

2006年3月期 決算説明会

2006年5月16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、および本説明会における質疑応答など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。



2006年3月期実績

決算ハイライト

■過去最高の売上高・利益を達成

売上高 : 5,532億円 前期比7.3%アップ
営業利益 : 1,191億円 前期比13.4%アップ

■全セグメントでの業績好調

遊技機 : パチンコシェア拡大、部材再利用等による収益率向上
AM機器 : 高付加価値製品の出荷好調
AM施設 : 既存店、キッズカードゲームともに好調
コンシューマ : ゲームソフト事業の黒字転換

■コーポレートアクション

- ・増配および1:2の株式分割実施
- ・トムス・エンタテインメントの子会社化
- ・サミー(2005/7)およびセガ(2006/2)より、自己株式(発行済株式の約11%)の取得完了
- ・2005年11月より「グループ内資金の有効活用」を目的に当社、セガ、サミーの3社間においてCMS(キャッシュ・マネジメント・システム)を導入
 - ⇒CMSのバックアップラインとしての機能及び中長期の流動性補完の確保のため、グループコミットメントラインを設定
 - ⇒今後の当グループの海外展開を鑑み、邦銀6行に加え、外国銀行3行をコミットメントラインに組入

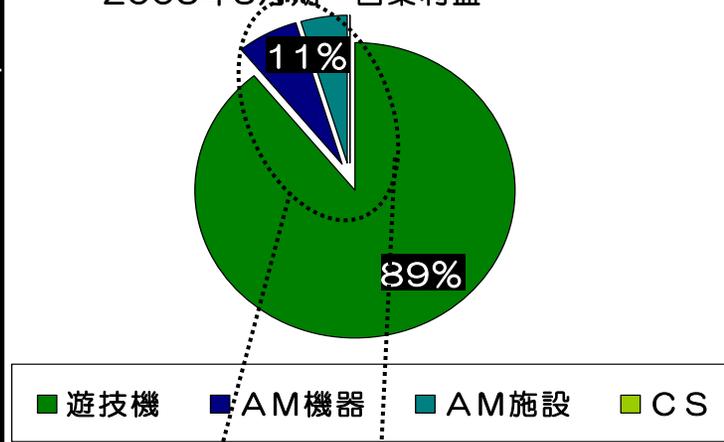
連結損益計算書

(億円)	2005年3月期	2006年3月期		
	通期実績	期初通期計画	通期実績	前期比増減率
売上高	5,156	5,670	5,532	+7.3%
営業利益	1,050	1,000	1,191	+13.4%
営業利益率	20.4%	17.6%	21.5%	—
経常利益	1,044	1,000	1,195	+14.4%
経常利益率	20.3%	17.6%	21.6%	—
当期純利益	505	560	662	+30.9%
当期純利益率	9.8%	9.8%	12.0%	—

* 2006年3月期EPS：261円06銭

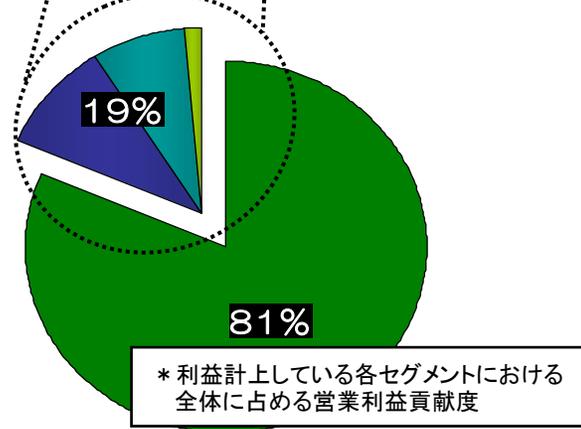
セグメント別実績

2005年3月期 営業利益



収益構造の変化

2006年3月期 営業利益



(億円)		2005年 3月期	2006年3月期		
		通期実績	期初 通期計画	通期実績	前期比 増減率
売上高		5,156	5,670	5,532	+7.3%
内訳	遊技機	2,801	2,840	2,656	-5.1%
	アミューズメント機器	633	680	715	+12.9%
	アミューズメント施設	831	1,060	1,062	+27.7%
	コンシューマ	653	850	903	+38.2%
	その他	237	240	194	-18.1%
営業利益		1,050	1,000	1,191	13.4%
内訳	遊技機	1,039	860	998	-3.9%
	アミューズメント機器	74	85	121	+63.5%
	アミューズメント施設	54	110	92	+70.3%
	コンシューマ	-88	-10	19	黒字転換
	その他	-5	1	-17	—
	消去等	-23	-46	-23	—

連結貸借対照表

【 資産の部 】				【 負債・少数株主持分・資本の部 】			
科目	前期末	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	1,522	1,445	△ 77	支払手形・買掛金	571	621	49
受取手形・売掛金	769	967	198	短期借入金	100	83	△ 16
有価証券	0	194	194	その他	431	668	237
たな卸資産	320	322	1	流動負債 計	1,102	1,373	270
その他	212	383	171	社債・長期借入金	422	292	△ 130
流動資産 計	2,824	3,313	488	その他	190	203	13
有形固定資産	731	826	94	固定負債 計	612	495	△ 116
無形固定資産	100	167	66	負債合計	1,715	1,869	153
投資その他の資産	733	922	189	少数株主持分	85	193	108
				資本金	272	299	26
				資本剰余金	1,763	1,710	△ 52
				利益剰余金	1,337	1,937	599
				その他	△ 783	△ 780	3
固定資産 計	1,565	1,915	350	資本合計	2,589	3,166	577
資産合計	4,389	5,229	839	負債・少持・資本合計	4,389	5,229	839

トピックス

■ 転換社債型新株予約権付社債

株式転換が進行 2006年3月末時点で残高は130万円（前期末残高：53億円）

■ 自己株式取得

サミーおよびセガより、発行済株式の約11%取得

■ BPS

1254円14銭

連結キャッシュフロー計算書

	(億円)	2005年3月期通期	2006年3月期通期
営業活動によるキャッシュフロー		777	832
投資活動によるキャッシュフロー		-396	-547
財務活動によるキャッシュフロー		-257	-211
現金及び現金同等物に係る換算差額		0	6
現金及び現金同等物の増減額		124	80
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期末残高		1,512	1,600

トピックス

【主な増減要因】

営業活動によるCF：税引き前純利益1119億円、法人税等の支払額457億円

投資活動によるCF：有形固定資産の取得263億円、投資事業組合への出資247億円

財務活動によるCF：配当金支払い137億円、長期借入金返済97億円

セグメント別実績：遊技機事業

(億円)	2005年3月期		2006年3月期	
	通期実績	期初通期計画	通期実績	前期比
売上高	2,801	2,840	2,656	-5.1%
営業利益	1,039	860	998	-3.9%
営業利益率	37.1%	30.2%	37.5%	+0.4ポイント

*パチンコ・パチスロの販売台数および売上高は、次ページに記載

決算のポイント

- 安定したヒット機種への供給
- 直販率アップによる販売手数料比率低下

直販率	パチスロ：49.1%（前期比+3.5%）
	パチンコ：56.4%（前期比+1.6%）

- リユースの積極化による原価低減
- 販売機種数は計画比で減少
- M&A・アライアンスの推進



遊技機事業

売上高・営業利益

	2005年3月期		2006年3月期	
	通期実績	期初 通期計画	通期実績	前期比
(億円)				
売上高	2,801	2,840	2,656	-5.1%
パチスロ	2,210	1,718	1,894	-14.2%
パチンコ	443	946	670	+51.2%
周辺機器 その他	146	177	92	-36.9%
営業利益	1,039	860	998	-3.9%
営業利益率	37.1%	30.2%	37.5%	+0.4ポイント

パチスロ販売台数

	2機種	9機種	6機種	+4機種
Sammy	416,994台	335,000台	312,865台	-104,129台
RODEO	165,239台	140,000台	159,123台	-6,116台
ユニット供給	94,700台	105,000台	135,118台	+40,418台
合計	676,933台	580,000台	607,106台	-69,827台

パチンコ販売台数

	8機種	12機種	8機種	±0機種
Sammy	233,049台	430,000台	288,895台	+55,846台
合計	233,049台	430,000台	288,895台	+55,846台

パチスロ販売機種

ブランド	タイトル名	06年3月期 販売台数	販売時期
Sammy	アラジン2エボリューション	148,979	12月
	ウルトラマンクラブST	77,378	9月
	出ましたハクション大魔王	10,855	11月
	ウミモノガタリ	63,924	4月
RODEO	俺の空	100,497	2月
	オニムシャ3	51,097	前期
ユニット 供給	巨人の星3	135,118	8月
	ストリートファイター2		4月
	ウイニングポスト		6月
	信長の野望		11月

パチンコ販売機種

ブランド	タイトル名	06年3月期 販売台数	販売時期
Sammy	CR北斗の拳	178,579	7月
	CRチョコQ	30,066	4月
	CRチョコQターボ	27,929	11月
	CR魁！！男塾	29,309	12月
	CRあずみ	9,745	9月
	CRプレミアムダイナマイト	6,600	6月

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

(億円)		2005年3月期	2006年3月期		
		通期実績	期初通期計画	通期実績	前期比
売上高		633	680	715	+12.9%
内訳	国内	544	580	633	+16.3%
	海外	89	100	81	-8.9%
営業利益		74	85	121	+63.5%
営業利益率		11.7%	12.5%	17.0%	+5.3ポイント

* AM機器の販売状況は、次ページに記載

決算のポイント

- 計画比・前期比で大幅増収・増益
- 大型の高付加価値製品の好調
- 生産・デリバリー体制の強化
セガとセガアミューズメントとの統合、
セガ・ロジスティクスサービスとの連携強化
- 海外事業強化に向けた組織再編

アミューズメント機器事業

国内主要機器販売実績 (2006年3月期)

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：548台 サテライト：5,472台
三国志大戦	本体：265台 サテライト：1,256台
World Club Champion Football European Clubs 2004-2005	CVTKIT：458台 本体：56台
モノポリー ザ メダル	本体：355台
パチンコ・パチスロ レボリューションシリーズ	盤面：2,397台 筐体：2,678台
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3	CVTKIT本体：999台 CVTKITサテライト：6,609台

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

(億円)	2005年3月期	2006年3月期		
	通期実績	期初通期計画	通期実績	前期比
売上高	831	1,060	1,062	+27.7%
(うち、海外施設売上高)	-	84	61	-
営業利益	54	110	92	+70.3%
営業利益率	6.4%	10.3%	8.7%	+2.3ポイント

*施設の状況、キッズカードの状況、および市場環境は次ページに記載

決算のポイント

- 既存店前年比で計画を上回る
- スクラップ&ビルドの推進により、店舗数が減少
- セガアミューズメントの統合効果
 - ・ オペレーションマニュアルの統一化
 - ・ 経費削減
 - ・ 新規出店条件の精査
- キッズカード事業が好調

アミューズメント施設事業

施設事業 各種データ

		2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	
		通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
店舗数		477	462	462	471
	出店	24	14	12	23
	閉店	42	52	12	14
設備投資額		248億円	253億円	109億円	195億円
既存店売上高 前年同月比		98.5%	103.3%	106.9%	103.4%

2006年3月期3Qより、子会社となったトムス・エンタテインメントの
アミューズメント事業における店舗数、出店数、閉店数を含む

キッズカード 各種データ

		2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	
		通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
甲虫王者 ムシキング	累計設置台数	9,000台	13,400台	13,400台	13,400台
	累計販売枚数	1億6,000万枚	3億5,000万枚	4億1,600万枚	4億7,800万枚
オシャレ魔女 ラブ and ベリー	累計設置台数	1,800台	7,600台	10,800台	10,800台
	累計販売枚数	750万枚	1億3,300万枚	2億2,500万枚	3億1,600万枚
古代王者 恐竜キング	累計設置台数		6,000台	7,200台	7,200台
	累計販売枚数		3,200万枚	5,000万枚	7,000万枚

セグメント別実績：コンシューマ事業

(億円)	2005年3月期		2006年3月期	
	通期実績	期初通期計画	通期実績	前期比
売上高	653	850	903	+38.2%
内訳	ゲームソフト	496	562	+42.6%
	ネットワーク他	354	341	+31.6%
営業利益	-88	-10	19	黒字転換
営業利益率	-%	-%	2.1%	—
研究開発費	217	213	178	-17.9%

*ゲームソフト販売本数、およびタイトルの状況は次ページに記載

決算のポイント

- 収益大幅改善：-88億円 ⇒ +19億円へ
- 開発組織再編
スケジュール、クオリティの徹底管理、収益責任の明確化
- 海外ゲームソフトが好調
M&Aの成果 - Creative Assemblyの開発タイトル販売本数100万本超
- オンラインゲーム先行開発投資
- 子会社も概ね順調：新ジャンルの製品・サービスを提供

コンシューマ事業

ゲームソフト販売実績 (2006年3月期)

	販売地域	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本	55	410
	米国	30	614
	欧州	37	606
	その他	—	10
合計		122	1640

	プラット フォーム	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	42	434
	PSP	12	142
	GC	12	120
	XB(360含む)	17	152
	GBA	7	89
	NDS	18	134
	PC	14	135
	レポート等	-	434

地域	プラット フォーム	主要タイトル	販売本数 (万本)
日本	GBA/NDS	甲虫王者ムシキング ～グレイテストチャンピオンへの道～	89
	PS2	龍が如く	36
	PSP	東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳カトレナー ポータブル	32
	PS2	プロサッカーリーグをつくろう！ ヨーロッパチャンピオンシップ	27
米国	PS2/XB/GC	Shadow the Hedgehog	88
	PS2/XB/GC	Sonic Riders	59
	PS2/XB/GC	Spartan: Total Warrior	27
	Xbox360	Condemned	27
欧州	PS2/XB/GC	Shadow the Hedgehog	71
	PC	Football Manager 2006	63
	PS2/XB/GC	Spartan: Total Warrior	37
	PS2/XB/GC	Sonic Riders	34

上場子会社実績



上場子会社実績（1）

Sammy NetWorks

(億円)	2005年 3月期	2006年3月期		
	通期 実績	期初 通期計画	通期 実績	前期比
売上高	62	100	82	+32.7%
営業利益	24	31	21	-12.9%
営業利益率	39.9%	31.0%	26.1%	-13.8 ポイント

(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期		
	通期 実績	期初 通期計画	通期 実績	前期比
売上高	102	125	144	+40.2%
営業利益	5	10	10	+77.0%
営業利益率	5.8%	8.0%	7.3%	+1.5 ポイント

サミーネットワークス

■増収減益

⇒新規3事業の立上げによる事業規模の拡大

- ・「muPass」
- ・「777タウン.net」
- ・「海外事業」

⇒着メロ市場の成長鈍化と新規事業の収益
貢献の遅れによる事業計画の未達

■会員数（06年3月末現在）

国内：265万人 海外219万人

セガトイズ

■2期連続増収増益

⇒既存玩具の枠にとらわれない新価値創造

- ・「ホームスター」「脳カトレナー」他
- ⇒海外向け販売、ライセンスビジネスが好調
- ・「i-dog」「Play TV」他

■セガサミーグループとしてのシナジー発揮

⇒「ムシキング」「ラブandベリー」等の
グループの人気コンテンツを玩具化

- ・「RCバトル」「ルミネリストバンド」他

上場子会社実績（2）



(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期		
	通期 実績	期初 通期計画	通期 実績	前期比
売上高	136	162	161	+18.2%
営業利益	20	20	17	-15.8%
営業利益率	14.7%	12.6%	10.5%	-4.2 ポイント



(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期		
	通期 実績	期初 通期計画	通期 実績	前期比
売上高	165	200	162	-1.8%
営業利益	-2	6	-4	-
営業利益率	-	3.0%	-	-

トムス・エンタテインメント

■増収減益

⇒アニメーション事業の大幅増収

- ・初の売上100億円を達成
- ・過去最多本数のアニメーションを制作

⇒アミューズメント事業の減益

- ・既存店舗の売上減少やゲーム機器の買替え等のコストが増加による減益

■グループシナジーの実現

⇒「ムシキング」のアニメ化、映画化

日商インターライフ

■減収減益

⇒競合他社との受注競争激化による売上減少、及び粗利率の低下
⇒資材原価高騰による粗利率の低下

■エンタテインメント関連市場業務への取り組み

⇒アミューズメント施設、パチンコホール等の内装工事業務受注の拡大



2007年3月期計画

2007年3月期計画

(億円)	2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		
	通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比
売上高	5,156	2,485	5,532	2,960	6,820	+23.2%
営業利益	1,050	498	1,191	430	1,240	+4.1%
経常利益	1,044	494	1,195	425	1,230	+3.0%
当期純利益	505	249	662	220	750	+13.6%

* 2007年3月期計画EPS297円65銭

セグメント別計画

(億円)		2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		
		通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比増減率
売上高		5,156	2,485	5,532	2,960	6,820	+23.2%
内訳	遊技機	2,801	1,298	2,656	1,520	3,320	+25.0%
	アミューズメント機器	633	308	715	360	840	+17.4%
	アミューズメント施設	831	485	1,062	610	1,250	+17.7%
	コンシューマ	653	285	903	390	1,230	+36.0%
	その他	237	107	194	100	220	+13.4%
営業利益		1,050	498	1,191	430	1,240	+4.1%
内訳	遊技機	1,039	464	998	475	1,050	+5.2%
	アミューズメント機器	74	45	121	40	125	+3.3%
	アミューズメント施設	54	43	92	60	120	+30.4%
	コンシューマ	-88	-43	19	-105	25	+31.5%
	その他	-5	-4	-17	0	0	—
	消去等	-24	-5	-23	-40	-80	—

セグメント別計画：遊技機事業

計画

(億円)		2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		
		通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比
売上高		2,801	1,298	2,656	1,520	3,320	+25.0%
	パチスロ	2,210	730	1,894	735	1,735	-8.3%
	パチンコ	443	526	670	690	1,340	+100.0%
	周辺機器その他	146	42	92	95	245	+166.6%
営業利益		1,039	464	998	475	1,050	+5.2%
営業利益率		37.1%	35.7%	37.5%	31.2%	31.6%	-5.9ポイント

パチスロ

メーカー	05年3月期	06年3月期	07年3月期	
	通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
	2機種 416,994台	6機種 312,865台	3機種 180,000台	7機種 400,000台
		4機種 165,239台	4機種 159,123台	3機種 30,000台
		-	-	-
	ユニット供給	3機種 94,700台	4機種 135,118台	5機種 37,000台
合計		9機種 676,933台	14機種 607,106台	11機種 247,000台

パチンコ

メーカー	05年3月期	06年3月期	07年3月期	
	通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
	8機種 233,049台	8機種 288,895台	6機種 270,000台	13機種 490,000台
		-	-	3機種 30,000台
合計		8機種 233,049台	8機種 288,895台	9機種 300,000台

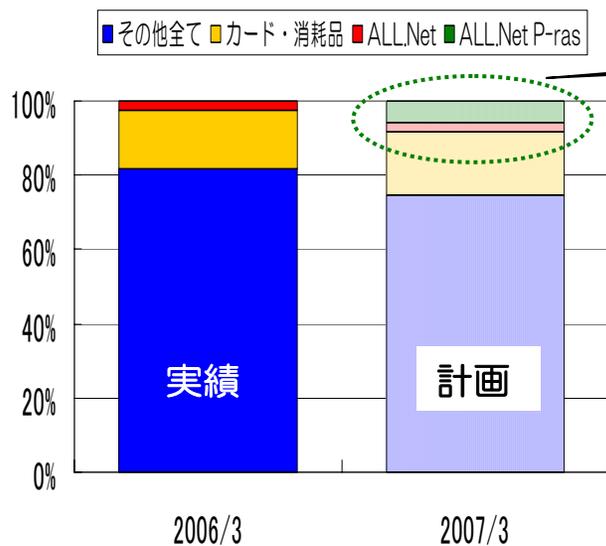
セグメント別計画：アミューズメント機器事業

計画

(億円)	2005年3月期		2006年3月期		2007年3月期		
	通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比	
売上高	633	308	715	360	840	+17.4%	
内訳	国内	544	271	633	315	695	+9.7%
	海外	89	37	81	45	145	+79.0%
営業利益	74	45	121	40	125	+3.3%	
営業利益率	11.7%	14.6%	17.0%	11.1%	14.8%	-2.2ポイント	

ポートフォリオ計画

(製品別売上比率)



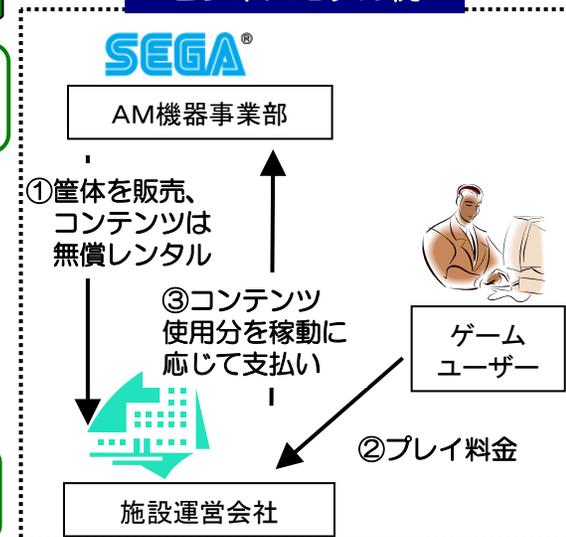
ALL.Net P-rasが収益貢献開始

ALL.Net P-rasとは、ネットワークを通じて店舗でのコンテンツ稼動量を把握し、店舗での稼動に応じて使用料を課金する方式

- 筐体を販売、コンテンツは無償レンタル
- 稼動量に応じてセガが運営側へ課金
 - ⇒ 運営側の初期投資が少なく済む
 - ⇒ 販売よりも大きな設置台数を見込める
 - ⇒ 売り切りでない、継続的な収益創出

- ★ 中小アミューズメント施設オペレータの育成
- ★ 機器事業における新規市場・収益基盤の確立

ビジネスモデル例



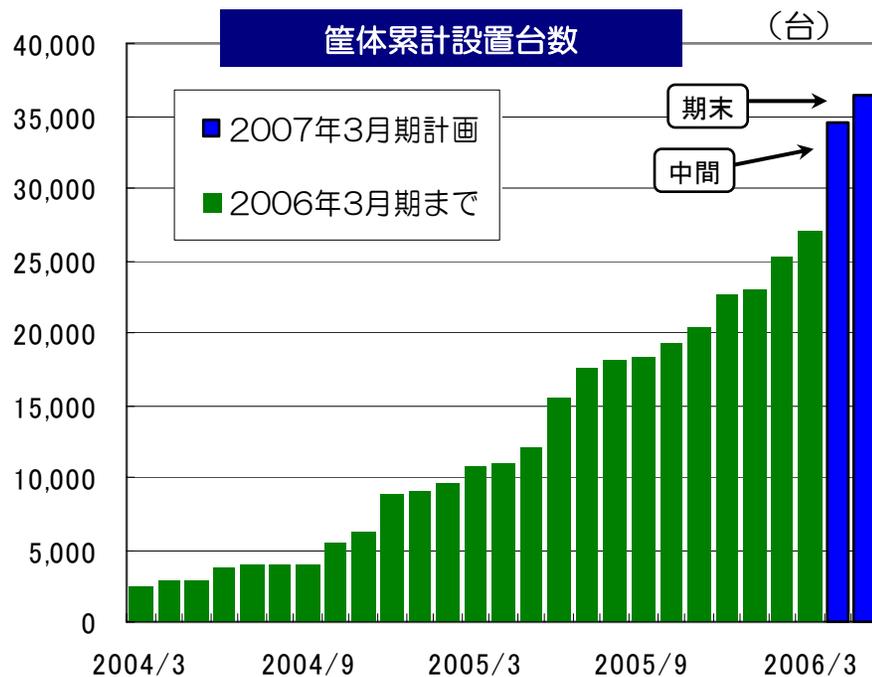
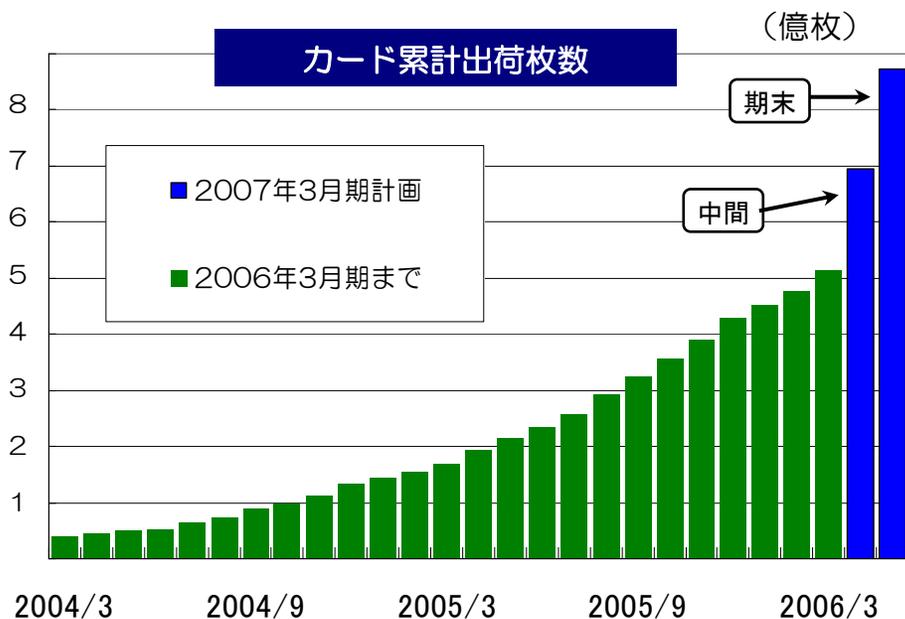
セグメント別計画：アミューズメント施設事業

計画

店舗数計画は、P15を参照

(億円)	2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		
	通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比
売上高	831	485	1,062	610	1,250	+17.7%
(うち、海外施設売上高)	-	26	61	39	87	+42.6%
営業利益	54	43	92	60	120	+30.4%
営業利益率	6.4%	8.9%	8.7%	9.8%	9.6%	+0.9ポイント
既存店売上高前年比	98.5%	100.0%	103.3%	106.9%	103.4%	+0.1ポイント
設備投資額	248	143	253	109	195	-22.9%

キッズカードゲーム



セグメント別計画：コンシューマ事業

計画

(億円)		2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		
		通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比
	売上高	653	285	903	390	1,230	+36.0%
内訳	ゲームソフト	394	149	562	212	779	+38.6%
	ネットワーク他	259	136	341	178	451	+32.2%
	営業利益	-88	-43	19	-105	25	+31.5%
	営業利益率	-	-	2.1%	-	2.0%	-0.1ポイント

ゲームソフト販売計画（2007年3月期）

	販売地域	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本	48	676
	米国	41	638
	欧州	49	893
	その他	-	8
	合計	138	2215

	プラット フォーム	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	28	401
	GC	2	22
	XB	1	1
	PS3	17	287
	Wii	7	102
	Xbox360	14	183
	NDS	17	258
	PSP	29	356
	GBA	2	19
	PC	21	238
	リピート等	-	347

上場子会社計画



上場子会社計画 (1)



(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期 実績	中間 計画	通期 計画	前期比
売上高	62	82	46	101	+23.1%
営業利益	24	21	11	25	+19.0%
営業利益率	39.9%	26.1%	24.7%	25.2%	-0.9ポイント

(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期 実績	中間 計画	通期 計画	前期比
売上高	102	144	70	170	+18.0%
営業利益	5	10	2	14	+40.0%
営業利益率	5.8%	7.3%	3.5%	8.2%	+0.9ポイント

サミーネットワークス

- 「サミー777タウン」の更なる拡大
- 重点3事業の拡大に注力
 - ① 「777タウン.net」 (PC向けパチスロゲーム配信事業)
 - ⇒パチスロ実機同時リリース、パチンコアプリの導入により会員数・単価をアップ
 - ② 「muPass」 (電子機器への音楽・データの配信事業)
 - ⇒引き続き対応製品の普及に努める
 - ③ 「海外事業」
 - ⇒引き続きサービスの拡大・拡充を図るとともに、新規事業への参入とコスト管理を強化

セガトイズ

- 積極果敢に新需要拡大へチャレンジ
- 一家に一台のエンタテインメントツールの創造
 - ⇒「ムービーキャリア」「グランドピアニスト」「脳年齢脳ストレス計 アタマスキャン」他
- セガトイズの強みである教育玩具事業の強化
 - ⇒新需要開拓による「ビーナ」事業の拡大
- セガサミーグループとしてのコンテンツ展開
 - ⇒「ムシキング」「恐竜キング」「ラブ&ベリー」等の玩具化
 - ⇒トムスと連動した「爆丸」プロジェクト
(セガトイズ：玩具販売 トムス：アニメーション制作)

上場子会社計画（2）



(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期 実績	中間 計画	通期 計画	前期比
売上高	136	161	65	152	-6.2%
営業利益	20	17	6	16	-6.9%
営業利益率	14.7%	10.5%	9.9%	10.9%	+0.4 ポイント



(億円)	2005年 3月期	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期 実績	中間 計画	通期 計画	前期比
売上高	165	162	86	185	+14.2%
営業利益	-2	-4	0.4	1.9	-
営業利益率	-	-	0.5%	1.0%	-

トムス・エンタテインメント

- アニメーション制作の強化
 - ⇒過去最多本数であった06.3期と同程度のアニメーション制作本数を計画
 - ⇒アニメーションのライセンスビジネスの強化
- グループシナジーの拡大
 - ⇒セガトイズの玩具と連動したプロジェクト「爆丸」等、グループコンテンツの積極活用
- アミューズメント事業の安定収益確保
 - ⇒既存店リニューアルと継続的新規出店

日商インターライフ

- 総合工事業務の収益改善
 - ⇒エンタテインメント関連市場や新規市場での売上拡大
 - ⇒協力業者の絞り込みによるコスト削減
- 専門工事部門の収益力強化
 - ⇒資材調達ルートの見直しによる原価低減
 - ⇒社内配置転換による人員補強

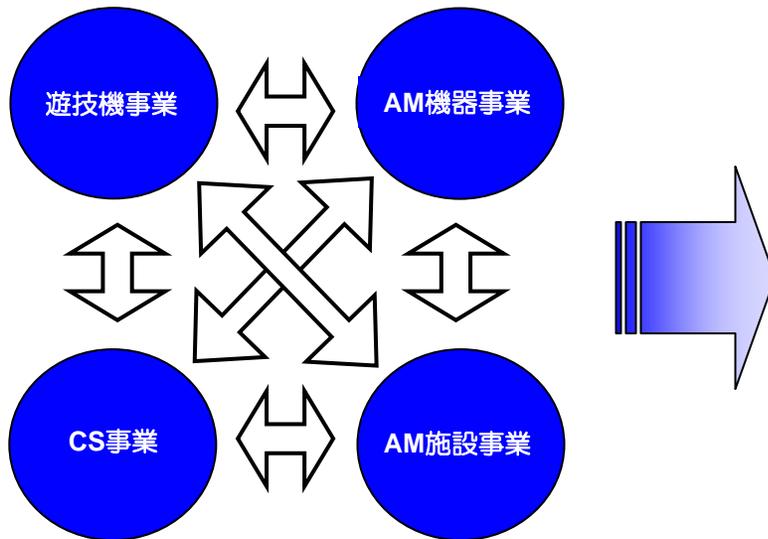


2007年3月期における 重点課題

経営ビジョン

第一ステージを完了し、
新たなる成長ステージへ！

第1ステージでの成果： スピード感重視の経営統合完了
事業再編推進・シナジー実現



各既存ビジネスにおける確固たる収益創出体制構築
および事業間シナジーの創出を実現

第2ステージへの突入： エンタテインメントを取り巻く
環境変化への迅速な対応

- 新たな中期経営計画へのチャレンジ
- グループ内経営資源の見直しと再編
(事業領域、IP、人材等)
- 環境の変化に対応した各事業領域のポジショニング確立
- 急速に変化するネットワーク、メディア、コンテンツ領
域強化と最適化

グループ連結売上高1兆円、経常利益2,000億円
を目指した次の成長ステージへ

遊技機事業

パチスロ機販売のトップシェア維持

- 主カタイトルの戦略的販売 — 大規模入替需要、マーケットリーダーとしての対応
- 斬新な新基準タイトルの継続的な開発 — 4号機を切り開いたサミーだからできること
- 開発体制の更なる強化と許認可取得数の増加

パチンコ機販売のトップグループ入り

- マルチブランド戦略の確立 — R&D、生産、流通、ブランド
- 開発ラインの増強と許認可取得数の増加 — 安定的なヒットタイトルの供給
- 部材リユースの促進 — 原価低減に向けて（パチンコ機・パチスロ機）

ホールトータルサービスの推進

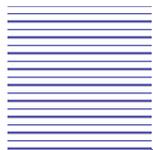
- 開発力の強化 — 競争優位性のある戦略製品の開発、ユーザービリティの追及
- コンサルティング営業体制の確立

アミューズメント機器事業



継続的な収益モデルの確立

使用料課金モデルの構築（VF5から）－ 収益ポートフォリオの改革、安定収益モデル確立
市場の開拓・育成 － マーケットリーダーとして



開発力・生産力の向上、物流改革

開発力・生産力強化 － 毎期大型ヒットモデルの供給および大きな需要に対応できる体制作り
物流改革 － グループ企業との連携強化、効率的物流の実現



海外展開強化

海外向け製品開発 － 施設部門との連携のもとマーケティング強化、現地開発体制構築
流通体制の整備 － 北米、欧州、アジア地域における流通確立

アミューズメント施設事業



既存店舗の収益性向上

効率的オペレーション — 運営マニュアルに準じたオペレーションの徹底

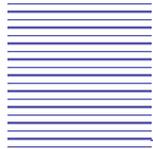
継続的スクラップ&ビルド推進 — 新業態施設の企画開発・既存店舗の活性化



収益機会の拡大

キッズカードゲームの強化 — 安定的高収益体質の構築

新たな収益プラットフォーム — 施設運営の変革、市場開拓（潜在成長力大）

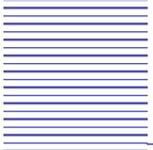


海外展開強化

アミューズメント市場創造、オペレータ育成 — モデル店舗開設、収益モデルの顧客への提案

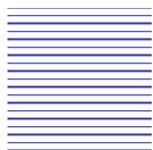
アミューズメント機器事業とのコラボレーションによる地域にあった製品・サービス提供

コンシューマ事業



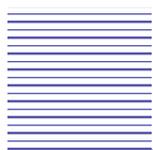
ゲームソフトの収益拡大

欧米市場における事業強化 — 有力IP取得、事業提携による製販体制の強化
多様化するハードに向けた戦略的取組み — 開発リソースの最適化



オンラインビジネスの推進

成長市場である中国市場への参入 — 北京歌華網絡文化資訊有限公司とのライセンス契約
新たな収益機会ととらえた先行開発投資



子会社事業強化

セガトイズ、サミーネットワークス、トムス・エンタテインメント各社事業の強化
グループシナジーの創出 — グループ内のコンテンツ・技術を横断的に活用