

2015年3月期 第1四半期 決算短信 補足資料
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
売上高	907	1,622	3,780	883	-3%	1,600	4,500
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
営業利益	161	123	385	93	-42%	-80	350
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%
経常利益	170	142	405	100	-41%	-80	350
経常利益率	18.7%	8.8%	10.7%	11.3%	-7.4pt	-	7.8%
特別利益	33	38	157	1	-	0	0
特別損失	0	6	87	3	-	0	5
税引前当期純利益	203	174	475	98	-52%	-80	345
当期純利益	129	113	307	55	-57%	-70	210
当期純利益率	14.2%	7.0%	8.1%	6.2%	-8.0pt	-	4.7%
1株当たり配当（円）	-	20	40	-	-	20	40
1株当たり当期純利益（円）	53.40	46.76	126.42	22.66	-	-28.74	86.21
1株当たり純資産（円）	1,357.63	1,401.90	1,409.27	1,400.10	-	-	-

各種費用

(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
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	107	251	592	124	+16%	315	696
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
設備投資額	162	226	381	69	-57%	182	333
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
減価償却費 *2	35	75	161	40	+14%	82	183
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
広告宣伝費 *3	30	76	160	41	+37%	121	249
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）

遊技機事業

(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	518	712	1,818	474	-8%	600	2,175
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
営業利益	187	151	452	129	-31%	0	405
営業利益率	36.1%	21.2%	24.9%	27.2%	-8.9pt	-	18.6%
パチスロ販売台数(台)	108,247	143,171	301,575	82,901	-23%	114,800	374,800
パチンコ販売台数(台)	28,606	54,955	200,225	50,806	+78%	58,000	250,000

《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	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
サミーブランド	1タイトル 106,674台	1タイトル 114,453台	5タイトル 264,365台	2タイトル 81,275台	2タイトル 84,800台	6タイトル 319,800台
ロデオブランド	0タイトル 893台	0タイトル 893台	0タイトル 893台	- -	1タイトル 20,000台	1タイトル 20,000台
タイヨーエレクトリック ブランド	0タイトル 680台	1タイトル 2,375台	2タイトル 6,445台	1タイトル 1,626台	1タイトル 10,000台	3タイトル 35,000台
銀座 ブランド	- -	1タイトル 25,450台	2タイトル 29,872台	- -	- -	- -
合計	1タイトル 108,247台	3タイトル 143,171台	9タイトル 301,575台	3タイトル 82,901台	4タイトル 114,800台	10タイトル 374,800台

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチスロ蒼天の拳2	サミー	74千台
パチスロ ロストア일랜드	サミー	4千台

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
サミーブランド	1タイトル 11,002台	2タイトル 27,405台	7タイトル 160,688台	3タイトル 39,798台	4タイトル 35,000台	7タイトル 175,000台
タイヨーエレクトリック ブランド	1タイトル 17,604台	2タイトル 27,550台	3タイトル 39,537台	2タイトル 11,008台	3タイトル 23,000台	7タイトル 75,000台
合計	2タイトル 28,606台	4タイトル 54,955台	10タイトル 200,225台	5タイトル 50,806台	7タイトル 58,000台	14タイトル 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

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチンコCR化物語	サミー	32千台
CR機動新撰組 萌えよ剣3	タイヨー エレクトリック	6千台
ぱちんこCR戦乱BurST!	サミー	6千台

アミューズメント機器事業

(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	-	-	-	-	-	-	-

《主要販売品目》

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

アミューズメント施設事業

(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	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

《国内既存店売上高前年比》

2015年3月期					
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	2Q 累計計画	通期計画
101.7%	103.3%	92.8%	99.4%	98.3%	97.5%

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%

コンシューマ事業

(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

《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	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
リポート等	-	69	-	179	-	379	-	134	-	234	-	459
合計	3	121	8	323	32	873	5	170	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
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	日	3DS	25万本

《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
ファンタースターオンライン2 es	iOS, Android
ぶよぶよ!!クエスト	iOS, Android
チェインクロニクル	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。