

2007年3月期 中間決算説明会

2006年11月10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。



2007年3月期 中間期実績

決算ハイライト

■売上高・利益

売上高 : 2,835億円 前期比 14.1%アップ

営業利益 : 629億円 前期比 26.1%アップ

■遊技機・AM機器セグメントの好調

遊技機 : パチスロ「北斗の拳SE」が期初計画を上回る

AM機器 : 高付加価値製品・定番製品の出荷堅調

AM施設 : 既存店が前年並みにとどまる、キッズカード計画を若干下回る

コンシューマ : トムスの連結子会社化（前下期より）による増収、
次世代機向け先行開発投資

■コーポレートアクション

- ・ 転換社債型新株予約権付社債 : 2006年8月に、残額(100万円)を繰上償還
- ・ サンリオ株式取得 : 9月29日までに、1,227万株(13.77%)を取得

連結損益計算書

(億円)	2006年3月期 中間実績	2007年3月期		
		期初中間計画	中間実績	前期比増減率
売上高	2,485	2,960	2,835	+14.1%
営業利益	498	430	629	+26.1%
営業利益率	20.1%	14.5%	22.2%	+2.1ポイント
経常利益	494	425	660	+33.7%
経常利益率	19.9%	14.3%	23.3%	+3.4ポイント
当期純利益	249	220	379	+52.3%
当期純利益率	10.0%	7.4%	13.4%	+3.4ポイント

*2007年3月期 中間EPS：150円80銭
 2007年3月期 中間配当予定額：30円

セグメント別実績

(億円)		2006年 3月期	2007年3月期		
		中間実績	期初 中間計画	中間実績	前期比 増減率
売上高		2,485	2,960	2,835	+14.1%
内訳	遊技機	1,298	1,520	1,450	+11.7%
	アミューズメント機器	308	360	346	+12.3%
	アミューズメント施設	485	610	535	+10.3%
	コンシューマ	285	390	407	+42.8%
	その他	107	100	96	-10.2%
営業利益		498	430	629	+26.1%
内訳	遊技機	464	475	637	+37.2%
	アミューズメント機器	45	40	66	+46.6%
	アミューズメント施設	43	60	29	-32.5%
	コンシューマ	-43	-105	-67	—
	その他	-4	0	-4	—
	消去等	-5	-40	-32	—

連結貸借対照表

(単位：億円)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	1,445	1,709	263	支払手形・買掛金	621	659	37
受取手形・売掛金	967	885	-81	短期借入金	83	72	-11
有価証券	194	97	-97	その他	668	827	159
たな卸資産	322	330	8	流動負債 計	1,373	1,559	185
その他	383	408	24	社債・長期借入金	292	255	-36
流動資産 計	3,313	3,431	118	その他	203	200	-3
有形固定資産	826	923	97	固定負債 計	495	455	-40
無形固定資産	167	256	88	負債合計	1,869	2,014	145
投資有価証券	599	686	87	株主資本	3,211	3,507	295
その他	322	349	27	評価・換算差額等	-45	-73	-28
				新株予約権	—	0	0
				少数株主持分	193	197	4
固定資産 計	1,915	2,215	300	純資産合計	3,359	3,632	272
資産合計	5,229	5,647	418	負債・純資産合計	5,229	5,647	418

トピックス

- サンリオ株 9月29日までに、1227万株(13.77%)を取得
- 工場用地、AM機器の取得等により有形固定資産増加
- 海外子会社の新規取得により、のれんが新たに約90億円増加
- 有利子負債 約47億円の減少

連結キャッシュフロー計算書

	(億円)	2006年3月期末	2007年3月期中間
営業活動によるキャッシュフロー		832	576
投資活動によるキャッシュフロー		-547	-277
財務活動によるキャッシュフロー		-211	-127
現金及び現金同等物に係る換算差額		6	2
現金及び現金同等物の増減額		80	173
現金及び現金同等物の期首残高		1,512	1,600
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額		4	5
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		1,600	1,779

トピックス

【主な増減要因】

営業活動によるCF：税金等調整前中間純利益656億円、法人税等の還付額156億円
法人税等の支払額348億円

投資活動によるCF：有形固定資産の取得160億円、投資有価証券の取得91億円

財務活動によるCF：配当金の支払い75億円、長期借入金返済27億円

セグメント別実績：遊技機事業

(億円)	2006年3月期	2007年3月期		
	中間実績	期初中間計画	中間実績	前期比
売上高	1,298	1,520	1,450	+11.7%
営業利益	464	475	637	+37.2%
営業利益率	35.7%	31.2%	43.9%	+8.2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

■パチンコホールの環境変化

ホール 環境	パチスロ：設置シェアの高かった旧基準機（「北斗の拳」等）の設置期限到来。代替機種として旧基準機のニーズが依然強い
	パチンコ：パチスロへの投資増により、相対的に投資意欲低下、入替対象機種を選別厳しくなる

■パチスロ：北斗の拳SEが計画を大きく上回る出荷

■パチンコ：販売台数の大幅未達。パチスロ販売に特化。

斬新機種開発による許認可の取得遅延。

セグメント別実績：遊技機事業

売上高・営業利益

	2006年3月期		2007年3月期	
	中間実績	期中 中間計画	中間実績	前期比
(億円)				
売上高	1,298	1,520	1,450	+11.7%
パチスロ	730	735	1,234	+69.0%
パチンコ	526	690	161	-69.3%
周辺機器他	42	95	55	+30.9%
営業利益	464	475	637	+37.2%
営業利益率	35.7%	31.2%	43.9%	+8.2ポイント

パチスロ販売台数

	2機種	3機種	2機種	-1機種
	127,564台	180,000台	333,119台	205,555台
	1機種	3機種	(*)1機種	±0機種
	52,704台	30,000台	24,480台	-28,224台
ユニット供給	3機種	5機種	2機種	-1機種
	75,018台	37,000台	3,003台	-72,015台
合計	6機種	11機種	5機種	-1機種
	255,286台	247,000台	360,602台	105,316台

パチンコ販売台数

	4機種	6機種	5機種	+1機種
	223,920台	270,000台	64,086台	-159,834台
	-	3機種	2機種	+2機種
	-	30,000台	17,124台	17,124台
合計	4機種	9機種	7機種	+3機種
	223,920台	300,000台	81,210台	-142,710台

パチスロ販売機種

ブランド	タイトル名	07年3月中間期 販売台数	販売時期
	北斗の拳SE	321,068	7月
	ボンバーマンビクトリー	10,013	4月
	その他のタイトル	2,038	-
	俺の空	24,476	前期
	ど根性ガエル	4	前期
ユニット 供給	逮捕しちゃうぞ	3,003	7月
	快盗天使ツインエンジェル		8月

(*)ロデオの1機種は
前期末発売の「俺の空」

パチンコ販売機種

ブランド	タイトル名	07年3月中間期 販売台数	販売時期
	CR北斗の拳STV	22,990	7月
	CRフレディVSジェイソン	19,895	5月
	CRガッチャマン	8,719	9月
	CRリングにかける 他	12,482	9月
	CR満月の夜に昇天したい	12,439	6月
	CR1・2の三四郎	4,685	8月

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

(億円)	2006年3月期		2007年3月期	
	中間実績	期初中間計画	中間実績	前期比
売上高	308	360	346	+12.3%
内訳	国内	271	315	+15.8%
	海外	37	45	-16.2%
営業利益	45	40	66	+46.6%
営業利益率	14.6%	11.1%	19.0%	+4.4ポイント

*主要機器の販売状況は、次ページに記載

決算のポイント

- 計画比・前期比で大幅増益達成
- 「三国志大戦2」などの大型製品の好調
- 「バーチャファイター5」も、機器インストールが好調
⇒レベニューシェアビジネスのALL.Net P-rasスタート
- レボリューションシリーズ好調

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

国内主要機器販売実績 (2007年3月期中間)

製品名	販売数 実績
三国志大戦2	CVTKIT本体：603台 CVTKITサテライト：2,608台
スターホース2 ニュージェネレーション	本体73台 サテライト：1,726台
アミー漁	本体：479台
バーチャファイター5	DXセット：683セット
パチスロレボリューションシリーズ	筐体：1,498台 盤面：3,052枚
WCCF EC 2004-2005 VER2	選手カード：27,098カートン 本体：36台

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

(億円)	2006年3月期	2007年3月期		
	中間実績	期初中間計画	中間実績	前期比
売上高	485	610	535	+10.3%
(うち、海外施設売上高)	26	39	43	+65.3%
営業利益	43	60	29	-32.5%
営業利益率	8.8%	9.8%	5.4%	-3.4ポイント

*施設の状況、キッズカードの状況は次ページに記載

決算のポイント

- 既存店売上高前年同期比は100.2%で前年並み
⇒ 期初計画(106.9%)を下回る
- スクラップ&ビルドの推進
- キッズカード事業が計画を若干下回る
⇒ 他社製品の登場による相対的シェア低下
⇒ キッズカード市場自体は安定推移

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

施設事業 各種データ

		2006年3月期	2007年3月期		
		中間実績	期初中間計画	中間実績	前期比
		451	462	463	+12店舗
店舗数	出店	6	12	10	-
	閉店	32	12	9	-
設備投資額		108億円	109億円	118億円	+10億円
既存店売上高 前年同月比		100.0%	106.9%	100.2%	+0.2ポイント

キッズカード 各種データ

		2006年3月期		2007年3月期		
		中間実績	通期実績	期初中間計画	中間実績	前期末比
甲虫王者 ムシキング	累計設置台数	13,500台	13,400台	13,400台	13,000台	-400台
	累計販売枚数	2億8,000万枚	3億5,000万枚	4億1,600万枚	3億9,800万枚	+4,800万枚
オシャレ魔女 ラブ and ベリー	累計設置台数	4,700台	7,600台	10,800台	10,200台	+2,600台
	累計販売枚数	4,300万枚	1億3,300万枚	2億2,500万枚	2億700万枚	+7,400万枚
古代王者 恐竜キング	累計設置台数	-	6,000台	7,200台	7,000台	+1,000台
	累計販売枚数	-	3,200万枚	5,000万枚	4,700万枚	+1,500万枚

セグメント別実績：コンシューマ事業

(億円)		2006年3月期		2007年3月期	
		中間実績	期初中間計画	中間実績	前期比
売上高		285	390	407	+42.8%
内訳	ゲームソフト	149	212	208	+39.5%
	ネットワーク他	136	178	199	+46.3%
営業利益		-43	-105	-67	-
営業利益率		-	-	-	-
研究開発費		75	133	117	+56.0%
ゲームソフト	タイトル数	32タイトル	42タイトル	53タイトル	+21タイトル
	販売本数	448万本	581万本	575万本	127万本

*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

- 期初計画比で赤字幅縮小
- ゲームソフト販売堅調
 - ⇒ 北米市場を中心にゲームソフト販売好調
- トータルコストの低下
 - ⇒ 研究開発コストの低減化促進
 - ⇒ 中国のオンラインサービス遅延により、一部コストが下期へ

セグメント別実績：コンシューマ事業

ゲームソフト販売実績 (2007年3月期中間)

	販売地域	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本	28	177
	米国	11	236
	欧州	14	159
	その他	0	3
合計		53	575

	プラット フォーム	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	20	145
	PSP	12	68
	GC	2	14
	XBOX	1	2
	XB360	6	43
	GBA	0	0
	NDS	5	28
	PC	7	27
	リピート等	-	248
	合計		53

地域	プラット フォーム	主要販売タイトル	販売本数 (万本)
日本	PS2	実戦パチスロ必勝法！ 北斗の拳 SE	27
	PS2	PHANTASY STAR UNIVERSE	20
	PS2	かまいたちの夜×3 —三日月島事件の真相—	19
	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2～	14
米国	PS2/GC/PSP	Super Monkey Ball Adventure	27
	XB360	Chromehounds	26
	PS2/XB/GC	Sonic Mega Collection Plus	24
	PS2/XB/GC	Sonic Heroes	21
欧州	XB360/PSP/ PC	Football Manager 2006	26
	PS2/GC/PSP	Super Monkey Ball Adventure	16
	PS2	YAKUZA	12
	PSP	Virtua Tennis	8

上場子会社実績



上場子会社実績（1）

Sammy NetWorks

(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	中間 実績	期初 中間計画	中間 実績	前期比
売上高	39.3	46.7	44.8	+14.1%
営業利益	9.2	11.5	11.8	+28.6%
営業利益率	23.4%	24.6%	26.3%	+2.9 ポイント



※2007年3月期より連結決算を開始しているが、前期との比較可能性および
今期連結数値の影響が小さいことを鑑み、全て単体ベースの数値を記載

(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	中間 実績	期初 中間計画	中間 実績	前期比
売上高	63.4	70.0	77.8	+22.6%
営業利益	3.2	2.7	2.8	-10.9%
営業利益率	5.0%	3.8%	3.5%	-1.5 ポイント

サミーネットワークス

国内は売上・利益ともに計画達成。

■モバイル「777タウン」にて北斗SEの先行配信により、大幅会員増。PC「777タウンドットネット」はほぼ予定通り。

海外は売上・利益ともに計画未達。

■海外（中国）は、7月からコンテンツ配信に係わる規制が強化され、SMS会員が減少。そのため売上・利益ともに前期比減。

セガトイズ

■増収減益

⇒教育玩具事業のブランド定番化

・「ビーナ」

⇒海外向け販売が好調

・「idog」「PixelChix」「Digi Makeover」

⇒新価値エンタテインメント製品で新市場開拓

・「脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン」「ムービーキャリア」「サウンドキャリア」「ホームスター」

■グループシナジー

⇒人気コンテンツの玩具化

上場子会社実績（2）



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	中間 実績	期初 中間計画	中間 実績	前期比
売上高	72.9	67.5	65.8	-9.7%
営業利益	7.7	6.7	6.9	-9.4%
営業利益率	10.5%	9.9%	10.4%	-0.1 ポイント



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	中間 実績	期初 中間計画	中間 実績	前期比
売上高	90.3	86.5	79.6	-11.8%
営業利益	-1.8	0.4	-3.7	-%
営業利益率	-%	0.4%	-%	-

トムス・エンタテインメント

■アニメーション事業

売上高は、販売収入が前年同期に対し大きく増加。制作収入は減収。合わせて微減。

営業利益は、利益率の高い販売収入が増えたため増益。

■アミューズメント事業（単体での比較）

売上高は、既存店実績が減少したが新規出店効果により実質的には増収。営業利益は、既存店利益率低下により減益。

日商インターライフ

■減収減益

- ⇒新規開拓の不調による売上計画未達
- ⇒採算管理の改善遅れによる粗利率の低下

■財務体質の改善策実施

- ⇒固定資産の売却による資産圧縮、売却益計上
- ⇒借入金圧縮による支払利息軽減



2007年3月期 通期計画

2007年3月期通期計画

(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	中間実績	修正 通期計画(*)	前期比
売上高	5,156	2,485	5,532	2,835	5,800	+4.8%
営業利益	1,050	498	1,191	629	975	-18.1%
経常利益	1,044	494	1,195	660	1,000	-16.3%
当期純利益	505	249	662	379	600	-9.3%

(*)通期計画は遊技機事業のみの修正

2007年3月期予想EPS：238円13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	中間実績	修正通期計画 (*)	前期比 増減率
売上高		5,156	2,485	5,532	2,835	5,800	+4.8%
内訳	遊技機	2,801	1,298	2,656	1,450	2,260	-14.9%
	アミューズメント機器	633	308	715	346	840	+17.4%
	アミューズメント施設	831	485	1,062	535	1,250	+17.7%
	コンシューマ	653	285	903	407	1,230	+36.2%
	その他	237	107	194	96	220	+13.4%
営業利益		1,050	498	1,191	629	975	-18.1%
内訳	遊技機	1,039	464	998	637	785	-21.3%
	アミューズメント機器	74	45	121	66	125	+3.3%
	アミューズメント施設	54	43	92	29	120	+30.4%
	コンシューマ	-88	-43	19	-67	25	+31.5%
	その他	-5	-4	-17	-4	0	-
	消去等	-24	-5	-23	-32	-80	-

(*)通期計画は遊技機事業のみの修正

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		前期比
		通期実績	中間実績	通期実績	中間実績	修正通期計画(*)	
売上高		2,801	1,298	2,656	1,450	2,260	-14.9%
	パチスロ	2,210	730	1,894	1,234	1,575	-16.8%
	パチンコ・じゃん球	443	526	670	161	590	-11.9%
	周辺機器その他	146	42	92	55	95	+3.2%
	営業利益	1,039	464	998	637	785	-21.3%
	営業利益率	37.0%	35.7%	37.5%	43.9%	34.7%	-2.8ポイント

(*)通期計画は遊技機事業のみの修正

パチスロ

(*)ロデオの1機種は
前期末発売の「俺の空」

メーカー	2006年3月期		2007年3月期	
	中間実績	通期実績	中間実績	通期計画
Sammy	2機種	6機種	2機種	5機種
	127,564台	312,865台	333,119台	415,000台
RODEO	1機種	4機種	(*)1機種	5機種
	52,704台	159,123台	24,480台	69,000台
GINZA	-	-	-	1機種
	-	-	-	10,000台
ユニット供給	3機種	4機種	2機種	9機種
	75,018台	135,118台	3,003台	30,000台
合計	6機種	14機種	5機種	20機種
	255,286台	607,106台	360,602台	524,000台

パチンコ・じゃん球

パチンコ	2006年3月期		2007年3月期	
	中間実績	通期実績	中間実績	通期計画
Sammy	4機種	8機種	5機種	(*)12機種
	223,920台	288,895台	64,086台	234,000台
GINZA	-	-	2機種	5機種
	-	-	17,124台	67,000台
合計	4機種	8機種	7機種	17機種
	223,920台	288,895台	81,210台	301,000台

(*)サミーブランド中、
1機種はじゃん球を予定

パチンコ通期計画見直しについて

主要因

- ・他社との比較で製品の差別化、製品戦略についての差別化を図れず
⇒他社が1タイトルへの集中戦略・優良キャラクタタイトル投入等の商品戦略を差別化している一方で、サミーは明確な戦略が描けず
⇒旧スペックの機械を投入するなど製品における差別化ができず、結果として市場評価を得られず
- ・チャレンジングなスペック開発及び主要タイトル演出面見直しのため、開発の修正を迫られる
⇒下期以降に販売する影響で、全体のパチンコ販売スケジュール見直し

パチンコ事業における今後の施策

■1タイトルあたりの製品力強化

- ⇒遊技者・非遊技者を含めた遊技環境分析、キャラクタの認知度分析、スペック分析等を通じ、ホールや遊技者のニーズにあったタイトル開発・供給を図る
- ⇒「演出面が弱い」という市場評価に対して、様々な観点からクオリティの向上に努める
 - ・外部の一般ユーザーを対象に、開発工程での試射試験導入
 - ・外部クリエイターの登用など、演出クオリティアップ

■様々なユーザー層を取り込むため、製品ジャンル・ラインナップの充実

- ・開発チームの人員構成を各ターゲット層に合わせたチーム編成へ
- ・外部からの企画・アイデアの抽出を検討（既存のパチンコの概念を打ち破る製品開発）

今下期以降のパチスロ市場見通し

各社パチスロ月間生産能力

出所: 矢野経済研究所およびサミー実績より

会社名	月産台数 ^(*1)	シェア	会社名	月産台数 ^(*1)	シェア
ロデオ	80,000	16.9%	タイヨー	10,000	2.1%
サミー	60,000 (*2) 100,000	12.6%	パイオニア	9,000	1.9%
アルゼ	60,000	12.6%	北電子	8,000	1.6%
オリンピック	50,000	10.5%	岡崎産業	2,500	0.5%
山佐	40,000	8.4%	IGT Japan	非公表	-
SANKYO	36,000	7.6%	銀座	非公表(20,000台)	-
Aristocrat	30,000	6.3%	全社合計	472,500	100%
SNKプレイモア	30,000	6.3%	サミーグループ合計**	200,000台以上	42.3%
アピリット	25,000	5.2%			
大都技研	20,000	4.2%			
バルテック	12,000	2.5%			

(*1)1日あたり生産能力に、1ヶ月の通常営業日数である20日を掛けた値

(*2)公表値ベースでは3000台/日、フル稼動では10万台以上/月が可能

パチスロ事業における今後の戦略

■パチスロ新基準機の計画的販売

- ⇒旧基準機撤去に合わせ、新機能などを含め、魅力的なタイトルを業界最多水準で積極投入
- ⇒ホール側の負担軽減も考慮し、多様化した販売プランを導入

■継続的な原価低減の実施

- ⇒液晶以外の部材についても幅広くリユースを推進
- ⇒レンタルでの返却・リユースを考慮した販売スケジュールの立案

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	中間実績	通期計画	前期比	
売上高	633	308	715	346	840	+17.4%	
内訳	国内	544	271	633	314	695	+9.7%
	海外	89	37	81	31	145	+79.0%
営業利益	74	45	121	66	125	+3.3%	
営業利益率	11.6%	14.6%	16.9%	19.0%	14.8%	-2.1ポイント	

アミューズメント機器事業の戦略

- 大型製品の積極投入による収益拡大
⇒ 「スターホース2 Second Fusion」「三国志大戦2」など
- 収益安定化のための施策実施
⇒ レベニューシェアビジネスのALL.Net P-ras、カード販売等、
機器販売以外における継続的収益計上を目指す
- 海外事業展開における現地体制の強化
⇒ 現地における開発タイトルの販売

セグメント別計画：アミューズメント施設事業

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	中間実績	通期計画	前期比	
売上高	831	485	1,062	535	1,250	+17.7%	
(うち、海外施設売上高)	-	26	61	43	87	+42.6%	
営業利益	54	43	92	29	120	+30.4%	
営業利益率	6.4%	8.8%	8.6%	5.4%	9.6%	+1.0ポイント	
設備投資額	248	143	253	118	204	-19.3%	
国内店舗の 状況	出店数	24	6	14	10	23	-
	閉店数	42	32	52	9	14	-
	期末店舗数	477	451	(*)462	463	471	+9店舗
	既存店前年比	98.5%	100.0%	103.3%	100.2%	103.4%	+0.1ポイント
キッズカード (トータル)	累計設置台数	10800台	18200台	27000台	30200台	約36000台	+約9000台
	累計販売枚数	1億6750万枚	3億2300万枚	5億1500万枚	6億5200万枚	約8億7200万枚	+約3億5700万枚

(*)2006年3月期下期より子会社化したトムス・エンタテインメントの施設も含む

アミューズメント施設事業の戦略

■キッズカード事業

- ⇒新製品の投入、キャンペーン等の展開による既存コンテンツの稼働率向上
- ⇒コンシューマゲームソフトなどと連携を図り、シナジー創出

■既存店売上高 103.4%計画

- ⇒コンシューマ事業とのタイアップ、各店舗におけるオペレーション効率化など

■海外展開

- ⇒アジア地域など、新市場開拓のための調査・分析

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	中間実績	通期計画	前期比
売上高		653	285	903	407	1,230	+36.2%
内訳	ゲームソフト	394	149	562	208	779	+38.6%
	ネットワーク他	259	136	341	199	451	+32.2%
営業利益		-88	-43	19	-67	25	+31.5%
営業利益率		-	-	2.1%	-	2.0%	-0.1ポイント

コンシューマ事業の戦略

■ ゲームソフト

- ⇒ 現世代機への主カタイトル供給
- ⇒ 次世代機へのタイトル供給
- ⇒ 買収した海外開発会社の収益貢献

■ ネットワーク関連事業の再編

- ⇒ アジア向けオンラインゲームはサービスインに向け、体制強化

■ 子会社事業の強化

ゲームソフト通期販売計画		タイトル数	販売本数 (万本)
地域別内訳	日本	48	676
	米国	41	638
	欧州	49	893
	その他	-	8
合計		138	2215
プラットフォーム別内訳	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

セグメント別計画：コンシューマ事業

新ハード向け 下期主要タイトルラインナップ

タイトル名	プラットフォーム	発売予定日	発売地域・備考
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	PS3/Xbox 360	日: 2006年12月21日 米: 2006年冬 (PS3)、2006年11月14日 (Xbox 360) 欧: 2007年3月 (PS3)、2006年冬 (Xbox 360)	日・米・欧 ※PS3版は欧でのローンチタイトル
Full Auto 2: BATTLELINES	PS3	米: 2006年11月14日 欧: 2007年春	米・欧
宮里三兄弟内蔵 セガゴルフクラブ	PS3	2006年11月11日	日
スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合 (SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ)	Wii	日: 2006年12月2日 米: 2006年秋 欧: 2006年冬	日・米・欧
BLEACH Wii 白刃きらめく輪舞曲	Wii	2006年12月14日	日

買収した開発会社の下期主要タイトルラインナップ

タイトル名	プラットフォーム	発売予定日	発売地域・備考
Medieval 2: Total War	PC	米: 2006年11月14日 欧: 2006年11月10日	米・欧
Football Manager 2007 (WORLDWIDE SOCCER MANAGER2007)	Mac/PC/ Xbox 360/PSP	日: 2006年12月21日 (PC/Mac) 米: 2006年10月31日 (Mac/PC) 欧: 2006年10月20日 (Mac/PC)、2006年冬 (Xbox 360/PSP)	日・米・欧 ※Xbox 360/PSP版は欧のみ

現行ハード向け 下期主要タイトルラインナップ

タイトル名	プラットフォーム	発売予定日	発売地域・備考
龍が如く2	PS2	2006年12月7日	日
オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	NDS	2006年11月22日	日
ファンタシースターユニバース	PS2/Xbox 360/PC	日: 2006年12月14日 (Xbox 360) 米: 2006年10月24日 欧: 2006年11月24日	日 (PS2, PCは上期発売済み) 米・欧
Charlotte's Web	GBA/NDS/PC	2006年11月14日	米・欧
Sonic Rivals	PSP	米: 2006年11月21日 欧: 2006年12月1日	米・欧

新ハードにおける
ローンチタイトル

日: 日本
米: 北米
欧: ヨーロッパ

上場子会社計画



上場子会社計画 (1)



※2007年3月期より連結決算を開始しているが、前期との比較可能性および今期連結数値の影響が小さいことを鑑み、全て単体ベースの数値を記載

連結 (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 実績	通期 計画	前期比
売上高	62.3	82.7	44.8	101.0	+22.1%
営業利益	24.8	21.6	11.8	25.5	+18.1%
営業利益率	39.8%	26.1%	26.3%	25.2%	-0.9 ポイント

単体 (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 実績	通期 計画	前期比
売上高	102.7	144.0	77.8	170.0	+18.0%
営業利益	5.9	10.5	2.8	14.4	+36.0%
営業利益率	5.7%	7.2%	3.5%	8.4%	+1.2 ポイント

サミーネットワークス

■重点3事業の拡大に注力

- ⇒①：PC向け「777タウンDOTNET」の更なる拡大
パチンコアプリの投入、オンラインならではの
コミュニティ機能の強化を図る
- ⇒②：「muPass」の対応製品140万台普及に努める
メロディ系サービスから実需系（データ書換え等）
サービスの展開
- ⇒③：海外事業
中国でのモバイル配信に関する規制の強化に対処しつつ、
広告費抑制、人員削減などのコスト削減により収益体制の
再構築を図る。

セガトイズ

■新価値創造による新市場の創出

- ⇒既存玩具の枠に捉われず大人にも向けたエンタテインメ
ント製品の投入・・・「脳年齢 脳ストレス計 アタマス
キャン」「ホームスターPRO」「グランドピアニスト」

■教育玩具事業の強化

- ⇒「ビーナ」

■セガサミーグループ連動型のコンテンツ展開

- ⇒「甲虫王者ムシキング」「古代王者 恐竜キング」「オ
シャレ魔女 ラブ and ベリー」の玩具化
- ⇒トムス社とした連動した「爆丸」「ぷるるんっ！しずく
ちゃん」の玩具化など

上場子会社計画（2）



連結 (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 実績	通期 計画	前期比
売上高	136.6	161.5	65.8	158.9	-1.6%
営業利益	20.0	16.8	6.9	17.9	+6.1%
営業利益率	14.6%	10.4%	10.4%	11.2%	+0.8 ポイント



単体 (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 実績	通期 計画	前期比
売上高	165.3	162.2	79.6	164.6	+1.5%
営業利益	-2.2	-4.3	-3.7	-2.9	-
営業利益率	-	-	-%	-%	-

トムス・エンタテインメント

- アニメーション事業の下期の主な動き
 - ⇒ 10月より地上波TV向け新規3作品オンエア
 - ⇒ グループ連動のアニメ企画予定
 - ⇒ UHF局・各種衛星波等とのコラボレーション促進
- アミューズメント事業の下期の主な動き
 - ⇒ 10-11月で、新規3店舗オープン。
 - ⇒ 運営部・管理部の新人事による組織強化
 - ⇒ 地区制・地域社員制度導入による戦力・モラルアップ

日商インターライフ

- 総合工事業務の収益改善を最優先
 - ⇒ 大型商業施設等では、プロジェクトを組んで対応する体制により営業と制作の強化を図る
 - ⇒ 協力業者の見直しによるコスト削減
- グループシナジー発揮
 - ⇒ セガサミーグループが持つ、経営情報・経営資源を活用