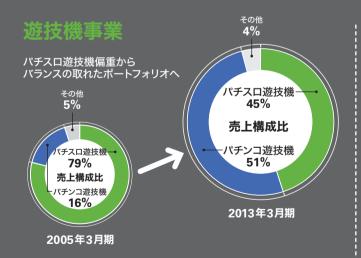
# **PAST** 経営統合からこれまで 1,191億円 連結営業利益(損失)の推移 風適法施行規則等の 改正の影響が顕在化 アミューズメント施設事業の 国内既存店舗売上高が 前年割れ 2004年10月 過去最高益を記録 経営統合 • パチスロ遊技機の好調な販売 キッズカードゲームが爆発的ヒット ● 経営統合以来初となる 営業損失を計上 • パチンコ遊技機事業 -58億円 の販売台数が拡大 2008/3 2005/3 2006/3 2007/3 2009/3

# ⇒ 大きく変わったこと



#### 主な取り組み

- パチンコ遊技機事業の強化(新たな開発体制への移行・盤面販売比率の向上)
- ●遊技機周辺機器事業からの撤退 部材リユース等による原価低減
- ●新工場、新流通センターを建設
- P.57「INSIGHT: 遊技機市場の循環的な需要変動と遊技機事業のポートフォリオ」

# アミューズメント機器事業 アミューズメント施設事業

国内店舗数

2005年3月期

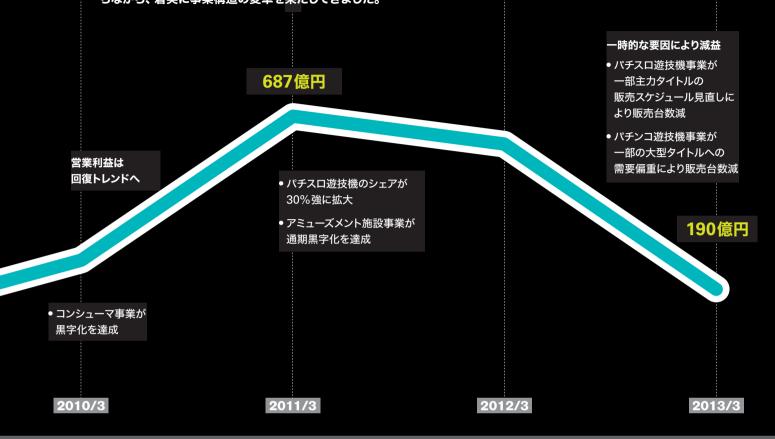
477



#### 主な取り組み

- 一部大型・高額機器の開発中止
- 研究開発費・コンテンツ制作費の削減
- ●新たなビジネスモデル (レベニューシェアモデル) の導入
- 収益性・将来性の低い店舗の閉店及び売却
- ●施設の運営力強化

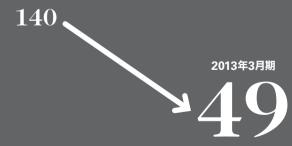
セガサミーグループは、遊技機市場の急激な環境変化を背景とする遊技機事業の利益変動や、アミューズメント施設事業、コンシューマ事業の収益性低下など、様々な経営課題に対処すると同時に、将来の収益拡大に向けた布石を打ちながら、着実に事業構造の変革を果たしてきました。



# コンシューマ事業

パッケージゲームソフトの タイトル数(SKUベース)

## 2007年3月期



#### 主な取り組み

- 欧米家庭用ゲームソフト分野の組織合理化
- 開発タイトル数の絞り込み
- 研究開発費・コンテンツ制作費の削減
- (株) セガネットワークスを設立

# その他のコーポレートアクション

#### 主な取り組み

- ◆希望退職者の募集による人員規模の適正化 ((株) セガ・(株) セガトイズ)
- ●国内最高峰の映像開発技術を持つ子会社設立 (マーザ・アニメーションプラネット(株))
- 上場子会社の(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、 (株)トムス・エンタテインメント、タイヨーエレック(株) の完全子会社化
- 韓国のParadise Groupとの合弁によりPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.を設立
- ●複合型リゾート施設事業を手がけるフェニックスリゾート(株) の完全子会社化
- 韓国釜山広域市における複合施設開発に参画
- THQ Canada Inc. (現 Relic Entertainment Inc.) 及び 開発タイトルに関わる知的財産の取得

## PAST

# 業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

# 連結業績

売上高	¥515,668	¥553,240	¥528,238	¥458,977	¥429,194	¥384,679	¥396,732	
売上総利益	211,559	229,011	203,079	120,403	119,092	138,867	166,055	
販売費及び一般管理費	106,469	109,867	126,548	126,232	110,728	102,154	97,304	
営業利益 (損失)	105,090	119,144	76,530	(5,829)	8,363	36,712	68,750	
EBITDA <sup>2</sup>	122,764	140,999	104,578	39,782	35,007	53,887	84,699	
当期純利益 (損失)	50,574	66,221	43,456	(52,470)	(22,882)	20,269	41,510	
設備投資額	32,468	37,650	59,271	50,422	26,610	16,164	19,686	
減価償却費	17,674	21,854	28,048	45,611	26,644	17,175	15,949	
研究開発費・コンテンツ制作費	41,590	36,337	52,106	65,384	59,676	41,502	41,104	
営業活動によるキャッシュ・フロー	77,762	83,228	60,623	(25,878)	32,199	54,998	87,696	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(39,618)	(54,706)	(75,395)	(10,399)	936	(7,640)	(29,585)	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(25,703)	(21,152)	(1,712)	(7,579)	(7,653)	(3,401)	(57,168)	
フリー・キャッシュ・フロー <sup>3</sup>	38,144	28,522	(14,772)	(36,277)	33,135	47,358	58,111	
総資産	438,991	522,914	549,940	469,642	423,938	423,161	458,624	
純資産 (資本) 4	258,954	316,679	358,858	281,627	242,532	256,770	285,461	
発行済株式数 (株)	140,551,522	283,229,476	283,229,476	283,229,476	283,229,476	283,229,476	266,229,476	
1株当たり情報	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
当期純利益(損失)	¥ 205.27	¥ 261.06	¥ 172.47	¥ (208.26)	¥ (90.83)	¥ 80.46	¥ 163.19	
潜在株式調整後当期純利益	200.48	260.35	172.35	_	_	_	163.01	
純資産(資本)4	1,033.96	1,254.14	1,341.80	1,030.09	882.47	937.80	1,093.23	
年間配当額	60.00	80.00	60.00	45.00	30.00	30.00	40.00	
主要経営指標	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
売上総利益率	41.0	41.4	38.4	26.2	27.7	36.1	41.9	
売上高販管費率	20.6	19.9	24.0	27.5	25.8	26.6	24.5	
営業利益率	20.4	21.5	14.5		1.9	9.5	17.3	
売上高研究開発費率	8.1	6.6	9.9	14.2	13.9	10.8	10.4	
ROE	19.5	23.0	13.3	_	_	8.8	16.2	

<sup>59.0</sup> 1 円価額の米ドル額への換算は単に便宜上行ったものであり、2013年3月29日現在の概算為替レートである94.01円 =1米ドルにより計算しています。

11.5

24.8

60.6

15.2

61.5

55.3

1.5

52.4

8.5

55.8

15.5

60.0

2005

2006

2007

2008

2009

2010

2011

ROA<sup>5</sup>

自己資本比率

<sup>2</sup> EBITDA = 営業利益 + 減価償却費

<sup>3</sup> フリー・キャッシュ・フロー = 営業活動によるキャッシュ・フロー + 投資活動によるキャッシュ・フロー 4 2007年3月期以降は2006年の会社法施行に伴い、それまでの「資本の部」に少数株主持分及び新株予約権を加えた純資産を表示しています。 5 ROA = 経常利益/総資産

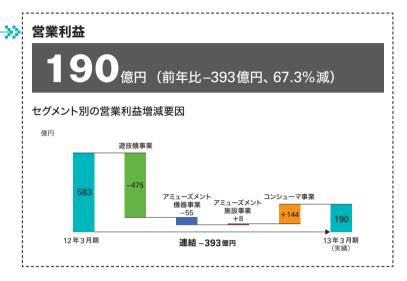
	百万円(別途記載分を除く)					
	2013	2012				
\$	¥321,407	¥395,502				
	116,938	161,663				
	97,865	103,279				
	19,073	58,384				
	37,254	74,542				
	33,460	21,820				
	32,871	36,141				
	18,181	16,158				
	45,294	53,348				
	18,603	38,023				
	6,396	(59,012)				
i)	(1,116)	914				
	24,999	(20,989)				
	528,504	497,451				
	320,034	296,376				
	266,229,476	266,229,476				
3	円					
	2013	2012				
	¥ 137.14	¥ 86.73				
	136.85	86.54				
	1,304.44	1,167.59				
	40.00	40.00				
	%					
	2013	2012				
	36.4	40.9				
	30.4	26.1				
	5.9	14.8				
	14.1	13.5				
	11.0	7.7				
		·····				

12.2

58.9

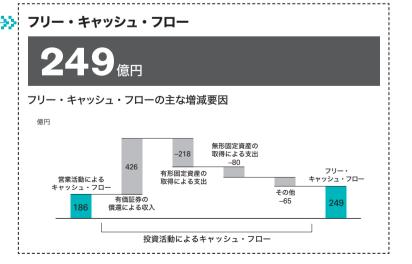
4.1

59.7



# その他利益 19億円 投資有価証券売却益 63億円 厚生年金基金代行返上益 その他費用 29億円 減損損失 17億円 関係会社清算損

主なその他利益・費用



## PAST

# 業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

# セグメント別業績

遊技機事業	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
売上高	¥280,109	¥265,631	¥211,539	¥145,582	¥161,691	¥160,376	¥212,060	
営業利益	103,931	99,847	71,102	8,443	14,528	29,502	64,284	
営業利益率(%)	37.1	37.6	33.6	5.8	9.0	18.4	30.3	
研究開発費	6,952	6,940	9,325	12,632	14,289	13,019	13,485	
設備投資額	2,842	6,670	8,790	23,829	4,516	3,297	5,725	
パチスロ遊技機販売台数(台)	676,933	607,106	523,422	380,688	123,286	162,932	302,270	
パチンコ遊技機販売台数(台)	233,049	288,895	132,981	108,184	391,831	360,171	343,188	
	2005	2000	2007	2000	2000	2010	0011	
アミューズメント機器事業 売上高	2005	2006	2007	2008	2009 V61 026	2010	2011	
	¥63,305	¥71,512	¥75,454	¥71,061	¥61,926	¥45,117	¥47,237	
営業利益	7,424	12,176	11,682	7,152	6,890	7,094	7,317	
営業利益率(%)	11.7	17.0	15.5	10.1	11.1	15.7	15.5	
研究開発費・コンテンツ制作費 	12,029	10,002	12,527	13,695	11,450	7,841	9,195	
アミューズメント施設事業	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
売上高	¥83,194	¥106,245	¥103,850	¥91,226	¥71,310	¥54,788	¥45,695	
営業利益(損失)	5,472	9,244	132	(9,807)	(7,520)	(1,338)	342	
営業利益率(%)	6.6	8.7	0.1	_	_	_	0.7	
設備投資額	24,886	24,577	40,754	15,910	14,893	7,796	7,701	
減価償却費	11,937	17,148	18,052	17,161	15,908	8,212	6,126	
国内施設数 (店舗)	477	462	449	363	322	260	249	
国内既存店舗売上高前年比(%)	98.5	103.3	95.8	89.0	92.4	91.7	99.3	
コンシューマ事業	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
売上高	¥65,341	¥90,352	¥119,593	¥141,790	¥131,361	¥121,575	¥88,896	
営業利益 (損失)	(8,810)	1,977	1,749	(5,989)	(941)	6,332	1,969	
営業利益率(%)		2.2	1.5	_	_	5.2	2.2	
研究開発費・コンテンツ制作費	21,736	17,823	26,583	37,129	32,875	19,644	18,150	

<sup>1,179</sup> 1 円価額の米ドル額への換算は単に便宜上行ったものであり、2013年3月29日現在の概算為替レートである94.01円 = 1米ドルにより計算しています。

1,640

2,127

2,699

2,947

2,675

1,871

家庭用ゲームソフト販売本数(万本)



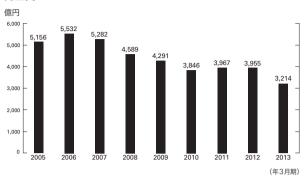
27

#### PAST

# 業績ハイライト

# 業績トレンド

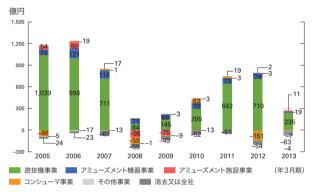
### 売上高



### 営業利益(損失)/営業利益率



## セグメント別営業利益(損失)



## セグメント別営業利益率



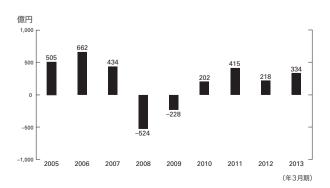
# 設備投資額/減価償却費



研究開発費・コンテンツ制作費/売上高研究開発費率



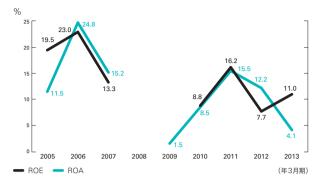
#### 当期純利益(損失)



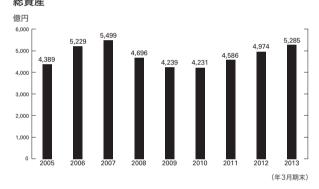
#### 1株当たり当期純利益(損失)/1株当たり年間配当額



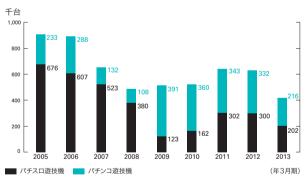
# ROE / ROA



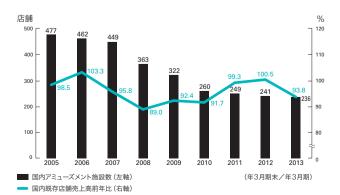
# 総資産



#### 遊技機販売台数



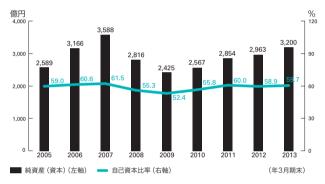
#### 国内アミューズメント施設数/国内既存店舗売上高前年比



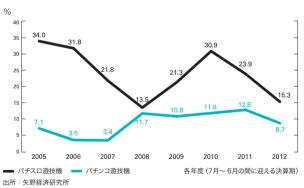
### フリー・キャッシュ・フロー



# 純資産(資本)/自己資本比率



#### 遊技機販売台数シェア



#### 家庭用ゲームソフト販売本数/ コンシューマ事業 研究開発費・コンテンツ制作費

