

セガサミーホールディングス株式会社 2008年3月期 第1四半期決算要旨

第1四半期決算の概況

【サマリー】

売上高 954 億円： 前年同期と比較してパチスロ機販売台数の増加を受け、11.4%の増収
 経常損失 14 億円： 主力製品・サービスの供給が主に下半期となる事業計画により、
 第1四半期は費用が先行も、計画に沿って推移

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	856	2,835	5,282	954	3,100	6,700
営業利益	27	629	765	24	140	700
経常利益	24	660	812	14	130	670
当期純利益	7	379	434	50	50	350

当第1四半期においては、前年同期と比較してパチスロ機販売台数の増加等を受け、11.4%の増収となりました。

利益面では 14 億円の経常損失となりましたが、当事業年度においては各事業セグメントで主要製品・サービスの供給が下半期に集中する計画のため、当第1四半期は費用が先行するためであり、事業計画に沿って推移しています。

なお、第2四半期に入り、遊技機事業において今期主力タイトルの一つであるサミーブランドパチスロ機「パチスロ北斗の拳 2 乱世霸王伝 天覇の章」の出荷を開始いたしました。「パチスロ北斗の拳 2 乱世霸王伝 天覇の章」はパチスロ遊技機市場最大の販売記録を持つ「北斗の拳」および「北斗の拳 SE」の後継機種であり、今日現在すでに 10 万台を超える受注を獲得しています。

また、下半期にはコンシューマ事業においてニンテンドーDS®と Wii™ 向けゲームソフト「マリオ & ソニック in 北京オリンピック」(仮称)等の主力タイトルの発売を計画しています。

遊技機事業

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	215	1,450	2,115	379	1,680	3,030
営業利益	21	637	711	66	369	663

【パチスロ機】

パチスロ機の販売台数は 126,137 台 (前年同期実績: 31,836 台)

規則改正を受けた旧基準パチスロ機の新基準パチスロ機への入替需要により、前期比でパチスロ機販売台数は大幅増加
 子会社ブランド(ロデオ、銀座)の新基準パチスロ機の販売好調

【パチンコ機】

パチンコ機の販売台数は 9,669 台であるが、当初の販売計画も多くみとらず、概ね想定どおり(前年同期実績: 45,632 台)

前期末から販売している『CR アラジンデスティニー』のリピートオーダーが継続し、ロングセラーとなっている

当第1四半期に新たに発売したタイトルは銀座ブランド『CR ラブラブオーリーブ』のみ

今期上半期は遊技機市場全体においてパチスロ機入替が高水準で推移する影響から、パチンコ機の入替は下半期以降に本格化すると想定。

今期の主力パチンコ機を下半期に発売する計画。また前期下半期より、パチンコ機開発強化を目的に新開発体制スタート。新体制下のタイトルを今期下半期後半より発売できる見込み。なお、9月出荷予定の「CR サクラ大戦」の受注が好調で、今日現在約4万台の受注を獲得。

アミューズメント機器事業

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	177	346	754	152	345	825
営業利益	40	66	116	6	2	92

大型新タイトルが収益寄与した前年同期との比較では減収減益であるが、今上期計画に対しては順調推移
当第1四半期においては前期販売タイトル「三国志大戦2」「頭文字D ARCADE STAGE 4」等の販売が引き続き順調に推移

アミューズメント施設事業

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	252	535	1,038	228	520	1,105
営業利益	20	29	1	8	24	10

セガ既存店舗売上高は前年同期比 88.8%

「甲虫王者ムシキング」、「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」をはじめとしたキッズカード販売は昨年実績を下回るものの、テレビアニメとの相乗効果等により「古代王者 恐竜キング」の販売が伸び、トータルでは期初計画を上回る

アミューズメント施設 店舗数の状況			
期首店舗数	出店数	閉店数	第1四半期末店舗数
449	3	10	442

コンシューマ事業

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	165	407	1,195	160	465	1,560
営業利益	40	67	17	72	156	44

ゲームソフト販売本数は、日本およびその他で39万本、米国で59万本、欧州で45万本、合計143万本の販売
中長期的成長を目指したグローバルでの開発体制の整備に伴い、開発費は前年同期比で25億円増加
当期下半期において「マリオ&ソニック in 北京オリンピック」(仮称)をはじめ主力タイトルの販売を計画

以上