

# 2013年3月期 決算説明会




2013年5月13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。

## 【2013年3月期 実績／2014年3月期 計画】

	連結損益計算書（要約）	3		<u>今後の取組</u>	
	実績ハイライト	4		<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	24
	主な経営施策	5		<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	25
	営業利益増減要因（主要因）	6		<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	26
	当期純利益の状況	7		<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	27
	各種費用	8		その他、複合リゾート施設関連	28
	連結貸借対照表（要約）	9		<u>補足資料</u>	29
	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・計画</u>				
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	11			
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	15			
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	17			
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	19			

# 2013年3月期実績/ 2014年3月期計画



# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2012年3月期		2013年3月期			2014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	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>-18.7%</b>	<b>1,980</b>	<b>+45.1%</b>	<b>4,850</b>	<b>+50.9%</b>
内訳									
遊技機	748	2,121	543	1,422	-33.0%	1,090	+100.7%	2,700	+89.9%
アミューズメント機器	193	499	187	391	-21.6%	180	-3.7%	455	+16.4%
アミューズメント施設	232	446	217	427	-4.3%	230	+6.0%	455	+6.6%
コンシューマ	334	856	353	838	-2.1%	410	+16.1%	1,095	+30.7%
その他	16	30	63	134	+346.7%	70	+11.1%	145	+8.2%
<b>営業利益</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>-67.4%</b>	<b>175</b>	<b>+124.4%</b>	<b>730</b>	<b>+284.2%</b>
内訳									
遊技機	206	710	104	235	-66.9%	252	+142.3%	740	+214.9%
アミューズメント機器	15	74	8	19	-74.3%	-1	-	27	+42.1%
アミューズメント施設	16	3	8	11	+266.7%	4	-50.0%	2	-81.8%
コンシューマ	-60	-151	-7	-7	-	-37	-	39	-
その他	2	2	-1	-4	-	-3	-	-3	-
消去等	-29	-54	-32	-63	-	-40	-	-75	-
営業利益率	9.9%	14.7%	5.7%	5.9%	-8.8pt	8.8%	+3.1pt	15.1%	+9.2pt
<b>経常利益</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>-64.0%</b>	<b>170</b>	<b>+136.1%</b>	<b>720</b>	<b>+244.5%</b>
特別利益	11	33	3	101	-	30	-	33	-
特別損失	53	185	3	54	-	0	-	48	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>104</b>	<b>429</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>-40.3%</b>	<b>200</b>	<b>+174.0%</b>	<b>705</b>	<b>+175.4%</b>
<b>当期純利益</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>+53.2%</b>	<b>90</b>	<b>+136.8%</b>	<b>470</b>	<b>+40.7%</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>15.79</b>	<b>86.73</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>-</b>	<b>37.18</b>	<b>-</b>	<b>194.17</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,115.46</b>	<b>1,167.59</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>



<b>売上高・利益 その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・主に遊技機事業における主力製品の販売スケジュール見直しにより、前期比で大幅な減収、営業減益</li> <li>・繰延税金資産の計上により、法人税等合計額が減少したため、当期純利益は前期比増益</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パチスロにおいて、複数タイトルの販売スケジュール見直しにより、販売台数は前期比で減少</li> <li>・市場環境の影響により、主カタイトル以外が低調に推移し、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>・大型タイトルの販売が無く、前期比で大幅な減収、減益</li> <li>・レベニューシェアタイトルによる配分収益は堅調に推移</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存店舗売上が前年比を下回り減収も、会計方針の変更による減価償却費の軽減等により増益</li> <li>・東京ジョイポリスのリニューアルオープン（2012年7月14日）</li> <li>・株式会社セガ エンタテインメントを設立（2012年10月1日付）</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・欧米パッケージ分野におけるタイトル数の絞り込みによる減収、組織合理化による営業費用の削減によって損失幅縮小</li> <li>・オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』の登録ID数が、3月10日時点で累計250万IDを突破</li> <li>・株式会社セガネットワークスの設立（2012年7月2日付）</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フェニックスリゾート株式会社の連結子会社化により、前期比で大幅に増収</li> </ul>

(2012年5月11日公表)

## ■ 韓国におけるParadise Groupとの共同事業 (合併会社設立)

- ・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
- ・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）
- ・当社持分比率：45%

(2013年1月4日公表)

## ■ 韓国釜山広域市における 複合施設開発

- ・事業者名：セガサミー釜山
- ・事業予定地：韓国釜山広域市海雲台区佑洞1502番地
- ・事業概要：ホテル、エンタテインメント、商業施設等からなる複合施設の開発・運営
- ・敷地面積：9,911.20㎡
- ・延床面積：148,879.34㎡
- ・投資金額：約3,858億KRW（土地取得金額：約1,136億KRW、建物投資想定金額：約2,722億KRW）
- ・開業時期（予定）：2016年9月

(2013年1月25日公表)

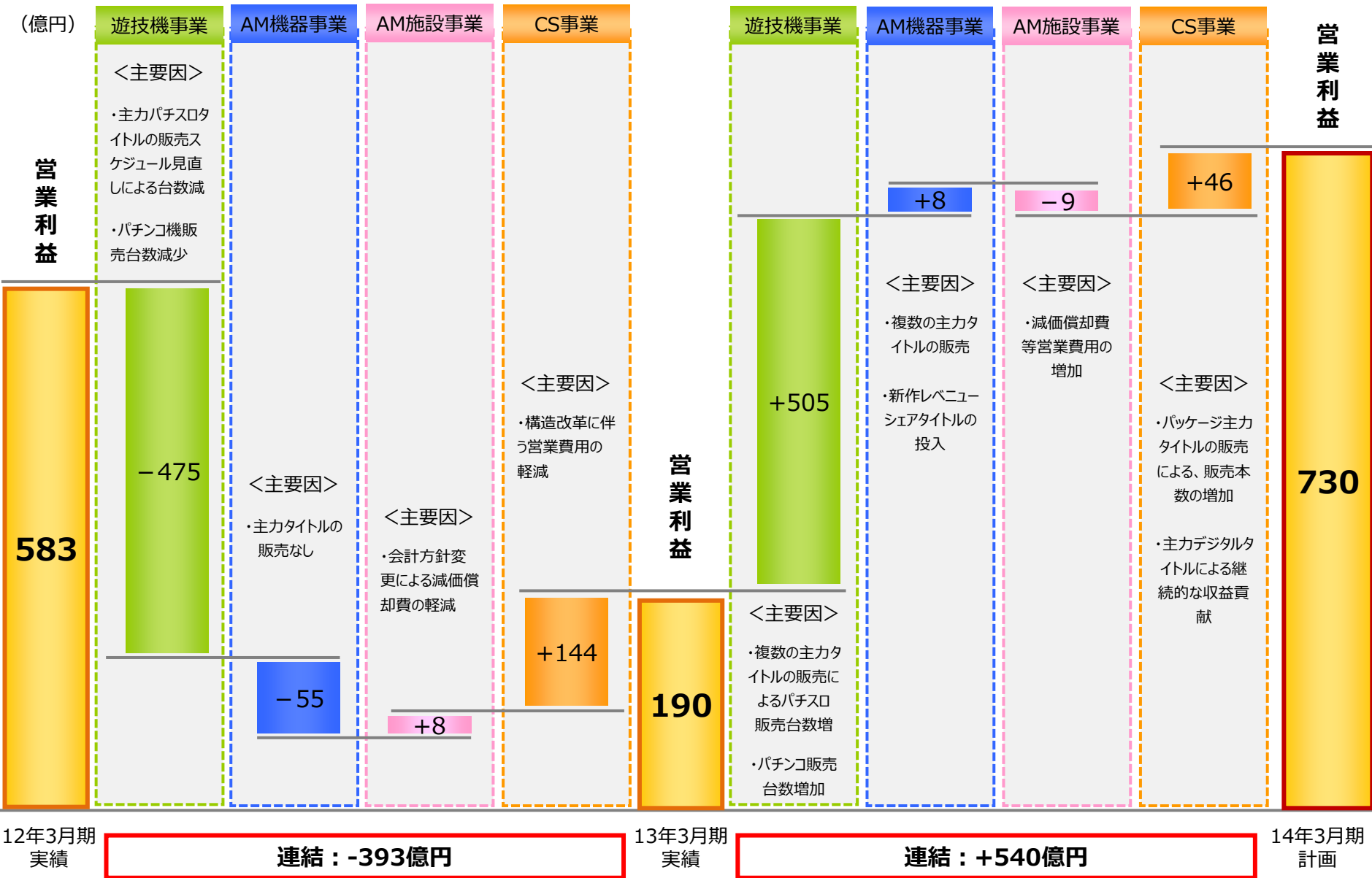
## ■ THQ Canada Inc.および開 発タイトルに関わる知的財産の 取得

- ・会社名：THQ Canada Inc.（現 Relic Entertainment, Inc.）
- ・所在地：カナダ ブリティッシュコロンビア州バンクーバー
- ・事業内容：PC向けゲームタイトルの開発・供給
- ・従業員数：117名（2012/12末時点）
- ・主な開発タイトル：『Company of Heroes』、『Warhammer 40k Dawn of War』
- ・取得価額：約 26.6百万USD

## ■ 自己株式の取得

- <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
- ※2013年3月末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：24,169,675株

# 営業利益 増減要因 (主要因)



# 当期純利益



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期
経常利益	581	209	720
特別利益	33	101	33
		厚生年金基金代行返上益 63 投資有価証券売却益 19 その他 19	固定資産売却益 30 その他 3
特別損失	185	54	48
		減損損失 29 関係会社清算損 17 その他 8	関係会社清算損 48
税金等調整前当期純利益	429	256	705
法人税等合計 (※少数株主利益を含む)	211	▲78	235
		繰延税金資産の計上による法人税額 の減少	
当期純利益	218	334	470



(億円)	2012年3月期		2013年3月期			2014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	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	191	452	-15.2%	241	+26.2%	549	+21.5%
設備投資額	94	361	216	328	-9.1%	171	-20.8%	325	-0.9%
減価償却費	64	161	74	181	+12.4%	132	+78.4%	255	+40.9%
広告宣伝費	76	172	56	131	-23.8%	100	+78.6%	195	+48.9%

## 2013年3月期実績

### ■ 研究開発費・コンテンツ制作費

・主に、コンシューマ事業における構造改革の施策として、パッケージタイトル数が減少した事に伴い、前期比で15.2%減少

### ■ 設備投資額

・2012年3月期における遊技機事業新工場設立に伴う投資からの反動減を主要因として、前期比で9.1%減少

### ■ 減価償却費

・主に、コンシューマ事業におけるデジタルタイトルの増加及び遊技機事業新工場の操業開始に伴い、前期比で12.4%増加

### ■ 広告宣伝費

・遊技機事業及びコンシューマ事業において、販売タイトル数が減少したことを主要因として、前期比23.8%の減少

## 2014年3月期計画

### ■ 研究開発費・コンテンツ制作費

・主に、遊技機事業でのシェア向上を目的とした開発力増強及びタイトル数の増加に伴い、21.5%増加計画

### ■ 設備投資額

・アミューズメント施設事業における、新エンタテインメントパーク等への投資を計画し、ほぼ前期と同水準となる、0.9%減少を計画

### ■ 減価償却費

・主に、遊技機事業における新工場の操業開始及びコンシューマ事業におけるデジタルタイトルの増加に伴い、前期比で40.9%増加

### ■ 広告宣伝費

・遊技機事業及びコンシューマ事業における主力タイトル数増加を主要因として、前期比で48.9%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	2012年3月期末	2013年3月期末	増減	科目	2012年3月期末	2013年3月期末	増減
現金・預金	1,277	1,765	+488	支払手形・買掛金	599	501	-98
受取手形・売掛金	735	638	-97	社債(1年内)	235	58	-177
有価証券	665	42	-623	短期借入金	101	128	+27
たな卸資産	345	425	+80	その他	388	349	-39
その他	254	315	+61				
<b>流動資産計</b>	<b>3,276</b>	<b>3,185</b>	<b>-91</b>	<b>流動負債計</b>	<b>1,323</b>	<b>1,036</b>	<b>-287</b>
有形固定資産	781	870	+89	社債	119	295	+176
無形固定資産	213	229	+16	長期借入金	250	449	+199
投資有価証券	527	727	+200	その他	317	304	-13
その他	177	273	+96				
<b>固定資産計</b>	<b>1,698</b>	<b>2,099</b>	<b>+401</b>	<b>固定負債計</b>	<b>686</b>	<b>1,048</b>	<b>+362</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,974</b>	<b>5,285</b>	<b>+311</b>	<b>負債合計</b>	<b>2,010</b>	<b>2,084</b>	<b>+74</b>
				株主資本計	2,984	3,076	+92
				その他の包括利益累計額合計	-53	80	+133
				新株予約権	9	11	+2
				少数株主持分	22	31	+9
				<b>純資産合計</b>	<b>2,963</b>	<b>3,200</b>	<b>+237</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,974</b>	<b>5,285</b>	<b>+311</b>

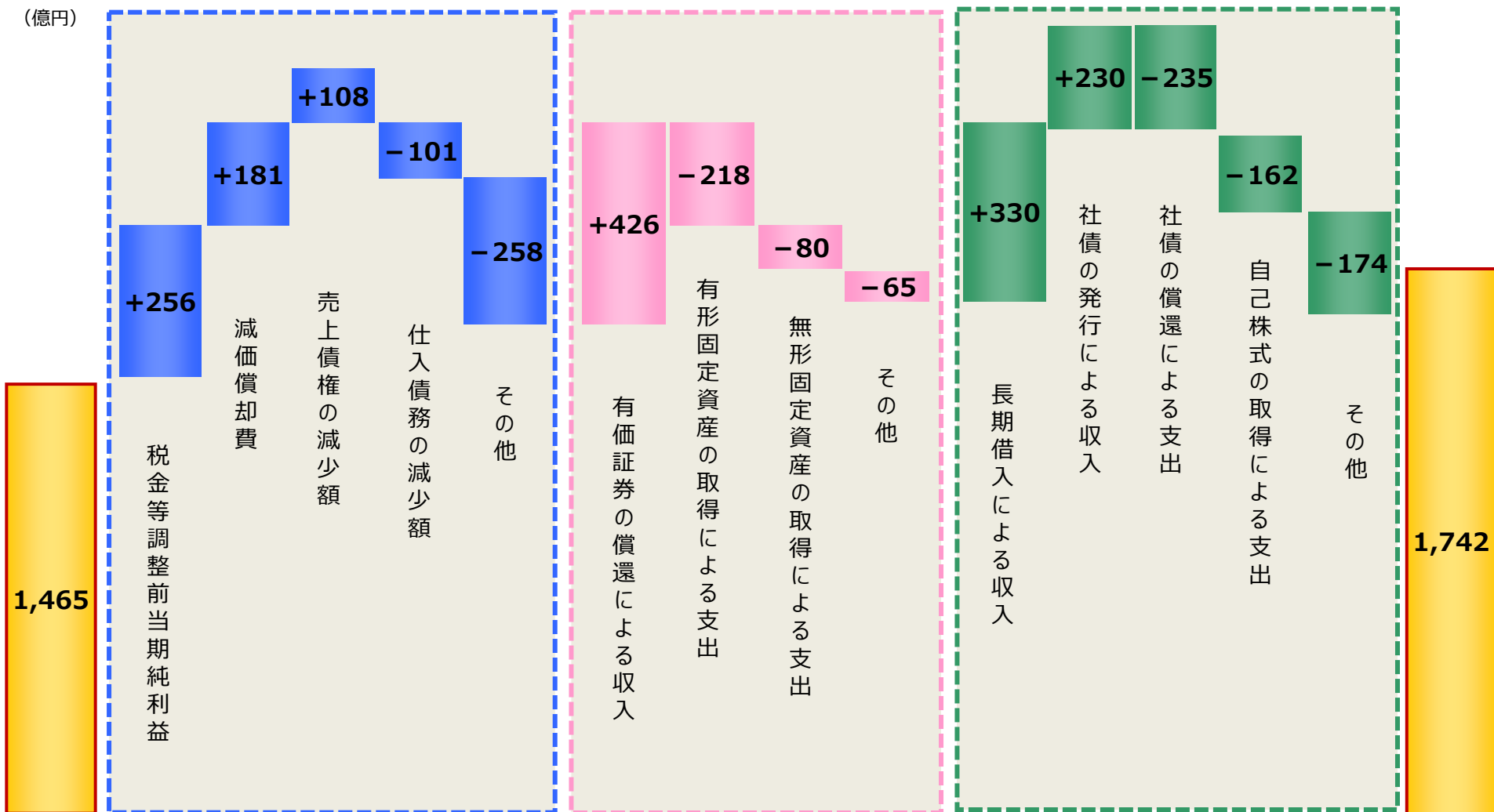
## 2013年3月期末実績

- 流動資産：売上債権や有価証券の減少等により、91億円減少
- 固定資産：投資有価証券の増加（サンリオ株等時価の上昇）やサミー新工場建設等により、401億円増加  
⇒総資産：311億円増加の5,285億円
- 流動比率：59.9ポイント増加の307.4%
- 自己資本比率：0.8ポイント増加の59.7%

(億円)	2012年3月期末	2013年3月期末	増減
<b>総資産</b>	<b>4,974</b>	<b>5,285</b>	<b>+311</b>
<b>純資産</b>	<b>2,963</b>	<b>3,200</b>	<b>+237</b>
<b>自己資本比率</b>	<b>58.9%</b>	<b>59.7%</b>	<b>+0.8pt</b>
<b>流動比率</b>	<b>247.5%</b>	<b>307.4%</b>	<b>+59.9pt</b>

# 連結キャッシュ・フローの状況 (主要因)

(億円)



2012年  
3月期末

**営業CF**  
**+186億円**

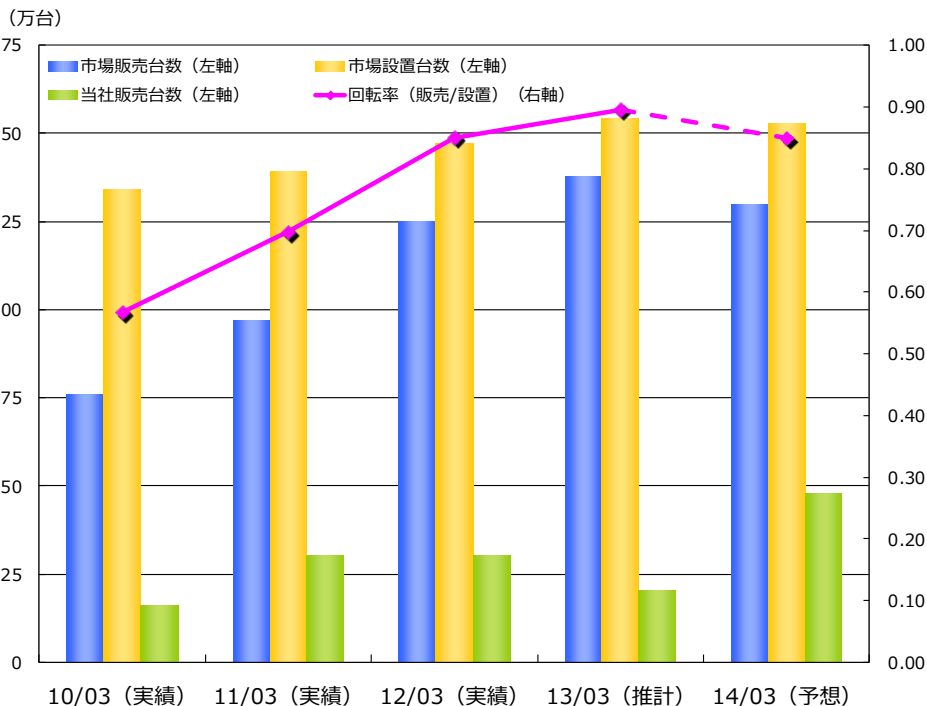
**投資CF**  
**+63億円**

**財務CF**  
**-11億円**

2013年  
3月期末

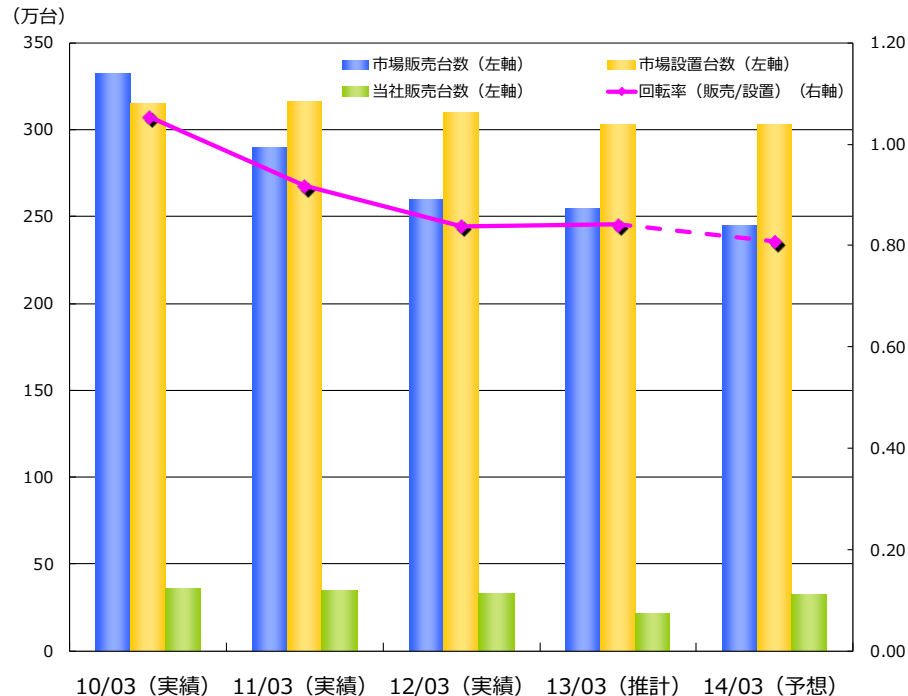
# セグメント別：遊技機（市場の見通し）

## パチスロ市場動向



パチスロ	10/03 実績	11/03 実績	12/03 実績	13/03 推計	14/03 予想
市場販売台数	76万台	97万台	125万台	138万台	130万台
市場設置台数	134万台	139万台	147万台	154万台	153万台
回転率	0.57	0.70	0.85	0.90	0.85
当社販売台数	16.2万台	30.2万台	30.0万台	20.2万台	47.8万台

## パチンコ市場動向



パチンコ	10/03 実績	11/03 実績	12/03 実績	13/03 推計	14/03 予想
市場販売台数	333万台	290万台	260万台	255万台	245万台
市場設置台数	315万台	316万台	310万台	303万台	303万台
回転率	1.05	0.92	0.84	0.84	0.81
当社販売台数	36.0万台	34.3万台	33.2万台	21.6万台	32.4万台

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			2014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	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>748</b>	<b>2,121</b>	<b>543</b>	<b>1,422</b>	<b>-33.0%</b>	<b>1,090</b>	<b>+100.7%</b>	<b>2,700</b>	<b>+89.9%</b>
内訳									
パチスロ	154	1,043	361	642	-38.4%	666	+84.5%	1,650	+157.0%
パチンコ	569	1,018	148	723	-29.0%	403	+172.3%	1,008	+39.4%
その他	25	60	34	57	-5.0%	21	-38.2%	42	-26.3%
<b>営業利益</b>	<b>206</b>	<b>710</b>	<b>104</b>	<b>235</b>	<b>-66.9%</b>	<b>252</b>	<b>+142.3%</b>	<b>740</b>	<b>+214.9%</b>
営業利益率	27.5%	33.5%	19.2%	16.5%	-17.0pt	23.1%	+3.9pt	27.4%	+10.9pt
<b>パチスロ販売台数(台)</b>	<b>52,769</b>	<b>300,866</b>	<b>108,604</b>	<b>202,221</b>	<b>-32.8%</b>	<b>188,000</b>	<b>+73.1%</b>	<b>478,000</b>	<b>+136.4%</b>
<b>パチンコ販売台数(台)</b>	<b>181,589</b>	<b>332,288</b>	<b>57,749</b>	<b>216,860</b>	<b>-34.7%</b>	<b>127,500</b>	<b>+120.8%</b>	<b>324,500</b>	<b>+49.6%</b>

## 2013年3月期実績

## 2014年3月期計画

全体

- 前期比で、減収、減益
- サミーにおける新工場の稼働を開始（2012年10月）

- 前期比で増収、増益を計画
- 主カパチスロタイトル『**北斗の拳**』の販売を予定（6月）

パチスロ

- 主カタイトル『**パチスロ 北斗の拳 転生の章**』をはじめ、複数タイトルの販売スケジュール見直しにより、発売タイトル数及び販売台数は前期比で減少
- 発売したタイトルの販売は概ね堅調  
⇒サミー『**パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ**』、『**パチスロリングにかける1 ギリシア十二神編**』 ⇒ロデオ『**新鬼武者 再臨**』、『**パチスロ モンスターハンター**』

- 『**パチスロ 北斗の拳 転生の章**』等、複数の主カタイトルを投入し、前期比27万台増を計画
- 主な販売タイトル（第1四半期）  
⇒サミー『**パチスロ 北斗の拳 転生の章**』（6月）

パチンコ

- 大型タイトル偏重の市場環境を受け、中堅タイトルを中心に販売状況は低調に推移したことから、販売台数は前期比で減少
- 主カタイトルの販売状況は好調に推移  
⇒サミー『**ぱちんこCR 北斗の拳 5 覇者**』

- 複数の大型タイトルの投入により、前期比で11万台の増台を計画
- 主な販売タイトル（第1四半期）  
⇒サミー『**ぱちんこCR神獣王デジハネver./ライトミドルver.**』（4月）  
⇒タイヨーエレクトリック『**CR火曜サスペンス劇場**』（5月）

# セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

## 販売実績・計画/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	2012年3月期		2013年3月期		2014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	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>Sammy</b>	2タイトル 20,005台	4タイトル 204,687台	3タイトル 69,209台	4タイトル 91,484台	2タイトル 155,000台	5タイトル 365,000台
<b>RODEO</b>	1タイトル 23,465台	3タイトル 82,474台	0タイトル 38,663台	2タイトル 104,041台	1タイトル 30,000台	3タイトル 80,000台
<b>TAIYO ELEC</b>	1タイトル 9,299台	4タイトル 13,705台	0タイトル 732台	2タイトル 6,696台	1タイトル 3,000台	3タイトル 33,000台
<b>合計</b>	4タイトル 52,769台	11タイトル 300,866台	3タイトル 108,604台	8タイトル 202,221台	4タイトル 188,000台	11タイトル 478,000台



『新鬼武者 再臨』(ロデオ)

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

## 主要販売品目（実績）/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
ロデオ	新鬼武者 再臨	41,060台	3月
ロデオ	パチスロ モンスターハンター	38,663台	前期
サミー	パチスロ コードギアス 逆のルルーシュ	31,111台	5月
サミー	パチスロリングにかける1 ギリシア十二神編	25,631台	9月
ロデオ	魁!!男塾～天挑五輪大武會編～	24,318台	2月

※『パチスロ モンスターハンター』の累計販売台数：95,529台



『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）

## 販売実績・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		2014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	第2四半期 累計計画	通期計画	
<b>Sammy</b>	4タイトル 153,818台	9タイトル 276,617台	5タイトル 45,119台	8タイトル 195,088台	3タイトル 90,000台	7タイトル 260,000台	
<b>TAIYO ELEC</b>	3タイトル 27,771台	5タイトル 55,671台	4タイトル 12,630台	6タイトル 21,772台	3タイトル 37,500台	5タイトル 64,500台	
<b>合計</b>	7タイトル 181,589台	14タイトル 332,288台	9タイトル 57,749台	14タイトル 216,860台	6タイトル 127,500台	12タイトル 324,500台	
内訳	本体販売	118,311台	158,266台	8,678台	160,128台	77,700台	163,900台
	盤面販売	63,278台	174,022台	49,071台	56,732台	49,800台	160,600台



『ぱちんこCR 北斗の拳5 覇者』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 著作権許諾証YKA-105 ©Sammy

## 主要販売品目（実績）/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	ぱちんこCR 北斗の拳5 覇者	121,830台	2月
サミー	ぱちんこCR 神獣王	22,039台	12月
サミー	ぱちんこCR蒼天の拳 天授	20,673台	9月
サミー	ぱちんこCRガオガオキング	11,446台	4月
タイヨーエレック	CRカメレオン	6,830台	8月



『ぱちんこCR 神獣王』（サミー）

©Sammy

(億円)		2012年3月期		2013年3月期			2014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	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	187	391	-21.6%	180	-3.7%	455	+16.4%
内 訳	国内	171	439	160	327	-25.5%	153	-4.4%	393	+20.2%
	海外	22	60	27	64	+6.7%	27	-	62	-3.1%
営業利益		15	74	8	19	-74.3%	-1	-	27	+42.1%
営業利益率		7.8%	14.8%	4.3%	4.9%	-9.9pt	-	-	5.9%	+1.0pt
研究開発費・コンテンツ制作費		43	93	37	78	-16.1%	36	-2.7%	88	+12.8%

## 2013年3月期実績

- 前期比で、減収、減益
- 新規大型タイトルの販売なし
- レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移  
(主なレベニューシェアタイトル)
  - ・『ボードブレイク』シリーズ
  - ・『セガネットワーク対戦麻雀MJ5 EVOLUTION』

## 2014年3月期計画

- 前期比で、増収、増益を計画
- 複数の主カタイトルを販売
  - ⇒『北斗の拳 BATTLE MEDAL』等
- 主カタイトルのCVTキットの販売を促進
  - ⇒『StarHorse3 Season II BLAZE OF GLORY』
- 引き続きレベニューシェアタイトルによる配分収益を見込む
  - ⇒新タイトル『CODE OF JOKER』
- 新たなビジネスモデルとして、無料プレイモデルの導入を検討
  - ⇒『ぷよぷよ!!クエスト アーケード』



## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	32億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	22億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	20億円
StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.	メダルゲーム	17億円
maimai	ビデオゲーム	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による配分収益などを含む



『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ

©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved



The game is made by Sega in association with Panini.



『戦国大戦』

©SEGA

(億円)	2012年3月期		2013年3月期			2014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	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	217	427	-4.3%	230	6.0%	455	6.6%	
営業利益	16	3	8	11	+266.7%	4	-50.0%	2	-81.8%	
営業利益率	6.9%	0.7%	3.7%	2.6%	+1.9pt	1.7%	-2.0pt	0.4%	-2.2pt	
国内AM施設既存店舗売上高前年比*	101.2%	100.5%	93.8%	93.8%	-6.7%	101.5%	-	101.8%	-	
国内AM施設数*	出店数	3店舗	5店舗	1店舗	3店舗	-	2店舗	-	4店舗	-
	閉店数	3店舗	12店舗	4店舗	8店舗	-	3店舗	-	9店舗	-
	店舗数合計	248店舗	241店舗	238店舗	236店舗	-	201店舗	-	197店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	3店舗	3店舗	-	3店舗	-	4店舗	-	
設備投資額	24	83	54	79	-4.8%	50	-7.4%	101	+27.8%	
減価償却費	23	61	21	46	-24.6%	25	+19.0%	55	+19.6%	

※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。

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

## 2013年3月期実績

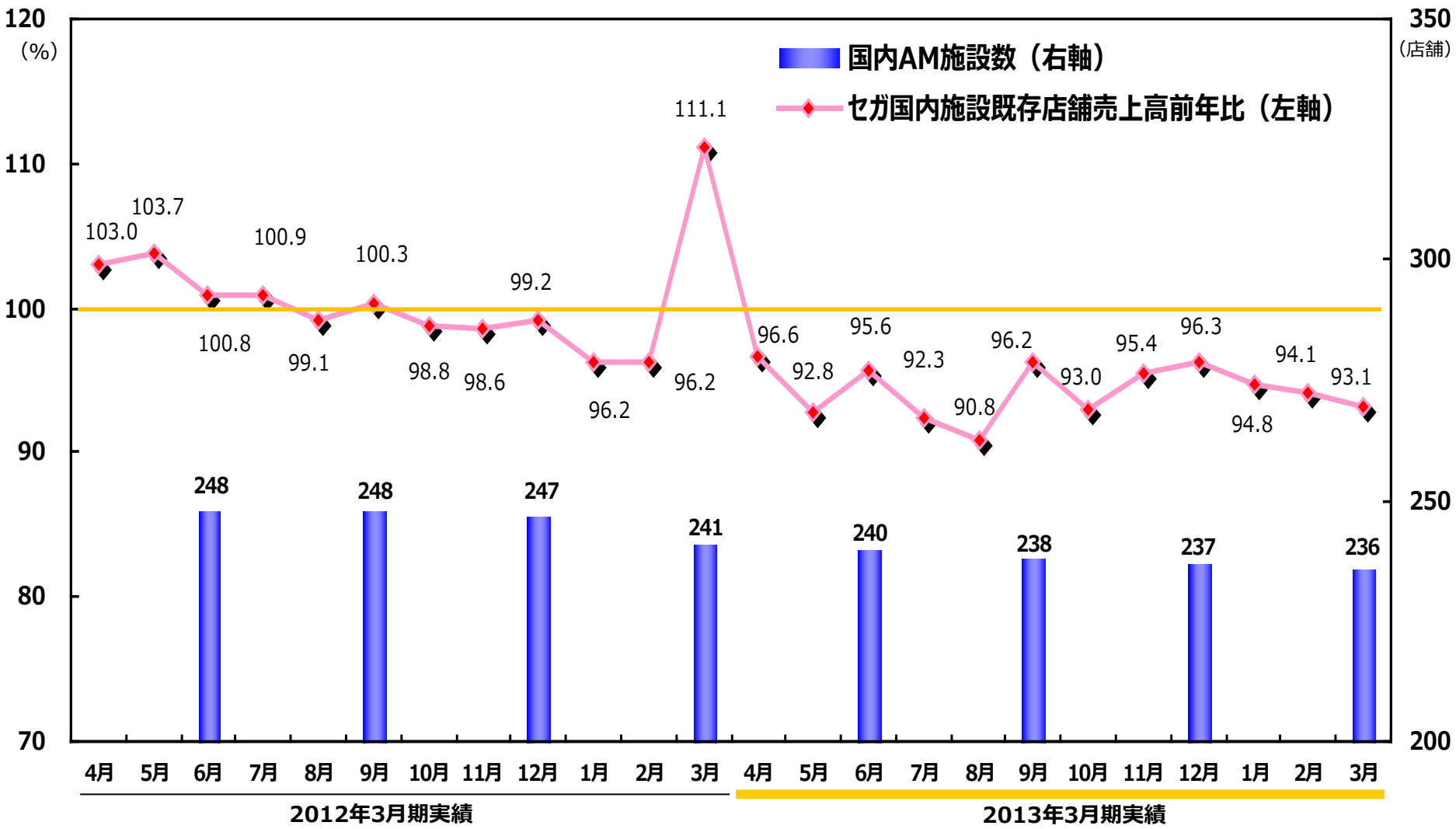
- 前期比で既存店の売上が伸び悩んだものの、会計方針の変更による減価償却費の軽減等により増益
- セガ国内既存店舗売上高前年比：通期実績 93.8% (1月：94.8%，2月：94.1%，3月：93.1%)
- 国内AM施設数：当期末 236店舗 (出店：3，閉店：8)

## 2014年3月期計画

- 前期比で増収、減益を計画
- 国内既存店舗売上高前年比：通期計画 101.8%
- 国内AM施設数：出店4店舗、閉店9店舗を計画 ⇒ 期末の国内AM施設数 197 店舗
- ショッピングセンターへの出店強化と新規領域の積極展開
- セガとBBC Worldwide Limitedが提携し、新しく展開する「自然」をテーマにした体験型エンタテインメントパークの開業 (2013年7月下旬オープン予定)

# 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（実績）／国内AM施設数



※2013年3月期実績までは、旧基準における既存店舗売上高前年比及び店舗数を記載しております。



(億円)	2012年3月期		2013年3月期			2014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	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	
<b>売上高</b>	<b>334</b>	<b>856</b>	<b>353</b>	<b>838</b>	<b>-2.1%</b>	<b>410</b>	<b>+16.1%</b>	<b>1,095</b>	<b>+30.7%</b>	
内訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	244	144	356	-	135	-6.3%	459	+28.9%	
	デジタル (ゲームコンテンツ)	664	130	297	-	178	+36.9%	403	+35.7%	
	玩具	45	89	39	84	-5.6%	46	+17.9%	99	+17.9%
	アニメーション	46	104	42	105	+1.0%	53	+26.2%	137	+30.5%
	その他/消去等	-1	-1	-2	-6	-	-2	-	-3	-
<b>営業利益</b>	<b>-60</b>	<b>-151</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-</b>	<b>-37</b>	<b>-</b>	<b>39</b>	<b>-</b>	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	3.6%	-	
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>484</b>	<b>1,724</b>	<b>276</b>	<b>1,078</b>	<b>-37.5%</b>	<b>301</b>	<b>+9.1%</b>	<b>1,166</b>	<b>+8.2%</b>	
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>84</b>	<b>293</b>	<b>66</b>	<b>195</b>	<b>-33.4%</b>	<b>80</b>	<b>+21.2%</b>	<b>220</b>	<b>+12.8%</b>	
<b>設備投資額</b>	<b>36</b>	<b>107</b>	<b>46</b>	<b>83</b>	<b>-22.4%</b>	<b>45</b>	<b>-2.2%</b>	<b>80</b>	<b>-3.6%</b>	
<b>減価償却費</b>	<b>17</b>	<b>40</b>	<b>24</b>	<b>60</b>	<b>+50.0%</b>	<b>35</b>	<b>+45.8%</b>	<b>78</b>	<b>+30.0%</b>	

## 2013年3月期実績

■ 前期比で減収、損失幅縮小

- 海外：『Aliens™: Colonial Marines』、『Sonic & All-Stars Racing Transformed』、『Football Manager 2013』など主力タイトルを販売
- 国内：『初音ミク -Project DIVA- F』、『龍が如く5 夢、叶えし者』の販売が堅調に推移

- デジタルコンテンツの展開を本格化
  - 今期主カタイトル『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
  - スマートフォン向けタイトル『Kingdom Conquest』シリーズが堅調に推移
  - ポケラボ社との共同開発タイトル『運命のクランバトル』をはじめとしたスマートデバイス向け新規タイトル(『ドラゴンコインズ』、『デモントライヴ』)を投入
  - スマートフォン向けパチンコ・パチスロゲーム『777townSP』の取組み強化

■ 『ジュエルポッド ダイアモンド』などの主力製品販売が好調に推移

■ 劇場版『それいけ!アンパンマン よみがえれバナナ島』の配給収入や映像配信などが好調に推移

## 2014年3月期計画

■ デジタル分野の収益向上により、前期比で増収・増益

- パッケージ販売本数：通期計画 1,166万本
  - クロスプラットフォームの展開
  - ⇒ 『サカつく プロサッカークラブをつくろう!』のPS3, Vita版 (2013年発売予定)
  - 2013年3月期に取得したTHQ Canada Inc. (現Relic Entertainment, Inc.) のタイトル、『Company of Heroes 2』を6月に欧米で発売予定

- スマートデバイス向け有力IPの新作タイトルを投入予定
  - ⇒ 『ファンタシースターオンライン2』のスマートフォン版発売予定
  - ⇒ スマートデバイス向けタイトル『ぶよぶよ!!クエスト』のサービス開始
  - 携帯電話・スマートフォン・PCダウンロード等の開発を強化する等、環境変化に適応した体制転換

■ 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッド』などの定番商品への取組みを強化

■ 映画・テレビシリーズの新作を中心とした事業展開に注力

## 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	2012年3月期				2013年3月期				2014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		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)	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)	64	10 (13)	214	4 (6)	61	12 (17)	264
米国	5 (14)	165	14 (29)	614	2 (4)	116	8 (18)	420	3 (3)	128	7 (12)	431
欧州	6 (16)	212	15 (33)	829	1 (3)	96	7 (18)	442	3 (3)	111	7 (13)	469
合計	16 (36)	484	45 (86)	1,724	9 (14)	276	25 (49)	1,078	10 (12)	301	26 (42)	1,166

プラット フォーム別	2012年3月期				2013年3月期				2014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		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)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	8	112	19	245	5	42	14	228	1	15	7	132
Wii	8	39	11	305	0	0	0	0	0	0	0	0
WiiU	-	0	-	-	-	-	2	31	3	17	7	95
Xbox360	10	68	16	154	3	30	9	142	0	0	4	69
NDS	6	29	7	37	0	0	0	0	0	0	0	0
3DS	2	3	18	179	1	1	3	20	0	0	6	98
PSP	1	20	7	111	0	0	2	13	2	18	2	20
PSV	0	0	3	15	3	25	8	52	1	4	5	65
PC	1	2	5	95	2	4	11	124	5	86	11	258
レポート等	-	209	-	580	-	172	-	465	-	161	-	424
合計	36	484	86	1,724	14	276	49	1,078	12	301	42	1,166

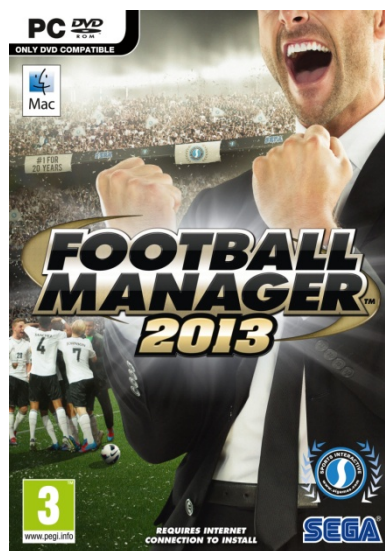
## 主要販売品目（実績）/パッケージ（ゲームコンテンツ）

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
Sonic & All-Stars Racing Transformed（欧・米）	PS3, X360, PSV, WiiU, 3DS, PC	136万本	11月・12月・2月 (3DS)
Aliens™: Colonial Marines（欧・米）	PS3, Xbox360, PC	131万本	2月
Football Manager 2013（欧・米）	PC, PSP	94万本	10月
London 2012（欧・米）	PS3, X360, PC	68万本	6月
龍が如く5 夢、叶えし者（日）	PS3	59万本	12月



『Sonic &amp; All-Stars Racing Transformed』

©SEGA



『Football Manager 2013』

© Sports Interactive Limited 2012. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited.



『龍が如く5 夢、叶えし者』

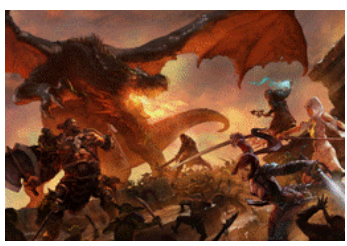
©SEGA

## 主要販売品目（実績） / デジタル（ゲームコンテンツ）



『ファンタシースターオンライン2』  
©SEGA

- 2012年7月よりサービス開始
- 2013年2月にPS Vita版をリリースし、クロスプラットフォームを展開。(2013年中にスマートフォン版リリース予定)



『Kingdom Conquest』シリーズ  
©SEGA/©SEGA Networks

- 2010年11月にサービスを開始した『Kingdom Conquest』全世界累計で350万ダウンロードを突破。
- 新作として、2012年12月に『Kingdom Conquest 2』のサービスを開始。
- 2013年、中国・韓国への配信開始



『ドラゴンコインズ』

©SEGA/©SEGA Networks

- 2012年12月にiOSでリリース
- 2013年4月にAndroid版をリリース



『運命のクランバトル』

©POKELABO, INC. / ©SEGA



- セガとPOKELABO社との共同開発タイトル
- 2013年、韓国への配信開始

# 今後の取組



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS



## 遊技機事業における主な取り組み

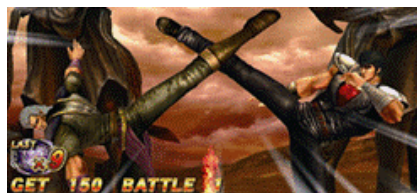
- パチスロ主力製品投入による、販売台数増加及びトップシェア奪取
- 中期的なトップシェア奪取を視野に入れた、パチンコ開発力及びブランド力向上
- マルチブランド戦略の推進

## 2014年3月期第1四半期の主な製品



『パチスロ北斗の拳 転生の章』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 ©NSP 2007 著作権許諾証 PGA-704 ©Sammy ©SEGA



『ぱちんこCR神獣王デジハネver./  
ライトミドルver.』（サミー）

©Sammy



『CR火曜サスペンス劇場』（タイヨーエレクト）

©NTV ©大映テレビ ©ホリプロ ©東宝芸能 ©山村美紗オフィス ©TAIYO ELEC

## AM機器事業における主な取り組み

- 複数の主カタイトル投入による収益力回復
- 中期的なラインナップ管理による、収益の安定化・シェアの向上
- 市場環境に適応したビジネスモデルの提案  
(レベニューシェアモデルの強化・無料プレイモデルの導入検討等)

## 2014年3月期の主な製品



『北斗の拳 BATTLE MEDAL』(2013年秋)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 ©NSP 2007 著作権許諾証 PGA-704  
©Sammy ©SEGA



『CODE OF JOKER』(2013年夏)

©SEGA



『ぷよぷよ!!クエスト アーケード』(2013年冬)

©SEGA

## AM施設事業における主な取り組み

- 運営力の強化、ショッピングセンターへの出店強化による収益の拡大
- 新規領域への積極展開（進化型施設、新業態出店）
- 国内BBC施設の立ち上げと、全世界へのライセンスアウトビジネスへの展開



『東京ジョイポリス』

©SEGA



『セガ x BBC Earth施設』

©SEGA

## コンシューマ事業における主な取り組み

- 「ファンタースターオンライン2」をはじめとしたクロスプラットフォーム戦略の更なる展開
- 有力IPの横展開による育成と新たな収益機会の確保
- スマートデバイス向けタイトルの品質向上と販路拡大による売上増

## 2014年3月期の主な製品



『ファンタースターオンライン2』

Windows PC版 / PS Vita版：サービス中  
スマートフォン版：2013年発売予定

©SEGA



『サカつく プロサッカークラブをつくろう!』(PS3、Vita)

2013年発売予定

©SEGA LICENSED BY J.LEAGUE Stats Stadium The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. FIFPro is a registered trademark of FIFPro Commercial Enterprises BV.



『ぷよぷよ!!クエスト』(iOS)

サービス中

©SEGA ©SEGA Networks

## 複合リゾート施設に関する主な取り組み

- Paradise Sega Sammy社における、韓国仁川空港隣接地でのカジノ事業の取得予定 (2013年)
- 韓国釜山広域市センタムシティでの複合施設開発に関する、現地子会社設立及び土地売買契約の締結
- 日本国内における、複合リゾート施設運営 (フェニックス・シーガイア・リゾート)



パラダイスカジノ・仁川  
(パラダイスグループ既存施設)  
※2013年、パラダイスセガサミー社にて取得予定



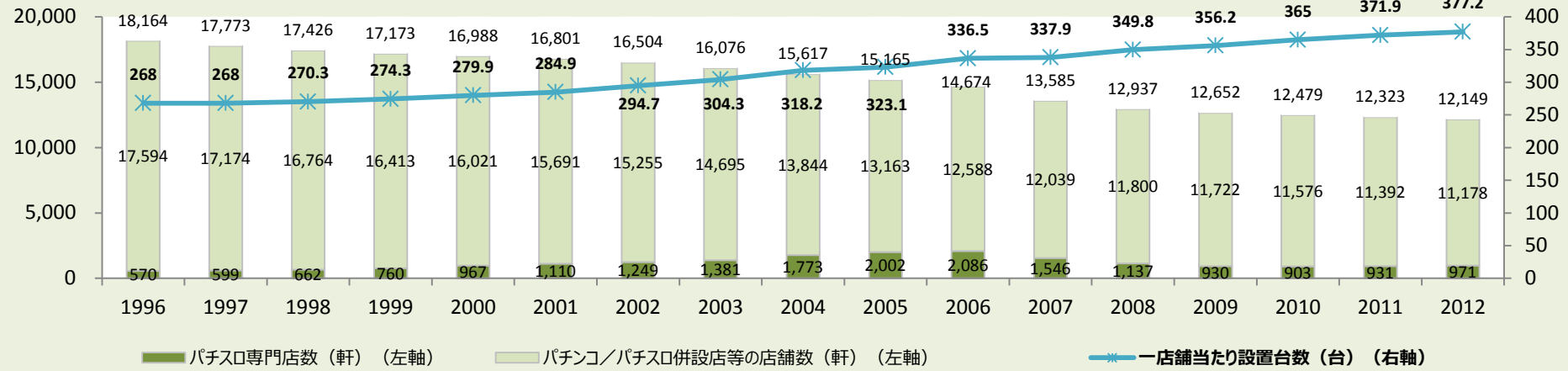
当社施設イメージ  
(釜山)



フェニックス・シーガイア・リゾート外観

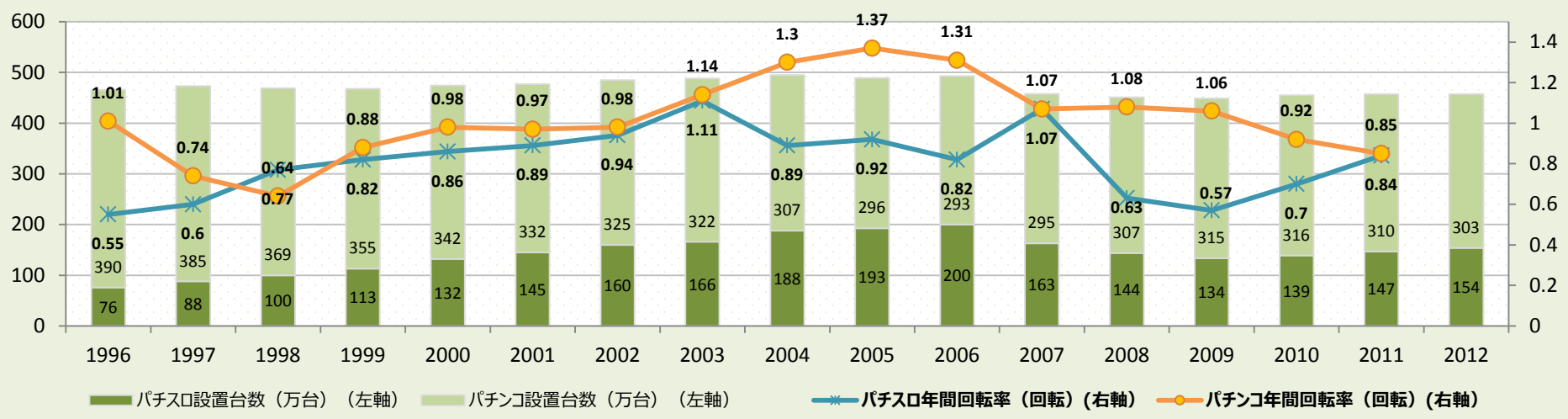
# 補足資料

## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



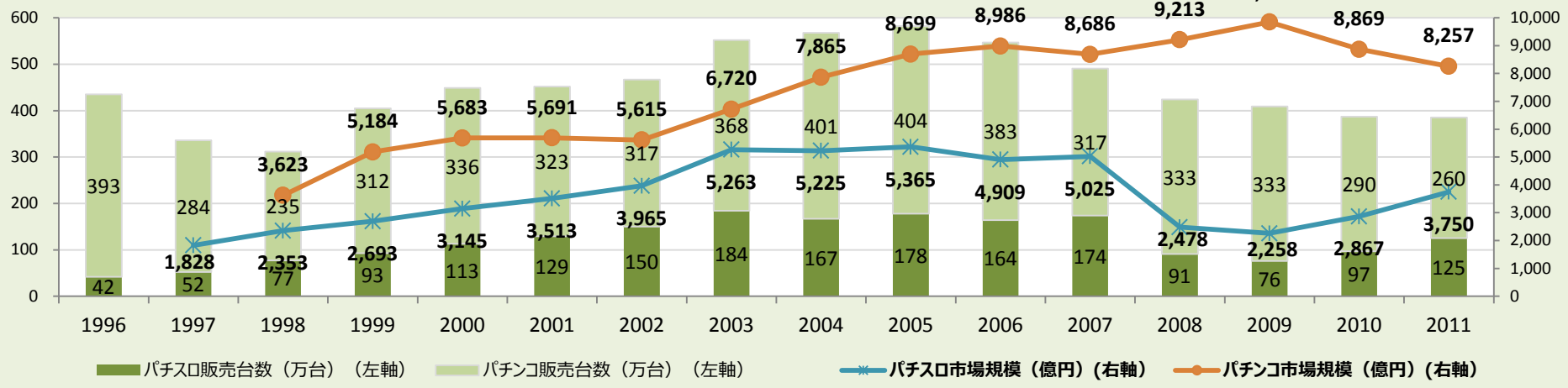
## 遊技機の設置台数と年間回転数

出所：警察庁、矢野経済研究所



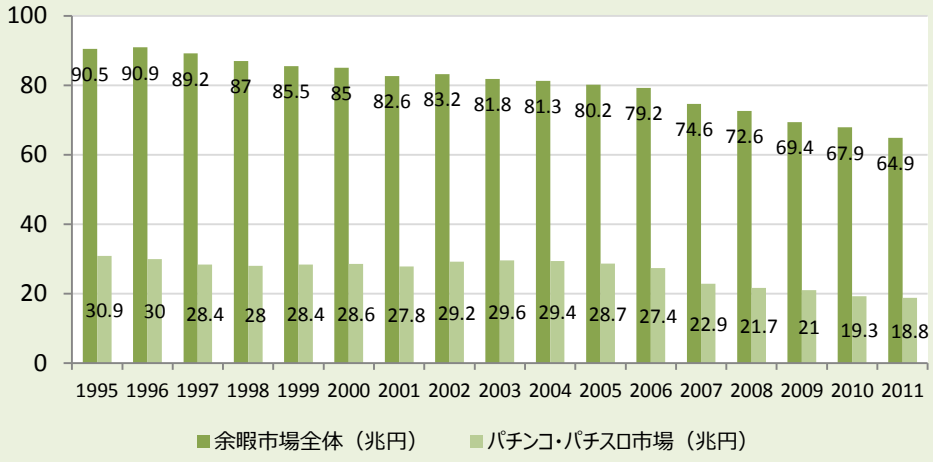
## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

出所：矢野経済研究所



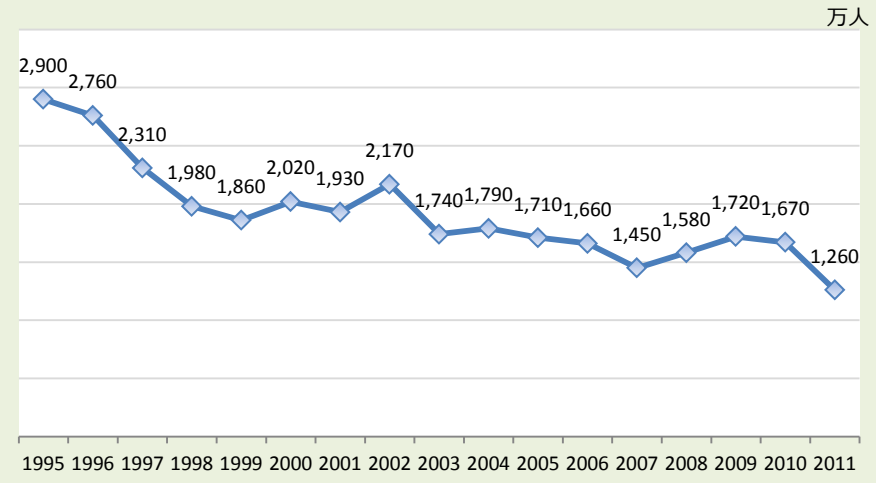
## 市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



## 遊技参加人口推移

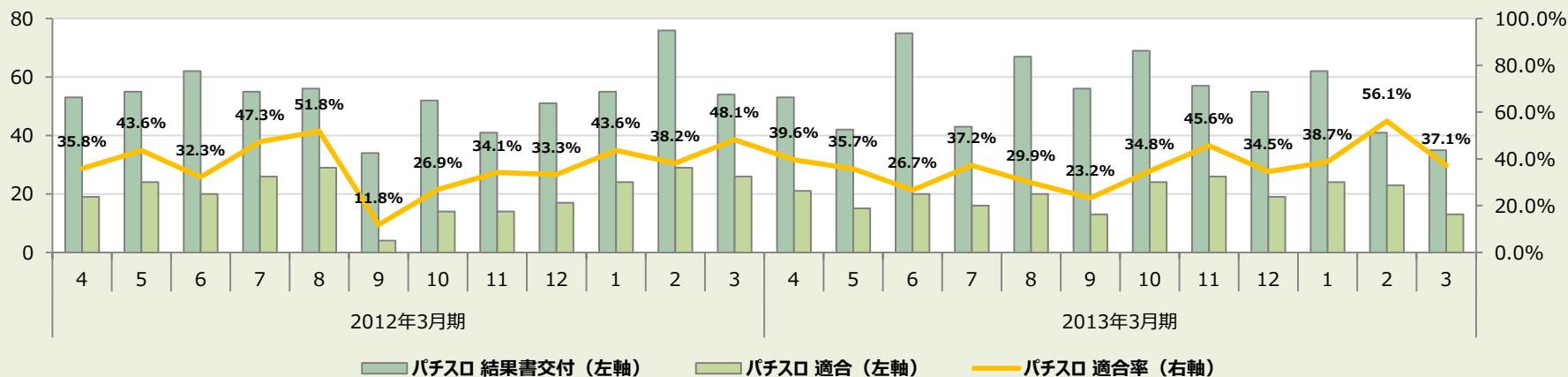
出所：レジャー白書 日本生産性本部





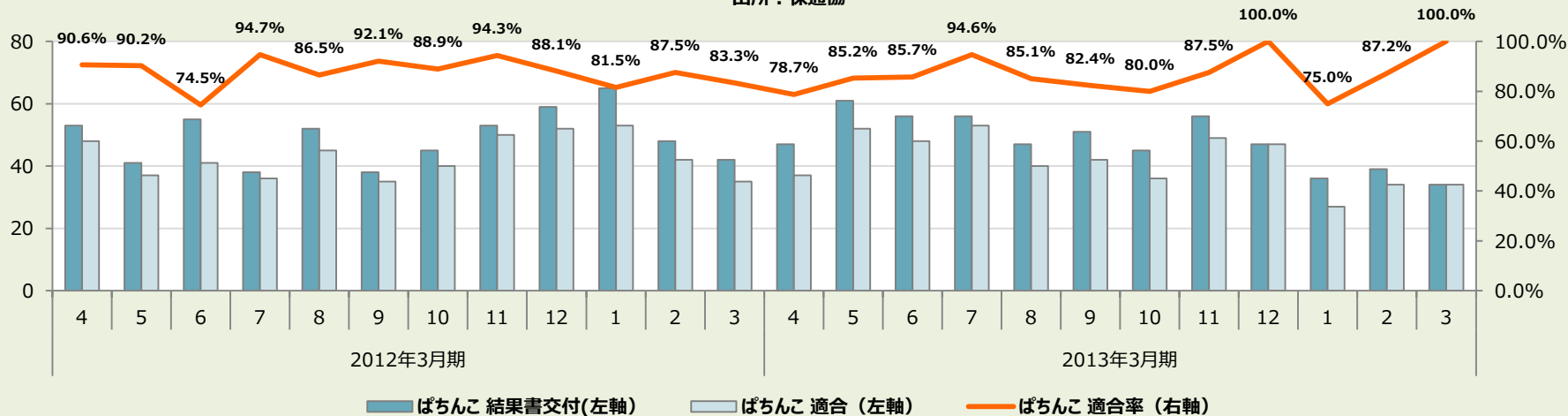
## パチスロ型式試験結果データ

出所：保通協



## パチンコ型式試験結果データ

出所：保通協



## 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			2012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	メーカー	販売台数	シェア
1	Y社	172,000	18.8%	サミー	<b>162,932</b>	<b>21.3%</b>	サミー	<b>302,270</b>	<b>30.9%</b>	サミー	<b>300,866</b>	<b>23.9%</b>	-	-	-
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	<b>123,286</b>	<b>13.5%</b>	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

順位	2008年			2009年			2010年			2011年			2012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	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	<b>391,831</b>	<b>11.7%</b>	K社	426,000	12.8%	サミー	<b>343,188</b>	<b>11.8%</b>	サミー	<b>332,288</b>	<b>12.8%</b>	-	-	-
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	<b>360,171</b>	<b>10.8%</b>	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	-	-	-

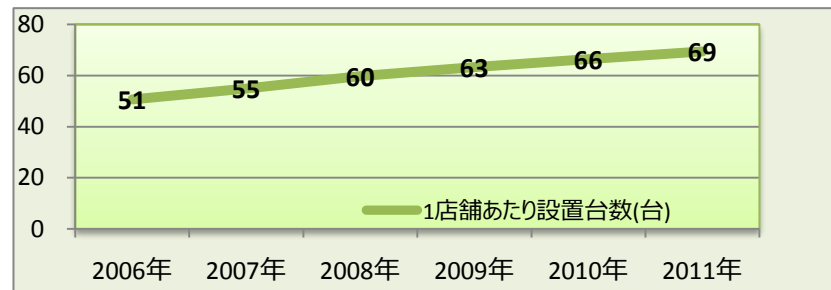
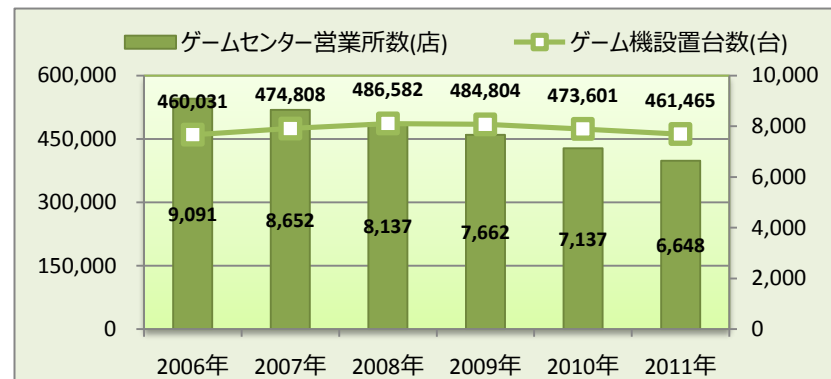
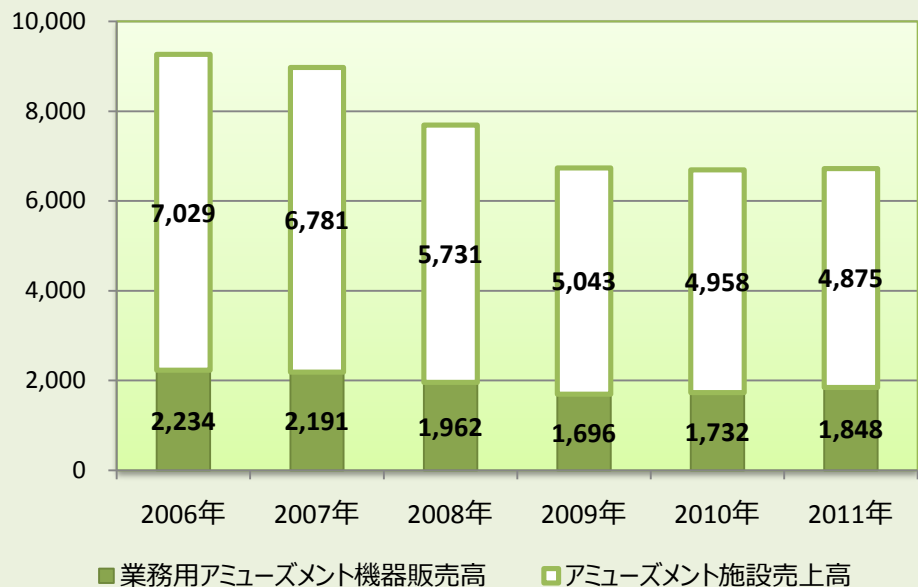
出所：矢野経済研究所

※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



## アミューズメント・ゲーム業界市場規模

### 国内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)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

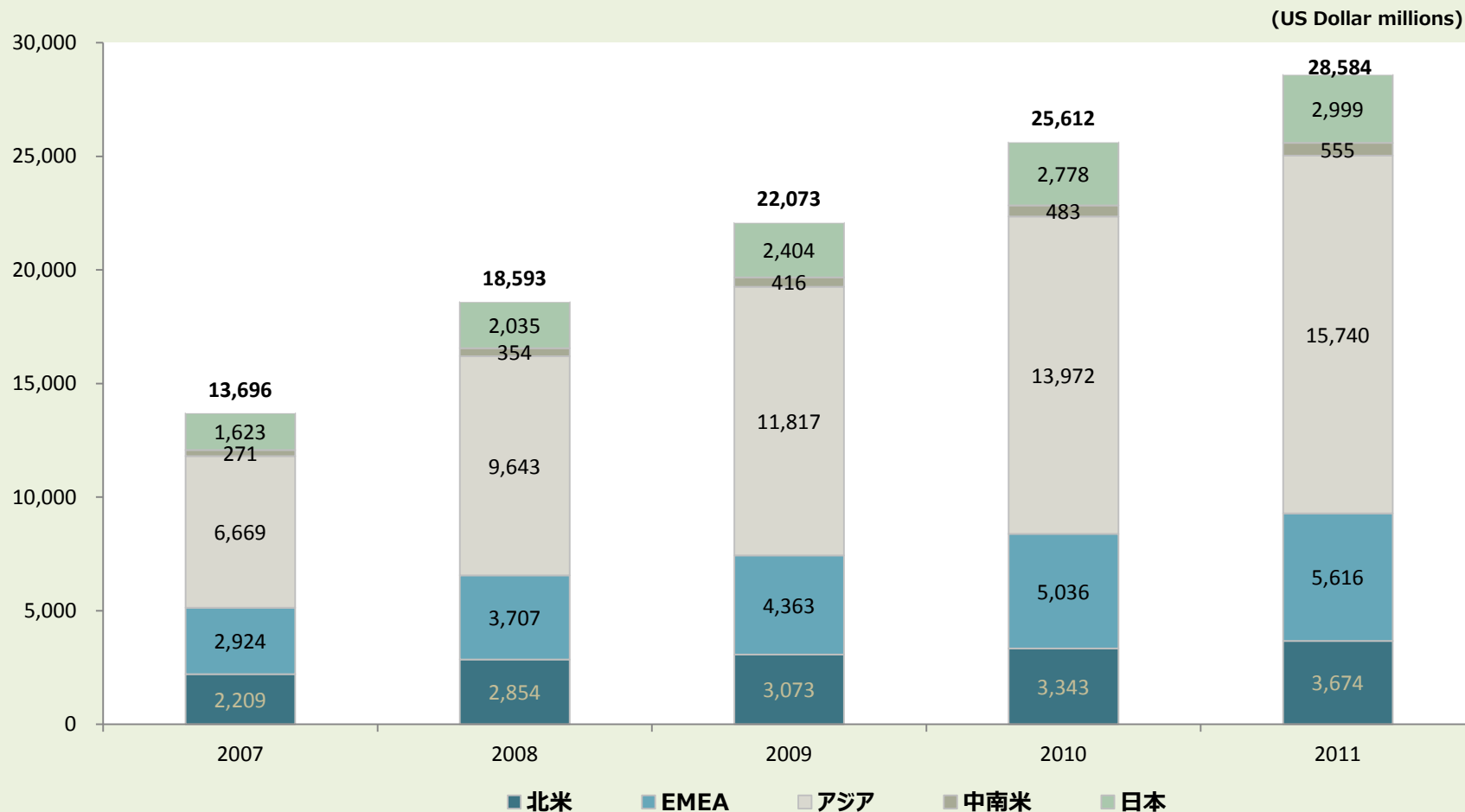
### 家庭用ゲームソフト市場 (海外+国内) (億円)



出所：「2012 CESAゲーム白書」

## オンラインゲーム市場規模

出所：PwC's annual Global Entertainment and Media Outlook: 2012-2016



## 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\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2013/201303_4q_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>4,291</b>	<b>3,846</b>	<b>2,178</b>	<b>3,967</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>699</b>	<b>1,365</b>	<b>2,070</b>	<b>3,214</b>
内訳										
遊技機	1,616	1,603	1,342	2,120	748	2,121	337	543	740	1,422
アミューズメント機器	619	451	196	472	193	499	83	187	306	391
アミューズメント施設	713	547	236	456	232	446	100	217	320	427
コンシューマ	1,313	1,215	387	888	334	856	149	353	603	838
その他	29	28	15	28	16	30	28	63	98	134
<b>営業利益</b>	<b>83</b>	<b>367</b>	<b>468</b>	<b>687</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>54</b>	<b>78</b>	<b>70</b>	<b>190</b>
内訳										
遊技機	145	295	476	642	206	710	78	104	77	235
アミューズメント機器	68	70	19	73	15	74	2	8	26	19
アミューズメント施設	-75	-13	11	3	16	3	4	8	9	11
コンシューマ	-9	63	-13	19	-60	-151	-15	-7	5	-7
その他	3	3	1	0	2	2	-1	-1	-2	-4
全社/消去等	-49	-52	-27	-51	-29	-54	-13	-32	-45	-63
営業利益率	1.9%	9.5%	21.5%	17.3%	9.9%	14.7%	7.7%	5.7%	3.4%	5.9%
<b>経常利益</b>	<b>66</b>	<b>359</b>	<b>460</b>	<b>681</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	<b>84</b>	<b>209</b>
経常利益率	1.5%	9.3%	21.1%	17.2%	9.6%	14.7%	6.6%	5.3%	4.1%	6.5%
<b>当期純利益</b>	<b>-228</b>	<b>202</b>	<b>243</b>	<b>415</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>25</b>	<b>38</b>	<b>30</b>	<b>334</b>
当期純利益率	-	5.3%	11.2%	10.5%	2.6%	5.5%	3.6%	2.8%	1.4%	10.4%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>596</b>	<b>415</b>	<b>186</b>	<b>411</b>	<b>197</b>	<b>533</b>	<b>92</b>	<b>191</b>	<b>327</b>	<b>452</b>
設備投資額	266	161	65	196	94	361	111	216	273	328
減価償却費	266	171	73	159	64	161	32	74	123	181
広告宣伝費	207	207	73	151	76	172	22	56	92	131

	19タイトル	12タイトル	4タイトル	10タイトル	4タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル	5タイトル	8タイトル
パチスロタイトル数										
販売台数	123,286台	162,932台	201,402台	302,270台	52,769台	300,866台	80,906台	108,604台	130,590台	202,221台

	12タイトル	13タイトル	8タイトル	12タイトル	7タイトル	14タイトル	5タイトル	9タイトル	12タイトル	14タイトル
パチンコタイトル数										
販売台数	391,831台	360,171台	198,230台	343,188台	181,589台	332,288台	23,764台	57,749台	89,188台	216,860台

	92.4%	91.7%	99.9%	99.3%	101.2%	100.5%	94.6%	93.8%	93.7%	93.8%
セガ国内既存店舗売上高前年比										
国内AM施設数	322店舗	260店舗	252店舗	249店舗	248店舗	241店舗	240店舗	238店舗	237店舗	236店舗

	78 (122)	66 (105)	20 (33)	51 (71)	16 (36)	45 (86)	7 (12)	9 (14)	19 (32)	25 (49)
パッケージタイトル数 (タイトル)										
販売本数 (万本)	2,947	2,675	660	1,871	484	1,724	134	276	694	1,078



<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。