

# 2015年3月期 第1四半期 決算



2014年8月4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。

## 【2015年3月期 第1四半期実績／上期見通し】

	連結損益計算書（要約）	2
	実績ハイライト	3
	主な経営施策	4
	各種費用	5
	連結貸借対照表（要約）	6
	<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	7
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	10
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	12
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	14
	補足資料	18

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2014年3月期			2015年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>	<b>907</b>	<b>1,622</b>	<b>3,780</b>	<b>883</b>	<b>-3%</b>	<b>1,600</b>	<b>4,500</b>
内訳							
遊技機	518	712	1,818	474	-8%	600	2,175
アミューズメント機器	68	180	386	72	+6%	200	460
アミューズメント施設	100	219	432	96	-4%	215	420
コンシューマ	188	438	998	211	+12%	510	1,285
その他	32	71	145	29	-9%	75	160
<b>営業利益</b>	<b>161</b>	<b>123</b>	<b>385</b>	<b>93</b>	<b>-42%</b>	<b>-80</b>	<b>350</b>
内訳							
遊技機	187	151	452	129	-31%	0	405
アミューズメント機器	-4	-0	-12	-6	-	-17	-17
アミューズメント施設	-0	2	0	-4	-	0	-6
コンシューマ	0	11	20	-2	-	-3	66
その他	-4	-4	-12	-6	-	-20	-28
消去等	-16	-36	-64	-15	-	-40	-70
営業利益率	17.8%	7.6%	10.2%	10.5%	-7.3pt	-	7.8%
<b>経常利益</b>	<b>170</b>	<b>142</b>	<b>405</b>	<b>100</b>	<b>-41%</b>	<b>-80</b>	<b>350</b>
特別利益	33	38	157	1	-	0	0
特別損失	0	6	87	3	-	0	5
<b>税引前当期純利益</b>	<b>203</b>	<b>174</b>	<b>475</b>	<b>98</b>	<b>-52%</b>	<b>-80</b>	<b>345</b>
<b>当期純利益</b>	<b>129</b>	<b>113</b>	<b>307</b>	<b>55</b>	<b>-57%</b>	<b>-70</b>	<b>210</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>40</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>53.40</b>	<b>46.76</b>	<b>126.42</b>	<b>22.66</b>	<b>-</b>	<b>-28.74</b>	<b>86.21</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,357.63</b>	<b>1,401.90</b>	<b>1,409.27</b>	<b>1,400.10</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

	<b>売上高・利益 その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前年同期比で、減収、減益</li> <li>⇒5/9公表の第2四半期累計計画に対しては、好調な推移</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パチスロにおいて、主カタイトル『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、前年同期比で販売台数は減少</li> <li>・『パチンコCR化物語』をはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、パチンコ販売台数は前年同期を上回る</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第1四半期は主カタイトルの販売が無く、前年同期比で損失幅拡大</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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、前年同期比で減収、損失幅拡大</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル分野の収益拡大により、前年同期比で増収も、広告宣伝費等の増加により損失計上</li> <li>・主カデジタルタイトルの『ファンタシースターオンライン2』が堅調</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』が堅調</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・引き続き、カジノ機器開発等カジノ関連事業の先行費用が発生</li> </ul>

(2014年6月11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3回無担保社債（社債間限定同順位特約付）＞

・社債の総額：100億円

・利率：0.519%

・年限：5年

・償還期限：2019年6月17日

(2014年8月1日公表)

## ■ フェニックスリゾート株式会社における 中期投資計画

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・リゾートの魅力を高め、施設稼働率及び利益率の向上を図るべく、投資の選択と集中を実施

＜主な内容＞

- ① シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート全客室改装  
及びシーガイアコンベンションセンター改装
- ② オーシャンドームの利活用検討中止及びサンホテルフェニックスの営業終了

※オーシャンドームの利活用検討中止に伴い、第2四半期において損失の発生を見込む

# 各種費用等の実績・計画

(億円)	2014年3月期			2015年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費 *1</b>	<b>107</b>	<b>251</b>	<b>592</b>	<b>124</b>	<b>+16%</b>	<b>315</b>	<b>696</b>
遊技機	48	97	195	51	+6%	125	232
アミューズメント機器	13	40	89	14	+8%	46	92
アミューズメント施設	0	0	1	0	-	1	1
コンシューマ	45	113	301	58	+29%	132	349
その他、消去等	1	1	6	1	-	11	22
<b>設備投資額</b>	<b>162</b>	<b>226</b>	<b>381</b>	<b>69</b>	<b>-57%</b>	<b>182</b>	<b>333</b>
遊技機	14	25	79	20	+43%	56	109
アミューズメント機器	1	3	20	8	+700%	23	47
アミューズメント施設	14	41	77	14	-	35	62
コンシューマ	21	43	83	23	+10%	59	98
その他、消去等	112	114	122	4	-96%	9	17
<b>減価償却費 *2</b>	<b>35</b>	<b>75</b>	<b>161</b>	<b>40</b>	<b>+14%</b>	<b>82</b>	<b>183</b>
遊技機	13	28	58	13	-	30	71
アミューズメント機器	3	8	19	4	+33%	9	22
アミューズメント施設	9	21	47	12	+33%	26	54
コンシューマ	5	12	26	6	+20%	10	22
その他、消去等	5	6	11	5	-	7	14
<b>広告宣伝費 *3</b>	<b>30</b>	<b>76</b>	<b>160</b>	<b>41</b>	<b>+37%</b>	<b>121</b>	<b>249</b>
遊技機	6	14	28	5	-17%	14	47
アミューズメント機器	2	6	14	2	-	10	22
アミューズメント施設	2	7	12	2	-	8	13
コンシューマ	15	36	86	25	+67%	72	144
その他、消去等	5	13	20	7	+40%	17	23

\*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）

# 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1四半期末	増減	科目	前期末	第1四半期末	増減
現金・預金	1,012	1,257	+245	支払手形・買掛金	372	328	-44
受取手形・売掛金	481	588	+107	社債（1年内）	17	17	-
有価証券	1,077	655	-422	短期借入金	129	129	-
たな卸資産	359	364	+5	その他	392	334	-58
その他	255	283	+28				
				<b>流動負債 計</b>	<b>910</b>	<b>808</b>	<b>-102</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,184</b>	<b>3,147</b>	<b>-37</b>	社債	378	478	+100
有形固定資産	1,021	1,044	+23	長期借入金	351	340	-11
無形固定資産	317	302	-15	その他	306	271	-35
投資有価証券	608	552	-56				
その他	298	313	+15	<b>固定負債 計</b>	<b>1,035</b>	<b>1,089</b>	<b>+54</b>
				<b>負債合計</b>	<b>1,946</b>	<b>1,897</b>	<b>-49</b>
				株主資本 計	3,309	3,324	+15
				その他の包括利益累計額合計	123	89	-34
				新株予約権	10	11	+1
				少数株主持分	38	36	-2
<b>固定資産 計</b>	<b>2,244</b>	<b>2,211</b>	<b>-33</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,482</b>	<b>3,461</b>	<b>-21</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,429</b>	<b>5,358</b>	<b>-71</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,429</b>	<b>5,358</b>	<b>-71</b>

## 第1四半期実績

- 流動資産：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
- 固定資産：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  
⇒総資産：71億円減少の5,358億円
- 自己資本比率：0.5ポイント上昇の63.7%
- 流動比率：39.7ポイント上昇の389.4%

(億円)	前期末	第1四半期末	増減
総資産	5,429	5,358	-71
純資産	3,482	3,461	-21
自己資本比率	63.2%	63.7%	+0.5pt
流動比率	349.7%	389.4%	+39.7pt

(億円)		2014年3月期			2015年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>		<b>518</b>	<b>712</b>	<b>1,818</b>	<b>474</b>	<b>-8%</b>	<b>600</b>	<b>2,175</b>
内 訳	パチスロ	419	522	1,127	309	-26%	405	1,368
	パチンコ	89	169	635	157	+76%	169	761
	その他	10	21	56	8	-20%	26	46
<b>営業利益</b>		<b>187</b>	<b>151</b>	<b>452</b>	<b>129</b>	<b>-31%</b>	<b>0</b>	<b>405</b>
営業利益率		36.1%	21.2%	24.9%	27.2%	-8.9pt	-	18.6%
<b>パチスロ販売台数(台)</b>		<b>108,247</b>	<b>143,171</b>	<b>301,575</b>	<b>82,901</b>	<b>-23%</b>	<b>114,800</b>	<b>374,800</b>
<b>パチンコ販売台数(台)</b>		<b>28,606</b>	<b>54,955</b>	<b>200,225</b>	<b>50,806</b>	<b>+78%</b>	<b>58,000</b>	<b>250,000</b>

## 第1四半期実績

## 上期見通し

全体

- 前年同期比で、減収、減益

- 前年同期比で減収、減益を計画
- 上期においては、主に第1四半期に主力タイトルが集中しているため、第2四半期における販売台数は、第1四半期に対して減少する見通し

パチスロ

- 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、前年同期比で販売台数は減少
- 主な販売タイトル  
⇒サミー『パチスロ蒼天の拳2』、『パチスロ ロストアイランド』等

- 主な販売タイトル（第2四半期）  
⇒タイヨーエレクト『パチスロバーチャファイター』(8月)等
- 下期において、複数の主力タイトルの販売を予定

パチンコ

- 『パチンコCR化物語』をはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、パチンコ販売台数は前年同期を上回る
- 主な販売タイトル  
⇒サミー『パチンコCR化物語』、『ぱちんこCR戦乱BurST!』等  
⇒タイヨーエレクト『CR機動新撰組 萌えよ剣3』、『CRブラックラグーン2』等

- 主な販売タイトル（第2四半期）  
⇒サミー『デジハネCRモンスターハンター』(7月)、『デジハネCR蒼天の拳』(7月)  
『デジハネCR北斗の拳5 慈母』(9月)等
- 主力タイトルの投入は下期を予定



# セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

## 販売実績・計画/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	2014年3月期			2015年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画
Sammy	1タイトル	1タイトル	5タイトル	2タイトル	2タイトル	6タイトル
	106,674台	114,453台	264,365台	81,275台	84,800台	319,800台
RODEO	0タイトル	0タイトル	0タイトル	-	1タイトル	1タイトル
	893台	893台	893台	-	20,000台	20,000台
TAIYO ELEC	0タイトル	1タイトル	2タイトル	1タイトル	1タイトル	3タイトル
	680台	2,375台	6,445台	1,626台	10,000台	35,000台
GINZA	-	1タイトル	2タイトル	-	-	-
	-	25,450台	29,872台	-	-	-
合計	1タイトル	3タイトル	9タイトル	3タイトル	4タイトル	10タイトル
	108,247台	143,171台	301,575台	82,901台	114,800台	374,800台

## 主要販売品目（実績）/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	パチスロ蒼天の拳2	74,622台	6月
サミー	パチスロ ロストアイランド	4,544台	5月



『パチスロ蒼天の拳2』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP2001, 著作権許諾証YKU-127 ©Sammy



『パチスロ ロストアイランド』（サミー）

©Sammy

# セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

## 販売実績・計画/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	2014年3月期			2015年3月期			
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画	
Sammy	1911台	2911台	7911台	3911台	4911台	7911台	
	11,002台	27,405台	160,688台	39,798台	35,000台	175,000台	
TAIYO ELEC	1911台	2911台	3911台	2911台	3911台	7911台	
	17,604台	27,550台	39,537台	11,008台	23,000台	75,000台	
合計	2911台	4911台	10911台	5911台	7911台	14911台	
	28,606台	54,955台	200,225台	50,806台	58,000台	250,000台	
内訳	本体販売	23,557台	35,151台	103,819台	15,814台	24,500台	124,500台
	盤面販売	5,049台	19,804台	96,406台	34,992台	33,500台	125,500台



『パチンコCR化物語』（サミー）  
©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy

## 主要販売品目（実績）/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	パチンコCR化物語	32,503台	6月
タイヨーエレクト	CR機動新撰組 萌えよ剣3	6,595台	5月
サミー	ぱちんこCR戦乱BurST!	6,468台	4月



『CR機動新撰組 萌えよ剣3』（タイヨーエレクト）  
©2002 RED/高橋留美子 ©2002 KADOKAWA CORPORATION ENTERBRAIN ©TAIYO ELEC

(億円)		2014年3月期			2015年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高		68	180	386	72	+6%	200	460
内 訳	国内	55	155	326	55	-	169	388
	海外	13	25	60	17	+31%	31	72
営業利益		-4	-0	-12	-6	-	-17	-17
営業利益率		-	-	-	-	-	-	-

## 第1四半期実績

- 前年同期比で損失幅拡大
- 第1四半期は主力タイトルの販売なし
- 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』等

## 上期見通し

- 前年同期比で増収を見込む一方、広告宣伝費等の増加により、損失幅拡大を計画
- 複数タイトルのCVTキットの販売を促進  
⇒『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』(7月)  
『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』(7月)  
『戦国大戦』(9月)等
- 幅広いユーザーの獲得を目指し、高付加価値製品からファミリー向けの製品まで多様なユーザーニーズに応えるラインナップを準備  
⇒『ヒーローバンク アーケード』(7月)



## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	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	4億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	3億円
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION	ビデオゲーム	2億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売及びレベニューシェアタイトルによる配分収益などを含む



『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ

©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved



The game is made by Sega in association with Panini.



『ボーダーブレイク』シリーズ

©SEGA

(億円)	2014年3月期			2015年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高	100	219	432	96	-4%	215	420
営業利益	-0	2	0	-4	-	0	-6
営業利益率	-	0.9%	-	-	-	-	-
国内AM施設既存店舗売上高前年比	92.5%	95.0%	96.1%	99.4%	-	98.3%	97.5%
国内AM施設数	出店数	1店舗	3店舗	5店舗	3店舗	3店舗	3店舗
	閉店数	2店舗	3店舗	9店舗	0店舗	7店舗	7店舗
	店舗数合計	201店舗	202店舗	198店舗	201店舗	194店舗	194店舗
海外AM施設数	2店舗	2店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	3店舗

### 第1四半期実績

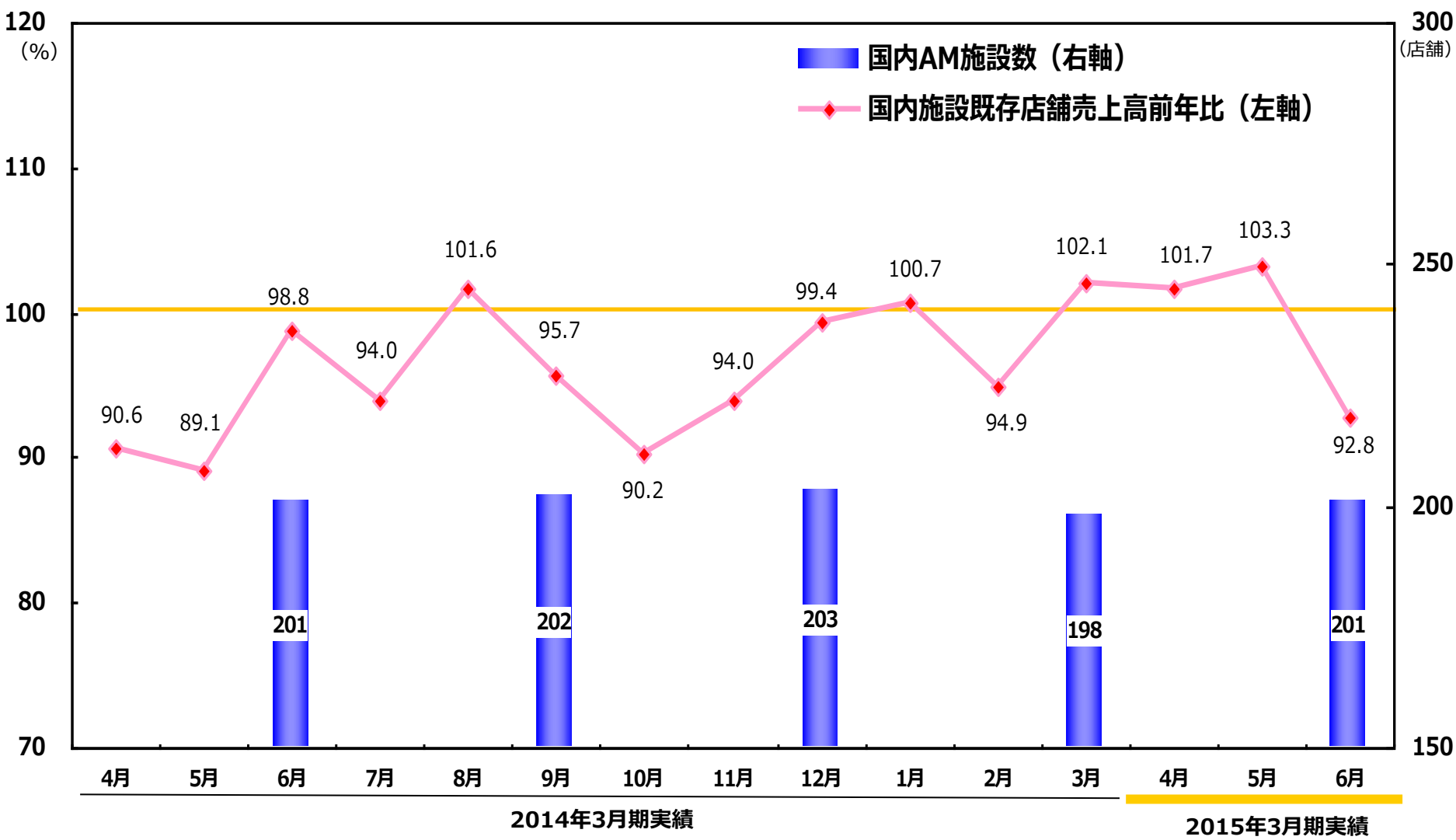
- 既存店の売上は堅調に推移したものの、消費税増税の影響により、前年同期比で減収、損失幅拡大
- 国内既存店舗売上高前年比：1Q実績99.4% (4月：101.7%，5月：103.3%，6月：92.8%)
- 国内AM施設数：1Q末 201店舗 (出店：3、閉店：0)

### 上期見通し

- 消費税増税の影響により、前年同期比で減収、減益を見込む
- 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る
- 国内既存店舗売上高前年比：上期計画 98.3%
- 国内AM施設数：2Q末 194店舗 (出店3、閉店7)
- 2014年7月19日より新コンテンツを導入し、『Orbi Yokohama(オービ横浜)』がパワーアップ

# セグメント別：アミューズメント施設事業

国内既存店舗売上高前年比（実績）／国内AM施設数



(億円)		2014年3月期			2015年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高		188	438	998	211	+12%	510	1,285
内 訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	76	162	389	67	-12%	163	490
	デジタル (ゲームコンテンツ)	82	176	400	102	+24%	235	524
	玩具	12	49	84	9	-25%	39	97
	アニメーション	18	51	121	30	+67%	60	139
	その他/消去等	0	-1	4	3	-	13	35
営業利益		0	11	20	-2	-	-3	66
営業利益率		-	2.5%	2.0%	-	-	-	5.1%
パッケージ販売本数 (万本)		121	323	873	170	+40%	407	1,278

## 第1四半期実績

## 上期見通し

全体

■ 前年同期比で増収も、広告宣伝費等の増加により損失計上

■ デジタル分野の収益拡大により、前年同期比で増収、広告宣伝費等の増加により損失を見込む

パ  
ッ  
ケ  
ー  
ジ

■ 『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発売

■ 大型、主カタイトルの販売は下期中心  
■ 2Q発売予定の主なタイトル：  
国内『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』

デ  
ジ  
タ  
ル

■ 1Q末時点の配信タイトル数 134本 (売切り型73本、無料プレイ型61本)  
■ オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』が堅調に推移  
■ スマートフォン向けタイトルの『ぶよぶよ!!クエスト』、『チェインクロニクル』が堅調に推移  
■ Noah Passは70社の企業が参加し、ユーザー数は5,500万人を突破  
■ 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』及び『777TOWN for iOS』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化

■ 2014年8月下旬に、『ファンタシースターオンライン2』の新章『EPISODE3』を開始予定  
■ 『チェインクロニクル』の続編、Vita版のリリースによる収益の最大化を図る  
■ 国内スマートデバイス向けタイトルのアジア地域への本格展開  
■ 株式会社gumiと資本業務提携契約を締結  
(年内にチェインクロニクルの北米での配信を予定)

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』などの定番商品の販売を実施

■ 『ジュエルパッド』、『スプーンベット』、『ハートエナジー プーチ』など、新製品を中心に販売を行い、収益性の改善に取り組む

ア  
ニ  
メ

■ 観客動員が300万人を突破した劇場版『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

■ 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』などの販売を中心に好調に推移する見込み

## 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	2014年3月期						2015年3月期					
	第1四半期 累計実績		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 累計計画		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)
日本	1 (1)	25	3 (3)	40	12 (21)	215	2 (3)	42	5 (6)	132	14 (18)	334
米国	1 (1)	37	3 (3)	130	5 (6)	280	1 (2)	64	2 (4)	112	12 (20)	454
欧州	1 (1)	57	2 (2)	152	4 (5)	377	0 (0)	64	2 (7)	162	5 (11)	489
合計	3 (3)	121	8 (8)	323	21 (32)	873	3 (5)	170	9 (17)	407	31 (49)	1,278

プラット フォーム別	2014年3月期						2015年3月期					
	第1四半期 累計実績		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	-	-	1	2	5	54	1	0	5	27	11	152
PS4	-	-	-	-	1	14	-	-	1	9	3	69
WiiU	-	-	1	0	5	32	1	0	1	0	4	60
Xbox360	-	-	-	-	-	-	-	-	2	16	3	70
Xbox One	-	-	-	-	-	-	-	-	1	9	2	44
3DS	-	-	-	-	6	78	2	28	2	45	13	227
PSP	1	13	1	13	2	16	-	-	-	-	-	-
PSV	-	-	-	-	5	33	1	5	4	57	7	79
PC	2	38	5	127	8	264	-	-	1	8	6	115
リピート等	-	69	-	179	-	379	-	134	-	234	-	459
合計	3	121	8	323	32	873	5	170	17	407	49	1,278



## 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
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス（日）	3DS	25万本	6月



### 『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

## 主要販売品目（実績）/デジタル（ゲームコンテンツ）



©SEGA

### <ファンタシースターオンライン2>

- 2014年7月20日付で、登録ID数が350万を突破
- 台湾、香港、マカオ及び東南アジア6か国にて配信開始
- 2014年7月より、サービス開始2周年を記念したアップデート『ファンタシースター感謝祭 2014ONLINE』を実施
- 2014年8月下旬に新章『EPISODE3』を開始予定



© SEGA/© SEGA Networks

### <チェインクロニクル>

- 韓国、中国大陸にて提供開始し、好調に推移。台湾、香港、マカオでも提供開始。
- 2014年7月15日より、基本プレイ無料のPS Vita用ソフト『チェインクロニクルV』の配信を開始
- 2014年7月17日より、新章『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』の配信を開始



©SEGA ©SEGA Networks

### <ぷよぷよ!!クエスト>

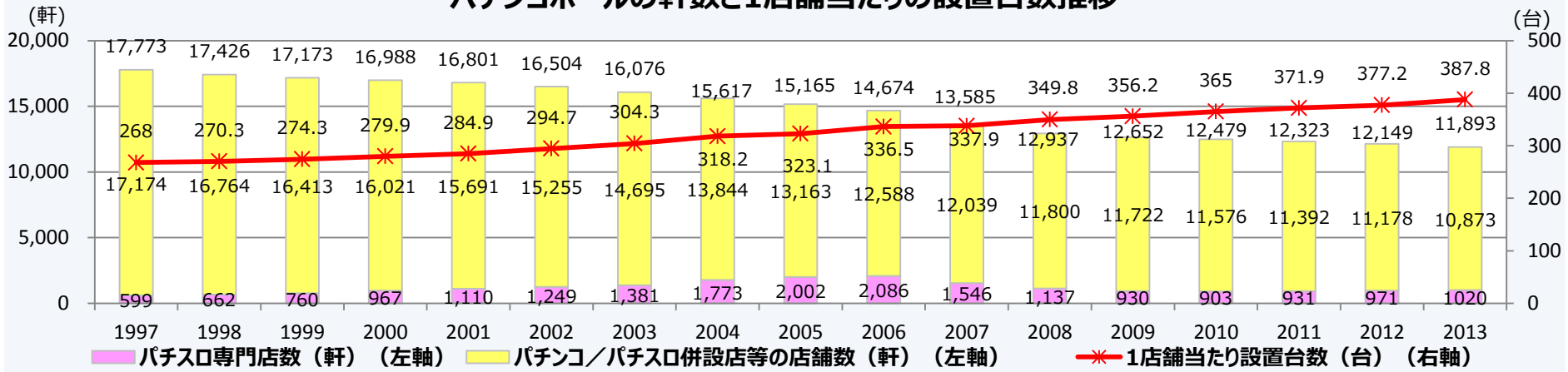
- 2014年6月30日に1,000万ダウンロードを突破
- 2014年夏から中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国やインドネシア、タイなどの東南アジア地域でのサービス提供を順次開始予定

# 補足資料



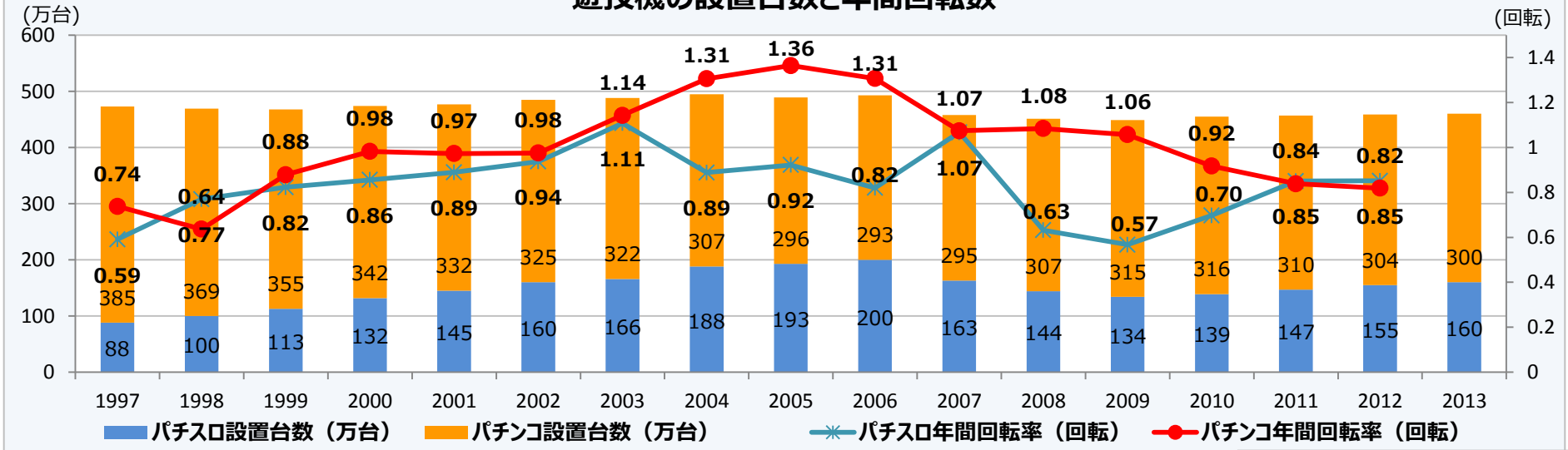
SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



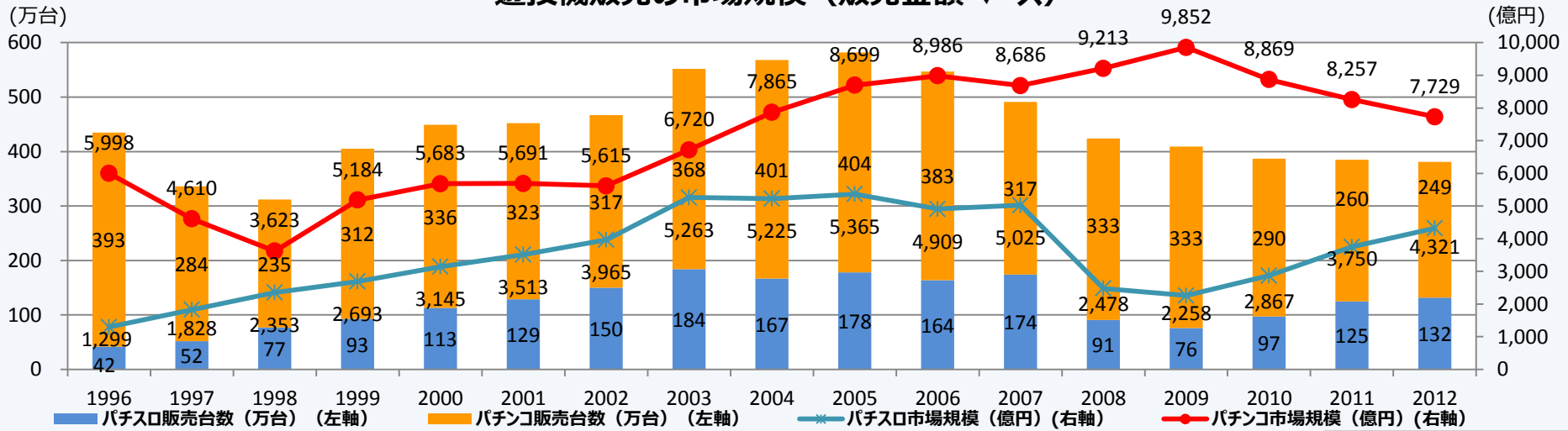
出所：警察庁

## 遊技機の設置台数と年間回転数



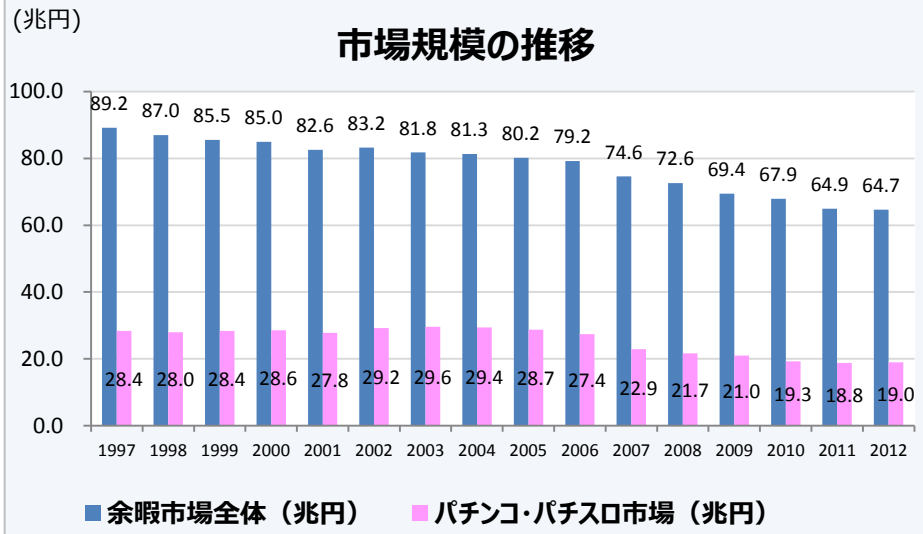
出所：警察庁、矢野経済研究所

## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

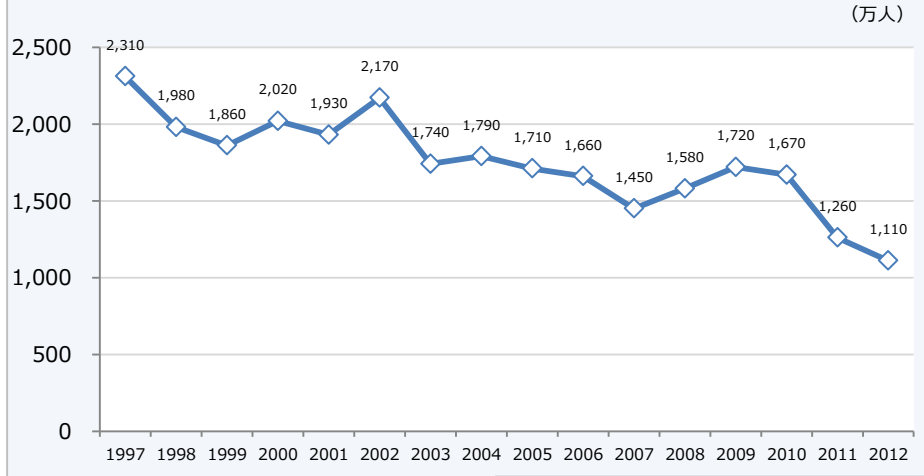


出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移

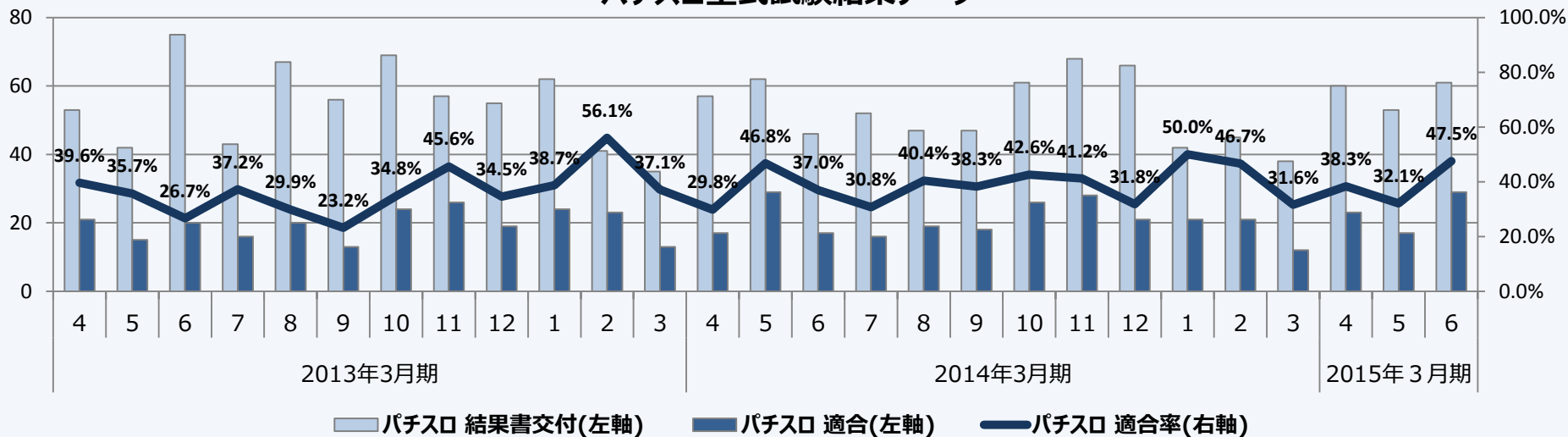


## 遊技参加人口推移

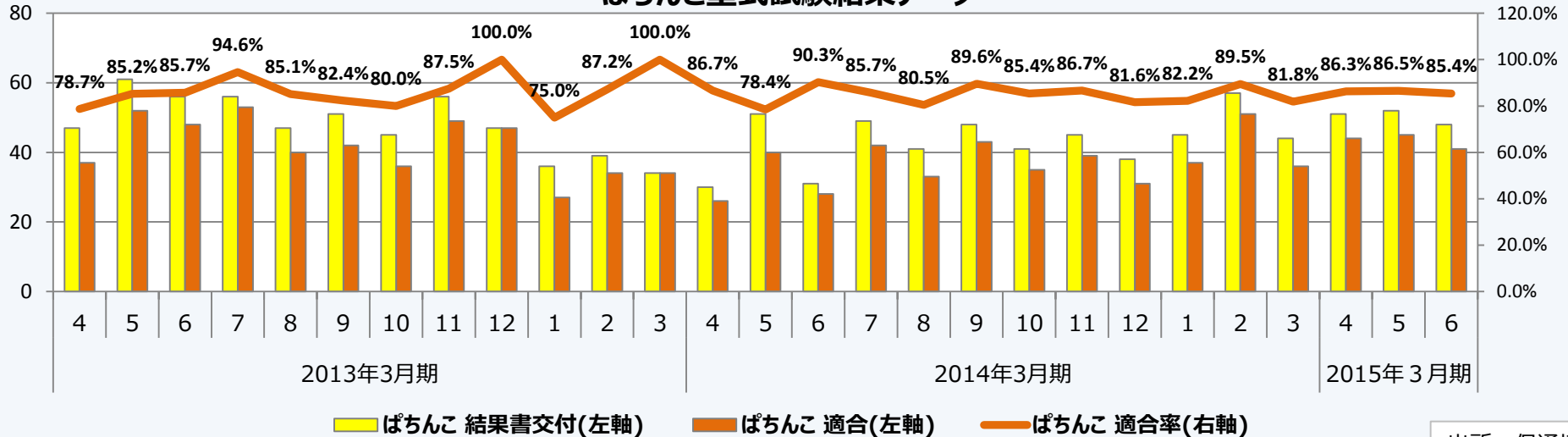


出所：レジャー白書 日本生産性本部

## パチスロ型式試験結果データ



## 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	2009年			2010年			2011年			2012年			2013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	サミー	162,932	21.3%	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	-	-	-
2	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	-	-	-
3	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	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	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	2009年			2010年			2011年			2012年			2013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	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	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	-	-	-
3	K社	426,000	12.8%	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	-	-	-
4	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	サミー	360,171	10.8%	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	-	-	-

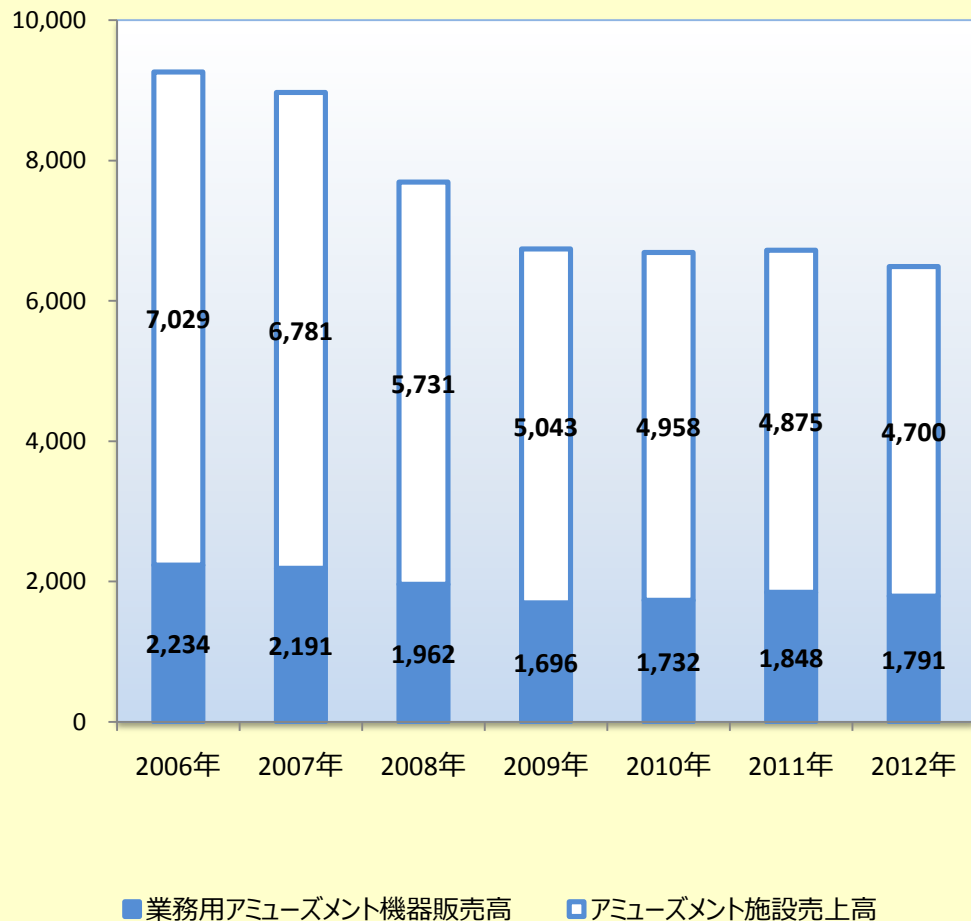
出所：矢野経済研究所

※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

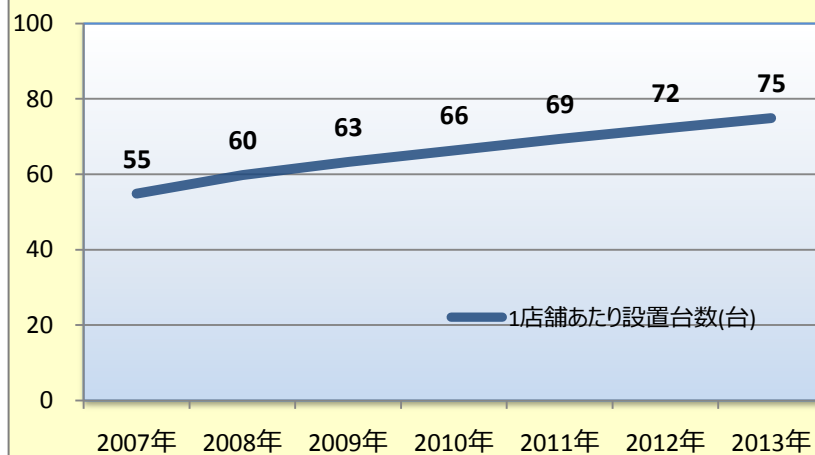
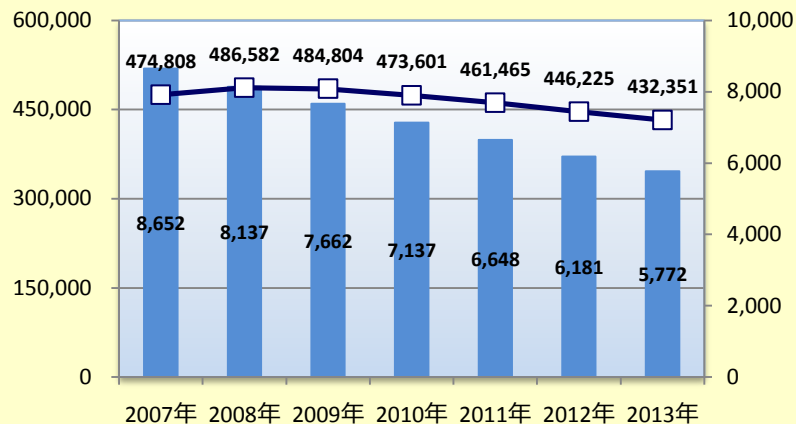


## アミューズメント業界市場規模

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)



ゲームセンター営業所数(店)      ゲーム機設置台数(台)

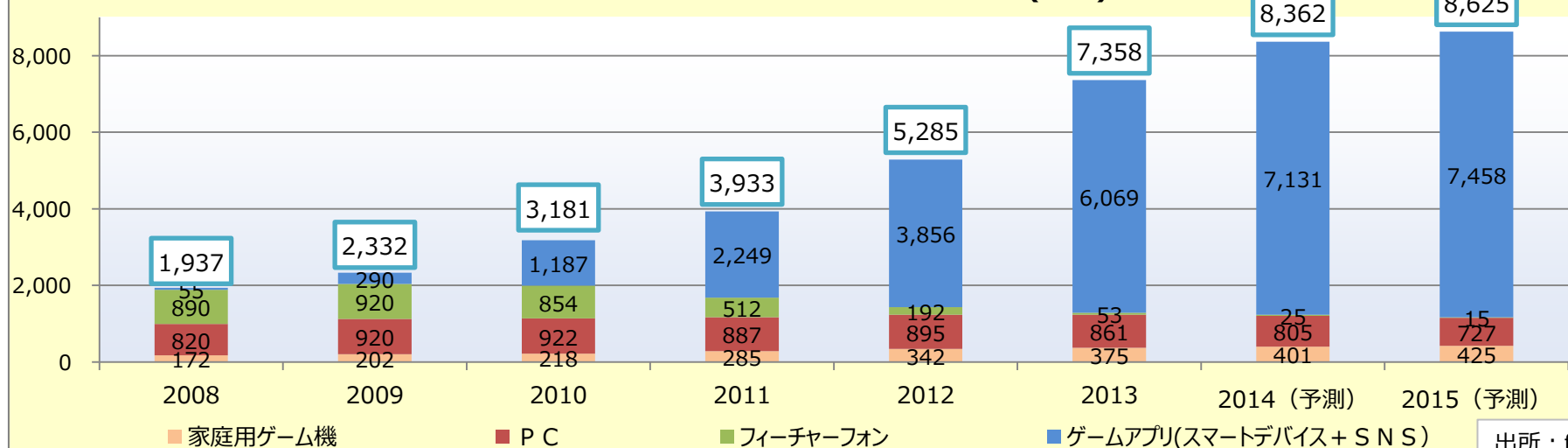


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

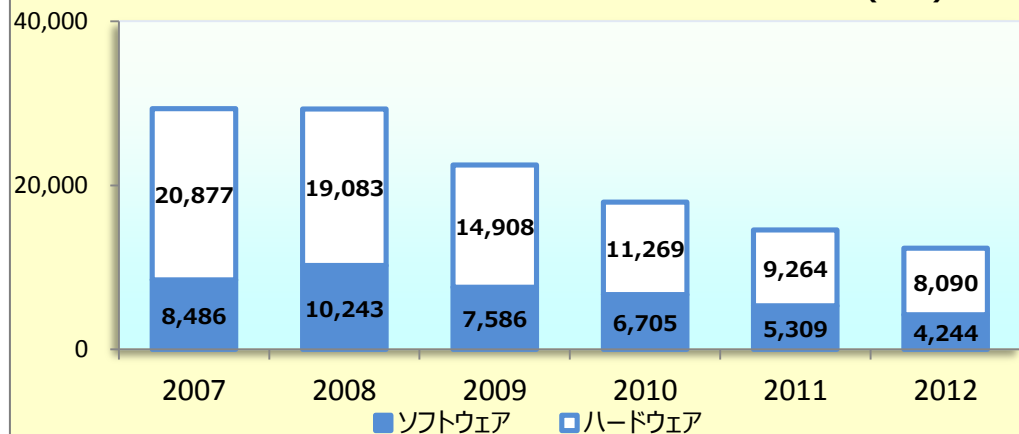


## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

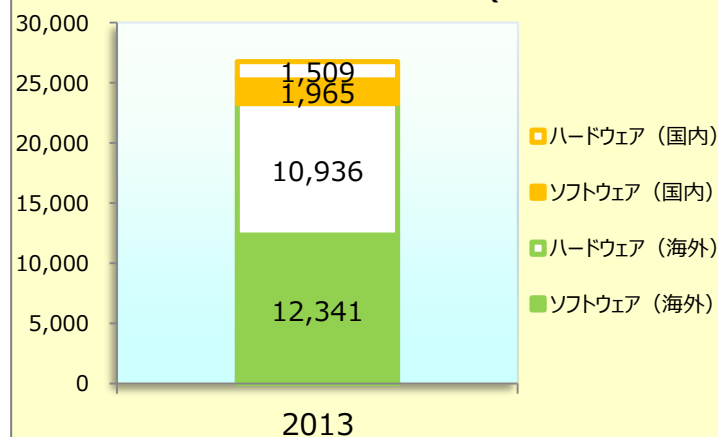
### 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



### 国内ゲームメーカー家庭用ゲーム総出荷金額規模 (海外+国内) (億円)



### 家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)



出所：「CESAゲーム白書」

※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

# 過去の業績推移

## 2005年3月期～2015年3月期

※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/2015/201503\_1q\_transition.xls)

(億円)	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	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				2015年3月期
	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	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
<b>売上高</b>	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	907	1,622	3,039	3,780	883
内訳														
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	1,422	518	712	1,602	1,818	474
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	391	68	180	280	386	72
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	427	100	219	324	432	96
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	838	188	438	723	998	211
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	134	32	71	109	145	29
<b>営業利益</b>	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	190	161	123	465	385	93
内訳														
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	235	187	151	500	452	129
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	19	-4	0	-2	-12	-6
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	11	0	2	0	0	-4
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	0	11	27	20	-2
その他	-5	-17	-13	0	3	3	0	2	-4	-4	-4	-7	-12	-6
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-63	-16	-36	-51	-64	-15
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.9%	17.8%	7.6%	15.3%	10.2%	10.5%
<b>経常利益</b>	1,044	1,195	812	-82	66	359[302]	681	581	209	170	142	491	405	100
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	6.5%	18.7%	8.8%	16.2%	10.7%	11.3%
<b>当期純利益</b>	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	334	129	113	443	307	55
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	10.4%	14.2%	7.0%	14.6%	8.1%	6.2%
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415[472]	411	533	452	98	251	381	592	124
設備投資額	324	385	366	504(*1)	266	161	196	361	328	162	226	293	381	69
減価償却費 *4	177	218	280	456(*2)	266	171	159	161	181	43	75	144	161	40
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	28	76	107	160	41

パチスロタイトル数	9タイトル	14タイトル	17タイトル	22タイトル	19タイトル	12タイトル	10タイトル	11タイトル	8タイトル	19タイトル	37タイトル	87タイトル	99タイトル	39タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	523,422台	380,688台	123,286台	162,932台	302,270台	300,866台	202,221台	108,247台	143,171台	286,396台	301,575台	82,901台

パチンコタイトル数	8タイトル	8タイトル	14タイトル	9タイトル	12タイトル	13タイトル	12タイトル	14タイトル	14タイトル	29タイトル	49タイトル	87タイトル	109タイトル	59タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	132,981台	108,184台	391,831台	360,171台	343,188台	332,288台	216,860台	28,606台	54,955台	156,538台	200,225台	50,806台

セガ国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	92.5%	95.0%	94.9%	96.1%	99.4%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	449店舗	363店舗	322店舗	260店舗	249店舗	241店舗	236店舗	201店舗	202店舗	203店舗	198店舗	201店舗

パッケージタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	25 (49)	3 (3)	8 (8)	15 (20)	21 (32)	3 (5)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	121	323	631	873	170

※[カッコ内]数値は、会計方針変更前で算出した参考値 (未監査)

※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)

\*3 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)

\*4 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)

\*5 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)

(\*1): レンタル資産171億円 (2008年3月期通期実績) を含む

(\*2): レンタル資産173億円 (2008年3月期通期実績) を含む



<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。