

2015年3月期 決算 要旨
2015年3月期実績
連結損益計算書 (要約)

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	1,622	3,780	1,542	-5%	3,525	3,549	-6%
営業利益	123	385	34	-72%	160	176	-54%
経常利益	142	405	33	-77%	150	169	-58%
税引前当期純利益	174	475	0	-	10	20	-96%
当期純利益	113	307	-20	-	-130	-112	-
1株当たり配当(円)	20	40	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益(円)	46.76	126.42	-8.52	-	-53.25	-46.22	-
1株当たり純資産(円)	1,401.90	1,409.27	1,387.64	-	-	1,337.46	-

<通期実績>

- パチスロ新タイトルの投入数が減少し、前期比で販売台数が下回ったことを主要因に、減収、減益
- 構造改革関連費用を含む特別損失を計上したことなどにより、当期純損失を計上

各種費用等の実績

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	251	592	284	+13%	640	676	+14%
設備投資額	226	381	147	-35%	287	287	-25%
減価償却費	75	161	81	+8%	175	176	+9%
広告宣伝費	76	160	100	+32%	200	191	+19%

連結貸借対照表 (要約)

【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	2014年3月期末	2015年3月期末	増減	科目	2014年3月期末	2015年3月期末	増減
流動資産	3,184	2,982	-202	流動負債	910	867	-43
固定資産	2,244	2,306	+62	固定負債	1,035	1,194	+159
				負債合計	1,946	2,062	+116
				純資産合計	3,482	3,226	-256
資産合計	5,429	5,288	-141	負債及び純資産合計	5,429	5,288	-141

科目	2014年3月期末	2015年3月期末	増減
自己資本比率	63.2%	60.0%	-3.2pt
流動比率	349.7%	343.9%	-5.8pt

- 流動資産：売上債権及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、202億円減少
- 固定資産：投資有価証券の増加等により、62億円増加
- 固定負債：社債の発行等により、159億円増加 ⇒ 総資産：141億円減少の5,288億円
- 自己資本比率：3.2ポイント低下の60.0%
- 流動比率：5.8ポイント低下の343.9%

遊技機事業

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	712	1,818	606	-15%	1,490	1,491	-18%
内訳							
パチスロ	522	1,127	346	-34%	737	740	-34%
パチンコ	169	635	253	+50%	740	739	+16%
その他	21	56	7	-67%	13	12	-79%
営業利益	151	452	73	-52%	250	257	-43%
営業利益率	21.2%	24.9%	12.0%	-9.2pt	16.8%	17.2%	-7.7pt
パチスロ販売台数 (台)	143,171	301,575	92,998	-35%	207,000	207,828	-31%
パチンコ販売台数 (台)	54,955	200,225	86,453	+57%	242,000	242,847	+21%

<通期実績>
【全体】

- 前期比で減収、減益

【パチスロ】

- 主力タイトルである『パチスロ蒼天の拳2』や『パチスロ アラジンAII』を投入したものの、型式試験方法の運用が変更されたことに伴い、パチスロ新規タイトルの投入数が減少したことから、前期比で販売台数が減少

- 主な販売タイトル

⇒ サミー『パチスロ蒼天の拳2』、サミー『パチスロ アラジンAII』、
ロデオ『サラリーマン金太郎 出世回胴編』、タイヨーエレック『パチスロバーチャファイター』

【パチンコ】

- 主力タイトルである『ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ』や『パチンコCR化物語』などの販売が堅調に推移したことから、前期比で販売台数が増加

- 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』、サミー『パチンコCR化物語』、
サミー『デジハネCR北斗の拳5慈母』、タイヨーエレック『CRブラックラグーン2シリーズ』等

アミューズメント機器事業

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	180	386	180	-	390	396	+3%
内訳							
国内	155	326	149	-4%	-	317	-3%
海外	25	60	31	+24%	-	79	+32%
営業利益	-0	-12	1	-	-16	-25	-
営業利益率	-	-	0.6%	-	-	-	-

<通期実績>

- 新規タイトルの販売不振により、前期比で損失幅拡大
- 主カタイトルのCVTキットを販売
⇒『WORLD CLUB Champion Football』、『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』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)
⇒『ボードブレイク』シリーズ、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION』、『CODE OF JOKER』等
- 幅広いユーザーの獲得を目指し、多様なユーザーニーズに応えるタイトルを販売
⇒『Wonderland Wars』等

アミューズメント施設事業

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	219	432	208	-5%	410	414	-4%
営業利益	2	0	-2	-	-8	-9	-
営業利益率	0.9%	-	-	-	-	-	-
国内AM施設既存店舗売上高前年比	95.0%	96.1%	98.7%	-	99.1%	100.1%	-
国内AM施設	202店舗	198店舗	198店舗	-	199店舗	198店舗	-
海外AM施設数	2店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	2店舗	-

<通期実績>

- 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、前期比で減収、損失計上
- 国内既存店舗売上高前年比: 通期累計実績 100.1% (1月: 97.8%, 2月: 104.1%, 3月: 98.5%)
- 国内AM施設数: 当期末 198店舗 (出店: 6, 閉店: 6)

コンシューマ事業

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比	
売上高	438	998	482	+10%	1,100	1,110	+11%	
内 訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	162	389	153	-6%	438	448	+15%
	デジタル (ゲームコンテンツ)	176	400	219	+24%	444	447	+12%
	玩具	49	84	35	-29%	62	62	-26%
	アニメーション	51	121	66	+29%	139	140	+16%
	その他/消去等	-1	4	8	-	17	13	+225%
営業利益	11	20	9	-18%	27	40	+100%	
営業利益率	2.5%	2.0%	1.9%	-0.6pt	2.5%	3.6%	+1.6pt	
パッケージ販売本数 (万本)	323	873	410	+27%	1,106	1,230	+41%	

<通期実績>

【全体】

- パッケージゲーム分野、玩具販売事業が低調に推移したものの、デジタルゲーム分野が堅調に推移したため前期比で増収、増益

【パッケージ】

- リポート販売が堅調に推移したため、販売本数は前期を上回ったものの、新規タイトルの販売は低調に推移
- 主なタイトル『Alien: Isolation』、『Football Manager 2015』、『ソニックトゥーン』シリーズ、『龍が如く0 誓いの場所』

【デジタル】

- 主力タイトルの他、既存タイトルの収益貢献によって堅調に推移
 主力 ⇒ 『ファンタシ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～』、『サカつくシュート!』等
- 当期末時点の配信タイトル数 117本 (売切り型65本、無料プレイ型52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』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化

【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』などを中心に販売を実施したものの、玩具販売事業全体では低調に推移

【アニメーション】

- 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、物販収入などが堅調に推移

構造改革の振り返り
<グループ構造改革の取組み>
■「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

■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の選任

■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

■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

■構造改革の実施状況（2015年3月期）

- ・中核事業の明確化⇒3事業セグメントへの見直し(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)
- ・不採算・低採算事業の抜本的見直し⇒CGアニメの製作中止、不採算事業からの撤退、希望退職者の募集など
- ・事業ポートフォリオ運営の基礎構築⇒事業分社化に伴う意思決定迅速化及び更なる事業再編に向けた素地整備
- ・人材配分の最適化⇒収益規模に見合った人員数の調整(若年化促進、中核事業へのリソース集中)

■今後の取組み

- ・引き続き構造改革を実施
 - 事業ポートフォリオの運営強化
 - 事業ごとのコスト管理徹底
 - 事業、プロジェクト毎の開始・撤退基準の検討

■各事業グループの位置づけ

- ・遊技機事業……グループ収益の柱として収益性改善
- ・エンタテインメントコンテンツ事業……短中期的成長分野として、デジタルゲーム分野の中核事業化
- ・リゾート事業……中長期的成長分野として、リゾートセグメント立ち上げ

■構造改革実施に伴う業績への影響

- 2015年3月期実績における**特別損失 159億円(うち構造改革関連費用 約70億円)**
- 2016年3月期計画における**固定費削減効果 約60億円**

2016年3月期計画
連結損益計算書（要約）

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	1,601	3,672	2,000	+25%	4,200	+14%
営業利益	34	176	140	+312%	250	+42%
経常利益	33	169	140	+324%	250	+48%
税引前当期純利益	0	20	140	-	240	+1100%
親会社株主に帰属する当期純利益	-20	-112	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)	-8.52	-46.22	46.33	-	80.02	-
1株当たり純資産(円)	1,387.64	1,337.46	-	-	-	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

<2016年3月期計画>

- 事業グループを「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」3つへ再編
- 連結売上高は4,200億円、連結営業利益は250億円を計画

各種費用等の計画

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	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	284	676	300	+6%	694	+3%
設備投資額	147	287	150	+2%	344	+20%
減価償却費	81	176	79	-2%	168	-5%
広告宣伝費	100	191	126	+26%	245	+28%

※新セグメントにおける各種費用は未監査(概算値)

遊技機事業

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	623	1,526	945	+52%	1,670	+9%
内訳						
パチスロ	346	740	613	+77%	970	+31%
パチンコ	253	739	310	+23%	657	-11%
その他	24	47	22	-8%	43	-9%
営業利益	74	259	220	+197%	230	-11%
営業利益率	11.9%	17.0%	23.3%	+11.4pt	13.8%	-3.2pt
パチスロ販売台数(台)	92,998	207,828	165,000	+77%	265,000	+28%
パチンコ販売台数(台)	86,453	242,847	110,000	+27%	220,000	-9%

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

<2016年3月期計画>
【全体】

- 前期比で増収、減益を計画
- 複数の主カタイトルを投入し、パチスロは前期比で販売台数が増加する一方で、パチンコは前期比で販売台数が減少
- 円安による部材調達コストへの影響や新規デバイスの投入等により利益率は一時的に低下

【パチスロ】

- 主カタイトルを複数投入し、前期比で約6万台増を計画

【パチンコ】

- 『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』をはじめとした、複数タイトルを投入するものの、2015年3月期に投入した『ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ』の反動により、前期比では約2万台減を計画
- 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)
 - ⇒タイヨーエレクト『CRガメラ』(6月)

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2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	910	1,996	985	+8%	2,350	+18%
内訳						
デジタルゲーム	269	543	340	+26%	870	+60%
パッケージゲーム	167	482	135	-19%	445	-8%
AM機器	185	394	230	+24%	450	+14%
AM施設	179	360	185	+3%	365	+1%
映像・玩具	100	198	85	-15%	200	+1%
その他/消去等	10	19	10	-	20	+5%
営業利益	9	0	-25	-	115	-
内訳						
デジタルゲーム	38	80	20	-47%	115	+44%
パッケージゲーム	-30	-27	-31	-	13	-
AM機器	0	-40	-4	-	0	-
AM施設	5	7	5	-	3	-57%
映像・玩具	-1	-16	-7	-	2	-
その他/消去等	-3	-4	-8	-	-18	-
営業利益率	1.0%	-	-	-	4.9%	-
パッケージ販売本数(万本)	410	1,230	212	-48%	714	-42%
国内AM施設既存店売上高前年比	98.7%	100.1%	99.3%	-	97.3%	-
国内AM施設店舗数	198	198	198	-	199	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

<2016年3月期計画>

【全体】

■ デジタルゲーム分野の収益拡大と合理化による収益性の改善を受けて、前期比で大幅な増収・増益を計画

【デジタルゲーム】

■ 既存タイトルの収益確保と複数の新作タイトル投入により、前期比で増収・増益

■ 上期を中心に複数の主力タイトルを投入予定

(国内投入タイトル数 通期47本(無料プレイ46本、売り切り1本))

⇒ 主な新作タイトル：『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』、『ケイオスドラゴン 混沌戦争』、『モンスターギア』等

【パッケージゲーム】

■ 海外を中心とした合理化によって収益性の改善を図る

■ 『ペルソナ5』等の主力IPを中心に新作を投入し、前期比で減収するものの、黒字転換

【AM機器】

■ 事業効率化の実施に伴う収益性の改善

■ 幅広いユーザー層に向けた新製品を投入し、前期比で増収、赤字解消

【AM施設】

■ ゲームセンター以外の新業態店舗の展開を進めるため、設備投資及び減価償却が増加することから前期比で減益

【映像・玩具】

■ 合理化による収益性の改善を図るとともに、定番・主力製品のサービスを中心に展開し、黒字転換を見込む

リゾート事業

(億円)	2015年3月期		2016年3月期				
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比	
売上高	66	149	70	+6%	180	+21%	
営業利益	-14	-23	-20	-	-35	-	
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数(千人)	323	643	299	-7%	580	-10%
	客単価(円)	13,000	14,000	15,000	+15%	16,000	+14%
東京ジョイポリス	利用者数(千人)	333	614	334	-	622	+1%
	客単価(円)	3,342	3,426	3,394	+2%	3,413	-
オービィ横浜	利用者数(千人)	240	400	233	-3%	384	-4%
	客単価(円)	2,264	2,283	2,253	-	2,236	-2%
パラダイスカジノ仁川*	カジノ売上高(10億KRW)	55	109	-	-	-	-
	利用者数(千人)	29	58	-	-	-	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

*「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(2014年1月～12月の実績を計上)

<2016年3月期計画>

【国内】

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』の運営力強化・集客力強化に取り組む
- 屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』、大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』などのテーマパークのコンテンツ力向上に取り組む

【海外】

- 2014年11月に韓国・仁川において韓国初の本格的統合型リゾートとなる「パラダイスシティ」が着工（2017年上期開業予定）
- 既存のカジノ施設である「パラダイスカジノ仁川」の売上高は堅調に推移
- 「パラダイスカジノ仁川」には従来の7名に加え、更に5名の当社従業員を派遣しノウハウの蓄積を進める予定

※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。