

2013年3月期 決算短信 補足資料
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
売上高	1,526	3,955	1,365	3,214	-18.7%	1,980	+45.1%	4,850	+50.9%
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%
営業利益	151	583	78	190	-67.4%	175	+124.4%	730	+284.2%
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
経常利益	147	581	72	209	-64.0%	170	+136.1%	720	+244.5%
経常利益率	9.6%	14.7%	5.3%	6.5%	-8.2pt	8.6%	+3.3pt	14.8%	+8.3pt
特別利益	11	33	3	101	-	30	-	33	-
特別損失	53	185	3	54	-	0	-	48	-
税引前当期純利益	104	429	73	256	-40.3%	200	+174.0%	705	+175.4%
当期純利益	39	218	38	334	+53.2%	90	+136.8%	470	+40.7%
当期純利益率	2.6%	5.5%	2.8%	10.4%	+4.9pt	4.5%	+1.7pt	9.7%	-0.7pt
1株当たり配当 (円)	20	40	20	40	-	20	-	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	15.79	86.73	15.74	137.14	-	37.18	-	194.17	-
1株当たり純資産 (円)	1,115.46	1,167.59	1,125.09	1,304.44	-	-	-	-	-

各種費用

(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%

遊技機事業

(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	748	2,121	543	1,422	-33.0%	1,090	+100.7%	2,700	+89.9%	
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%
営業利益	206	710	104	235	-66.9%	252	+142.3%	740	+214.9%	
営業利益率	27.5%	33.5%	19.2%	16.5%	-17.0pt	23.1%	+3.9pt	27.4%	+10.9pt	
パチスロ販売台数(台)	52,769	300,866	108,604	202,221	-32.8%	188,000	+73.1%	478,000	+136.4%	
パチンコ販売台数(台)	181,589	332,288	57,749	216,860	-34.7%	127,500	+120.8%	324,500	+49.6%	

《販売実績・計画／主要販売品目》 ※タイトル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
サミーブランド	2タイトル	4タイトル	3タイトル	4タイトル	2タイトル	5タイトル
	20,005台	204,687台	69,209台	91,484台	155,000台	365,000台
ロデオブランド	1タイトル	3タイトル	0タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル
	23,465台	82,474台	38,663台	104,041台	30,000台	80,000台
タイヨーエレクト ブランド	1タイトル	4タイトル	0タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル
	9,299台	13,705台	732台	6,696台	3,000台	33,000台
合計	4タイトル	11タイトル	3タイトル	8タイトル	4タイトル	11タイトル
	52,769台	300,866台	108,604台	202,221台	188,000台	478,000台

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
新鬼武者 再臨	ロデオ	41千台
パチスロ モンスターハンター	ロデオ	38千台
パチスロ コードギアス 叛逆のルルーシュ	サミー	31千台
パチスロリングにかけろ1 ギリシア十二神編	サミー	25千台
魁!!男塾～天挑五輪大武會編～	ロデオ	24千台

※『パチスロ モンスターハンター』の累計販売台数：95千台

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	
サミーブランド	4タイトル	9タイトル	5タイトル	8タイトル	3タイトル	7タイトル	
	153,818台	276,617台	45,119台	195,088台	90,000台	260,000台	
タイヨーエレクト ブランド	3タイトル	5タイトル	4タイトル	6タイトル	3タイトル	5タイトル	
	27,771台	55,671台	12,630台	21,772台	37,500台	64,500台	
合計	7タイトル	14タイトル	9タイトル	14タイトル	6タイトル	12タイトル	
	181,589台	332,288台	57,749台	216,860台	127,500台	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

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
ぱちんこCR 北斗の拳 5覇者	サミー	121千台
ぱちんこCR 神獣王	サミー	22千台
ぱちんこCR蒼天の拳 天授	サミー	20千台
ぱちんこCRガオガオキング	サミー	11千台
CRカメレオン	タイヨー エレクト	6千台

アミューズメント機器事業

(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%	

《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 32億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム 22億円
「ボードブレイク」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などを含む

アミューズメント施設事業

(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*	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。

《セガ国内既存店売上高前年比》

2013年3月期															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
96.6%	92.8%	95.6%	94.6%	92.3%	90.8%	96.2%	93.8%	93.0%	95.4%	96.3%	93.7%	94.8%	94.1%	93.1%	93.8%

2012年3月期															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
103.0%	103.7%	100.8%	102.5%	100.9%	99.1%	100.3%	101.2%	98.8%	98.6%	99.2%	100.5%	96.2%	96.2%	111.1%	100.5%

コンシューマ事業

(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	334	856	353	838	-2.1%	410	+16.1%	1,095	+30.7%	
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)									130
	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	-
営業利益	-60	-151	-7	-7	-	-37	-	39	-	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	3.6%	-	
パッケージ販売本数 (万本)	484	1,724	276	1,078	-37.5%	301	+9.1%	1,166	+8.2%	
研究開発費・コンテンツ制作費	84	293	66	195	-33.4%	80	+21.2%	220	+12.8%	
設備投資額	36	107	46	83	-22.4%	45	-2.2%	80	-3.6%	
減価償却費	17	40	24	60	+50.0%	35	+45.8%	78	+30.0%	

《販売実績・計画/パッケージ (ゲームコンテンツ)》 ※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数 (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)										
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	-	-	-	-	-	-	2	31	3	17	7	95
X360	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

コンシューマ事業

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

《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
ファンタシースターオンライン2	PC, PSV
『Kingdom Conquest』シリーズ	iOS, Android
ドラゴンコインズ	iOS
運命のクランバトル	iOS, Android

※本資料における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。従って、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下さい。