

## 2014年3月期 決算短信 補足資料

### 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>1,622</b>	<b>3,780</b>	<b>+18%</b>	<b>1,600</b>	<b>-1%</b>	<b>4,500</b>	<b>+19%</b>
内訳									
遊技機	543	1,422	712	1,818	+28%	600	-16%	2,175	+20%
アミューズメント機器	187	391	180	386	-1%	200	+11%	460	+19%
アミューズメント施設	217	427	219	432	+1%	215	-2%	420	-3%
コンシューマ	353	838	438	998	+19%	510	+16%	1,285	+29%
その他	63	134	71	145	+8%	75	+6%	160	+10%
<b>営業利益</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>123</b>	<b>385</b>	<b>+103%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>350</b>	<b>-9%</b>
内訳									
遊技機	104	235	151	452	+92%	0	-	405	-10%
アミューズメント機器	8	19	-0	-12	-	-17	-	-17	-
アミューズメント施設	8	11	2	0	-	0	-	-6	-
コンシューマ	-7	-7	11	20	-	-3	-	66	+230%
その他	-1	-4	-4	-12	-	-20	-	-28	-
消去等	-32	-63	-36	-64	-	-40	-	-70	-
営業利益率	5.7%	5.9%	7.6%	10.2%	+4.3pt	-	-	7.8%	-2.4pt
<b>経常利益</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>142</b>	<b>405</b>	<b>+94%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>350</b>	<b>-14%</b>
経常利益率	5.3%	6.5%	8.8%	10.7%	+4.2pt	-	-	7.8%	-2.9pt
特別利益	3	101	38	157	-	0	-	0	-
特別損失	3	54	6	87	-	0	-	5	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>174</b>	<b>475</b>	<b>+86%</b>	<b>-80</b>	<b>-</b>	<b>345</b>	<b>-27%</b>
<b>当期純利益</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>113</b>	<b>307</b>	<b>-8%</b>	<b>-70</b>	<b>-</b>	<b>210</b>	<b>-32%</b>
当期純利益率	2.8%	10.4%	7.0%	8.1%	-2.3pt	-	-	4.7%	-3.4pt
<b>1株当たり配当(円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益(円)</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>46.76</b>	<b>126.42</b>	<b>-</b>	<b>-28.74</b>	<b>-</b>	<b>86.21</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり純資産(円)</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	<b>1,401.90</b>	<b>1,409.27</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### 各種費用

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費*1</b>	<b>191</b>	<b>452</b>	<b>251</b>	<b>592</b>	<b>-</b>	<b>315</b>	<b>+25%</b>	<b>696</b>	<b>+18%</b>
内訳									
遊技機	86	180	97	195	-	125	+29%	232	+19%
アミューズメント機器	37	78	40	89	-	46	+15%	92	+3%
アミューズメント施設	1	2	0	1	-	1	-	1	-
コンシューマ	66	195	113	301	-	132	+17%	349	+16%
<b>設備投資額</b>	<b>216</b>	<b>328</b>	<b>226</b>	<b>381</b>	<b>+16%</b>	<b>182</b>	<b>-19%</b>	<b>333</b>	<b>-13%</b>
内訳									
遊技機	91	119	25	79	-34%	56	+124%	109	+38%
アミューズメント機器	10	23	3	20	-13%	23	+667%	47	+135%
アミューズメント施設	54	79	41	77	-3%	35	-15%	62	-19%
コンシューマ	46	83	43	83	-	59	+37%	98	+18%
<b>減価償却費*2</b>	<b>74</b>	<b>181</b>	<b>75</b>	<b>161</b>	<b>-</b>	<b>82</b>	<b>+9%</b>	<b>183</b>	<b>+14%</b>
内訳									
遊技機	20	54	28	58	-	30	+7%	71	+22%
アミューズメント機器	6	15	8	19	-	9	+13%	22	+16%
アミューズメント施設	21	46	21	47	-	26	+24%	54	+15%
コンシューマ	24	60	12	26	-	10	-17%	22	-15%
<b>広告宣伝費*3</b>	<b>56</b>	<b>131</b>	<b>76</b>	<b>160</b>	<b>-</b>	<b>121</b>	<b>+59%</b>	<b>249</b>	<b>+56%</b>
内訳									
遊技機	9	24	14	28	-	14	-	47	+68%
アミューズメント機器	4	12	6	14	-	10	+67%	22	+57%
アミューズメント施設	1	1	7	12	-	8	+14%	13	+8%
コンシューマ	29	72	36	86	-	72	+100%	144	+67%

\*1 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)

\*2 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)

\*3 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)

### 遊技機事業

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比	
売上高	543	1,422	712	1,818	+28%	600	-16%	2,175	+20%	
内訳	パチスロ	361	642	522	1,127	+76%	405	-22%	1,368	+21%
	パチンコ	148	723	169	635	-12%	169	-	761	+20%
	その他	34	57	21	56	-2%	26	+24%	46	-18%
営業利益	104	235	151	452	+92%	0	-	405	-10%	
営業利益率	19.2%	16.5%	21.2%	24.9%	+8.4pt	-	-	18.6%	-6.3pt	
パチスロ販売台数(台)	108,604	202,221	143,171	301,575	+49%	114,800	-20%	374,800	+24%	
パチンコ販売台数(台)	57,749	216,860	54,955	200,225	-8%	58,000	+6%	250,000	+25%	

《販売実績・計画／主要販売品目》 ※タイトル数は期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2013年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
サミーブランド	3タイトル	4タイトル	1タイトル	5タイトル	2タイトル	6タイトル
	69,209台	91,484台	114,453台	264,365台	84,800台	319,800台
ロデオブランド	0タイトル	2タイトル	0タイトル	0タイトル	1タイトル	1タイトル
	38,663台	104,041台	893台	893台	20,000台	20,000台
タイヨーエレック ブランド	0タイトル	2タイトル	1タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル
	732台	6,696台	2,375台	6,445台	10,000台	35,000台
銀座 ブランド	-	-	1タイトル	2タイトル	-	-
	-	-	25,450台	29,872台	-	-
合計	3タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	10タイトル
	108,604台	202,221台	143,171台	301,575台	114,800台	374,800台

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチスロ北斗の拳 転生の章	サミー	114千台
パチスロ交響詩篇エウレカセブン2	サミー	59千台
パチスロ獣王 王者の帰還	サミー	43千台
パチスロ化物語	サミー	31千台
回胴黙示録カイジ3	銀座	25千台

パチンコ 遊技機	2013年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
サミーブランド	5タイトル	8タイトル	2タイトル	7タイトル	4タイトル	7タイトル
	45,119台	195,088台	27,405台	160,688台	35,000台	175,000台
タイヨーエレック ブランド	4タイトル	6タイトル	2タイトル	3タイトル	3タイトル	7タイトル
	12,630台	21,772台	27,550台	39,537台	23,000台	75,000台
合計	9タイトル	14タイトル	4タイトル	10タイトル	7タイトル	14タイトル
	57,749台	216,860台	54,955台	200,225台	58,000台	250,000台
内訳	本体販売	8,678台	160,128台	35,151台	103,819台	24,500台
	盤面販売	49,071台	56,732台	19,804台	96,406台	33,500台

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
ぱちんこC R 北斗の拳5百裂	サミー	69千台
ぱちんこC R モンスターハンター	サミー	32千台
ぱちんこC R 蒼天の拳	サミー	27千台
C R 火曜サスペンス劇場 シリーズ	タイヨー エレック	18千台
ぱちんこC R ルーキーズ	サミー	12千台

## アミューズメント機器事業

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	187	391	180	386	-1%	200	+11%	460	+19%
内訳									
国内	160	327	155	326	-	169	+9%	388	+19%
海外	27	64	25	60	-6%	31	+24%	72	+20%
営業利益	8	19	-0	-12	-	-17	-	-17	-
営業利益率	4.3%	4.9%	-	-	-	-	-	-	-

### 《主要販売品目》

タイトル名	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 25億円
CODE OF JOKER	ビデオゲーム 24億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム 21億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム 15億円
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム 11億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売、CVTキット等の販売及びレベニューシェアタイトルによる配分収益等を含んでおります。

**アミューズメント施設事業**

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	217	427	219	432	+1%	215	-2%	420	-3%
営業利益	8	11	2	0	-	0	-	-6	-
営業利益率	3.7%	2.6%	0.9%	-	-	-	-0.9pt	-	-
国内AM施設既存店舗売上高前年比*	93.8%	93.8%	95.0%	96.1%	-	98.3%	-	97.5%	-
国内AM施設*	出店数	1店舗	3店舗	3店舗	5店舗	-	3店舗	-	3店舗
	閉店数	4店舗	8店舗	3店舗	9店舗	-	7店舗	-	7店舗
	店舗数合計	238店舗	236店舗	202店舗	198店舗	-	194店舗	-	194店舗
海外AM施設数	3店舗	3店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	-	3店舗	-

※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月期実績より既存店対象店舗を変更しております。

## 《国内既存店売上高前年比》

2014年3月期															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
90.6%	89.1%	98.8%	92.5%	94.0%	101.6%	95.7%	95.0%	90.2%	94.0%	99.4%	94.9%	100.7%	94.9%	102.1%	96.1%

2013年3月期															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
96.6%	92.8%	95.6%	94.6%	92.3%	90.8%	96.2%	93.8%	93.0%	95.4%	96.3%	93.7%	94.8%	94.1%	93.1%	93.8%

コンシューマ事業

(億円)	2013年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	
売上高	353	838	438	998	+19%	510	+16%	1,285	+29%	
内訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	144	356	162	389	+9%	163	+1%	490	+26%
	デジタル (ゲームコンテンツ)	130	297	176	400	+35%	235	+34%	524	+31%
	玩具	39	84	49	84	+0%	39	-20%	97	+15%
	アニメーション	42	105	51	121	+15%	60	+18%	139	+15%
	その他/消去等	-2	-6	-1	4	-	13	-	35	+775%
	営業利益	-7	-7	11	20	-	-3	-	66	+230%
営業利益率	-	-	2.5%	2.0%	-	-	-	5.1%	+3.1pt	
パッケージ販売本数 (万本)	276	1,078	323	873	-19%	407	+26%	1,278	+46%	

《販売実績・計画/パッケージ (ゲームコンテンツ)》 ※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数 (カッコ内) 数値はSKU)

地域別	2013年3月期				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		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)										
日本	6 (7)	64	10 (13)	214	3 (3)	40	12 (21)	215	5 (6)	132	14 (18)	334
米国	2 (4)	116	8 (18)	420	3(3)	130	5 (6)	280	2 (4)	112	12 (20)	454
欧州	1 (3)	96	7 (18)	442	2 (2)	152	4 (5)	377	2 (7)	162	5 (11)	489
合計	9 (14)	276	25 (49)	1,078	8 (8)	323	21 (32)	873	9 (17)	407	31 (49)	1,278

プラットフォーム別	2013年3月期				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		通期実績		第2四半期累計計画		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)
PS3	5	42	14	228	1	2	5	54	5	27	11	152
PS4	-	-	-	-	-	-	1	14	1	9	3	69
WiiU	-	-	2	31	1	0	5	32	1	0	4	60
Xbox360	3	30	9	142	-	-	-	-	2	16	3	70
Xbox One	-	-	-	-	-	-	-	-	1	9	2	44
3DS	1	1	3	20	-	-	6	78	2	45	13	227
PSP	-	-	2	13	1	13	2	16	-	-	-	-
PSV	3	25	8	52	-	-	5	33	4	57	7	79
PC	2	4	11	124	5	127	8	264	1	8	6	115
リビート等	-	172	-	465	-	179	-	379	-	234	-	459
合計	14	276	49	1,078	8	323	32	873	17	407	49	1,278

## コンシューマ事業

### 《主要販売品目/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
Total War : ROME II	欧・米	PC	113万本
Football Manager 2014	欧・米	PC	79万本
Sonic Lost World	日・欧・米	WiiU, 3DS	71万本
Company of Heroes 2	欧・米	PC	68万本
龍が如く 維新！	日	PS3, PS4	39万本

### 《主要販売品目/デジタル（ゲームコンテンツ）》

タイトル／サービス名	プラットフォーム
ファンタースターオンライン2	PC, PSV
ぶよぶよ!!クエスト	iOS, Android
チェインクロニクル	iOS, Android
ボーダーブレイク mobile - 疾風のガンフロント -	iOS, Android

※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。