

2009年3月期 第3四半期累計期間決算

2009年2月12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。

【2009年3月期 第3四半期累計期間実績/通期見通し】

■ 決算ハイライト	3
■ 連結損益計算書（要約）	4
■ 通期業績予想修正の要旨	5
■ 連結貸借対照表（要約）	6
■ セグメント情報	
セグメント情報:遊技機事業	7
セグメント情報:アミューズメント機器事業	9
セグメント情報:アミューズメント施設事業	10
セグメント情報:コンシューマ事業	11
■ 各種費用等の実績/通期見通し	13
■ 上場子会社実績/通期見通し/補足資料	14
サミーネットワークス/セガトイズ	15
タイヨーエレクトリック/トムス・エンタテインメント	16
会社概要	17
遊技機業界の動向	19
遊技機販売シェア動向	20
アミューズメント・ゲーム機動向	21
過去の業績推移	22
上期主要製品	23

項目	概況	
<p>売上高・利益</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:3,090億円、営業損失:27億円、当期純損失:108億円 ・前年同期比で減収、営業損失拡大 ・第3四半期決算および第4四半期業績見込みを勘案し、通期業績予想を修正 	
<p>セグメント別 業績概況</p>	<p>■遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収・減益 ・パチスロは3月の解釈基準一部改正を適用し、新機能を付加した機器を投入 ・パチンコは『ぱちんこCR北斗の拳』の販売が好調
	<p>■アミューズメント機器</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収となったものの増益を確保 ・今期メインタイトルの、『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007』、『ガリレオファクトリー』を継続的に販売し確実な収益を獲得
	<p>■アミューズメント施設</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、前年同期と同水準の営業損失 ・既存店売上高は前年同期実績を下回る水準で推移 ・前期から引き続き将来性・収益性の低い店舗の閉店・売却を推進
	<p>■コンシューマ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収、営業損失は縮小 ・ゲームソフト販売は、海外は堅調も、国内は低調 ・為替の影響(期初レート: USD/円=100円、ポンド/円=200円)
<p>その他トピックス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・のれん(タイヨーエレック)の一括償却により特別損失計上 ・銀座との業務、資本提携解消を決議 ・遊技機周辺機器事業からの撤退を決議 	

連結損益計算書(要約)

		2008年3月期		2009年3月期				
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	2/10修正		5/13期初 通期計画
						通期計画	前期比	
(億円)								
内訳	売上高	3,420	4,589	3,090	-9.6%	4,350	-5.2%	4,700
	遊技機	1,236	1,455	1,062	-14.1%	1,700	+16.8%	1,600
	アミューズメント機器	521	710	499	-4.2%	620	-12.7%	760
	アミューズメント施設	692	912	544	-21.4%	700	-23.2%	780
	コンシューマ	884	1,417	960	+8.6%	1,300	-8.3%	1,530
	その他	85	93	23	-72.9%	30	-67.7%	30
内訳	営業利益	-15	-58	-27	-	25	-	150
	遊技機	121	84	52	-57.0%	130	+54.8%	130
	アミューズメント機器	54	71	62	+14.8%	42	-40.8%	55
	アミューズメント施設	-49	-98	-49	-	-90	-	-15
	コンシューマ	-96	-59	-56	-	-5	-	33
	その他	-1	0	2	-	1	-	1
	全社/消去等	-44	-55	-39	-	-53	-	-54
	営業利益率	-	-	-	-	0.6%	-	3.2%
	遊技機	9.8%	5.8%	4.9%	-4.9pt	7.6%	+1.9pt	8.1%
	AM機器	10.4%	10.0%	12.4%	+2.0pt	6.8%	-3.2pt	7.2%
	AM施設	-	-	-	-	-	-	-
CS	-	-	-	-	-	-	2.2%	
経常利益	-14	-82	-50	-	5	-	130	
経常利益率	-	-	-	-	0.1%	-	2.8%	
当期純利益	-157	-524	-108	-	-215	-	50	
当期純利益率	-	-	-	-	-	-	1.1%	
1株配当(円)	-	45	-	-	30	-	30	
一株あたり当期純利益(円)	-62.58	-208.26	-43.03	-	-85.34	-	19.85	
一株あたり純資産(円)	1158.54	1030.09	929.90	-	-	-	-	

通期業績予想修正の概要

		2009年3月期		
		2/10修正 通期計画	5/13期初 通期計画	増減 (期初-修正)
		(億円)		
内訳	売上高	4,350	4,700	-350
	遊技機	1,700	1,600	100
	アミューズメント機器	620	760	-140
	アミューズメント施設	700	780	-80
	コンシューマ	1,300	1,530	-230
	その他	30	30	0
内訳	営業利益	25	150	-125
	遊技機	130	130	0
	アミューズメント機器	42	55	-13
	アミューズメント施設	-90	-15	-75
	コンシューマ	-5	33	-38
	その他	1	1	0
	全社/消去等	-53	-54	1
	営業利益率	0.6%	3.2%	-
	遊技機	7.6%	8.1%	-
	AM機器	6.8%	7.2%	-
	AM施設	-	-	-
CS	-	2.2%	-	
経常利益		5	130	-125
経常利益率		0.1%	2.8%	-
当期純利益		-215	50	-265
当期純利益率		-	1.1%	-

【遊技機事業】

売上高、営業利益ともに期初計画達成の見込み
パチンコ遊技機販売台数は28.0万台から42.1万台に、
パチスロ遊技機販売台数は24.8万台から13.4万台に修正

【アミューズメント機器事業】

売上高、営業利益をやや下方修正

【アミューズメント施設事業】

売上高、営業利益ともに下方修正
既存店売上高前年比は104.3%から91.9%に修正

【コンシューマ事業】

売上高、営業利益ともに下方修正
為替前提をUSドル/円100円を90円、ポンド/円200円を130円に見直し
ゲームソフト販売本数を3,171万本から2,800万本に修正

【特別損失項目】

AM施設閉店費用: 52億円
セガ希望退職者募集に伴う損失: 40億円
周辺機器事業撤退損失: 25億円

連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第3四半期末	増減	科目	前期末	第3四半期末	増減
現金・預金	101,539	103,796	2,257	支払手形・買掛金	49,496	64,100	14,603
受取手形・売掛金	72,541	76,576	4,035	社債(1年内)	5,716	1,231	-4,485
有価証券	2,495	27,197	24,701	短期借入金	27,455	12,139	-15,315
たな卸資産	51,435	46,435	-5,000	その他	50,195	31,665	-18,529
その他	47,026	42,335	-4,690				
				流動負債 計	132,863	109,136	-23,726
流動資産 計	275,038	296,342	21,303	社債	25,679	55,513	29,834
有形固定資産	104,029	75,590	-28,438	長期借入金	6,988	7,067	79
無形固定資産	20,217	13,747	-6,469	その他	22,483	22,973	490
投資有価証券	35,608	32,962	-2,645				
その他	34,749	30,407	-4,342	固定負債 計	55,151	85,555	30,403
				負債合計	188,014	194,691	6,676
				株主資本 計	278,253	259,133	-19,119
				評価・換算差額等 計	-18,733	-24,866	-6,132
				新株予約権	1,070	1,272	202
				少数株主持分	21,038	18,818	-2,219
固定資産 計	194,604	152,708	-41,896	純資産合計	281,627	254,358	-27,269
資産合計	469,642	449,050	-20,592	負債及び純資産合計	469,642	449,050	-20,592

トピックス

- 自己資本比率は、前期末の55.3%から第3四半期末には52.2%と、引き続き健全な水準を堅持
- みなとみらい21、川越における未利用地の返還・売却やのれん一括償却などによる固定資産の減少
- 子会社において社債を発行し、手元流動性の向上と機動性を高める財務戦略を推進
- 為替相場の変動による為替換算調整勘定の減少

セグメント情報：遊技機事業

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第3四半期	通期実績	第3四半期	前年同期比	2/10修正	前期比	5/13期初
	累計実績		累計実績		通期計画		通期計画
売上高	1,236	1,455	1,062	-14.1%	1,700	+16.8%	1,600
パチスロ	900	1,037	294	-67.3%	350	-66.2%	701
パチンコ	229	281	684	+198.7%	1,230	+337.7%	773
周辺機器その他	106	138	84	-20.8%	120	-13.0%	125
営業利益	121	84	52	-57.0%	130	+54.8%	130
営業利益率	9.8%	5.8%	4.9%	-4.9pt	7.6%	+1.9pt	8.1%

第3四半期実績の概要・通期見通し

パチスロ	実績	<ul style="list-style-type: none"> ■3月の解釈基準一部改正を適用し、新機能を付加した斬新な機器の供給開始 ⇒サミー『ハードボイルド』、ロデオ『天地を喰らう』、『カイジ2』を販売 ■マージン改善施策 ⇒部材リユース率を高めた機器を販売(『ハードボイルド』、『天地を喰らう』)
	見通し	<ul style="list-style-type: none"> □新開発体制による差別化製品の継続的な開発・供給 □4Q発売予定タイトル ⇒サミー『ツインエンジェル』、銀座『スクール☆ウォーズ』、『宇宙刑事ギャバン』 □主カタイトルの販売を来期に延期
パチンコ	実績	<ul style="list-style-type: none"> ■新開発体制下の主力製品の高稼働を受け、設置シェアの飛躍的な向上を実現 ■サミーブランド『ぱちんこCR北斗の拳』が期初計画を大幅に上回る販売実績 ⇒ 累計受注台数21.3万台、出荷18.3万台
	見通し	<ul style="list-style-type: none"> □新開発体制下での継続的な主カタイトルの開発・供給 □4Q発売予定タイトル ⇒サミーブランド『CR逃亡者おりん』、『ぱちんこCR北斗の拳』の甘デジタイプ、タイヨーエレックブランド『CRペルソナ3』、銀座ブランド『CR桃太郎電鉄』
その他	見通し	<ul style="list-style-type: none"> □周辺機器事業を日本金銭機械へ譲渡 (4Q) □銀座との提携解消 (4Q)

(*)『パチスロハードボイルド』および『ぱちんこCR北斗の拳』については23ページに画像を掲載

販売実績・見通し/パチスロ

(億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	5/13期初 通期計画
	5タイトル 147,995台	6タイトル 167,879台	5タイトル 52,139台	6タイトル 62,500台	7タイトル 100,000台
	4タイトル 68,058台	5タイトル 85,117台	4タイトル 29,056台	4タイトル 30,000台	4タイトル 55,000台
	3タイトル 84,446台	3タイトル 84,639台	3タイトル 12,083台	5タイトル 26,000台	5タイトル 60,000台
	1タイトル 5,470台	1タイトル 10,947台	2タイトル 6,268台	2タイトル 6,500台	3タイトル 15,000台
ユニット供給	6タイトル 29,056台	7タイトル 32,106台	2タイトル 8,954台	2タイトル 9,000台	4タイトル 18,000台
合計	19タイトル 335,025台	22タイトル 380,688台	16タイトル 108,500台	19タイトル 134,000台	23タイトル 248,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	3Q累計 販売台数	販売時期
	パチスロハードボイルド	23,535台	11月
	パチスロ天地を喰らう	7,271台	10月
	パチスロカイジ2	17,218台	12月

* 機種数は、期中に発売開始した新機種数を示す
* ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

販売実績・見通し：パチンコ

(億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	5/13期初 通期計画
	2タイトル 55,571台	3タイトル 55,617台	3タイトル 198,445台	4タイトル 320,000台	6タイトル 130,000台
	1タイトル 4,710台	2タイトル 10,931台	2タイトル 7,899台	3タイトル 43,000台	4タイトル 50,000台
	3タイトル 28,571台	4タイトル 41,636台	3タイトル 30,944台	5タイトル 58,000台	6タイトル 100,000台
合計	6タイトル 88,852台	9タイトル 108,184台	8タイトル 237,288台	12タイトル 421,000台	16タイトル 280,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	3Q累計 販売台数	販売時期
	ぱちんこCR北斗の拳	183,688台	9月
	CRバーチャファイター	11,725台	10月
	CRゲーゲーガンモ	6,735台	10月

* 機種数は、期中に発売開始した新機種数を示す

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第3四半期	通期実績	第3四半期	2/10修正		5/13期初	
	累計実績		累計実績	前年同期比	通期計画	前期比	通期計画
売上高	521	710	499	-4.2%	620	-12.7%	760
国内	414	607	430	+3.9%	532	-12.4%	640
海外	106	104	70	-34.0%	88	-15.4%	120
営業利益	54	71	62	+14.8%	42	-40.8%	55
営業利益率	10.4%	10.0%	12.4%	+2.1pt	6.8%	-3.2pt	7.2%

第3四半期実績の概要・通期見通し

績実	<ul style="list-style-type: none"> ■『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007』(*)と『ガリレオファクトリー』(*)を継続販売
見通し	<ul style="list-style-type: none"> □アミューズメント施設業界全体の厳しい経営環境を想定 □上期販売の主カタイトルの継続販売により、着実な収益計上を図る □市場環境を勘案し、一部製品の市場投入を見送る

(*)『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007』および『ガリレオファクトリー』については23ページに画像を掲載

主カタイトル		実績
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	ライブ機+サテライト(8P)	658 セット
	ライブ機+サテライト(4P)	161 セット
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	メイン+サテライト	142 セット
ガリレオファクトリー	本体	235 台
セガネットワーク対戦麻雀MJ4	ライブ機+サテライト +サテライトCVT	2,438 台

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第3四半期	通期実績	第3四半期	前年同期比	2/10修正		5/13期初
	累計実績		累計実績		通期計画	前期比	通期計画
売上高	692	912	544	-21.4%	700	-23.2%	780
うち、海外施設売上高	71	117	66	-7.0%	83	-29.1%	103
営業利益	-49	-98	-49	-	-90	-	-15
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-
既存店舗売上高前年比	88.6%	89.0%	92.1%	+3.5pt	91.9%	+2.9pt	104.3%
国内AM施設数	430店舗	363店舗	347店舗	-83店舗	322店舗	-41店舗	347店舗
出店数	11	12	6	-	6	-	12
閉店数	30	92	22	-	47	-	28
AM施設事業 設備投資額	118	159	123	+4.2%	163	+2.5%	136
AM施設事業 減価償却費	121	171	114	-5.8%	157	-8.2%	139

第3四半期実績の概要・通期見通し

実績	<p>■セガ国内既存店売上高前年同期比: 92.1%</p> <p>⇒個人消費低迷を受け、郊外店を中心に既存店舗の売上高が前年同期実績を下回る水準</p> <p>1Q(4月～6月)3ヶ月間 既存店前年比: 87.3%</p> <p>2Q(7月～9月)3ヶ月間 既存店前年比: 93.6%</p> <p>3Q(10月～12月)3ヶ月間 既存店前年比: 95.6%</p> <p>■収益性・将来性の低い店舗を閉店・売却</p> <p>⇒出店6店舗、閉店22店舗 3Q末店舗数347店舗</p>
見通し	<p>□セガ店舗の追加閉鎖 110店舗</p> <p>□来期以降、既存店売上高を固く見積っても利益を出せる収益構造を構築</p>

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第3四半期	通期実績	第3四半期	前年同期比	2/10修正		5/13期初
	累計実績		累計実績		通期計画	前期比	通期計画
売上高	884	1,417	960	+8.6%	1,300	-8.3%	1,530
ゲームソフト	551	948	597	+8.3%	819	-13.6%	1,030
ネットワーク他	332	469	363	+9.3%	481	+2.6%	501
営業利益	-96	-59	-56	-	-5	-	33
営業利益率	-	-	-	-	-	-	2.2%
ゲームソフト販売本数(万本)	1,465	2,699	2,109	+44.0%	2,800	+3.7%	3,171
研究開発費	296	371	234	-20.9%	317	-14.6%	378

第3四半期実績の概要・通期見通し

実績	<p>■ 海外販売ゲームソフト 前期販売タイトル『Mario & Sonic at the Olympic Games』(全世界累計出荷本数1,000万本突破)のリピート好調 『Sonic Unleashed』(*), 『Football Manager 2009』(*)の販売が堅調に推移</p> <p>■ 国内販売ゲームソフト 『ファンタシースターZERO』(*), 『サカつくDS タッチandダイレクト』, 『428』を発売</p> <p>■ 為替の影響(期初想定レート: USドル/円=100円、ポンド/円=200円)</p>
見通し	<p>□ 海外4Q発売メインタイトル: 『Empire: Total War』, 『MADWORLD』 『Sonic and the Black Knights』</p> <p>□ 国内4Q発売メインタイトル: 『龍が如く3』</p> <p>□ 為替前提レートの修正: USドル/円=90円、ポンド/円=130円</p> <p>□ 開発タイトルの絞込み、内製比率向上等により開発コスト20%低減を図る(来期)</p>

(*) 『Sonic Unleashed』, 『Football Manager 2009』, 『サカつくDS タッチandダイレクト』, 『ファンタシースターZERO』については24ページに画像を掲載

ゲームソフト販売実績

販売地域別		2008年3月期3Q累計		2009年3月期3Q累計	
		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	30	188	31	313
	米国	29	625	31	882
	欧州	24	652	31	913
合計		83	1,465	93	2,109

プラット フォーム別		2008年3月期3Q累計		2009年3月期3Q累計	
		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	15	100	10	155
	GC	0	0	0	0
	Xbox	0	0	0	0
	PS3	5	57	15	201
	Wii	15	331	15	222
	Xbox360	7	89	11	161
	NDS	17	144	26	266
	PSP	13	113	6	124
	GBA	0	0	0	0
	PC	11	133	10	94
	リポート等	-	498	-	887
合計		83	1,465	93	2,109

3Q累計販売本数		
タイトル	プラット フォーム	実績本数 (万本)
Sonic Unleashed (欧・米・日)	PS3, Wii, Xbox 360, PS2	202
Football Manager 2009 (欧・米)	PSP, PC	76
ファンタシースターZERO(日)	NDS	21
Mario & Sonic at the Olympic Games リポート(欧・米)	Wii, NDS	316

4Q発売の主力タイトル	
タイトル	プラット フォーム
Empire:Total War (欧・米)	PC
Stormrise (欧・米)	PS3, X360, PC
MADWORLD (欧・米)	Wii
Sonic and the Black Knights(欧・米)	Wii
龍が如く3 (日)	PS3

各種費用等の実績 / 通期見通し

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第3四半期	通期実績	第3四半期	前年同期比	2/10修正	前期比	5/13期初
	累計実績		累計実績		通期計画		通期計画
研究開発費	505	653	434	-14.1%	588	-10.0%	663
設備投資額	436	504	201	-53.9%	268	-46.8%	236
減価償却費	375	456	189	-49.6%	254	-44.3%	222
広告宣伝費	155	228	167	+7.7%	239	+4.8%	255

2009年3月期 第3四半期累計実績

- 設備投資額および減価償却費が前年同期比で大幅減少
⇒ 遊技機レンタル販売の縮小による影響

- 広告宣伝費が増加
⇒ 各事業における上期主力製品の投入に伴う増加

上場子会社実績 / 通期見通し 補足資料

 Sammy NetWorks

 SEGA
TOYS

 TAIYO ELEC

 tms

Sammy NetWorks

(連結:億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	3Q 実績	通期 実績	3Q実績		通期 見通し
			前期比		
売上高	84.5	111.4	81.2	△3.9%	108.8
営業利益	12.4	16.9	16.4	32.3%	16.7
営業利益率	14.7%	15.2%	20.2%	5.5 ポイント	15.3%

(連結:億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	3Q 実績	通期 実績	3Q実績		通期 見通し
			前期比		
売上高	135.1	168.1	150.8	111.6%	193.7
営業利益	-3.6	-6.9	2.2	—%	1.2
営業利益率	—	—	1.5%	— ポイント	0.6%

サミーネットワークス

セガトイズ

【第3四半期累計実績】

■主力のアミューズメント事業は、「ぱちんこCR北斗の拳」の先行配信等のゲームコンテンツの安定供給やコミュニティ機能の追加によるサイトの活性化、また、各種イベントの強化等により順調に推移。

■第3の柱に掲げるポイントメディア事業において、10月にKDDIと「au oneおこづかい」サービスサイトを開始。協業である利点を活かし積極的なコラボレーション、プロモーションを推進。

【通期見通し】

□通期見通しにおいて、当初計画の売上高108.8億円、営業利益16.7億円、経常利益16.4億円、当期純利益14.0億円を予定。

通期の業績予想に対して、利益面においてはほぼ達成しているが、通期見通しを慎重に見直している状況であり、確定次第発表する予定。

【第3四半期累計実績】

■売上高

国内売上は、年末商戦の苦戦により63.7億円(前年同期比75%)。海外売上は、男児キャラクター玩具「爆丸」(BAKUGAN)がヒットし87.1億円(前年同期比174%)。

■営業利益

前期悪化した在庫処理費用は軽減されたが、利益率の高い国内売上の落ち込みにより2.2億円(計画対比35.4%)。

【通期見通し】

□第3、第4四半期における国内売上不調と海外売上好調の状況に鑑み、売上高で8.8%増、営業利益で70.1%減の通期見通しの修正を行った。(2009/02/10)



(連結: 億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期見通し
				前期比	
売上高	204.1	253.3	105.5	-48.2%	180.0
営業利益	17.6	16.5	-1.1	-	17.0
営業利益率	8.7%	6.5%	-	- ポイント	9.4%

タイヨーエレクト

【第3四半期累計実績】

- 【販売計画遅延】第3四半期に発売を予定していたパチンコ機の自信作1シリーズが適合の遅れにより、第4四半期以降へ持ち越し。第3四半期に新機種が発売が無かった為、累計期間でのパチンコ機・パチスロ機の販売台数合計は37千台にとどまる。
- 【累計損失】経費の圧縮に努めたものの、売上減による利益減少分を吸収しきれず、累計期間で若干の損失計上となる。

【通期見通し】

- 【販売計画修正】下期発売予定の自信作2シリーズのうち1シリーズを来期に持ち越し、来期販売予定だった「CRペルソナ3」を今期に投入。これによりパチンコ機の下期販売予定台数6万台を2万6千台に修正する。
- 【業績修正】通期売上高計画を▲90億円の180億円とするが、利益面は、パチンコ機盤面販売の増加による粗利益向上、広告宣伝予算の凍結、開発費・廃棄損の抑制、その他の経費の圧縮などにより、期初計画を維持。



(連結: 億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期見通し
				前期比	
売上高	103.0	149.7	100.6	-2.3%	141.1
営業利益	5.8	8.8	0.8	-85.7%	2.8
営業利益率	5.7%	5.9%	0.8%	-4.9 ポイント	1.9%

トムス・エンタテインメント

【第3四半期累計実績】

- アニメーション事業
売上高が前年同期を上回ったものの、ビデオ販売収入が大幅に減少したことなどにより、減益。
- アミューズメント事業
既存店舗の売上の減少が大きく影響し、減収減益。

以上により、全社としては減収減益。

【通期見通し】

- アニメーション事業におけるビデオ販売市場全体の落ち込み、アミューズメント事業における施設市場全体の落ち込みなどが大きく影響し、経営環境は厳しく、前期と比べ減収減益を見込む。

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	299億53百万円
上場市場	東京証券取引所第1部（証券コード: 6460）
発行済株式総数	283,229,476株

代表取締役会長兼社長	里見 治
代表取締役副社長	中山 圭史
取締役	臼井 興胤
取締役兼CCO(*)	小口 久雄
取締役	岩永 裕二
取締役	夏野 剛

(*)CCO : Chief Creative Officer

大株主 氏名		保有株式数	議決権比率
1	里見 治	43,569,338	17.45%
2	セガサミーホールディングス株式会社	31,299,283	-
3	メロンバンクエヌエートリーテイークライアントオムニバス	23,182,622	9.20%
4	ヒーローアンドカンパニー	15,983,541	6.34%
5	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.63%
6	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	10,284,700	4.08%
7	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	9,723,060	3.86%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口4G)	6,769,300	2.69%
9	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	6,586,600	2.61%
10	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口4)	2,961,900	1.18%

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	13.86%	0.07%
金融商品取引業者	1.05%	0.06%
その他法人	6.98%	0.81%
外国法人等	33.15%	0.45%
個人・その他	33.91%	98.61%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
97,034名

本ページのデータは2008年9月30日現在

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 http://www.sammy-net.jp/ 	東証マザーズ 証券コード:3745	<u><コンシューマ事業></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 http://www.segatoys.co.jp/ 	JASDAQ 証券コード:7842	<u><コンシューマ事業></u> 玩具の企画・開発・製造・販売	11,250,000株 (52.2%)
タイヨーエレック(株) http://www.taiyoelec.co.jp/ 	JASDAQ 証券コード:6429	<u><遊技機事業></u> パチンコ・パチスロ遊技機の開発、製造、販売	(*)11,623,100株 (51.2%)
(株)トムス・エンタテインメント http://www.tms-e.co.jp/ 	名証2部 証券コード:3585	<u><コンシューマ事業・アミューズメント施設事業></u> アニメーション映像の企画・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 (57.1%)

(*) セガサミーホールディングスの100%子会社である
サミーがタイヨーエレック株式を保有

本ページのデータは
2008年12月31日現在

パチスロ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
パチスロ機設置台数(台)	1,660,839	1,887,239	1,936,470	2,003,482	1,635,860
パチスロ機年間販売台数(台)	1,842,392	1,672,049	1,786,292	1,637,853	1,744,876
パチスロ機市場規模(百万円)	526,354	522,582	537,349	485,404	495,226

パチンコ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
パチンコ機設置台数(台)	3,227,239	3,077,537	2,960,939	2,932,952	2,954,386
パチンコ機年間販売台数(台)	3,686,677	4,013,153	4,047,999	3,831,211	3,166,039
パチンコ機市場規模(百万円)	672,055	786,535	869,940	875,009	836,436

遊技機トータル市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
遊技機機設置台数(台)	4,888,078	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246
遊技機年間販売台数(台)	5,529,069	5,685,202	5,834,291	5,469,064	4,910,915
遊技機市場規模(百万円)	1,198,409	1,309,117	1,407,289	1,360,413	1,331,662

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
ホール数(軒)	16,076	15,617	15,165	14,674	13,585
うち、パチンコ機設置店	14,695	13,844	12,913	12,588	12,039
うち、パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,252	2,086	1,546

出所: 矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部

パチスロ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2004年			2005年			2006年			2007年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	676,933	40.5%	サミー	607,106	34.0%	サミー	523,422	32.0%	サミー	380,688	21.8%
2	O社	275,000	16.5%	D社	236,000	13.2%	D社	200,000	12.2%	A社	192,000	11.0%
3	Y社	150,000	9.0%	O社	187,000	10.5%	Y社	173,000	10.6%	S社	169,156	9.7%
4	D社	132,000	7.9%	Y社	150,000	8.4%	O社	158,000	9.6%	D社	152,000	8.7%
5	A社	77,881	4.7%	S社	111,659	6.3%	K社	155,000	9.5%	Y社	152,000	8.7%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2004年			2005年			2006年			2007年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	920,000	22.9%	S社	1,000,000	24.7%	S社	887,000	23.2%	S社	820,000	25.9%
2	S社	849,911	21.2%	S社	740,320	18.3%	K社	804,000	21.0%	S社	724,756	22.9%
3	H社	350,184	8.7%	K社	390,000	9.6%	S社	636,105	16.6%	K社	510,000	16.1%
4	D社	308,173	7.7%	N社	320,000	7.9%	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%
5	N社	278,000	6.9%	サミー	288,895	7.1%	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%
6	サミー	233,049	5.8%	H社	242,276	6.0%	H社	184,832	4.8%	H社	165,377	5.2%
7	K社	225,000	5.6%	F社	185,572	4.6%	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%
8	F社	168,000	4.2%	D社	172,123	4.3%	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%

出所: 矢野経済研究所

* 各年の7月～翌年6月までの決算期

(2007年度: 2007年7月～2008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

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

(億円)

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
業務用アミューズメント機器販売高	1,408	1,545	1,779	1,806	1,992	2,234	2,191
アミューズメント施設売上高	5,903	6,055	6,377	6,492	6,825	7,029	6,781
業務用アミューズメント合計	7,311	7,600	8,156	8,298	8,817	9,263	8,972

ゲームセンター営業所数(店)	12,742	11,499	10,759	10,109	9,515	9,091	8,652
ゲーム機設置台数(台)	456,327	439,937	428,358	438,986	445,025	460,031	474,808
1店舗あたり設置台数(台)	35.8	38.3	39.8	43.4	46.8	50.6	54.9

家庭用ゲーム機器販売高ハード	9,981	7,908	6,315	4,251	8,622	11,253	22,992
家庭用ゲーム機器販売高ソフト	5,042	4,759	4,380	4,948	5,026	7,012	7,196
家庭用ゲーム機器販売高合計	15,023	12,667	10,695	9,199	13,648	18,265	30,188

アミューズメント産業市場規模	22,334	20,267	18,851	17,497	22,465	27,528	39,160
----------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

(JAMMA・AOU・NSA調べ)

2005年3月期～2009年3月期第3四半期累計

	2005年3月期	2006年3月期		2007年3月期		2008年3月期				2009年3月期		
	通期実績 (億円)	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績
売上高	5,156	2,485	5,532	2,835	5,282	954	2,310	3,420	4,589	746	2,004	3,090
遊技機	2,801	1,298	2,656	1,450	2,115	379	997	1,236	1,455	120	652	1,062
アミューズメント機器	633	308	715	346	754	152	343	521	710	137	344	499
アミューズメント施設	831	485	1,062	535	1,038	228	479	692	912	174	371	544
コンシューマ	653	285	903	407	1,195	160	412	884	1,417	305	619	960
その他	237	107	194	96	178	33	77	85	93	8	16	23
営業利益	1,050	498	1,191	629	765	-24	-43	-15	-58	-102	-75	-27
遊技機	1,039	464	998	637	711	66	121	121	84	-43	-10	52
アミューズメント機器	74	45	121	66	116	6	18	54	71	7	46	62
アミューズメント施設	54	43	92	29	1	-8	-22	-49	-98	-15	-28	-49
コンシューマ	-88	-43	19	-67	17	-72	-125	-96	-59	-41	-59	-56
その他	-5	-4	-17	-4	-13	-1	-2	-1	0	0	2	2
全社/消去等	-23	-5	-23	-32	-67	-15	-34	-44	-55	-10	-26	-39
営業利益率	20.4%	20.0%	21.5%	22.2%	14.5%	-	-	-	-	-	-	-
遊技機	37.1%	35.7%	37.6%	43.9%	33.6%	17.4%	12.1%	9.8%	5.8%	-	-	4.9%
AM機器	11.7%	14.6%	16.9%	19.1%	15.4%	3.9%	5.2%	10.4%	10.0%	5.1%	13.4%	12.4%
AM施設	6.5%	8.9%	8.7%	5.4%	0.1%	-	-	-	-	-	-	-
CS	-	-	2.1%	-	1.4%	-	-	-	-	-	-	-
経常利益	1,044	494	1,195	660	812	-14	-39	-14	-82	-98	-84	-50
経常利益率	20.2%	19.9%	21.6%	23.3%	15.4%	-	-	-	-	-	-	-
当期純利益	505	249	662	379	434	-50	-202	-157	-524	-105	-95	-108
当期純利益率	9.8%	10.0%	12.0%	13.4%	8.2%	-	-	-	-	-	-	-
研究開発費	415	164	363	230	521	147	298	505	653	166	304	434
設備投資額	324	143	385	237	366	115	349	436	504	65	145	201
減価償却費	177	87	218	115	280	80	295	375	456	54	119	189
広告宣伝費	118	75	189	102	222	30	90	155	228	41	112	167
パチスロタイトル数	9	6	14	5	17	9	16	19	22	4	9	16
販売台数	676,933	255,286	607,106	360,602	523,422	126,137	310,496	335,025	380,688	15,048	55,102	108,500
パチンコタイトル数	8	4	8	7	14	1	2	6	9	3	6	8
販売台数	233,049	223,920	288,895	81,210	132,981	9,669	56,641	88,852	108,184	19,704	154,950	237,288
セガAM施設既存店売上高前年比	98.5%	100.0%	103.3%	100.2%	95.8%	88.8%	88.9%	88.6%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%
国内AM施設数	477店舗	451店舗	462店舗	463店舗	449店舗	442店舗	433店舗	430店舗	363店舗	357店舗	347店舗	347店舗
ゲームソフトタイトル数	84	32	122	53	140	9	32	83	138	37	61	93
販売本数(万本)	1,179	448	1,640	575	2,127	143	491	1,465	2,699	689	1,276	2,109

遊技機事業(パチスロ)



パチスロハードボイルド

©Sammy

遊技機事業(パチンコ)



ぱちんこCR北斗の拳

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007 著作権許諾証SAE-307
©Sammy

アミューズメント機器事業




ガリレオファクトリー
(メダルゲーム)

© SEGA



WORLD CLUB Champion
Football Intercontinental
Clubs 2006-2007
(トレーディングカードゲーム)

© SEGA

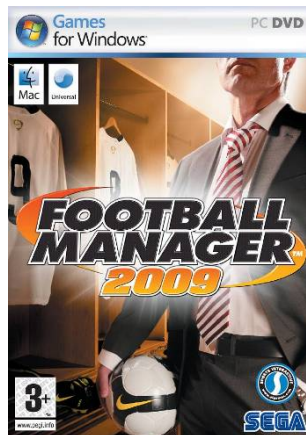
 The game is made by Sega in association with Panini.
© Panini S.p.A. All Rights Reserved

海外販売主要ソフト



Sonic Unleashed © SEGA

コンシューマ事業



Football Manager 2009

© Sports Interactive Limited 2008.
 Published by SEGA Publishing Europe Limited.
 Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.
 Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited.

国内販売主要ソフト



サカつくDS タッチandダイレクト

© SEGA LICENSED BY J.LEAGUE Stats Stadium
 The use of real player names and images is authorised by
 FIFPro Commercial Enterprises BV.



ファンタシースターZERO

© SEGA





<http://www.segasammy.co.jp/>

[免責事項]

- 本資料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。

グループの製品・サービスについては、各社のWebサイトをご覧ください
<http://sega.jp/> (株式会社セガ)
<http://www.sammy.co.jp/> (サミー株式会社)

* 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。