SEGA SAMMY GROUP

2013年3月期 第2四半期 決算

SEGA SAMMY HOLDINGS

2012年11月5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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

目次

2013年3月期

【第2四半期累計実績】

- 実績ハイライト 3
- 主な経営施策 4
- 連結損益計算書(要約) 5
- 各種費用等の実績 6
- 連結貸借対照表(要約) 7
- セグメント別実績
  - セグメント別:遊技機事業 8
  - セグメント別:アミューズメント機器事業 11
  - セグメント別:アミューズメント施設事業 13
  - セグメント別:コンシューマ事業 15

【通期見通し】

- 主な経営施策 20
- 連結損益計算書(要約) 21
- 各種費用等の見通し 22
- セグメント別見通し
  - セグメント別:遊技機事業 23
  - セグメント別:アミューズメント機器事業 26
  - セグメント別:アミューズメント施設事業 28
  - セグメント別:コンシューマ事業 29
- 補足資料 33

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

SEGA SAMMY GROUP

2013年3月期
第2四半期累計実績

SEGA SAMMY HOLDINGS

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

実績ハイライト

売上高・利益 その他		・売上高：1,365億円、営業利益：78億円、四半期純利益：38億円 ・前年同期比で、減収、減益 ・10/15　第2四半期累計期間の営業利益、経常利益を上方修正
セグメント別	**遊技機**	・前年同期比で、減収、減益 ・パチスロ販売台数は、前年同期実績を上回る ・パチンコ販売台数は、前年同期実績を下回る
	アミューズメント機器	・前年同期比で、減収、減益 ・レベニューシェアタイトルによる配分収益が堅調
	アミューズメント施設	・前年同期比で、減収、減益 ・セガ国内既存店舗売上高は、前年同期実績を下回る
	コンシューマ	・前年同期比で、増収、損失幅縮小 ・パッケージソフト販売本数は、タイトル削減により前年同期実績を下回る
	その他	・フェニックスリゾート株式会社の子会社化により、前年同期比で、増収

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

主な経営施策

■ 自己株式の取得終了

＜取得した自己株式の累計＞

・取得株式の総数：10,000,000株

・取得金額の総額：16,192,991,300円

・取得期間：2012年6月7日～2012年7月31日

＜9月30日時点の自己株式の保有状況＞

・発行済株式総数： 266,229,476株

・自己株式数： 24,676,747株

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

連結損益計算書(要約)

(億円)		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
	売上高	2,178	1,526	1,630	1,365	−10.6%
内訳	遊技機	1,342	748	835	543	−27.4%
内訳	アミューズメント機器	196	193	190	187	−3.1%
内訳	アミューズメント施設	236	232	230	217	−6.5%
内訳	コンシューマ	387	334	310	353	+5.7%
内訳	その他	15	16	65	63	+293.8%
	営業利益	468	151	25	78	−48.3%
内訳	遊技機	476	206	117	104	−49.5%
内訳	アミューズメント機器	19	15	−7	8	−46.7%
内訳	アミューズメント施設	11	16	15	8	−50.0%
内訳	コンシューマ	−13	−60	−60	−7	−
内訳	その他	1	2	−5	−1	−
内訳	消去等	−27	−29	−35	−32	−
内訳	営業利益率	21.5%	9.9%	1.5%	5.7%	−4.2pt
	経常利益	460	147	20	72	−51.0%
	特別利益	28	11	−	3	−
	特別損失	36	53	−	3	−
	当期純利益	243	39	35	38	−2.6%
	一株配当(円)	20	20	20	20	−
	一株当たり当期純利益(円)	96.66	15.79	14.22	15.74	−
	一株当たり純資産(円)	1,031.45	1,115.46	−	1,125.09	−

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

各種費用等の実績

（億円）	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
	第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
研究開発費・コンテンツ制作費	186	197	223	191	−3.0%
設備投資額	65	94	279	216	+129.8%
減価償却費	73	64	77*	74	+15.6%
広告宣伝費	73	76	95	56	−26.3%

※5/11期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

連結貸借対照表(要約)

科目	前期末	第2四半期末	増減	科目	前期末	第2四半期末	増減
現金・預金	1,277	1,215	−62	支払手形・買掛金	599	287	−312
受取手形・売掛金	735	403	−332	社債(1年内)	235	234	−1
有価証券	665	374	−291	短期借入金	101	115	+14
たな卸資産	345	371	+26	その他	388	297	−91
その他	254	234	−20				
				流動負債　計	1,323	933	−390
流動資産　計	3,276	2,597	−679	社債	119	151	+32
有形固定資産	781	864	+83	長期借入金	250	328	+78
無形固定資産	213	225	+12	その他	317	318	+1
投資有価証券	527	550	+23				
その他	177	246	+69	固定負債　計	686	797	+111
				負債合計	2,010	1,731	−279
				株主資本　計	2,984	2,819	−165
				その他の包括利益累計額合計	−53	−101	−48
				新株予約権	9	10	+1
				少数株主持分	22	24	+2
固定資産　計	1,698	1,885	+187	純資産合計	2,963	2,752	−211
資産合計	4,974	4,483	−491	負債及び純資産合計	4,974	4,483	−491

第2四半期実績

■流動資産: 売上債権の減少等により、679億円減少

■固定資産: サミー新工場建設やﾊﾟﾗﾀﾞｲｽｾｶﾞｻﾐｰへの出資により、187億円増加

⇒総資産: 491億円減少の4,483億円

■流動比率:30.8ポイント増加の278.3%

■自己資本比率:1.7ポイント増加の60.6%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	4,974	4,483	−491
純資産	2,963	2,752	−211
自己資本比率	58.9%	60.6%	+1.7pt
流動比率	247.5%	278.3%	+30.8pt

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
内訳	売上高	1,342	748	835	543	−27.4%
	パチスロ	659	154	537	361	+134.4%
	パチンコ	670	569	274	148	−74.0%
	その他	13	25	24	34	+36.0%
	営業利益	476	206	117	104	−49.5%
	営業利益率	35.5%	27.5%	14.0%	19.2%	−8.3pt
パチスロ販売台数（台）		201,402	52,769	179,000	108,604	+105.8%
パチンコ販売台数（台）		198,230	181,589	103,000	57,749	−68.2%

第2四半期実績

全体	■前年同期比で、減収、減益 ■販売スケジュールの変更に伴い、一部の販売関連費用が未発生
パチスロ	■一部タイトルの販売スケジュール見直しにより、第2四半期累計実績での発売タイトル数及び販売台数は期初計画比で減少 ■発売したタイトルの販売状況は堅調に推移 ⇒サミー『**パチスロ リングにかけろ1　ギリシア十二神編**』
パチンコ	■ 大型タイトルの販売は無いものの、複数のタイトルを販売を実施。 ⇒サミー『**ぱちんこCR蒼天の拳 天授**』、『**ぱちんこCRバーチャファイターレボリューション**』 ⇒タイヨーエレック『**CRカメレオン**』

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績／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	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	
	第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11期初第2四半期累計計画	第2四半期累計実績
Sammy	2タイトル	2タイトル	4タイトル	3タイトル
	116,407台	20,005台	105,000台	69,209台
RODEO	1タイトル	1タイトル	1タイトル	0タイトル
	49,976台	23,465台	73,000台	38,663台
TAIYO ELEC	1タイトル	1タイトル	1タイトル	0タイトル
	35,019台	9,299台	1,000台	732台
合計	4タイトル	4タイトル	6タイトル	3タイトル
	201,402台	52,769台	179,000台	108,604台

主要販売品目／パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ リングにかけろ1　ギリシア十二神編	25,236台	9月



『パチスロ リングにかけろ1　ギリシア十二神編』（サミー）

©車田正美/集英社・東映アニメーション　©Sammy

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績／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		2011年3月期 第2四半期累計実績	2012年3月期 第2四半期累計実績	2013年3月期 5/11期初第2四半期累計計画	2013年3月期 第2四半期累計実績
Sammy		6タイトル	4タイトル	3タイトル	5タイトル
		169,874台	153,818台	50,000台	45,119台
TAIYO ELEC		2タイトル	3タイトル	5タイトル	4タイトル
		28,356台	27,771台	53,000台	12,630台
合計		8タイトル	7タイトル	8タイトル	9タイトル
		198,230台	181,589台	103,000台	57,749台
内訳	本体販売	137,649台	118,311台	39,450台	8,678台
	盤面販売	60,581台	63,278台	63,550台	49,071台



『ぱちんこCR蒼天の拳 天授』
（サミー）

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 版権許諾証YSB-104 ©Sammy

主要販売品目／パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	ぱちんこCR蒼天の拳 天授	19,378台	9月
TAIYO ELEC	CRカメレオン	4,987台	8月
Sammy	ぱちんこCRバーチャファイターレボリューション	4,332台	8月



『CRカメレオン』
（タイヨーエレック）

©加瀬あつし/講談社 ©TAIYO ELEC

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント機器事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
売上高		196	193	190	187	−3.1%
内訳	国内	177	171	169	160	−6.4%
内訳	海外	19	22	21	27	+22.7%
営業利益		19	15	−7	8	−46.7%
	営業利益率	9.7%	7.8%	−	4.3%	−3.5pt
研究開発費・コンテンツ制作費		37	43	44	37	−14.0%

第2四半期実績

■前年同期比で、減収、減益

■大型タイトルの販売計画なし

■『maimai』等の新規タイトルの販売が堅調

■レベニューシェアタイトルによる配分収益が引き続き堅調に推移

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント機器事業

主要販売品目

タイトル名		販売実績
StarHorse3 Season Ⅰ A NEW LEGEND BEGINS.	メダルゲーム	14億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	10億円
maimai	ビデオゲーム	9億円

※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



『maimai』

©SEGA



『StarHorse3 Season Ⅰ A NEW LEGEND BEGINS.』

©SEGA

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント施設事業

（億円）			2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
			第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
売上高			236	232	230	217	−6.5%
営業利益			11	16	15	8	−50.0%
	営業利益率		4.7%	6.9%	6.5%	3.7%	−3.2pt
セガ国内既存店舗売上高前年比			99.9%	101.2%	98.8%	93.8%	−
国内AM施設数			252店舗	248店舗	238店舗	238店舗	−
内訳	セガ	出店数	1店舗	2店舗	2店舗	1店舗	−
		閉店数	7店舗	3店舗	5店舗	4店舗	−
		店舗数	211店舗	205店舗	196店舗	196店舗	−
	その他	出店数	1店舗	1店舗	0店舗	0店舗	−
		閉店数	3店舗	0店舗	0店舗	0店舗	−
		店舗数	41店舗	43店舗	42店舗	42店舗	−
海外AM施設数			11店舗	3店舗	3店舗	3店舗	−
設備投資額			19	24	57	54	+125.0%
減価償却費			26	23	18*	21	−8.7%

※5/11期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

第2四半期実績

■前年同期比で減収、減益

■主にプライズカテゴリーが低調に推移

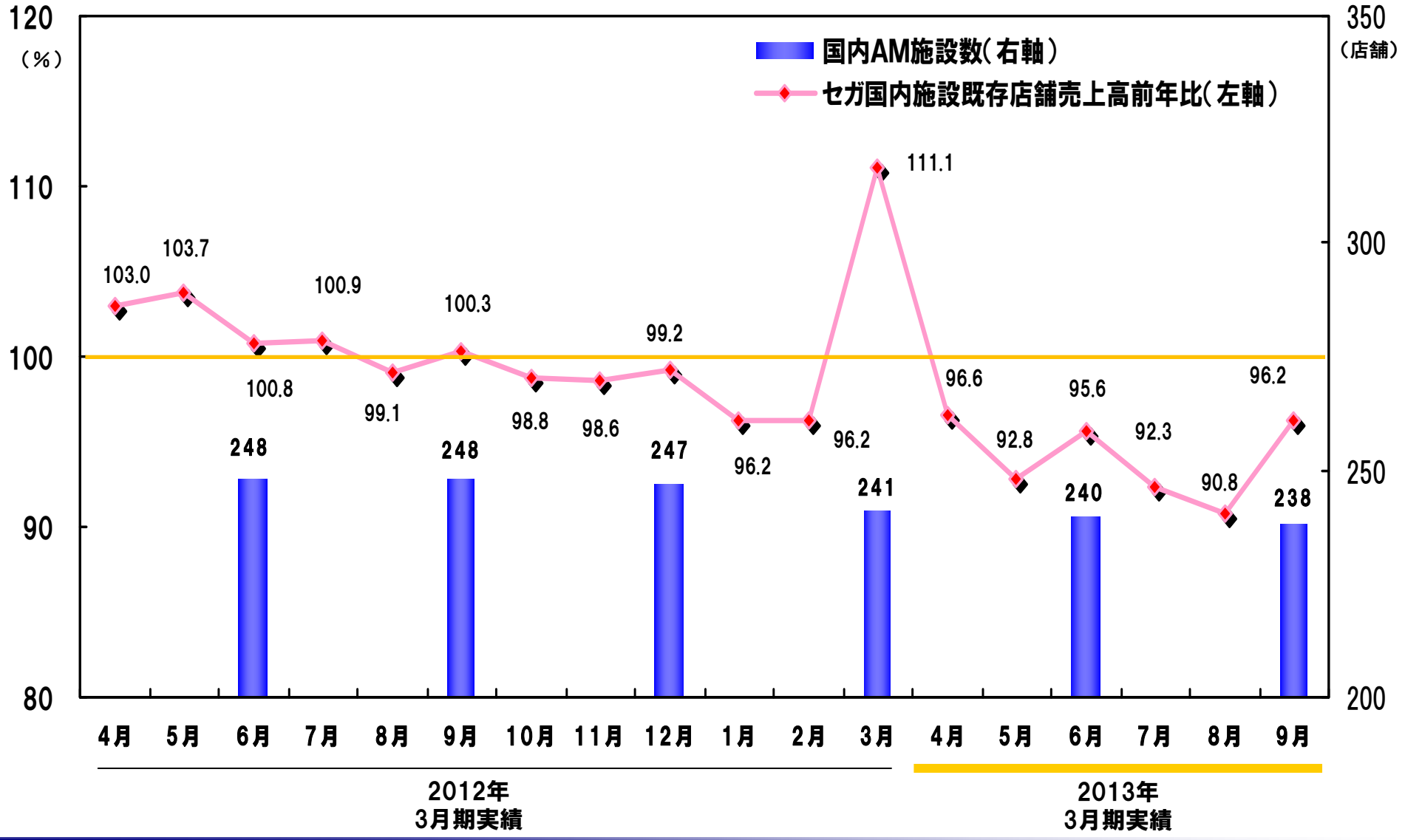
■セガ国内既存店舗売上高前年比：　2Q累計実績 **93.8%**　（7月：92.3%、8月：90.8%、9月：96.2%）

■国内AM施設数：　2Q末 **238店舗**　（出店：1、閉店：4）

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント施設事業

セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数



© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		第2四半期累計実績	第2四半期累計実績	5/11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
売上高		387	334	310	353	+5.7%
内訳	パッケージ（ゲームコンテンツ）	278	244	98	144	−
	デジタル（ゲームコンテンツ）			129	130	−
	玩具	62	45	40	39	−13.3%
	アニメーション	53	46	41	42	−8.7%
	その他/消去等	−6	−1	2	−2	−
営業利益		−13	−60	−60	−7	−
	営業利益率	−	−	−	−	−
パッケージ販売本数（万本）		660	484	177	276	−43.0%
研究開発費・コンテンツ制作費		80	84	65	66	−21.4%
設備投資額		21	36	58	46	+27.8%
減価償却費		16	17	29	24	+41.2%

第2四半期実績

全体	■前年同期比で、増収、損失幅縮小 ■当初見込んでいた、一部の広告宣伝費等が下期計上となる見込み
パッケージ	■海外：前期発売の『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』、1Q発売の『London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games 』が堅調 ■国内：『初音ミク −Project DIVA− f』等の新作及びディストリビューションタイトルの販売が堅調に推移 ■欧米における構造改革の施策として、タイトル数を削減した影響により、パッケージ販売本数は前年期を下回る
デジタル	■デジタルコンテンツの展開を本格化 ⇒今期主力タイトル『ファンタシースターオンライン2』のサービスが好調に推移 （登録ID数100万IDを突破、同時接続ユーザー数は常時6万人） ⇒iOS、Android向けタイトル『Kingdom Conquest（キングダムコンクエスト）』が300万ダウンロードを突破するなど、引き続き堅調に推移 ⇒ポケラボ社との共同開発タイトル『運命のクランバトル』をはじめとした新規タイトルを投入 ■携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおける、スマートフォン向けの取り組みを強化（iPhone版サービス開始）
玩具	■『ジュエルポッド　ダイアモンド』などの主力製品の販売が堅調に推移
アニメーション	■劇場第16弾『名探偵コナン11人目のストライカー』の配給収入が堅調に推移 ■番組販売及び映像配信などが堅調に推移

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

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	2011年3月期 第2四半期累計実績		2012年3月期 第2四半期累計実績		2013年3月期 5/11期初 第2四半期累計計画		2013年3月期 第2四半期累計実績	
	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）
日本他	5 (5)	124	5 (6)	106	6 (7)	58	6 (7)	64
米国	7 (14)	320	5 (14)	165	2 (3)	41	2 (4)	116
欧州	8 (14)	215	6 (16)	212	1 (3)	77	1 (3)	96
合計	20 (33)	660	16 (36)	484	9 (13)	177	9 (14)	276

プラットフォーム別	2011年3月期 第2四半期累計実績		2012年3月期 第2四半期累計実績		2013年3月期 5/11期初 第2四半期累計計画		2013年3月期 第2四半期累計実績	
	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	62	8	112	5	38	5	42
Wii	6	34	8	39	0	0	0	0
Xbox360	5	58	10	68	3	21	3	30
NDS	4	41	6	29	0	0	0	0
3DS	–	–	2	3	1	2	1	1
PSP	9	113	1	20	0	0	0	0
PSV	–	–	–	–	3	26	3	25
PC	4	13	1	2	1	7	2	4
リピート等	–	335	–	209	–	81	–	172
合計	33	660	36	484	13	177	14	276

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：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	発売時期
London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games （米・欧）	PS3, Xbox360, PC	66 万本	6月
初音ミク -Project DIVA- f （日）	PSV	23 万本	8月



『London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games』

TM IOC/USOC 36USC220506. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC.



『初音ミク -Project DIVA- f』

© SEGA / © Crypton Future Media, Inc. www.crypton.net

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

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	発売／サービス開始時期
ファンタシースターオンライン2	PC	7月
Kingdom Conquest（キングダムコンクエスト）	iOS, Android	前々期
運命のクランバトル	iOS, Android	7月







『ファンタシースターオンライン2』

©SEGA

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

SEGA SAMMY GROUP

2013年3月期
通期見通し

SEGA SAMMY HOLDINGS

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

主な経営施策

■韓国における複合リゾート事業の進捗 **（Paradise Groupとの共同事業）**	・事業者名：Paradise Sega Sammy ・事業位置：仁川広域市 中区 雲西洞 国際業務団地（IBC-1）2 段階地域一円 （仁川国際空港隣接地） ・事業概要：カジノ、ホテル、ショッピングモール、コンベンションセンター、オフィス等からなる複合型リゾート施設の開発 ・敷地面積：336 千㎡ ・開業時期（予定）：2016年 ・総投資金額（予定）：8,000億W （うち、当社投資金額約1,400億W） ・当社持株比率：45%

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

連結損益計算書(要約)

(億円)		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
	売上高	3,967	3,955	1,365	4,700	+18.8%
内訳	遊技機	2,120	2,121	543	2,865	+35.1%
内訳	アミューズメント機器	472	499	187	405	−18.8%
内訳	アミューズメント施設	456	446	217	445	−0.2%
内訳	コンシューマ	888	856	353	850	−0.7%
内訳	その他	28	30	63	135	+350.0%
	営業利益	687	583	78	660	+13.2%
内訳	遊技機	642	710	104	700	−1.4%
内訳	アミューズメント機器	73	74	8	13	−82.4%
内訳	アミューズメント施設	3	3	8	10	+233.3%
内訳	コンシューマ	19	−151	−7	5	−
内訳	その他	0	2	−1	−5	−
内訳	消去等	−51	−54	−32	−63	−
	営業利益率	17.3%	14.7%	5.7%	14.0%	−0.7pt
	経常利益	681	581	72	650	+11.9%
	特別利益	37	33	3	−	−
	特別損失	143	185	3	−	−
	当期純利益	415	218	38	400	+83.5%
	一株配当(円)	40	40	20	40	−
	一株当たり当期純利益(円)	163.19	86.73	15.74	164.20	−
	一株当たり純資産(円)	1,093.23	1,167.59	1,125.09	−	−

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

各種費用等の通期見通し

（億円）	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
	通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	411	533	191	452	−15.2%
設備投資額	196	361	216	410	+13.6%
減価償却費	159	161	74	189*	+17.4%
広告宣伝費	151	172	56	183	+6.4%

※5/11期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
	売上高	2,120	2,121	543	2,865	+35.1%
内訳	パチスロ	949	1,043	361	1,439	+38.0%
内訳	パチンコ	1,139	1,018	148	1,375	+35.1%
内訳	その他	32	60	34	51	−15.0%
	営業利益	642	710	104	700	−1.4%
	営業利益率	30.3%	33.5%	19.2%	24.4%	−9.1pt
パチスロ販売台数（台）		302,270	300,866	108,604	473,000	+57.2%
パチンコ販売台数（台）		343,188	332,288	57,749	450,000	+35.4%

通期見通し

全体	■パチスロ・パチンコ機の拡販及びリユース等による収益改善に注力 ■新工場・新流通センターの稼働開始
パチスロ	■複数の大型タイトルを販売予定 ⇒サミー『**パチスロ攻殻機動隊S.A.C.**』（下期）
パチンコ	■複数の主力タイトルを販売 ⇒サミー『**ぱちんこCR神獣王**』（12月） ⇒タイヨーエレック『**CR兎ー野性の闘牌ー**』（12月）

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績／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	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	
	通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画
Sammy	5タイトル	4タイトル	3タイトル	8タイトル
	144,884台	204,687台	69,209台	336,000台
RODEO	3タイトル	3タイトル	0タイトル	3タイトル
	120,719台	82,474台	38,663台	133,000台
TAIYO ELEC	2タイトル	4タイトル	0タイトル	2タイトル
	36,667台	13,705台	732台	4,000台
合計	10タイトル	11タイトル	3タイトル	13タイトル
	302,270台	300,866台	108,604台	473,000台

主要販売品目／パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	パチスロ攻殻機動隊S.A.C.	下期
TAIYO ELEC	ドカベン	10月

PACHISLOT 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX



『パチスロ攻殻機動隊S.A.C.』
（サミー）

©士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©Sammy

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績／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		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画
Sammy		9タイトル	9タイトル	5タイトル	8タイトル
		297,411台	276,617台	45,119台	342,000台
TAIYO ELEC		3タイトル	5タイトル	4タイトル	7タイトル
		45,777台	55,671台	12,630台	108,000台
合計		12タイトル	14タイトル	9タイトル	15タイトル
		343,188台	332,288台	57,749台	450,000台
内訳	本体販売	245,442台	158,266台	8,678台	309,500台
	盤面販売	97,746台	174,022台	49,071台	140,500台

主要販売品目／パチンコ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	ぱちんこCR神獣王	12月
TAIYO ELEC	CR兎－野性の闘牌－	12月



『ぱちんこCR神獣王』
（サミー）

©Sammy



『CR兎－野性の闘牌－』
（タイヨーエレック）

©伊藤誠／竹書房 ©TAIYO ELEC

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント機器事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
	売上高	472	499	187	405	−18.8%
内訳	国内	427	439	160	351	−20.0%
内訳	海外	45	60	27	54	−10.0%
	営業利益	73	74	8	13	−82.4%
	営業利益率	15.5%	14.8%	4.3%	3.2%	−11.6pt
	研究開発費・コンテンツ制作費	91	93	37	83	−10.8%

通期見通し

■大型タイトルの販売計画が無いため、前期比で減収、減益を計画

■複数タイトルのCVTキットを投入：『戦国大戦』（10月）、『頭文字D ARCADE STAGE 6 AA 』（11月）

■レベニューシェアタイトルによる継続的な収益貢献

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント機器事業

主要販売品目

タイトル名		発売時期
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	10月
頭文字D ARCADE STAGE 6 AA	ビデオゲーム	11月





『戦国大戦』

©SEGA

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：アミューズメント施設事業

（億円）			2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
			通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
売上高			456	446	217	445	−0.2%
営業利益			3	3	8	10	+233.3%
	営業利益率		0.7%	0.7%	3.7%	2.2%	+1.5pt
セガ国内既存店舗売上高前年比			99.3%	100.5%	93.8%	99.0%	−
国内AM施設数			249店舗	241店舗	238店舗	237店舗	−4店舗
内訳	セガ*	出店数	2店舗	3店舗	1店舗	6店舗	−
		閉店数	13店舗	10店舗	4店舗	9店舗	−
		店舗数	206店舗	199店舗	196店舗	196店舗	−3店舗
	その他*	出店数	4店舗	2店舗	0店舗	1店舗	−
		閉店数	4店舗	2店舗	0店舗	2店舗	−
		店舗数	43店舗	42店舗	42店舗	41店舗	−1店舗
海外AM施設数			10店舗	3店舗	3店舗	3店舗	−
設備投資額			77	83	54	97	+16.9%
減価償却費			61	61	21	43*	−29.5%

※AGスクエアブランド、Beeブランドの施設数は『その他』に含まれております （セガブランド施設数は『セガ』に含む）
※5/11 期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

※2012年3月期において「その他店舗数」の集計方法を変更したことより、店舗数が従来集計値より1店舗減少

通期見通し

■前期比で減収、増益を計画
■『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 （セガ、AGスクエア、セガビーリンク）
■セガ国内既存店舗売上高前年比：通期で 99.0%を計画

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

（億円）		2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期計画	前期比
売上高		888	856	353	850	−0.7%
内訳	パッケージ（ゲームコンテンツ）	671	664	144	322	−
	デジタル（ゲームコンテンツ）			130	322	−
	玩具	120	89	39	94	+5.6%
	アニメーション	109	104	42	108	+3.8%
	その他/消去等	−12	−1	−2	4	−
営業利益		19	−151	−7	5	−
	営業利益率	2.1%	−	−	0.6%	−
パッケージ販売本数（万本）		1,871	1,724	276	894	−48.1%
研究開発費・コンテンツ制作費		181	293	66	169	−42.3%
設備投資額		48	107	46	96	−10.3%
減価償却費		35	40	24	65	+62.5%

通期見通し

全体	■前期比で、減収、黒字転換を計画
パッケージ	■海外：『Sonic & All-Stars Racing Transformed』、『Football Manager 2013』等の販売を計画 ■国内：『龍が如く5　夢、叶えし者』の販売を計画 ■欧米における構造改革の施策として、タイトル数を削減した影響により、パッケージ販売本数は前期を下回る計画
デジタル	■デジタルコンテンツの展開を拡充 ⇒今期主力タイトル『ファンタシースターオンライン2』のマルチプラットフォーム展開を推進 ⇒主力タイトル『Kingdom Conquest（キングダムコンクエスト）』の続編、『Kingdom Conquest Ⅱ（キングダムコンクエストⅡ）』のサービス開始を計画 ⇒『初音ミク ライブステージ プロデューサー』等複数の新規タイトルの投入を計画 ■携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトのスマートフォン対応版『777townSP for GooglePlay』（10/4サービス開始）等の取り組みを強化
玩具	■『アンパンマン　英語もしゃべるよ　おしゃべりいっぱい！ことばずかんDX』及び『ジュエルポッド　ダイアモンド』などの主力製品の拡販に注力
アニメーション	■劇場版『それいけ！アンパンマン　よみがえれ　バナナ島』のヒットによる配分収入増を見込む ■制作効率の改善により収益性の向上を見込む

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

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	2011年3月期 通期実績		2012年3月期 通期実績		2013年3月期 第2四半期累計実績		2013年3月期 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）
日本他	15 (17)	263	16 (24)	280	6 (7)	64	11 (13)	206
米国	16 (24)	783	14 (29)	614	2 (4)	116	7 (13)	285
欧州	20 (30)	823	15 (33)	829	1 (3)	96	6 (14)	402
合計	51 (71)	1,871	45 (86)	1,724	9 (14)	276	24 (40)	894

プラットフォーム別	2011年3月期 通期実績		2012年3月期 通期実績		2013年3月期 第2四半期累計実績		2013年3月期 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）
PS3	9	135	19	245	5	42	12	243
Wii	9	160	11	305	0	0	0	0
Xbox360	13	178	16	154	3	30	7	154
NDS	9	159	7	37	0	0	0	0
3DS	3	36	18	179	1	1	3	38
PSP	13	203	7	111	0	0	2	25
PSV	–	–	3	15	3	25	8	60
PC	15	162	5	95	2	4	8	156
リピート等	–	834	–	580	–	172	–	218
合計	71	1,871	86	1,724	14	276	40	894

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：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	発売時期
Sonic & All-Stars Racing Transformed （欧・米）	PS3, Xbox360, WiiU, PSV, 3DS	11月・12月
Football Manager 2013 （欧・米）	PC	10月
龍が如く5　夢、叶えし者 （日）	PS3	12月



『Sonic & All-Stars Racing Transformed』

©SEGA







『龍が如く5　夢、叶えし者』

©SEGA

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

セグメント別：コンシューマ事業

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	発売／サービス 開始時期
Kingdom Conquest Ⅱ（キングダムコンクエストⅡ）	iOS	12月
初音ミク ライブステージ プロデューサー	iOS、Android	11月
ドラゴンコインズ	iOS	11月
クエプラ	iOS	12月







『Kingdom Conquest Ⅱ（キングダムコンクエストⅡ）』

©SEGA

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

補足資料

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

遊技機業界の動向

遊技機市場規模

パチスロ機市場規模

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
パチスロ機設置台数(台)	2,003,482	1,635,860	1,448,773	1,347,176	1,390,492	1,474,838
パチスロ機年間販売台数(台)	1,647,759	1,744,308	913,094	766,094	979,794	1,259,924
パチスロ機市場規模(百万円)	490,959	502,501	247,860	225,869	286,700	375,054

パチンコ機市場規模

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
パチンコ機設置台数(台)	2,932,952	2,954,386	3,076,421	3,158,799	3,163,650	3,107,688
パチンコ機年間販売台数(台)	3,837,960	3,173,725	3,339,146	3,332,984	2,900,286	2,602,760
パチンコ機市場規模(百万円)	898,646	868,623	921,338	985,227	886,914	825,714

遊技機トータル市場規模

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
遊技機設置台数(台)	4,936,434	4,590,246	4,525,194	4,505,975	4,554,142	4,582,526
遊技機年間販売台数(台)	5,485,719	4,918,033	4,252,240	4,099,078	3,880,080	3,862,684
遊技機市場規模(百万円)	1,389,605	1,371,124	1,169,198	1,211,096	1,173,614	1,200,768

		2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
ホール数(軒)		14,674	13,585	12,937	12,652	12,479	12,323
内訳	パチンコ機設置店	12,588	12,039	11,800	11,722	11,576	11,392
	パチスロ機設置店	2,086	1,546	1,137	930	903	931

※パチンコ、パチスロ併設店は、「パチンコ機設置店」としてカウント

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

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

遊技機販売シェア動向

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

	2008年			2009年			2010年			2011年		
順位	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	Y社	172,000	18.8%	**サミー**	**162,932**	**21.3%**	**サミー**	**302,270**	**30.9%**	**サミー**	**300,866**	**23.9%**
2	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%
3	**サミー**	**123,286**	**13.5%**	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%
4	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%
5	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

	2008年			2009年			2010年			2011年		
順位	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	810,000	24.3%	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%
2	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%
3	**サミー**	**391,831**	**11.7%**	K社	426,000	12.8%	**サミー**	**343,188**	**11.8%**	**サミー**	**332,288**	**12.8%**
4	N社	349,000	10.5%	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%
5	K社	340,000	10.2%	**サミー**	**360,171**	**10.8%**	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%

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

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

アミューズメント・ゲーム業界の動向

アミューズメント・ゲーム業界市場規模

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）

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
業務用アミューズメント機器販売高	2,234	2,191	1,962	1,696	1,732	1,848
アミューズメント施設売上高	7,029	6,781	5,731	5,043	4,958	4,875
アミューズメント合計	9,262	8,972	7,693	6,739	6,689	6,723

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
ゲームセンター営業所数(店)	9,091	8,652	8,137	7,662	7,137	6,648
ゲーム機設置台数(台)	460,031	474,808	486,582	484,804	473,601	461,465
1店舗あたり設置台数(台)	50.6	54.9	59.8	63.3	66.4	69.4

出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

家庭用ゲームソフト市場（海外＋国内）

	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年
ソフトウェア出荷金額	6,741	8,486	10,243	7,585	6,705	5,310
ハードウェア出荷金額	9,581	20,877	19,083	14,908	11,269	9,265
家庭用ゲームソフト市場合計	16,322	29,363	29,326	22,493	17,974	14,575

出所：「2012 CESAゲーム白書」

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

過去の業績推移

2009年3月期～2013年3月期

※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）

※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/2013/201303_2q_transition.xls)

(億円)		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	
		通期実績	通期実績	第2四半期累計実績	通期実績	第1四半期累計実績	第2四半期累計実績	第3四半期累計実績	通期実績	第1四半期累計実績	第2四半期累計実績
	売上高	4,291	3,846	2,178	3,967	653	1,526	3,116	3,955	699	1,365
内訳	遊技機	1,616	1,603	1,342	2,120	299	748	1,775	2,121	337	543
内訳	アミューズメント機器	619	451	196	472	76	193	340	499	83	187
内訳	アミューズメント施設	713	547	236	456	109	232	339	446	100	217
内訳	コンシューマ	1,313	1,215	387	888	160	334	635	856	149	353
内訳	その他	29	28	15	28	7	16	24	30	28	63
	営業利益	83	367	468	687	29	151	643	583	54	78
内訳	遊技機	145	295	476	642	71	206	674	710	78	104
内訳	アミューズメント機器	68	70	19	73	1	15	50	74	2	8
内訳	アミューズメント施設	−75	−13	11	3	6	16	12	3	4	8
内訳	コンシューマ	−9	63	−13	19	−38	−60	−55	−151	−15	−7
内訳	その他	3	3	1	0	0	2	2	2	−1	−1
内訳	全社/消去等	−49	−52	−27	−51	−11	−29	−42	−54	−13	−32
	営業利益率	1.9%	9.5%	21.5%	17.3%	4.4%	9.9%	20.6%	14.7%	7.7%	5.7%
	経常利益	66	359	460	681	32	147	634	581	46	72
	経常利益率	1.5%	9.3%	21.1%	17.2%	4.9%	9.6%	20.3%	14.7%	6.6%	5.3%
	当期純利益	−228	202	243	415	−22	39	343	218	25	38
	当期純利益率	—	5.3%	11.2%	10.5%	—	2.6%	11.0%	5.5%	3.6%	2.8%
	研究開発費・コンテンツ制作費	596	415	186	411	110	197	315	533	92	191
	設備投資額	266	161	65	196	44	94	278	361	111	216
	減価償却費	266	171	73	159	29	64	107	161	32	74
	広告宣伝費	207	207	73	151	31	76	125	172	22	56
	パチスロタイトル数	19タイトル	12タイトル	4タイトル	10タイトル	1タイトル	4タイトル	7タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル
	販売台数	123,286台	162,932台	201,402台	302,270台	7,633台	52,769台	228,646台	300,866台	80,906台	108,604台
	パチンコタイトル数	12タイトル	13タイトル	8タイトル	12タイトル	4タイトル	7タイトル	11タイトル	14タイトル	5タイトル	9タイトル
	販売台数	391,831台	360,171台	198,230台	343,188台	82,394台	181,589台	287,722台	332,288台	23,764台	57,749台
	セガ国内既存店舗売上高前年比	92.4%	91.7%	99.9%	99.3%	102.5%	101.2%	100.5%	100.5%	94.6%	93.8%
	国内AM施設数	322店舗	260店舗	252店舗	249店舗	248店舗	248店舗	247店舗	241店舗	240店舗	238店舗
	パッケージタイトル数(タイトル)	78 (122)	66 (105)	20 (33)	51 (71)	9 (21)	16 (36)	32 (66)	45 (86)	7 (12)	9 (14)
	販売本数(万本)	2,947	2,675	660	1,871	233	484	1,260	1,724	134	276

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

SEGA SAMMY HOLDINGS

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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.