

2013年3月期 第1四半期 決算



2012年8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。

【2013年3月期 第1四半期実績／上期見通し】

	実績ハイライト	2
	主な経営施策	3
	連結損益計算書(要約)	4
	各種費用等の実績／上期見通し	5
	連結貸借対照表(要約)	6
	<u>セグメント別実績／上期見通し</u>	
	<u>セグメント別:遊技機事業</u>	7
	<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
	<u>補足資料</u>	19



売上高・利益 その他		・売上高:699億円、営業利益:54億円、当期純利益:25億円 ・前年同期比で、増収、増益 ⇒5/11公表の第2四半期累計計画に対しては、堅調な推移
セグメント別	遊技機	・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、増収、増益 ・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
	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、減収も営業費用の抑制により損失幅縮小 ・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

(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m²
- ・投資金額: 未定
- ・当社出資比率: 45%

(2012年5月31日公表)

■ 自己株式の取得

- ・取得株式の総数: 10,000,000株(上限)
- ・取得金額の総額: 170億円(上限)
- ・取得期間: 2012年6月7日～2012年9月28日

<2012年6月末日現在の進捗状況>

- ・取得株式の総数: 4,063,700株
- ・取得価額の総額: 63億2百万円

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1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	653	1,526	3,955	699	+7.0%	1,630	4,700
	遊技機	299	748	2,121	337	+12.7%	835	2,865
	アミューズメント機器	76	193	499	83	+9.2%	190	405
	アミューズメント施設	109	232	446	100	-8.3%	230	445
	コンシューマ	160	334	856	149	-6.9%	310	850
	その他	7	16	30	28	+300.0%	65	135
内 訳	営業利益	29	151	583	54	+86.2%	25	660
	遊技機	71	206	710	78	+9.9%	117	700
	アミューズメント機器	1	15	74	2	+100.0%	-7	13
	アミューズメント施設	6	16	3	4	-33.3%	15	10
	コンシューマ	-38	-60	-151	-15	-	-60	5
	その他	0	2	2	-1	-	-5	-5
	消去等	-11	-29	-54	-13	-	-35	-63
	営業利益率	4.4%	9.9%	14.7%	7.7%	+3.3pt	1.5%	14.0%
経常利益		32	147	581	46	+43.8%	20	650
特別利益		0	11	33	3	-	-	-
特別損失		36	53	185	0	-	-	-
当期純利益		-22	39	218	25	-	35	400
一株配当(円)		-	20	40	-	-	20	40
一株当たり当期純利益(円)		-8.84	15.79	86.73	10.17	-	14.22	164.20
一株当たり純資産(円)		1,081.69	1,115.46	1,167.59	1,136.01	-	-	-

各種費用等の実績／上期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2012年3月期			2013年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	110	197	533	92	-16.4%	223	452
設備投資額	44	94	361	111	+152.3%	279	410
減価償却費	29	64	161	32	+10.3%	96	214
広告宣伝費	31	76	172	22	-29.0%	95	183

連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

科目	前期末	第1四半期末	増減	科目	前期末	第1四半期末	増減
現金・預金	1,277	1,571	+294	支払手形・買掛金	599	368	-231
受取手形・売掛金	735	362	-373	社債(1年内)	235	234	-1
有価証券	665	277	-388	短期借入金	101	112	+11
たな卸資産	345	353	+8	その他	388	336	-52
その他	254	395	+141				
				流動負債 計	1,323	1,050	-273
流動資産 計	3,276	2,958	-318	社債	119	169	+50
有形固定資産	781	825	+44	長期借入金	250	344	+94
無形固定資産	213	216	+3	その他	317	314	-3
投資有価証券	527	477	-50				
その他	177	242	+65	固定負債 計	686	827	+141
				負債合計	2,010	1,877	-133
				株主資本 計	2,984	2,896	-88
				その他の包括利益累計額合計	-53	-90	-37
				新株予約権	9	11	+2
				少数株主持分	22	24	+2
固定資産 計	1,698	1,760	+62	純資産合計	2,963	2,841	-122
資産合計	4,974	4,719	-255	負債及び純資産合計	4,974	4,719	-255

第1四半期実績

- 流動資産：仕入債務の支払等により、318億円減少
- 固定資産：サミー新工場建設等により、62億円増加
⇒総資産：255億円減少の4,719億円
- 流動比率：34.1ポイント増加の281.6%
- 自己資本比率：0.5ポイント増加の59.4%

(億円)

	前期末	第1四半期末	増減
総資産	4,974	4,719	-255
純資産	2,963	2,841	-122
自己資本比率	58.9%	59.4%	+0.5pt
流動比率	247.5%	281.6%	+34.1pt

セグメント別：遊技機事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2012年3月期			2013年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	299	748	2,121	337	+12.7%	835	2,865
	パチスロ	22	154	1,043	262	+1,090.9%	537	1,439
	パチンコ	265	569	1,018	51	-80.8%	274	1,375
	その他	12	25	60	24	+100.0%	24	51
営業利益		71	206	710	78	+9.9%	117	700
	営業利益率	23.7%	27.5%	33.5%	23.1%	-0.6pt	14.0%	24.4%
パチスロ販売台数(台)		7,633	52,769	300,866	80,906	+960.0%	179,000	473,000
パチンコ販売台数(台)		82,394	181,589	332,288	23,764	-71.2%	103,000	450,000

第1四半期実績		上期見通し	
全 体	■前年同期比で、増収、増益 ■液晶を中心としたリユース効果が好調に推移	■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	
パ チ ス ロ	■複数のタイトルを販売し、概ね堅調に推移 ⇒サミー『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ』、 『アイドルマスターライブインスロット』 ⇒ロデオ『パチスロ モンスターハンター』（前期発売）	■複数のタイトルを販売予定 ⇒サミー『パチスロ リングにかけろ1 ギリシア十二神編』（9月） ■大型タイトル、主力タイトルの販売は下期中心	
パ チ ン コ	■1Qは大型タイトルの販売計画なし ⇒サミー『ぱちんこCRガオガオキング』シリーズ、 『デジテンCR北斗の拳有情(トキ)』 ⇒タイヨーエレック『CR龍が如く 見参！』シリーズ	■複数のタイトルを販売 ⇒サミー『ぱちんこCRバーチャファイターレボリューション』（8月） 『デジハネCR逃亡者おりん2』（7月） ⇒タイヨーエレック『CRカメレオン』（8月） ■大型タイトル、主力タイトルの販売は下期中心	

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	2012年3月期			2013年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画
Sammy	1タイトル	2タイトル	4タイトル	2タイトル	4タイトル	8タイトル
	7,613台	20,005台	204,687台	41,523台	105,000台	336,000台
RODEO	0タイトル	1タイトル	3タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル
	20台	23,465台	82,474台	38,663台	73,000台	133,000台
TAIYO ELEC	0タイトル	1タイトル	4タイトル	0タイトル	1タイトル	2タイトル
	0台	9,299台	13,705台	720台	1,000台	4,000台
合計	1タイトル	4タイトル	11タイトル	2タイトル	6タイトル	13タイトル
	7,633台	52,769台	300,866台	80,906台	179,000台	473,000台



『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



『アイドルマスターライブインスロット』
(サミー)

©窪岡俊之 ©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy

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
RODEO	パチスロ モンスターハンター	38,663台	前期
Sammy	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ	31,108台	5月
Sammy	アイドルマスターライブインスロット	10,401台	7月

※『パチスロモンスターハンター』の前期からの累計販売台数: 95,529台

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	2012年3月期			2013年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画
	2タイトル	4タイトル	9タイトル	2タイトル	3タイトル	8タイトル
	60,383台	153,818台	276,617台	16,273台	50,000台	342,000台
	2タイトル	3タイトル	5タイトル	3タイトル	5タイトル	7タイトル
	22,011台	27,771台	55,671台	7,491台	53,000台	108,000台
合計	4タイトル	7タイトル	14タイトル	5タイトル	8タイトル	15タイトル
	82,394台	181,589台	332,288台	23,764台	103,000台	450,000台
内 訳	本体販売	58,327台	118,311台	158,266台	3,815台	39,450台
	盤面販売	24,067台	63,278台	174,022台	19,949台	63,550台



『ぱちんこCRガオガオキング』シリーズ
(サミー)

©Sammy



『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

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ガオガオキング シリーズ	9,884台	6月
Sammy	デジテンCR北斗の拳有情(トキ)	6,364台	4月
TAIYO ELEC	CR龍が如く 見参！シリーズ	3,516台	5月



(億円)		2012年3月期			2013年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	76	193	499	83	+9.2%	190	405
	国内	63	171	439	68	+7.9%	169	351
	海外	13	22	60	15	+15.4%	21	54
	営業利益	1	15	74	2	+100.0%	-7	13
	営業利益率	1.3%	7.8%	14.8%	2.4%	+1.1pt	-	3.2%
研究開発費・コンテンツ制作費		18	43	93	18	-	44	83

第1四半期実績

- 前年同期比で、増収、増益
- 1Qは主力タイトルの販売計画なし
- 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

上期見通し

- 2Q発売予定の主力タイトル:
『maimai』(7月)、
『100&メダル HYOZAAAN!!』(8月)
- レベニューシェアタイトルの稼動による継続的な収益貢献

主要販売品目

タイトル名		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	5億円
StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.	メダルゲーム	5億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	5億円

※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



『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.

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1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
売上高		109	232	446	100	-8.3%	230	445	
営業利益		6	16	3	4	-33.3%	15	10	
	営業利益率	5.5%	6.9%	0.7%	4.0%	-1.5pt	6.5%	2.2%	
セガ国内既存店舗売上高前年比		102.5%	101.2%	100.5%	94.6%	-	98.8%	99.0%	
内 訳	国内AM施設数		248店舗	248店舗	241店舗	240店舗	-	238店舗	237店舗
	セガ	出店数	2店舗	2店舗	3店舗	1店舗	-	2店舗	6店舗
		閉店数	3店舗	3店舗	10店舗	2店舗	-	5店舗	9店舗
		店舗数	205店舗	205店舗	199店舗	198店舗	-	196店舗	196店舗
	その他	出店数	1店舗	1店舗	2店舗	0店舗	-	0店舗	1店舗
		閉店数	0店舗	0店舗	2店舗	0店舗	-	0店舗	2店舗
		店舗数	43店舗	43店舗	42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	-	3店舗	3店舗	
設備投資額		10	24	83	20	+100.0%	57	97	
減価償却費		10	23	61	9	-10.0%	37	68	

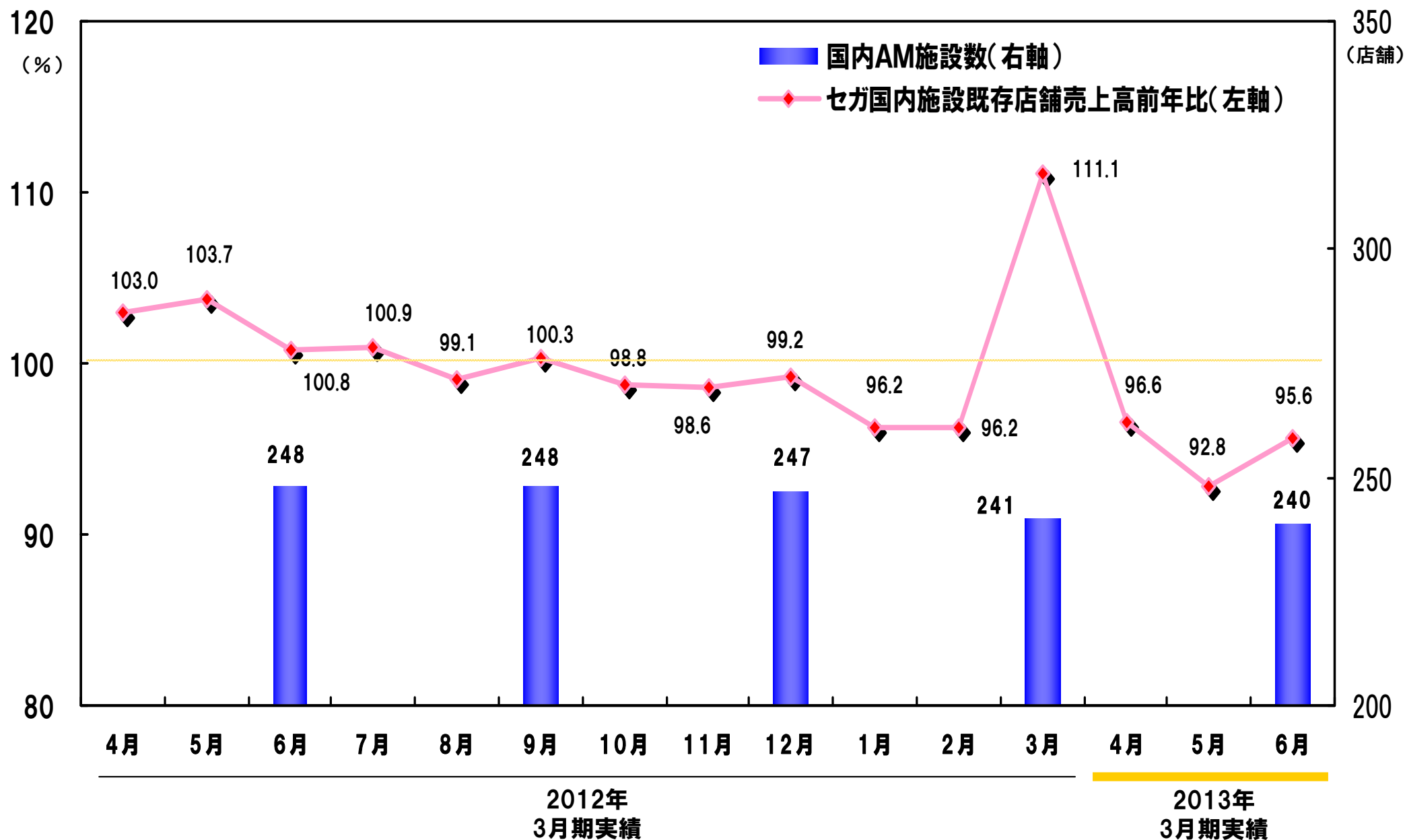
第1四半期実績

- 前年同期比で減収、減益
- セガ国内既存店舗売上高前年比:
1Q実績 94.6% (4月:96.6%、5月:92.8%、6月:95.6%)
- 国内AM施設数:1Q末 240店舗(出店:1、閉店:2)

上期見通し

- セガ国内既存店舗売上高前年比:2Q累計計画 98.8%
- 国内AM施設数:2Q末 238店舗(出店:2、閉店:5)
- 『東京ジョイポリス』をリニューアルオープン(7月)

セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数



セガ コンシューマ事業の構造改革

組織合理化により販管費を削減、安定的に収益を創出できる体制を構築

■組織の合理化	欧米市場における組織の合理化 ⇒ フランス、ドイツ、スペイン、オーストラリア、ベネルクスの拠点を閉鎖 ⇒ Koch Media社、Level03社、5 Star社を外部ディストリビューターとして採用 ⇒ 欧米拠点の人員数 345名(2012/3期末)⇒215名(2012/7末)
■タイトル数の絞り込み	パッケージ販売分野において確固たる収益が期待される有力なIPに販売を絞り込む ⇒ Sonic the Hedgehog, Total War, Football Manager, Aliens等、主力IPの販売に注力 ⇒ 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

※構造改革に係る費用(組織合理化、開発中止損、在庫の費用引当、仕掛品の評価減)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)

セガ ネットワークスの設立

■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、新設のセガネットワークスへ承継(2012年7月2日付) ⇒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1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画
内 訳	売上高	160	334	856	149	-6.9%	310
	パッケージ(ゲームコンテンツ)	120	244	664	67	-	98
	デジタル(ゲームコンテンツ)				51	-	129
	玩具	19	45	89	14	-26.3%	40
	アニメーション	22	46	104	17	-22.7%	41
	その他/消去等	-1	-1	-1	0	-	2
	営業利益	-38	-60	-151	-15	-	-60
営業利益率		-	-	-	-	-	-
パッケージ販売本数(万本)		233	484	1,724	134	-42.5%	177
研究開発費・コンテンツ制作費		59	84	293	29	-50.8%	65
設備投資額		17	36	107	25	+47.1%	58
減価償却費		8	17	40	10	+25.0%	29

第1四半期実績	
全体	■前年同期比で、減収、損失幅縮小
パッケージ	■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同期を下回る
デジタル	■デジタルコンテンツの展開を本格化 ⇒『Kingdom Conquest』:300万ダウンロード突破 ⇒PSVita向け無料ダウンロード(アイテム課金)タイトル『SAMURAI & DRAGONS』のサービスを開始 ⇒『サカつくS』、『ミクフリック』等複数の新規タイトルを投入 ■PC・携帯電話向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおける従量課金が堅調に推移
玩具	■『アンパンマン おしゃべりいっぱい! ことばずかん』などの定番製品の販売が堅調
アニメーション	■番組販売などが堅調に推移 ■ルパン三世の新TVシリーズ『LUPIN the Third 峰不二子という女』が好評

上期見通し	
■営業費用の削減により、収益改善を見込む	
■大型・主力ゲームソフトの販売は下期中心 ■2Q発売予定の主なパッケージソフト: 国内『初音ミク -Project DIVA- f』(8月)	
■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 ■パチンコ・パチスロゲームサイトのスマートフォン対応を強化(上期中にiOS対応開始)	
■『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』、『ジュエルポッド ダイアモンド』などの国内主力製品の拡販に注力	
■劇場向け『名探偵コナン 11人目のストライカー』の配分収入が堅調に推移	



販売実績/パッケージ(ゲームコンテンツ)

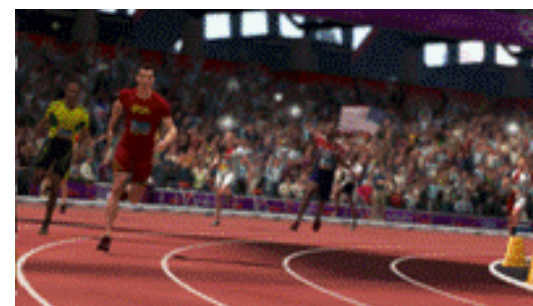
※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

地域別	2012年3月期						2013年3月期					
	第1四半期累計実績		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	2 (3)	60	5 (6)	106	16 (24)	280	5 (6)	23	6 (7)	58	11 (13)	206
米国	3 (8)	70	5 (14)	165	14 (29)	614	1 (3)	40	2 (3)	41	7 (13)	285
欧州	4 (10)	102	6 (16)	212	15 (33)	829	1 (3)	70	1 (3)	77	6 (14)	402
合計	9 (21)	233	16 (36)	484	45 (86)	1,724	7 (12)	134	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1四半期累計実績		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	7	91	8	112	19	245	5	32	5	38	12	243
Wii	6	30	8	39	11	305	0	0	0	0	0	0
Xbox360	5	29	10	68	16	154	3	21	3	21	7	154
NDS	2	8	6	29	7	37	0	0	0	0	0	0
3DS	0	0	2	3	18	179	0	0	1	2	3	38
PSP	0	0	1	20	7	111	0	0	0	0	2	25
PSV	-	-	-	-	3	15	2	1	3	26	8	60
PC	1	0	1	2	5	95	2	3	1	7	8	156
リピー等	-	73	-	209	-	580	-	75	-	81	-	218
合計	21	233	36	484	86	1,724	12	134	13	177	40	894

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 (米・欧)	PS3, Xbox360, PC	51万本	6月



『London 2012』

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.



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	iOS, Android	前々期
SAMURAI&DRAGONS	PSV	ダウンロード:前期 パッケージ:5月
ミクフリック	iOS	前期
サカつくS	DeNA	6月

※『SAMURAI&DRAGONS』は有料アイテム同梱のパッケージ販売も実施

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	1,271,924
パチスロ機市場規模(百万円)	490,959	502,501	247,860	225,860	286,700	376,901

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	2,607,560
パチンコ機市場規模(百万円)	898,646	868,623	921,338	985,227	886,914	825,476

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	3,879,484
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	1,202,377

	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	11,392
	パチスロ機設置店	2,086	1,546	1,137	930	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%	サミー	162,932	21.3%	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.7%
2	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.7%
3	サミー	123,286	13.5%	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.4%
4	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	U社	179,000	14.1%
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		
	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	13.8%
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	12.7%
4	N社	349,000	10.5%	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.7%
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

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

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_1q_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
内訳	売上高	4,291	3,846	2,178	3,967	653	1,526	3,116	3,955	699
	遊技機	1,616	1,603	1,342	2,120	299	748	1,775	2,121	337
	アミューズメント機器	619	451	196	472	76	193	340	499	83
	アミューズメント施設	713	547	236	456	109	232	339	446	100
	コンシューマ	1,313	1,215	387	888	160	334	635	856	149
	その他	29	28	15	28	7	16	24	30	28
内訳	営業利益	83	367	468	687	29	151	643	583	54
	遊技機	145	295	476	642	71	206	674	710	78
	アミューズメント機器	68	70	19	73	1	15	50	74	2
	アミューズメント施設	-75	-13	11	3	6	16	12	3	4
	コンシューマ	-9	63	-13	19	-38	-60	-55	-151	-15
	その他	3	3	1	0	0	2	2	2	-1
	全社/消去等	-49	-52	-27	-51	-11	-29	-42	-54	-13
	営業利益率	1.9%	9.5%	21.5%	17.3%	4.4%	9.9%	20.6%	14.7%	7.7%
経常利益		66	359	460	681	32	147	634	581	46
経常利益率		1.5%	9.3%	21.1%	17.2%	4.9%	9.6%	20.3%	14.7%	6.6%
当期純利益		-228	202	243	415	-22	39	343	218	25
当期純利益率		—	5.3%	11.2%	10.5%	—	2.6%	11.0%	5.5%	3.6%
研究開発費・コンテンツ制作費		596	415	186	411	110	197	315	533	92
設備投資額		266	161	65	196	44	94	278	361	111
減価償却費		266	171	73	159	29	64	107	161	32
広告宣伝費		207	207	73	151	31	76	125	172	22

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
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

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
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

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%
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

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)	5 (6)
販売本数(万本)	2,947	2,675	660	1,871	233	484	1,260	1,724	134



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。