

2014年10月31日
セガサミーホールディングス株式会社

2015年3月期 第2四半期 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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	1,365	3,214	1,622	3,780	1,600	1,542	-5%	4,500	3,700	-2%
内訳										
遊技機	543	1,422	712	1,818	600	606	-15%	2,175	1,585	-13%
アミューズメント機器	187	391	180	386	200	180	-	460	400	+4%
アミューズメント施設	217	427	219	432	215	208	-5%	420	410	-5%
コンシューマ	353	838	438	998	510	482	+10%	1,285	1,165	+17%
その他	63	134	71	145	75	64	-10%	160	140	-3%
営業利益	78	190	123	385	-80	34	-72%	350	180	-53%
内訳										
遊技機	104	235	151	452	0	73	-52%	405	250	-45%
アミューズメント機器	8	19	-0	-12	-17	1	-	-17	-23	-
アミューズメント施設	8	11	2	0	0	-2	-	-6	-8	-
コンシューマ	-7	-7	11	20	-3	9	-18%	66	50	+150%
その他	-1	-4	-4	-12	-20	-10	-	-28	-20	-
消去等	-32	-63	-36	-64	-40	-37	-	-70	-70	-
営業利益率	5.7%	5.9%	7.6%	10.2%	-	2.2%	-5.4pt	7.8%	4.9%	-5.3pt
経常利益	72	209	142	405	-80	33	-77%	350	170	-58%
経常利益率	5.3%	6.5%	8.8%	10.7%	-	2.1%	-6.7pt	7.8%	4.6%	-6.1pt
特別利益	3	101	38	157	0	3	-	0	3	-
特別損失	3	54	6	87	0	35	-	5	46	-
税引前当期純利益	73	256	174	475	-80	0	-	345	127	-73%
当期純利益	38	334	113	307	-70	-20	-	210	40	-87%
当期純利益率	2.8%	10.4%	7.0%	8.1%	-	-	-	4.7%	1.1%	-7.0pt
1株当たり配当 (円)	20	40	20	40	20	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	15.74	137.14	46.76	126.42	-28.74	-8.52	-	86.21	16.40	-
1株当たり純資産 (円)	1,125.09	1,304.44	1,401.90	1,409.27	-	1,387.64	-	-	-	-

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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	191	452	251	592	315	284	+13%	696	672	+14%
内訳										
遊技機	86	180	97	195	125	105	+8%	232	231	+18%
アミューズメント機器	37	78	40	89	46	39	-3%	92	91	+2%
アミューズメント施設	1	2	0	1	1	1	-	1	2	+100%
コンシューマ	66	195	113	301	132	137	+21%	349	338	+12%
その他、消去	1	-3	1	6	11	2	+100%	22	10	+67%
設備投資額	216	328	226	381	182	147	-35%	333	333	-13%
内訳										
遊技機	91	119	25	79	56	40	+60%	109	109	+38%
アミューズメント機器	10	23	3	20	23	24	+700%	47	47	+135%
アミューズメント施設	54	79	41	77	35	31	-24%	62	62	-19%
コンシューマ	46	83	43	83	59	42	-2%	98	98	+18%
その他、消去	15	24	114	122	9	10	-91%	17	17	-86%
減価償却費 *2	74	181	75	161	82	81	+8%	183	183	+14%
内訳										
遊技機	20	54	28	58	30	29	+4%	71	71	+22%
アミューズメント機器	6	15	8	19	9	8	-	22	22	+16%
アミューズメント施設	21	46	21	47	26	25	+19%	54	54	+15%
コンシューマ	24	60	12	26	10	12	-	22	22	-15%
その他、消去	3	6	6	11	7	7	+17%	14	14	+27%
広告宣伝費 *3	56	131	76	160	121	100	+32%	249	220	+38%
内訳										
遊技機	9	24	14	28	14	12	-14%	47	29	+4%
アミューズメント機器	4	12	6	14	10	8	+33%	22	20	+43%
アミューズメント施設	1	1	7	12	8	7	-	13	14	+17%
コンシューマ	29	72	36	86	72	56	+56%	144	135	+57%
その他、消去	13	22	13	20	17	17	+31%	23	22	+10%

*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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比	
売上高	543	1,422	712	1,818	600	606	-15%	2,175	1,585	-13%	
内訳	パチスロ	361	642	522	1,127	405	346	-34%	1,368	755	-33%
	パチンコ	148	723	169	635	169	253	+50%	761	820	+29%
	その他	34	57	21	56	26	7	-67%	46	10	-82%
営業利益	104	235	151	452	0	73	-52%	405	250	-45%	
営業利益率	19.2%	16.5%	21.2%	24.9%	-	12.0%	-9.2pt	18.6%	15.8%	-9.1pt	
パチスロ販売台数 (台)	108,604	202,221	143,171	301,575	114,800	92,998	-35%	374,800	222,998	-26%	
パチンコ販売台数 (台)	57,749	216,860	54,955	200,225	58,000	86,453	+57%	250,000	267,453	+34%	

《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

当第2四半期に販売を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数

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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	5/9 期初 通期計画	10/31修正 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	2タイトル	6タイトル	3タイトル
	69,209台	91,484台	114,453台	264,365台	84,800台	83,468台	319,800台	163,468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	1タイトル
	38,663台	104,041台	893台	893台	20,000台	-	20,000台	50,000台
タイヨーエレクト 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	2タイトル	3タイトル	2タイトル
	732台	6,696台	2,375台	6,445台	10,000台	9,530台	35,000台	9,530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	4タイトル	10タイトル	6タイトル
	108,604台	202,221台	143,171台	301,575台	114,800台	92,998台	374,800台	222,998台

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチスロバーチャファイター	タイヨー エレクト	7千台

当第2四半期に販売を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数

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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	5/9 期初 通期計画	10/31修正 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	6タイトル	7タイトル	9タイトル	
	45,119台	195,088台	27,405台	160,688台	35,000台	62,938台	175,000台	223,938台	
タイヨーエレクト 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	3タイトル	7タイトル	7タイトル	
	12,630台	21,772台	27,550台	39,537台	23,000台	23,515台	75,000台	43,515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	9タイトル	14タイトル	16タイトル	
	57,749台	216,860台	54,955台	200,225台	58,000台	86,453台	250,000台	267,453台	
内訳	本体販売	8,678台	160,128台	35,151台	103,819台	24,500台	24,320台	124,500台	80,320台
	盤面販売	49,071台	56,732台	19,804台	96,406台	33,500台	62,133台	125,500台	187,133台

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
デジハネC R 北斗の拳 5 慈母	サミー	13千台
C R ブラックラグーン 2	タイヨー エレクト	10千台
デジハネC R 蒼天の拳	サミー	4千台

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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比	
売上高	187	391	180	386	200	180	-	460	400	+4%	
内訳	国内	160	327	155	326	169	149	-4%	388	-	-
	海外	27	64	25	60	31	31	+24%	72	-	-
営業利益	8	19	-0	-12	-17	1	-	-17	-23	-	
営業利益率	4.3%	4.9%	-	-	-	0.6%	-	-	-	-	

《主要販売品目》

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
「StarHorse3」シリーズ	メダルゲーム	10億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	8億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	8億円

※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)	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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比	
売上高	217	427	219	432	215	208	-5%	420	410	-5%	
営業利益	8	11	2	0	0	-2	-	-6	-8	-	
営業利益率	3.7%	2.6%	0.9%	-	-	-	-	-	-	-	
国内AM施設既存店舗売上高前年比※1	93.8%	93.8%	95.0%	96.1%	98.3%	98.7%	-	97.5%	97.7%	-	
国内AM施設 ※2	出店数	1店舗	3店舗	3店舗	5店舗	3店舗	3店舗	-	3店舗	4店舗	-
	閉店数	4店舗	8店舗	3店舗	9店舗	7店舗	3店舗	-	7店舗	4店舗	-
	店舗数合計	238店舗	236店舗	202店舗	198店舗	194店舗	198店舗	-	194店舗	198店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	2店舗	2店舗	2店舗	2店舗	-	3店舗	2店舗	-	

※1 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期実績値より既存店対象店舗を変更しております。

※2 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。

《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	7月	8月	9月	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画
101.7%	103.3%	92.8%	99.4%	97.1%	100.6%	96.0%	98.3%	98.7%	97.5%	97.7%

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)	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	5/9 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/9 期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	353	838	438	998	510	482	+10%	1,285	1,165	+17%
内訳										
パッケージ (ゲームコンテンツ)	144	356	162	389	163	153	-6%	490	457	+17%
デジタル (ゲームコンテンツ)	130	297	176	400	235	219	+24%	524	473	+18%
玩具	39	84	49	84	39	35	-29%	97	69	-18%
アニメーション	42	105	51	121	60	66	+29%	139	145	+20%
その他/消去等	-2	-6	-1	4	13	8	-	35	21	+425%
営業利益	-7	-7	11	20	-3	9	-18%	66	50	+150%
営業利益率	-	-	2.5%	2.0%	-	1.9%	-0.6pt	5.1%	4.3%	+2.3pt
パッケージ販売本数 (万本)	276	1,078	323	873	407	410	+27%	1,278	1,104	+26%

《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		5/9 期初 第2四半期 累計計画		第2四半期 累計実績		5/9 期初 通期計画		10/31修正 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)	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	6 (7)	64	10 (13)	214	3 (3)	40	12 (21)	215	5 (6)	132	3 (4)	71	14 (18)	334	13 (18)	227
米国	2 (4)	116	8 (18)	420	3 (3)	130	5 (6)	280	2 (4)	112	1 (4)	142	12 (20)	454	9 (18)	412
欧州	1 (3)	96	7 (18)	442	2 (2)	152	4 (5)	377	2 (7)	162	2 (6)	196	5 (11)	489	5 (12)	463
合計	9 (14)	276	25 (49)	1,078	8 (8)	323	21 (32)	873	9 (17)	407	6 (14)	410	31 (49)	1,278	27 (48)	1,104

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		5/9 期初 第2四半期 累計計画		第2四半期 累計実績		5/9 期初 通期計画		10/31修正 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)	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	4	33	11	152	11	98
PS4	-	-	-	-	-	-	1	14	1	9	1	29	3	69	4	76
WiiU	-	-	2	31	1	0	5	32	1	0	1	0	4	60	4	30
Xbox360	3	30	9	142	0	0	0	0	2	16	2	9	3	70	3	19
Xbox One	-	-	-	-	-	-	-	-	1	9	1	14	2	44	3	34
3DS	1	1	3	20	0	0	6	78	2	45	2	31	13	227	12	138
PSP	0	0	2	13	1	13	2	16	0	0	0	0	0	0	0	0
PSV	3	25	8	52	0	0	5	33	4	57	1	5	7	79	5	36
PC	2	4	11	124	5	127	8	264	1	8	2	12	6	115	6	121
レポート等	-	172	-	465	-	179	-	379	-	234	-	272	-	459	-	548
合計	14	276	49	1,078	8	323	32	873	17	407	14	410	49	1,278	48	1,104

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・米	PS3、Xbox360	23万本

《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
ぷよぷよ!!クエスト	iOS, Android
チェインクロニクル ～絆の新大陸～	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。