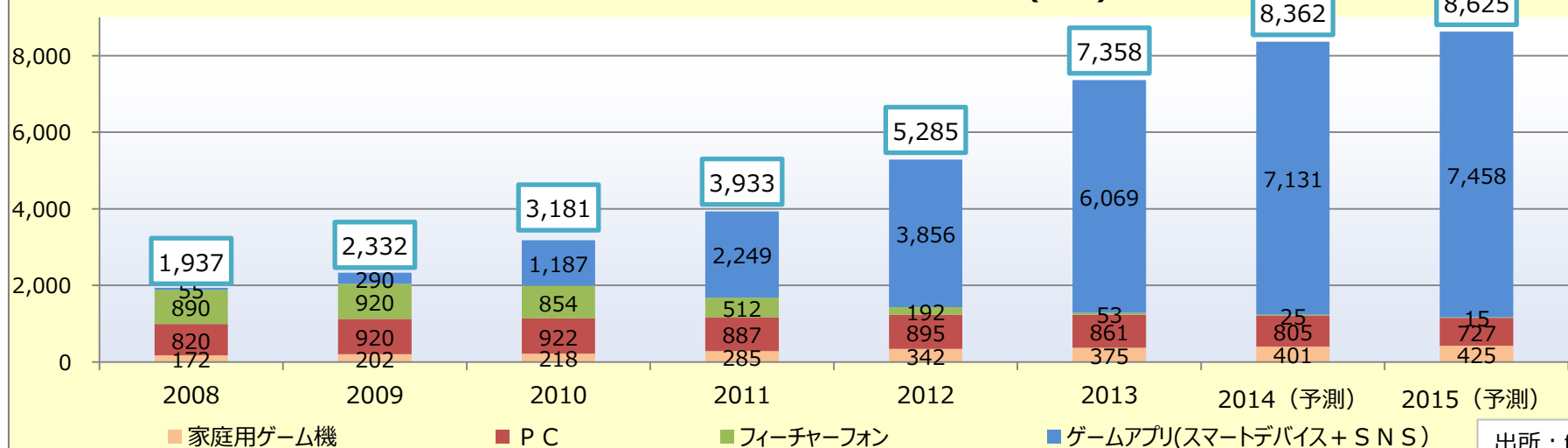


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

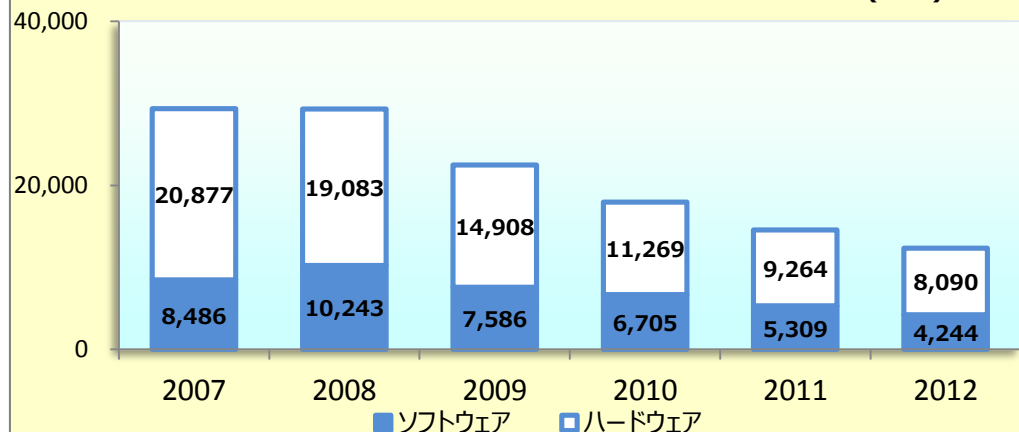


## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

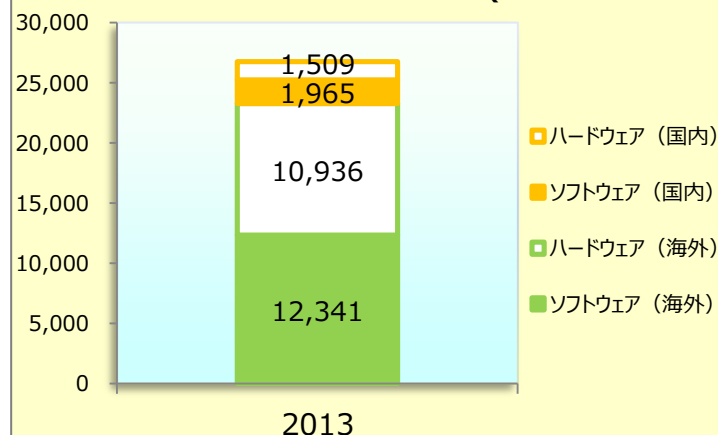
### 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



### 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\_3q\_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	第3四半期 累計実績
<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	907	1,622	3,039	3,780	883	1,542	2,675
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	1,153
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	289
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	309
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	821
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	63	134	32	71	109	145	29	64	100
<b>営業利益</b>	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	78	190	161	123	465	385	93	34	162
内訳																	
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	104	235	187	151	500	452	129	73	206
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	4
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	-5
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	-7	0	11	27	20	-2	9	22
その他	-5	-17	-13	0	3	3	0	2	-1	-4	-4	-4	-7	-12	-6	-10	-14
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-32	-63	-16	-36	-51	-64	-15	-37	-51
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%	6.1%
<b>経常利益</b>	1,044	1,195	812	-82	66	359 [302]	681	581	72	209	170	142	491	405	100	33	162
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%	6.1%
<b>当期純利益</b>	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	38	334	129	113	443	307	55	-20	-0
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	407	592	124	284	488
設備投資額	324	385	366	504(*1)	266	161	196	361	216	328	162	226	293	381	69	147	205
減価償却費 *4	177	218	280	456(*2)	266	171	159	161	74	181	35	75	114	161	40	81	128
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	56	131	30	76	114	160	41	100	145
<b>パチスロタイトル数</b>	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	59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	130,191台
<b>パチンコタイトル数</b>	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	129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	225,783台
<b>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%	92.5%	95.0%	94.9%	96.1%	99.4%	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	238店舗	236店舗	201店舗	202店舗	203店舗	198店舗	201店舗	198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)	3 (3)	8 (8)	15 (20)	21 (32)	3 (5)	6 (14)	25 (44)
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	890

※[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。