

# 2012年3月期 決算説明会



2012年5月14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 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
■ 営業利益 増益要因(主要因)	6
■ 特別損失の状況	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
■ <u>セグメント別実績</u>	
<u>セグメント別:遊技機事業</u>	11
<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

## 【2013年3月期 計画】

■ 連結損益計算書(要約)	23
■ 営業利益 増減要因(主要因)	24
■ 各種費用等の計画	25
■ <u>セグメント別計画</u>	
(遊技機市場の見通し)	26
<u>セグメント別:遊技機事業</u>	27
<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 実績



<b>売上高・利益 その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上高:3,955億円、営業利益:583億円、当期純利益:218億円</li> <li>・前期比で、減収、減益</li> <li>・コンシューマ事業の構造改革費用など、特別損失を合計185億円計上</li> <li>・3/30 業績予想の下方修正を発表</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、増収、増益</li> <li>・パチスロ及びパチンコ販売台数は、前期比で減少</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、増収、増益</li> <li>・主カタイトルの販売、及びレベニューシェアタイトルによる配分収益が堅調</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、減収、営業利益は横ばい</li> <li>・セガ国内既存店舗売上高は、前期実績を上回る</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、減収、営業損失計上</li> <li>・パッケージ販売本数は、前期比で減少</li> <li>・セガ コンシューマ事業の構造改革の実施を決定</li> </ul>

(2011年8月1日付)

## ■サミーによる タイヨーエレクトの完全子会社化

- ・セガサミー株式4,423,546株を割当てる株式交換により、完全子会社化を実施  
(タイヨーエレクト1株に対し、当社株式0.4株割当)

(2011年9月12日公表)

## ■自己株式の取得終了

- ・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

(2012年3月26日付)

## ■フェニックスリゾート株式会社 の子会社化

- ・取得株式の総数: 198,400株(発行済株式の100%)
- ・取得価額の総額: 5億円(取得付随費用含む)  
(フェニックスリゾートに対して、  
借入返済目的で、約54億円を貸付)

(2012年3月30日公表)

## ■セガ コンシューマ事業の構造改革 の実施を決定

### <施策内容>

- ・「組織の合理化」、「パッケージタイトル数の絞込み」、「在庫の処理」  
⇒特別損失: 66億円計上
- ・「開発中のタイトルの仕掛品の評価減」  
⇒原価: 49億円計上

# 連結損益計算書(要約)

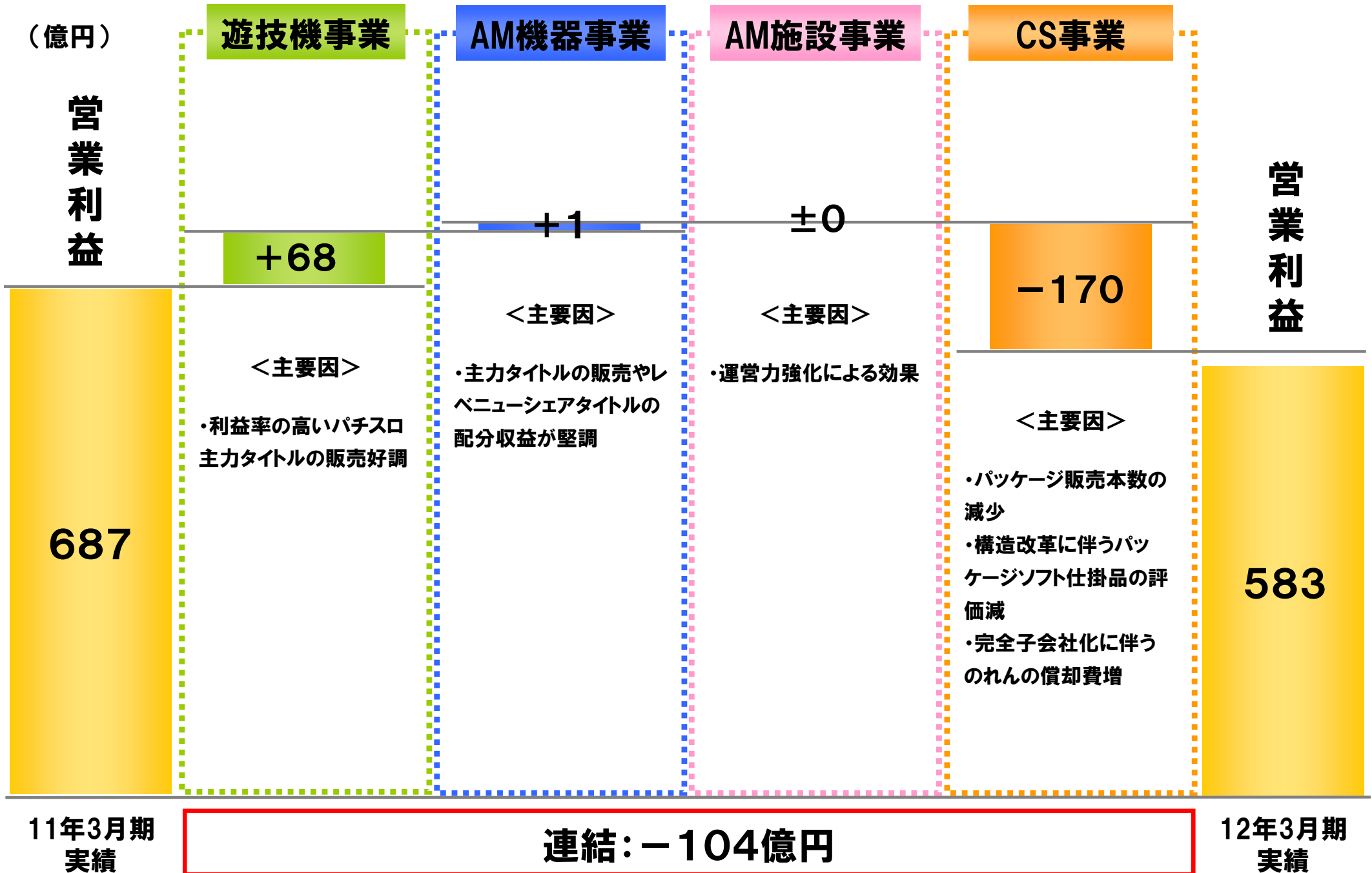


SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

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	前期比
<b>売上高</b>	<b>2,178</b>	<b>3,967</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>-0.3%</b>
内訳					
遊技機	1,342	2,120	748	2,121	-
アミューズメント機器	196	472	193	499	+5.7%
アミューズメント施設	236	456	232	446	-2.2%
コンシューマ	387	888	334	856	-3.6%
その他	15	28	16	30	+7.1%
<b>営業利益</b>	<b>468</b>	<b>687</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>-15.1%</b>
内訳					
遊技機	476	642	206	710	+10.6%
アミューズメント機器	19	73	15	74	+1.4%
アミューズメント施設	11	3	16	3	-
コンシューマ	-13	19	-60	-151	-
その他	1	0	2	2	-
消去等	-27	-51	-29	-54	-
営業利益率	21.5%	17.3%	9.9%	14.7%	-2.6pt
<b>経常利益</b>	<b>460</b>	<b>681</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>-14.7%</b>
特別利益	28	37	11	33	-
特別損失	36	143	53	185	-
<b>当期純利益</b>	<b>243</b>	<b>415</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>-47.5%</b>
一株配当(円)	20	40	20	40	-
一株当たり当期純利益(円)	96.66	163.19	15.79	86.73	-
一株当たり純資産(円)	1,031.45	1,093.23	1,115.46	1,167.59	-

# 営業利益 増減要因(主要因)



2011年3月期 実績	
製品補償関連費用	52億円
減損損失	15億円
子会社整理損	14億円
投資有価証券評価損	13億円
災害による損失	12億円
資産除去債務会計基準 の適用に伴う影響額	11億円
その他	26億円
<b>■合計</b>	<b>143億円</b>

2012年3月期 実績	
事業再編損	63億円
特許実施許諾解決金	35億円
のれん一括償却額	33億円
減損損失	33億円
その他	21億円
<b>■合計</b>	<b>185億円</b>



(億円)	2011年3月期		2012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	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	186	411	197	533	+29.7%
設備投資額	65	196	94	361	+84.2%
減価償却費	73	159	64	161	+1.3%
広告宣伝費	73	151	76	172	+13.9%

## 通期実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費は、パッケージソフトに係る仕掛品の評価減実施等により、前期比で増加
- 設備投資額は、サミー新工場、新流通センターの建設着工を主因として、前期比で増加
- 広告宣伝費は、主力パッケージソフトの販売に伴い、前期比で増加

# 連結貸借対照表(要約)

(億円) 【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	前期末	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	1,490	1,277	-213	支払手形・買掛金	375	599	+224
受取手形・売掛金	564	735	+171	社債(1年内)	118	235	+117
有価証券	424	665	+241	短期借入金	28	101	+73
たな卸資産	363	345	-18	その他	569	388	-181
その他	314	254	-60				
				<b>流動負債 計</b>	<b>1,090</b>	<b>1,323</b>	<b>+233</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,155</b>	<b>3,276</b>	<b>+121</b>	社債	296	119	-177
有形固定資産	571	781	+210	長期借入金	53	250	+197
無形固定資産	227	213	-14	その他	292	317	+25
投資有価証券	441	527	+86				
その他	191	177	-14	<b>固定負債 計</b>	<b>641</b>	<b>686</b>	<b>+45</b>
				<b>負債合計</b>	<b>1,731</b>	<b>2,010</b>	<b>+279</b>
				株主資本 計	2,890	2,984	+94
				その他の包括利益累計額合計	-138	-53	+85
				新株予約権	4	9	+5
				少数株主持分	98	22	-76
<b>固定資産 計</b>	<b>1,430</b>	<b>1,698</b>	<b>+268</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,854</b>	<b>2,963</b>	<b>+109</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,586</b>	<b>4,974</b>	<b>+388</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,586</b>	<b>4,974</b>	<b>+388</b>

## 当期末実績

- 流動資産: 売上債権の増加等により、121億円増加
- 固定資産: 新工場建設開始、フェニックスリゾートの完全子会社化、投資有価証券の時価上昇等により、268億円増加  
⇒ 総資産: 388億円増加の4,974億円
- 流動比率: 41.9ポイント減少の247.5%
- 自己資本比率: 1.1ポイント減少の58.9%

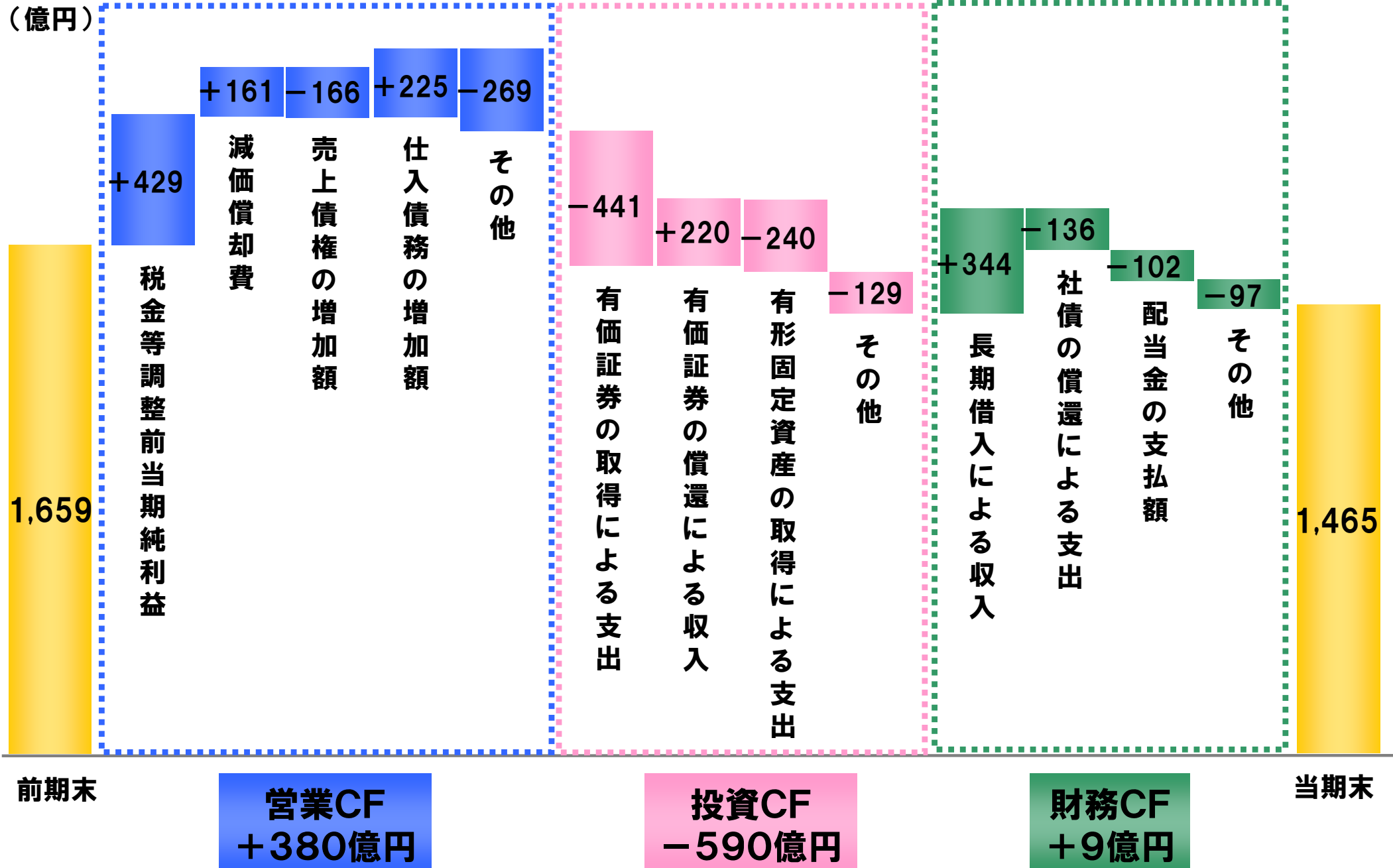
(億円)	前期末	当期末	増減
総資産	4,586	4,974	+388
純資産	2,854	2,963	+109
自己資本比率	60.0%	58.9%	-1.1pt
流動比率	289.4%	247.5%	-41.9pt

# 連結キャッシュ・フローの状況(主要因)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP





(億円)		2011年3月期		2012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	前期比
内 訳	売上高	1,342	2,120	748	2,121	-
	パチスロ	659	949	154	1,043	+9.9%
	パチンコ	670	1,139	569	1,018	-10.6%
	その他	13	32	25	60	+87.5%
	営業利益	476	642	206	710	+10.6%
	営業利益率	35.5%	30.3%	27.5%	33.5%	+3.2pt
	パチスロ販売台数(台)	201,402	302,270	52,769	300,866	-0.5%
	パチンコ販売台数(台)	198,230	343,188	181,589	332,288	-3.2%

## 通期実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 前期比で、売上高は横ばいも、増益</li> <li>■ 主力パチスロタイトルの販売好調、及びリユース等による原価改善により、利益率上昇</li> </ul>
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ タイ洪水の影響を受け、一部タイトルの発売を翌期に延期した影響により、販売台数は前期比で微減</li> <li>■ 複数タイトルの販売が好調に推移し、パチスロ市場の回復を牽引 ⇒ サミー『パチスロ 北斗の拳』、ロデオ『パチスロ モンスターハンター』など</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ パチスロへの需要高まりを背景としたパチンコ販売市場の低迷により、前期比で販売台数減少</li> <li>■ 当社の販売シェアは向上する見込み(当社推計)</li> </ul>

# セグメント別：遊技機事業(パチスロ)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## 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
Sammy	2タイトル	5タイトル	2タイトル	4タイトル
	116,407台	144,884台	20,005台	204,687台
RODEO	1タイトル	3タイトル	1タイトル	3タイトル
	49,976台	120,719台	23,465台	82,474台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	1タイトル	4タイトル
	35,019台	36,667台	9,299台	13,705台
合計	4タイトル	10タイトル	4タイトル	11タイトル
	201,402台	302,270台	52,769台	300,866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 北斗の拳	177,469台	12月
RODEO	パチスロ モンスターハンター	56,866台	3月
RODEO	パチスロ 旋風の用心棒～胡蝶の記憶～	23,464台	7月
Sammy	パチスロ 快盗天使ツインエンジェル3	16,537台	10月
TAIYO ELEC	銀と金	9,315台	8月

※『パチスロ モンスターハンター』の販売台数は、当期出荷計上分



『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



『パチスロ モンスターハンター』  
(ロデオ)

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©Sammy ©RODEO

# セグメント別：遊技機事業(パチンコ)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## 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
Sammy	6タイトル	9タイトル	4タイトル	9タイトル
	169,874台	297,411台	153,818台	276,617台
TAIYO ELEC	2タイトル	3タイトル	3タイトル	5タイトル
	28,356台	45,777台	27,771台	55,671台
合計	8タイトル	12タイトル	7タイトル	14タイトル
	198,230台	343,188台	181,589台	332,288台
内訳	本体販売	137,649台	245,442台	118,311台
	盤面販売	60,581台	97,746台	63,278台



『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



『ぱちんこCR ALADDIN NEO  
小さな皇女と天魔の都』  
(サミー)

©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	62,395台	11月
Sammy	ぱちんこCR ALADDIN NEO 小さな皇女と天魔の都	57,455台	7月
Sammy	ぱちんこCR北斗の拳 シリーズ	40,396台	前期・9月
Sammy	ぱちんこCRリングにかけろ1-黄金の日本Jr.編-	35,223台	5月
TAIYO ELEC	CR龍が如く 見参！ シリーズ	24,252台	12月・3月





(億円)		2011年3月期		2012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	前期比
売上高		196	472	193	499	+5.7%
内 訳	国内	177	427	171	439	+2.8%
	海外	19	45	22	60	+33.3%
営業利益		19	73	15	74	+1.4%
営業利益率		9.7%	15.5%	7.8%	14.8%	-0.7pt
研究開発費・コンテンツ制作費		37	91	43	93	+2.2%

## 通期実績

- 前期比で、増収、営業利益は横ばい
- 主カタイトル『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、及びカード等の消耗品販売が堅調

## 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	101億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	36億円
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	ビデオゲーム	28億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	23億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	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の稼動による配分収益などを含む



『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』

©SEGA



# セグメント別:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

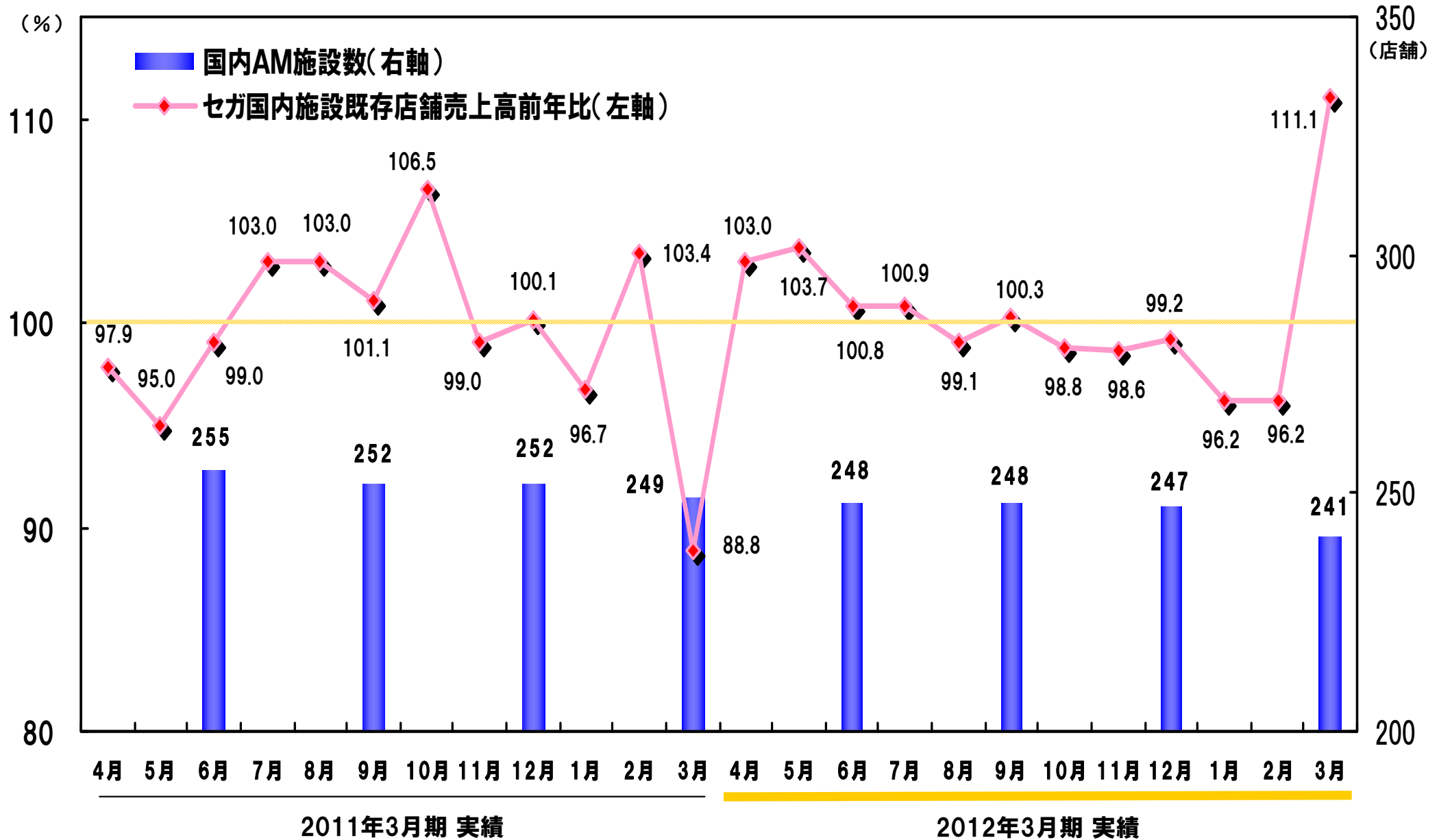
(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	
売上高		236	456	232	446	-2.2%	
営業利益		11	3	16	3	-	
営業利益率		4.7%	0.7%	6.9%	0.7%	-	
セガ国内既存店舗売上高前年比		99.9%	99.3%	101.2%	100.5%	-	
国内AM施設数		252店舗	249店舗	248店舗	241店舗	-8店舗	
内 訳	セガ	出店数	1店舗	2店舗	2店舗	3店舗	-
		閉店数	7店舗	13店舗	3店舗	10店舗	-
		店舗数	211店舗	206店舗	205店舗	199店舗	-7店舗
内 訳	その他	出店数	1店舗	4店舗	1店舗	2店舗	-
		閉店数	3店舗	4店舗	0店舗	2店舗	-
		店舗数	41店舗	43店舗	43店舗	42店舗	-1店舗
海外AM施設数		11店舗	10店舗	3店舗	3店舗	-7店舗	
設備投資額		19	77	24	83	+7.8%	
減価償却費		26	61	23	61	-	

※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

## 通期実績

- 前期比で減収も、運営力の強化等により、営業利益は横ばい
- セガ国内既存店舗売上高前年比: 通期実績 100.5% (1月:96.2%、2月:96.2%、3月:111.1%、3Q累計実績:100.5%)
- 国内AM施設数: 当期末 241店舗(出店:5、閉店:12)

## 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	前期比	
売上高	387	888	334	856	-3.6%	
内訳	パッケージ(ゲームコンテンツ)	278	671	244	664	-1.0%
	デジタル(ゲームコンテンツ)					
	玩具	62	120	45	89	-25.8%
	アニメーション	53	109	46	104	-4.6%
	その他/消去等	-6	-12	-1	-1	-
営業利益	-13	19	-60	-151	-	
営業利益率	-	2.1%	-	-	-	
パッケージ販売本数(万本)	660	1,871	484	1,724	-7.9%	
研究開発費・コンテンツ制作費	80	181	84	293	+61.9%	
設備投資額	21	48	36	107	+122.9%	
減価償却費	16	35	17	40	+14.3%	

## 通期実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で、減収、営業損失計上</li> <li>■セガ コンシューマ事業の構造改革の実施を決定</li> </ul>
パッケージ/デジタル (ゲームコンテンツ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■パッケージ販売は、新作タイトルが全般的に低調に推移し、前期比で販売本数減少</li> <li>■一部の開発中タイトルの仕掛品に関する評価減を実施(原価として49億円を計上)</li> <li>■『Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)』:全世界累計250万ダウンロード突破(3月末)</li> <li>■携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイト『777タウン』において、スマートフォン対応を開始</li> </ul>
玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『アンパンマン』シリーズ、『ジュエルポッド』などの定番商品は好調も、その他の販売は全体的に低調</li> </ul>
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『アンパンマン』や『名探偵コナン』、テレビシリーズ『カードファイト!!ヴァンガード』のライセンス収入等が好調</li> </ul>



## 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				2012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	
	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	15 (17)	263	5 (6)	106	16 (24)	280
米国	7 (14)	320	16 (24)	783	5 (14)	165	14 (29)	614
欧州	8 (14)	215	20 (30)	823	6 (16)	212	15 (33)	829
合計	20 (33)	660	51 (71)	1,871	16 (36)	484	45 (86)	1,724

プラット フォーム別	2011年3月期				2012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	
	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	9	135	8	112	19	245
Wii	6	34	9	160	8	39	11	305
Xbox360	5	58	13	178	10	68	16	154
NDS	4	41	9	159	6	29	7	37
3DS	-	-	3	36	2	3	18	179
PSP	9	113	13	203	1	20	7	111
PSV	-	-	-	-	-	-	3	15
PC	4	13	15	162	1	2	5	95
リピート等	-	335	-	834	-	209	-	580
合計	33	660	71	1,871	36	484	86	1,724

## 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
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™ (欧・米)	Wii, 3DS	328万本	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	185万本	欧米:11月 / 日本:12月
ソニック ジェネレーションズ 青の冒険 (日・米・欧)	3DS		
パワースマッシュ4 (日・米・欧)	PS3, Xbox360, Wii, PSV, PC	104万本	欧州:4月 / 米国:5月 / 日本:6月 (PSVのみ2月)
Football Manager 2012 (欧州)	PC, PSP	71万本	10月
龍が如く OF THE END (日・米・欧)	PS3	55万本	日本:6月 / 欧米:3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』

『龍が如く OF THE END』

©SEGA

©SEGA

## 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(キングダムコンクエスト)	iOS, Android	前期
龍が如くモバイル for GREE	GREE	前期

## 「777タウン」会員数(当期末)/デジタル(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	55万人
777タウンSP	スマートフォン	2万人
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



# 2013年3月期 計画



# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

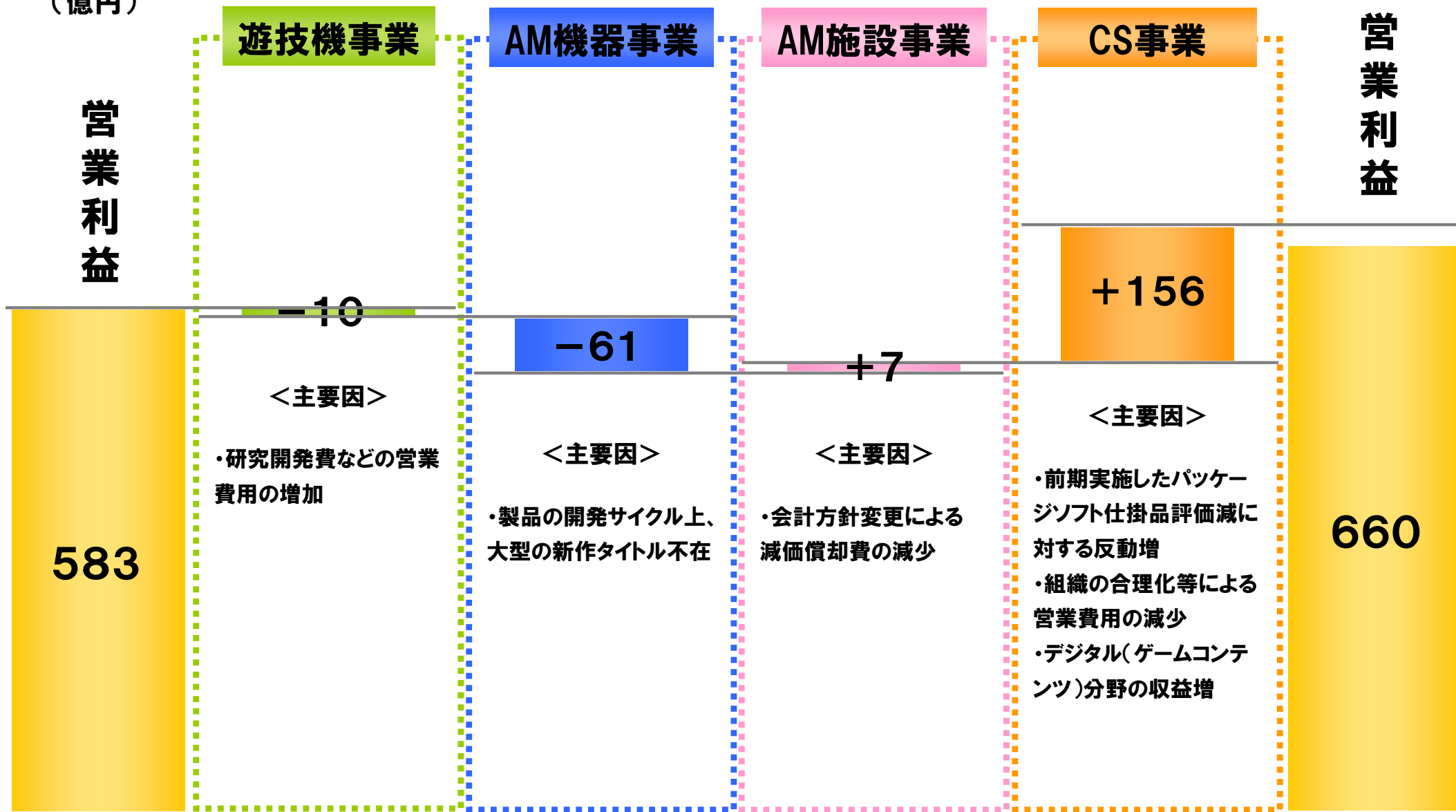
SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)		2012年3月期		2013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
内訳	売上高	1,526	3,955	1,630	+6.8%	4,700	+18.8%
	遊技機	748	2,121	835	+11.6%	2,865	+35.1%
	アミューズメント機器	193	499	190	-1.6%	405	-18.8%
	アミューズメント施設	232	446	230	-0.9%	445	-0.2%
	コンシューマ	334	856	310	-7.2%	850	-0.7%
	その他	16	30	65	+306.3%	135	+350.0%
内訳	営業利益	151	583	25	-83.4%	660	+13.2%
	遊技機	206	710	117	-43.2%	700	-1.4%
	アミューズメント機器	15	74	-7	-	13	-82.4%
	アミューズメント施設	16	3	15	-6.3%	10	+233.3%
	コンシューマ	-60	-151	-60	-	5	-
	その他	2	2	-5	-	-5	-
	消去等	-29	-54	-35	-	-63	-
	営業利益率	9.9%	14.7%	1.5%	-8.4pt	14.0%	-0.7pt
	経常利益	147	581	20	-86.4%	650	+11.9%
	特別利益	11	33	-	-	-	-
	特別損失	53	185	-	-	-	-
	当期純利益	39	218	35	-10.3%	400	+83.5%
	一株配当(円)	20	40	20	-	40	-
	一株当たり当期純利益(円)	15.79	86.73	13.94	-	159.34	-
	一株当たり純資産(円)	1,115.46	1,167.59	-	-	-	-



# 営業利益 増減要因(主要因)

(億円)



12年3月期  
実績

連結: +77億円

13年3月期  
計画

(億円)	2012年3月期		2013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	197	533	223	+13.2%	452	-15.2%
設備投資額	94	361	279	+196.8%	410	+13.6%
減価償却費	64	161	96	+50.0%	214	+32.9%
広告宣伝費	76	172	95	+25.0%	183	+6.4%

## 通期計画

- 研究開発費・コンテンツ制作費は、コンシューマ事業における減少により、前期比で減少
  - 設備投資額は、サミー新工場、新流通センターの建設、及びモバイル・ネットワーク開発タイトルの増加に伴い、前期比で増加
  - 減価償却費は、遊技機事業及びコンシューマ事業における増加を主因として、前期比で増加
- (会計方針変更の影響: 従来会計方針比 40億円減)

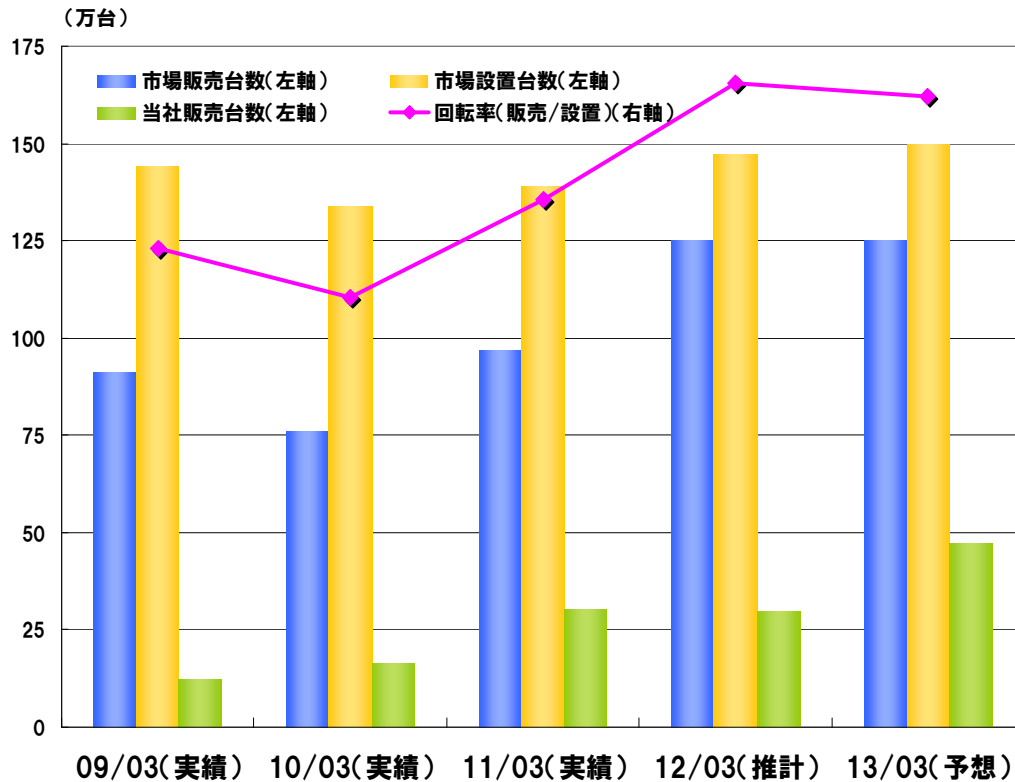
# (遊技機市場の見通し)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

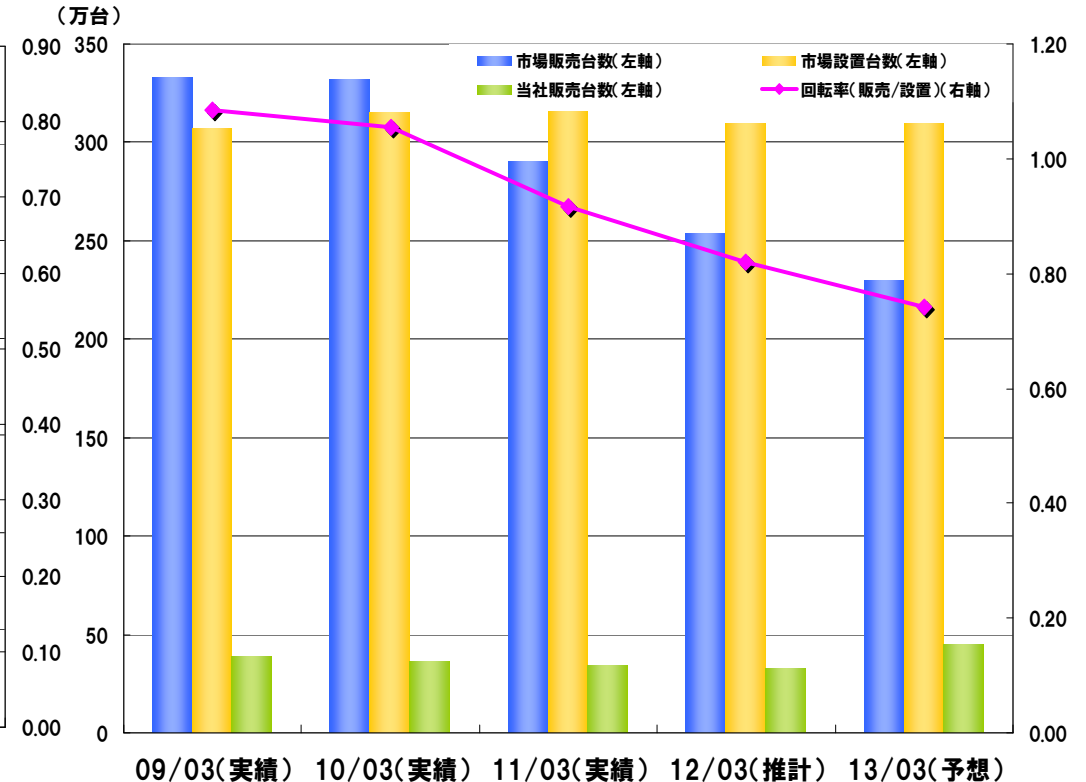
SEGA-SAMMY  
GROUP

## パチスロ市場動向



パチスロ	09/03 実績	10/03 実績	11/03 実績	12/03 推計	13/03 予想
市場販売台数	91万台	76万台	97万台	125万台	125万台
市場設置台数	144万台	134万台	139万台	147万台	150万台
回転率	0.63	0.57	0.70	0.85	0.83
当社販売台数	12.3万台	16.2万台	30.2万台	30.0万台	47.3万台

## パチンコ市場動向



パチンコ	09/03 実績	10/03 実績	11/03 実績	12/03 推計	13/03 予想
市場販売台数	333万台	332万台	290万台	254万台	230万台
市場設置台数	307万台	315万台	316万台	310万台	310万台
回転率	1.08	1.05	0.92	0.82	0.74
当社販売台数	39.1万台	36.0万台	34.3万台	33.2万台	45.0万台

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2013年数値は当社推計・予想)



(億円)		2012年3月期		2013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
内訳	売上高	748	2,121	835	+11.6%	2,865	+35.1%
	パチスロ	154	1,043	537	+248.7%	1,439	+38.0%
	パチンコ	569	1,018	274	-51.8%	1,375	+35.1%
	その他	25	60	24	-4.0%	51	-15.0%
	営業利益	206	710	117	-43.2%	700	-1.4%
	営業利益率	27.5%	33.5%	14.0%	-13.5pt	24.4%	-9.1pt
	パチスロ販売台数(台)	52,769	300,866	179,000	+239.2%	473,000	+57.2%
	パチンコ販売台数(台)	181,589	332,288	103,000	-43.3%	450,000	+35.4%

## 通期計画

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で増収も、研究開発費などの営業費用の増加等により、減益を計画</li> <li>■サミー新工場、新流通センターが竣工 ⇒2012年9月より操業開始予定</li> <li>■今期末まで、一部の広告宣伝活動の自粛を継続</li> </ul>
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数: 通期計画 47.3万台 (マーケット全体の新台幣販売台数: 125万台を想定)</li> <li>■複数の主力タイトルを含む、通期13タイトルの投入を計画</li> <li>■1Q発売予定タイトル: サミー『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ』(5月)、 ロデオ『パチスロ モンスターハンター』(前期発売)の継続販売など</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数: 通期計画 45.0万台 (マーケット全体の新台幣販売台数: 230万台を想定)</li> <li>■大型タイトルを含む、通期15タイトルの投入を計画</li> <li>■サミーブランドにて、新枠の投入を予定 ⇒本体販売比率上昇、一時的な利益率低下</li> <li>■1Q発売予定タイトル: サミー『デジテンCR北斗の拳有情(トキ)』(4月)、『ぱちんこCRガオガオキング』(6月)など</li> </ul>

## 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	2012年3月期		2013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	2タイトル	4タイトル	4タイトル	8タイトル
	20,005台	204,687台	105,000台	336,000台
RODEO	1タイトル	3タイトル	1タイトル	3タイトル
	23,465台	82,474台	73,000台	133,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	4タイトル	1タイトル	2タイトル
	9,299台	13,705台	1,000台	4,000台
合計	4タイトル	11タイトル	6タイトル	13タイトル
	52,769台	300,866台	179,000台	473,000台



## 主要販売予定品目(1Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ	5月

『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ』  
(サミー)

©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP ©NAMCO BANDAI Games Inc. ©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	2012年3月期		2013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	4タイトル	9タイトル	3タイトル	8タイトル	
	153,818台	276,617台	50,000台	342,000台	
TAIYO ELEC	3タイトル	5タイトル	5タイトル	7タイトル	
	27,771台	55,671台	53,000台	108,000台	
合計	7タイトル	14タイトル	8タイトル	15タイトル	
	181,589台	332,288台	103,000台	450,000台	
内訳	本体販売	118,311台	158,266台	39,450台	309,500台
	盤面販売	63,278台	174,022台	63,550台	140,500台

## 主要販売予定品目(1Q)/パチンコ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	デジテンCR北斗の拳有情(トキ)	4月
TAIYO ELEC	CR龍が如く 見参! 遊 / CR龍が如く 見参! 宴	5月
Sammy	ぱちんこCRガオガオキング	6月
TAIYO ELEC	CR御伽屋 HANZO	6月



『デジテンCR北斗の拳有情(トキ)』  
(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YKN-101  
©Sammy



『ぱちんこCRガオガオキング』  
(サミー)

©Sammy





(億円)		2012年3月期		2013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		193	499	190	-1.6%	405	-18.8%
内 訳	国内	171	439	169	-1.2%	351	-20.0%
	海外	22	60	21	-4.5%	54	-10.0%
営業利益		15	74	-7	-	13	-82.4%
営業利益率		7.8%	14.8%	-	-	3.2%	-11.6pt
研究開発費・コンテンツ制作費		43	93	44	+2.3%	83	-10.8%

## 通期計画

- 製品開発のサイクル上、新作大型タイトルの販売予定がなく、前期比で、減収、減益を計画
- 『StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.』(前期発売)の拡販に、引き続き注力
- レベニューシェアタイトルは、新作の投入予定はないものの、引き続き、安定的な収益貢献を見込む
- プライズ機、メダル機など、中小型タイトル・定番タイトルの販売を強化

## 主要販売予定品目(新作)

タイトル名		発売時期
maimai	ビデオゲーム	7月
Bingo Drop	メダルゲーム	10月
100&メダル HYOZAAAN!!	メダルゲーム	8月



『maimai』

©SEGA



『Bingo Drop』

©SEGA



# セグメント別:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)		2012年3月期		2013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		232	446	230	-0.9%	445	-0.2%
営業利益		16	3	15	-6.3%	10	+233.3%
営業利益率		6.9%	0.7%	6.5%	-0.4pt	2.2%	+1.5pt
セガ国内既存店舗売上高前年比		101.2%	100.5%	98.8%	-	99.0%	-
国内AM施設数		248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	2店舗	6店舗	-
		閉店数	3店舗	10店舗	5店舗	9店舗	-
		店舗数	205店舗	199店舗	196店舗	-	196店舗
	その他	出店数	1店舗	2店舗	0店舗	1店舗	-
		閉店数	0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
海外AM施設数		3店舗	3店舗	3店舗	-	3店舗	-
設備投資額		24	83	57	+137.5%	97	+16.9%
減価償却費		23	61	37	+60.9%	68	+11.5%

## 通期計画

- 前期比で、売上高は横ばいも、会計方針変更による減価償却費の減少等により、増益を計画
- セガ国内既存店舗売上高前年比: 通期計画 99.0%
- 国内AM施設数: 出店7店舗、閉店11店舗を計画 ⇒ 期末の国内AM施設数: 237店舗
- 売上伸張に向け、セガ国内AM施設26店舗の改装を予定



【MEMO】

## セガ コンシューマ事業の構造改革

### ■組織の合理化

欧米市場におけるパッケージ販売分野の組織を合理化し、  
安定的に収益を創出できる体制を構築

### ■タイトル数の絞り込み

欧米向けパッケージソフトの収益見通しを厳格に精査し、  
今期以降は確固たる収益が期待される有力なIPに販売を絞り込む

⇒発売タイトル数:前期実績45タイトル → 今期計画24タイトル

⇒パッケージ販売本数:前期実績1,724万本 → 今期計画894万本

※組織合理化に伴い、既に流通している市中在庫を含む、パッケージソフト在庫の費用引当処理を実施

※パッケージソフトの収益性を再評価した上で、一部タイトルに係る仕掛品の評価減を実施

※構造改革に係る費用は、全て前期決算において計上(特別損失66億円、原価49億円)

## デジタル分野の事業再編

(2012年7月2日 予定)

### ■株式会社セガネットワークスの新設

セガが営むネットワーク事業の主要機能を会社分割し、  
新設するセガネットワークスへ承継

⇒経営意思決定の迅速化、多様化する顧客ニーズに応じた  
サービスの提供を行い、ネットワーク収益の最大化を図る

# セグメント別:コンシューマ事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)		2012年3月期		2013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		334	856	310	-7.2%	850	-0.7%
内 訳	パッケージ(ゲームコンテンツ)	244	664	98	-	322	-
	デジタル(ゲームコンテンツ)			129	-	322	-
	玩具	45	89	40	-11.1%	94	+5.6%
	アニメーション	46	104	41	-10.9%	108	+3.8%
	その他/消去等	-1	-1	2	-	4	-
営業利益		-60	-151	-60	-	5	-
営業利益率		-	-	-	-	0.6%	-
パッケージ販売本数(万本)		484	1,724	177	-63.4%	894	-48.1%
研究開発費・コンテンツ制作費		84	293	65	-22.6%	169	-42.3%
設備投資額		36	107	58	+61.1%	96	-10.3%
減価償却費		17	40	29	+70.6%	65	+62.5%

## 通期計画

全体	■前期比で減収も、構造改革による営業費用の減少等により、黒字転換を計画
パッケージ (ゲームコンテンツ)	■パッケージ販売本数: 通期計画 894万本 ⇒国内・海外ともに、確固たる収益が期待されるタイトルに販売を絞り込み
デジタル (ゲームコンテンツ)	■主カタイトル『ファンタシースターオンライン2』(PC/2012年夏、PSV/2013年春)の投入による、ネットワーク収益の最大化 ■新作スマートフォン向けゲーム、及びソーシャルゲームを合計20タイトル以上投入予定
玩具	■『アンパンマン』や『ジュエルペット』、『ホームスター』などの定番製品の取組みを強化 ■バリューチェーンの見直しによる収益性の改善を実施
アニメーション	■映画・テレビシリーズの新作を中心とした事業展開、及び遊技機向け映像制作に注力



## 販売計画/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  
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

地域別	2012年3月期				2013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	
	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 (6)	106	16 (24)	280	6 (7)	58	11 (13)	206
米国	5 (14)	165	14 (29)	614	2 (3)	41	7 (13)	285
欧州	6 (16)	212	15 (33)	829	1 (3)	77	6 (14)	402
合計	16 (36)	484	45 (86)	1,724	9 (13)	177	24 (40)	894

プラット フォーム別	2012年3月期				2013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	
	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	8	112	19	245	5	38	12	243
Wii	8	39	11	305	0	0	0	0
Xbox360	10	68	16	154	3	21	7	154
NDS	6	29	7	37	0	0	0	0
3DS	2	3	18	179	1	2	3	38
PSP	1	20	7	111	0	0	2	25
PSV	-	-	3	15	3	26	8	60
PC	1	2	5	95	1	7	8	156
リピート等	-	209	-	580	-	81	-	218
合計	36	484	86	1,724	13	177	40	894



## 主要販売予定品目/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
Aliens™: Colonial Marines (欧・米)	PS3, Xbox360, PC	2012年秋
龍が如く5(仮) (日本)	PS3	未定
NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA(仮称) (日本)	PSV, PS3	8月 (PS3は2013年)

## 主要販売予定品目/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
ファンタースターオンライン2	PC, PSV	2012年夏 (PSVは2013年春)
Football Manager Online(仮称)	PC	2012年夏
龍が如く 絆	GREE	前期
ミクフリック	iOS	前期
三国志コンクエスト	iOS	前期

# 補足資料



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## 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	—
パチスロ機市場規模(百万円)	490,959	502,501	247,860	225,860	286,700	—

### 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	—
パチンコ機市場規模(百万円)	898,646	868,623	921,338	985,227	886,914	—

### 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	—
遊技機市場規模(百万円)	1,389,605	1,371,124	1,169,198	1,211,087	1,173,614	—

	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



## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2008年			2009年			2010年			2011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	Y社	172,000	18.8%	<b>サミー</b>	<b>162,932</b>	<b>21.3%</b>	<b>サミー</b>	<b>302,270</b>	<b>30.9%</b>	-	-	-
2	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	-	-	-
3	<b>サミー</b>	<b>123,286</b>	<b>13.5%</b>	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	-	-	-
4	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	-	-	-
5	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	2008年			2009年			2010年			2011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	810,000	24.3%	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	-	-	-
2	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	-	-	-
3	<b>サミー</b>	<b>391,831</b>	<b>11.7%</b>	K社	426,000	12.8%	<b>サミー</b>	<b>343,188</b>	<b>11.8%</b>	-	-	-
4	N社	349,000	10.5%	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	-	-	-
5	K社	340,000	10.2%	<b>サミー</b>	<b>360,171</b>	<b>10.8%</b>	N社	296,000	10.2%	-	-	-

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)

	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	2,233	2,190	1,961	1,696	1,731	-
アミューズメント施設売上高	7,028	6,780	5,731	5,042	4,957	-
アミューズメント合計	9,262	8,970	7,692	6,738	6,688	-

	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	7,586	6,705	-
ハードウェア出荷金額	9,581	20,877	19,083	14,908	11,269	-
家庭用ゲームソフト市場合計	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

※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\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2012/201203_4q_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
<b>売上高</b>	<b>4,589</b>	<b>4,291</b>	<b>3,846</b>	<b>2,178</b>	<b>3,967</b>	<b>653</b>	<b>1,526</b>	<b>3,116</b>	<b>3,955</b>
内訳									
遊技機	1,455	1,616	1,603	1,342	2,120	299	748	1,775	2,121
アミューズメント機器	710	619	451	196	472	76	193	340	499
アミューズメント施設	912	713	547	236	456	109	232	339	446
コンシューマ	1,417	1,313	1,215	387	888	160	334	635	856
その他	93	29	28	15	28	7	16	24	30
<b>営業利益</b>	<b>-58</b>	<b>83</b>	<b>367</b>	<b>468</b>	<b>687</b>	<b>29</b>	<b>151</b>	<b>643</b>	<b>583</b>
内訳									
遊技機	84	145	295	476	642	71	206	674	710
アミューズメント機器	71	68	70	19	73	1	15	50	74
アミューズメント施設	-98	-75	-13	11	3	6	16	12	3
コンシューマ	-59	-9	63	-13	19	-38	-60	-55	-151
その他	0	3	3	1	0	0	2	2	2
全社/消去等	-55	-49	-52	-27	-51	-11	-29	-42	-54
営業利益率	-	1.9%	9.5%	21.5%	17.3%	4.4%	9.9%	20.6%	14.7%
<b>経常利益</b>	<b>-82</b>	<b>66</b>	<b>359</b>	<b>460</b>	<b>681</b>	<b>32</b>	<b>147</b>	<b>634</b>	<b>581</b>
経常利益率	-	1.5%	9.3%	21.1%	17.2%	4.9%	9.6%	20.3%	14.7%
<b>当期純利益</b>	<b>-524</b>	<b>-228</b>	<b>202</b>	<b>243</b>	<b>415</b>	<b>-22</b>	<b>39</b>	<b>343</b>	<b>218</b>
当期純利益率	-	-	5.3%	11.2%	10.5%	-	2.6%	11.0%	5.5%
研究開発費・コンテンツ制作費	653	596	415	186	411	110	197	315	533
設備投資額	504	266	161	65	196	44	94	278	361
減価償却費	456	266	171	73	159	29	64	107	161
広告宣伝費	228	207	207	73	151	31	76	125	172

パチスロタイトル数	22タイトル	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
販売台数	380,688台	123,286台	162,932台	201,402台	302,270台	7,633台	52,769台	228,646台	300,866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	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
販売台数	108,184台	391,831台	360,171台	198,230台	343,188台	82,394台	181,589台	287,722台	332,288台

セガ国内既存店舗売上高前年比	89.0%	92.4%	91.7%	99.9%	99.3%	102.5%	101.2%	100.5%	100.5%
国内AM施設数	363店舗	322店舗	260店舗	252店舗	249店舗	248店舗	248店舗	247店舗	241店舗

パッケージタイトル数(タイトル)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	20 (33)	51 (71)	9 (21)	16 (36)	32 (66)	45 (86)
販売本数(万本)	2,699	2,947	2,675	660	1,871	233	484	1,260	1,724



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。