

2012年3月期 第2四半期 決算説明会



2011年11月1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。

2012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
■	<u>セグメント別実績</u>	
	<u>セグメント別:遊技機事業</u>	10
	<u>セグメント別:アミューズメント機器事業</u>	14
	<u>セグメント別:アミューズメント施設事業</u>	16
	<u>セグメント別:コンシューマ事業</u>	18

【通期見通し】

■	連結損益計算書(要約)	23
■	各種費用等の見通し	24
■	<u>セグメント別見通し</u>	
	<u>セグメント別:遊技機事業</u>	26
	<u>セグメント別:アミューズメント機器事業</u>	30
	<u>セグメント別:アミューズメント施設事業</u>	32
	<u>セグメント別:コンシューマ事業</u>	34
■	補足資料	38

2012年3月期 第2四半期累計実績



<p align="center">売上高・利益 その他</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:1,526億円、営業利益:151億円、四半期純利益:39億円 ・前年同期比で、減収、減益 ・10/5 第2四半期累計期間の営業利益、経常利益、四半期純利益を上方修正 ・10/31 通期計画の営業利益、経常利益、当期純利益を上方修正
<p>セグメント別</p>	<p align="center">遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収、減益 ・パチスロ及びパチンコ販売台数は、前年同期実績を下回る
	<p align="center">アミューズメント機器</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収、減益 ・レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益は堅調
	<p align="center">アミューズメント施設</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収も、運営力の強化等により、増益 ・セガ国内既存店舗売上高は、前年同期実績を上回る
	<p align="center">コンシューマ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収、損失拡大 ・ゲームソフト販売本数は、前年同期実績を下回る

<取得した自己株式の累計>

- ・取得株式の総数: 5,000,000株
- ・取得価額の総額: 8,280,587,700円
- ・取得期間: 2011年8月1日～9月5日

(2011年9月12日公表)

■自己株式の取得終了

<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: 15,087,016株

(2011年8月1日付)

■サミーによる

タイヨーエレクトクの完全子会社化

- ・タイヨーエレクトク株式1株に対して、セガサミー株式0.40株を割当てる株式交換により、完全子会社化を実施
⇒セガサミー株式4,423,546株を使用

連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
内訳	売上高	1,543	2,178	1,650	1,526	-29.9%
	遊技機	683	1,342	820	748	-44.3%
	アミューズメント機器	179	196	175	193	-1.5%
	アミューズメント施設	289	236	220	232	-1.7%
	コンシューマ	376	387	420	334	-13.7%
	その他	15	15	15	16	+6.7%
内訳	営業利益	-3	468	15	151	-67.7%
	遊技機	108	476	115	206	-56.7%
	アミューズメント機器	-7	19	-15	15	-21.1%
	アミューズメント施設	2	11	-1	16	+45.5%
	コンシューマ	-81	-13	-50	-60	-
	その他	2	1	1	2	+100.0%
	消去等	-27	-27	-35	-29	-
	営業利益率	-	21.5%	0.9%	9.9%	-11.6pt
	経常利益	-7	460	10	147	-68.0%
	特別利益	19	28	-	11	-
	特別損失	25	36	-	53	-
	当期純利益	-63	243	-30	39	-84.0%
	一株配当(円)	15	20	20	20	-
	一株当たり当期純利益(円)	-25.10	96.66	-11.92	15.79	-
	一株当たり純資産(円)	841.80	1,031.45	-	1,115.46	-

各種費用等の実績



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q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	229	186	226	197	+5.9%
設備投資額	63	65	104	94	+44.6%
減価償却費	73	73	64	64	-12.3%
広告宣伝費	78	73	93	76	+4.1%

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	1,490	1,675	+185	支払手形・買掛金	375	406	+31
受取手形・売掛金	564	452	-112	社債(1年内)	118	85	-33
有価証券	424	189	-235	短期借入金	28	79	+51
たな卸資産	363	473	+110	その他	567	283	-284
その他	313	252	-61				
				流動負債 計	1,090	855	-235
流動資産 計	3,155	3,043	-112	社債	296	285	-11
有形固定資産	571	573	+2	長期借入金	53	306	+253
無形固定資産	227	222	-5	その他	292	333	+41
投資有価証券	441	597	+156				
その他	189	171	-18	固定負債 計	641	925	+284
				負債合計	1,731	1,780	+49
				株主資本 計	2,890	2,871	-19
				その他の包括利益累計額合計	-138	-69	+69
				新株予約権	4	7	+3
				少数株主持分	98	20	-78
固定資産 計	1,430	1,565	+135	純資産合計	2,854	2,829	-25
資産合計	4,586	4,609	+23	負債及び純資産合計	4,586	4,609	+23

第2四半期累計実績

- 流動資産：納税等により、112億円減少
- 固定資産：保有有価証券の時価上昇等により、135億円増加
⇒ 総資産：23億円増加の4,609億円
- 流動比率：66.6ポイント増加の356.0%
- 自己資本比率：0.8ポイント増加の60.8%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	4,586	4,609	+23
純資産	2,854	2,829	-25
自己資本比率	60.0%	60.8%	+0.8pt
流動比率	289.4%	356.0%	+66.6pt



【MEMO】



【MEMO】

(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
内 訳	売上高	683	1,342	820	748	-44.3%
	パチスロ	182	659	102	154	-76.6%
	パチンコ	471	670	700	569	-15.1%
	その他	30	13	18	25	+92.3%
	営業利益	108	476	115	206	-56.7%
	営業利益率	15.8%	35.5%	14.0%	27.5%	-8.0pt
	パチスロ販売台数(台)	57,038	201,402	42,000	52,769	-73.8%
	パチンコ販売台数(台)	167,715	198,230	235,000	181,589	-8.4%

第2四半期累計実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前年同期比で、減収、減益 ■ 主にパチンコの液晶を中心としたリユースによる原価改善 ■ 原材料調達コストは、引き続き前年度と同水準で推移
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前年同期比で、販売台数減少 ■ 複数タイトルの販売が堅調 <p>⇒ ロデオ『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』、サミー『パチスロ快盗天使ツインエンジェル3』、タイヨーエレック『銀と金』</p>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 一部タイトルの発売を3Q以降に延期した影響により、前年同期比で、販売台数減少 ■ 複数タイトルの販売が好調 <p>⇒ サミー『ぱちんこCR ALLADIN NEO 小さな皇女と天魔の都』、 『デジハネCR北斗の拳 慈母(ユリア)』、『ぱちんこCR北斗の拳 金色(ファルコ)』</p>

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	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績
Sammy	3タイトル 53,898台	2タイトル 116,407台	1タイトル 5,000台	2タイトル 20,005台
RODEO	0タイトル 65台	1タイトル 49,976台	2タイトル 30,000台	1タイトル 23,465台
TAIYO ELEC	1タイトル 1,806台	1タイトル 35,019台	2タイトル 7,000台	1タイトル 9,299台
合計	5タイトル 57,038台	4タイトル 201,402台	5タイトル 42,000台	4タイトル 52,769台

※2010年3月期2Q累計の販売台数は、その他1,269台を含む(銀座ブランド、ユニット供給)

主要販売品目(2Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
RODEO	旋風の用心棒～胡蝶の記憶～	23,439台	7月
Sammy	パチスロ快盗天使ツインエンジェル3	12,345台	10月(※)
TAIYO ELEC	銀と金	9,299台	8月

※『パチスロ快盗天使ツインエンジェル3』の販売台数は、2Q出荷計上分



『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』
(ロデオ)

©黒澤プロダクション/Sammy・電通・ぴえろ・NTV

©Sammy ©RODEO



『パチスロ快盗天使ツインエンジェル3』
(サミー)

©Sammy

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	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	
Sammy	4タイトル	6タイトル	6タイトル	4タイトル	
	105,764台	169,874台	190,000台	153,818台	
TAIYO ELEC	3タイトル	2タイトル	4タイトル	3タイトル	
	48,653台	28,356台	45,000台	27,771台	
合計	8タイトル	8タイトル	10タイトル	7タイトル	
	167,715台	198,230台	235,000台	181,589台	
内訳	本体販売	58,504台	137,649台	87,500台	118,311台
	盤面販売	109,211台	60,581台	147,500台	63,278台

※2010年3月期2Q累計の販売台数は、その他13,298台を含む(銀座ブランド)

主要販売品目(2Q)/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 ALADDIN NEO 小さな皇女と天魔の都	57,455台	7月
Sammy	デジハネCR北斗の拳 慈母(ユリア)	20,449台	9月
Sammy	ぱちんこCR北斗の拳 金色(ファルコ)	15,021台	9月



『ぱちんこCR ALADDIN NEO
小さな皇女と天魔の都』
(サミー)

©Sammy



『デジハネCR北斗の拳 慈母(ユリア)』
(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YJL-103 ©Sammy



【MEMO】

(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
売上高		179	196	175	193	-1.5%
内 訳	国内	148	177	158	171	-3.4%
	海外	31	19	17	22	+15.8%
営業利益		-7	19	-15	15	-21.1%
営業利益率		-	9.7%	-	7.8%	-1.9pt
研究開発費・コンテンツ制作費		43	37	39	43	+16.2%

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

第2四半期累計実績

- 前年同期比で、減収、減益
- レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が堅調
- 主カタイトル『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5』(2Q)の販売が堅調
- カードなどの消耗品販売が堅調

主要販売品目

タイトル名		販売実績
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	ビデオゲーム	26億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	12億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	10億円

※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の稼動による配分収益などを含む



『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5』

©SEGA

(億円)	2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期			
	第2四半期 累計実績		第2四半期 累計実績		5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	
売上高	289		236		220	232	-1.7%	
うち、海外施設売上高	28		15		5	4	-73.3%	
営業利益	2		11		-1	16	+45.5%	
営業利益率	0.7%		4.7%		-	6.9%	+2.2pt	
セガ国内既存店舗売上高前年比	92.3%		99.9%		95.7%	101.2%	-	
国内AM施設数(※)	277店舗		252店舗		242店舗	248店舗	-	
内 訳	セガ	出店数	1店舗		1店舗	2店舗	2店舗	-
		閉店数	44店舗		7店舗	5店舗	3店舗	-
		店舗数	231店舗		211店舗		203店舗	205店舗
内 訳	その他	出店数	0店舗		1店舗	0店舗	1店舗	-
		閉店数	2店舗		3店舗	3店舗	0店舗	-
		店舗数(※)	46店舗		41店舗		39店舗	43店舗
海外AM施設数	21店舗		11店舗		3店舗	3店舗	-	
設備投資額	25		19		31	24	+26.3%	
減価償却費	34		26		27	23	-11.5%	

※当期第1四半期において「その他店舗数」の集計方法を変更したことより、店舗数が従来発表値より1店舗減少

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

第2四半期累計実績

■前年同期比で、減収も、運営力の強化等により、増益

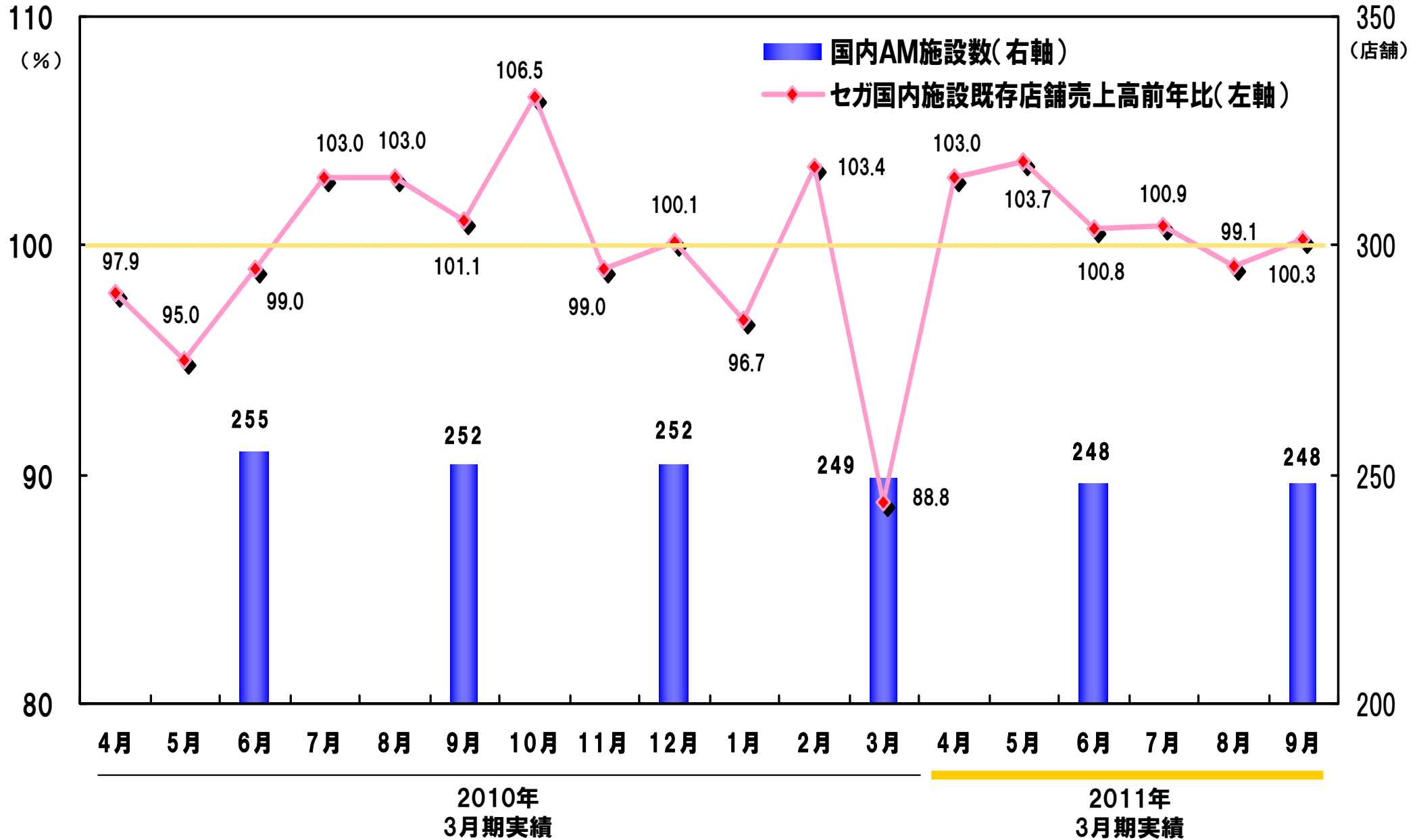
■セガ国内既存店舗売上高前年比: 2Q累計実績 101.2% (7月:100.9%、8月:99.1%、9月:100.3%、1Q実績:102.5%)

■国内AM施設数: 第2四半期末 248店舗(出店:3、閉店:3)

⇒東日本大震災の影響による営業休止店舗数:1店舗(9月30日現在)



セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数



(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
売上高		376	387	420	334	-13.7%
内 訳	ゲームコンテンツ	239	278	315	244	-12.2%
	玩具	87	62	60	45	-27.4%
	アニメーション	45	53	50	46	-13.2%
	その他/消去等	5	-6	-5	-1	-
	営業利益	-81	-13	-50	-60	-
営業利益率		-	-	-	-	-
ゲームソフト販売本数(万本)		540	660	669	484	-26.7%
研究開発費・コンテンツ制作費		112	80	90	84	+5.0%

第2四半期累計実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、減収、損失拡大 ■のれんの償却費など営業費用が増加
ゲーム コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、ゲームソフト販売本数減少 ■ゲームソフト販売は、国内堅調も、海外における新作販売が低調 ■『Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)』(iOS):160万ダウンロード突破
玩具	<ul style="list-style-type: none"> ■国内における『アンパンマン』シリーズ、『ジュエルポッド』の販売が堅調
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> ■『アンパンマン』商品化ロイヤリティ、及び劇場版『名探偵コナン』の配分収入が堅調



販売実績/ゲームソフト

※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	2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		5/13期初 2Q累計計画		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	8 (8)	109	5 (5)	124	7 (8)	118	5 (6)	106
米国	8 (12)	230	7 (14)	320	8 (18)	243	5 (14)	165
欧州	7 (10)	200	8 (14)	215	8 (19)	307	6 (16)	212
合計	23 (30)	540	20 (33)	660	23 (45)	669	16 (36)	484

プラット フォーム別	2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		5/13期初 2Q累計計画		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	2	35	5	62	8	142	8	112
Wii	11	110	6	34	8	63	8	39
Xbox360	2	21	5	58	10	123	10	68
NDS	9	62	4	41	7	46	6	29
3DS	-	-	-	-	9	50	2	3
PSP	2	21	9	113	2	38	1	20
PC	4	4	4	13	1	4	1	2
リピート等	-	285	-	335	-	201	-	209
合計	30	540	33	660	45	669	36	484

主要販売品目(2Q)/ゲームソフト

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
Captain America: Super Soldier (米・欧)	PS3, Xbox360, Wii, NDS	45万本	7月
RISE OF NIGHTMARES(ライズ オブ ナイトメア) (日・米・欧)	Xbox360	20万本	9月
J.LEAGUE™ プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS (日本)	PSP	20万本	8月



『RISE OF NIGHTMARES(ライズ オブ ナイトメア)』

©SEGA



『J.LEAGUE™ プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS』

©SEGA LICENSED BY J.LEAGUE Stats Stadium The use of real player names and images is authorized by FIFPro Commercial Enterprises BV.

主要販売品目/その他ゲームコンテンツ

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(キングダムコンクエスト)	ダウンロード (アイテム課金)	iOS	前期
龍が如くモバイル for GREE	SNS	GREE	前期

「777タウン」会員数/その他ゲームコンテンツ

サービス名		有料会員数
サミー777タウン	モバイル	67万人
777タウンドットネット	PC	17万人



『Kingdom Conquest (キングダムコンクエスト)』

©SEGA

2012年3月期 通期見通し



連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	3,846	3,967	1,526	4,500	4,400	+10.9%
内訳						
遊技機	1,603	2,120	748	2,350	2,370	+11.8%
アミューズメント機器	451	472	193	500	520	+10.2%
アミューズメント施設	547	456	232	420	440	-3.5%
コンシューマ	1,215	888	334	1,200	1,040	+17.1%
その他	28	28	16	30	30	+7.1%
営業利益	367	687	151	600	770	+12.1%
内訳						
遊技機	295	642	206	590	760	+18.4%
アミューズメント機器	70	73	15	40	55	-24.7%
アミューズメント施設	-13	3	16	-16	-1	-
コンシューマ	63	19	-60	45	15	-21.1%
その他	3	0	2	1	1	-
消去等	-52	-51	-29	-60	-60	-
営業利益率	9.5%	17.3%	9.9%	13.3%	17.5%	+0.2pt
経常利益	359	681	147	590	755	+10.9%
特別利益	31	37	11	-	-	-
特別損失	119	143	53	-	-	-
当期純利益	202	415	39	330	380	-8.4%
一株配当(円)	30	40	20	40	40	-
一株当たり当期純利益(円)	80.46	163.19	15.79	131.10	151.03	-
一株当たり純資産(円)	937.80	1,093.23	1,115.46	-	-	-

各種費用等の見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13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	415	411	197	475	471	+14.6%
設備投資額	161	196	94	206	308	+57.1%
減価償却費	171	159	64	162	163	+2.5%
広告宣伝費	207	151	76	219	204	+35.1%



【MEMO】

(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,603	2,120	748	2,350	2,370	+11.8%
	パチスロ	517	949	154	918	1,073	+13.1%
	パチンコ	1,031	1,139	569	1,386	1,242	+9.0%
	その他	55	32	25	46	55	+71.9%
	営業利益	295	642	206	590	760	+18.4%
	営業利益率	18.4%	30.3%	27.5%	25.1%	32.1%	+1.8pt
	パチスロ販売台数(台)	162,932	302,270	52,769	290,000	310,000	+2.6%
	パチンコ販売台数(台)	360,171	343,188	181,589	455,000	400,000	+16.6%

通期見通し

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前期比で、増収、増益を計画 ■ 震災の影響による、部材調達コスト上昇リスクは軽微／リユースを中心とした原価改善の取り組み ■ 一部の広告宣伝活動の自粛を継続
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通期販売台数を31万台に修正 ■ パチンコホールでの高稼働を受けて、パチスロ販売市場の回復が顕著 ■ 主力タイトルのサミー『パチスロ北斗の拳』(12月)の受注が計画を大幅超過 ■ 4Qにおいても、大型タイトルを投入予定
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通期販売台数を40万台に修正 ■ 主力タイトルのサミー『ぱちんこCR蒼天の拳』(11月)、タイヨーエレクト『CR龍が如く 見参!』(12月)を販売 ■ 4Qにおいても、複数のタイトルを投入予定

販売計画/パチスロ

※機種数は、期中に発売の新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画
Sammy	6タイトル	5タイトル	2タイトル	6タイトル	-
	121,677台	144,884台	20,005台	210,000台	-
RODEO	2タイトル	3タイトル	1タイトル	3タイトル	-
	29,734台	120,719台	23,465台	60,000台	-
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	1タイトル	4タイトル	-
	9,257台	36,667台	9,299台	20,000台	-
合計	12タイトル	10タイトル	4タイトル	13タイトル	-
	162,932台	302,270台	52,769台	290,000台	310,000台

※2010年3月期通期の販売台数は、その他2,264台を含む(銀座ブランド、ユニット供給)

主要販売予定品目(3Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	パチスロ北斗の拳	12月



『パチスロ北斗の拳』
(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YRI-125 ©Sammy

販売計画/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	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	
Sammy	6タイトル	9タイトル	4タイトル	9タイトル	-	
	274,578台	297,411台	153,818台	370,000台	-	
TAIYO ELEC	6タイトル	3タイトル	3タイトル	6タイトル	-	
	72,295台	45,777台	27,771台	85,000台	-	
合計	13タイトル	12タイトル	7タイトル	15タイトル	-	
	360,171台	343,188台	181,589台	455,000台	400,000台	
内訳	本体販売	111,140台	245,442台	118,311台	178,500台	-
	盤面販売	249,031台	97,746台	63,278台	276,500台	-

※2010年3月期通期の販売台数は、その他13,298台を含む(銀座ブランド)

主要販売予定品目(3Q)/パチンコ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	ぱちんこCR蒼天の拳	11月
TAIYO ELEC	CR龍が如く 見参!	12月
Sammy	ぱちんこCRろくでなしBLUES	10月



『ぱちんこCR蒼天の拳』
(サミー)

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YDG-102 ©Sammy



『CR龍が如く 見参!』
(タイヨーエレクト)

©SEGA ©TAIYO ELEC



【MEMO】

(億円)		2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
	売上高	451	472	193	500	520	+10.2%
内訳	国内	389	427	171	418	-	-
	海外	62	45	22	82	-	-
	営業利益	70	73	15	40	55	-24.7%
	営業利益率	15.5%	15.5%	7.8%	8.0%	10.6%	-4.9pt
	研究開発費・コンテンツ制作費	78	91	43	79	-	-

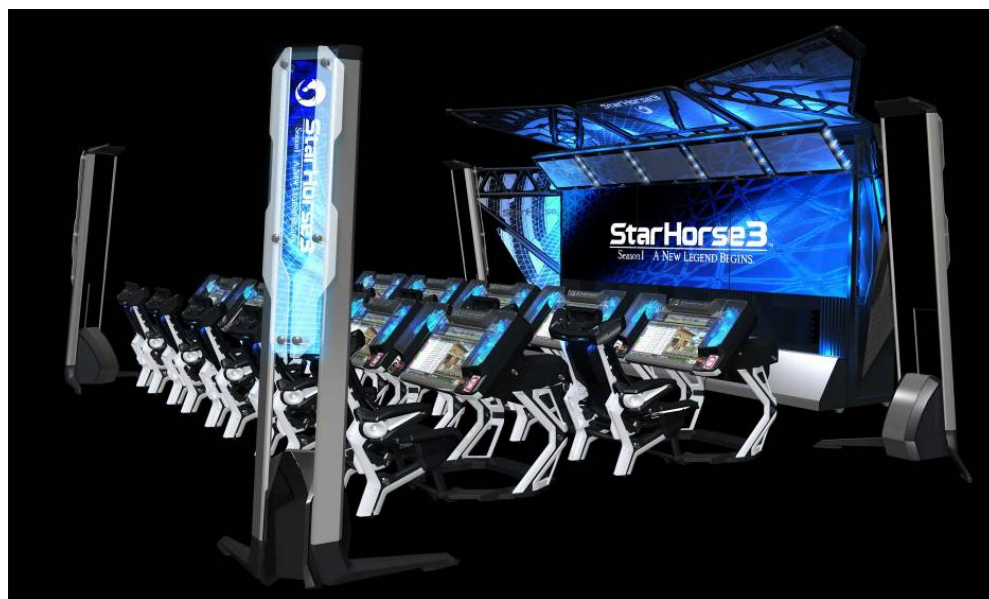
※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

通期見通し

- 前期比で、増収、減益を計画
- 主力タイトル『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』(11月)の販売が堅調
- レベニューシェアタイトルの稼働による安定的な収益貢献
- 一部タイトルの基板変更による、一時的な原価の上昇を見込む

主要販売予定品目(3Q)

タイトル名	発売時期
StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.	メダルゲーム 11月



『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』

©SEGA

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期					
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比		
売上高	547	456	232	420	440	-3.5%		
うち、海外施設売上高	54	31	4	8	-	-		
営業利益	-13	3	16	-16	-1	-		
営業利益率	-	0.7%	6.9%	-	-	-		
セガ国内既存店舗売上高前年比	91.7%	99.3%	101.2%	96.3%	-	-		
内 訳	国内AM施設数(※)	260店舗	249店舗	248店舗	237店舗	-	-	
	セガ	出店数	4店舗	2店舗	2店舗	5店舗	-	-
		閉店数	61店舗	13店舗	3店舗	13店舗	-	-
		店舗数	217店舗	206店舗	205店舗	198店舗	-	-
	その他	出店数	0店舗	4店舗	1店舗	1店舗	-	-
		閉店数	5店舗	4店舗	0店舗	4店舗	-	-
		店舗数(※)	43店舗	43店舗	43店舗	39店舗	-	-
海外AM施設数	14店舗	10店舗	3店舗	3店舗	-	-		
設備投資額	77	77	24	92	-	-		
減価償却費	82	61	23	69	-	-		

※当期第1四半期において「その他店舗数」の集計方法を変更したことより、店舗数が従来発表値より1店舗減少

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

通期見通し

- 前期比で、減収、損失計上を計画
- セガ国内既存店舗売上高前年比: 上期の好調な進捗を受け、通期で100%を目指す
- 売上伸張に向け、3Qで導入する大型・主力タイトルの設置効果の最大化を図る ⇒ 設備投資額、減価償却費は前期比で増加



【MEMO】

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13期初 通期計画	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	1,215	888	334	1,200	1,040	+17.1%
内訳						
ゲームコンテンツ	944	671	244	945	-	-
玩具	171	120	45	145	-	-
アニメーション	97	109	46	115	-	-
その他/消去等	3	-12	-1	-5	-	-
営業利益	63	19	-60	45	15	-21.1%
営業利益率	5.2%	2.1%	-	3.8%	1.4%	-0.7pt
ゲームソフト販売本数(万本)	2,675	1,871	484	2,329	2,000	+6.9%
研究開発費・コンテンツ制作費	196	181	84	221	-	-

通期見通し

全体	<ul style="list-style-type: none"> ■前期比で、増収、減益を計画／のれんの償却費など営業費用が前期比で増加(当該のれんの償却は前期4Qより)
ゲーム コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ■通期ゲームソフト販売本数を2,000万本に修正 ■海外市場向けに、複数の主力定番タイトルを発売 ⇒『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』(Wii:11月/3DS:2月)、 『ソニックジェネレーションズ 白の時空』、『ソニックジェネレーションズ 青の冒険』(欧米:11月/国内:12月) ■韓国において、オンラインゲーム『Football Manager Online』のサービス開始予定(4Q) ■『サミー777タウン』のスマートフォン対応への取り組み
玩具	<ul style="list-style-type: none"> ■『Zoobles』や『ジュエルポッド』、『アンパンマン』シリーズなどの拡販に注力
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> ■新作TVシリーズの制作／遊技機の映像制作が堅調／制作原価改善の取り組み



販売計画/ゲームソフト

※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	2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期					
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/13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)
日本他	17 (21)	382	15 (17)	263	5 (6)	106	19 (25)	336	-	-
米国	24 (40)	1,055	16 (24)	783	5 (14)	165	17 (32)	924	-	-
欧州	25 (44)	1,238	20 (30)	823	6 (16)	212	17 (34)	1,068	-	-
合計	66 (105)	2,675	51 (71)	1,871	16 (36)	484	53 (91)	2,329	-	2,000

プラット フォーム別	2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期					
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/13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)
PS3	20	356	9	135	8	112	23	462	-	-
Wii	23	574	9	160	8	39	11	360	-	-
Xbox360	16	230	13	178	10	68	18	308	-	-
NDS	24	429	9	159	6	29	7	61	-	-
3DS	-	-	3	36	2	3	20	415	-	-
PSP	8	131	13	203	1	20	6	108	-	-
PC	14	149	15	162	1	2	6	114	-	-
リピート等	-	804	-	834	-	209	-	495	-	-
合計	105	2,675	71	1,871	36	484	91	2,329	-	2,000

主要販売予定品目/ゲームソフト

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	発売時期
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™（欧・米）	Wii, 3DS	Wii:11月 / 3DS:2月
ソニック ジェネレーションズ 白の時空（日・米・欧）	PS3, Xbox360, PC	欧米:11月 / 国内:12月
ソニック ジェネレーションズ 青の冒険（日・米・欧）	3DS	欧米:11月 / 国内:12月
Binary Domain(バイナリドメイン)（日・米・欧）	PS3, Xbox360	2月



『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』



『ソニックジェネレーションズ 白の時空』

©SEGA

TM IOC. Copyright © 2011 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.

Wii、ニンテンドー3DSのロゴ、ニンテンドー3DS SUPER MARIO characters © NINTENDO. は任天堂の登録商標です。SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.



【MEMO】

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

遊技機市場規模

パチスロ機市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
パチスロ機設置台数(台)	1,936,470	2,003,482	1,635,860	1,448,773	1,347,176	1,390,492
パチスロ機年間販売台数(台)	1,786,292	1,647,759	1,744,308	913,094	766,094	979,794
パチスロ機市場規模(百万円)	536,539	490,959	502,501	247,860	225,860	286,700

パチンコ機市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
パチンコ機設置台数(台)	2,960,939	2,932,952	2,954,386	3,076,421	3,158,799	3,163,650
パチンコ機年間販売台数(台)	4,047,999	3,837,960	3,173,725	3,339,146	3,332,984	2,900,286
パチンコ機市場規模(百万円)	869,940	898,646	868,623	921,338	985,227	886,914

遊技機トータル市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
遊技機設置台数(台)	4,897,409	4,936,434	4,590,246	4,525,194	4,505,975	4,554,142
遊技機年間販売台数(台)	5,834,291	5,485,719	4,918,033	4,252,240	4,099,078	3,880,080
遊技機市場規模(百万円)	1,406,479	1,389,605	1,371,124	1,169,198	1,211,087	1,173,614

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
ホール数(軒)	15,165	14,674	13,585	12,937	12,652	12,479
内訳	パチンコ機設置店	13,163	12,588	12,039	11,800	11,576
	パチスロ機設置店	2,002	2,086	1,546	1,137	903

※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

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2007年			2008年			2009年			2010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
1	サミー	380,688	21.8%	Y社	172,000	18.8%	サミー	162,932	21.3%	サミー	302,270	30.9%
2	U社	192,000	11.0%	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%
3	S社	169,239	9.7%	サミー	123,286	13.5%	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%
4	D社	152,000	8.7%	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%
5	Y社	152,000	8.7%	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%	U社	103,000	10.5%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2007年			2008年			2009年			2010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
1	S社	820,000	25.8%	S社	810,000	24.3%	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%
2	S社	725,819	22.9%	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%
3	K社	510,000	16.1%	サミー	391,831	11.7%	K社	426,000	12.8%	サミー	343,188	11.8%
4	N社	204,000	6.4%	N社	349,000	10.5%	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%
5	D社	168,000	5.3%	K社	340,000	10.2%	サミー	360,171	10.8%	N社	296,000	10.2%
	サミー	108,184	3.4%									

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・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)

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
業務用アミューズメント機器販売高	1,992	2,233	2,190	1,961	1,696	1,731
アミューズメント施設売上高	6,824	7,028	6,780	5,731	5,042	4,957
アミューズメント合計	8,816	9,262	8,970	7,692	6,738	6,688

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
ゲームセンター営業所数(店)	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662	7,137
ゲーム機設置台数(台)	445,025	460,031	474,808	486,582	484,804	473,601
1店舗あたり設置台数(台)	46.8	50.6	54.9	59.8	63.3	66.4

出所: JAMMA、AOU、CESA、警察庁

家庭用ゲームソフト市場(海外+国内)

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
ソフトウェア出荷金額	4,871	6,741	8,486	10,243	7,586	6,705
ハードウェア出荷金額	8,727	9,581	20,877	19,083	14,908	11,269
家庭用ゲームソフト市場合計	13,598	16,322	29,363	29,326	22,494	17,974

出所: 「2011 CESAゲーム白書」



2008年3月期～2012年3月期2Q

※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/2012/201203_2q_transition.xls)

(億円)	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	
	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	4,589	4,291	1,543	3,846	913	2,178	3,101	3,967	653	1,526
内訳										
遊技機	1,455	1,616	683	1,603	489	1,342	1,679	2,120	299	748
アミューズメント機器	710	619	179	451	97	196	384	472	76	193
アミューズメント施設	912	713	289	547	111	236	345	456	109	232
コンシューマ	1,417	1,313	376	1,215	207	387	669	888	160	334
その他	93	29	15	28	7	15	22	28	7	16
営業利益	-58	83	-3	367	149	468	629	687	29	151
内訳										
遊技機	84	145	108	295	151	476	546	642	71	206
アミューズメント機器	71	68	-7	70	13	19	84	73	1	15
アミューズメント施設	-98	-75	2	-13	1	11	8	3	6	16
コンシューマ	-59	-9	-81	63	-6	-13	28	19	-38	-60
その他	0	3	2	3	0	1	1	0	0	2
全社/消去等	-55	-49	-27	-52	-11	-27	-39	-51	-11	-29
営業利益率	-	1.9%	-	5.2%	16.6%	21.5%	20.3%	17.3%	4.4%	9.9%
経常利益	-82	66	-7	359	146	460	623	681	32	147
経常利益率	-	1.5%	-	9.3%	16.0%	21.1%	20.1%	17.2%	4.9%	9.6%
当期純利益	-524	-228	-63	202	70	243	368	415	-22	39
当期純利益率	-	-	-	5.3%	7.7%	11.2%	11.9%	10.5%	-	2.6%
研究開発費・コンテンツ制作費	653	596	229	415	95	186	288	411	110	197
設備投資額	504	266	63	161	33	65	121	196	44	94
減価償却費	456	266	73	171	34	73	113	159	29	64
広告宣伝費	228	207	78	207	33	73	112	151	31	76
パチスロタイトル数	22タイトル	19タイトル	5タイトル	12タイトル	2タイトル	4タイトル	6タイトル	10タイトル	1タイトル	4タイトル
販売台数	380,688台	123,286台	57,038台	162,932台	109,621台	201,402台	268,470台	302,270台	7,633台	52,769台
パチンコタイトル数	9タイトル	12タイトル	8タイトル	13タイトル	6タイトル	8タイトル	11タイトル	12タイトル	4タイトル	7タイトル
販売台数	108,184台	391,831台	167,715台	360,171台	49,240台	198,230台	241,374台	343,188台	82,394台	181,589台
セガ国内既存店舗売上高前年比	89.0%	92.4%	92.3%	91.7%	97.2%	99.9%	100.5%	99.3%	102.5%	101.2%
国内AM施設数	363店舗	322店舗	277店舗	260店舗	255店舗	252店舗	252店舗	249店舗	248店舗	248店舗
ゲームソフトタイトル数(タイトル)	80 (138)	78 (122)	23 (30)	66 (105)	7 (19)	20 (33)	37 (56)	51 (71)	9 (21)	16 (36)
販売本数(万本)	2,699	2,947	540	2,675	329	660	1,363	1,871	233	484



SEGA-SAMMY
H O L D I N G S

<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。