



# セガサミーホールディングス株式会社

## 2005年3月期 決算説明会

2005年5月25日  
ウェスティンホテル東京



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

# Contents

✧ 2005年3月期 連結業績

✧ 中期事業計画

(2006年3月期 ~ 2008年3月期)

# セガサミーグループ

## 2005年3月期 連結業績

## 2005年3月期業績 - 連結損益計算書(要約)

(単位:億円)

	2004年3月期		2005年3月期		
	サミー	セガ	計画 (11/10発表値)	実績	計画比 増減率
売上高	2,512	1,912	5,280	5,156	2.3%
営業利益	716	144	970	1,050	8.2%
経常利益	683	126	940	1,044	11.0%
当期純利益	321	87	535	505	5.6%

### 〈売上高〉

- セガのコンシューマ事業再編にともなうゲームソフト販売減少

### 〈営業利益・経常利益〉

- パチスロ事業好調により、「1,000億円を突破」

### 〈当期純利益〉

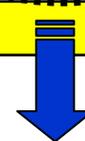
- 社債償還損(106億円)、事業再編損(29億円)など特別損失の計上により、計画を5.6%ショート
- 一株あたり当期純利益410.53円

# 2005年3月期業績 - 連結貸借対照表(要約)

(単位:億円)

科目	2005年3月末
<b>流動資産</b>	2,824
現金及び預金	1,522
受取手形及び売掛金	769
たな卸資産	320
その他	213
<b>固定資産</b>	1,565
有形固定資産	731
無形固定資産	100
投資その他資産	733
<b>資産合計</b>	<b>4,389</b>

科目	2005年3月末
<b>流動負債</b>	1,102
支払手形及び買掛金	571
短期借入金	100
1年内償還予定社債	32
その他	398
<b>固定負債</b>	612
社債	311
長期借入金	111
その他	190
<b>少数株主持分</b>	85
<b>資本の部</b>	2,589
<b>負債・少持・資本合計</b>	<b>4,389</b>



【主要項目】

資本金	272
資本剰余金	1,763
利益剰余金	1,337
自己株式	732

(ネットキャッシュ約1,000億円)

成長分野への戦略投資が可能 成長持続実現へ

(CB転換)

CBの株式への転換進む(残高305億円 53億円)

自己資本比率の向上

(強靱な財務体質および高収益性)

自己資本比率 …… 59.0% ROE …… 19.5%

BPS …… 2,067.91円 ROA …… 23.8%

ROEとROAは、期末の株主資本及び総資本にて算出しております

## 2005年3月期業績 - 連結キャッシュ・フロー計算書(要約)

(単位:億円)

	2004年3月期		2005年3月期 実績
	サミー	セガ	
営業活動によるC/F	365	215	777
投資活動によるC/F	573	90	396
財務活動によるC/F	611	413	257
現金及び現金同等物の増減額	402	294	124
現金及び現金同等物の期首残高	265	1,013	1,387
現金及び現金同等物の期末残高	668	719	1,512

〈営業C/F〉・・・パチスロ機器販売の好調

〈投資C/F〉・・・主にアミューズメント施設事業に係る有形固定資産の取得( 244億円)

〈財務C/F〉・・・経営統合に伴う社債の繰上償還( 212億円)

## 2005年3月期業績 - セグメント情報

(単位:億円)

	2004年3月期		2005年3月期		
	サミー	セガ	計画 (11/10発表値)	実績	計画比 増減率
<b>売上高</b>	2,512	1,912	<b>5,280</b>	<b>5,156</b>	<b>2.3%</b>
遊技機	2,266	-	2,719	2,801	3.0%
アミューズメント機器	77	603	661	633	4.2%
アミューズメント施設	(*) -	698	804	831	3.3%
コンシューマ	48	610	807	653	19.0%
その他	(*) 119	-	342	237	30.7%
<b>営業利益</b>	716	144	<b>970</b>	<b>1,050</b>	<b>8.2%</b>
遊技機	845	-	915	1,039	13.5%
アミューズメント機器	16	120	80	74	7.5%
アミューズメント施設	(*) -	61	59	54	8.4%
コンシューマ	50	28	32	88	-
その他	(*) 4	-	3	5	-

(\*) 2004年3月期サミーの施設事業は、「その他」に含まれます。

# 2005年3月期業績 遊技機事業 - パチスロ

## 通期比較

ブランド	2004年 3月期	2005年3月期		
		通期計画	通期実績	計画比
 Sammy	7機種	2機種	2機種	±0機種
	360,487台	425,000台	416,994台	8,006台
 RODEO	7機種	5機種	4機種	1機種
	147,167台	120,000台	165,239台	+45,239台
OEM供給	3機種	2機種	3機種	+1機種
	84,100台	76,000台	94,700台	+18,700台
合計	17機種	9機種	9機種	±0機種
	591,754台	621,000台	676,933台	+55,933台
	1,704億円	2,049億円	2,210億円	+161億円

### (販売台数の増加)

前期比8万5千台の増加、計画比5万5千台の増加

### (北斗の拳の大ヒット)

北斗の拳が好調: 当期で約3.6万台、累計6.2万台の販売

### (安定したヒット機種の開発・供給)

北斗の拳以外でも安定したヒット機種の開発・供給を実現

鬼武者3: 受注台数約1.2万台

(当期出荷約7万台、翌期出荷見込み台数約5万台)

## 主要販売品目

 Sammy	北斗の拳	356,820台
	ポパイ	60,191台
 RODEO	ウメマツパラダイス	36,590台
	カメラハイグレートビジョン	31,121台
	カイジ	28,187台
	鬼武者3	69,341台
OEM供給	ダルマネコ (Aristocrat)	34,650台
	キョジンノホシ2 (Aristocrat)	30,050台
	ターミネーター2 (IGT)	30,000台



パチスロ業界の  
記録を塗り替えた  
「北斗の拳」



ロデオブランド  
「鬼武者3」

# 2005年3月期業績 遊技機事業 - パチンコ

## 通期比較

ブランド	2004年 3月期	2005年3月期		
		通期計画	通期実績	計画比
 Sammy	11シリーズ	10シリーズ	8シリーズ	2シリーズ
	248,533台	317,000台	233,049台	83,951台
	490億円	560億円	444億円	116億円

## 主要販売品目

 Sammy	CRハクション大魔王2	60,089台
	CRポパイ	41,579台
	CR俺の空	30,245台
	CRマーメイドザブーン	20,204台
	CRザ・レスキュードッグ	20,056台
	CRわ	20,057台
	CRリンダのどうにもとまらない	25,887台

### 〈販売台数の減少〉

前期比1万5千台の減少、計画比8万4千台の減少  
パチスロ好調を背景に、戦略製品含め2シリーズを2006年3月期に持ち越し

### 〈安定したヒット機種の開発・供給〉

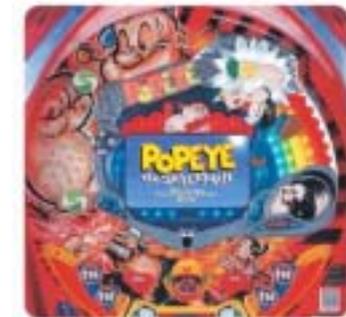
開発力強化による製品クオリティのアップ  
パチンコ機におけるサミーブランドの確立

### 〈平均販売台数の増加〉

1シリーズあたりのアベレージ  
2004年3月期 約2万台    2005年3月期 約3万台



サミー新基準機第1弾  
「CRハクション大魔王2」



パチスロにも移植された  
「CRポパイ」

# 2005年3月期業績 アミューズメント機器事業

## 通期比較

(単位:億円)

	2004年3月期		2005年3月期		
	サミー	セガ	計画	実績	計画比 増減率
売上高	77	603	661	633	4.2%
営業利益	16	120	80	74	7.5%

### (定番商品が堅調)

メダルゲームや「UFOキャッチャー7」などの定番商品が堅調  
業界内での積極的な中大型規模の新規出店が寄与

### (利益率の高い高付加価値商品の積極投入)

ネットワーク対応ゲーム、トレーディングカードゲームなど

### (ブライズ販売の好調)

「ムシキング」関連アイテムなどが引き続き好評

## 主要販売品目

商品名	販売数 実績
UFOキャッチャー7	6,886台
スターホースプログレス	120台
MJ2	4,984サテライト
ガチャマンボ	501台
Quest of D	573台
三国志大戦	421台
頭文字D3	673台



アーケード初のトレーディングカードを使用した  
ネットワーク型アクションRPG  
「Quest of D」

# 2005年3月期業績 アミューズメント施設事業

## 通期比較

(単位: 億円)

	2004年3月期		2005年3月期		
	サミー	セガ	計画	実績	計画比 増減率
売上高	-	698	804	831	3.3%
営業利益	-	61	59	54	8.4%

(\* )2004年3月期サミーの施設事業は、その他事業に含まれます。

(既存店売上高前年比98.5%)

猛暑、オリンピック、下期における大型新製品不在などの影響

(積極的な店舗のスクラップ&ビルド推進)

出店24、閉店42、経営統合分+17店舗

(ムシキングをはじめとした新規ビジネスの好調)

累計投入台数 9,000台

**累計販売枚数1億6,000万枚!!**



04/3期末店舗数 478店舗	2005年3月期
出店	24店舗
閉店	42店舗
今期末 合計店舗数	477店舗

05/3期末店舗数には、サミーが展開していた17店舗(うち直営5店舗)を含む

ムシキング	
前期末投入台数 2,400台	通期実績
2005/3期 市場投入台数 (累計台数)	6,600台 (9,000台)
カード販売枚数	1億2,000万枚

	2005年3月期
設備投資	248億円
減価償却	119億円

# 2005年3月期業績      コンシューマ事業

## 通期比較

(単位:億円)

	2004年3月期		2005年3月期		
	サミー	セガ	計画	実績	計画比 増減率
売上高	48	610	807	653	19.0%
営業利益	50	28	32	88	-

## エリア別販売状況

	タイトル数	販売本数
日本	30	338万本
米国	26	453万本
欧州	28	387万本
合計	84	1,179万本

**「実践パチスロ必勝法! 北斗の拳」が100万本突破**  
サミーのコンテンツ、開発力とセガの販売力のシナジー発揮

**〈海外での販売が好調〉**  
「ソニック」シリーズ200万本超、「Football Manager」57万本

**〈子会社の携帯コンテンツ事業が堅調〉**  
「サミー777タウン」有料会員数が 147万人

## 主要販売品目

	商品・サービス名	販売本数/会員数
日本	実践パチスロ必勝法! 北斗の拳(含プラス)	115万本
	サカつく04	38万本
海外	ソニックシリーズ	219万本
	Football Manager	57万本
モバイル	サミー777タウン	147万人



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

セガサミーグループ

中期事業計画

(2006年3月期 ~ 2008年3月期)



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

## 経営統合の効果

	項目	金額	内容
2005年3月期までに 取り組んだ項目	海外事業の再編	約50～60億円	・ヴィジュアル・コンセプツの売却 ・サミースタジオのMBO ・海外グループ会社の統合
2006年3月期以降 の取組み	コンテンツ共有化・開発協力	10～20億円	ムシキングなど強力コンテンツの 共有、著作権の共同取得など
	一括集中購買	約10億円	・共通電子部品など
	グループ会社再編	約10億円	・グループ内人財の再配置など

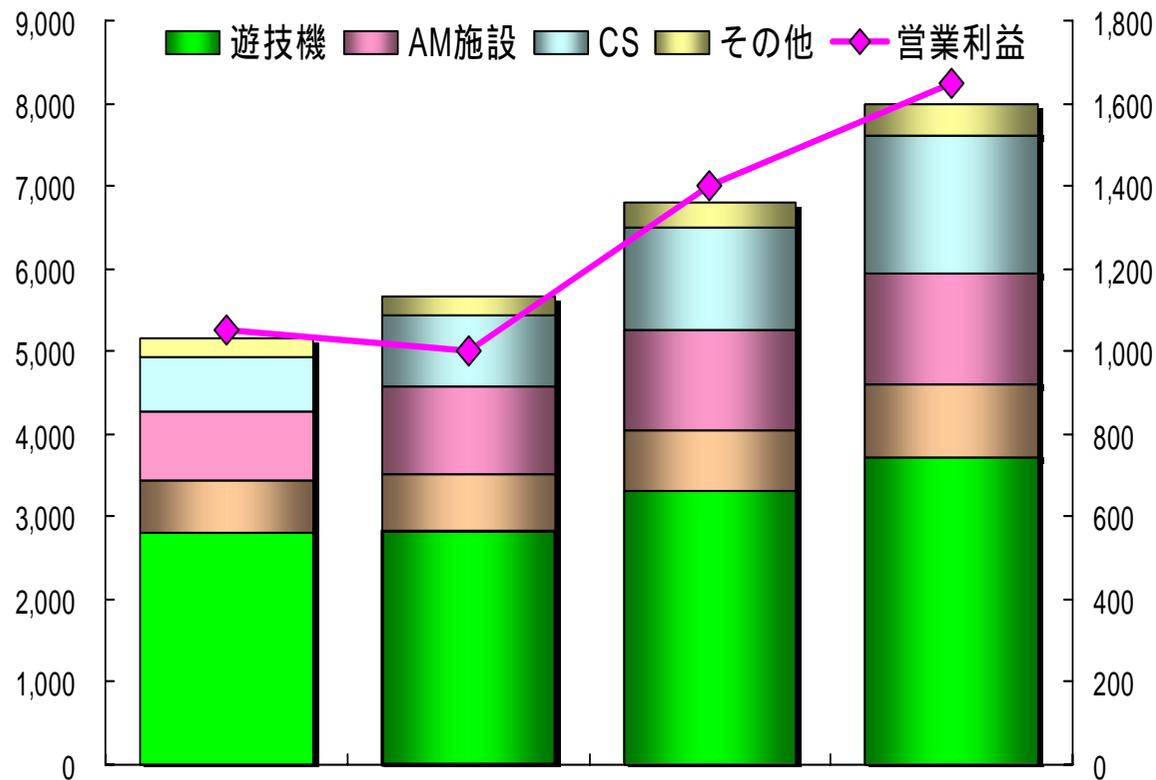
コストシナジーとしての **約100億円** が、中期事業計画達成の基盤に



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

# 中期事業計画 - セガサミーグループ

(単位: 億円)

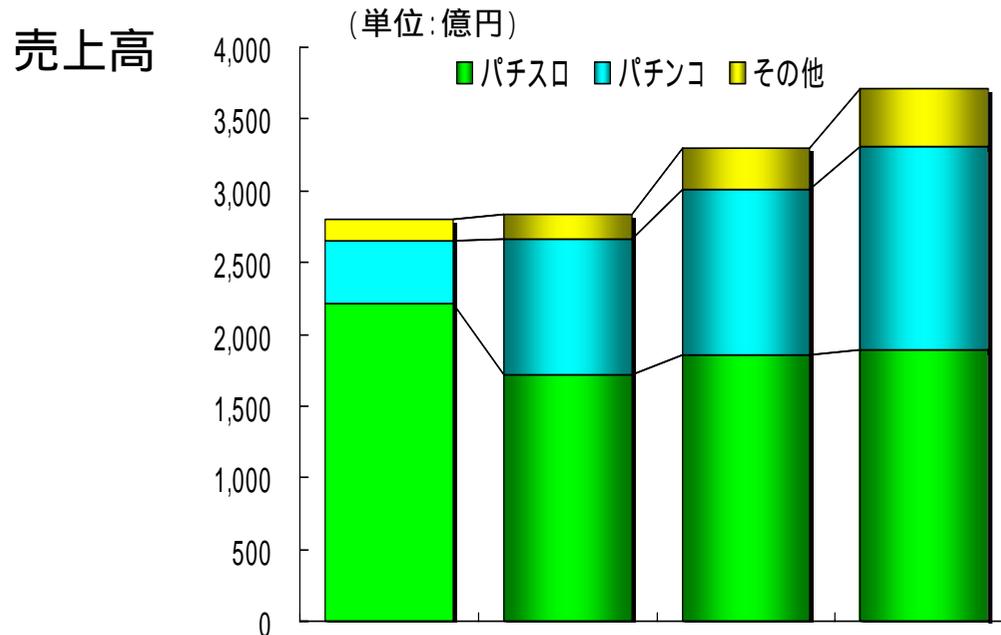


**事業再編の整備がほぼ完了  
今後は収益の確保による継続的成長へ**

- ・バランスの取れた、競合他社にない、最良の事業ポートフォリオ
- ・エンタテインメント業界のリーディングカンパニーとしての地位確立へ
- ・経常利益1,000億円以上を継続的に獲得

(単位: 億円)	2005/3	2006/3		2007/3	2008/3
		中間	通期		
売上高	5,156	2,400	5,670	6,800	8,000
営業利益	1,050	280	1,000	1,400	1,650
経常利益	1,044	280	1,000	1,400	1,650
当期純利益	505	90	560	850	900

# 中期事業計画 - 遊技機事業



(単位: 億円/万台)		2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
パチスロ	売上高	2,210	<b>1,718</b>	<b>1,859</b>	<b>1,892</b>
	販売台数	67	<b>58</b>	<b>58</b>	<b>58</b>
パチンコ	売上高	443	<b>946</b>	<b>1,153</b>	<b>1,414</b>
	販売台数	23	<b>43</b>	<b>48</b>	<b>58</b>
その他		146	177	289	405
売上高合計		2,801	<b>2,840</b>	<b>3,300</b>	<b>3,710</b>
営業利益		1,039	<b>860</b>	<b>1,071</b>	<b>1,121</b>

## 規則改正後の市場環境の変化に対応

### パチスロ機

- ・競合他社にない旧基準機ビッグタイトル
- ・「北斗の拳」に裏付けられた、エンタテインメント性重視の技術開発力  
新基準機における優位性、戦略的製品の投入
- ・圧倒的なトップシェアの継続的獲得
- ・2006/3期計画 上期25万台 通期58万台

### パチンコ機

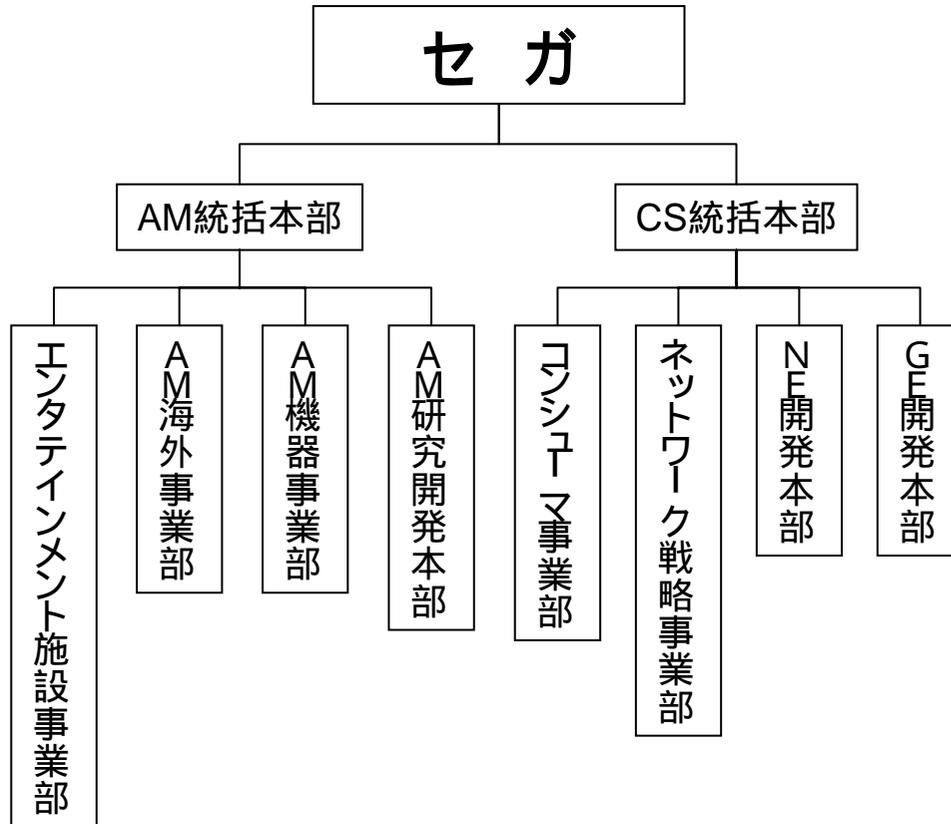
- ・業界トップの技術開発力  
許認可取得数の増加
- ・「サミーパチンコブランド」の確立  
強力な製品力、営業力により更なるシェアアップ
- ・2006/3期計画 上期23万台 通期43万台

### ホールトータルサービス

- ・周辺機器、ホールデザインに留まらない新規事業推進
- ・第三の収益の柱として、早期に基盤確立

# 中期事業計画 - セガにおける機構改革(抜粋要約)

2005年4月1日付け



## 収益基盤確立と継続的な成長

### 権限委譲と責任の明確化

- ・意思決定と行動スピードの加速化
- ・統括本部ごとに収益性を確保、事業責任の明確化

### R & Dと事業部門を統合

- ・市場ニーズを的確に捉えた製品の開発
- ・プロジェクトごとにスケジュール、コスト、管理徹底

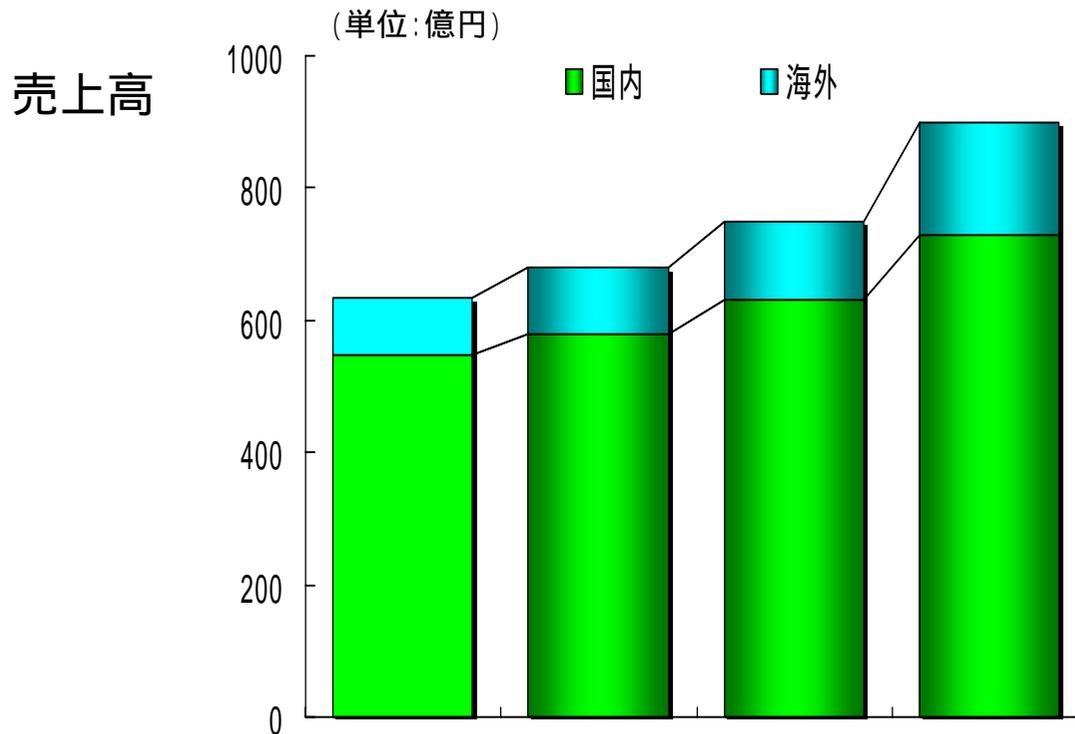
### 施設事業と機器事業の統合

- ・共同ワークにより、市場開拓、市場ニーズを的確に把握
- ・今後、重要市場となる海外市場の開拓、拡大



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

# 中期事業計画 - アミューズメント機器事業



## 製品ラインナップの充実によるグローバル展開

### 国内

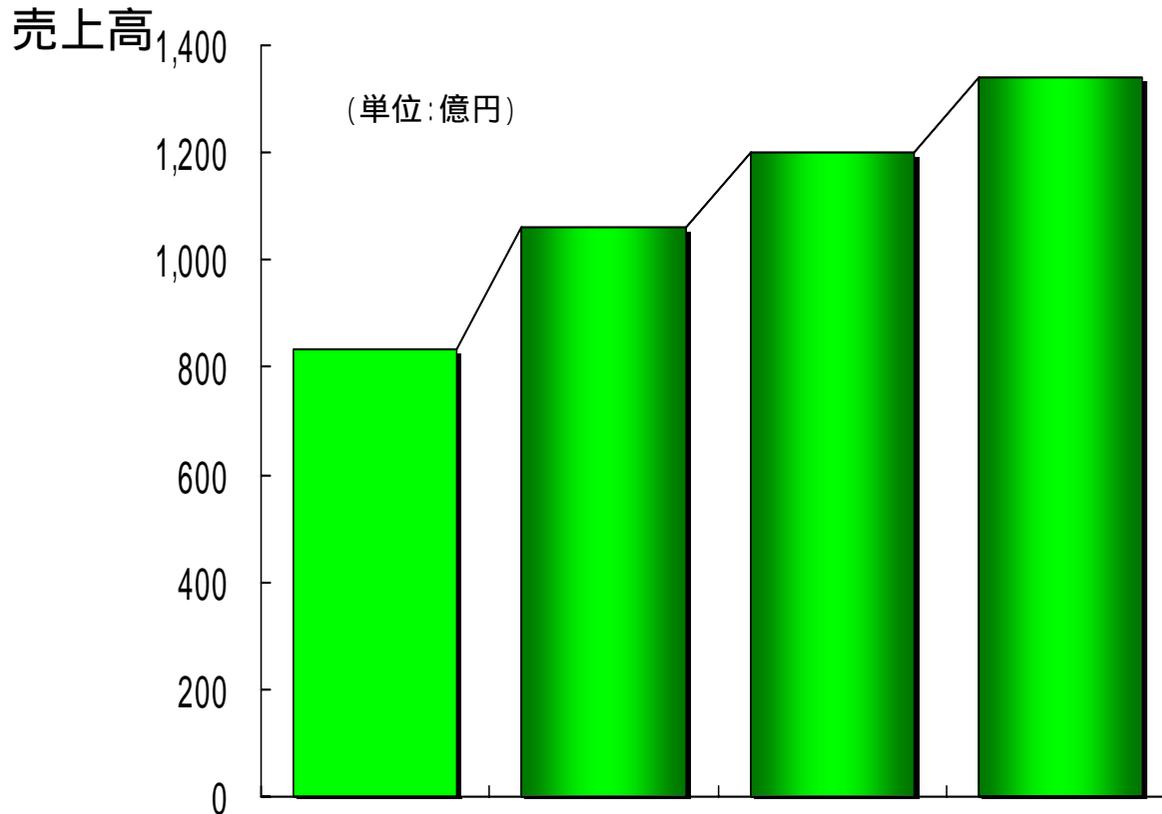
- ・高付加価値で差別化された製品の積極開発
- ・UFOキャッチャーなどの定番製品、AM仕様パチスロ機の、安定的ヒット
- ・ショッピングセンターなどの継続的市場ニーズ

### 海外

- ・競合が少なく、スポーツバーなど、潜在的市場規模が大きい
- ・アミューズメント機器資産を有効活用し、市場ニーズ、市場特性に合わせた製品供給
- ・ウォルマートなどの販売チャンネルなど、海外ネットワークも既に確立

(単位: 億円)		2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
売上高	国内向け	544	<b>580</b>	<b>630</b>	<b>730</b>
	海外向け	89	<b>100</b>	<b>120</b>	<b>170</b>
売上高合計		633	<b>680</b>	<b>750</b>	<b>900</b>
営業利益		74	<b>85</b>	<b>95</b>	<b>100</b>
海外比率 (%)		14.0	<b>14.7</b>	<b>16.0</b>	<b>18.8</b>

# 中期事業計画 - アミューズメント施設事業



## 既存店舗の収益率向上と新規展開

### 店舗

- ・収益性重視によるスクラップ&ビルド
- ・店舗営業の活性化などによる、集客率の向上、収益の向上

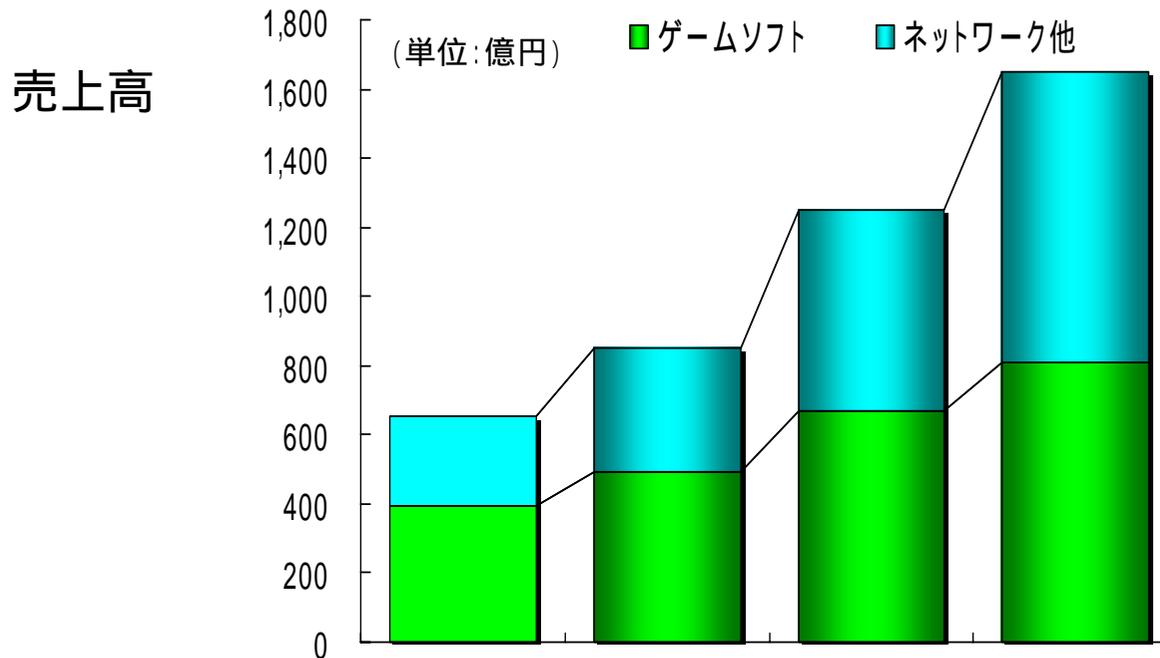
### 新規展開

- ・「ムシキング」ビジネスモデルの水平展開
- ・複合大型エンタテインメント施設
- ・海外市場の開拓

(単位: 億円)	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
売上高	831	1,060	1,200	1,340
営業利益	54	110	125	135

店舗数	477	468	454	443
設備投資額	248	268	302	307

# 中期事業計画 - コンシューマ事業



積極的事業展開により収益の柱に

## ゲームソフト

- ・収益性を重視した国内市場展開
- ・欧米市場でのプレゼンス確立

## ネットワーク・オンライン・モバイル

- ・成長市場へ積極進出
- ・モバイルビジネスの強化
- ・既存携帯コンテンツビジネスにとらわれない  
新市場、新規ビジネスの開拓

## トイ

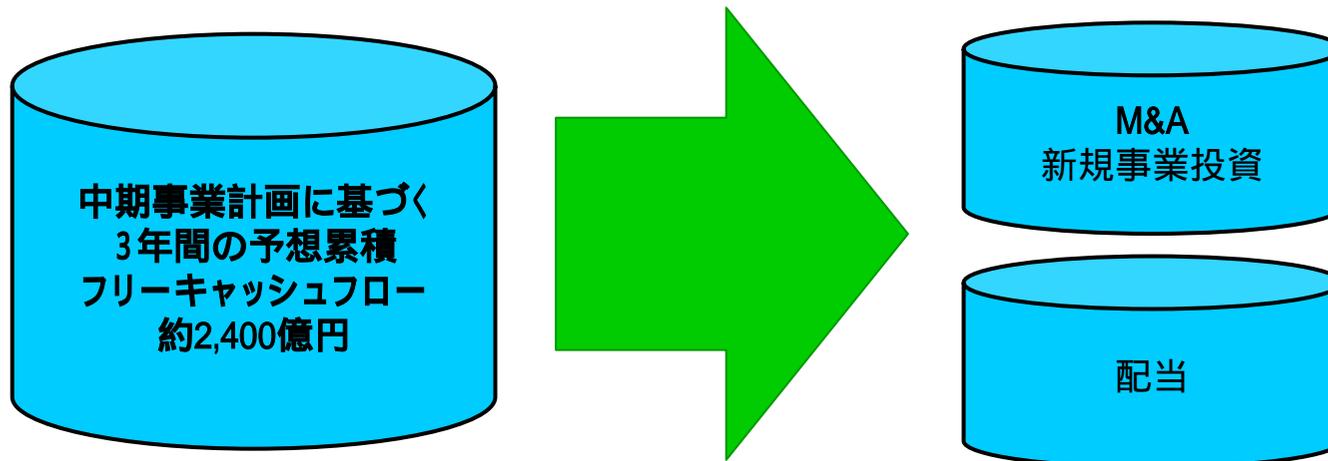
- ・エデュテイメント事業の拡大
- ・グループ内優良コンテンツの有効活用  
グループシナジーの創出

(単位: 億円/万本)		2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
売上高	ゲームソフト	394	496	673	810
	ネットワーク他	259	354	577	840
売上高合計		653	850	1,250	1,650
営業利益		88	10	145	300
ゲーム 販売本数	国内	338	469	471	495
	海外	840	1,068	1,460	1,744
研究開発費		217	213	271	288



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

# 中期経営計画 - 投資政策(キャッシュフローマネジメント)



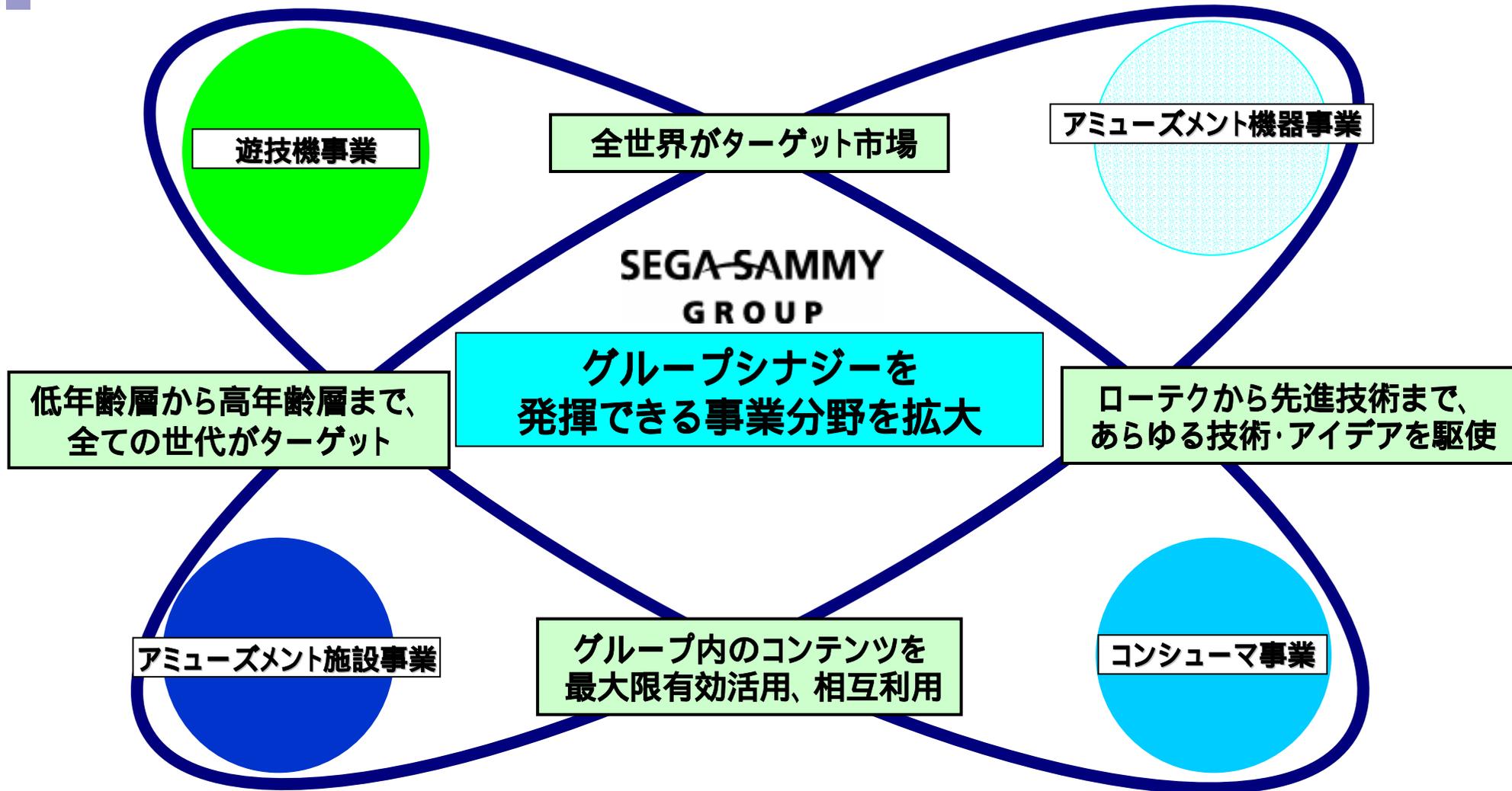
## 豊富なキャッシュを活かした積極的投資の展開

M&A(国内外)、高収益事業の大型戦略投資、通常設備投資  
 アミューズメント事業からの中長期FCF比率の向上を目指す  
 株式交換( )とキャッシュ投資の両面戦略  
 投資回収率を意識した投資基準の再構築

## 株主還元策の積極推進

配当性向の向上

( )自己株式 : セガおよびサミー保有のHD株式



全ての事業分野でプレゼンスを確立し  
世界No.1総合エンタテインメント企業になる



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

### [免責事項]

■ 本資料、および本説明会における質疑応答などにおける内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断した見通しであります。

■ 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。

「パチスロ北斗の拳」  
©武論尊・原哲夫  
©Sammy

「CRハクション大魔王2」  
©タツノコプロ  
©BANPRESTO  
©Sammy

「CRポパイ」  
©POPEYERHearst HoldingsInc.  
Licensed by King Features Syndicate.Inc.  
©Sammy

「鬼武者 3」  
©CAMPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED  
©Sammy ©RODEO  
「鬼武者」は株式会社カプコンの登録商標です。

「Quest of D」  
©SEGA,2004

「甲虫王者ムシキング」  
©SEGA,2003

その他、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。



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S