



2006年3月期中間決算 補足資料

2005年11月22日

セガサミーホールディングス株式会社

会社基本情報

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
本社所在地	東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル
設立	2004年10月1日
従業員数	68名, 連結従業員数 約5,407名 (2005年3月31日現在)
資本金	288億円 (2005年9月30日現在)
発行済み株式総数	141,188,929株 (2005年9月30日現在、株式分割考慮前)

大株主上位10名

(2005年9月30日時点)

持株数 (%)

順位	株主名	持株数	(%)
1	里見 治	21,784,669	15.42
2	セガサミーホールディングス	11,104,383	7.86
3	日本マスタートラスト信託銀行	7,551,900	5.34
4	エフエスシー	7,086,420	5.01
5	日本トラスティ・サービス信託銀行	5,860,800	4.15
6	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	5,031,680	3.56
7	セガ	4,516,995	3.19
8	エス・エス・プランニング	3,000,000	2.12
9	日興シティグループ証券	2,696,132	1.90
10	ゴールドマンサックスインターナショナル	2,564,847	1.81

所有者別分布状況(2005年9月30日時点)

(%)

所有者別	(%)
金融機関	17.01
証券会社	2.67
その他法人	12.16
外国法人等	29.74
個人・その他	30.56
自己株式	7.86

遊技機販売・計画状況

パチスロ 上期主要販売品目

ブランド	タイトル名	当上期 販売台数	通算台数	販売時期
Sammy	ウルトラマン倶楽部ST	57,549台	57,549台	9月(2Q)
	海物語	63,885台	63,885台	5月(1Q)
ROMEO	鬼武者3	51,028台	120,369台	前期
ユニット 供給	巨人の星3	75,018台	/	9月(2Q)
	ストリートファイター2			4月(1Q)
	ウイニングポスト			6月(1Q)

パチスロ 下期販売タイトル(計画)

ブランド	タイトル名	種別	設置時期
Sammy	ウルトラマン倶楽部ST	旧基準	9月
	アラジン2エボリューション	旧基準	12月
	出ました ハクション大魔王	新基準	11月
ROMEO	ど根性ガエル	新基準	未定
ユニット 供給	巨人の星3	旧基準	9月

2005年11月21日現在で発表されているタイトル

パチンコ 上期主要販売品目

ブランド	タイトル名	当上期 販売台数	通算台数	販売時期
Sammy	CRチョコQ	29,680台	29,680台	4月(1Q)
	CR北斗の拳	178,502台	178,502台	7月(2Q)
	K-1プレミアムダイナマイト	6,600台	6,600台	6月(1Q)
	CRあずみ	9,138台	9,138台	8月(2Q)

パチンコ 下期販売タイトル(計画)

ブランド	タイトル名	種別	設置時期
Sammy	CRチョコQターボ	1種・2種 混合	11月
	CRスーパージェッター	1種	11月

2005年11月21日現在で発表されているタイトル

アミューズメント機器の概況

上期主要販売品目

商品名	販売数 実績
スターホース2 ニュージェネレーション	本体: 184台 サテライト: 1,840台
三国志大戦	本体: 261台 サテライト: 1,240台
パチンコ・パチスロ レボリューションシリーズ	盤面: 1,303台 筐体: 1,598台
モノポリー	214台
W C C F 2004-2005 CVT	458キット

アミューズメント施設の概況

既存店売上高前年同月比

2006年3月期 ＜実績＞	4-6月期 (1Q)	7-9月期 (2Q)	上期(1H)
期末店舗数	470	451	451
出店数	5	1	6
閉店数	12	20	32
前年同月比(%)	98.4%	101.4%	100.0%

2006年3月期 ＜計画＞	通期計画
店舗数	468
出店数	13
閉店数	22
前年同月比(%)	102%

新規事業(カードビジネス)の状況

新規事業(カードビジネス)		
2006/3期上期	ムシキング	ラブandベリー
市場投入台数 (累計台数)	4,500台 (13,500台)	2,900台 (4,700台)
カード販売枚数 (累計枚数)	1億2,000万枚 (2億8,000万枚)	3,550万枚 (4,300万枚)



「甲虫王者ムシキング」
cSEGA,2003



「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」
cSEGA,2004

ゲームソフトタイトル数・販売本数

上期実績

地域別	タイトル数	販売本数
日本・アジア	13タイトル	154万本
米国	3タイトル	101万本
欧州	16タイトル	193万本
合計	32タイトル	448万本

機種別	タイトル数	販売本数
PS2	12タイトル	182万本
PSP	4タイトル	42万本
GC	3タイトル	49万本
Xbox	4タイトル	33万本
GBA	2タイトル	65万本
NDS	1タイトル	4万本
PC	6タイトル	37万本
リピート等	-	36万本
合計	32タイトル	448万本

主要タイトル

販売数

主要タイトル		販売数
日本	GBA 甲虫王者ムシキング	58万本
	サクラ大戦V	15万本
海外	Spartans Total Warrior	23万本
	Virtua Tennis	23万本
	Sonic Gems Collection	20万本

下期計画 (ゲームソフト販売本数は通期の計画値)

	販売本数
日本・アジア	483万本
米国	475万本
欧州	579万本
合計	1,537万本

主要タイトル	販売地域	プラット フォーム	発売日
甲虫王者ムシキング ~グレイテストチャンピオンへの道DS~	日	DS	12/8
籠が如く	日	PS2	今冬
実戦パチスロ必勝法! アラジン2エボリューション	日	PS2	12/15
ファンタシースターユニバース	日	PS2 PC	今冬
シャドウ・ザ・ヘッジホッグ Shadow the Hedgehog	日/米/欧	PS2 GC XBox	発売中(海外) 12/15(日本)
Spartans Total Warrior	米/欧	PS2 GC XBox	発売中
Football Manager	欧	PC	発売中
Condemned	米/欧	Xbox360	発売中
Full Auto	米/欧	Xbox360	今冬

2005年11月21日現在で発表されているタイトル

日:日本
米:米国
欧:欧州

その他関連費用

(単位:億円)	2006年3月期		
	上期実績	上期計画	通期計画
研究開発費	164	205	408
設備投資費	143	206	318
減価償却費	87	90	211
広告宣伝費	75	73	179

遊技機業界の動向

パチンコホール店舗数

	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチンコ機設置店	16,021	15,691	15,255	14,695	13,844
パチスロ機設置店	967	1,110	1,249	1,381	1,773
合計	16,988	16,801	16,504	16,076	15,617

警察庁調べ。パチンコ機・パチスロ機併設店はパチンコ機設置店に含む。

遊技機販売台数・設置台数・市場規模

		2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチンコ機	販売台数	3,368,839	3,230,489	3,174,079	3,686,677	4,012,901
	設置台数	3,431,130	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537
	市場規模(百万円)	568,362	569,129	561,506	672,055	786,413
パチスロ機	販売台数	1,134,341	1,290,719	1,501,894	1,842,392	1,675,049
	設置台数	1,323,729	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239
	市場規模(百万円)	314,599	351,344	396,566	526,354	524,882

設置台数は警察庁調べ。年間販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ。

遊技機販売シェア動向

パチスロ機年間販売台数シェア推移(%)

順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年	
	メーカー	シェア								
1	アルゼ	36.2%	サミー	32.8%	サミー	31.1%	サミー	32.1%	サミー	40.4%
2	山佐	17.6%	山佐	17.8%	山佐	20.0%	オリンピア	18.5%	オリンピア	16.4%
3	サミー	13.5%	アルゼ	16.2%	アルゼ	19.7%	アルゼ	13.6%	山佐	9.0%
4	オリンピア	8.8%	オリンピア	8.5%	オリンピア	11.7%	山佐	11.9%	大都技研	7.9%
5	ネット	4.4%	パイオニア	5.0%	パイオニア	3.7%	大都技研	4.9%	アルゼ	4.6%

矢野経済研究所調べ。

パチンコ機年間販売台数シェア推移(%)

順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年	
	メーカー	シェア								
1	SANKYO	18.3%	三洋物産	18.9%	三洋物産	16.4%	三洋物産	25.2%	三洋物産	22.9%
2	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.8%	SANKYO	16.4%	SANKYO	21.2%
3	平和	11.5%	平和	10.8%	平和	10.0%	大一商会	9.5%	平和	8.7%
4	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	京楽産業	8.1%	平和	7.1%	大一商会	7.7%
5	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	大一商会	7.9%	サミー	6.7%	ニューギン	6.9%
6									サミー	5.8%
	サミー	3.0%	サミー	2.8%	サミー	2.6%				

矢野経済研究所調べ。

アミューズメント・ゲームソフト業界動向

AM機器売上高・オペレーション売上高・家庭用ゲーム機市場(ハード・ソフト)

(百万円)

		2001年度	2002年度	2003年度	2004年度
AM機器売上高		140,802	154,528	177,889	180,550
AM施設オペレーション売上高		590,294	605,521	637,744	649,223
家庭用ゲーム	ハード売上高	998,144	790,767	631,481	425,143
	ソフト売上高	504,233	475,875	437,975	494,840

JAMMA,AOU,NSA調べ。