



2006年3月期 第3四半期決算の概況

セガサミーホールディングス株式会社

2006年2月8日

2006年3月期 第3四半期決算の概況 目次

第3四半期実績	連結損益計算書	・・・	3
第3四半期実績	連結セグメント情報	・・・	4
第3四半期実績	連結貸借対照表	・・・	5
第3四半期実績	(各セグメント別)	・・・	6
	遊技機事業	・・・	6
	アミューズメント機器事業	・・・	7
	アミューズメント施設事業	・・・	8
	コンシューマ事業	・・・	9
補足資料		・・・	別添

2006年3月期 第3四半期実績 - 連結損益計算書

期初計画比で通期見通しを大幅上方修正

	2005年3月期		2006年3月期				(単位:億円)
	3Q	通期	3Q実績	前年同期比 増減率	期初 通期計画	通期見通し	前期比
売上高	3,994	5,156	4,208	5.3%	5,670	5,700	10.5%
営業利益	920	1,050	1,012	10.0%	1,000	1,205	14.7%
経常利益	907	1,044	1,011	11.4%	1,000	1,200	14.9%
当期純利益	462	505	634	37.2%	560	680	34.6%

【 要因 】

【第3四半期実績】

売上高 前年同期比5.3%の増加、**全セグメントが概ね順調に推移**

利益 営業利益・経常利益ベースで**1,000億円突破、期初通期計画をすでにクリア**

第3四半期純利益 セガの順調な業績回復が純利益を押し上げ

特別利益:セガトイズ増資に伴う持分変動利益10億円、

特別損失:固定資産除却損 5.7億円、事業再編損3.1億円

【通期見通し】

第3四半期実績ならびに第4四半期見込みを反映して、通期見通しを上方修正

一株あたり予想当期純利益: 267円81銭

2006年3月期 第3四半期実績 - 連結セグメント情報

コンシューマ事業の通期黒字転換、遊技機、アミューズメント機器の収益拡大

(単位:億円)	2005年3月期		2006年3月期				
	3Q	通期	3Q実績	前年同期比 増減率	期初 通期計画	通期見通し	前期比 増減率
売上高	3,994	5,156	4,208	5.3%	5,670	5,700	10.5%
遊技機	2,207	2,801	2,120	-3.9%	2,840	2,800	0%
アミューズメント機器	497	633	541	8.8%	680	750	18.4%
アミューズメント施設	622	831	778	25.0%	1,060	1,040	25.1%
コンシューマ	491	653	619	26.0%	850	900	37.8%
その他	177	237	147	-16.9%	240	210	-11.4%
営業利益	920	1,050	1,012	10.0%	1,000	1,205	14.7%
遊技機	885	1,039	826	-6.6%	860	1,000	-3.8%
アミューズメント機器	64	74	105	64.0%	85	120	62.1%
アミューズメント施設	50	54	80	60.0%	110	100	85.1%
コンシューマ	-51	-88	22	-	-10	25	-
その他	-2	-5	-8	-	1	-15	-

2006年3月期 第3四半期実績 - 連結貸借対照表

強固な財務基盤 - 資本比率58.4%

(単位:億円)

	2005/12末	2005/9末	増減
流動資産	3,455	2,946	+509
固定資産	1,885	1,670	+215
資産合計	5,340	4,617	+723

	2005/12末	2005/9末	増減
流動負債	1,507	1,223	+284
固定負債	529	519	+10
負債合計	2,037	1,743	+294
少数株主持分	186	117	+69
資本合計	3,116	2,757	+359
負債、少持、資本合計	5,340	4,617	+723

【トピックス】

流動資産増加: 年末商戦好調による、売掛金・受取手形の増加

無形固定資産: トムス・エンタテインメント連結子会社化に伴う連結調整勘定増加

CBの株式転換進行: 05/3月末残高53億円 **12月末残高 1億3千万円、2月7日現在残高 130万円**

2006年3月期 第3四半期実績 遊技機事業

期初計画比、3Q・通期見通し利益率向上 液晶パネル再使用、部材コスト削減の効果



(単位:億円)	2005年3月期		2006年3月期		
	3Q	通期	3Q実績	期初 通期計画	通期見通し
売上高	2,207	2,801	2,120	2,840	2,800
パチスロ	1,705	2,210	1,442	1,718	1,870
パチンコ	374	443	600	946	830
周辺機器その他	127	146	78	177	100
営業利益	885	1,039	826	860	1,000
営業利益率	40.0%	37.0%	38.9%	30.2%	35.7%

パチスロ事業のポイント	
主要タイトルの牽引	「アラジン2エポリューション」:12万2千台販売(3Q)、 累計受注台数約15万台
	3月出荷予定ロデオ「俺の空」受注好調 ユニット供給も引き続き堅調に推移
新基準機の販売計画	3Q:サミー1機種 通期:サミー2機種、ロデオ1機種、ユニット供給1機種

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」

	1機種	2機種	4機種	9機種	5機種
	351,821台	416,994台	280,571台	335,000台	315,000台
	88,231台	165,239台	52,778台	140,000台	150,000台
ユニット供給 (* アリストラート、IGT)	94,700台	94,700台	132,105台	105,000台	135,000台
合計	534,752台	676,933台	465,454台	580,000台	600,000台

パチンコ遊技機

*機種別の販売実績は補足資料P3を参照

	7機種	8機種	6機種	12機種	9機種
	201,092台	233,049台	259,272台	430,000台	365,000台

パチンコ事業のポイント	
販売スケジュールの見直し	パチスロ事業好調、銀座との資本業務提携、 同業他社動向を勘案して、販売スケジュール見直し
銀座との資本業務提携、販売子会社設立	パチンコのマルチブランド展開実現

利益への影響要因	
液晶再利用、部材コスト削減による原価低減 パチンコ・パチスロ売上構成比率変動に伴う利益率上昇	

2006年3月期 第3四半期実績 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、来期にも貢献見込み

	2005年3月期		2006年3月期		
	3Q	通期	3Q実績	期初 通期計画	通期見通し
(単位:億円)					
売上高	497	633	541	680	750
営業利益	64	74	105	85	120
営業利益率	12.8%	11.6%	19.4%	12.5%	16.0%

*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

「スターホース2 ニュージェネレーション」好調
 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」が下期も引き続きフル生産体制、翌期へも一部持越し

高付加価値製品の積極投入
 「セガネットワーク対戦麻雀M」3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好調

利益への影響要因

新規店舗増加により、機器販売好調

「スターホース2 ニュージェネレーション」など、高単価の大型製品販売好調による収益拡大

2006年3月期 第3四半期実績 アミューズメント施設事業

カードビジネスの好調 一過性ではない、継続的ヒット実現

(単位:億円)	2005年3月期		2006年3月期		
	3Q	通期	3Q実績	期初 通期計画	通期見通し
売上高	622	831	778	1,060	1,040
営業利益	50	54	80	110	100
営業利益率	8.0%	6.4%	10.2%	10.3%	9.6%
店舗数	469	477	(*)472	468	472
	出店	20	(*)14	13	16
	閉店	34	42	48	22
設備投資額	117	248	166	268	239

(*)3Q実績の店舗数、出店、閉店より、10月から子会社となったトムス・エンタテインメントのアミューズメント施設事業を含む

既存店状況および新規事業の状況は補足資料P5を参照

アミューズメント施設事業のポイント

キッズカード事業の好調

甲虫王者ムシキング

	カード販売枚数	設置台数
第3四半期(4~12月)	1億5,700万枚	2,200台
累計	3億1,700万枚	11,200台

オシャレ魔女 ラブ and ベリー

	カード販売枚数	設置台数
第3四半期(4~12月)	8,350万枚	4,900台
累計	9,100万枚	6,700台

「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」の出荷拡大

9月~12月既存店売上高前年比(トムス店舗除く)

実績104.2%と、昨年度を上回る

積極的なスクラップ&ビルドの推進

出店14店舗、閉店48店舗、12月末現在472店舗

利益への影響要因

利益率の高いキッズカードの販売好調

既存店の回復

2006年3月期 第3四半期実績 コンシューマ事業

3Qおよび通期見通して黒字転換 ゲームソフト・玩具販売好調

		2005年3月期		2006年3月期		
(単位:億円)		3Q	通期	3Q実績	期初 通期計画	通期見通し
売上高		491	653	619	850	900
	ゲームソフト	/	394	367	496	550
	ネットワーク他		259	254	354	350
営業利益		-51	-88	22	-10	25
営業利益率		-	-	3.5%	-%	2.7%
ゲーム 販売本数 (万本)		919	1,179	1,147	1,537	1,650
	日本及びアジア	281	338	319	483	440
	米国	638	453	395	475	590
	欧州		387	433	579	620
研究開発費		151	217	119	213	185
コンシューマ事業の売上に 占める研究開発費の割合		30.7%	33.2%	19.2%	25.0%	20.5%

* ゲームソフト販売数は補足資料P6を参照

コンシューマ事業のポイント

黒字転換

来期以降の確固たる収益事業に向けて前進
(要因下記参照)

ゲームソフト

クリスマス商戦における新作タイトル好調
海外: 「Shadow the Hedgehog」、「Football Manager」、
「Condemned」
国内: 「龍が如く」、「甲虫王者ムシキング～グレイテストチャン
ピオンへの道」
日本: 319万本、米国: 395万本、欧州: 433万本

ネットワーク他

「HOMESTAR」、「idog」などセガ玩具における玩具販売
好調
中国オンラインゲーム: 北京歌華ネットワークとライセンス契約
トムス・エンタテインメントの子会社化
サミーネットワークスはコンテンツ投入の遅れ

利益への影響要因

国内外におけるクリスマス商戦好調(ゲームソフト、玩具)
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

2006年3月期 第3四半期実績 上場子会社

計画比で赤字幅縮小 各事業で収益性向上

セグメント	コンシューマ		コンシューマ	
(単位:億円)	Sammy NetWorks		SEGA TOYS	
	3Q実績	通期計画	3Q実績	通期計画
売上高	60	81	119	135
経常利益	15	20	11	11
純利益	8	12	7	6

セグメント	アミューズメント施設 コンシューマ		その他	
(単位:億円)	IMS		InterLife	
	3Q実績	通期計画	3Q実績	通期計画
売上高	112	163	121	165
経常利益	11	18	-3	-4
純利益	7	11	-3	-4

上場子会社のポイント

サミーネットワークス

業績下方修正発表
 PC向けオンラインゲーム「777town.net」会員数未達
 新サービス「muPass」普及の遅延

セガトイズ

3Q時点で、既に通期計画を達成
 クリスマス商戦好調

トムス・エンタテインメント

増収減益
 中間決算発表時の通期予想と変わらず

日商インターライフ

業績下方修正発表
 総合工事業務の受注減少

* 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



[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。