

2012年3月期 第3四半期決算



2012年2月6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。

【第3四半期累計実績／通期見通し】

■	実績ハイライト	2
■	連結損益計算書(要約)	3
■	各種費用	4
■	連結貸借対照表(要約)	5
■	<u>セグメント別実績</u>	
	<u>セグメント別:遊技機事業</u>	6
	<u>セグメント別:アミューズメント機器事業</u>	10
	<u>セグメント別:アミューズメント施設事業</u>	12
	<u>セグメント別:コンシューマ事業</u>	14
■	補足資料	18

<p>売上高・利益 その他</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:3,116億円、営業利益:643億円、四半期純利益:343億円 ・前年同期比で、増収、営業増益
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">セグメント別</p>	<p>遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、増益 ・パチスロ販売台数は、前年同期実績を下回る ・パチンコ販売台数は、前年同期実績を上回る
	<p>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 ・主力タイトルの販売、及びレベニューシェアタイトルの配分収益は堅調
	<p>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>コンシューマ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収、損失計上 ・ゲームソフト販売本数は、前年同期実績を下回る

連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2011年3月期		2012年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比
売上高	3,101	3,967	3,116	+0.5%	4,400	+10.9%
内訳						
遊技機	1,679	2,120	1,775	+5.7%	2,370	+11.8%
アミューズメント機器	384	472	340	-11.5%	520	+10.2%
アミューズメント施設	345	456	339	-1.7%	440	-3.5%
コンシューマ	669	888	635	-5.1%	1,040	+17.1%
その他	22	28	24	+9.1%	30	+7.1%
営業利益	629	687	643	+2.2%	770	+12.1%
内訳						
遊技機	546	642	674	+23.4%	760	+18.4%
アミューズメント機器	84	73	50	-40.5%	55	-24.7%
アミューズメント施設	8	3	12	+50.0%	-1	-
コンシューマ	28	19	-55	-	15	-21.1%
その他	1	0	2	+100.0%	1	-
消去等	-39	-51	-42	-	-60	-
営業利益率	20.3%	17.3%	20.6%	+0.3pt	17.5%	+0.2pt
経常利益	623	681	634	+1.8%	755	+10.9%
特別利益	30	37	14	-	-	-
特別損失	49	143	59	-	-	-
当期純利益	368	415	343	-6.8%	380	-8.4%
一株配当(円)	-	40	-	-	40	-
一株当たり当期純利益(円)	145.28	163.19	136.58	-	151.03	-
一株当たり純資産(円)	1,089.87	1,093.23	1,234.03	-	-	-

(億円)	2011年3月期		2012年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	288	411	315	+9.4%	471	+14.6%
設備投資額	121	196	278	+129.8%	308	+57.1%
減価償却費	113	159	107	-5.3%	163	+2.5%
広告宣伝費	112	151	125	+11.6%	204	+35.1%

連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第3四半期末	増減	科目	前期末	第3四半期末	増減
現金・預金	1,490	1,346	-144	支払手形・買掛金	375	615	+240
受取手形・売掛金	564	1,161	+597	社債(1年内)	118	205	+87
有価証券	424	357	-67	短期借入金	28	79	+51
たな卸資産	363	438	+75	その他	569	425	-144
その他	314	266	-48				
				流動負債 計	1,090	1,324	+234
流動資産 計	3,155	3,568	+413	社債	296	191	-105
有形固定資産	571	672	+101	長期借入金	53	323	+270
無形固定資産	227	245	+18	その他	292	329	+37
投資有価証券	441	636	+195				
その他	191	173	-18	固定負債 計	641	843	+202
				負債合計	1,731	2,167	+436
				株主資本 計	2,890	3,124	+234
				その他の包括利益累計額合計	-138	-25	+113
				新株予約権	4	8	+4
				少数株主持分	98	20	-78
固定資産 計	1,430	1,726	+296	純資産合計	2,854	3,127	+273
資産合計	4,586	5,294	+708	負債及び純資産合計	4,586	5,294	+708

第3四半期累計実績

- 流動資産: 売上債権の増加等により、413億円増加
- 固定資産: 保有有価証券の時価上昇等により、296億円増加
⇒ 総資産: 708億円増加の5,294億円
- 流動比率: 19.9ポイント減少の269.5%
- 自己資本比率: 1.5ポイント減少の58.5%

(億円)	前期末	第3四半期末	増減
総資産	4,586	5,294	+708
純資産	2,854	3,127	+273
自己資本比率	60.0%	58.5%	-1.5pt
流動比率	289.4%	269.5%	-19.9pt

(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,679	2,120	1,775	+5.7%	2,370	+11.8%
	パチスロ	841	949	834	-0.8%	1,073	+13.1%
	パチンコ	812	1,139	897	+10.5%	1,242	+9.0%
	その他	26	32	44	+69.2%	55	+71.9%
	営業利益	546	642	674	+23.4%	760	+18.4%
	営業利益率	32.5%	30.3%	38.0%	+5.5pt	32.1%	+1.8pt
	パチスロ販売台数(台)	268,470	302,270	228,646	-14.8%	310,000	+2.6%
	パチンコ販売台数(台)	241,374	343,188	287,722	+19.2%	400,000	+16.6%

第3四半期累計実績	
全体	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、増収、増益 ■大型タイトルの販売、及び部材リユース等による、利益率の改善
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、販売台数は減少 ■サミー『パチスロ北斗の拳』の販売が好調
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、販売台数は増加 ■複数の主力タイトルを販売 ⇒サミー『ぱちんこCR蒼天の拳』、 タイヨーエレック『CR龍が如く 見参！』

通期見通し
<ul style="list-style-type: none"> ■サミー新工場、新流通センターの建設 ⇒2011年10月より着工、2012年9月に操業開始予定
<ul style="list-style-type: none"> ■主力タイトルの販売を予定 ⇒ロデオ『モンスターハンター』(3月)
<ul style="list-style-type: none"> ■複数タイトルの販売を予定 ⇒サミー『ぱちんこCR逃亡者おりん2』(2月)、 『ぱちんこCR桃太郎電鉄ひらけ！ キングボンビジョンの巻』(3月)

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	
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	10/31修正 通期計画
Sammy	3タイトル	5タイトル	3タイトル	-
	118,448台	144,884台	193,323台	-
RODEO	2タイトル	3タイトル	2タイトル	-
	113,731台	120,719台	25,608台	-
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	-
	36,291台	36,667台	9,715台	-
合計	6タイトル	10タイトル	7タイトル	-
	268,470台	302,270台	228,646台	310,000台

主要販売品目(3Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ北斗の拳	169,188台	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	
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	10/31修正 通期計画
Sammy	9タイトル	9タイトル	6タイトル	-
	212,625台	297,411台	235,425台	-
TAIYO ELEC	2タイトル	3タイトル	5タイトル	-
	28,749台	45,777台	52,297台	-
合計	11タイトル	12タイトル	11タイトル	-
	241,374台	343,188台	287,722台	400,000台
内訳	本体販売	175,851台	245,442台	-
	盤面販売	65,523台	97,746台	-

主要販売品目(3Q)/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	62,370台	11月
TAIYO ELEC	CR龍が如く 見参!	22,698台	12月
Sammy	ぱちんこCRろくでなしBLUES ~頂上血戦~	18,900台	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!』
(タイヨーエレクトク)

©SEGA ©TAIYO ELEC



【MEMO】

(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比
売上高		384	472	340	-11.5%	520	+10.2%
内訳	国内	354	427	303	-14.4%	-	-
	海外	30	45	37	+23.3%	-	-
営業利益		84	73	50	-40.5%	55	-24.7%
営業利益率		21.9%	15.5%	14.7%	-7.2pt	10.6%	-4.9pt
研究開発費・コンテンツ制作費		64	91	66	+3.1%	-	-

※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3四半期累計実績

- 前年同期比で、減収、減益
- 主力タイトル『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』の販売が堅調
- 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

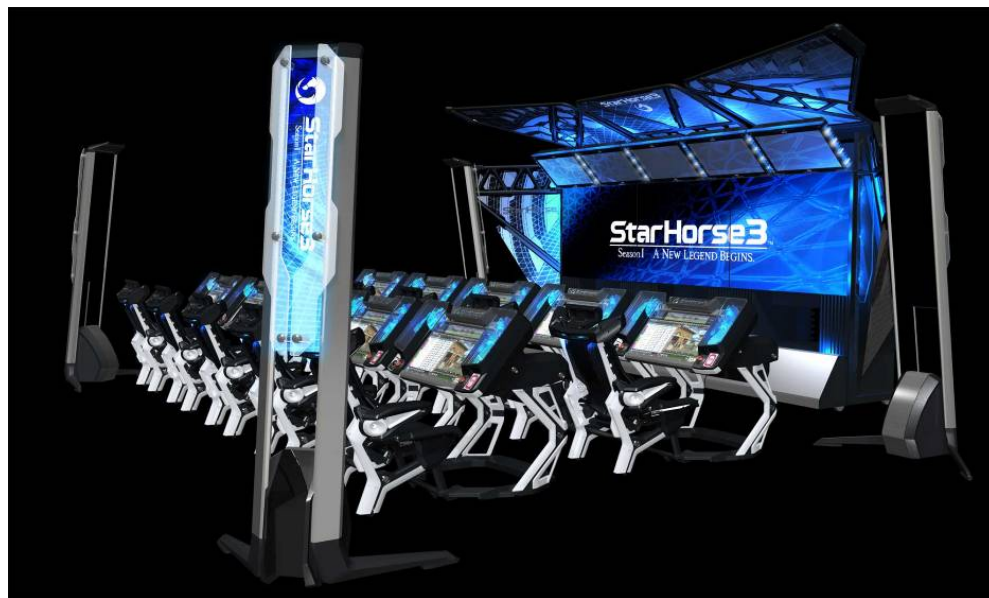
通期見通し

- 主力タイトル『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』の継続販売(出荷)
- レベニューシェアタイトルの稼動による安定的な収益貢献

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	33億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	31億円
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	ビデオゲーム	27億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売を含む



『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』

©SEGA

(億円)	2011年3月期		2012年3月期				
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比	
売上高	345	456	339	-1.7%	440	-3.5%	
うち、海外施設売上高	22	31	6	-72.7%	-	-	
営業利益	8	3	12	+50.0%	-1	-	
営業利益率	2.3%	0.7%	3.5%	+1.2pt	-	-	
セガ国内既存店舗売上高前年比	100.5%	99.3%	100.5%	-	-	-	
国内AM施設数(※)	252店舗	249店舗	247店舗	-	-	-	
内 記	セガ	出店数	2店舗	2店舗	3店舗	-	-
		閉店数	9店舗	13店舗	5店舗	-	-
		店舗数	210店舗	206店舗	204店舗	-	-
その他	出店数	2店舗	4店舗	2店舗	-	-	
	閉店数	3店舗	4店舗	1店舗	-	-	
	店舗数(※)	42店舗	43店舗	43店舗	-	-	
海外AM施設数	11店舗	10店舗	3店舗	-	-	-	
設備投資額	47	77	59	+25.5%	-	-	
減価償却費	43	61	39	-9.3%	-	-	

※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

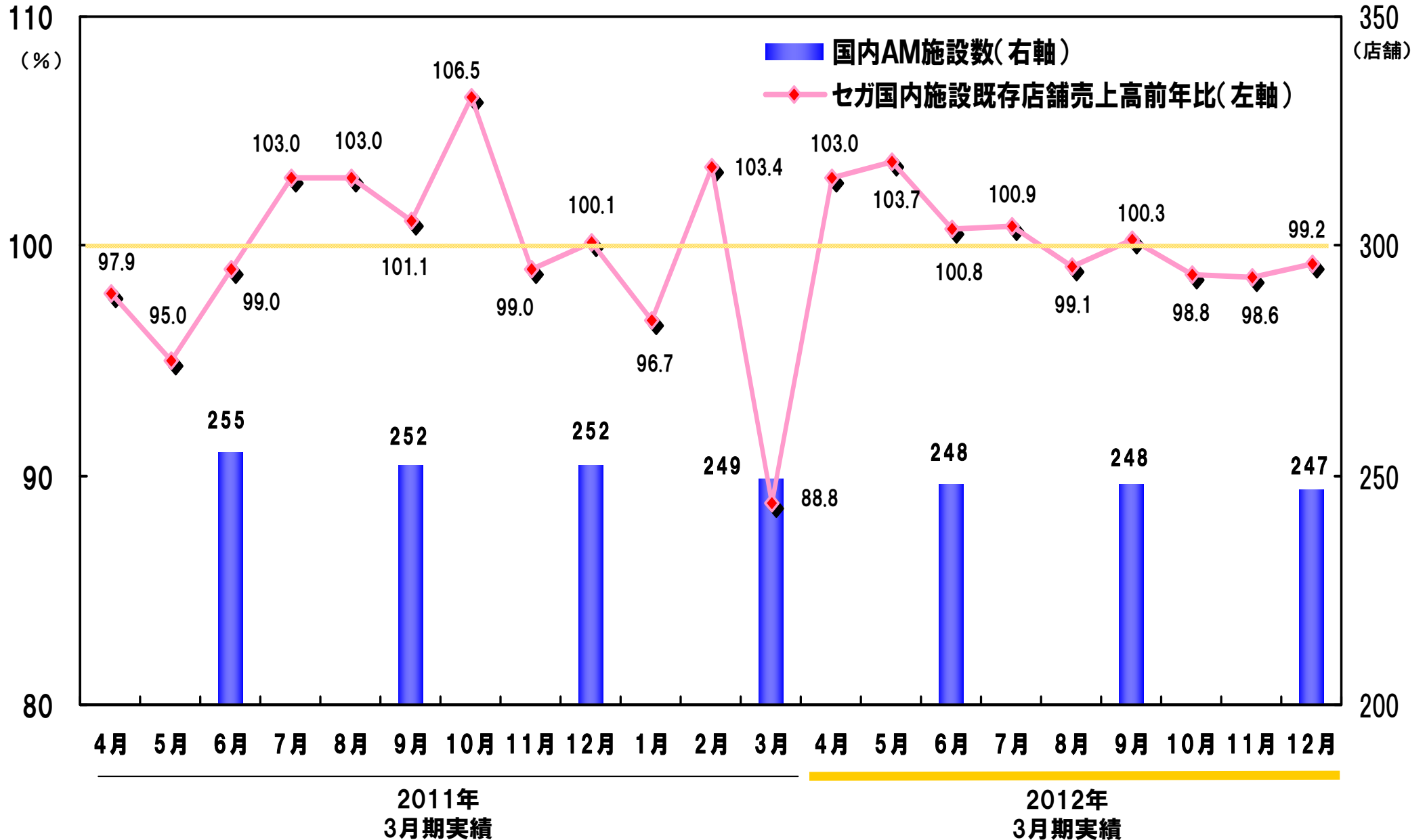
第3四半期累計実績

- 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: 3Q累計実績100.5%
(10月:98.8%、11月:98.6%、12月:99.2%、2Q累計実績:101.2%)
- 国内AM施設数: 第3四半期末 247店舗(出店:5、閉店:6)

通期見通し

- セガ国内既存店舗売上高前年比: 通期目標100%
⇒ 個店別オペレーション強化施策の徹底
⇒ 大型・主力タイトルの設置効果の最大化

セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数



(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	10/31修正 通期計画	前期比
売上高		669	888	635	-5.1%	1,040	+17.1%
内 訳	ゲームコンテンツ	503	671	490	-2.6%	-	-
	玩具	101	120	76	-24.8%	-	-
	アニメーション	77	109	70	-9.1%	-	-
	その他/消去等	-12	-12	-1	-	-	-
営業利益		28	19	-55	-	15	-21.1%
営業利益率		4.2%	2.1%	-	-	1.4%	-0.7pt
ゲームソフト販売本数(万本)		1,363	1,871	1,260	-7.6%	2,000	+6.9%
研究開発費・コンテンツ制作費		119	181	141	+18.5%	-	-

第3四半期累計実績

全体	■前年同期比で、減収、損失計上
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は減少 ■複数の主力ゲームソフトを販売 ■『Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)』 ⇒全世界累計200万ダウンロード突破(12月末)、 Android版の配信を開始 ■開発会社「THREE RINGS DESIGN」(米国)を買収
玩具	■定番製品『アンパンマン』や『ジュエルポッド』は好調も、 その他の販売は、国内・海外とも全般的に苦戦
アニメーション	■『アンパンマン』や、テレビシリーズ『カードファイト!! ヴァンガード』のライセンス収入が堅調

通期見通し

<ul style="list-style-type: none"> ■複数のゲームソフトを販売予定 ⇒『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』(3DS/2月)、 『バイナリードメイン』(PS3, Xbox360/2月) ■ソーシャルゲームなどの分野において、複数タイトルの配信を予定 ⇒『三国志コンクエスト』(iOS/2月)、『龍が如く 絆』(GREE/2012年春)、 『キングダム コンクエスト ヘヴン』(Mobage/2月) ■「パチンコ・パチスロゲーム」のスマートフォン対応
■『アンパンマン』、『ジュエルポッド』などの主力製品の拡販に注力
■新作テレビシリーズの制作、制作原価改善に向けた取り組み



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	2011年3月期				2012年3月期			
	第3四半期累計実績		通期実績		第3四半期累計実績		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)
日本他	12 (14)	190	15 (17)	263	9 (16)	183	-	-
米国	11 (19)	577	16 (24)	783	11 (23)	439	-	-
欧州	14 (23)	595	20 (30)	823	12 (27)	637	-	-
合計	37 (56)	1,363	51 (71)	1,871	32 (66)	1,260	-	2,000

プラット フォーム別	2011年3月期				2012年3月期			
	第3四半期累計実績		通期実績		第3四半期累計実績		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)
PS3	7	113	9	135	13	192	-	-
Wii	9	142	9	160	11	281	-	-
Xbox360	11	148	13	178	13	130	-	-
NDS	9	134	9	159	7	34	-	-
3DS	-	-	3	36	13	62	-	-
PSP	11	144	13	203	5	71	-	-
PSV	-	-	-	-	1	1	-	-
PC	9	87	15	162	3	70	-	-
リピート等	-	591	-	834	-	414	-	-
合計	56	1,363	71	1,871	66	1,260	-	2,000

主要販売品目(3Q)/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
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™ (欧・米)	Wii	239万本	11月
ソニック ジェネレーションズ 白の時空 (日・米・欧)	PS3, Xbox360, PC	163万本	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		
初音ミク -Project DIVA- extend (日本)	PSP	29万本	11月

※『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』(3DS)は、2012年2月発売予定



『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』 『ソニックジェネレーションズ 青の冒険』

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

©SEGA

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, Android	iOS:前期 / Android:12月
龍が如くモバイル for GREE	SNS	GREE	前期

「777タウン」会員数(3Q末)/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	65万人
777タウンドットネット	PC	16万人



『Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)』

©SEGA

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: 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)

	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」

過去の業績推移



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2008年3月期～2012年3月期3Q

※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_3q_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	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	第3四半期 累計実績
売上高	4,589	4,291	3,846	913	2,178	3,101	3,967	653	1,526	3,116
内訳										
遊技機	1,455	1,616	1,603	489	1,342	1,679	2,120	299	748	1,775
アミューズメント機器	710	619	451	97	196	384	472	76	193	340
アミューズメント施設	912	713	547	111	236	345	456	109	232	339
コンシューマ	1,417	1,313	1,215	207	387	669	888	160	334	635
その他	93	29	28	7	15	22	28	7	16	24
営業利益	-58	83	367	149	468	629	687	29	151	643
内訳										
遊技機	84	145	295	151	476	546	642	71	206	674
アミューズメント機器	71	68	70	13	19	84	73	1	15	50
アミューズメント施設	-98	-75	-13	1	11	8	3	6	16	12
コンシューマ	-59	-9	63	-6	-13	28	19	-38	-60	-55
その他	0	3	3	0	1	1	0	0	2	2
全社/消去等	-55	-49	-52	-11	-27	-39	-51	-11	-29	-42
営業利益率	-	1.9%	9.5%	16.3%	21.5%	20.3%	17.3%	4.4%	9.9%	20.6%
経常利益	-82	66	359	146	460	623	681	32	147	634
経常利益率	-	1.5%	9.3%	16.0%	21.1%	20.1%	17.2%	4.9%	9.6%	20.3%
当期純利益	-524	-228	202	70	243	368	415	-22	39	343
当期純利益率	-	-	5.3%	7.7%	11.2%	11.9%	10.5%	-	2.6%	11.0%
研究開発費・コンテンツ制作費	653	596	415	95	186	288	411	110	197	315
設備投資額	504	266	161	33	65	121	196	44	94	278
減価償却費	456	266	171	34	73	113	159	29	64	107
広告宣伝費	228	207	207	33	73	112	151	31	76	125

パテスタロタイトル数	22タイトル	19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	7タイトル
販売台数	380,688台	123,286台	162,932台	109,621台	201,402台	268,470台	302,270台	7,633台	52,769台	228,646台

パチンコタイトル数	9タイトル	12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	11タイトル
販売台数	108,184台	391,831台	360,171台	49,240台	198,230台	241,374台	343,188台	82,394台	181,589台	287,722台

セガ国内既存店舗売上高前年比	89.0%	92.4%	91.7%	97.2%	99.9%	100.5%	99.3%	102.5%	101.2%	100.5%
国内AM施設数	363店舗	322店舗	260店舗	255店舗	252店舗	252店舗	249店舗	248店舗	248店舗	247店舗

ゲームソフトタイトル数(タイトル)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	7 (19)	20 (33)	37 (56)	51 (71)	9 (21)	16 (36)	32 (66)
販売本数(万本)	2,699	2,947	2,675	329	660	1,363	1,871	233	484	1,260



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。