



2006年3月期 中間決算説明会

セガサミーホールディングス株式会社

2005年11月22日

2006年3月期 中間決算説明会 目次

中間期実績	連結損益計算書	・・・	3
中間期実績	連結セグメント情報	・・・	4
中間期実績	連結貸借対照表	・・・	5
中間期実績	連結キャッシュフロー計算書	・・・	6
中間期実績	(各セグメント別)	・・・	7
	遊技機事業	・・・	7
	アミューズメント機器事業	・・・	8
	アミューズメント施設事業	・・・	9
	コンシューマ事業	・・・	10
通期業績計画		・・・	11
通期事業計画	(各セグメント別)	・・・	12
	遊技機事業	・・・	12
	アミューズメント機器事業	・・・	13
	アミューズメント施設事業	・・・	14
	コンシューマ事業	・・・	15
補足資料		・・・	別添

2006年3月期 中間期実績 - 連結損益計算書

期初計画比で大幅上方修正

(単位:億円)

	2005年3月期上期		2006年3月期		
	サミー	セガ	上期実績	上期計画 達成率	上期計画
売上高	1,982	931	2,485	103.5%	2,400
営業利益	698	55	498	177.8%	280
経常利益	675	55	494	176.4%	280
中間純利益	404	10	249	276.6%	90

【 要因 】

売上高 当初計画比微増、全セグメントでほぼ計画通り順調に推移

利益 営業利益・経常利益ベースで、当初計画達成率170%以上
遊技機、アミューズメント機器セグメントが計画を大幅クリア

中間純利益 セガの計画比増益分が中間純利益を底上げ
特別利益: セガトイズ増資に伴う持分変動利益9億円、貸倒引当金戻入額5億円
特別損失: 固定資産除売却損5億円、事業再編損3億円など

2006年3月期 中間期実績 - 連結セグメント情報

ほぼ全セグメントにて計画達成

(単位: 億円)

	2005年3月期上期		2006年3月期		
	サミー	セガ	上期実績	上期計画 達成率	上期計画
売上高	1,982	931	2,485	103.5%	2,400
遊技機	1,731	-	1,298	106.3%	1,220
アミューズメント機器	56	285	308	102.6%	300
アミューズメント施設	-(*)	380	485	94.1%	515
コンシューマ	34	265	285	107.5%	265
その他	159	-	107	107%	100
営業利益	698	55	498	177.8%	280
遊技機	777	-	464	149.6%	310
アミューズメント機器	19	57	45	180.0%	25
アミューズメント施設	-(*)	43	43	79.6%	54
コンシューマ	20	40	43	-	83
その他	4	-	4	-	3
消去又は全社	43	4	5	-	23

(*) 2005年3月期上期におけるサミーの施設事業は、「その他」に含まれます。(参考: 前期上期売上高は約 17億円、営業損失約6億円)

2006年3月期 中間期実績 - 連結貸借対照表

強固な財務基盤 積極的な株主還元も実施

(単位:億円)

	2005/3末	2005/9末	増減
流動資産	2,824	2,946	122
固定資産	1,565	1,670	105
資産合計	4,389	4,617	227

	2005/3末	2005/9末	増減
流動負債	1,102	1,223	121
固定負債	612	519	93
負債合計	1,715	1,743	27
少数株主持分	85	117	32
資本合計	2,589	2,757	167
負債、少持、資本合計	4,389	4,617	227

【トピックス】

CBの株式転換が進行 3月末残高53億円 **9月末残高21億円** 11月18日現在残高 1億7千万円

9月末基準で**株式分割(1:2)** 流動性向上・投資家層の拡大へ

実質的な増配(年間配当110円予定) 分割前株式基準で期初計画比**30円の増配**

サミーより自己株式を取得 **1,098万株(取得価額761億円)** セガ保有分も速やかに取得予定(451万株)

(*)自己株式取得数および取得予定数については、分割前の株数を基準

2006年3月期 中間期実績 - 連結キャッシュフロー計算書

豊富なキャッシュを有効活用

(単位:億円)

	2005年3月期通期	2006年3月期上期
営業活動によるキャッシュフロー	777	221
投資活動によるキャッシュフロー	396	267
財務活動によるキャッシュフロー	257	97
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	2
現金及び現金同等物の増減額	124	141
現金及び現金同等物の期首残高	1,387	1,512
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	4
合併による現金及び現金同等物の増加額	-	3
現金及び現金同等物の中間(期末)残高	1,512	1,378

【トピックス】

営業C / F 税引前利益 + 496億円、税金の支払い 277億円など

投資C / F 固定資産の取得 125億円、関係会社株式取得 66億円、投資事業組合出資 36億円など

財務C / F 配当金の支払い 74億円など

2006年3月期 中間期実績 遊技機事業



期初計画よりも利益率向上 サミーブランド製品比率・直販比率の上昇

(単位:億円)	2005年3月期 上期	2006年3月期		
		上期実績	上期計画	上期計画 達成率
売上高	1,731	1,298	1,220	106.3%
パチスロ	1,435	730	664	109.9%
パチンコ	214	526	494	106.4%
周辺機器その他	81	42	62	67.7%
営業利益	777	464	310	149.6%
営業利益率	44.8%	35.7%	25.4%	

パチスロ遊技機

* 機種別の販売実績は補足資料P3を参照

機種数は今上期より発売開始した新機種数を示す
ロデオブランドの1機種は「鬼武者3」

機種	1機種	2機種	4機種	
	318,064台	127,564台	100,000台	+27,564台
	66,785台	52,704台	110,000台	-57,296台
ユニット供給 (* アリストラート、IGT)	39,550台	75,018台	40,000台	+35,018台
合計	424,399台 1,435億円	255,286台 730億円	250,000台 664億円	+5,286台 109.9%

パチンコ遊技機

* 機種別の販売実績は補足資料P3を参照

機種	5機種	4機種	6機種	
	122,641台	223,920台	230,000台	-6,080台
	214億円	526億円	494億円	106.4%

パチスロ事業のポイント

販売台数の増加

計画より若干上ブレ
安定したヒット機種の供給により強固な業界地位を確立

新基準機販売計画

新基準機許認可取得遅れにより、販売タイトル数が減少したものの、旧基準機の販売好調がカバー
第3四半期より新基準機を販売開始

パチンコ事業のポイント

順調な販売台数の増加

パチスロ事業との効果的なコラボの成功「CR北斗の拳」
射幸性が低い機械の提案、
新たな市場創出の成功「CRチョコQ ST」

上期販売計画タイトルの下期移行

上期販売好調により、許認可済機種の販売を下期に移行

利益への影響要因(遊技機事業)

利益率が高いサミーブランド製品の構成比率が上昇、
部材再利用による原価低減も奏功(プラス要因)
代理店経由の販売台数が低下する一方、
直販の大幅増により、利益率上昇(プラス要因)

2006年3月期 中間期実績 アミューズメント機器事業

高付加価値製品が業績寄与 下期にも貢献見込み

(単位:億円)	2005年3月期上期		2006年3月期		
	サミー	セガ	上期実績	上期計画	上期計画達成率
売上高	56	285	308	300	102.6%
うち国内	/		271	262	103.4%
うち海外			37	38	97.3%
営業利益	19	57	45	25	180.0%
営業利益率	-	20.0%	14.6%	8.3%	-

*機種別の販売実績は補足資料P4を参照

アミューズメント機器事業のポイント

大型戦略商品の発売

7月より出荷の、大型メダルゲーム「スターホース2 ニュージェネレーション」の販売好調、下期にも寄与

高付加価値製品の積極投入

「三国志大戦」などの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も順調に推移

リアルタイムカードバトルゲーム 「三国志大戦」



利益への影響要因 (AM機器事業)

「スターホース2 ニュージェネレーション」「三国志大戦」などの高単価の大型製品の販売好調(プラス要因)

2006年3月期 中間期実績 アミューズメント施設事業

新規事業(カードビジネス)の好調 ブームを醸成

(単位:億円)	2005年3月期 上期		2006年3月期		
	サミー	セガ	上期実績	上期計画	上期計画 達成率
売上高	-(*)	380	485	515	94.1%
営業利益	-(*)	44	43	54	79.6%
営業利益率	-	11.5%	8.8%	10.4%	-
店舗数	出店	463	451	462	
	閉店	11	6	7	
設備投資額		26	32	22	
		78	108	182	

(*)2005年3月期上期におけるサミーの施設事業は、その他事業に含まれます。
(参考:前期上期売上高は約17億円、営業損失約6億円)

アミューズメント施設事業のポイント

「甲虫王者ムシキング」をはじめとした新規事業の好調

甲虫王者ムシキング:累計設置台数 13,500台

累計カード販売枚数 2億8,000万枚

オシャレ魔女 ラブ and ベリー:累計設置台数 4,700台

累計カード販売枚数 4,300万枚

とくに、「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」は今上期のみで3,550万枚と加速的ペースで増加

上期既存店売上高前年比

実績100.0%と、昨年度と同程度

積極的なスクラップ&ビルドの推進

出店6店舗、閉店32店舗、9月末現在451店舗

東京ジョイポリス

8月中旬に再開、計画上は上期全休

利益への影響要因(A M施設事業)

新規事業(カードビジネス)の高い利益率が貢献(プラス要因)

本社費負担が増加(マイナス要因)

2006年3月期 中間期実績 コンシューマ事業

計画比で赤字幅縮小 各事業で収益性向上

(単位:億円)	2005年3月期上期		2006年3月期		
	サミー	セガ	上期実績	上期計画	上期計画達成率
売上高	ゲームソフト	265	285	265	107.5%
	ネットワーク他	34	149	132	112.8%
			136	133	102.2%
営業利益	20	40	43	83	-
営業利益率	%	%	%	%	%
ゲーム販売本数(万本)	日本及びアジア	373	448	457	98.0%
	米国	103	154	148	104.0%
	欧州	11	101	107	94.3%
		103	193	201	96.0%
研究開発費			75	107	
コンシューマ事業の売上に占める研究開発費の割合			26.3%	40.3%	

コンシューマ事業のポイント

ゲームソフト

計画通りに販売を達成、GBA版「甲虫王者ムシキング」のヒット
 上期実績は、日本:154万本、米国:101万本、欧州:193万本

ネットワーク他

ポータルサイト「SEGA link」が6月から始動
 9月末の会員数は35万人
 セガ携帯着メロ事業
 9月末の会員数は165万人

海外再編による効果

Visual Concepts売却による開発費削減
 The Creative Assembly買収による収益貢献
 「Spartans Total Warrior」の出荷(欧州)

*ゲームソフト販売数は補足資料P6を参照

子会社事業

(単位:億円)	Sammy NetWorks		SEGA TOYS <small>*セガトイズは10月に業績上方修正済</small>	
	上期実績	上期計画	上期実績	期初上期計画
売上高	39.3	41.5	63.4	52.0
経常利益	9.2	10.8	2.9	2.5

*子会社の業績詳細につきましては、両社のWeb等で決算資料をご参照ください

利益への影響要因(コンシューマ事業)

GBA版「甲虫王者ムシキング」好調、欧州における一部タイトルの前倒し販売(プラス要因)
 オンライン事業の遅れによる開発コスト及び広告宣伝費等の先送り(上期ではプラス・通期では中立要因)

2006年3月期 通期業績計画

- ・ 新製品販売状況等を勘案し、期初計画を現時点では修正せず
- ・ 各事業は計画より強含みで推移

(単位:億円)	2005年3月期	2006年3月期	
		上期実績	通期計画
売上高	5,156	2,485	5,670
遊技機	2,801	1,298	2,840
アミューズメント機器	633	308	680
アミューズメント施設	831	485	1,060
コンシューマ	653	285	850
その他	237	107	240
営業利益	1,050	498	1,000
遊技機	1,039	464	860
アミューズメント機器	74	45	85
アミューズメント施設	54	43	110
コンシューマ	88	43	10
その他	5	4	1
経常利益	1,044	494	1,000
当期純利益	505	249	560

2006年3月期 通期事業計画 遊技機事業

フラッグシップタイトルの投入 下期に主力機種を積極展開

(単位:億円)		2005年3月期	2006年3月期	
			上期実績	通期計画
売上高		2,801	1,298	2,840
	パチスロ	2,210	730	1,718
	パチンコ	444	526	946
	周辺機器その他	147	42	177
営業利益		1,039	464	860
営業利益率		37.0%	35.7%	30.2%

パチスロ遊技機

*機種別の販売予定は補足資料P3を参照

機種数は今上期より発売開始した新機種数を示す
ロデオブランドの1機種は「鬼武者3」

	2機種	2機種	9機種
	416,994台	127,564台	335,000台
	4機種	1機種	7機種
	165,239台	52,704台	140,000台
ユニット供給 (* アリストラート、IGT)	3機種	3機種	6機種
	94,700台	75,018台	105,000台
合計	9機種	6機種	22機種
	676,933台	255,286台	580,000台
	2,210億円	730億円	1,718億円

パチンコ遊技機

*機種別の販売予定は補足資料P3を参照

	8機種	4機種	12機種
	233,049台	223,920台	430,000台
	444億円	526億円	946億円

通期計画におけるポイント

規則改正後の市場環境の変化に対応
収益構成の変化 パチンコ構成比アップ
部材再利用推進による収益改善取組み
ホールトータルサービスの提供実現

(パチスロ)

- ・新基準機積極開発 市場ニーズ早期把握・戦略タイトル開発
- ・旧基準主力タイトルの戦略的な市場投入

(パチンコ)

- ・開発力強化による許認可取得数の増加
- ・斬新な新基準機の積極開発・市場投入

(その他)

- ・周辺機器事業の強化やホールデザイン設計・施工強化

足元の状況・トピックス等

(パチスロ)

- ・新基準機「出ました ハクション大魔王」11月下旬出荷予定
- ・フラッグシップタイトル「アラジン2エボリューション」発売
12月上旬出荷予定

- ・ウルトラマン倶楽部、ユニット供給タイトルの継続出荷

(パチンコ)

- ・1種・2種混合機「CRチョコQターボ」の許認可取得

(その他)

- ・H・システムの子会社化
- ・パチンコ・パチスロメーカーである銀座との資本、業務提携

2006年3月期 通期事業計画 アミューズメント機器事業

収益拡大に向けて 大型高付加価値製品の投入、製品フルラインナップ化

(単位:億円)		2005年3月期	2006年3月期	
			上期実績	通期計画
売上高		633	308	680
	国内	544	271	580
	海外	89	37	100
営業利益		74	45	85
営業利益率		11.6%	14.6%	12.5%



グッドデザイン賞を受賞した大型メダルゲーム機
「スターホース2 ニュージェネレーション」

通期計画におけるポイント

製品フルラインナップ化によるシェア向上
高付加価値製品の継続的な供給
海外市場における事業拡大

〈国内市場〉

・高付加価値製品の継続的な供給体制構築

〈海外市場〉

・中期的に、海外における開発・営業・生産体制の構築
・06/3月期海外売上比率計画14.7% 08/3月期 18.8%

足元の状況・トピックス等

〈国内市場〉

・「スターホース2 ニュージェネレーション」の受注好調、下半期業績牽引
・上期に引き続き、大型高付加価値製品の投入計画

〈海外市場〉

・海外施設事業との連携

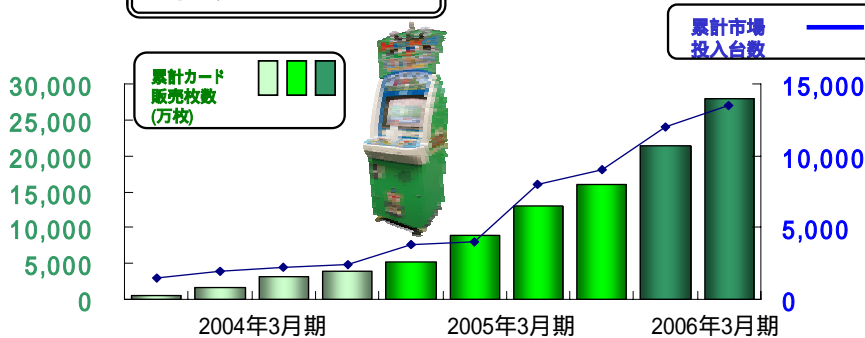
2006年3月期 通期事業計画 アミューズメント施設事業

利益率向上に向けて 既存店舗収益改善への取組み、新規事業(カードビジネス)の飛躍

(単位:億円)	2005年3月期	2006年3月期	
		上期実績	通期計画
売上高	831	485	1,060
営業利益	54	43	110
営業利益率	6.4%	8.8%	10.3%
店舗数	477	451	468
	出店	24	6
	閉店	42	32
設備投資額	248	108	268

*店舗数については、
上期実績を反映して修正の見込み

<甲虫王者ムシキング>



一過性ではない、確実な成長ビジネスとしての位置づけ
「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」、「古代王者 恐竜キング」の成功
ゲームソフト、トイ、映像等、グループ内でのシナジー発揮

通期計画におけるポイント

既存店舗の収益改善取組み
子供向けカード事業の育成
施設事業における営業利益率計画:10%以上

(店舗運営)

- ・収益重視によるスクラップ&ビルド
- ・店舗複合化等による集客率向上: 既存店売上高前年比 通期102%計画
- ・アミューズメント機器部門との連携、市場ニーズの共有

(子供向けカード事業)

- ・「甲虫王者ムシキング」に留まらない、継続展開
- ・海外における本格展開を視野に入れたテストマーケティング

足元の状況・トピックス等

(既存店売上高)

- ・10月対前年比**106.8%**
- ・「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」新カード好調
- ・「古代王者 恐竜キング」のスタート

(海外展開)

- ・Sega Entertainment U.S.A. Inc.の施設展開本格化
- ・上海新世界百貨店内にジョイポリス型施設今期中オープン予定
- ・海外における市場開拓、海外AM機器販売とのシナジー創出

2006年3月期 通期事業計画 コンシューマ事業

収益化を目指して 開発効率化推進、シナジー効果創出

(単位:億円)	2005年3月期	2006年3月期	
		上期実績	通期計画
売上高	653	285	850
ゲームソフト	394	149	496
ネットワーク他	259	136	354
営業利益	88	43	10
営業利益率	%	%	%
ゲーム 販売本数 (万本)	1,179	448	1,537
日本及びアジア	339	154	483
米国	453	101	475
欧州	387	193	579
研究開発費	217	75	213
コンシューマ事業の売上に 占める研究開発費の割合	33.2%	26.3%	25.0%

* ゲームソフト販売予定は補足資料P6を参照

上場子会社の事業計画

(単位:億円)	Sammy NetWorks		SEGA TOYS	
	上期実績	通期計画	上期実績	通期計画
売上高	39.3	100	63.4	135
経常利益	9.2	31	2.9	11

通期計画におけるポイント

収益改善への取組みと中期的な収益事業に向けての育成
次世代プラットフォーム登場による市場環境の変化及びその対応

(コンソール向けソフト)

- ・収益性を重視したタイトル選別・開発戦略
- ・欧米市場における積極的な事業展開、プレゼンス確立
- ・次世代プラットフォームへの早急な対応
- ・コンシューマ・AM機器・遊技機セグメントにおける
映像開発リソース共有による開発リスク分散とシナジー

(オンラインゲーム・モバイル・トイ)

- ・グループ内の優良コンテンツを最大限活用
グループシナジーの創出

足元の状況・トピックス等

(コンソール向けソフト)

- ・クリスマス商戦主力タイトル
国内:「龍が如く」
海外:「Shadow the Hedgehog」、「Condemned」

(オンラインゲーム・モバイル・トイ)

- ・国内外におけるオンラインゲームの積極展開

(その他)

- ・トムス・エンタテインメントの連結子会社化
映像事業と既存事業とのシナジー創出



[免責事項]

■ 本資料および本説明会における質疑応答、市場予測、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。

「三国志大戦」 「スターホース2 ニュージェネレーション」 「甲虫王者ムシキング」
cSEGA, 2005 cSEGA CORPORATION, 2005 cSEGA,2003