

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】

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ 連結損益計算書（要約） 3 ■ 実績ハイライト 4 ■ 主な経営施策 5 ■ 営業利益増減要因（主要因） 6 ■ 当期純利益の状況 7 ■ 各種費用 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・計画</u> <ul style="list-style-type: none"> ■ <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 | <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>今後の取組</u> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>セグメント別</u>：遊技機事業 24 ■ <u>セグメント別</u>：アミューズメント機器事業 25 ■ <u>セグメント別</u>：アミューズメント施設事業 26 ■ <u>セグメント別</u>：コンシューマ事業 27 ■ その他、複合リゾート施設関連 28 ■ <u>補足資料</u> 29 |
|--|--|

2013年3月期実績/ 2014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 | | | 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% |
| 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% |
| 営業利益 | 151 | 583 | 78 | 190 | -67.4% | 175 | +124.4% | 730 | +284.2% |
| 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 |
| 経常利益 | 147 | 581 | 72 | 209 | -64.0% | 170 | +136.1% | 720 | +244.5% |
| 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% |
| 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 | - | - | - | - | - |



| | | |
|-----------------------|-------------------|---|
| 売上高・利益 その他 | | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 |
| セグメント別 | 遊技機 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・市場環境の影響により、主力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 |
| | アミューズメント機器 | <ul style="list-style-type: none"> ・大型タイトルの販売が無く、前期比で大幅な減収、減益 ・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 |
| | アミューズメント施設 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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） ・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） |
| | コンシューマ | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・オンラインRPG『ファンタ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 ・株式会社セガネットワークスの設立（2012年7月2日付） |
| | その他 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 |

(2012年5月11日公表)

■ 韓国におけるParadise Groupとの共同事業 (合弁会社設立)

- ・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)

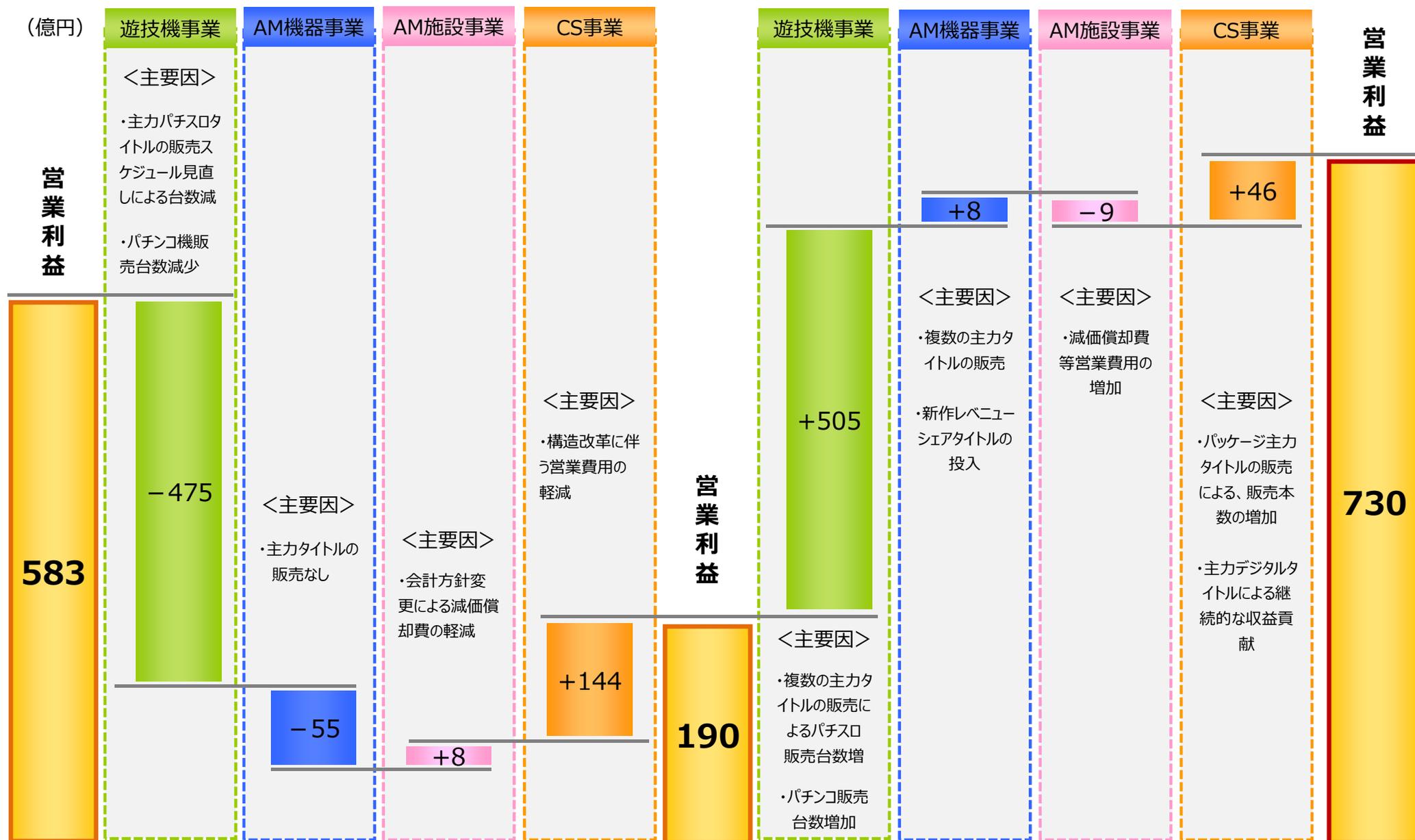
■ THQ Canada Inc.および開発タイトルに関わる知的財産の取得

- ・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)



12年3月期
実績

連結: -393億円

13年3月期
実績

連結: +540億円

14年3月期
計画

| (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カ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)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

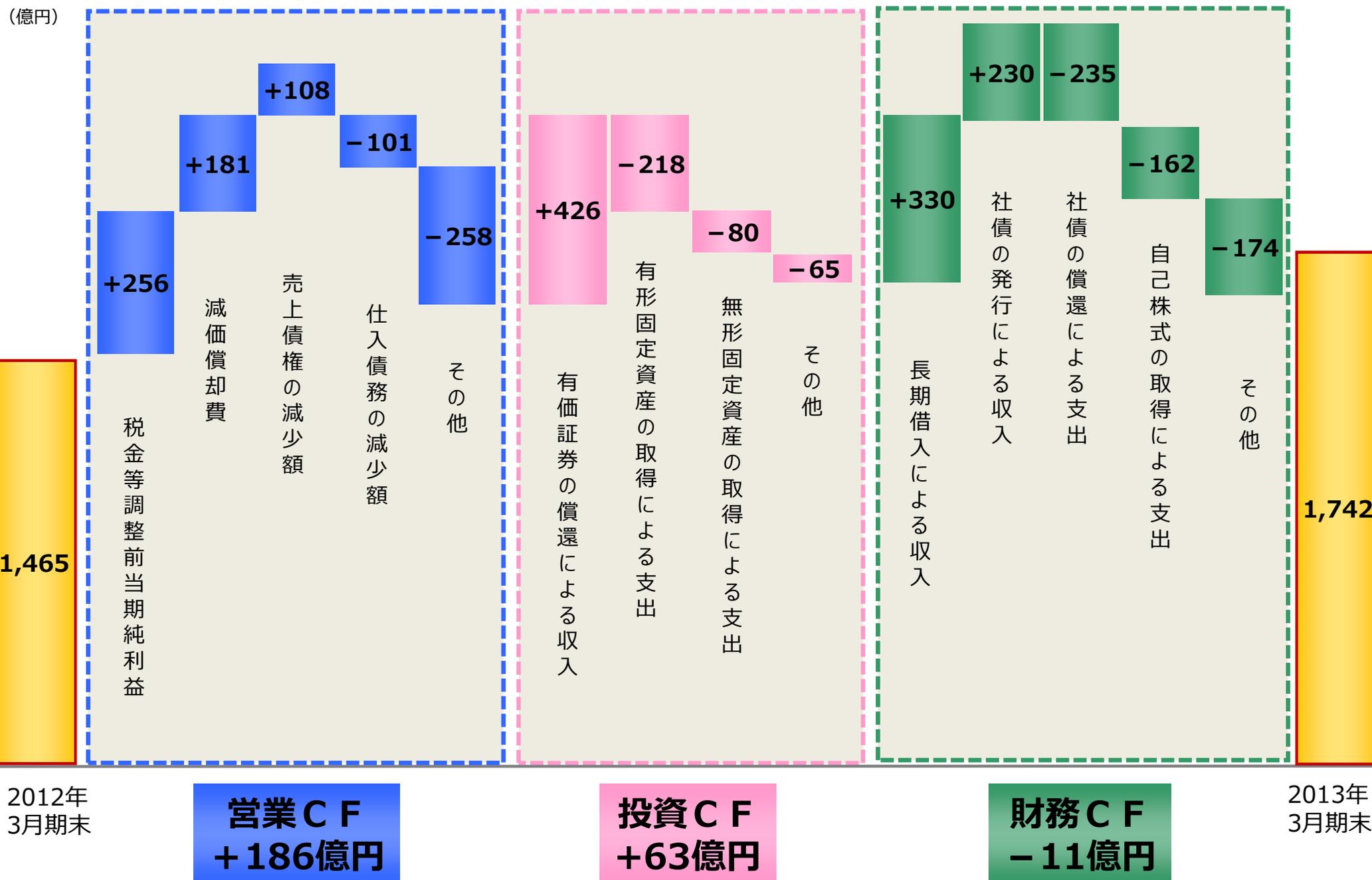
| (億円) 【資産の部】 | | | | (億円) 【負債・純資産の部】 | | | |
|---------------|--------------|--------------|-------------|------------------|--------------|--------------|-------------|
| 科目 | 2012年3月期末 | 2013年3月期末 | 増減 | 科目 | 2012年3月期末 | 2013年3月期末 | 増減 |
| 現金・預金 | 1,277 | 1,765 | +488 | 支払手形・買掛金 | 599 | 501 | -98 |
| 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 | | | | |
| | | | | 流動負債 計 | 1,323 | 1,036 | -287 |
| 流動資産 計 | 3,276 | 3,185 | -91 | 社債 | 119 | 295 | +176 |
| 有形固定資産 | 781 | 870 | +89 | 長期借入金 | 250 | 449 | +199 |
| 無形固定資産 | 213 | 229 | +16 | その他 | 317 | 304 | -13 |
| 投資有価証券 | 527 | 727 | +200 | | | | |
| その他 | 177 | 273 | +96 | 固定負債 計 | 686 | 1,048 | +362 |
| | | | | 負債合計 | 2,010 | 2,084 | +74 |
| | | | | 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 |
| | | | | | | | |
| 固定資産 計 | 1,698 | 2,099 | +401 | 純資産合計 | 2,963 | 3,200 | +237 |
| 資産合計 | 4,974 | 5,285 | +311 | 負債及び純資産合計 | 4,974 | 5,285 | +311 |

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%

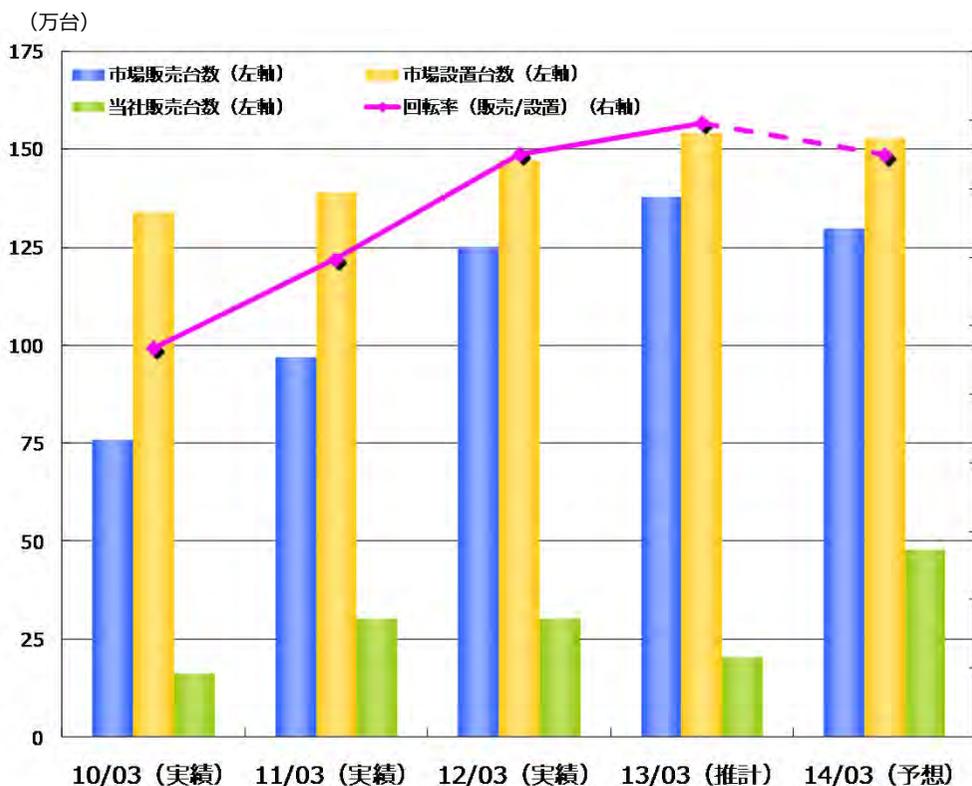
| (億円) | 2012年3月期末 | 2013年3月期末 | 増減 |
|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 総資産 | 4,974 | 5,285 | +311 |
| 純資産 | 2,963 | 3,200 | +237 |
| 自己資本比率 | 58.9% | 59.7% | +0.8pt |
| 流動比率 | 247.5% | 307.4% | +59.9pt |

連結キャッシュ・フローの状況（主要因）



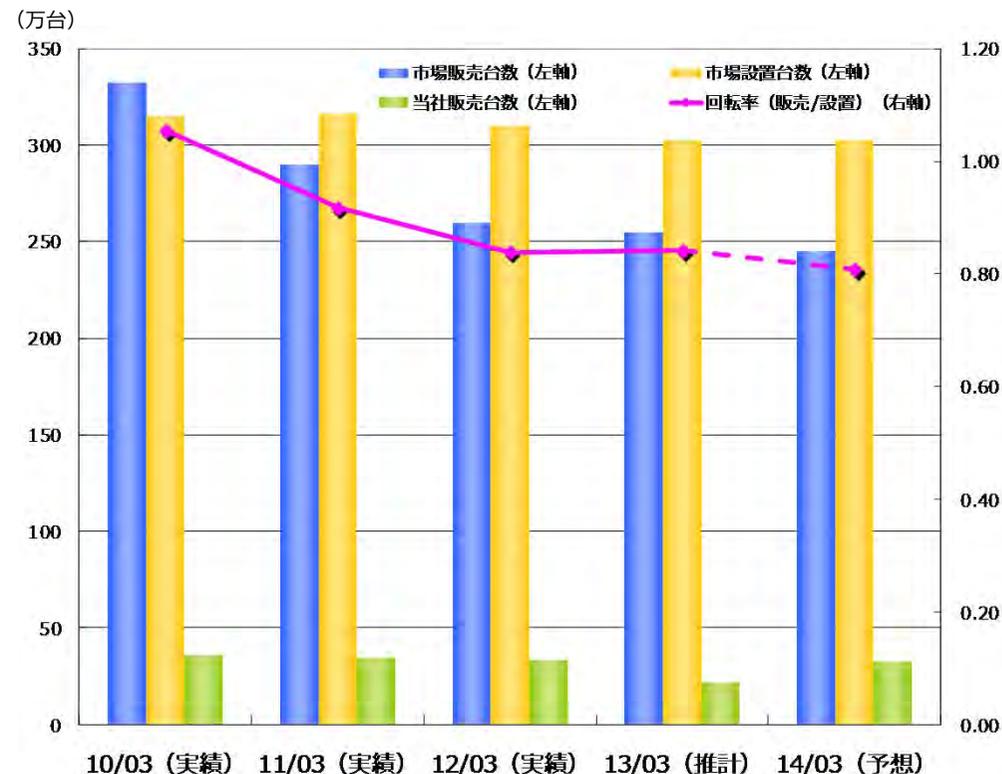
セグメント別：遊技機（市場の見通し）

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 |
| 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% |

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
- 主力パチスロタイトル『**北斗の拳**』の販売を予定 (6月)

パチスロ

- 主力タイトル『**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ろ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、複数の主力タイトルを投入し、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
- 主力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）



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

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 |
| Sammy | 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 |
| RODEO | 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 |
| TAIYO ELEC | 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 |



『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ろ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）



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

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 | |
| Sammy | 4万台 | 9万台 | 5万台 | 8万台 | 3万台 | 7万台 | |
| | 153,818台 | 276,617台 | 45,119台 | 195,088台 | 90,000台 | 260,000台 | |
| TAIYO ELEC | 3万台 | 5万台 | 4万台 | 6万台 | 3万台 | 5万台 | |
| | 27,771台 | 55,671台 | 12,630台 | 21,772台 | 37,500台 | 64,500台 | |
| 合計 | 7万台 | 14万台 | 9万台 | 14万台 | 6万台 | 12万台 | |
| | 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 |



『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
- 複数の主力タイトルを販売
⇒『北斗の拳 BATTLE MEDAL』等
- 主力タイトルの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)

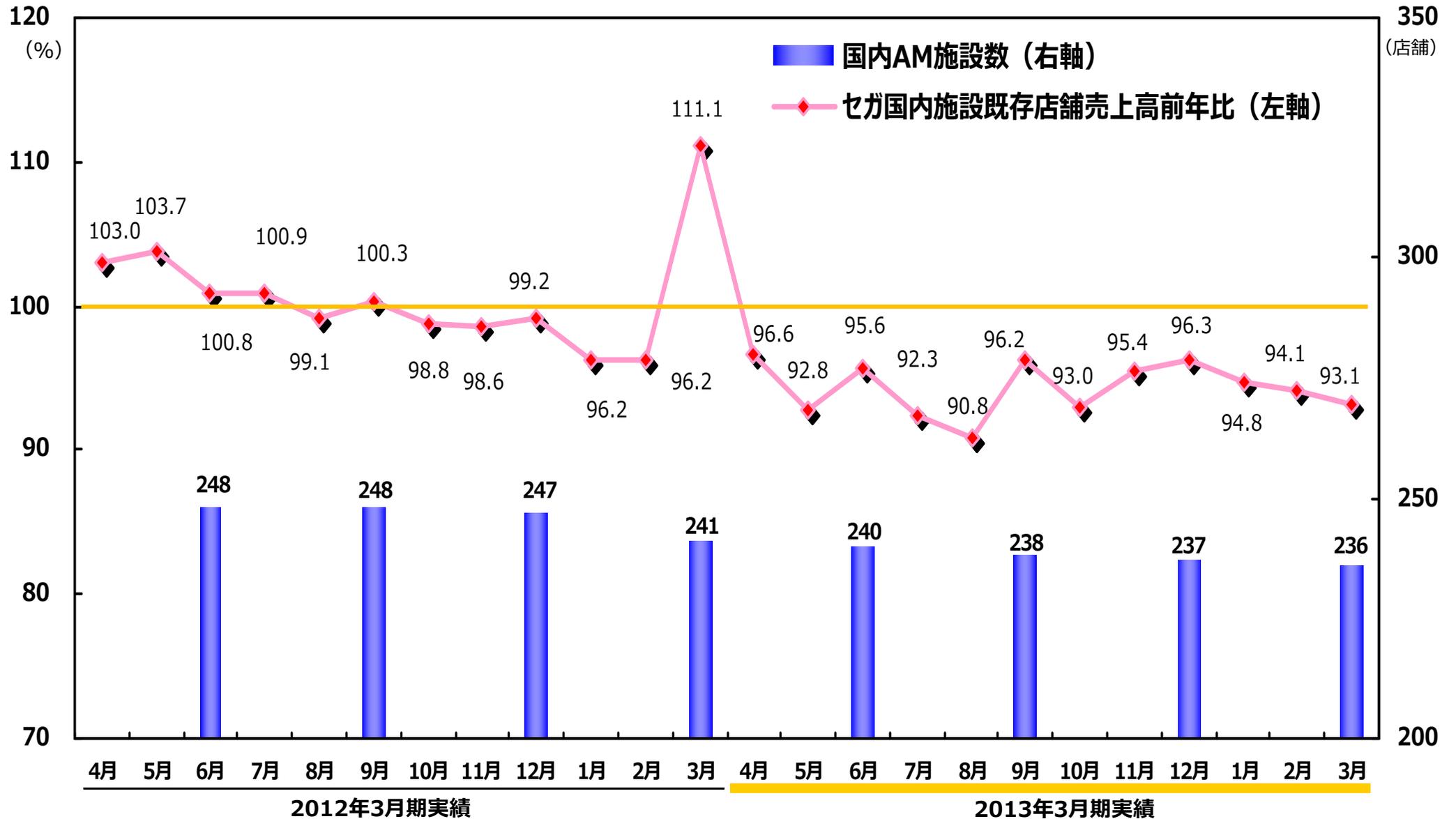
セグメント別：アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

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 | |
| 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) | | 144 | 356 | - | 135 | -6.3% | 459 | +28.9% | |
| | デジタル (ゲームコンテンツ) | 244 | 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 | - |
| 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% | |

2013年3月期実績

2014年3月期計画

全体

- 前期比で減収、損失幅縮小

- 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

- 海外: 『Aliens™: Colonial Marines』, 『Sonic & All-Stars Racing Transformed』, 『Football Manager 2013』など主カタイトルを販売
- 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

- 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

デジタル

- 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『ドラゴンゴインズ』, 『デーモントライヴ』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

- 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

玩具

- 『ジュエルポッド ダイヤモンド』などの主力製品販売が好調に推移

- 『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

アニメ

- 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

- 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) |
| 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 |

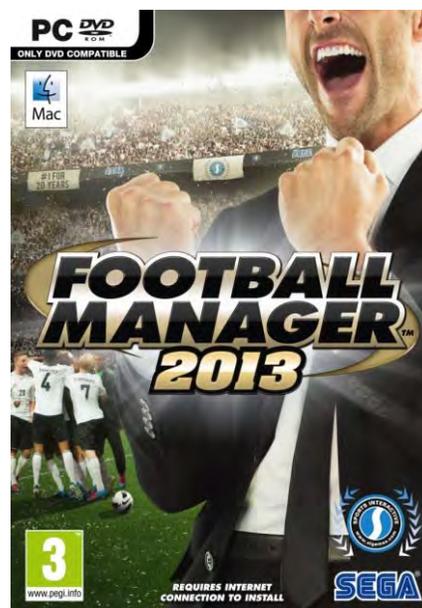
主要販売品目（実績） / パッケージ（ゲームコンテンツ）

| 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 & 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



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 版權許諾証 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）

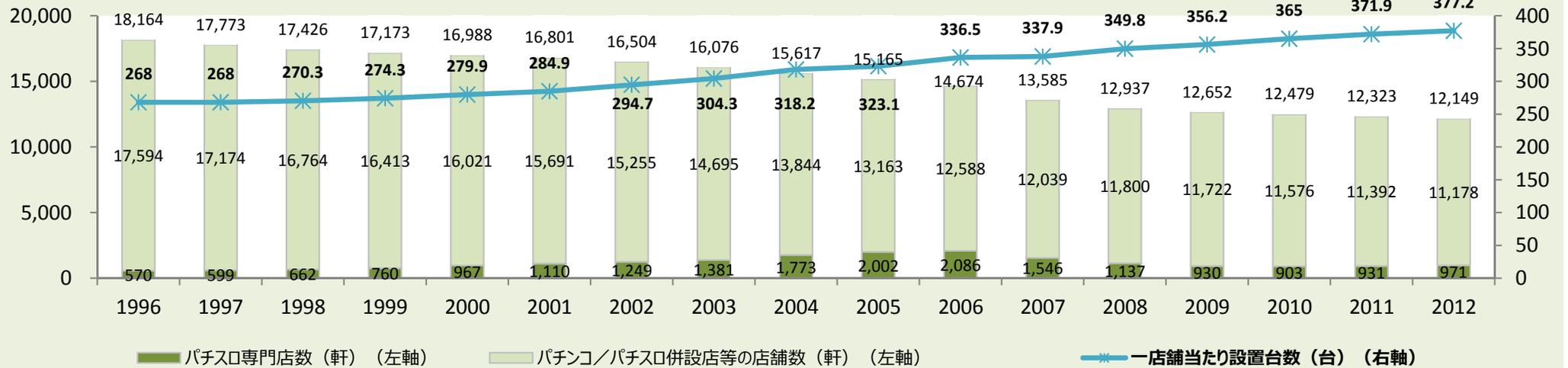


フェニックス・シーガイア・リゾート外観

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



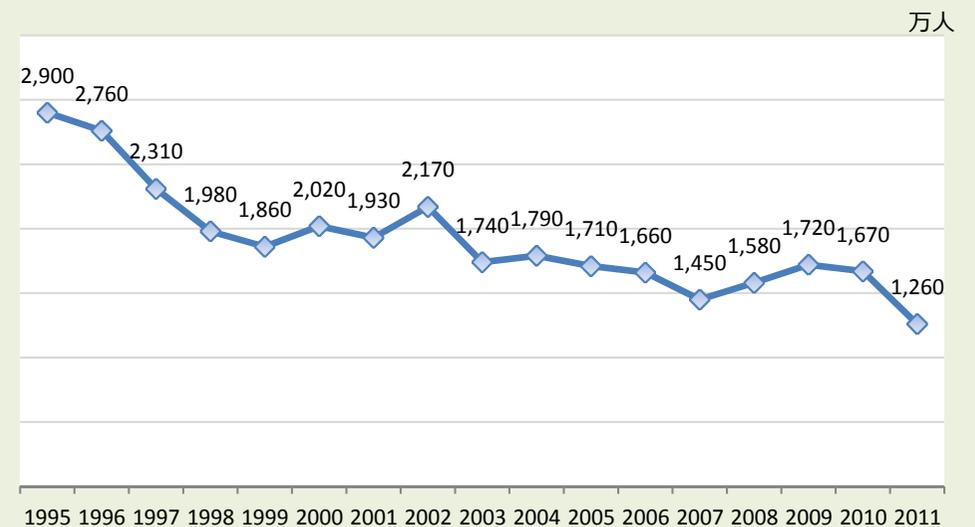
市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



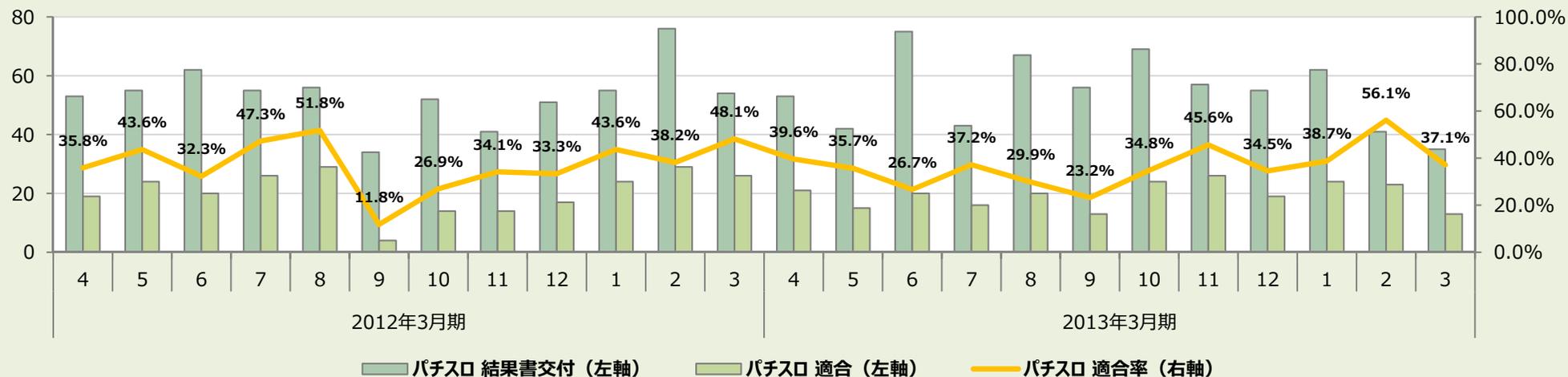
遊技参加人口推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



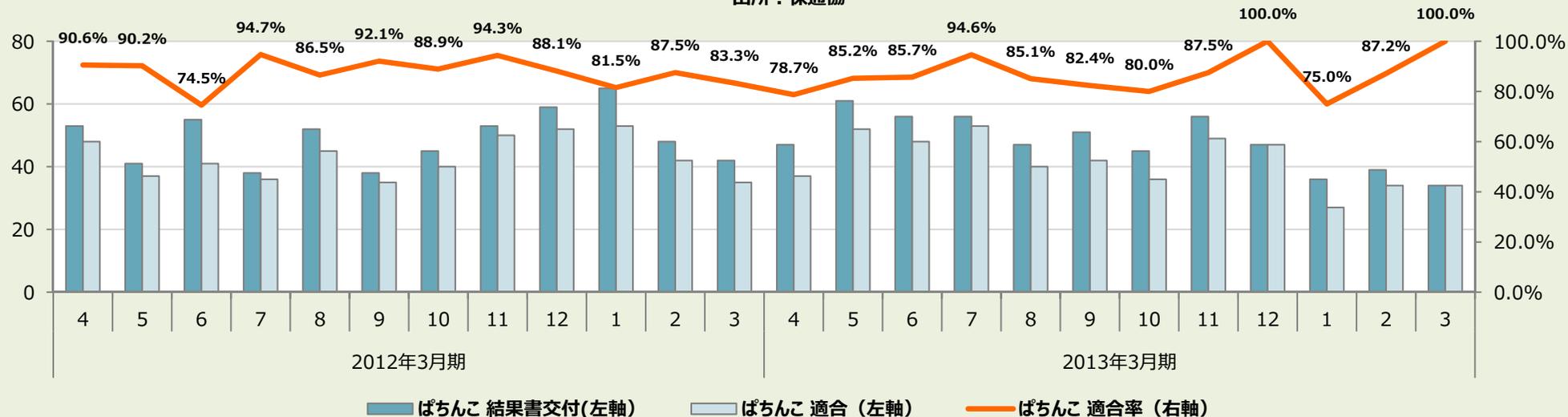
パチスロ型式試験結果データ

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 |
| 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 | 23.9% | - | - | - |
| 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 | 123,286 | 13.5% | 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% | - | - | - |

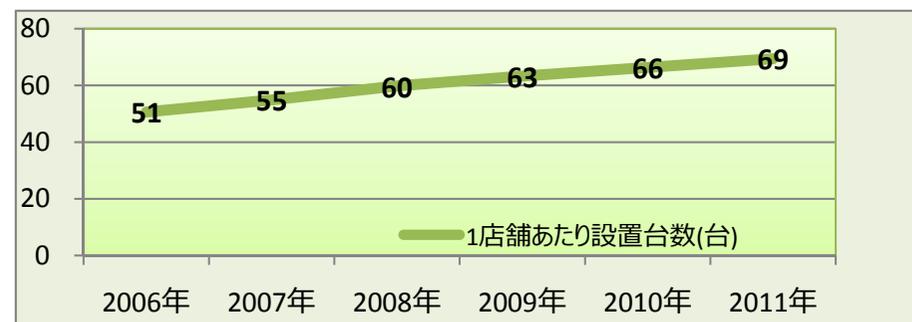
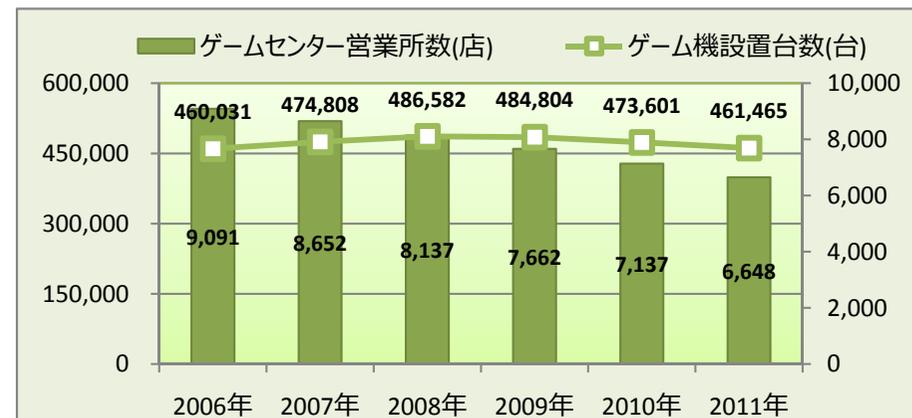
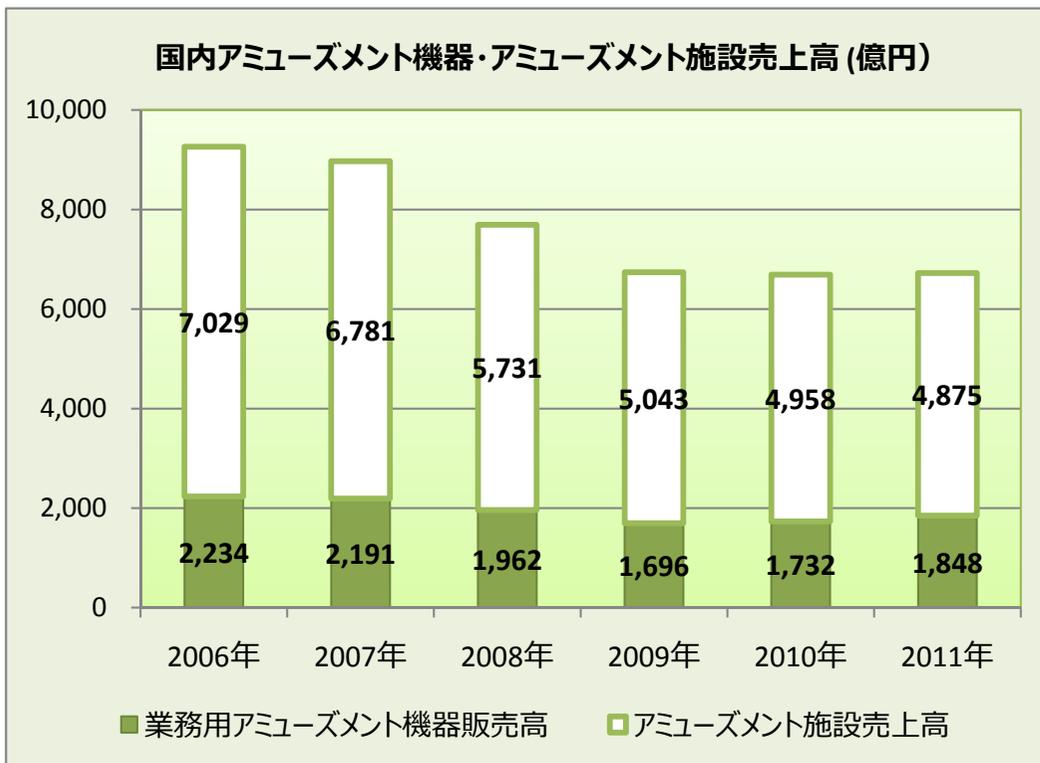
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

| 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 |
| 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 | 391,831 | 11.7% | K社 | 426,000 | 12.8% | サミー | 343,188 | 11.8% | サミー | 332,288 | 12.8% | - | - | - |
| 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 | 360,171 | 10.8% | N社 | 296,000 | 10.2% | N社 | 255,000 | 9.8% | - | - | - |

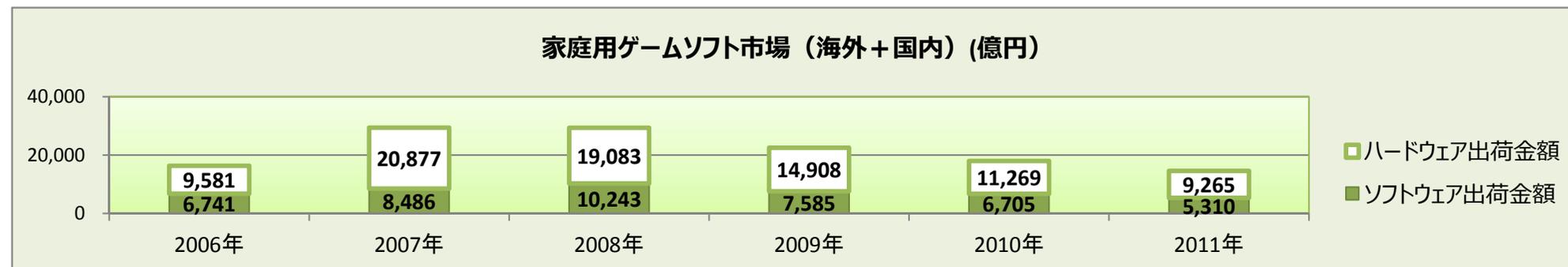
出所：矢野経済研究所

※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



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

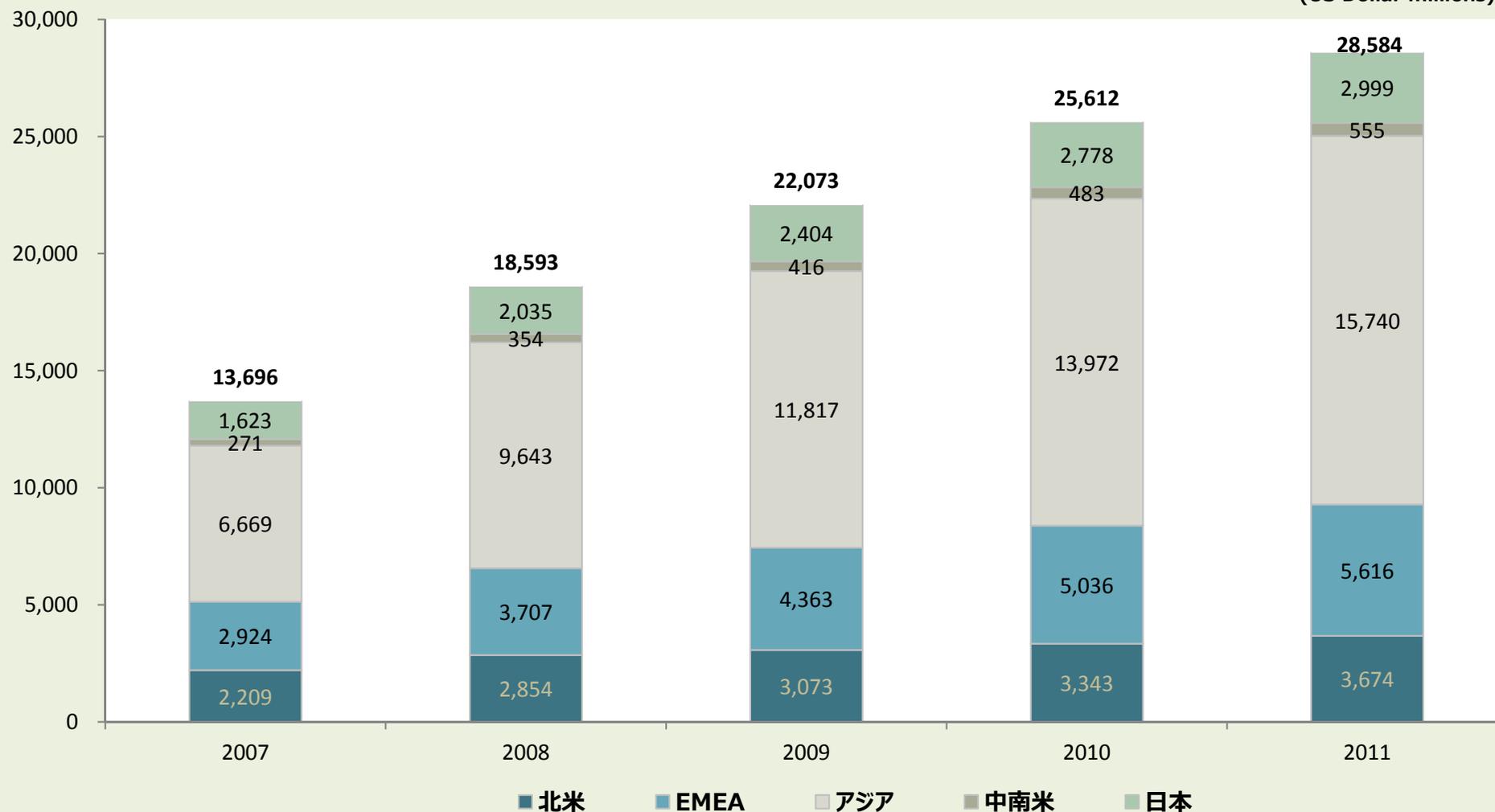


出所：「2012 CESAゲーム白書」

オンラインゲーム市場規模

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

(US Dollar millions)





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)

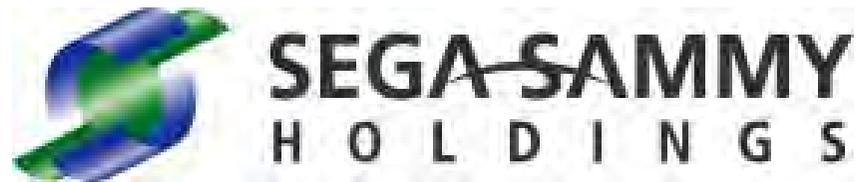
| (億円) | 2009年3月期 | 2010年3月期 | 2011年3月期 | | 2012年3月期 | | 2013年3月期 | | | |
|-----------------------|--------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|---------------|---------------|--------------|
| | 通期実績 | 通期実績 | 第2四半期 累計実績 | 通期実績 | 第2四半期 累計実績 | 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 |
| 売上高 | 4,291 | 3,846 | 2,178 | 3,967 | 1,526 | 3,955 | 699 | 1,365 | 2,070 | 3,214 |
| 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 |
| 営業利益 | 83 | 367 | 468 | 687 | 151 | 583 | 54 | 78 | 70 | 190 |
| 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% |
| 経常利益 | 66 | 359 | 460 | 681 | 147 | 581 | 46 | 72 | 84 | 209 |
| 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% |
| 当期純利益 | -228 | 202 | 243 | 415 | 39 | 218 | 25 | 38 | 30 | 334 |
| 当期純利益率 | - | 5.3% | 11.2% | 10.5% | 2.6% | 5.5% | 3.6% | 2.8% | 1.4% | 10.4% |
| 研究開発費・コンテンツ制作費 | 596 | 415 | 186 | 411 | 197 | 533 | 92 | 191 | 327 | 452 |
| 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 |

| | | | | | | | | | | |
|-----------|----------|----------|----------|----------|---------|----------|---------|----------|----------|----------|
| 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 | 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 |
| 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 |

| | | | | | | | | | | |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|---------|---------|----------|
| 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 | 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 |
| 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 |

| | | | | | | | | | | |
|----------------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|
| セガ国内既存店舗売上高前年比 | 92.4% | 91.7% | 99.9% | 99.3% | 101.2% | 100.5% | 94.6% | 93.8% | 93.7% | 93.8% |
| 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 |

| | | | | | | | | | | |
|-------------------|----------|----------|---------|---------|---------|---------|--------|--------|---------|---------|
| パッケージタイトル数 (タイトル) | 78 (122) | 66 (105) | 20 (33) | 51 (71) | 16 (36) | 45 (86) | 7 (12) | 9 (14) | 19 (32) | 25 (49) |
| 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。