

# 2014年3月期 第2四半期決算説明会











2013年11月5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 第2四半期実績／通期見通し】

	連結損益計算書（要約）	3
	実績ハイライト	4
	主な経営施策	5
	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
	<u>今後の取組</u>	19
	補足資料	26

# 2014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)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2012年3月期		2013年3月期		2014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	前年 同期比	通期計画	前期比	
<b>売上高</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>1,980</b>	<b>1,622</b>	<b>+19%</b>	<b>4,850</b>	<b>+51%</b>	
内訳	遊技機	748	2,121	543	1,422	1,090	712	+31%	2,700	+90%
	アミューズメント機器	193	499	187	391	180	180	-4%	455	+16%
	アミューズメント施設	232	446	217	427	230	219	+1%	455	+7%
	コンシューマ	334	856	353	838	410	438	+24%	1,095	+31%
	その他	16	30	63	134	70	71	+13%	145	+8%
	<b>営業利益</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>175</b>	<b>123</b>	<b>+58%</b>	<b>730</b>	<b>+284%</b>
内訳	遊技機	206	710	104	235	252	151	+45%	740	+215%
	アミューズメント機器	15	74	8	19	-1	-0	-	27	+42%
	アミューズメント施設	16	3	8	11	4	2	-75%	2	-82%
	コンシューマ	-60	-151	-7	-7	-37	11	-	39	-
	その他	2	2	-1	-4	-3	-4	-	-3	-
	消去等	-29	-54	-32	-63	-40	-36	-	-75	-
	営業利益率	9.9%	14.7%	5.7%	5.9%	8.8%	7.6%	+1.9pt	15.1%	+9.2pt
<b>経常利益</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>170</b>	<b>142</b>	<b>+97%</b>	<b>720</b>	<b>+244%</b>	
特別利益	11	33	3	101	30	38	-	33	-	
特別損失	53	185	3	54	-	6	-	48	-	
<b>税引前当期純利益</b>	<b>104</b>	<b>429</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>200</b>	<b>174</b>	<b>+138%</b>	<b>705</b>	<b>+175%</b>	
<b>当期純利益</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>90</b>	<b>113</b>	<b>+197%</b>	<b>470</b>	<b>+41%</b>	
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	-	<b>40</b>	-	
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>15.79</b>	<b>86.73</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>37.18</b>	<b>46.76</b>	-	<b>194.17</b>	-	
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,115.46</b>	<b>1,167.59</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	-	<b>1,401.90</b>	-	-	-	

<p><b>売上高・利益 その他</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・前年同期比で増収、増益</li> <li>・9/20、第2四半期累計期間の業績予想を下方修正、通期業績予想は変更なし</li> <li>・デジタルゲームにおける不具合対応費用など特別損失を6億9百万円計上</li> </ul>
<p><b>セグメント別</b></p>	<p><b>遊技機</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主力パチスロ機の販売により、前年同期比で増収、増益</li> <li>・パチスロ販売台数は前年同期比で増加</li> <li>・主力タイトルの販売時期を下期に変更したことから、パチンコ販売台数は前年同期比で減少</li> </ul>
	<p><b>アミューズメント機器</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前年同期比で減収、損失計上</li> <li>・期初計画値に対しては堅調に推移</li> <li>・レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移</li> </ul>
	<p><b>アミューズメント施設</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存店の売上が伸び悩んだ結果、前年同期比で減益</li> <li>・『Orbi Yokohama(オービ横浜)』が8月19日にオープン</li> </ul>
	<p><b>コンシューマ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル事業の収益拡大により、前年同期比で増収、黒字転換</li> <li>・パッケージゲーム『Total War : ROME II』の販売が堅調に推移</li> <li>・主力デジタルタイトルの『ファンタースターオンライン2』の登録ID数が300万を突破</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>
	<p><b>その他</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フェニックスリゾートを中心に、前年同期比で増収</li> <li>・セガサミー釜山設立等、リゾート関連の取組みにおける先行費用が発生</li> </ul>

(2013年上期)

## ■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



(億円)	2012年3月期		2013年3月期		2014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	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	197	533	191	452	241	230	+20%	549	+21%
設備投資額	94	361	216	328	171	226	+5%	325	-1%
減価償却費	64	161	74	181	107*	92	+24%	230*	+27%
広告宣伝費	76	172	56	131	100	70	+25%	195	+49%

※5/10期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

# 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	1,765	1,104	-661	支払手形・買掛金	501	286	-215
受取手形・売掛金	638	402	-236	社債（1年内）	58	17	-41
有価証券	42	663	+621	短期借入金	128	128	+0
たな卸資産	425	446	+21	その他	349	290	-59
その他	315	219	-96	<b>流動負債 計</b>	<b>1,036</b>	<b>721</b>	<b>-315</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,185</b>	<b>2,834</b>	<b>-351</b>	社債	295	386	+91
有形固定資産	870	990	+120	長期借入金	449	402	-47
無形固定資産	229	216	-13	その他	304	336	+32
投資有価証券	727	1,006	+279	<b>固定負債 計</b>	<b>1,048</b>	<b>1,124</b>	<b>+76</b>
その他	273	249	-24	<b>負債合計</b>	<b>2,084</b>	<b>1,845</b>	<b>-239</b>
				株主資本 計	3,076	3,155	+79
				その他の包括利益累計額合計	80	251	+171
				新株予約権	11	10	-1
				少数株主持分	31	33	+2
<b>固定資産 計</b>	<b>2,099</b>	<b>2,461</b>	<b>+362</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,200</b>	<b>3,450</b>	<b>+250</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,296</b>	<b>+11</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,296</b>	<b>+11</b>

## 第2四半期実績

- 流動資産：有価証券の増加(短期資金運用)の一方  
現金・預金や売上債権の減少等により、351億円減少
- 固定資産：釜山土地取得や投資有価証券の増加  
(保有株式時価の上昇等)により、362億円増加  
⇒総資産：11億円増加の5,296億円
- 自己資本比率：4.6ポイント増加の64.3%
- 流動比率：85.7ポイント増加の393.1%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
<b>総資産</b>	<b>5,285</b>	<b>5,296</b>	<b>+11</b>
<b>純資産</b>	<b>3,200</b>	<b>3,450</b>	<b>+250</b>
<b>自己資本比率</b>	<b>59.7%</b>	<b>64.3%</b>	<b>+4.6pt</b>
<b>流動比率</b>	<b>307.4%</b>	<b>393.1%</b>	<b>+85.7pt</b>



(億円)	2012年3月期		2013年3月期		2014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	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	748	2,121	543	1,422	1,090	712	+31%	2,700	+90%
内訳									
パチスロ	154	1,043	361	642	666	522	+45%	1,650	+157%
パチンコ	569	1,018	148	723	403	169	+14%	1,008	+39%
その他	25	60	34	57	21	21	-38%	42	-26%
営業利益	206	710	104	235	252	151	+45%	740	+215%
営業利益率	27.5%	33.5%	19.2%	16.5%	23.1%	21.2%	+2.0pt	27.4%	+10.9pt
パチスロ販売台数 (台)	52,769	300,866	108,604	202,221	188,000	143,171	+32%	478,000	+136%
パチンコ販売台数 (台)	181,589	332,288	57,749	216,860	127,500	54,955	-5%	324,500	+50%

## 第2四半期実績

## 通期見通し

全体

- 前年同期比で、増収、増益
- 複数タイトルの販売スケジュール見直しにより、期初計画に対しては未達

- 前期比で増収、増益を計画

パチスロ

- 2Qにおいては、主に1Q発売の『パチスロ 北斗の拳 転生の章』の継続販売及び2Q発売の『回胴黙示録カイジ3』等を販売した結果、販売台数は前年同期比で増加した一方で、計画対比では減少
- 2Qの主な新規発売タイトル  
⇒ 銀座『回胴黙示録カイジ3』

- 複数の主力タイトルを投入し、前期比27万台増を計画
- 下期の主な販売タイトル  
⇒ サミー『パチスロ 化物語』、『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～』等  
⇒ 銀座『パチスロ うる星やつら3』等  
⇒ タイヨーエレック『パチスロ 仮面ライダーUNLIMITED』等

パチンコ

- 主力タイトルの販売時期を下期に変更したことから、販売台数は前年同期比、計画比ともに減少
- 2Qの主な新規発売タイトル  
⇒ サミー『ぱちんこCRルーキーズ』  
⇒ タイヨーエレック『CR秘密戦隊ゴレンジャー』

- 複数の大型タイトルの投入により、前期比で11万台増を計画
- 下期の主な販売タイトル  
⇒ サミー『ぱちんこCR蒼天の拳』、『ぱちんこCRアラジン TURBO』、『ぱちんこCR北斗の拳5 百裂』等  
⇒ タイヨーエレック『CRサムライチャンプル-3』等

## 販売実績/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	2012年3月期		2013年3月期		2014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	通期計画
Sammy	29タイトル	49タイトル	39タイトル	49タイトル	29タイトル	19タイトル	59タイトル
	20,005台	204,687台	69,209台	91,484台	155,000台	114,453台	365,000台
RODEO	19タイトル	39タイトル	09タイトル	29タイトル	09タイトル	09タイトル	19タイトル
	23,465台	82,474台	38,663台	104,041台	0台	893台	30,000台
TAIYO ELEC	19タイトル	49タイトル	09タイトル	29タイトル	19タイトル	19タイトル	39タイトル
	9,299台	13,705台	732台	6,696台	3,000台	2,375台	33,000台
GINZA	-	-	-	-	19タイトル	19タイトル	29タイトル
	-	-	-	-	30,000台	25,450台	50,000台
合計	49タイトル	119タイトル	39タイトル	89タイトル	49タイトル	39タイトル	119タイトル
	52,769台	300,866台	108,604台	202,221台	188,000台	143,171台	478,000台

※2014年3月期計画における、タイトル数及び販売台数のブランド別内訳を一部変更しております

## 2Q主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
銀座	回胴黙示録カイジ 3	25,450台	9月



### 『回胴黙示録カイジ 3』（銀座）

©福本伸行/講談社・VAP・NTV  
 ©福本伸行/講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ  
 ©Sammy ©RODEO 製造元/株式会社銀座

# セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

## 販売実績/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	2012年3月期		2013年3月期		2014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	通期計画	
Sammy	491台	991台	591台	891台	391台	291台	791台	
	153,818台	276,617台	45,119台	195,088台	90,000台	27,405台	260,000台	
TAIYO ELEC	391台	591台	491台	691台	391台	291台	591台	
	27,771台	55,671台	12,630台	21,772台	37,500台	27,550台	64,500台	
合計	791台	1491台	991台	1491台	691台	491台	1291台	
	181,589台	332,288台	57,749台	216,860台	127,500台	54,955台	324,500台	
内訳	本体販売	118,311台	158,266台	8,678台	160,128台	77,700台	35,151台	163,900台
	盤面販売	63,278台	174,022台	49,071台	56,732台	49,800台	19,804台	160,600台



『ぱちんこCRルーキーズ』（サミー）  
©森田まさのり・スタジオヒットマン/集英社（ジャンプコミックス）  
©Sammy

## 2Q主要販売品目/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ルーキーズ	12,196台	9月
タイヨーエレクト	CR秘密戦隊ゴレンジャー	5,945台	8月



『CR秘密戦隊ゴレンジャー』（タイヨーエレクト）  
©石森プロ・東映 ©TAIYO ELEC

(億円)		2012年3月期		2013年3月期		2014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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高		193	499	187	391	180	180	-4%	455	+16%
内訳	国内	171	439	160	327	153	155	-3%	393	+20%
	海外	22	60	27	64	27	25	-7%	62	-3%
営業利益		15	74	8	19	-1	-0	-	27	+42%
営業利益率		7.8%	14.8%	4.3%	4.9%	-	-	-	5.9%	+1.0pt
研究開発費・コンテンツ制作費		43	93	37	78	36	40	+8%	88	+13%

## 第2四半期実績

- 前年同期比で減収、損失計上
- 期初計画に対しては堅調に推移
- 主力レベニューシェアタイトル『CODE OF JOKER』を発売
- 主カタイトルのCVTキットを販売  
⇒『StarHorse3 Season II BLAZE OF GLORY』
- レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移  
(主なレベニューシェアタイトル)
  - ・『CODE OF JOKER』
  - ・『ボードブレイク』シリーズ

## 通期見通し

- 前期比で、増収、増益を計画
- 複数の主カタイトルを販売  
⇒『北斗の拳 BATTLE MEDAL』、『The World of Three Kingdoms』等
- 主カタイトルのCVTキットの販売を促進  
⇒『WORLD CLUB Champion Football』、『戦国大戦』等
- 引き続きレベニューシェアタイトルによる配分収益を見込む
- 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)

## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
CODE OF JOKER	ビデオゲーム	22億円
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	9億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	8億円

※販売実績は、CVTキット等の販売やレベニューシェアタイトルによる配分収益等を含む



『CODE OF JOKER』

©SEGA



『StarHorse3 Season II BLAZE OF GLORY』

©SEGA

(億円)	2012年3月期		2013年3月期		2014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	前年同期比	通期計画	前期比	
売上高	232	446	217	427	230	219	+1%	455	+7%	
営業利益	16	3	8	11	4	2	-75%	2	-82%	
営業利益率	6.9%	0.7%	3.7%	2.6%	1.7%	0.9%	-2.8pt	0.4%	-2.2pt	
国内AM施設既存店舗売上高前年比*	101.2%	100.5%	93.8%	93.8%	101.5%	95.0%	-	101.8%	-	
国内AM施設数*	出店数	3店舗	5店舗	1店舗	3店舗	2店舗	3店舗	-	4店舗	-
	閉店数	3店舗	12店舗	4店舗	8店舗	3店舗	3店舗	-	9店舗	-
	店舗数合計	248店舗	241店舗	238店舗	236店舗	201店舗	202店舗	-	197店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	3店舗	3店舗	3店舗	2店舗	-	4店舗	-	
設備投資額	24	83	54	79	50	41	-24%	101	28%	
減価償却費	23	61	21	46	25	21	-	55	20%	

※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。

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

## 第2四半期実績

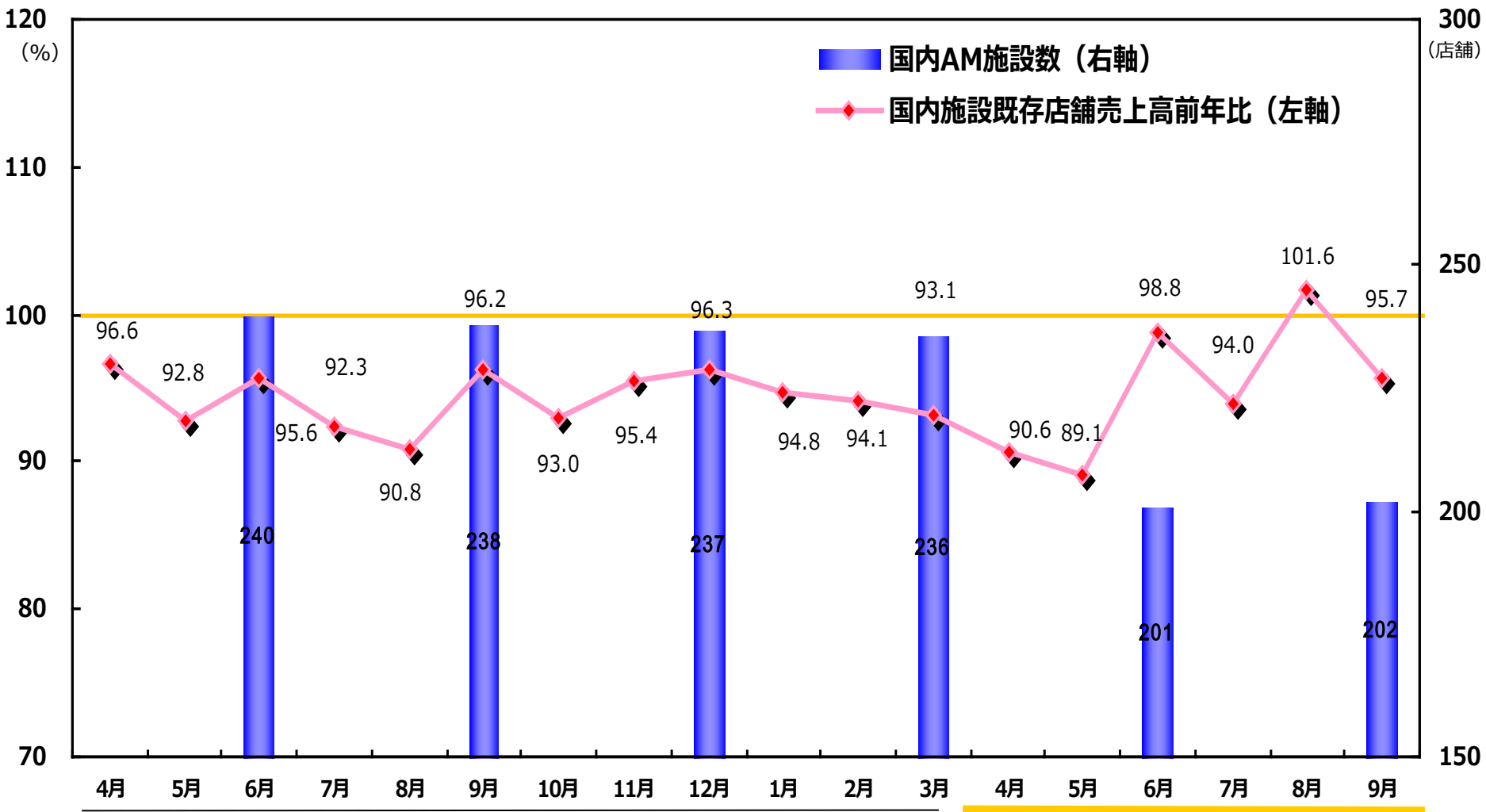
- 前年同期比で既存店の売上が伸び悩んだ結果、減益
- 国内既存店舗売上高前年比：2Q累計実績95.0% (7月：94.0%，8月：101.6%，9月：95.7%)
- 国内AM施設数：2Q末 202店舗 (出店：3，閉店：3)
- 『Orbi Yokohama(オービ横浜)』がオープンから1か月で来場客数10万人を突破

## 通期見通し

- 前年同期比で、増収、減益を計画
- 国内AM施設数：通期末 197店舗 (出店：4，閉店：9)

# セグメント別：アミューズメント施設事業

セガ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

2014年3月期実績

※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月期より、既存店対象店舗を変更しております。

(億円)	2012年3月期		2013年3月期		2014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	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>334</b>	<b>856</b>	<b>353</b>	<b>838</b>	<b>410</b>	<b>438</b>	<b>+24%</b>	<b>1,095</b>	<b>+31%</b>
内訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)		144	356	135	162	+13%	459	+29%
	デジタル (ゲームコンテンツ)	244	664	130	297	178	+35%	403	+36%
	玩具	45	89	39	84	46	+26%	99	+18%
	アニメーション	46	104	42	105	53	+21%	137	+30%
	その他/消去等	-1	-1	-2	-6	-2	-1	-	-3
<b>営業利益</b>	<b>-60</b>	<b>-151</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-37</b>	<b>11</b>	<b>-</b>	<b>39</b>	<b>-</b>
営業利益率	-	-	-	-	-	2.5%	-	3.6%	-
パッケージ販売本数 (万本)	484	1,724	276	1,078	301	323	+17%	1,166	+8%
研究開発費・コンテンツ制作費	84	293	66	195	80	93	+41%	220	+13%
設備投資額	36	107	46	83	45	43	-7%	80	-4%
減価償却費	17	40	24	60	35	29	+21%	78	+30%

## 第2四半期実績

## 通期見通し

全体

■ デジタル分野の収益貢献により、前年同期比で増収、黒字転換

■ デジタル分野の収益向上により、前年同期比で増収・黒字転換を計画

パッケージ

■ 海外：『Total War : ROME II』の販売が堅調に推移

■ 大型・主力ゲームの販売は下期中心  
■ 下期発売予定の主なタイトル：海外『Sonic Lost World』、『Football Manager 2014』  
国内『龍が如く 維新！』

デジタル

■ 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』の登録ID数が300万を突破  
■ スマートフォン向けタイトル『チェインクロニクル』が100万ダウンロードを突破 (10月15日付)  
■ 携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトでの、スマートフォン対応『777townSP』及びDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化

■ 『ファンタシースターオンライン2』のスマートフォン版のサービス開始  
■ スマートフォン向けタイトルの収益拡大

玩具

■ 『ジュエルポッドダイヤモンドプレミアム』などの主力製品販売が好調に推移

■ 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品への取り組みを強化

アニメ

■ シリーズ最高興行収入を更新した、劇場版『名探偵コナン 絶海の探偵(プライベート・アイ)』の配給収入などが好調に推移

■ 映画・テレビシリーズの新作を中心とした事業展開に注力  
⇒ 劇場向け『ルパン三世VS名探偵コナン』、テレビ向け『弱虫ペダル』等



## 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	2012年3月期				2013年3月期				2014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		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)
日本	5 (6)	106	16 (24)	280	6 (7)	64	10 (13)	214	4 (6)	61	3 (3)	40	12 (17)	264
米国	5 (14)	165	14 (29)	614	2 (4)	116	8 (18)	420	3 (3)	128	3 (3)	130	7 (12)	431
欧州	6 (16)	212	15 (33)	829	1 (3)	96	7 (18)	442	3 (3)	111	2 (2)	152	7 (13)	469
合計	16 (36)	484	45 (86)	1,724	9 (14)	276	25 (49)	1,078	10 (12)	301	8 (8)	323	26 (42)	1,166

プラット フォーム別	2012年3月期				2013年3月期				2014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		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)
PS3	8	112	19	245	5	42	14	228	1	15	1	2	7	132
Wii	8	39	11	305	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
WiiU	-	-	-	-	-	-	2	31	3	17	1	0	7	95
Xbox360	10	68	16	154	3	30	9	142	0	0	0	0	4	69
NDS	6	29	7	37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3DS	2	3	18	179	1	1	3	20	0	0	0	0	6	98
PSP	1	20	7	111	0	0	2	13	2	18	1	13	2	20
PSV	0	0	3	15	3	25	8	52	1	4	0	0	5	65
PC	1	2	5	95	2	4	11	124	5	86	5	127	11	258
レポート等	-	209	-	580	-	172	-	465	-	161	-	179	-	424
合計	36	484	86	1,724	14	276	49	1,078	12	301	8	323	42	1,166

## 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	80万本	9月



### 『 Total War：ROME II』

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: ROME and the Total War 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.

## 主要販売品目（実績）/デジタル（ゲームコンテンツ）



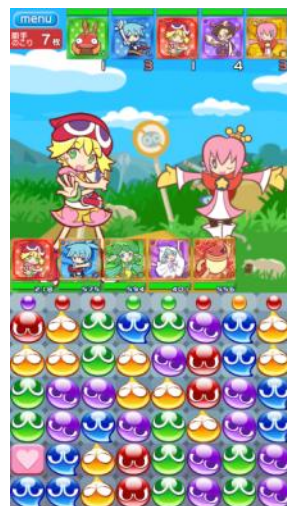
『ファンタシースターオンライン2』

©SEGA



『チェインクロニクル』

©SEGA ©SEGA Networks



『ぷよぷよ!!クエスト』

©SEGA ©SEGA Networks



『ボーダーブレイク mobile - 疾風のガンフロント-』

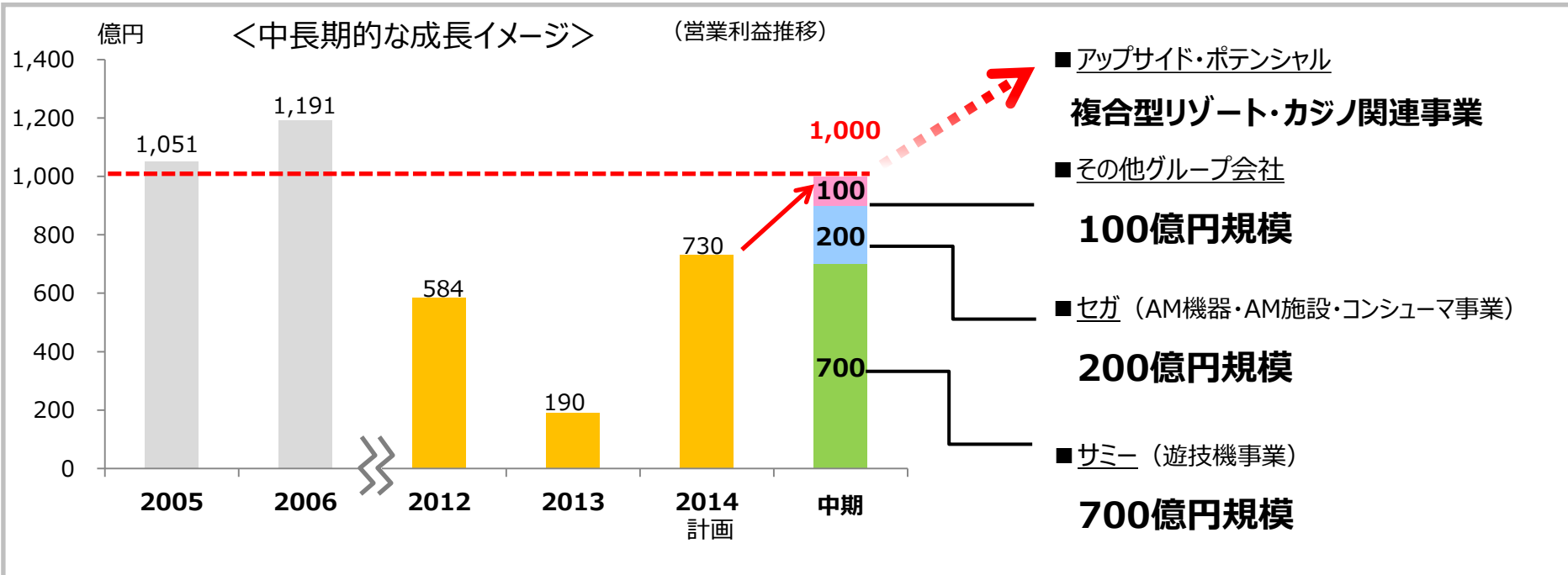
©SEGA ©SEGA Networks

# 今後の取組



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 今後の取組 (セガサミーGR全体の中長期的ビジョン)



## <1,000億円の営業利益への回帰>

- 遊技機事業のシェア拡大・収益の安定化
- コンシューマ事業におけるデジタル分野の強化



## <更なる成長>

複合型リゾート・カジノ関連事業

## 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)



## 遊技機事業における主なトピックス

- 今期パチスロトップシェア奪還に向けて着実に進捗
- 中期的なパチンコトップシェア奪取に向け、今期複数の主力タイトルを投入

## 2014年3月期下期の投入予定タイトル (一部)



『パチスロ 化物物語』  
(サミー)



『パチスロ 交響詩篇エウレカセブン2』  
(サミー)



『パチスロ 獣王〜王者の帰還〜』  
(サミー)



『ばちんこCR蒼天の拳』  
(サミー)



『ばちんこCRアラジンTURBO』  
(サミー)



『ばちんこCR北斗の拳5 百裂』  
(サミー)



『パチスロ うる星やつら3』  
(銀座)



『パチスロ 仮面ライダー UNLIMITED』  
(タイヨーエレクトリック)

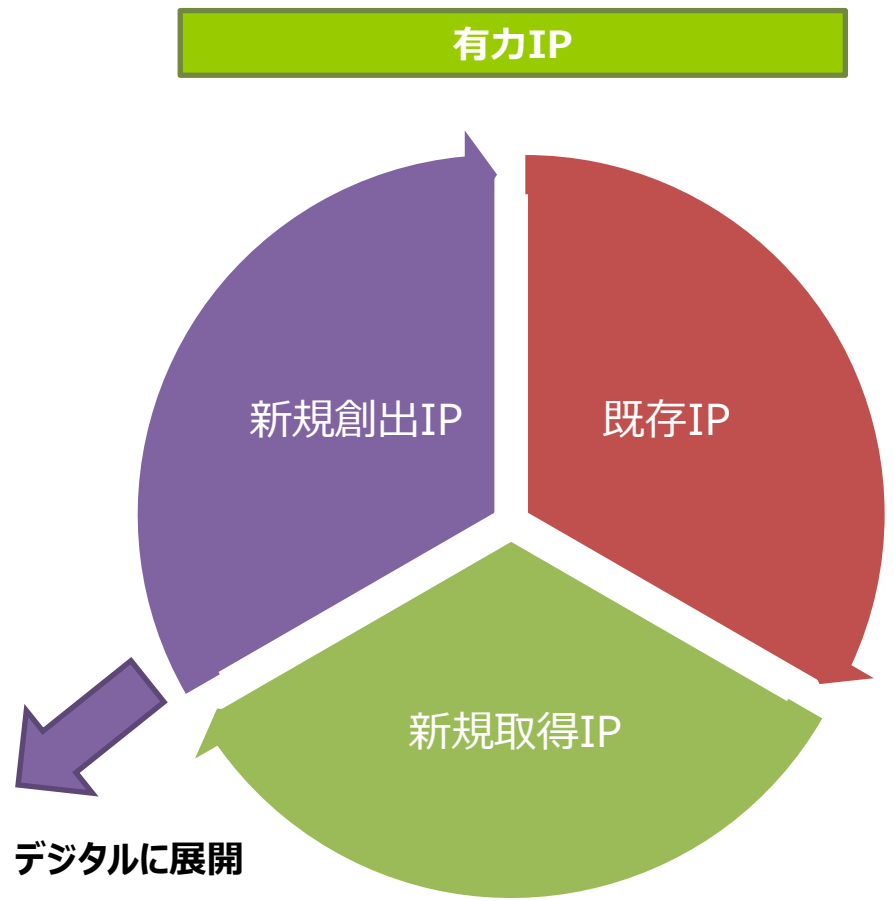
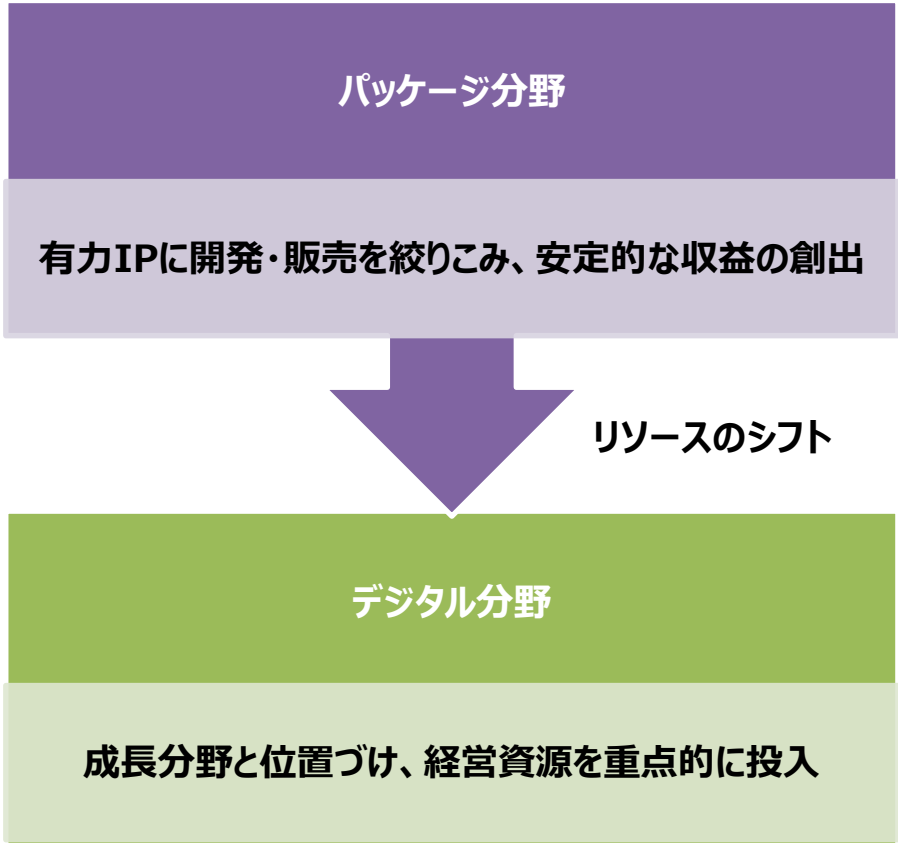


『CRサムライチャンブル-3』  
(タイヨーエレクトリック)

・パチスロ 化物物語：©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy  
 ・パチスロ 交響詩篇エウレカセブン2：©2005 BONES/Project EUREKA ©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE ©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy  
 ・パチスロ 獣王〜王者の帰還〜：©Sammy  
 ・パチスロ うる星やつら3：©高橋留美子/小学館 ©Sammy  
 ・パチスロ 仮面ライダーUNLIMITED：©石森プロ・東映 ©TAIYO ELEC  
 ・ばちんこCR蒼天の拳：©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 版權許諾証YKE-106 ©Sammy  
 ・ばちんこCRアラジンTURBO：©Sammy  
 ・ばちんこCR北斗の拳5 百裂：©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 版權許諾証YHB-107 ©Sammy  
 ・CRサムライチャンブル-3：©manglobe/下井草チャンブルーズ ©TAIYO ELEC

## デジタル分野の重点施策

デジタルの収益力の向上に努める



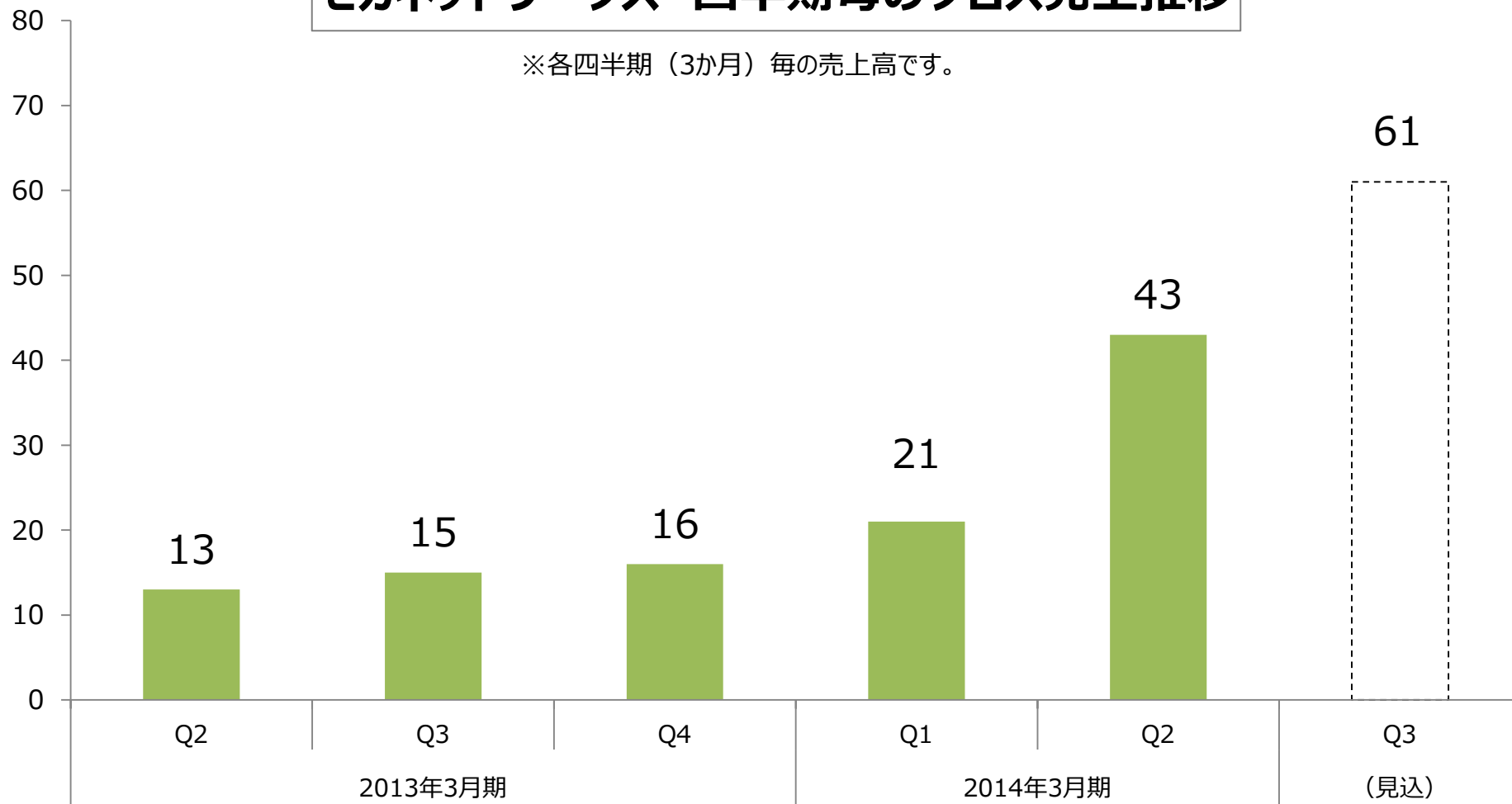


今期の第2四半期より売上は急速に拡大し、第3四半期も増加する見込み

(億円)

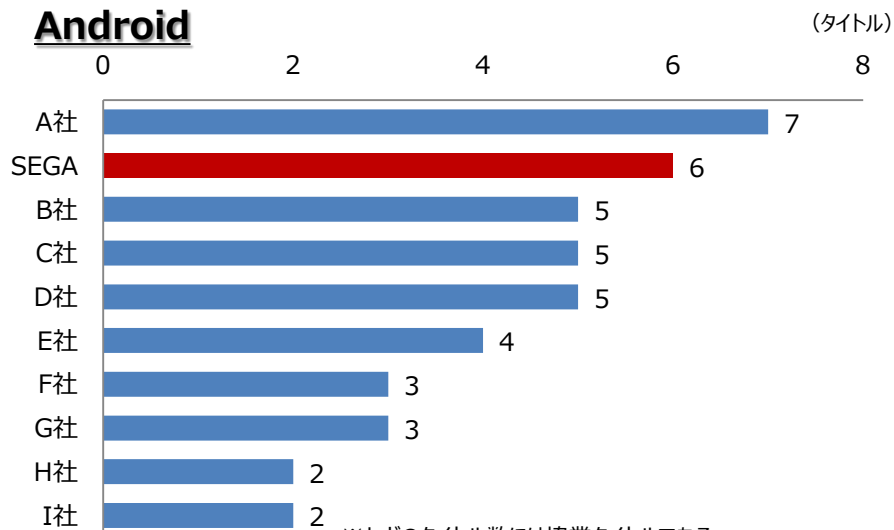
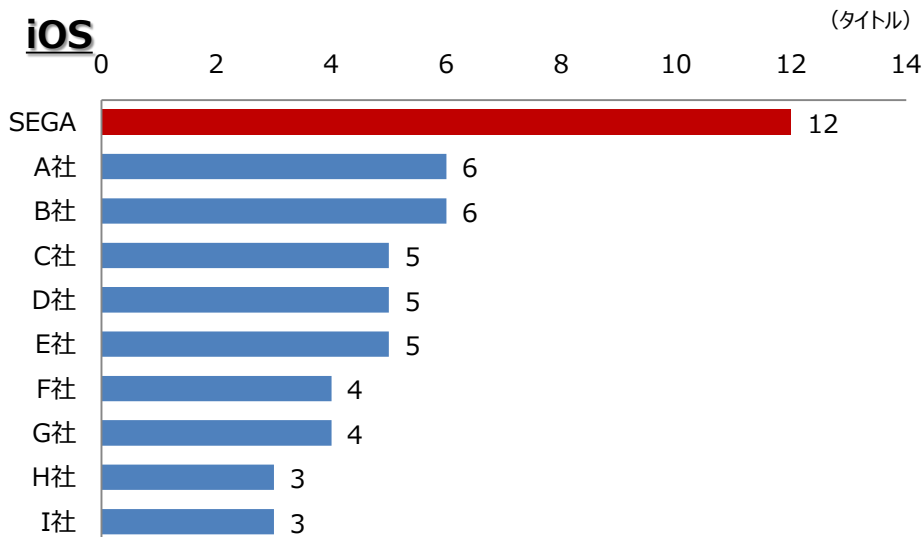
## セガネットワークス 四半期毎の売上推移

※各四半期（3か月）毎の売上高です。



設立から1年強で売上TOP50に業界トップのタイトル数がランクインし、安定したポートフォリオを形成

## ランキング実績(国内売上TOP50 13年9月実績)



※セガのタイトル数には協業タイトルである、運命のクランバトル、魔界学園カストロフィが含まれております。

Noah Passは40社超の企業が参加し、ユーザーベースの拡大に貢献

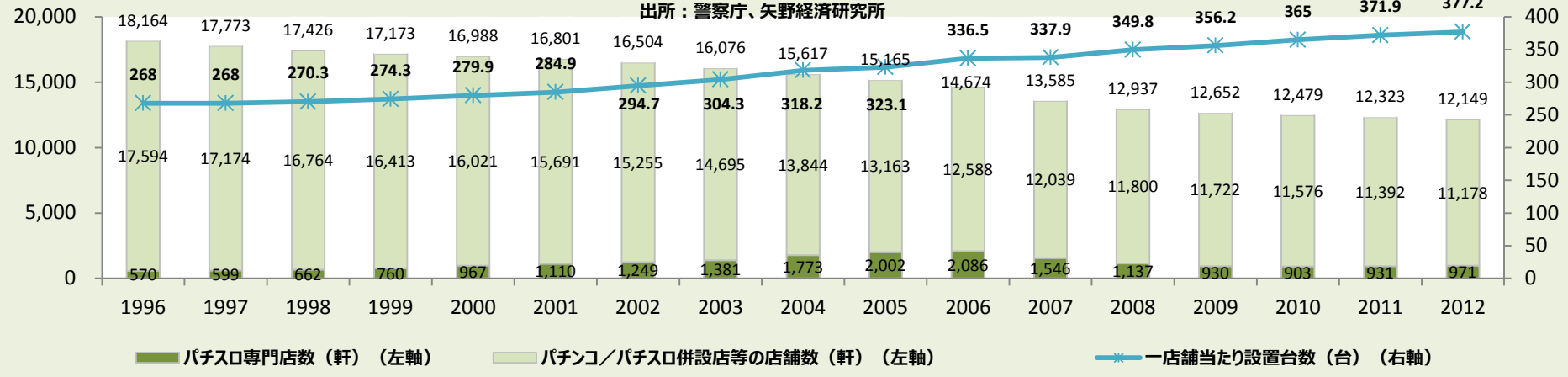
Noah Pass	
参加企業数	43社
検討企業数	20社
ユーザー数	2,800万人超

# 補足資料



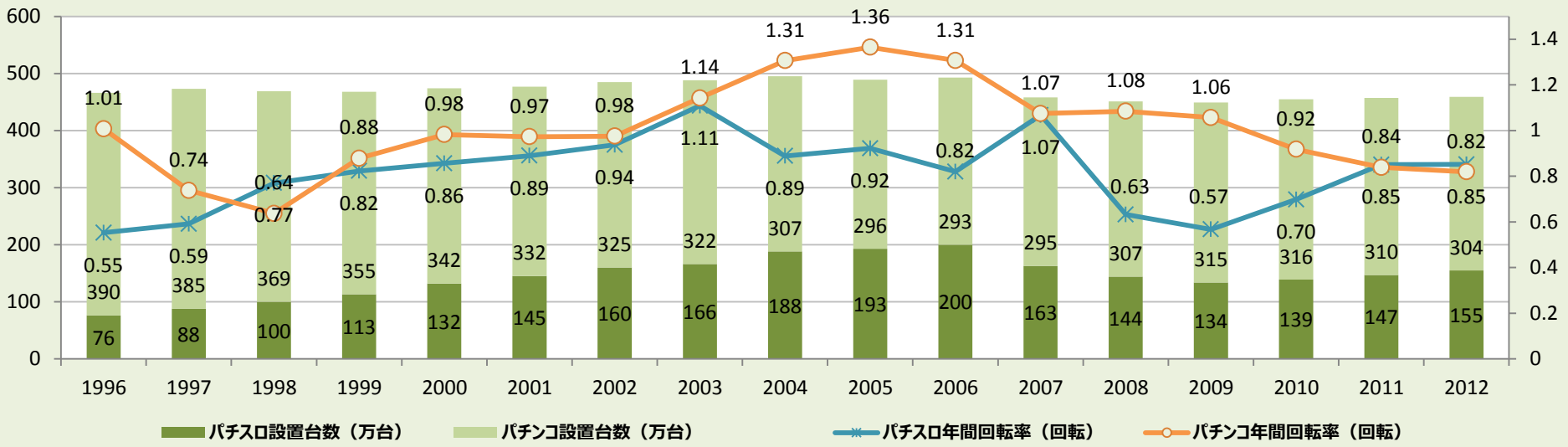
## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

出所：警察庁、矢野経済研究所



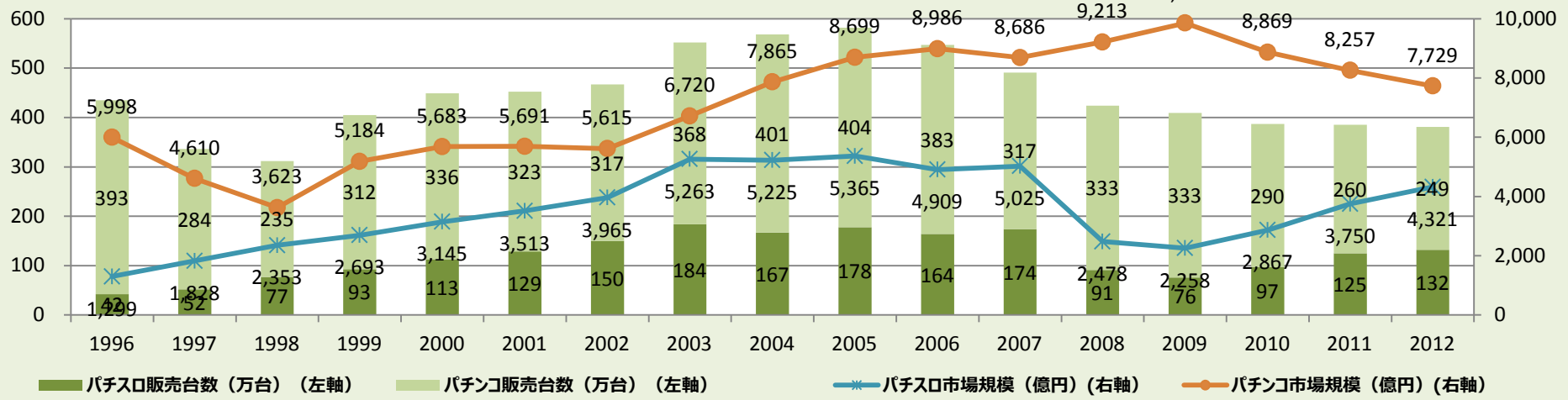
## 遊技機の設置台数と年間回転数

出所：警察庁、矢野経済研究所



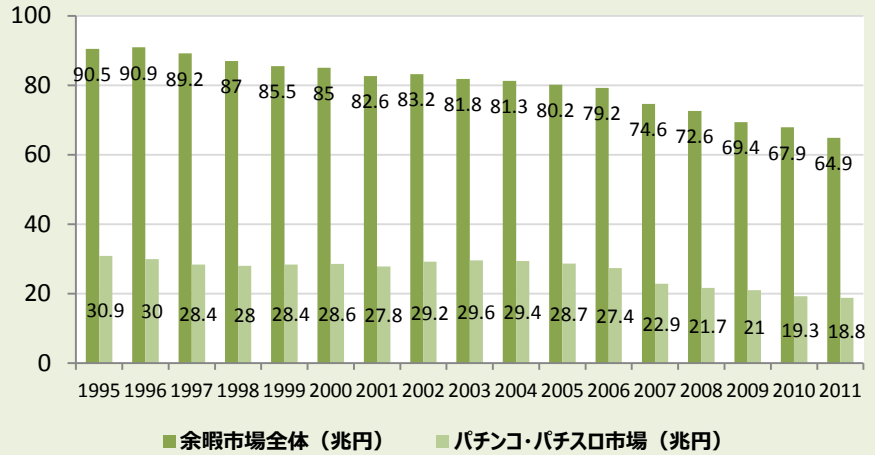
## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

出所：矢野経済研究所



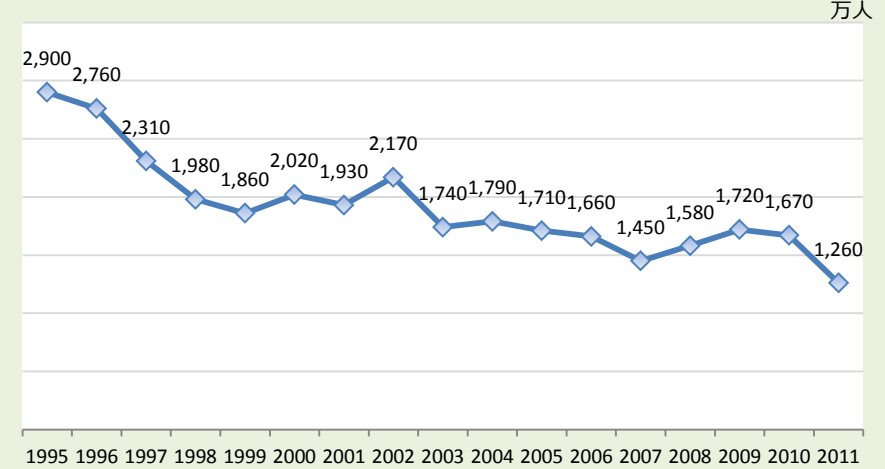
## 市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



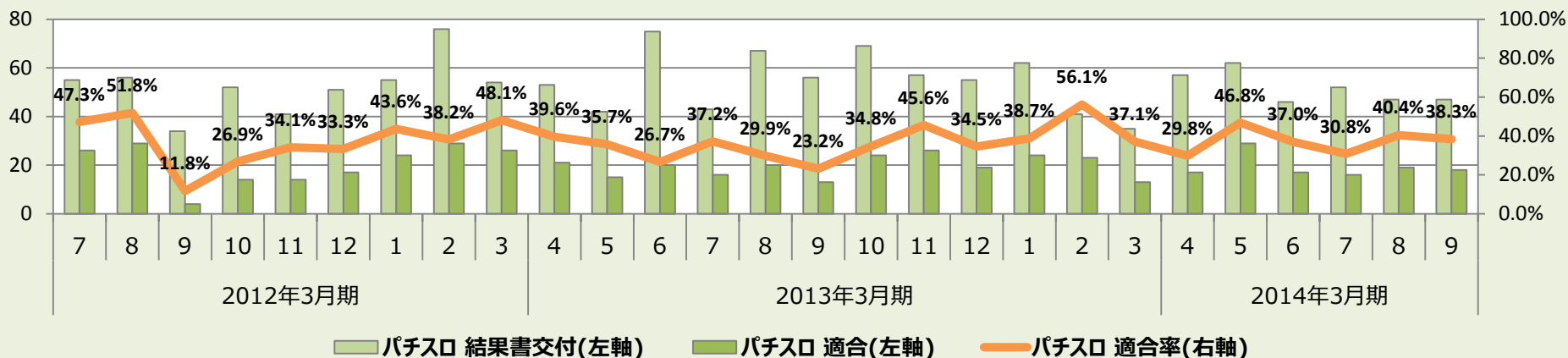
## 遊技参加人口推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



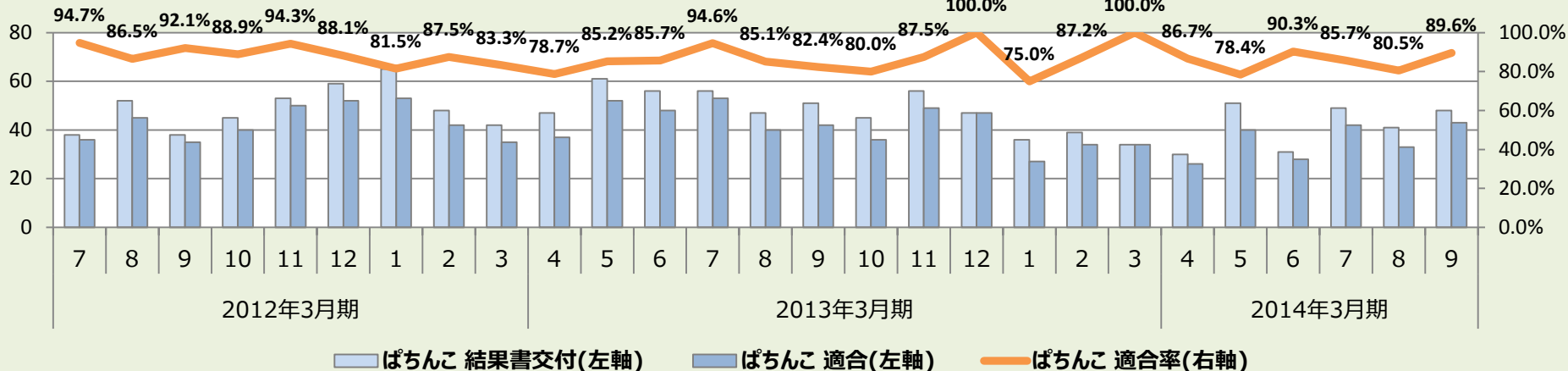
## パチスロ型式試験結果データ

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	2008年			2009年			2010年			2011年			2012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	Y社	172,000	18.8%	サミー	<b>162,932</b>	<b>21.3%</b>	サミー	<b>302,270</b>	<b>30.9%</b>	サミー	<b>300,866</b>	<b>23.9%</b>	U社	236,000	17.8%
2	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	<b>202,221</b>	<b>15.3%</b>
3	サミー	<b>123,286</b>	<b>13.5%</b>	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	H社	68,000	7.4%	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	59,000	6.5%	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	2008年			2009年			2010年			2011年			2012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	810,000	24.3%	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	451,941	13.5%	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	サミー	<b>391,831</b>	<b>11.7%</b>	K社	426,000	12.8%	サミー	<b>343,188</b>	<b>11.8%</b>	サミー	<b>332,288</b>	<b>12.8%</b>	H社	252,000	10.1%
4	N社	349,000	10.5%	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	K社	340,000	10.2%	サミー	<b>360,171</b>	<b>10.8%</b>	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	<b>216,860</b>	<b>8.7%</b>

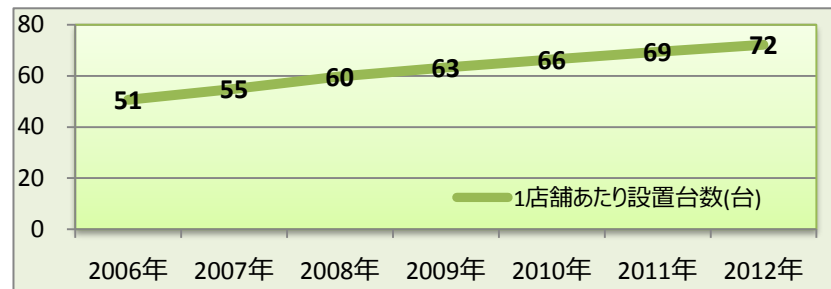
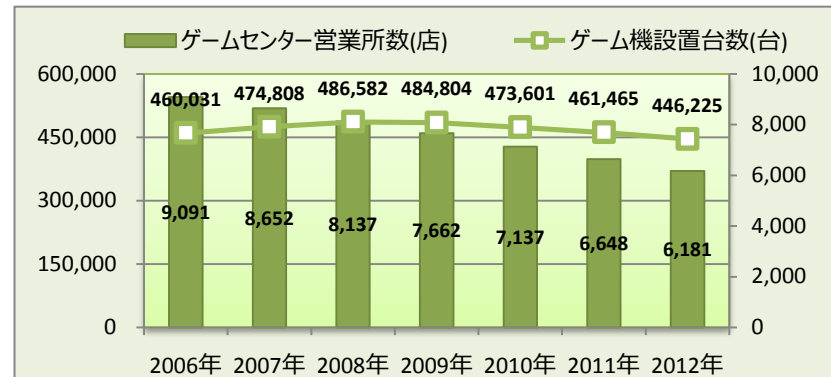
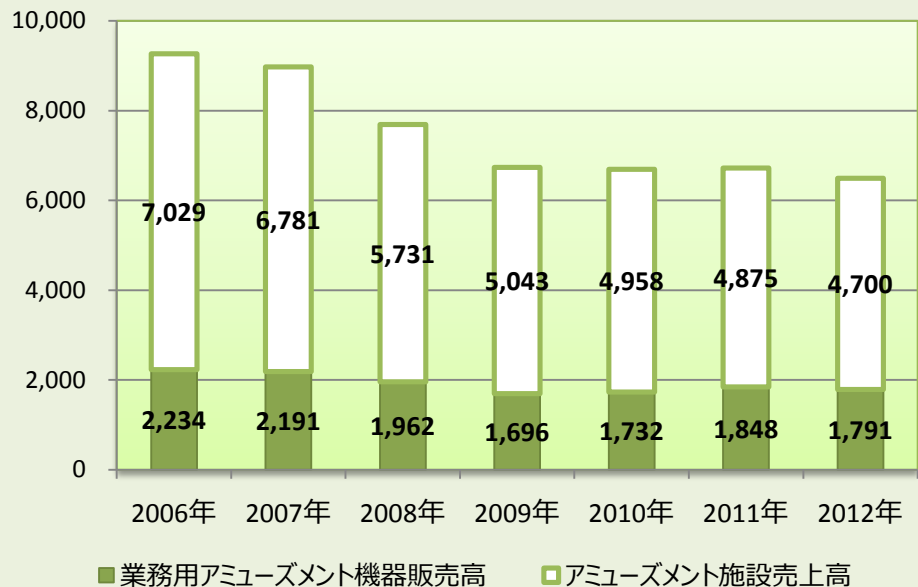
出所：矢野経済研究所

※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



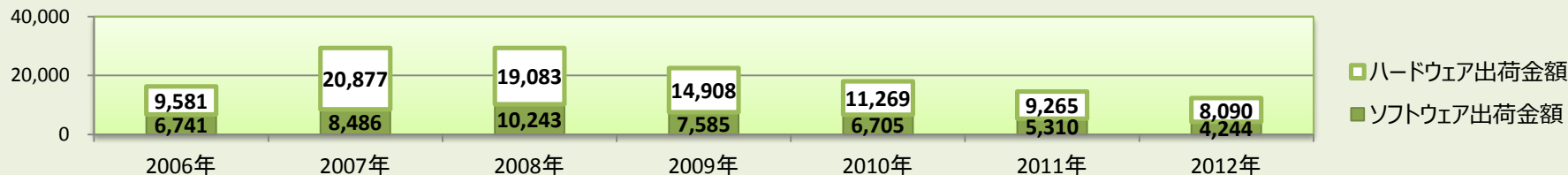
## アミューズメント・ゲーム業界市場規模

### 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)

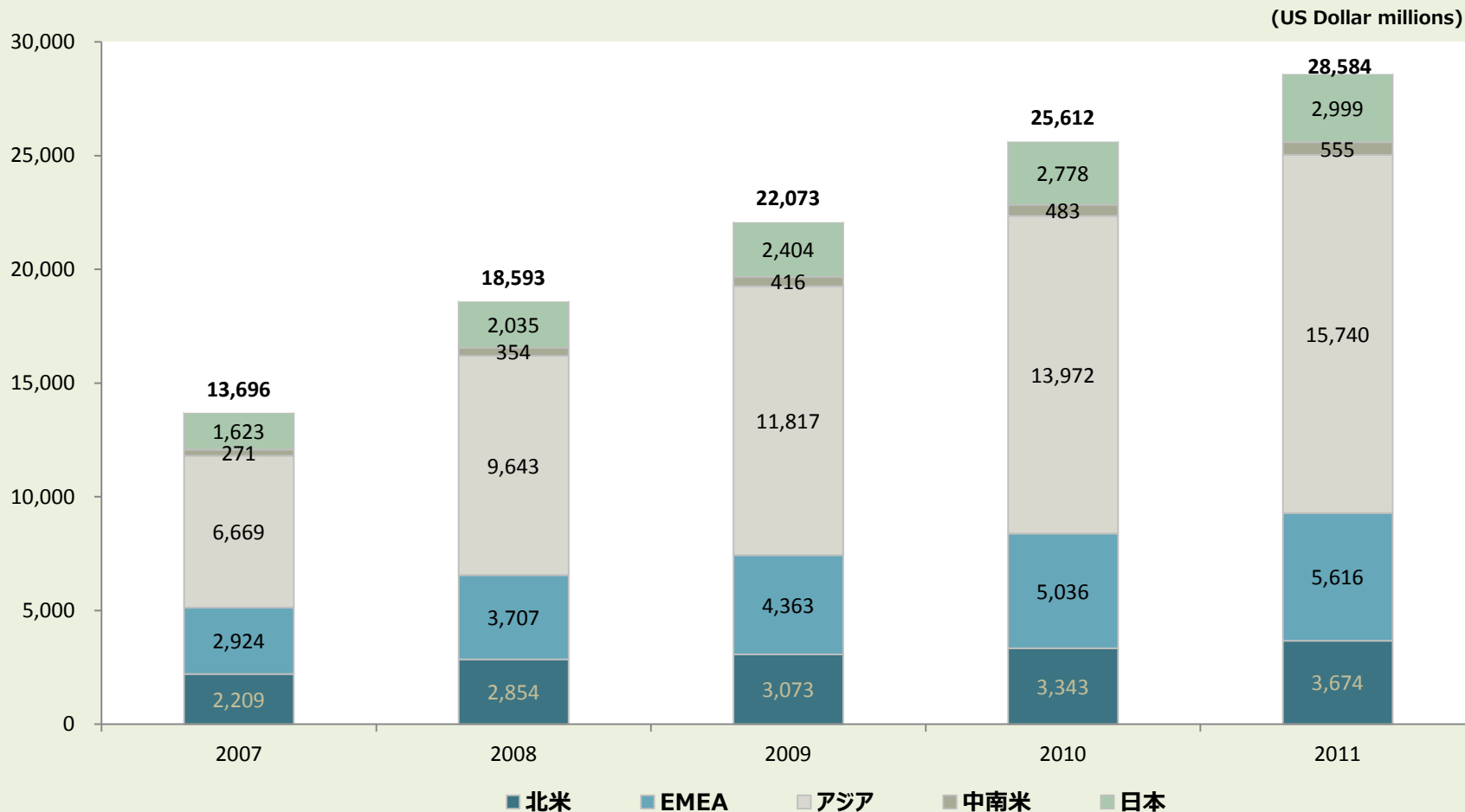


出所：「2013 CESAゲーム白書」



## オンラインゲーム市場規模

出所 : PwC's annual Global Entertainment and Media Outlook: 2012-2016



## 2010年3月期～2014年3月期

※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）

※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\\_2q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2014/201403_2q_transition.xls))

(億円)	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	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
<b>売上高</b>	<b>3,846</b>	<b>3,967</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>699</b>	<b>1,365</b>	<b>2,070</b>	<b>3,214</b>	<b>907</b>	<b>1,622</b>
内訳										
遊技機	1,603	2,120	748	2,121	337	543	740	1,422	518	712
アミューズメント機器	451	472	193	499	83	187	306	391	68	180
アミューズメント施設	547	456	232	446	100	217	320	427	100	219
コンシューマ	1,215	888	334	856	149	353	603	838	188	438
その他	28	28	16	30	28	63	98	134	32	71
<b>営業利益</b>	<b>367</b>	<b>687</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>54</b>	<b>78</b>	<b>70</b>	<b>190</b>	<b>161</b>	<b>123</b>
内訳										
遊技機	295	642	206	710	78	104	77	235	187	151
アミューズメント機器	70	73	15	74	2	8	26	19	-4	-0
アミューズメント施設	-13	3	16	3	4	8	9	11	-0	2
コンシューマ	63	19	-60	-151	-15	-7	5	-7	0	11
その他	3	0	2	2	-1	-1	-2	-4	-4	-4
全社/消去等	-52	-51	-29	-54	-13	-32	-45	-63	-16	-36
営業利益率	9.5%	17.3%	9.9%	14.7%	7.7%	5.7%	3.4%	5.9%	17.8%	7.6%
<b>経常利益</b>	<b>359</b>	<b>681</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	<b>84</b>	<b>209</b>	<b>170</b>	<b>142</b>
経常利益率	9.3%	17.2%	9.6%	14.7%	6.6%	5.3%	4.1%	6.5%	18.7%	8.8%
<b>当期純利益</b>	<b>202</b>	<b>415</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>25</b>	<b>38</b>	<b>30</b>	<b>334</b>	<b>129</b>	<b>113</b>
当期純利益率	5.3%	10.5%	2.6%	5.5%	3.6%	2.8%	1.4%	10.4%	14.2%	7.0%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>415</b>	<b>411</b>	<b>197</b>	<b>533</b>	<b>92</b>	<b>191</b>	<b>327</b>	<b>452</b>	<b>98</b>	<b>230</b>
<b>設備投資額</b>	<b>161</b>	<b>196</b>	<b>94</b>	<b>361</b>	<b>111</b>	<b>216</b>	<b>273</b>	<b>328</b>	<b>162</b>	<b>226</b>
<b>減価償却費</b>	<b>171</b>	<b>159</b>	<b>64</b>	<b>161</b>	<b>32</b>	<b>74</b>	<b>123</b>	<b>181</b>	<b>43</b>	<b>92</b>
<b>広告宣伝費</b>	<b>207</b>	<b>151</b>	<b>76</b>	<b>172</b>	<b>22</b>	<b>56</b>	<b>92</b>	<b>131</b>	<b>28</b>	<b>70</b>

	12タイトル	10タイトル	4タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル	5タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル
パチスロタイトル数	12タイトル	10タイトル	4タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル	5タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル
販売台数	162,932台	302,270台	52,769台	300,866台	80,906台	108,604台	130,590台	202,221台	108,247台	143,171台

	13タイトル	12タイトル	7タイトル	14タイトル	5タイトル	9タイトル	12タイトル	14タイトル	2タイトル	4タイトル
パチンコタイトル数	13タイトル	12タイトル	7タイトル	14タイトル	5タイトル	9タイトル	12タイトル	14タイトル	2タイトル	4タイトル
販売台数	360,171台	343,188台	181,589台	332,288台	23,764台	57,749台	89,188台	216,860台	28,606台	54,955台

	91.7%	99.3%	101.2%	100.5%	94.6%	93.8%	93.7%	93.8%	92.5%	95.0%
国内既存店舗売上高前年比	91.7%	99.3%	101.2%	100.5%	94.6%	93.8%	93.7%	93.8%	92.5%	95.0%
国内AM施設数	260店舗	249店舗	248店舗	241店舗	240店舗	238店舗	237店舗	236店舗	201店舗*	202店舗*

	66 (105)	51 (71)	16 (36)	45 (86)	7 (12)	9 (14)	19 (32)	25 (49)	3 (3)	8 (8)
パッケージタイトル数 (タイトル)	66 (105)	51 (71)	16 (36)	45 (86)	7 (12)	9 (14)	19 (32)	25 (49)	3 (3)	8 (8)
販売本数 (万本)	2,675	1,871	484	1,724	134	276	694	1,078	121	323

※2014年3月期より施設数の集計方法を変更しております。



<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。