

平成 26 年 2 月 28 日

各 位

会 社 名 セガサミーホールディングス株式会社  
代 表 者 名 代 表 取 締 役 会 長 兼 社 長  
里 見 治  
( コード番号 6460 東証第一部 )  
問 合 せ 先 上 席 執 行 役 員 グ ル ー プ 代 表 室 長  
深 澤 恒 一  
( 電話番号 03-6215-9955 )

## 業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成 25 年 5 月 10 日に公表した業績予想（連結）を以下のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

## 記

## ●業績予想について

平成 26 年 3 月期通期連結業績予想数値の修正（平成 25 年 4 月 1 日～平成 26 年 3 月 31 日）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1 株当たり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 485,000	百万円 73,000	百万円 72,000	百万円 47,000	円銭 194.17
今回発表予想 (B)	377,000	37,000	39,000	30,000	123.53
増減額 (B-A)	▲108,000	▲36,000	▲33,000	▲17,000	
増減率 (%)	▲22.3	▲49.3	▲45.8	▲36.2	
(ご参考)前期実績 (平成 25 年 3 月期)	321,407	19,073	20,914	33,460	137.14

## 1. 修正の理由

遊技機事業において、販売数量の最大化を目的として、政策的に一部のパチスロ遊技機の販売スケジュールを翌期に延期することから、当期におけるパチスロ遊技機の販売台数は約 30.7 万台（前回予想 47.8 万台）となる見込みです。パチンコ遊技機については、当期の主力タイトル「ぱちんこCR北斗の拳 5 百裂」の販売が堅調に推移しているものの、他の製品の販売が軟調となったことから、パチンコ遊技機の年間販売台数は約 19.8 万台（前回予想：32.4 万台）となる見込みです。また、一部のパチスロ遊技機の返品対応や部品交換等が 35 億円程度の利益押し下げ要因となりました。

一方、アミューズメント機器事業については、施設運営者の投資抑制の動きを受けて、主力製品の販売が伸びず、通期で営業損失を計上する見込みです。アミューズメント施設事業についても既存店収益が低調となっており、計画を下回る水準で推移しております。

コンシューマ事業においては、パッケージ分野が軟調に推移しているものの、オンライン RPG「ファンタジースターオンライン 2」や、iOS、Android 向けアプリ「ぷよぷよ!!クエスト」、「チェインクロニクル」などデジタル分野が好調に推移し、収益は概ね計画通りとなる見込みです。

以上の結果、平成 26 年 3 月期通期における連結売上高は 3,770 億円（前回発表予想と比較して 1,080 億円の減少）、営業利益は 370 億円（前回発表予想と比較して 360 億円の減少）、経常利益は 390 億円（前回発表予想と比較し 330 億円の減少）、当期純利益は 300 億円（前回発表予想と比較し 170 億円の減少）となる見込みです。

なお、配当につきましては、期末配当 20 円、年間配当 40 円の予想から変更はございません。

## 2. 各事業セグメントにおける経営施策について

各事業セグメントにおける経営課題に対処し、収益体質をより強固なものとするために、今後、以下のような経営施策を実施してまいります。これらを確実に遂行するため、本日付で公表した「当社ならびに当社主要子会社における経営体制について」に記載のとおり、グループ内の経営体制の最適化を実行いたします。

遊技機事業	パチンコ遊技機分野は現状の厳しい市場環境に鑑み、主力タイトルの開発・販売に注力すると同時に、開発者の交流や部材の共通化、共同購買等を通じてタイヨーエレックブランドの強化を目指す。相対的に堅調なパチスロ遊技機分野においては、引き続きトップシェア企業として、市場の回復を牽引できる複数の主力タイトルの開発・販売を目指す。
アミューズメント機器事業	新規投資を抑制する方向にある施設運営者の動きを受けて、施設運営者側の投資負担軽減と当社グループの収益安定化の双方を実現しうるレベニューシェアモデルや無料プレイモデルの売上構成比率を引き上げる。また、当セグメントの経営リソースを成長分野であるデジタル分野にシフトすることによって、業界環境の変化に適応し、グループ収益の最大化を図る。
アミューズメント施設事業	国内既存店舗の収益トレンドなどを考慮し、店舗ポートフォリオを見直し、ファミリー向け店舗や飲食併設型店舗を開発・出店する。また、今まで培ってきたアミューズメント施設の開発・運営ノウハウを海外企業に供与し、ライセンス収入を獲得する。
コンシューマ事業	アミューズメント機器・施設事業ならびにパッケージ分野の経営リソースを高成長が続くデジタル分野にシフトし、収益ミックスを改善させることにより、利益成長を図る。
その他事業	長期的な視点から当社グループにとって最大の収益機会と位置付ける複合リゾート施設事業を管掌する代表取締役を新たに任命し、グループの経営リソースを最大限活用することにより加速度的に事業の推進を図る。

以上

※本資料内に記載した業績予想につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により予想数値と異なる結果となる可能性があります。