

## 2015年3月期第1四半期決算 要旨

2014年10月15日  
セガサミーホールディングス株式会社

### ■連結損益計算書（要約）

2015年3月期第1四半期における連結売上高は、前年同期比**3%減**となる**883億円**、営業利益は**42%減**の**93億円**、経常利益は**41%減**の**100億円**となりました。四半期純利益は前年同期比で**57%減少**し、**55億円**となりました。

当第1四半期は、営業利益、経常利益及び四半期純利益が先般公表した上期の業績予想を超過しております。一方で、第2四半期には、当社子会社のフェニックスリゾート株式会社が運営するフェニックス・シーガイア・リゾートの一部施設の取り崩し等にかかる引当金損失を見込んでいることに加え、遊技機事業における販売スケジュールやデジタルゲーム分野のサービス状況等の動向を見極める必要があることから、上期の業績予想につきましては、公表値から変更はありません。業績予想修正の必要がある場合には、速やかに公表いたします。

### ■各種費用等の実績

・研究開発費・コンテンツ制作費

前期からグループ会社化した、アトラスの開発費を計上したコンシューマ事業を中心に、前年同期比で増加いたしました。

・設備投資額

韓国・釜山における土地の取得を行った前年同期からの反動により、前年同期比で減少いたしました。

・減価償却費

アミューズメント施設事業におきまして、前年同期比で増加いたしました。

・広告宣伝費

コンシューマ事業におけるデジタルタイトルの収益拡大を目的として、前年同期比で増加いたしました。

### ■連結貸借対照表（要約）

前期末と比較して、流動資産は、現金預金や売上債権の増加の一方、有価証券の減少（短期資金運用）により、**37億円減少**いたしました。固定資産は、投資有価証券の減少（保有株式時価の下落等）により**33億円減少**いたしました。

また、仕入債務の減少等により、流動負債は**102億円減少**いたしました。

純資産については、**21億円減少**し、**3,461億円**となりました。

その結果、2014年6月末における総資産は、**5,358億円**となり、前期末に比べ**71億円減少**いたしました。

自己資本比率は、**63.7%**となり、引き続き、健全な水準を堅持しております。

### ■遊技機事業

売上高は前年同期比で**8%減**の**474億円**、営業利益は**31%減**の**129億円**となりました。

パチスロにおいては、販売した主力タイトル『パチスロ蒼天の拳2』を販売し、概ね堅調に推移したものの、

販売台数は前年同期比で約**2万5千台減**の**8万2千台**となりました。

また、パチンコにおいては、『パチンコCR化物語』を中心に、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、

販売台数は前年同期比で約**2万2千台増**の**5万台**となりました。

上期の見通しですが、下期に複数の主力タイトルの販売を予定していることから、前年同期比で減収、減益計画となっております。

### ■アミューズメント機器事業

売上高は前年同期比で**6%増の72億円**、営業損失は**6億円（前年同期は営業損失4億円）**となりました。

アミューズメント機器事業においては、『**WORLD CLUB Champion Football**』シリーズにおけるCVTキットやカード等の消耗品の販売、『**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**』などのレベニューシェアタイトルによる配分収益が計上されたものの、主力タイトルの販売がなかったため、前年同期比で損失幅拡大となりました。

上期の見通しですが、複数タイトルのCVTキットを中心に販売してまいります。引き続き厳しい市場環境を見込んでいることや、広告宣伝費の増加により、前年同期比では損失拡大を計画しています。

### ■アミューズメント施設事業

売上高は前年同期比で**4%減の96億円**、営業損失は**4億円（前年同期は営業損失0億円）**となりました。

アミューズメント施設事業においては、国内店舗の既存店売上は前年同期比で99.4%となりましたが、消費税率引き上げによる売上高の減少により減収、損失計上となりました。

国内施設においては、**3店舗**の出店を行った結果、店舗数は、**201店舗**となりました。

上期の見通しですが、前年同期比で減収、減益を計画しておりますが、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てまいります。

### ■コンシューマ事業

売上高は前年同期比で**12%増の211億円**、営業損失は**2億円（前年同期は営業利益0億円）**となりました。

パッケージ分野においては、『**ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス**』などの新作タイトルを販売し、販売本数は前年同期実績を上回りました。

一方で、デジタルゲーム分野においては、『**ファンタ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**』が堅調に推移しております。

また携帯電話・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**』、『**777TOWN for iOS**』並びにDeNA向け『**モバ7**』の取り組みを強化しております。

玩具販売事業におきましては、『**アンパンマンシリーズ**』及び『**ジュエルポッドシリーズ**』などの定番商品を中心に販売を実施いたしました。

アニメーション映像事業におきましては、観客動員が300万人以上を突破した劇場版『**ルパン三世vs名探偵コナンTHE MOVIE**』の配給収入やTVシリーズ『**弱虫ペダル**』などが好調に推移いたしました。

上期の見通しですが、パッケージゲーム分野においては、第2四半期に国内向けとして『**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**』の発売を予定しております。

デジタルゲーム分野においては『**チェインクロニクル ～絆の新大陸～**』が7月に開始し、

『**ファンタースターオンライン2**』の新章『**EPISODE3**』も開始予定となっております。一方、広告宣伝費等の増加を見込んでいることから、上期の見通しは前年同期比で増収、損失計上の計画となっております。

以上

※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。