

2015年3月期 決算説明会



2015年5月12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 実績】

【2016年3月期 計画】

■	連結損益計算書（要約）/実績ハイライト	4
■	主な経営施策	5
■	営業利益 増益要因（主要因）	7
■	各種費用等の実績	8
■	連結貸借対照表（要約）	9
■	連結キャッシュ・フローの状況（主要因）	10
■	セグメント別実績	
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	11
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	14
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	16
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	18
■	構造改革の振り返り	23

■	事業セグメント及び会計方針の変更について	28
■	連結損益計算書（要約）	29
■	各種費用等の実績・計画	30
■	営業利益 増益要因（主要因）	31
■	<u>セグメント別計画</u>	
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	32
	<u>セグメント別</u> ：エンタテインメントコンテンツ事業	37
	<u>セグメント別</u> ：リゾート事業	41
■	補足資料	45

2015年3月期実績



連結損益計算書 (要約)

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	1,622	3,780	1,542	-5%	3,525	3,549	-6%
内訳							
遊技機	712	1,818	606	-15%	1,490	1,491	-18%
アミューズメント機器	180	386	180	-	390	396	+3%
アミューズメント施設	219	432	208	-5%	410	414	-4%
コンシューマ	438	998	482	+10%	1,100	1,110	+11%
その他	71	145	64	-10%	135	136	-6%
営業利益	123	385	34	-72%	160	176	-54%
内訳							
遊技機	151	452	73	-52%	250	257	-43%
アミューズメント機器	-0	-12	1	-	-16	-25	-
アミューズメント施設	2	0	-2	-	-8	-9	-
コンシューマ	11	20	9	-18%	27	40	+100%
その他	-4	-12	-10	-	-26	-20	-
消去等	-36	-64	-37	-	-67	-65	-
営業利益率	7.6%	10.2%	2.2%	-5.4pt	4.5%	5.0%	-5.2pt
経常利益	142	405	33	-77%	150	169	-58%
特別利益	38	157	3	-	10	10	-
特別損失	6	87	35	-	150	159	-
税引前当期純利益	174	475	0	-	10	20	-96%
当期純利益	113	307	-20	-	-130	-112	-
1株当たり配当 (円)	20	40	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	46.76	126.42	-8.52	-	-53.25	-46.22	-
1株当たり純資産 (円)	1,401.90	1,409.27	1,387.64	-	-	1,337.46	-

売上高・利益 その他		<ul style="list-style-type: none"> パチスロ新タイトルの投入数が減少し、前期比で販売台数が下回ったことを主要因に、減収、減益 構造改革関連費用を含む特別損失を計上したことなどにより、当期純損失を計上
	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> パチスロ新タイトルの投入数が減少し、前期比で販売台数が下回ったため、減収、減益 パチンコにおいては、主カタイトル『ぱちんこC R 北斗の拳6』シリーズを中心に堅調に推移した結果、販売台数が前期比で増加
セグメント別	AM 機器	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトルの販売不振等により、前期比で損失幅拡大
	AM 施設	<ul style="list-style-type: none"> 既存店の売上は堅調に推移したものの、消費税増税の影響を受け、前期比で減収、損失計上
コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> パッケージゲーム分野、玩具販売事業が低調に推移したものの、デジタルゲーム分野が堅調に推移したため、前期比で増収、増益 	
その他	<ul style="list-style-type: none"> 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 	

■ グループ構造改革に関する諸施策を発表

※P23「グループ構造改革の振り返り」参照

(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	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

実施目的	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
実施内容	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

(2014年11月21日公表)

■「パラダイスシティ」の着工

<パラダイスシティ概要>

施設名称	PARADISE CITY (パラダイスシティ)
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中心区 雲西洞 国際業務団地 (IBC-1) 2段階地域一円
敷地面積	330,000㎡ (約10万坪)
投資金額	約13,000億KRW (セガサミー投資額: 1,429億KRW 持株比率45%)
施設構成	<ul style="list-style-type: none"> ・カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:388台、Slot Machines: 350台) ・ホテル (部屋数: 711室、付帯施設: レストラン、バンケット、屋内外プール等) ・商業施設、文化施設 ・プレミアムスパ (温浴施設) ・デザイナーズホテル (部屋数: 103室 付帯施設: フィットネスジム)
開業	2017年上期予定

(2015年2月12日公表)

■自己株式の取得

<自己株式取得の概要>

取得株式の総数	10,000,000株 (上限)
取得金額の総数	200億円 (上限)
取得期間	2015年2月18日～2015年5月29日

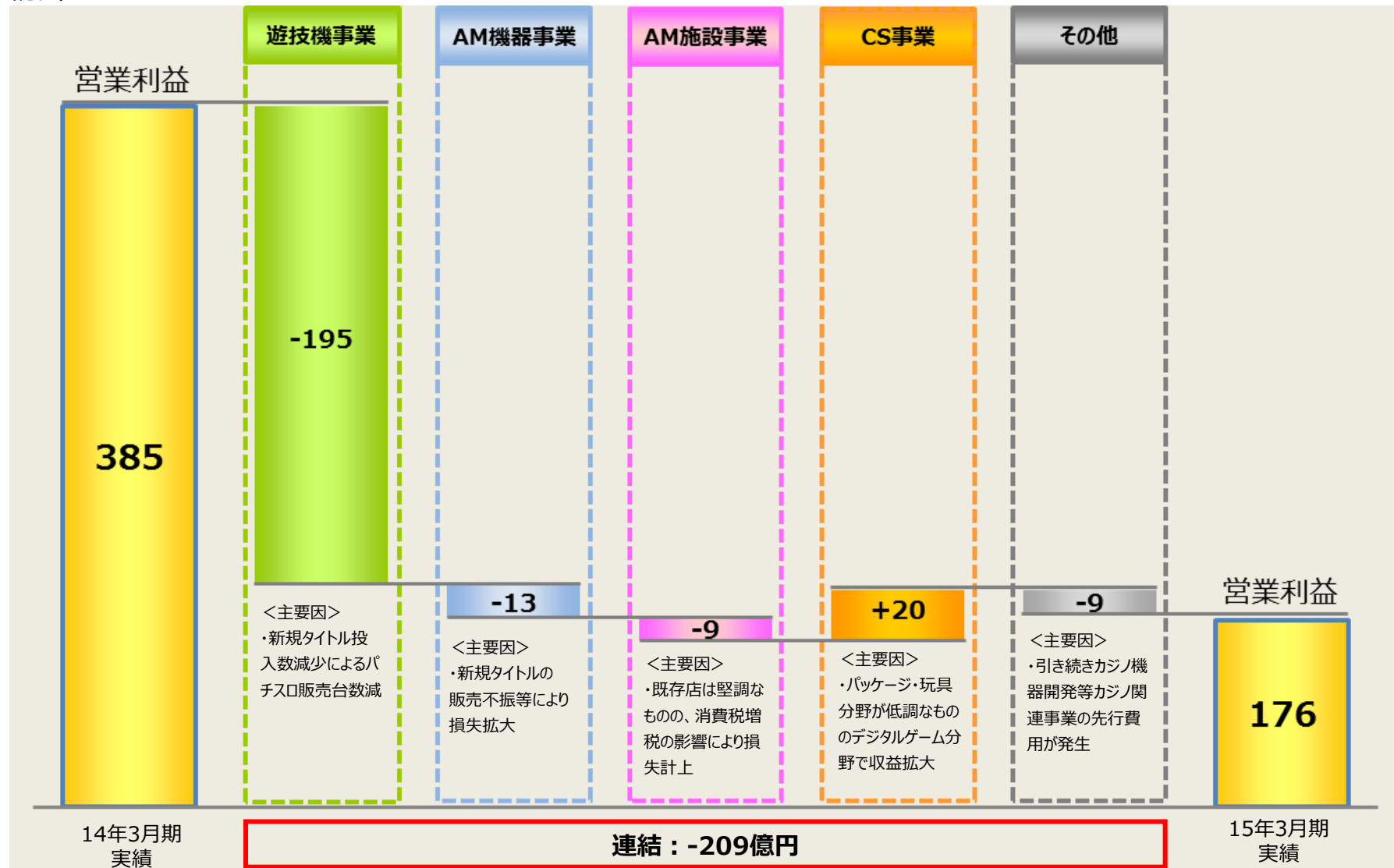
※2015年4月16日に取得終了

(参考) 2015年3月末時点における自己株式の保有状況

発行済み株式総数	237,427,687株 (自己株式を除く)
自己株式総数	28,801,789株

営業利益 増減要因 (主要因)

(億円)



各種費用等の実績

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	251	592	284	+13%	640	676	+14%
遊技機	97	195	105	+8%	219	223	+14%
アミューズメント機器	40	89	39	-3%	90	112	+26%
アミューズメント施設	0	1	1	-	1	1	-
コンシューマ	113	301	137	+21%	322	334	+11%
その他、消去	1	6	2	+100%	8	6	-
設備投資額	226	381	147	-35%	287	287	-25%
遊技機	25	79	40	+60%	71	67	-15%
アミューズメント機器	3	20	24	+700%	48	35	+75%
アミューズメント施設	41	77	31	-24%	65	65	-16%
コンシューマ	43	83	42	-2%	87	101	+22%
その他、消去	114	122	10	-91%	16	19	-84%
減価償却費	75	161	81	+8%	175	176	+9%
遊技機	28	58	29	+4%	62	63	+9%
アミューズメント機器	8	19	8	-	21	19	-
アミューズメント施設	21	47	25	+19%	54	52	+11%
コンシューマ	12	26	12	-	27	29	+12%
その他、消去	6	11	7	+17%	11	13	+18%
広告宣伝費	76	160	100	+32%	200	191	+19%
遊技機	14	28	12	-14%	23	21	-25%
アミューズメント機器	6	14	8	+33%	21	20	+43%
アミューズメント施設	7	12	7	-	15	12	-
コンシューマ	36	86	56	+56%	121	115	+34%
その他、消去	13	20	17	+31%	20	23	+15%

連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2014年3月期末	2015年3月期末	増減	科目	2014年3月期末	2015年3月期末	増減
現金・預金	1,012	1,022	+10	支払手形・買掛金	372	269	-103
受取手形・売掛金	481	392	-89	社債（1年内）	17	16	-1
有価証券	1,077	972	-105	短期借入金	129	138	+9
たな卸資産	359	287	-72	その他	392	444	+52
その他	255	309	+54	流動負債 計	910	867	-43
流動資産 計	3,184	2,982	-202	社債	378	562	+184
有形固定資産	1,021	1,002	-19	長期借入金	351	329	-22
無形固定資産	317	290	-27	その他	306	303	-3
投資有価証券	608	700	+92	固定負債 計	1,035	1,194	+159
その他	298	314	+16	負債合計	1,946	2,062	+116
				株主資本 計	3,309	2,988	-321
				その他の包括利益累計額合計	123	187	+64
				新株予約権	10	8	-2
				少数株主持分	38	42	+4
固定資産 計	2,244	2,306	+62	純資産合計	3,482	3,226	-256
資産合計	5,429	5,288	-141	負債及び純資産合計	5,429	5,288	-141

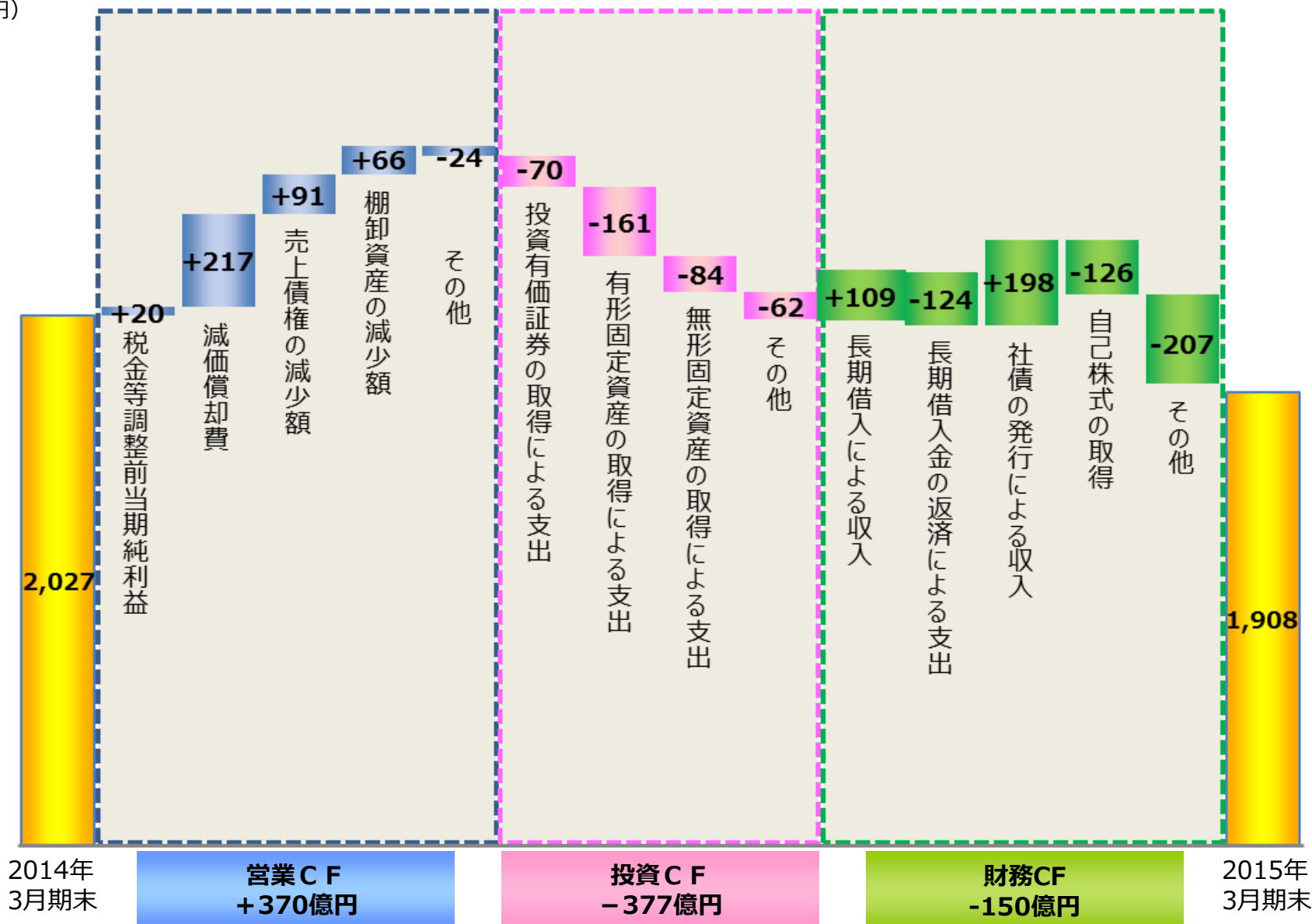
2015年3月期末実績

- 流動資産：売上債権及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、202億円減少
- 固定資産：投資有価証券の増加等により、62億円増加
- 固定負債：社債の発行等により、159億円増加
⇒総資産：141億円減少の5,288億円
- 自己資本比率：3.2ポイント低下の60.0%
- 流動比率：5.8ポイント低下の343.9%

(億円)	2014年3月期末	2015年3月期末	増減
総資産	5,429	5,288	-141
純資産	3,482	3,226	-256
自己資本比率	63.2%	60.0%	-3.2pt
流動比率	349.7%	343.9%	-5.8pt

連結キャッシュ・フローの状況（主要因）

(億円)



(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	712	1,818	606	-15%	1,490	1,491	-18%
内訳							
パチスロ	522	1,127	346	-34%	737	740	-34%
パチンコ	169	635	253	+50%	740	739	+16%
その他	21	56	7	-67%	13	12	-79%
営業利益	151	452	73	-52%	250	257	-43%
営業利益率	21.2%	24.9%	12.0%	-9.2pt	16.8%	17.2%	-7.7pt
パチスロ販売台数(台)	143,171	301,575	92,998	-35%	207,000	207,828	-31%
パチンコ販売台数(台)	54,955	200,225	86,453	+57%	242,000	242,847	+21%

2015年3月期実績

全体

- 前期比で減収、減益

パチスロ

- 主カタイトルである『パチスロ蒼天の拳2』や『パチスロ アラジンAII』を投入したものの、型式試験方法の運用が変更されたことに伴い、パチスロ新規タイトルの投入数が減少したことから、前期比で販売台数が減少
- 主な販売タイトル
⇒ サミー『パチスロ蒼天の拳2』、サミー『パチスロ アラジンAII』、
ロデオ『サラリーマン金太郎 出世回胴編』、タイヨーエレック『パチスロバーチャファイター』

パチンコ

- 主カタイトルである『ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ』や『パチンコCR化物語』などの販売が堅調に推移したことから、前期比で販売台数が増加
- 主な販売タイトル
⇒ サミー『ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ』、サミー『パチンコCR化物語』、
サミー『デジハネCR北斗の拳5 慈母』、タイヨーエレック『CRブラックラグーン2シリーズ』等

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績/パチスロ

※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2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/12修正 通期計画	通期実績
Sammy	1タイトル	5タイトル	2タイトル	3タイトル	3タイトル
	114,453台	264,365台	83,468台	155,000台	155,693台
RODEO	0タイトル	0タイトル	-	1タイトル	1タイトル
	893台	893台	-	42,000台	42,566台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル
	2,375台	6,445台	9,530台	10,000台	9,569台
GINZA	1タイトル	2タイトル	-	-	-
	25,450台	29,872台	-	-	-
合計	3タイトル	9タイトル	4タイトル	6タイトル	6タイトル
	143,171台	301,575台	92,998台	207,000台	207,828台



『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

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	76,797台	6月
サミー	パチスロ アラジンAⅡ	72,225台	2月
ロデオ	サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,566台	1月
タイヨーエレック	パチスロバーチャファイター	7,891台	8月
サミー	パチスロ ロストアイランド	4,544台	5月



『サラリーマン金太郎 出世回胴編』（ロデオ）

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績/パチンコ

※タイトル数は、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2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/12修正 通期計画	通期実績	
Sammy	2タイトル	7タイトル	6タイトル	9タイトル	9タイトル	
	27,405台	160,688台	62,938台	205,000台	206,704台	
TAIYO ELEC	2タイトル	3タイトル	3タイトル	5タイトル	5タイトル	
	27,550台	39,537台	23,515台	37,000台	36,143台	
合計	4タイトル	10タイトル	9タイトル	14タイトル	14タイトル	
	54,955台	200,225台	86,453台	242,000台	242,847台	
内訳	本体販売	35,151台	103,819台	24,320台	69,000台	65,880台
	盤面販売	19,804台	96,406台	62,133台	173,000台	176,967台



『ぱちんこCR北斗の拳6拳王』(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YDA-108 ©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	ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ	133,114台	11月
サミー	パチンコCR化物語	32,543台	6月
タイヨーエレック	CRブラックラグーン2シリーズ	15,102台	6月
サミー	デジハネCR北斗の拳5慈母	14,583台	9月
サミー	ぱちんこCRハクション大魔王シリーズ	10,010台	3月



『CRブラックラグーン2』（タイヨーエレック）

©2006,2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON 製作委員会 ©TAIYO ELEC

(億円)		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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高		180	386	180	-	390	396	+3%
内 訳	国内	155	326	149	-4%	-	317	-3%
	海外	25	60	31	+24%	-	79	+32%
営業利益		-0	-12	1	-	-16	-25	-
営業利益率		-	-	0.6%	-	-	-	-

2015年3月期実績

- 新規タイトルの販売不振により、前期比で損失幅拡大
- 主カタイトルのCVTキットを販売
⇒『**WORLD CLUB Champion Football**』、『**StarHorse3 Season III CHASE THE WIND**』等
- 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)
⇒『**ボーダーブレイク**』シリーズ、『**セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION**』、『**CODE OF JOKER**』等
- 幅広いユーザーの獲得を目指し、多様なユーザーニーズに応えるタイトルを販売
⇒『**Wonderland Wars**』等

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	27億円
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	18億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	13億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	12億円
Wonderland Wars	ビデオゲーム	12億円

※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.

©2009 JFA



『Wonderland Wars』

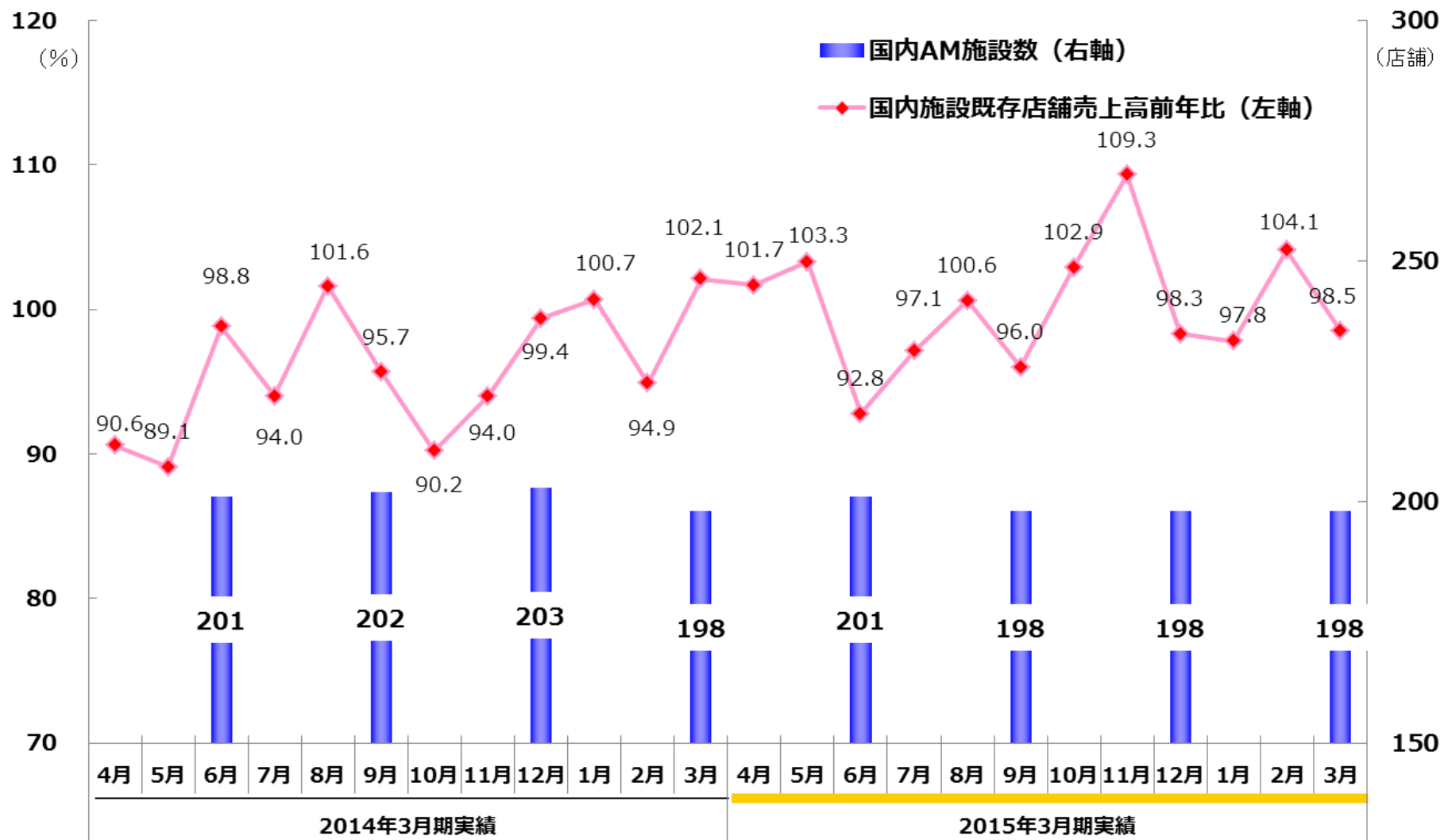
©SEGA

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比	
売上高	219	432	208	-5%	410	414	-4%	
営業利益	2	0	-2	-	-8	-9	-	
営業利益率	0.9%	-	-	-	-	-	-	
国内AM施設既存店舗売上高前年比	95.0%	96.1%	98.7%	-	99.1%	100.1%	-	
国内AM施設数	出店数	3店舗	5店舗	3店舗	-	5店舗	6店舗	-
	閉店数	3店舗	9店舗	3店舗	-	4店舗	6店舗	-
	店舗数合計	202店舗	198店舗	198店舗	-	199店舗	198店舗	-
海外AM施設数	2店舗	2店舗	2店舗	-	2店舗	2店舗	-	

2015年3月期実績

- 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、前期比で減収、損失計上
- 国内既存店舗売上高前年比：通期累計実績 100.1% (1月：97.8%，2月：104.1%，3月：98.5%)
- 国内AM施設数：当期末 198店舗 (出店：6，閉店：6)

国内既存店舗売上高前年比（実績）／国内AM施設数



セグメント別：コンシューマ事業

(億円)	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	前年 同期比	2/12修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	438	998	482	+10%	1,100	1,110	+11%
内訳							
パッケージ (ゲームコンテンツ)	162	389	153	-6%	438	448	+15%
デジタル (ゲームコンテンツ)	176	400	219	+24%	444	447	+12%
玩具	49	84	35	-29%	62	62	-26%
アニメーション	51	121	66	+29%	139	140	+16%
その他/消去等	-1	4	8	-	17	13	+225%
営業利益	11	20	9	-18%	27	40	+100%
営業利益率	2.5%	2.0%	1.9%	-0.6pt	2.5%	3.6%	+1.6pt
パッケージ販売本数 (万本)	323	873	410	+27%	1,106	1,230	+41%

2015年3月期実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■ パッケージゲーム分野、玩具販売事業が低調に推移したものの、デジタルゲーム分野が堅調に推移したため前期比で増収、増益
パッケージ	<ul style="list-style-type: none"> ■ リピート販売が堅調に推移したため、販売本数は前期を上回ったものの、新規タイトルの販売は低調に推移 ■ 主なタイトル『Alien: Isolation』、『Football Manager 2015』、『ソニックトゥーン』シリーズ、『龍が如く0 誓いの場所』
デジタル	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主力タイトルの他、既存タイトルの収益貢献によって堅調に推移 主力 ⇒ 『ファンタースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』等 既存 ⇒ 『アンジュ・ヴィエルジュ ～第2風紀委員 ガールズバトル～』、『サカつくシュート!』等 ■ 当期末時点の配信タイトル数 117本 (売切り型65本、無料プレイ型52本) ■ 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』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化
玩具	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッドシリーズ』などを中心に販売を実施したものの、玩具販売事業全体では低調に推移
アニメ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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』のライセンス収入、物販収入などが堅調に推移

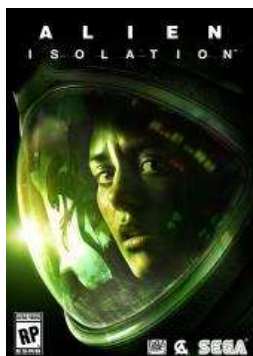
販売実績/パッケージ（ゲームコンテンツ）

※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

地域別		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	2/12修正 通期計画	通期実績
国内	販売タイトル数	3	12	3	15	15
	販売タイトル数 (SKU)	3	21	4	19	19
	販売本数 (万本)	40	215	71	214	214
海外	販売タイトル数	5	9	3	15	15
	販売タイトル数 (SKU)	5	11	10	31	31
	販売本数 (万本)	282	657	338	892	1,016
合計	販売タイトル数	8	21	6	30	30
	販売タイトル数 (SKU)	8	32	14	50	50
	販売本数 (万本)	323	873	410	1,106	1,230

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
Alien: Isolation（欧・米）	PS3, PS4, Xbox360, XboxOne, PC	211万本	10月
Football Manager 2015（欧・米）	PC	81万本	11月
ソニックトゥーン 太古の秘宝（日・欧・米）	WiiU	62万本	11月
ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー（日・欧・米）	3DS		
龍が如く0 誓いの場所（日）	PS3, PS4	38万本	3月
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（日・欧・米）	PS3, Xbox360	28万本	8月



『Alien: Isolation』

Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly 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.



『Football Manager 2015』

© Sports Interactive Limited 2014. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trade marks or trade marks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

		2015年3月期			
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%
ダウンロード数 (万件) 累計	国内 ※4	4,856	5,543	6,174	6,802
	海外 ※4	8,198	11,889	13,801	16,000
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802
売上高に対する広告宣伝費比率 ※5		12.6%	8.8%	7.1%	8.8%
主要指標 (セガネット) P N a o s a h	総ユーザー数（万人）※6	5,193	5,896	8,260	9,473
	平均MAU（万人・3か月平均）	481	730	918	1,054
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%

平均MAU、ARPMU、累計ダウンロード数は、無料プレイ型のタイトルのみで集計（売り切りは含めない）

※1.各四半期におけるMAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の平均値

※2.四半期におけるデジタル売上高（グロス売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（グロス売上）のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期の末日時点

※5.各四半期におけるデジタル売上高（グロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※6.各四半期の末日時点

構造改革の振り返り



2015年3月期中におけるグループ構造改革に関する主な取組み

1. **「グループ構造改革本部」を設置**（2014年5月9日付）
 - ・本部長： 会長兼社長 里見 治
2. **グループ構造改革に関する方針発表**（2014年10月31日付）
 - ・3事業グループへの再編
 - ・固定費削減目標の設定
 - ・セガにおける構造改革担当役員の選任
3. **セガにおける構造改革の実施**（2015年1月30日付）
 - ・国内における事業の効率化
 - ・希望退職者の募集
 - ・海外における事業の効率化
4. **グループ再編の実施**（2015年2月12日付）
 - ・2015年4月1日付で、グループ内の子会社再編を実施
 - ・更なる事業再編を進めるための施策として、グループ内組織の再編を決定

構造改革実施状況（2015年3月期）

中核事業の明確化

➤ 3事業セグメントへの見直し

遊技機事業

アミューズメント機器事業

アミューズメント施設事業

コンシューマ事業

遊技機事業

エンタテインメントコンテンツ事業

リゾート事業

不採算・低採算事業の
抜本的見直し

➤ CGアニメ映画自主製作中止

➤ その他不採算事業・プロジェクトからの撤退

➤ 希望退職者の募集等

➤ 事業毎に分社化

- ⇒各事業レベルへの権限委譲による意思決定迅速化
- ⇒更なる事業再編に向けた素地整備

➤ 収益規模に見合った人員数の調整

- ⇒年齢構成の若年化促進
- ⇒中核事業へのリソース集中

事業ポートフォリオ運営の
基礎構築

人財配分の最適化

今後の取り組み (2016年3月期～)

構造改革

- ▶ 事業ポートフォリオの運営強化
 - ⇒ 事業入替の検討
 - ⇒ 新規事業投資の検討

- ▶ 各事業ごとのコスト管理の徹底

- ▶ 事業・プロジェクト毎の開始・撤退基準の検討

遊技機事業

- ▶ グループ収益の柱として、コスト管理等を中心に収益性改善

エンタテインメント コンテンツ事業

- ▶ 短中期的な成長分野として、デジタルゲーム分野を中核事業化

リゾート事業

- ▶ 中長期的な成長分野として、リゾートセグメントを立ち上げ

構造改革実施に伴う業績への影響

<2015年3月期実績における特別損失内訳>

科目	金額 (億円)
減損損失	78
解体費用引当金繰入額	27
早期割増退職金	18
映画自主制作中止に伴う損失	18
その他	18
合計	約 159



特別損失のうち 構造改革関連費用	約 70
---------------------	-------------



<2016年3月期計画における固定費削減効果>

セグメント	金額 (億円)
エンタテインメント コンテンツ事業	54
リゾート事業	3
全社	3
合計	約 60

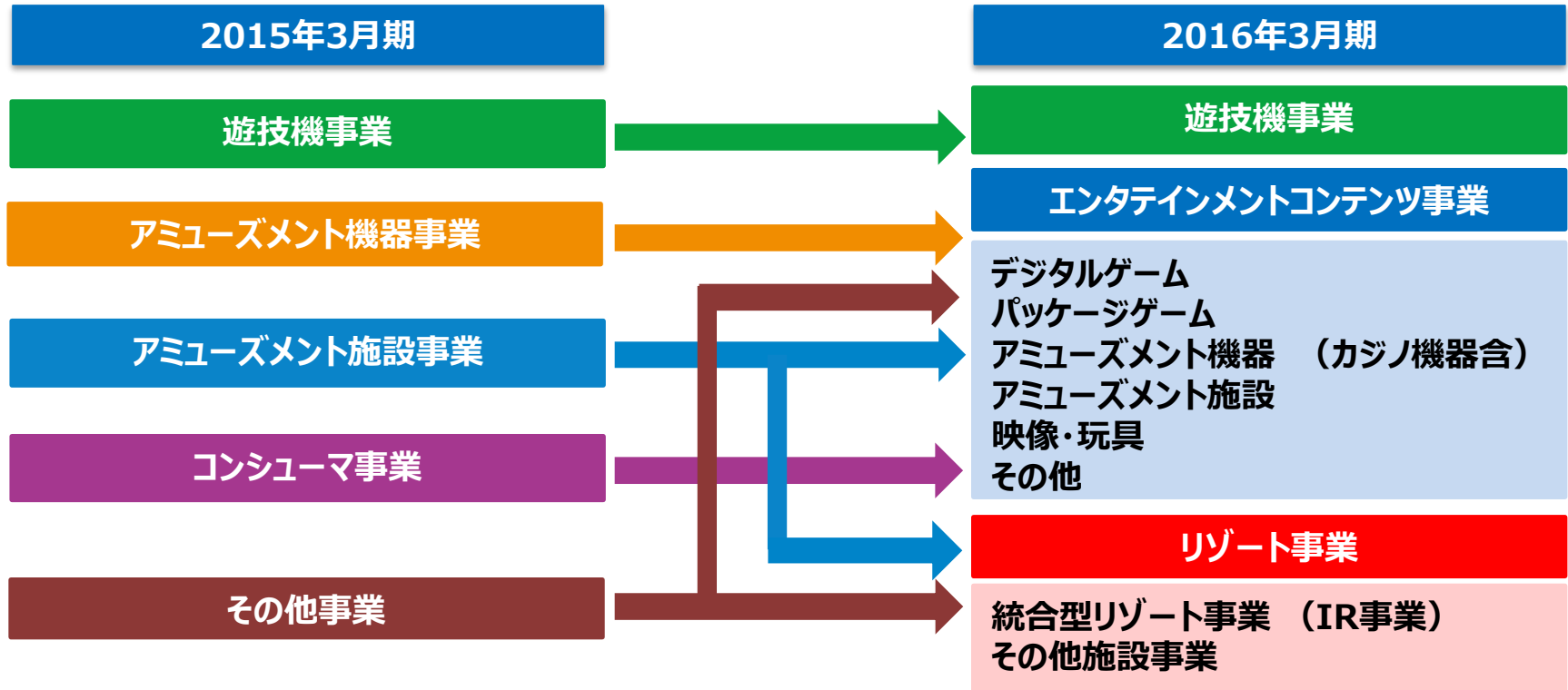
- 2016年3月期計画における固定費削減効果 (2015年3月期対比)
固定費削減効果：約 60 億円

2016年3月期計画



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

① 事業セグメントの変更



② 会計方針の変更

2016年3月期より売上高の計上を純額基準から総額基準に変更

連結損益計算書 (要約)

(億円)		2015年3月期		2016年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高		1,601	3,672	2,000	+25%	4,200	+14%
内 訳	遊技機	623	1,526	945	+52%	1,670	+9%
	エンタテインメントコンテンツ	910	1,996	985	+8%	2,350	+18%
	リゾート	66	149	70	+6%	180	+21%
営業利益		34	176	140	+312%	250	+42%
内 訳	遊技機	74	259	220	+197%	230	-11%
	エンタテインメントコンテンツ	9	0	-25	-	115	-
	リゾート	-14	-23	-20	-	-35	-
	消去等	-35	-60	-35	-	-60	-
	営業利益率	2.1%	4.8%	7.0%	+4.9pt	6.0%	+1.2pt
経常利益		33	169	140	+324%	250	+48%
特別利益		3	10	0	-	0	-
特別損失		35	159	0	-	10	-
税引前当期純利益		0	20	140	-	240	+1100%
親会社株主に帰属する当期純利益		-20	-112	110	-	190	-
1株当たり配当 (円)		20	40	20	-	40	-
1株当たり当期純利益 (円)		-8.52	-46.22	46.33	-	80.02	-
1株当たり純資産 (円)		1,387.64	1,337.46	-	-	-	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

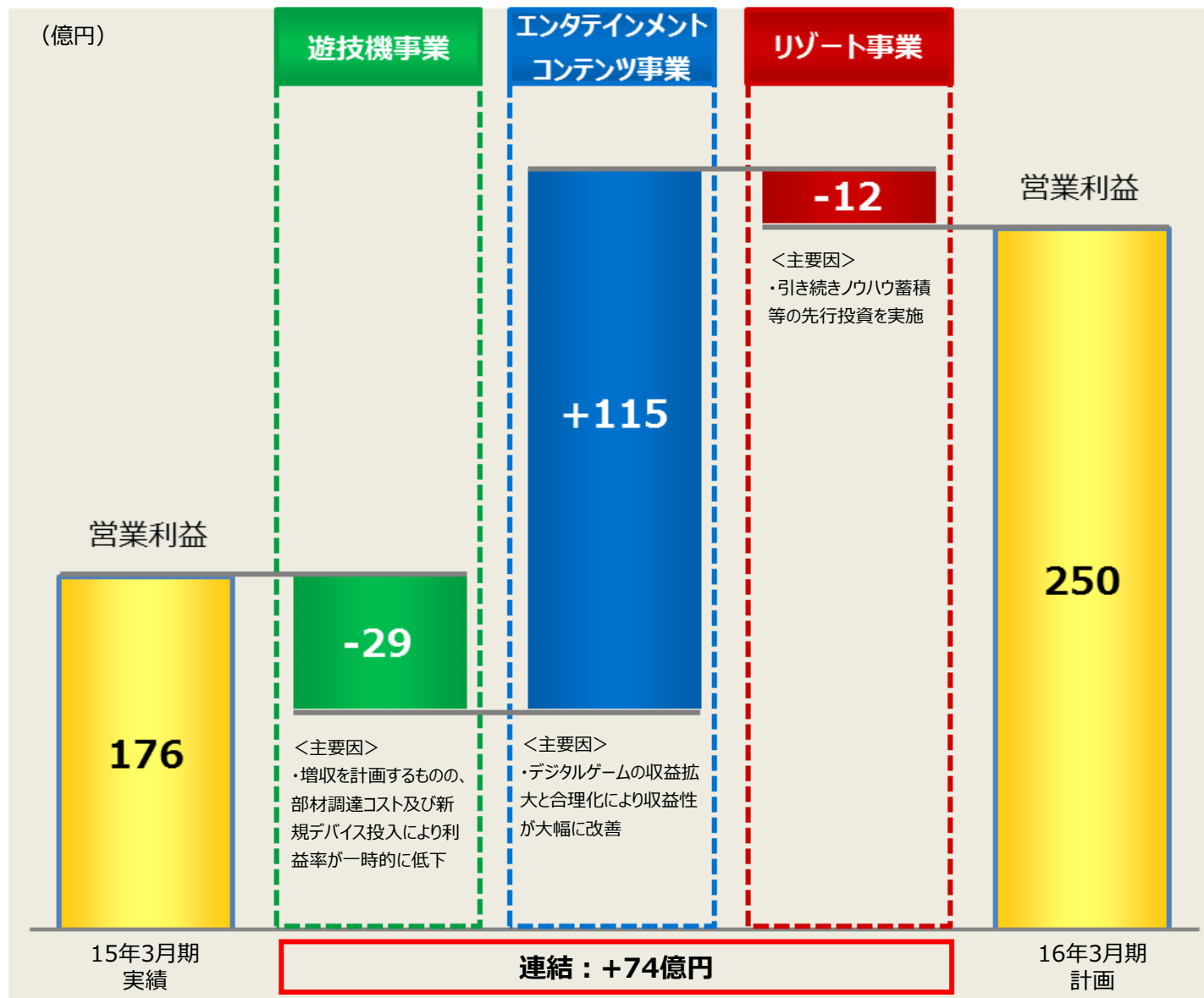
※新セグメントにおける売上高は総額表示

各種費用等の実績・計画

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	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	284	676	300	+6%	694	+3%
遊技機	105	223	102	-3%	212	-5%
エンタテインメントコンテンツ	179	457	197	+10%	480	+5%
リゾート	1	2	0	-	1	-50%
その他、消去	-1	-6	1	-	1	-
設備投資額	147	287	150	+2%	344	+20%
遊技機	41	69	40	-2%	81	+17%
エンタテインメントコンテンツ	94	195	92	-2%	187	-4%
リゾート	10	21	16	+60%	74	+252%
その他、消去	2	2	2	-	2	-
減価償却費	81	176	79	-2%	168	-5%
遊技機	29	64	31	+7%	67	+5%
エンタテインメントコンテンツ	44	96	39	-11%	81	-16%
リゾート	4	9	5	+25%	12	+33%
その他、消去	4	7	4	-	8	+14%
広告宣伝費	100	191	126	+26%	245	+28%
遊技機	13	21	16	+23%	31	+48%
エンタテインメントコンテンツ	70	145	94	+34%	191	+32%
リゾート	5	8	4	-20%	7	-13%
その他、消去	12	17	12	-	16	-6%

※新セグメントにおける各種費用は未監査（概算値）

営業利益 増減要因 (主要因)



事業の位置づけ・事業戦略・当社の強み

グループ内の 位置づけ

グループ収益の柱

事業戦略の方向性

- 市場環境、規制環境への対応
- 幅広いユーザー層に向けた製品開発
- リユース等の取組強化による収益改善

当社の強み

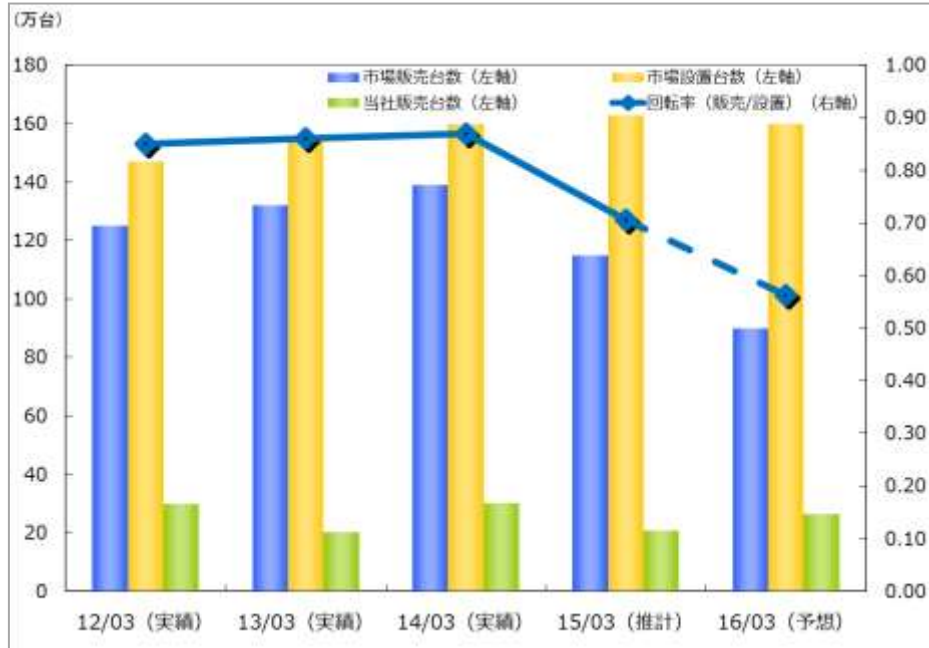
高度な開発力

高い実績を誇る
タイトル・IP群

パチンコ・パチスロ
共にトップクラスの
業界シェア

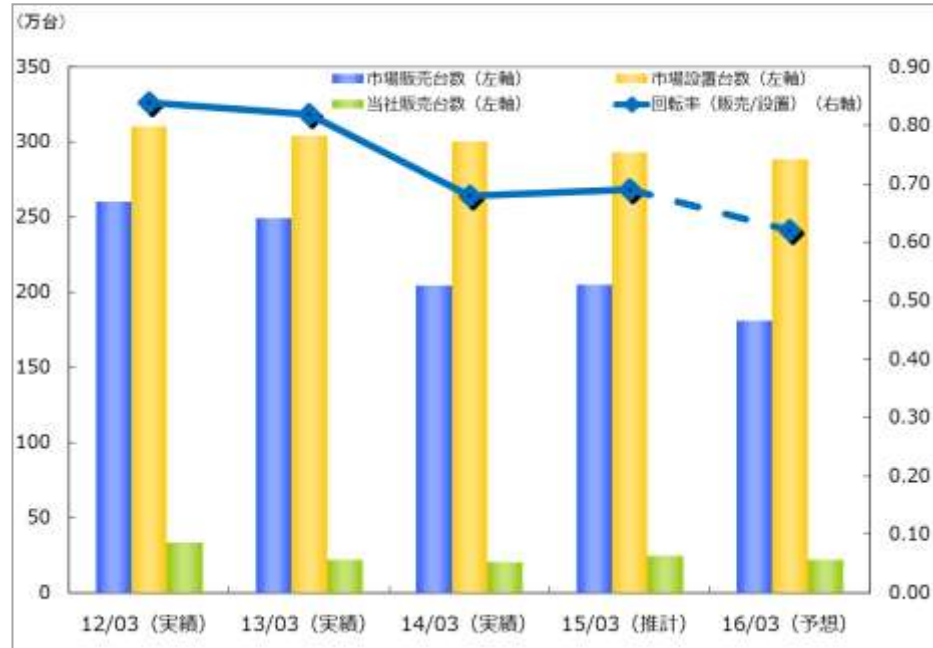
セグメント別：遊技機（市場の見通し）

パチスロ市場動向



パチスロ	12/03 実績	13/03 実績	14/03 実績	15/03 推計	16/03 予想
市場販売台数	125万台	132万台	139万台	115万台	90万台
市場設置台数	147万台	154万台	160万台	163万台	160万台
回転率	0.85	0.86	0.87	0.70	0.56
当社販売台数	30.0万台	20.2万台	30.1万台	20.7万台	26.5万台

パチンコ市場動向



パチンコ	12/03 実績	13/03 実績	14/03 実績	15/03 推計	16/03 予想
市場販売台数	260万台	249万台	204万台	205万台	181万台
市場設置台数	310万台	304万台	300万台	293万台	288万台
回転率	0.84	0.82	0.68	0.69	0.62
当社販売台数	33.2万台	21.6万台	20.0万台	24.2万台	22.0万台

出所：警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部（確定値が公式に出ていないデータ、および2015年、2016年数値は当社推計・予想）

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	623	1,526	945	+52%	1,670	+9%
内訳						
パチスロ	346	740	613	+77%	970	+31%
パチンコ	253	739	310	+23%	657	-11%
その他	24	47	22	-8%	43	-9%
営業利益	74	259	220	+197%	230	-11%
営業利益率	11.9%	17.0%	23.3%	+11.4pt	13.8%	-3.2pt
パチスロ販売台数(台)	92,998	207,828	165,000	+77%	265,000	+28%
パチンコ販売台数(台)	86,453	242,847	110,000	+27%	220,000	-9%

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

2016年3月期 通期計画

全体

- 前期比で増収、減益を計画
- 複数の主カタイトルを投入し、パチスロは前期比で販売台数が増加する一方で、パチンコは前期比で販売台数が減少
- 円安による部材調達コストへの影響や新規デバイスの投入等により利益率は一時的に低下

パチスロ

- 主カタイトルを複数投入し、前期比で約6万台増を計画




パチンコ

- 『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』をはじめとした、複数タイトルを投入するものの、2015年3月期に投入した『ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ』の反動により、前期比では約2万台減を計画
- 主な販売タイトル(第1四半期)
 - ⇒ サミー『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』(4月)
 - ⇒ タイヨーエレクトリック『CRガメラ』(6月)

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

※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	2015年3月期		2016年3月期	
	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
	2タイトル	3タイトル	3タイトル	7タイトル
	83,468台	155,693台	140,000台	240,000台
	2タイトル	2タイトル	2タイトル	2タイトル
	9,530台	9,569台	25,000台	25,000台
	-	1タイトル	-	-
	-	42,566台	-	-
合計	4タイトル	6タイトル	5タイトル	9タイトル
	92,998台	207,828台	165,000台	265,000台

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

※タイトル数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2015年3月期		2016年3月期		
	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	
Sammy	3タイトル	5タイトル	3タイトル	5タイトル	
	62,938台	206,704台	75,000台	165,000台	
TAIYO ELEC	2タイトル	5タイトル	4タイトル	6タイトル	
	23,515台	36,143台	35,000台	55,000台	
合計	5タイトル	10タイトル	7タイトル	11タイトル	
	86,453台	242,847台	110,000台	220,000台	
内訳	本体販売	24,320台	65,880台	41,500台	127,500台
	盤面販売	62,133台	176,967台	68,500台	92,500台

*タイトル数の集計方法を変更し、新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(スペック替え等は除く)

主要販売品目（計画）/パチンコ

ブランド	タイトル名	納品開始時期
サミー	ぱちんこCR聖戦士ダンバイン	4月
タイヨーエレクト	CRカメラ	6月



『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』(サミー)
©創通・サンライズ Project by Sammy

事業の位置づけ・事業戦略・当社の強み

グループ内の 位置づけ

短中期的成長分野

事業戦略の方向性

- デジタルゲーム分野における更なる収益力の向上
- 構造改革による不採算事業の解消と既存事業の収益力回復
- 分社化による各事業分野の意思決定迅速化

当社の強み

セガグループの
高度な開発力

マーケティング支援
ツールNoah Pass

高い実績を誇る
タイトル・IP群

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2015年3月期		2016年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	910	1,996	985	+8%	2,350	+18%
内訳						
デジタルゲーム	269	543	340	+26%	870	+60%
パッケージゲーム	167	482	135	-19%	445	-8%
AM機器	185	394	230	+24%	450	+14%
AM施設	179	360	185	+3%	365	+1%
映像・玩具	100	198	85	-15%	200	+1%
その他/消去等	10	19	10	-	20	+5%
営業利益	9	0	-25	-	115	-
内訳						
デジタルゲーム	38	80	20	-47%	115	+44%
パッケージゲーム	-30	-27	-31	-	13	-
AM機器	0	-40	-4	-	0	-
AM施設	5	7	5	-	3	-57%
映像・玩具	-1	-16	-7	-	2	-
その他/消去等	-3	-4	-8	-	-18	-
営業利益率	1.0%	-	-	-	4.9%	-
パッケージ販売本数 (万本)	410	1,230	212	-48%	714	-42%
国内AM施設既存店売上高前年比	98.7%	100.1%	99.3%	-	97.3%	-
国内AM施設店舗数	198	198	198	-	199	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

2016年3月期 通期計画

全体		・デジタルゲーム分野の収益拡大と合理化による収益性の改善を受けて、前期比で大幅な増収・増益を計画
内訳	デジタルゲーム	・既存タイトルの収益確保と複数の新作タイトル投入により、前期比で増収・増益 ・上期を中心に複数の主力タイトルを投入予定 (国内投入タイトル数 通期47本(無料プレイ46本、売り切り1本)) ⇒主な新作タイトル：『 オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- 』、『 ケイオスドラゴン 混沌戦争 』 『 モンスターギア 』等
	パッケージゲーム	・海外を中心とした合理化によって収益性の改善を図る ・『 ペルソナ5 』等の主力IPを中心に新作を投入し、前期比で減収するものの、黒字転換
	AM機器	・事業効率化の実施に伴う収益性の改善 ・幅広いユーザー層に向けた新製品を投入し、前期比で増収、赤字解消
	AM施設	・ゲームセンター以外の新業態店舗の展開を進めるため、 設備投資及び減価償却が増加することから前期比で減益
	映像・玩具	・合理化による収益性の改善を図るとともに、定番・主力製品のサービスを中心に展開し、黒字転換を見込む

※無料プレイモデルには、パチンコ・パチスロアプリを含む

主なタイトル



『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』

©SEGA / f4samurai



『ケイオスドラゴン 混沌戦争』

©SEGA ©STAR SEAS COMPANY /
「ケイオスドラゴン混沌戦争」製作委員会

『モンスターギア』

©SEGA

販売実績・計画/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

地域別		2015年3月期		2016年3月期	
		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
国内	販売タイトル数	3	15	4	14
	販売タイトル数 (SKU)	4	19	5	21
	販売本数 (万本)	71	214	48	266
海外	販売タイトル数	3	15	9	20
	販売タイトル数 (SKU)	10	31	11	24
	販売本数 (万本)	338	1,016	164	448
合計	販売タイトル数	6	30	13	34
	販売タイトル数 (SKU)	14	50	16	45
	販売本数 (万本)	410	1,230	212	714

事業の位置づけ・事業戦略・当社の強み

グループ内の
位置づけ

中長期的成長分野

事業戦略の方向性

- 国内IR参入に向けた先行投資
- 海外IR施設の開発・運営
- テーマパーク・リゾート施設の運営力強化

当社の強み

フェニックスリゾート
各種テーマパークの
開発・運営実績

海外IR施設の
開発・運営経験

強固な財務基盤

リゾート事業の主な取り組み

- 施設名：フェニックス・シーガイア・リゾート
- 所在地：宮崎県（宮崎市）
- 運営会社：フェニックスリゾート株式会社
- 概要：「シエラトン・グランデ・オーシャンリゾート」等の宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級コンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」等のスポーツ施設を保有するリゾート施設

- 施設名：ジョイポリス
- 所在地：東京都（お台場）、大阪府（梅田）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：「デジタル」と「リアル」の融合を意味する「デジタリアル（DigitaReal）」をコンセプトに掲げた、斬新かつ先進的なエンタテインメントを提供する国内最大級の屋内型テーマパーク

- 施設名：オービィ
- 所在地：神奈川県（みなとみらい）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：BBC EARTHの映像力とセガのエンタテインメント技術を融合し、自然界の様々なシーンを独自の手法で再現。大自然の神秘を全身に感じることができるまったく新しいミュージアム

- 施設名：パラダイスカジノ仁川 / パラダイスシティ
- 所在地：韓国（仁川市）
- 運営会社：PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
- 概要：1967年に韓国最初の外国人専用カジノとしてオープンした「パラダイスカジノ仁川」の運営及び2017年上期開業予定の韓国初の本格的統合型リゾート「パラダイスシティ」の開発

- 施設名：（未定）
- 所在地：韓国（釜山広域市）
- 運営会社：SEGASAMMY Busan Inc.
- 概要：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大型複合施設の開発・運営



(億円)		2015年3月期		2016年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高		66	149	70	+6%	180	+21%
営業利益		-14	-23	-20	-	-35	-
営業利益率		-	-	-	-	-	-
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数 (千人)	323	643	299	-7%	580	-10%
	客単価 (円)	13,000	14,000	15,000	+15%	16,000	+14%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	333	614	334	-	622	+1%
	客単価 (円)	3,342	3,426	3,394	+2%	3,413	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	240	400	233	-3%	384	-4%
	客単価 (円)	2,264	2,283	2,253	-	2,236	-2%
パラダイスカジノ仁川*	カジノ売上高 (10億KRW)	55	109	-	-	-	-
	利用者数 (千人)	29	58	-	-	-	-

※新セグメントにおける売上高・営業利益は未監査(概算値)

※新セグメントにおける売上高は総額表示

*「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営

*「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上(2014年1月～12月の実績を計上)

2016年3月期 通期計画

国内

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』の運営力強化・集客力強化に取り組む
- 屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』、大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』などのテーマパークのコンテンツ力向上に取り組む

海外

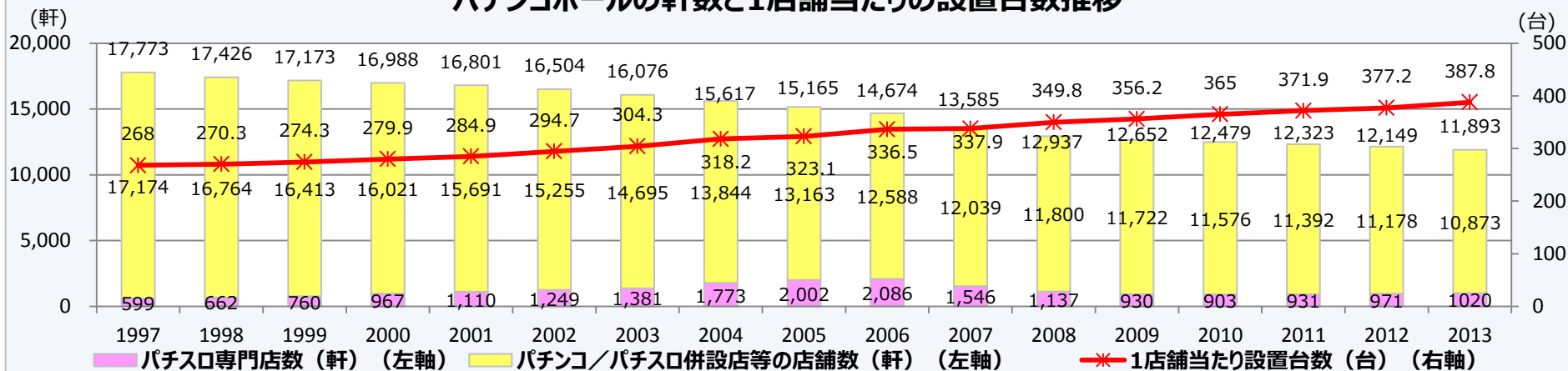
- 2014年11月に韓国・仁川において韓国初の本格的統合型リゾートとなる「パラダイスシティ」が着工 (2017年上期開業予定)
- 既存のカジノ施設である「パラダイスカジノ仁川」の売上高は堅調に推移
- 「パラダイスカジノ仁川」には従来の7名に加え、更に5名の当社従業員を派遣しノウハウの蓄積を進める予定

補足資料



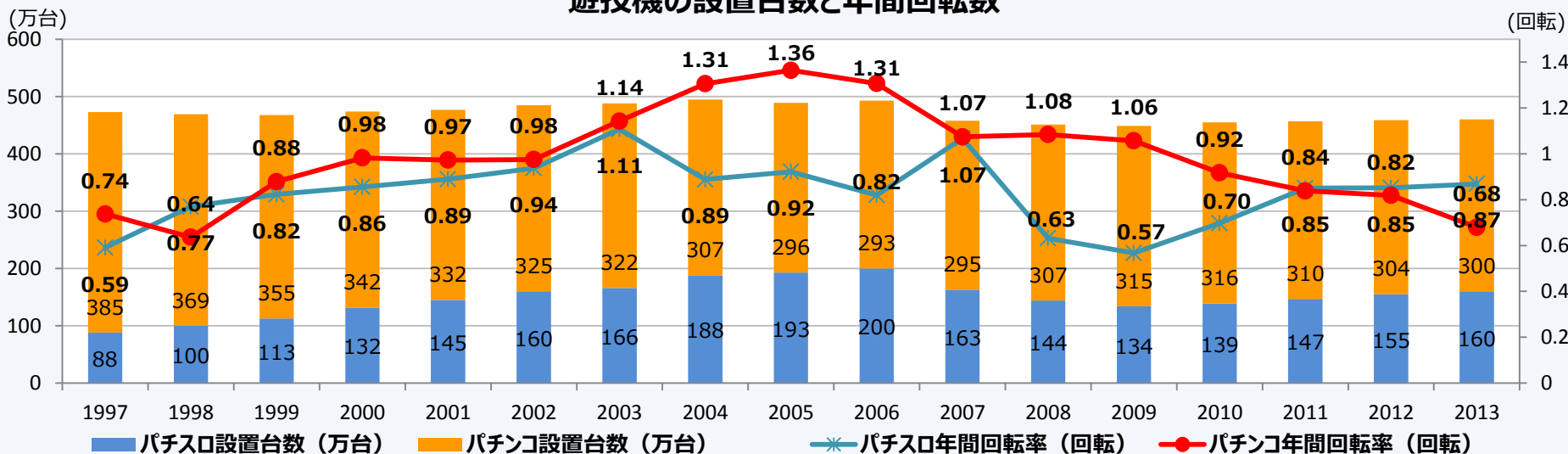
SEGA-SAMMY
HOLDINGS

パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



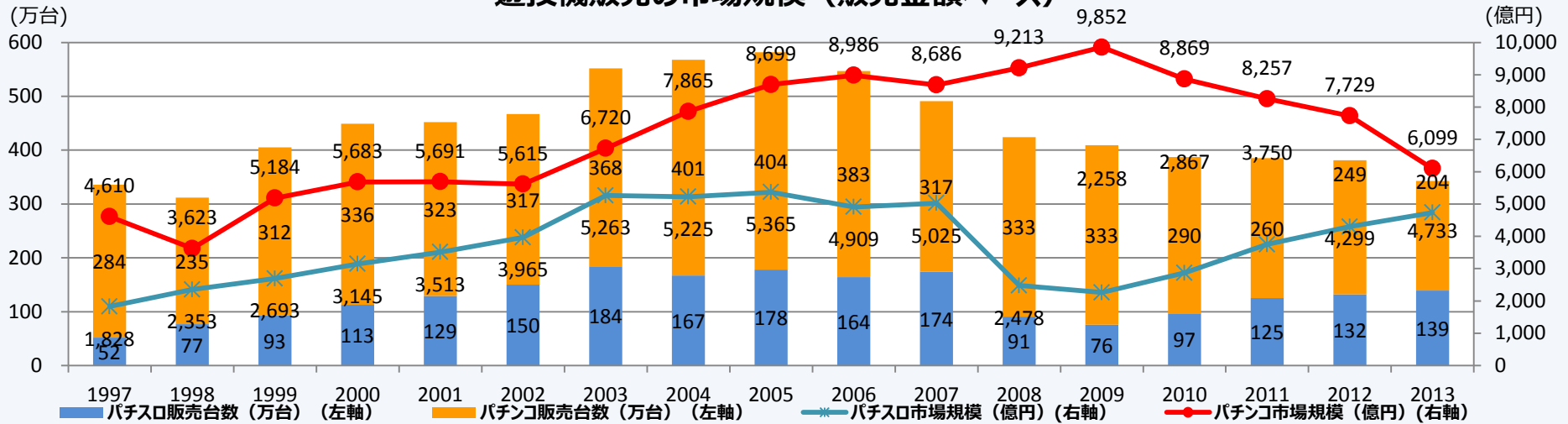
出所：警察庁

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

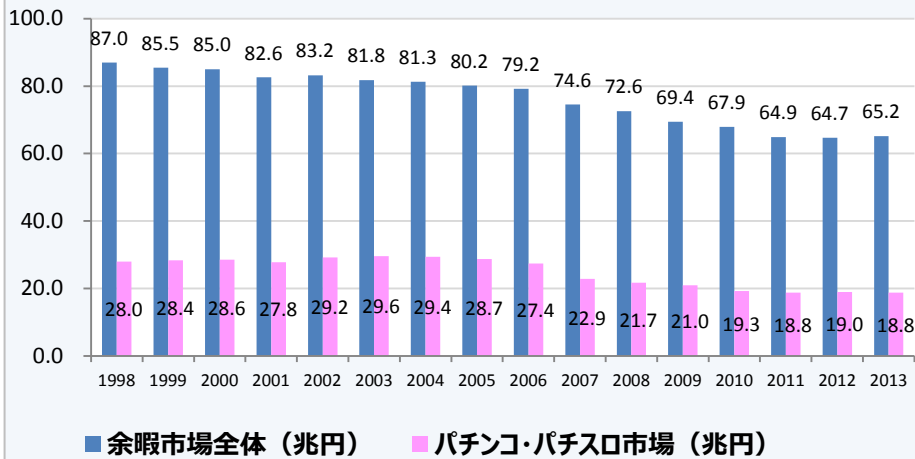
遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）



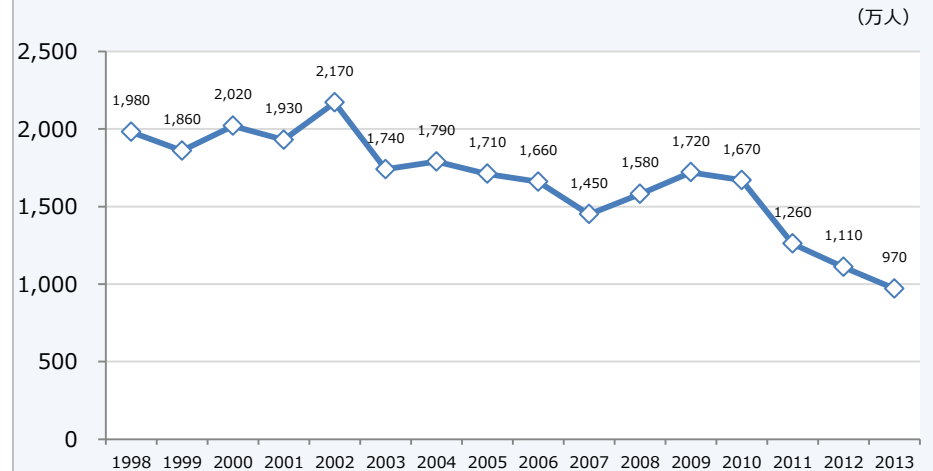
出所：矢野経済研究所

(兆円)

市場規模の推移

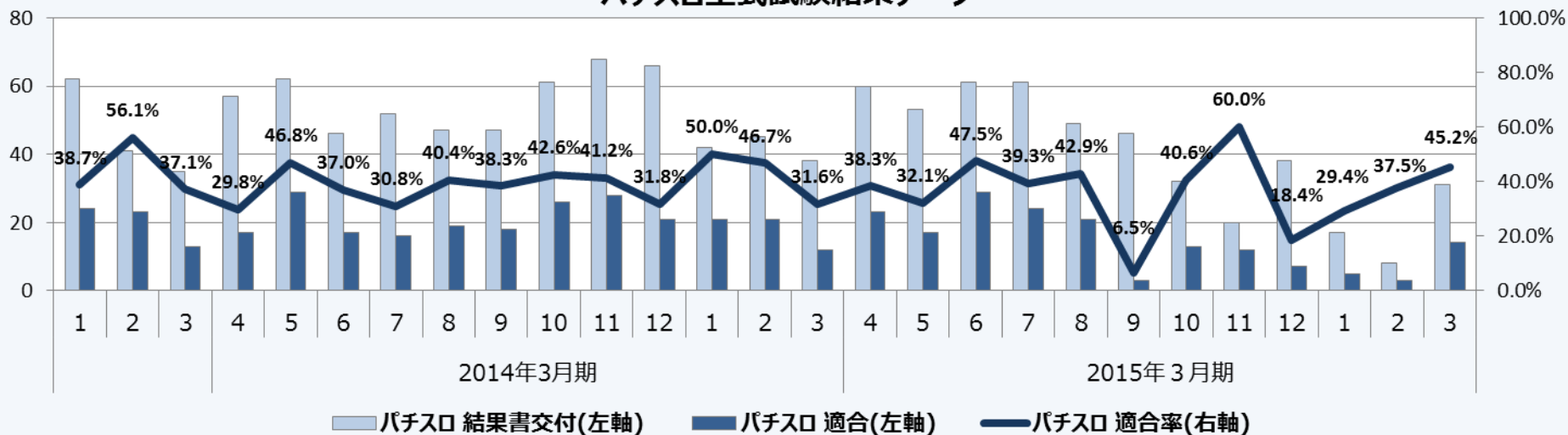


遊技参加人口推移

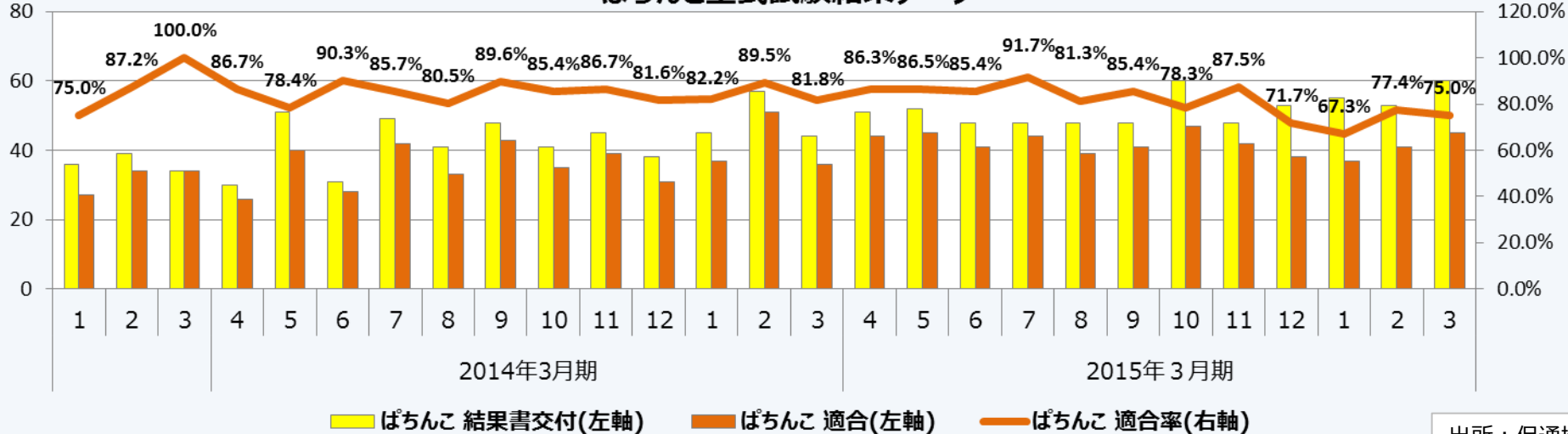


出所：レジャー白書 日本生産性本部

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%	サミー	301,575	21.7%
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%	U社	215,000	15.5%
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%	H社	120,000	8.6%
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%	S社	116,291	8.4%
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%	D社	102,000	7.3%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

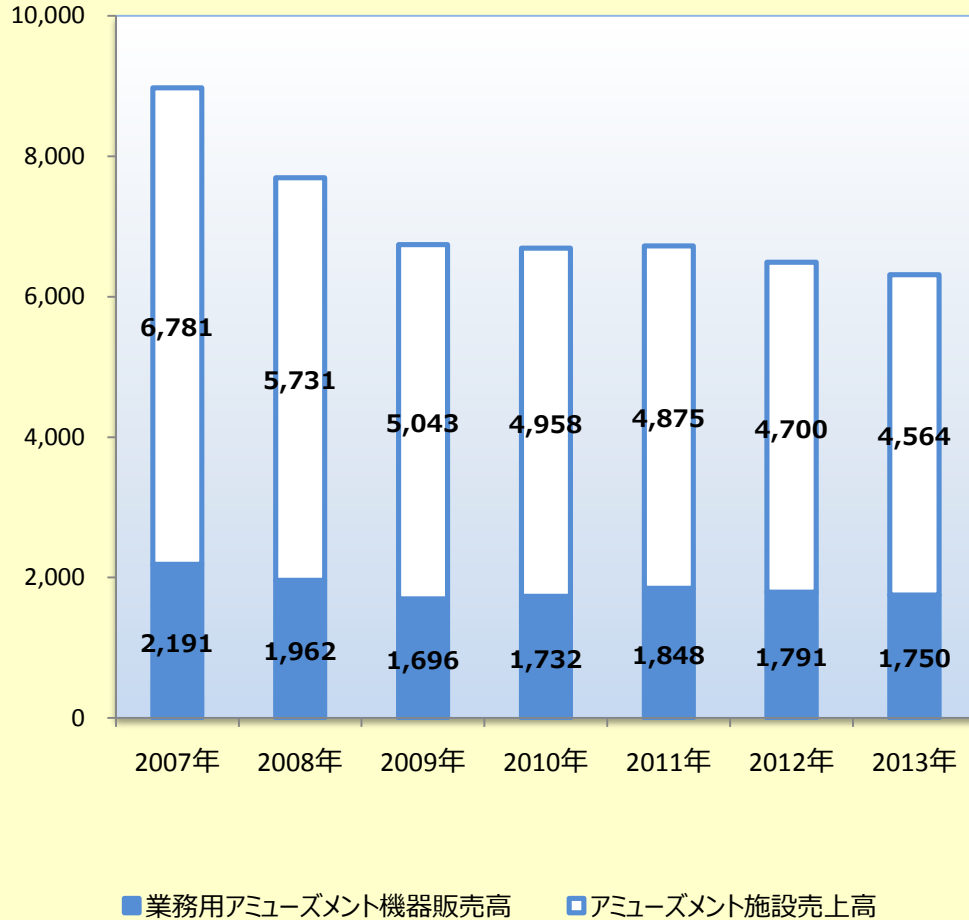
順位	2009年			2010年			2011年			2012年			2013年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%
2	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%
3	K社	426,000	12.8%	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%
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%	サミー	200,225	9.8%
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%	H社	197,000	9.6%

出所：矢野経済研究所

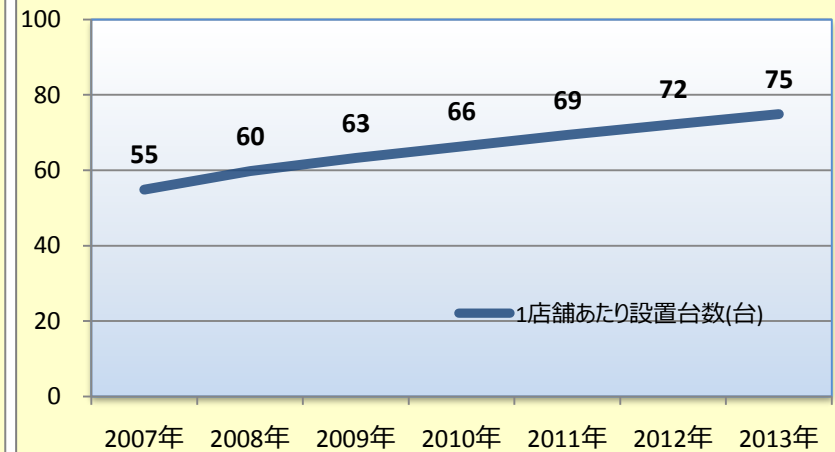
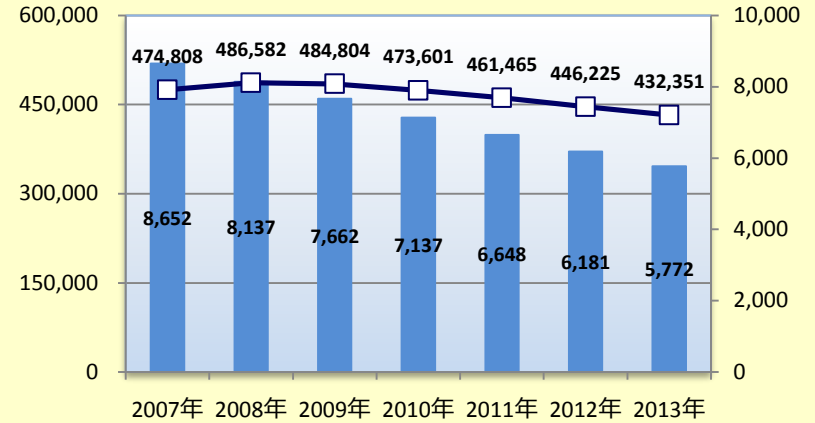
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

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)



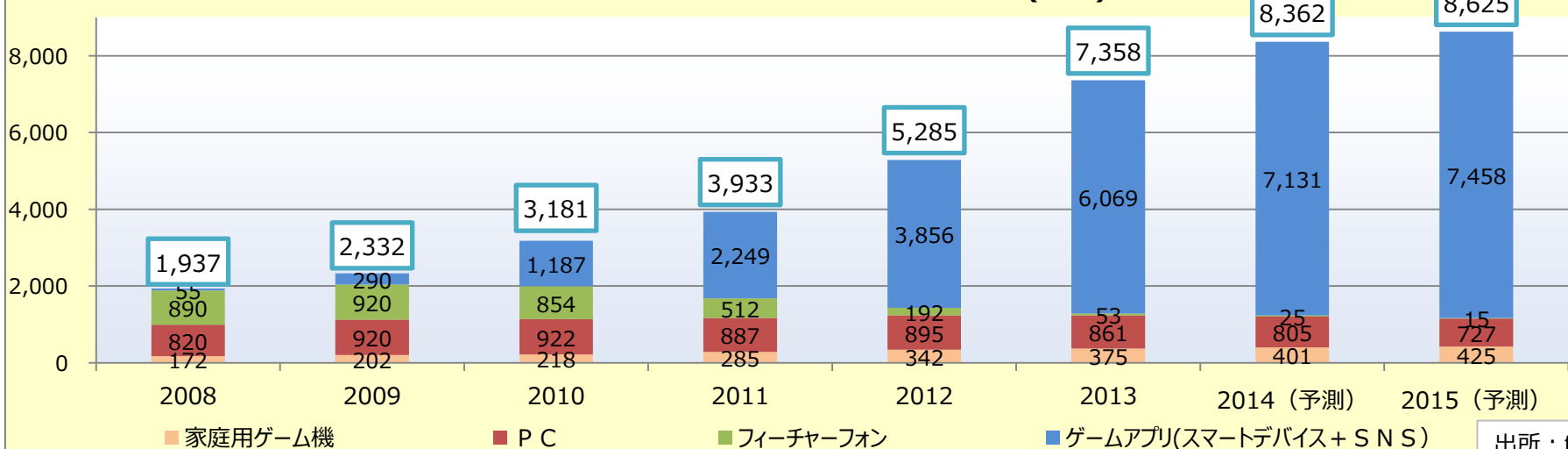
ゲームセンター営業所数(店) ゲーム機設置台数(台)



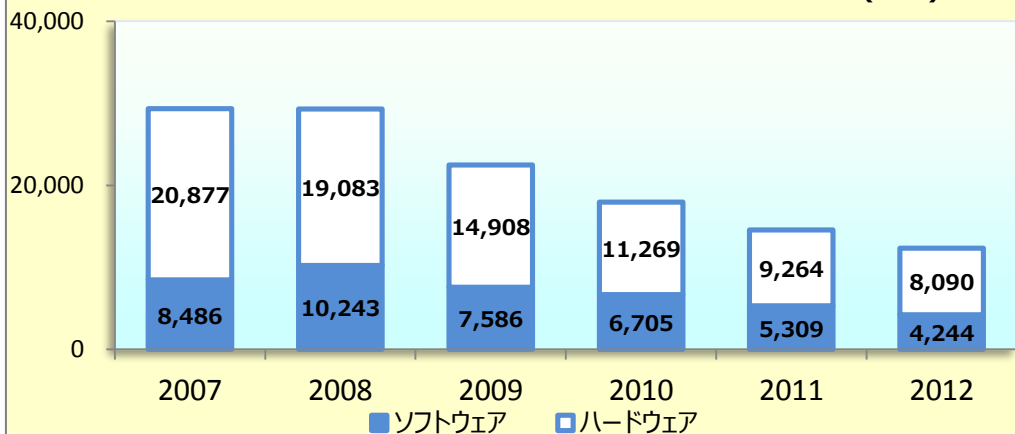
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

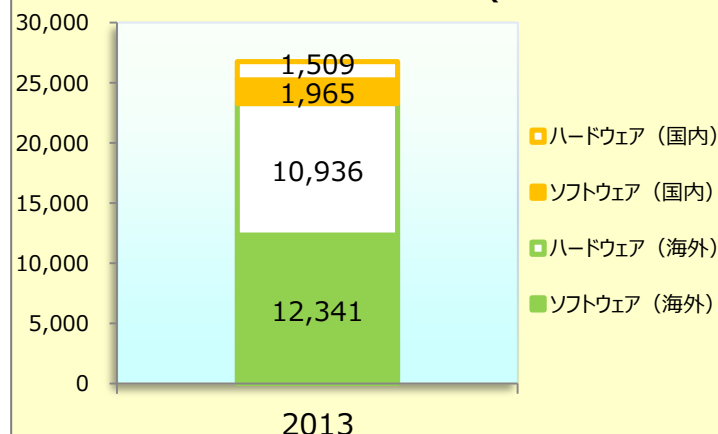
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



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。

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_4q_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
売上高	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	1,622	3,780	1,542	3,549
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	1,422	712	1,818	606	1,491
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	391	180	386	180	396
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	427	219	432	208	414
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	838	438	998	482	1,110
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	134	71	145	64	136
営業利益	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	190	123	385	34	176
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	235	151	452	73	257
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	19	-0	-12	1	-25
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	11	2	0	-2	-9
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	11	20	9	40
その他	-5	-17	-13	-0	3	3	0	2	-4	-4	-12	-10	-20
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-63	-36	-64	-37	-65
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.9%	7.6%	10.2%	2.2%	5.0%
経常利益	1,044	1,195	812	-82	66	359 [302]	681	581	209	142	405	33	169
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	6.5%	8.8%	10.7%	2.1%	4.8%
当期純利益	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	334	113	307	-20	-112
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	10.4%	7.0%	8.1%	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415 [472]	411	533	452	251	592	284	676
設備投資額	324	385	366	504 (*1)	266	161	196	361	328	226	381	147	287
減価償却費 *4	177	218	280	456 (*2)	266	171	159	161	181	75	161	81	176
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	76	160	100	191

パチスロタイトル数	99タイトル	149タイトル	179タイトル	229タイトル	199タイトル	129タイトル	109タイトル	119タイトル	89タイトル	39タイトル	99タイトル	49タイトル	69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	143,171台	301,575台	92,998台	207,828台

パチンコタイトル数	89タイトル	89タイトル	149タイトル	99タイトル	129タイトル	139タイトル	129タイトル	149タイトル	149タイトル	49タイトル	109タイトル	99タイトル	149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	54,955台	200,225台	86,453台	242,847台

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%	95.0%	96.1%	98.7%	100.1%
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	202店舗	198店舗	198店舗	198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)	8 (8)	21 (32)	6 (14)	30 (50)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	323	873	410	1,230

※[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)

(*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

*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)



<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.co.jp/> (株式会社セガホールディングス)
<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。