



# 2007年3月期 決算説明会

---

2007年5月14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月期実績

# 決算ハイライト

売上高：5,282億円、営業利益：765億円、  
 経常利益：812億円、当期純利益：434億円 前期比で減収減益

遊技機事業：	パチスロ：旧基準機、新基準機販売が順調に推移 パチンコ：販売台数計画未達、前年比減
AM機器事業：	概ね順調に推移し、売上高、利益ともに前期と同水準
AM施設事業：	既存店売上高、キッズカードが計画未達、前期比大幅減益
コンシューマ事業：	ゲームソフト販売好調により前期比増収、開発費増加を吸収し、前年並み利益確保

コーポレートアクション：

海外ゲームソフト開発会社の子会社化

欧州：Sports Interactive Ltd. 米国：Secret Level, Inc.

タイヨーエレクトリックと事業および資本の提携

サンリオとの包括的業務提携

# 連結損益計算書

(億円)	2006年3月期	2007年3月期		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比
売上高	5,532	5,800	5,282	-4.5%
営業利益	1,191	975	765	-35.8%
営業利益率	21.5%	16.8%	14.5%	-7.0ポイント
経常利益	1,195	1,000	812	-32.0%
経常利益率	21.6%	17.2%	15.4%	-6.2ポイント
当期純利益	662	600	434	-34.4%
当期純利益率	12.0%	10.3%	8.2%	-3.8ポイント

\* 2007年3月期 実績EPS : 172.47円

# セグメント別実績

(億円)		2006年 3月期	2007年3月期		
		通期実績	通期計画	通期実績	前期比
売上高		5,532	5,800	5,282	-4.5%
内訳	遊技機	2,656	2,260	2,115	-20.4%
	アミューズメント機器	715	840	754	+5.5%
	アミューズメント施設	1,062	1,250	1,038	-2.3%
	コンシューマ	903	1,230	1,195	+32.3%
	その他	194	220	178	-8.2%
営業利益		1,191	975	765	-35.8%
内訳	遊技機	998	785	711	-28.8%
	アミューズメント機器	121	125	116	-4.1%
	アミューズメント施設	92	120	1	-98.9%
	コンシューマ	19	25	17	-10.5%
	その他	-17	0	-13	-
	消去等	-23	-80	-67	-

\* 売上高数値は、外部売上高を記載

# 連結貸借対照表

(単位:百万円)

【 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	144,521	146,645	2,124	支払手形・買掛金	62,133	71,414	9,280
受取手形・売掛金	96,727	83,492	13,234	短期借入金	8,395	29,244	20,849
有価証券	19,497	996	18,501	その他	66,824	52,362	14,462
たな卸資産	32,200	40,117	7,917	流動負債/総資産(比率)	26.2%	27.9%	1.8%
その他	38,384	40,922	2,538	<b>流動負債 計</b>	<b>137,353</b>	<b>153,021</b>	<b>15,668</b>
流動資産/総資産(比率)	63.4%	56.8%	-6.6%	社債	23,620	15,695	7,925
<b>流動資産 計</b>	<b>331,331</b>	<b>312,175</b>	<b>19,156</b>	長期借入金	5,596	1,111	4,485
有形固定資産	82,654	111,897	29,243	その他	20,353	21,254	901
無形固定資産	16,712	25,267	8,554	固定負債/総資産(比率)	9.5%	6.9%	-2.6%
投資有価証券	59,918	63,471	3,553	<b>固定負債 計</b>	<b>49,569</b>	<b>38,060</b>	<b>11,509</b>
				<b>負債合計</b>	<b>186,923</b>	<b>191,082</b>	<b>4,158</b>
				株主資本 計	321,196	348,565	27,369
				評価・換算差額等 計	4,516	10,496	5,979
その他	32,297	37,128	4,830	新株予約権	-	454	454
固定資産/総資産(比率)	36.6%	43.2%	6.6%	少数株主持分	19,311	20,334	1,022
<b>固定資産 計</b>	<b>191,583</b>	<b>237,765</b>	<b>46,181</b>	純資産/総資産(比率)	64.3%	65.2%	0.9%
<b>資産合計</b>	<b>522,914</b>	<b>549,940</b>	<b>27,025</b>	<b>純資産合計</b>	<b>335,991</b>	<b>358,858</b>	<b>22,867</b>
				<b>負債及び純資産合計</b>	<b>522,914</b>	<b>549,940</b>	<b>27,025</b>

## トピックス

サンリオ株1,232万株を取得(持株比率13.98%)  
 みなとみらいの土地取得等により有形固定資産増加  
 海外子会社の新規取得等により、のれんが約72億円増加  
 BPS: 1,341円80銭

# 連結キャッシュフロー計算書

	(億円)	2006年3月期通期	2007年3月期通期
営業活動によるキャッシュフロー		832	606
投資活動によるキャッシュフロー		-547	-753
財務活動によるキャッシュフロー		-211	-17
現金及び現金同等物に係る換算差額		6	7
現金及び現金同等物の増減額		80	-157
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	1,448

## 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774億円

投資活動によるCF：有形固定資産の取得493億円、投資有価証券の取得331億円

財務活動によるCF：配当金支払い150億円

# 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		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比
<b>売上高</b>	2,656	2,260	2,115	-20.4%
パチスロ (うち、レンタル)	1,894 -	1,575 (98)	1,737 (59)	-8.3% -
パチンコ	670	590	283	-57.7%
周辺機器その他	92	95	95	+3.2%
営業利益	998	785	711	-28.8%
営業利益率	37.5%	34.7%	33.6%	-3.9ポイント

\*パチスロ機は、2007年3月期より新レンタル制度を展開(カッコ)内は、新レンタル制度における数値

\*パチンコ・パチスロの販売台数は、次ページに記載

## 決算のポイント

パチスロのレンタル比率低下により単価が上昇した一方で、パチンコ販売の計画未達により営業利益率が前期比、計画比で低下

<パチスロ>

「北斗の拳SE」34万台の販売を達成

新基準機「スパイダーマン2」に続き、「仮面ライダーDX8」、銀座「リングにかける1」なども好調

大型入替期にむけ、大きなアドバンテージを確保

<パチンコ>

・通期の修正計画(30.1万台)に対して大幅未達

・パチンコ機の開発プロセス見直し、外部評価の導入により、2008/3期以降の製品クオリティ向上を見込む



# 遊技機事業

パチスロ販売台数

ブランド	2006年3月期	2007年3月期		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比
Sammy	6機種	5機種	5機種	-1機種
	312,865台	415,000台	426,159台	+113,294台
RODEO	4機種	5機種	3機種	-1機種
	159,123台	69,000台	43,905台	-115,218台
GINZA	-	1機種	2機種	+2機種
	-	10,000台	19,922台	+19,922台
ユニット供給	4機種	9機種	7機種	+3機種
	135,118台	30,000台	33,436台	-101,682台
合計 (うち、レンタル)	14機種	20機種	17機種	+3機種
	607,106台	524,000台	523,422台 (26,487台)	-83,684台

\* レンタルプランは、サミーブランドで展開

パチスロ販売機種

ブランド	タイトル名	07年3月期 販売台数 (レンタル含む)	販売時期
Sammy	北斗の拳 S E	340,760台	7月
	スパイダーマン 2	39,000台	10月
	仮面ライダー-D X	29,173台	2月
RODEO	俺の空	25,118台	前期
	魁!! 男塾	12,020台	3月
GINZA	リングにかけろ 1	18,837台	3月
ユニット 供給	怪胴王	33,436台	11月
	逮捕しちゃうぞ		11月
	三国志		3月
	その他		

パチンコ販売台数

Sammy	8機種	12機種	11機種	+3機種
	288,895台	234,000台	108,568台	-180,327台
GINZA	-	5機種	4機種	+4機種
	-	67,000台	24,413台	+24,413台
合計	8機種	17機種	15機種	+7機種
	288,895台	301,000台	132,981台	-155,914台

パチンコ販売機種

ブランド	タイトル名	07年3月期 販売台数	販売時期
Sammy	C R サラリーマン金太郎	28,133台	11月
	C R 北斗の拳 S T V	23,242台	7月
	C R フレディVSジェイソン	19,897台	5月
	C R ガッチャマン	10,453台	9月
GINZA	C R 満月の夜に昇天したい	12,439台	6月
	C R 1・2の三四郎	4,739台	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		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比
売上高	715	840	754	+5.5%
国内	633	695	657	+3.8%
海外	81	145	97	+19.8%
営業利益	121	125	116	-4.1%
営業利益率	17.0%	14.8%	15.4%	-1.6%

\* A M機器の販売状況は、次ページに記載

## 決算のポイント

概ね順調に推移し、売上・利益ともに前年と同水準

「アミー漁」、「三国志大戦2」、「頭文字D ARCADE STAGE 4」  
の出荷好調

All. Net P-ras (機器の稼動に応じた課金モデル)

基礎データ収集&分析 今後の展開に活用

海外事業は、海外向け販売タイトル不足等により、計画ショート

# 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)

商品名	販売数 実績
三国志大戦2	カード：69,821カートン
頭文字D ARCADE STAGE 4	サテライト：3,056台
アミー漁	本体：640台
スターホース2 2006	本体：100台 サテライト：2,055台
バーチャファイター5	DXセット：696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		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比
売上高	1,062	1,250	1,038	-2.3%
(うち、海外施設売上高)	61	87	98	+60.7%
営業利益	92	120	1	-98.9%
営業利益率	8.7%	9.6%	0.1%	-8.6ポイント
減価償却費	171	181	180	+9億円
設備投資額	245	204	181	-64億円

\* 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  
 \* トムス・エンタテインメントの施設事業は、2006年3月期の下期より連結

## 決算のポイント

前期比で大幅減益  
 既存店売上高は第2四半期より前年割れ続く  
 キッズカード販売が前年実績・計画を大きく下回る  
 キッズカード市場における競争激化、市場飽和化等の影響を受ける

# 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	
		通期実績	通期計画	通期実績
店舗数		462	471	449
	出店	14	23	18
	閉店	52	14	31
既存店売上高 前年比		103.3%	103.4%	95.8%

## キッズカード 各種データ

		2006年3月期	2007年3月期	
		通期実績	通期計画	通期実績
総合計	筐体純増数	16,200台	9,000台	2,400台
	期末 筐体設置台数	27,000台	36,000台	29,400台
	各期カード 販売枚数	3億4,750万枚	3億5,700万枚	2億1,600万枚
	累計カード 販売枚数	5億1,500万枚	8億7,200万枚	7億3,100万枚

# 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		
	通期実績	通期計画	通期実績	前期比	
売上高	903	1,230	1,195	+32.3%	
内訳	ゲームソフト	562	779	761	+35.4%
	ネットワーク他	341	451	434	+27.3%
営業利益	19	25	17	-10.5%	
営業利益率	2.1%	2.0%	1.4%	-0.7ポイント	
研究開発費	178	264	266	+88億円	

\* 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

ゲームソフト事業は、米国の好調、買収した開発会社タイトルの収益貢献、黒字を達成、ほぼ計画どおりの着地

日本：「オシャレ魔女 ラブ and ベリー ~DSコレクション~」が112万本、  
「龍が如く」シリーズが1・2合わせて100万本以上の販売

米国：XBox360, PS3用「Sonic The Hedgehog」や、「Sonic Mega Collection/Plus」などのカタログタイトルが好調な販売

欧州：「Football Manager 2007」, 「Medieval II: Total War」のヒット。  
一部タイトルは2008年3月期へスリップ

ネットワーク事業は各種サービス遅延により計画未達

# コンシューマ事業

## ゲームソフト販売実績

\*販売タイトル数はSKUによる表記

## 今期主要タイトル販売実績

販売地域		2006年3月期		2007年3月期	
		販売 タイトル数	販売本数 (万本)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本他	55	420	57	586
	米国	30	614	39	823
	欧州	37	606	44	718
合計		122	1640	140	2,127

地域	プラット フォーム	2007年3月期 販売主要タイトル名	販売本数 (万本)
日本	NDS	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	112
	PS2	龍が如く2	60
	PS2	<PlayStation 2 the Best> 龍が如く	51
	PS2/PSP/NDS	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳SE	38
	NDS/PSP/PS2	ぷよぷよ!	25
	米国	PS2/XB/GC	Sonic Mega Collection/Plus
PS2/XB/GC/PC		Sonic Riders	56
PS3/X360		Sonic The Hedgehog	53
PS2/XB/GC		Shadow The Hedgehog	47
PS2/XB/GC		Sonic The Heroes	42
欧州		PC/X360/PSP	Football Manager 2007(*1)
	PS3/X360/PSP /PC	Virtua Tennis 3	61
	PC	Medieval II: Total War(*2)	50
	NDS	Sonic Rush	36
	PS3/X360	Sonic The Hedgehog	34

プラット フォーム		2006年3月期		2007年3月期		
		販売 タイトル数	販売本数 (万本)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)	
内訳	PS2	42	434	35	316	
	GC	12	120	2	15	
	Xbox	17	152	0	1	
	PS3	-	-	14	164	
	Wii	-	-	7	142	
	Xbox360	Xboxに含む		18	182	
	NDS	18	134	13	238	
	PSP	12	142	28	210	
	GBA	7	89	3	38	
	PC	14	135	20	201	
	リピート等	-	434	-	619	
	合計		122	1640	140	2,127

買収した開発会社によるタイトル  
(\*1)Sports Interactive Ltd (\*2)Creative Assembly Ltd..

# 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		
	通期 実績	通期計画	通期 実績	前期比
売上高	82.7	101	106.2	+28.5%
営業利益	21.6	25.5	25.2	+16.8%
営業利益率	26.1%	25.2%	23.7%	-2.4 ポイント



\* 2006年3月期は非連結決算であったため、単体の数値を記載

( 億円 )	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期計画	通期 実績	前期比
売上高	144.0	146.0	152.0	+5.5%
営業利益	10.5	3.4	3.3	-68.5%
営業利益率	7.2%	8.4%	2.1%	-5.1 ポイント

### サミーネットワークス

#### 増収増益

#### PC向けサービス

パチスロゲームに加え、パチンコゲーム7機種もリリース。参画企業16社、コンテンツ数38機種に拡大。

#### 海外売上高は減少

中国でのコンテンツ配信に係わる規制強化による影響

#### M&A

(株)リアラスと(株)メディア・トラストの子会社化によるポイントメディア事業とソリューション事業の売上増

### セガトイズ

#### 増収減益

NEWコンテンツビジネスの不振

男児・女兒向け玩具の国内販売落ち込み

在庫評価減(280百万円)

海外向け販売が好調(海外比率20.1% 32.6%)

「グランドピアニスト」導入成功

「ホームスター」の定番化

アンパンマン玩具は堅調に推移

# 上場子会社実績（2）



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期計画	通期 実績	前期比
売上高	161.5	157.9	155.9	-3.5%
営業利益	16.8	17.6	16.0	-4.8%
営業利益率	10.4%	11.2%	10.3%	-0.1 ポイント

## トムス・エンタテインメント

### アニメーション事業は増収・増益

制作収入は減となったものの、ライセンス販売収入の大きな伸びにより大幅な増益となった。

グループと連動した企画作品「ぷるるんっ！しずくちゃん」「爆丸 バトルブローラーズ」の制作。

### アミューズメント事業は減収・減益

新規出店による増収効果はあるも、既存店及び新規店とも収入が伸びず。

大型ゲーム機機器導入に係るコスト増や、新規出店店舗の大型化に伴う開店コスト増が大きく影響し大幅な減益となった。



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	通期 実績	通期計画	通期 実績	前期比
売上高	162.2	149.0	148.9	-8.2%
営業利益	-4.3	-4.3	-4.6	-
営業利益率	-	-	-	-

## 日商インターライフ

### 専門工事

ショッピングセンター、百貨店の出店が増え、受注増。売上高、営業利益とも堅調。

### 総合工事

受注競争激化、低採算案件回避により売上高減少、粗利益率の計画未達。営業赤字。



# 2008年3月期計画

# 2008年3月期計画

(億円)	2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	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	2,485	5,532	2,835	5,282	3,100	6,700	+26.8%
営業利益	498	1,191	629	765	140	700	-8.5%
経常利益	494	1,195	660	812	130	670	-17.6%
当期純利益	249	662	379	434	-50	350	-19.4%

\* 2008年3月期 計画EPS: 138円92銭

\* 2008年3月期 年間配当予想 60円  
(うち中間配当 30円)

# セグメント別計画

(億円)		2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
		中間実績	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		2,485	5,532	2,835	5,282	3,100	6,700	+26.8%
内訳	遊技機	1,298	2,656	1,450	2,115	1,680	3,030	+43.3%
	アミューズメント機器	308	715	346	754	345	825	+9.4%
	アミューズメント施設	485	1,062	535	1,038	520	1,105	+6.4%
	コンシューマ	285	903	407	1,195	465	1,560	+30.5%
	その他	107	194	96	178	90	180	+1.1%
営業利益		498	1,191	629	765	140	700	-8.5%
内訳	遊技機	464	998	637	711	369	663	-6.8%
	アミューズメント機器	45	121	66	116	2	92	-20.7%
	アミューズメント施設	43	92	29	1	-24	-10	-
	コンシューマ	-43	19	-67	17	-156	44	+158.8%
	その他	-4	-17	-4	-13	-4	-4	-
	消去等	-5	-23	-32	-67	-47	-85	-

# セグメント別計画：遊技機事業

## 計画

(億円)		2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
		中間実績	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		1,298	2,656	1,450	2,115	1,680	3,030	+43.3%
	パチスロ (うち、レンタル売上)	730 -	1,894 -	1,234 (15)	1,737 (59)	1,320 (105)	1,866 (224)	+7.4% (+279.6%)
	パチンコ	526	670	161	283	291	1,001	+253.7%
	周辺機器その他	42	92	55	95	69	163	+71.6%
営業利益		464	998	637	711	369	663	-6.8%
営業利益率		35.7%	37.5%	43.9%	33.6%	21.9%	21.8%	-11.8ポイント

## パチスロ

メーカー	06年3月期	07年3月期	08年3月期	
	通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
	6機種 312,865台	5機種 426,159台	4機種 255,000台	8機種 335,000台
	4機種 159,123台	3機種 43,905台	4機種 93,000台	7機種 128,000台
	-	2機種	3機種	6機種
	-	19,922台	63,000台	103,000台
	4機種 135,118台	7機種 33,436台	10機種 75,000台	12機種 95,000台
	14機種 607,106台	17機種 523,422台 (26,487台)	21機種 486,000台 (51,000台)	33機種 661,000台 (88,000台)

## パチンコ

メーカー	06年3月期	07年3月期	08年3月期	
	通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
	8機種 288,895台	11機種 108,568台	3機種 102,000台	8機種 322,000台
	-	4機種 24,413台	2機種 25,000台	4機種 65,000台
	-	-	-	-
	8機種 288,895台	15機種 132,981台	5機種 127,000台	12機種 387,000台

\* レンタルプランは、サミーおよび銀座ブランドにて展開

# セグメント別計画：遊技機事業

## 利益率低下要因

パチスロトップシェア企業として業界との協調施策、業界の安定化を目指す  
 短期集中するパチスロ新基準機への移行に向けて期間限定の特別割引、新レンタルプランの提案  
 短期集中出荷の影響等によりリユース効果限定的

## 2009年3月期において

市場の動向を鑑みて販売単価見直し  
 2009年3月期以降はリユース効果フル寄与により原価低減を実現

### 《 パチスロ 》

新基準機の大型入替期に向けて

- ・グループにおける多数の許可取得済みタイトルを、ニーズに合わせて市場投入
- ・業界最大級の生産能力、流通能力を駆使し、シェア拡大を図る
- ・大型入替期以降においても、適宜主力タイトルを投入し、業界の活性化を図る

### 《 パチンコ 》

クオリティ重視のパチンコ開発体制へ

- ・タイトル数重視からクオリティ重視へ移行
- ・開発工程上のチェックポイント設置、開発・営業連携強化、社外評価導入 マーケットインの製品開発
- ・研究開発統括本部新設、パチスロ・パチンコ開発の総合的プロデュース実現 開発組織力強化

# セグメント別計画：アミューズメント機器事業

## 計画

(億円)		2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
		中間実績	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		308	715	346	754	345	825	+9.4%
内訳	国内	271	633	314	657	275	675	+2.7%
	海外	37	81	31	97	70	150	+54.6%
営業利益		45	121	66	116	2	92	-20.7%
営業利益率		14.6%	17.0%	19.0%	15.4%	0.5%	11.1%	-4.3ポイント

## 08/3期の施策

### 機器開発体制の強化:

- ・開発人員の増強による、製品ラインナップ拡大
- ・開発体制を強化し、国内外におけるアミューズメント機器の安定的供給を目指す

### ALL.Net P-ras:

- ・07/3期を通じて、今後の展開のための基礎データを収集  
08/3期以降の事業拡大のため、分析および更なる検証を進める

### 海外事業:

- ・各エリア別(米国・アジア・欧州)につき、供給機器、体制についてのプライオリティ選定を実施予定



# セグメント別計画：アミューズメント施設事業

## 計画

(億円)	2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	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	485	1,062	535	1,038	520	1,105	+6.4%
（うち、海外施設売上高）	26	61	43	98	61	131	+33.7%
営業利益	43	92	29	1	-24	-10	-
営業利益率	8.9%	8.7%	5.4%	0.1%	-	-	-
既存店売上高前年比	100.0%	103.3%	100.2%	95.8%	96.5%	102.1%	+6.3ポイント
国内施設店舗数	451店舗	462店舗	463店舗	449店舗	431店舗	435店舗	-14店舗
出店数	6店舗	14店舗	10店舗	18店舗	13店舗	26店舗	-
閉店数	32店舗	52店舗	9店舗	31店舗	31店舗	40店舗	-
AM施設事業 減価償却費	66	171	82	180	58	143	-20.6%
AM施設事業 設備投資額	108	245	118	181	80	182	+0.6%

## 08/3期の施策

### 既存施設の収益改善策：

- ・顧客満足度向上にむけ、各施設の利用目的別にあわせた製品、サービスの提供を図る
- ・店舗収益性を厳格に見直し、更なるスクラップ&ビルドの展開

### キッズカード事業：

- ・市場全体で飽和が進んできた状況下、現状のシェアをキープしていく  
アニメ放映、ゲーム、グッズなど、メディアミックスによるシナジー追求、新タイトルの投入など

# セグメント別計画：コンシューマ事業

## 計画

(億円)	2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期実績	中間計画	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	285	903	407	1,195	<b>465</b>	<b>1,560</b>	+30.5%
ゲームソフト	149	562	208	761	<b>231</b>	<b>1,021</b>	+34.2%
ネットワーク他	136	341	199	434	<b>234</b>	<b>539</b>	+24.2%
営業利益	-43	19	-67	17	<b>-156</b>	<b>44</b>	+158.8%
営業利益率	-	2.1%	-	1.4%	-	<b>2.8%</b>	+1.4ポイント
CS事業 研究開発費	76	178	117	266	<b>216</b>	<b>384</b>	+44.4%
ソフト販売本数(万本)	448	1640	575	2,127	<b>634</b>	<b>2,800</b>	+673万本

## 08/3期の施策

### ゲームソフト事業：

- ・海外開発体制強化、グローバルR&D体制および販売体制強化
- ・販売本数の伸張と同時に売上高開発コスト比率の低下を目指す
- ・収益の安定化を図るため、各地域にあわせたマルチプラットフォーム戦略の継続展開

### ネットワークその他事業：

- ・上場子会社の収益拡大

# セグメント別計画：コンシューマ事業

## ゲームソフト販売計画（2008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	39	524
	米国	43	1,094
	欧州	47	1,179
	その他	0	3
合計		129	2,800

\*販売タイトル数はSKUによる表記

	プラット フォーム	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	9	165
	GC	0	0
	XB	0	0
	PS3	19	391
	Wii	23	458
	Xbox360	20	380
	NDS	26	536
	PSP	14	174
	GBA	0	0
	PC	18	246
	リピート等	-	452
合計		129	2,800

# 上場子会社計画



# 上場子会社計画 ( 1 )



\* 2006年3月期は非連結決算であったため、単体の数値を記載

( 億円 )	2006年 3月期	2007年 3月期	2008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	82.7	106.2	56.7	125	+17.6%
営業利益	21.6	25.2	8.7	20	-20.7%
営業利益率	26.1%	23.7%	15.3%	16.0%	-7.7 ポイント

( 億円 )	2006年 3月期	2007年 3月期	2008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	144.0	152.0	75.0	175.0	+15.1%
営業利益	10.5	3.3	-1.8	6.7	+103.0%
営業利益率	7.2%	2.1%	-2.4%	3.8%	+1.7 ポイント

## サミーネットワークス

### 重点3事業を中心に拡大

「PC向けパチスロオンラインゲーム事業」：  
ゲームアプリの先行配信とパチンコアプリサービスの拡充  
「muPass ( ミューパス ) 事業」：  
エプソンと提携した印刷コンテンツ配信ビジネスの拡充  
「ポイントメディア事業」：  
主力サービスである予想ネットのリニューアル、モバイルとの連携強化、ポイント交換サービスの導入

### 成長を実現する為の投資負担増で一時的に減益

M&Aのれん償却負担7.8億円  
新しいサービス創造の為の人材強化策2億円

## セガトイズ

国内大人向けエンタテインメント製品の積極展開  
「グランドピアニスト」「東京タワー2007」等

セガサミーグループコンテンツ玩具展開の継続  
「爆丸 ( トムスと連動 ) 」の世界展開スタート

トイホビー関連製品の活性化  
新会社タイヨー設立で、大人向けラジコントイのスタート

自社コンテンツ「お茶犬」の新シリーズ展開開始

# 上場子会社計画 ( 2 )



( 億円 )	2006年 3月期	2007年 3月期	2008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	161.5	155.9	76.8	174.3	+11.8%
営業利益	16.8	16.0	5.6	19.1	+19.2%
営業利益率	10.4%	10.3%	7.3%	11.0%	+0.7 ポイント

( 億円 )	2006年 3月期	2007年 3月期	2008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	162.2	148.9	75.2	153	+2.8%
営業利益	-4.3	-4.6	0.1	0.6	-
営業利益率	-	-	0.1%	0.4%	-

## トムス・エンタテインメント

アニメーション事業は増収・増益計画  
制作収入・ライセンス販売収入共に増収・増益を計画。  
販売力のあるヒットを目指して過去最多作品数制作に挑戦。

アミューズメント事業は増収・増益計画  
店舗リニューアル等既存店建て直しにより、収益の回復に  
取り組む。

新規出店については、優良物件への絞込みや、新業態による  
集客力の強化など、投資効果の向上を目指す。

## 日商インターライフ

専門工事による利益拡大  
人材の確保と育成による営業基盤の強化

総合工事の営業黒字化  
セガサミーグループ企業とのネットワーク強化  
新台展示会・イベントなどのプロモーション事業拡大  
商業系デベロッパーとの関係強化



# 補足資料



# 各種費用

(億円)	2006年 3月期	2007年 3月期	2008年3月期	
	通期実績	通期実績	中間計画	通期計画
研究開発費	363	521	364	673
設備投資額	385	366	121	307
減価償却費	218	280	88	208
広告宣伝費	189	222	84	224



# 会社概要

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
資本金	299億円
発行済み株式総数	283,229,476株





大株主 氏名		保有株式数	議決権比率
1	里見 治	43,569,338	17.29%
2	セガサミーホールディングス	31,276,992	-
3	ザチェースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	19,591,357	7.77%
4	エフエスシー	14,172,840	5.62%
5	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	13,996,821	5.55%
6	ヒーローアンドカンパニー	13,063,509	5.18%
7	モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	6,916,718	2.74%
8	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	6,408,400	2.54%
9	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	4,867,800	1.93%
10	ゴールドマンサックスアンドカンパニー レギュラーアカウント	3,310,455	1.31%

所有者別分布状況		
所有者属性	持株比率	株主数比率
金融機関	10.33%	0.12%
証券会社	2.02%	0.12%
その他法人	7.33%	0.84%
外国法人等	36.70%	0.63%
個人・その他	32.57%	98.29%
自己株式	11.04%	0.00%

株主数
101,258名

本ページのデータは  
2007年3月31日現在

# 会社概要（上場子会社）

会社名	上場市場	業務内容	セガサミーホールディングスの保有株式数 (議決権比率)
(株) サミーネットワークス 	東証マザーズ 証券コード：3745	<u>&lt;コンシューマ事業&gt;</u> 携帯電話、PCなどへの音楽関連コンテンツおよびゲーム関連コンテンツの配信サービス	24,804株 (56.3%)
(株) セガトイズ 	JASDAQ 証券コード：7842	<u>&lt;コンシューマ事業&gt;</u> 玩具の企画・開発・製造・販売	11,250,000株 (52.6%)
(株) トムス・エンタテインメント 	名証2部 証券コード：3585	<u>&lt;コンシューマ事業・アミューズメント施設事業&gt;</u> アニメーション映画の企画・制作・販売並びに輸出、およびアミューズメント事業	23,549,000株 (55.5%)
(株) 日商インターライフ 	JASDAQ 証券コード：1986	<u>&lt;その他事業&gt;</u> ディスプレイ、商業施設等の企画・設計・監理および施工	7,714,400株 (51.3%)

本ページのデータは  
2007年3月31日現在

# 遊技機業界の動向

パチンコホール店舗数（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）

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
パチンコ機設置店	15,691	15,255	14,695	13,844	12,913	12,588
パチスロ機設置店	1,110	1,249	1,381	1,773	2,252	2,086
合計	16,801	16,504	16,076	15,617	15,165	14,674

遊技機販売台数・設置台数・市場規模

		2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
パチンコ機	販売台数	3,230,489	3,174,079	3,686,677	4,012,901	4,047,427	未確定
	設置台数	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537	2,960,939	2,932,952
	市場規模（百万円）	569,129	561,506	672,055	786,413	867,209	未確定
パチスロ機	販売台数	1,290,719	1,501,894	1,842,392	1,675,049	1,804,292	未確定
	設置台数	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239	1,936,476	2,003,482
	市場規模（百万円）	351,344	396,566	526,354	524,882	543,049	未確定

店舗数及び設置台数は警察庁調べ（暦年）。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

パチスロ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2002			2003			2004			2005		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	サミー	31.1	466,501	サミー	32.1	591,754	サミー	40.4	676,933	サミー	33.6	607,106
2	山佐	20.0	300,000	オリンピア	18.5	340,000	オリンピア	16.4	275,000	大都技研	13.1	236,000
3	アルゼ	19.7	296,481	アルゼ	13.6	250,559	山佐	9.0	150,000	オリンピア	10.4	187,000
4	オリンピア	11.7	175,000	山佐	11.9	220,000	大都技研	7.9	132,000	山佐	8.3	150,000
5	パイオニア	3.7	55,000	大都技研	4.9	90,000	アルゼ	4.6	77,881	SANKYO	6.2	111,659

パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2002			2003			2004			2005		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	三洋物産	16.4	520,000	三洋物産	25.2	930,000	三洋物産	22.9	920,000	三洋物産	24.7	1,000,000
2	SANKYO	14.8	469,178	SANKYO	16.4	605,589	SANKYO	21.2	849,911	SANKYO	18.3	740,320
3	平和	10.0	318,808	大一	9.5	350,546	平和	8.7	350,184	京楽	9.6	390,000
4	京楽	8.1	257,000	平和	7.1	260,894	大一	7.7	308,173	ニューギン	7.9	320,000
5	大一	7.9	250,834	サミー	6.7	248,533	ニューギン	6.9	278,000	サミー	7.1	288,895
	サミー	2.6	82,025				サミー	5.8	233,049			

出所：矢野経済研究所

\* 各年の7月～翌年6月までの決算期  
 (2005年：2005年7月～2006年6月の間に迎える決算)  
 を基準として、矢野経済研究所が推計

# アミューズメント・ゲーム機動向

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）

		2002年度	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度
AM機器売上高		154,528	177,889	180,550	199,227	未確定
AM施設オペレーション 売上高		605,521	637,744	649,223	682,458	未確定
ゲームセンター営業所数		11,499店	10,759店	10,109店	9,515店	9,091店
ゲーム機設置台数		439,937台	428,358台	438,986台	445,025台	460,031台
1店舗あたり設置台数		38.3台	39.8台	43.4台	46.8台	50.6台
家庭用 ゲーム	ハード売上高	790,767	631,481	425,143	862,163	未確定
	ソフト売上高	475,875	437,975	494,840	502,579	未確定

各売上高についてはJAMMA、AOU、NSA調べ。その他の数値については警察庁調べ（暦年）。