

# 2009年3月期 決算説明会



2009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 通期実績】

## 【2010年3月期 計画】

<b>決算ハイライト</b>	2
<b>連結損益計算書(要約)</b>	3
<b>特別損益の状況</b>	4
<b>各種費用等の実績</b>	5
<b>連結貸借対照表(要約)</b>	6
<b>キャッシュフローの状況(主要因)</b>	7
<b>セグメント情報</b>	
セグメント別実績:遊技機事業	10
セグメント別実績:アミューズメント機器事業	14
セグメント別実績:アミューズメント施設事業	16
セグメント別実績:コンシューマ事業	18

<b>連結損益計算書(要約)</b>	23
<b>営業利益増減要因(主要因)</b>	24
<b>各種費用等の計画</b>	25
<b>セグメント情報</b>	
セグメント別計画:遊技機事業	26
セグメント別計画:アミューズメント機器事業	30
セグメント別計画:アミューズメント施設事業	32
セグメント別計画:コンシューマ事業	34
<b>上場子会社実績・計画</b>	
サミーネットワークス / セガトイズ	39
タイヨーエレクトク / トムス・エンタテインメント	40
<b>補足資料</b>	42

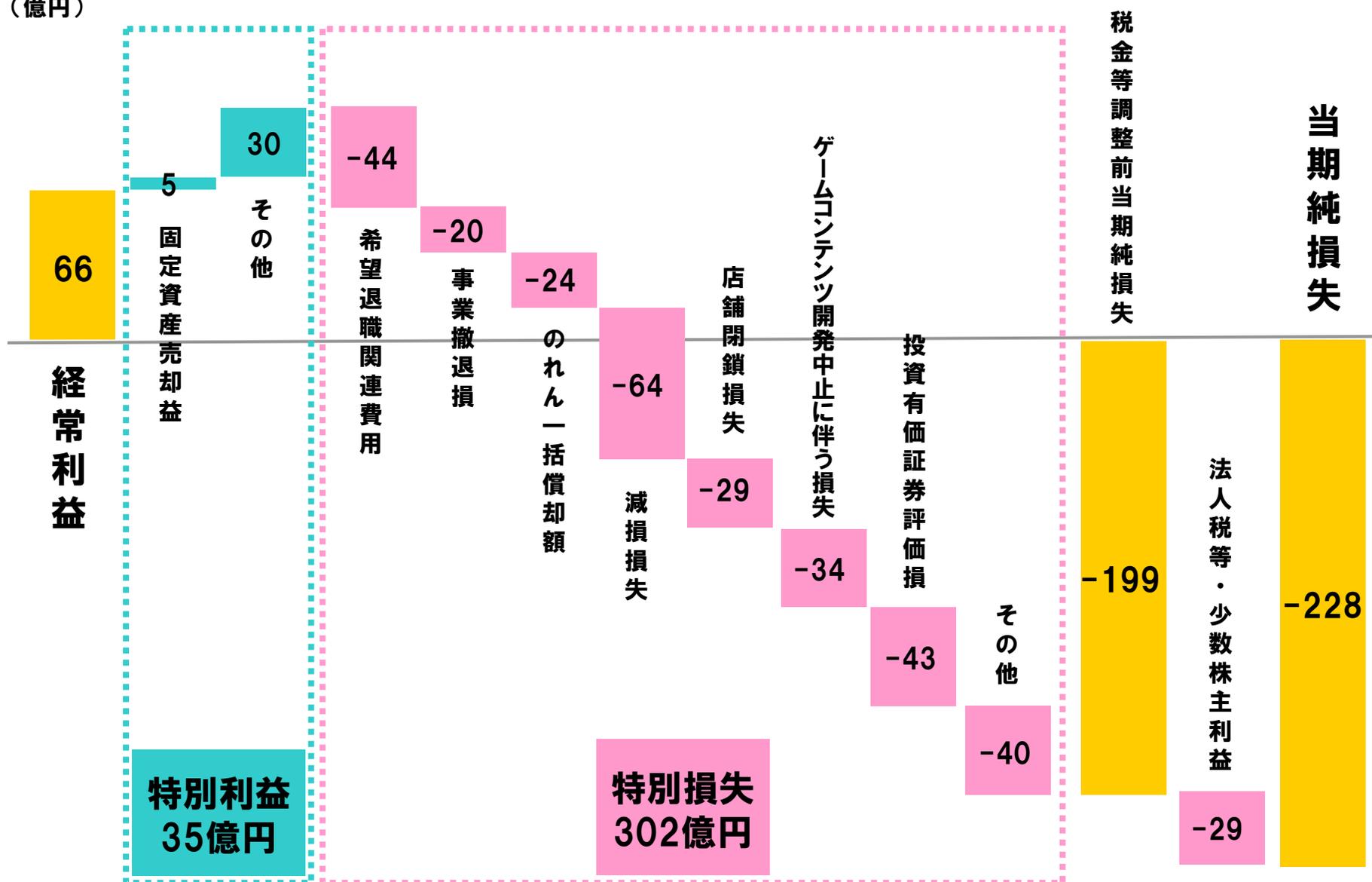
<b>売上高・利益</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上高： 4,291億円、営業利益： 83億円、当期純損失： 228億円</li> <li>・前期比で減収、営業黒字化</li> </ul>
<b>セグメント別 業績概況</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、増収・増益</li> <li>・パチスロは新基準機に一斉移行した前期の販売台数を下回る</li> <li>・パチンコは前期比大幅に増加 ⇒新開発体制移行の成果</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で減収・減益</li> <li>・今期メインタイトルの販売堅調</li> <li>・アミューズメント業界の厳しい経営環境を考慮し、一部の主力タイトルの開発および販売中止</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で減収も、営業損失は縮小</li> <li>・既存店売上高前年比は前期実績を下回る水準で推移</li> <li>・将来性・収益性の低い110店舗の追加閉鎖を決定</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で減収も、営業損失は縮小</li> <li>・ゲームソフト販売は、海外は堅調、国内は低調に推移</li> <li>・為替(円高)の影響</li> <li>・タイトルの絞込みを行い、一部タイトルの開発中止</li> </ul>
<b>その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・セガにて希望退職者を募集</li> <li>・遊技機周辺機器事業からの撤退</li> <li>・銀座との業務および資本提携解消</li> </ul>

# 連結損益計算書(要約)

		2008年3月期		2009年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比
		(億円)					
内訳	売上高	2,310	4,589	2,004	4,350	4,291	-6.5%
	遊技機	997	1,455	652	1,700	1,616	+11.1%
	アミューズメント機器	343	710	344	620	619	-12.8%
	アミューズメント施設	479	912	371	700	713	-21.8%
	コンシューマ	412	1,417	619	1,300	1,313	-7.3%
	その他	77	93	16	30	29	-68.8%
内訳	営業利益	-43	-58	-75	25	83	-
	遊技機	121	84	-10	130	145	+72.6%
	アミューズメント機器	18	71	46	42	68	-4.2%
	アミューズメント施設	-22	-98	-28	-90	-75	-
	コンシューマ	-125	-59	-59	-5	-9	-
	その他	-2	0	2	1	3	-
	全社/消去等	-34	-55	-26	-53	-49	-
	営業利益率	-	-	-	0.6%	1.9%	-
	経常利益	-39	-82	-84	5	66	-
	経常利益率	-	-	-	0.1%	1.5%	-
	当期純利益	-202	-524	-95	-215	-228	-
	当期純利益率	-	-	-	-	-	-
	一株配当(円)	30	45	15	30	30	-
	一株あたり当期純利益(円)	-80.44	-208.26	-37.92	-85.34	-90.83	-
	一株あたり純資産(円)	1,196.21	1,030.09	990.09	-	882.47	-

# 特別損益の状況

(億円)



# 各種費用等の実績

(億円)	2008年3月期		2009年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比
研究開発費	298	653	304	588	596	-8.7%
設備投資額	349	504	145	268	266	-47.2%
減価償却費	295	456	119	254	266	-41.7%
広告宣伝費	90	228	112	239	207	-9.2%

## 通期実績の概要

- 設備投資額、減価償却費は、遊技機のレンタル販売縮小により、前期比で大幅に減少
- 研究開発費は、主にアミューズメント機器事業およびコンシューマ事業における削減により、前期比で減少
- 広告宣伝費は、主にコンシューマ事業における減少により、前期比で減少

# 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	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	101,539	106,436	4,897	支払手形・買掛金	49,496	51,298	1,802
受取手形・売掛金	72,541	80,468	7,927	社債(1年内)	5,716	3,294	-2,422
有価証券	2,495	26,798	24,303	短期借入金	27,455	5,467	-21,988
たな卸資産	51,435	41,541	-9,894	その他	50,195	37,135	-13,060
その他	47,026	31,497	-15,529				
				<b>流動負債 計</b>	<b>132,863</b>	<b>97,194</b>	<b>-35,669</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>275,038</b>	<b>286,740</b>	<b>11,702</b>	社債	25,679	52,834	27,155
有形固定資産	104,029	65,116	-38,913	長期借入金	6,988	6,740	-248
無形固定資産	20,217	13,242	-6,975	その他	22,483	24,637	2,154
投資有価証券	35,608	27,732	-7,876				
その他	34,749	31,107	-3,642	<b>固定負債 計</b>	<b>55,151</b>	<b>84,211</b>	<b>29,060</b>
				<b>負債合計</b>	<b>188,014</b>	<b>181,405</b>	<b>-6,609</b>
				株主資本 計	278,253	246,767	-31,486
				評価・換算差額等 計	-18,733	-24,451	-5,718
				新株予約権	1,070	1,222	152
				少数株主持分	21,038	18,994	-2,044
<b>固定資産 計</b>	<b>194,604</b>	<b>137,197</b>	<b>-57,407</b>	<b>純資産合計</b>	<b>281,627</b>	<b>242,532</b>	<b>-39,095</b>
<b>資産合計</b>	<b>469,642</b>	<b>423,938</b>	<b>-45,704</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>469,642</b>	<b>423,938</b>	<b>-45,704</b>

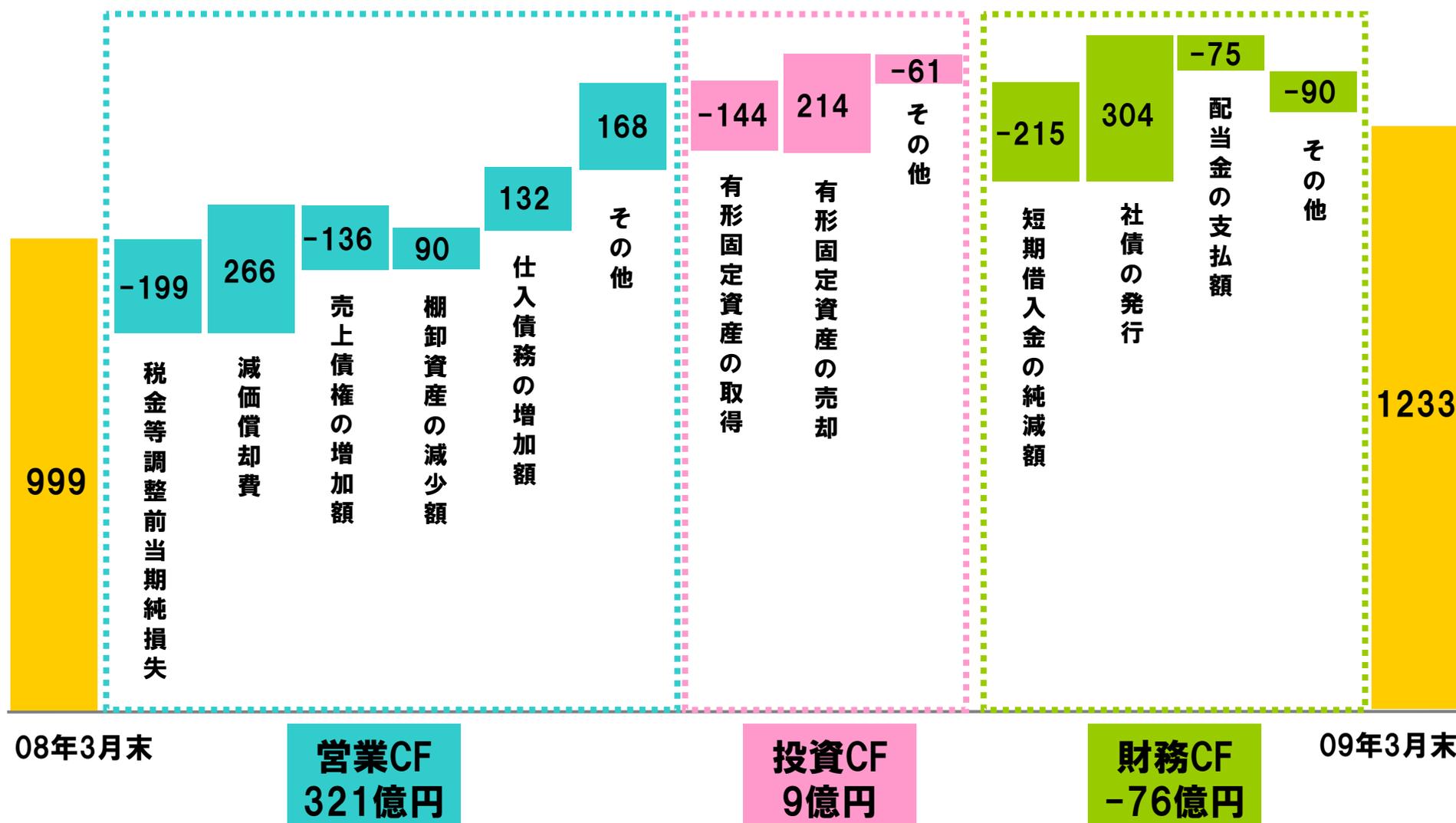
## 通期実績の概要

- 流動資産: 現金、有価証券の増加等により、+117億円
- 固定資産: 有形固定資産の減少等により、-574億円
- 流動負債: 短期借入金の減少等により、-356億円
- 固定負債: 社債の増加等により、+290億円

(億円)	2008年3月末	2009年3月末	増減
総資産	4,696	4,239	-457
純資産	2,816	2,425	-391
自己資本比率	55.3%	52.4%	-2.9pt
流動比率	207.0%	295.0%	+88pt

# キャッシュフローの状況(主要因)

(億円)





**【MEMO】**



【MEMO】

# セグメント別実績：遊技機事業

(億円)	2008年3月期		2009年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	997	1,455	652	1,700	1,616	+11.1%
パチスロ	788	1,037	156	350	338	-67.4%
パチンコ	141	281	438	1,230	1,165	+314.6%
その他	68	138	58	120	112	-18.8%
営業利益	121	84	-10	130	145	+72.6%
営業利益率	12.1%	5.8%	—	7.6%	9.0%	+3.2pt

## 通期実績の概要

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新基準機に一斉移行した前期の販売台数を下回る</li> <li>・解釈基準の一部改正を適用し、新機能を付加した斬新な機器の供給</li> <li>・主力タイトルの発売延期</li> <li>・4Q発売タイトル：サミー『パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」』 銀座『パチスロスクール☆ウォーズ』、『パチスロ宇宙刑事ギャバン』</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新開発体制下の主力製品の高稼働を受け、設置シェアの大幅な向上を実現</li> <li>・サミー『ぱちんこCR北斗の拳』シリーズが好調に推移</li> <li>・『ぱちんこCR北斗の拳』以降のタイトルも堅調な販売</li> <li>・4Q発売タイトル：サミー『ぱちんこCR逃亡者おりん』、『デジハネCR北斗の拳ユリア』、 銀座『CR桃太郎電鉄』、『CRAデジハネ桃太郎電鉄』 タイヨーエレクトリック『CR八代亜紀 心の故郷 帰りませんか』、『CRペルソナ3』</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コア事業、主力ブランドに経営資源を集中               <ol style="list-style-type: none"> <li>①周辺機器事業からの撤退</li> <li>②銀座との提携を解消</li> </ol> </li> </ul>

# セグメント別実績：遊技機事業(パチスロ)

## 販売実績/パチスロ

\*機種数は、期中に発売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

	2008年3月期		2009年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績
<b>Sammy</b>	5タイトル 147,819台	6タイトル 167,879台	2タイトル 24,775台	6タイトル 62,500台	6タイトル 58,184台
<b>RODEO</b>	3タイトル 58,336台	5タイトル 85,117台	1タイトル 4,289台	4タイトル 30,000台	4タイトル 30,073台
<b>GINZA</b>	2タイトル 76,166台	3タイトル 84,639台	2タイトル 11,391台	5タイトル 26,000台	5タイトル 19,657台
<b>TAIYO ELEC</b>		1タイトル 10,947台	2タイトル 6,193台	2タイトル 6,500台	2タイトル 6,268台
ユニット供給	6タイトル 28,175台	7タイトル 32,106台	2タイトル 8,454台	2タイトル 9,000台	2タイトル 9,104台
合計	16タイトル 310,496台	22タイトル 380,688台	9タイトル 55,102台	19タイトル 134,000台	19タイトル 123,286台



『パチスロハードボイルド』(サミー)

©Sammy



『回胴黙示録カイジ2』(ロデオ)

©福本伸行/講談社  
©Sammy ©RODEO

## 主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	通期累計 販売台数	設置時期
<b>Sammy</b>	パチスロハードボイルド	23,537台	11月
<b>RODEO</b>	回胴黙示録カイジ2	18,235台	12月
<b>Sammy</b>	パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」	5,920台	3月

# セグメント別実績：遊技機事業(パチンコ)

## 販売実績/パチンコ

\* 機種数は、期中に発売した新機種数を示す

	2008年3月期		2009年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	
	1タイトル	3タイトル	2タイトル	4タイトル	4タイトル	
	51,931台	55,617台	126,842台	320,000台	307,263台	
	1タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル	3タイトル	
	4,710台	10,931台	1,162台	43,000台	40,077台	
		4タイトル	3タイトル	5タイトル	5タイトル	
		41,636台	26,946台	58,000台	44,491台	
合計	2タイトル	9タイトル	6タイトル	12タイトル	12タイトル	
	56,641台	108,184台	154,950台	421,000台	391,831台	
内訳	本体販売	40,006台	76,486台	138,215台	363,744台	350,689台
	盤面販売	16,635台	31,698台	16,735台	57,256台	41,142台



『デジハネCR北斗の拳ユリア』(サミー)

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

## 主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	通期累計 販売台数	設置時期
	ぱちんこCR北斗の拳	213,649台	9月
	デジハネCR北斗の拳ユリア	49,288台	3月
	CR桃太郎電鉄・CRAデジハネ桃太郎電鉄	31,943台	1月
	ぱちんこCR逃亡者おりん	29,564台	2月



『ぱちんこCR逃亡者おりん』(サミー)

©テレビ東京・Sammy・C.A.L



**【MEMO】**

# セグメント別実績:アミューズメント機器事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)	2008年3月期		2009年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 修正計画	通期実績	前期比
売上高	343	710	344	620	619	-12.8%
国内	280	607	313	532	532	-12.4%
海外	63	104	31	88	87	-16.3%
営業利益	18	71	46	42	68	-4.2%
営業利益率	5.2%	10.0%	13.4%	6.8%	11.0%	+1.0pt
研究開発費	67	136	57	117	114	-16.2%

## 通期実績の概要

- ・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』などの大型タイトルの販売堅調
- ・アミューズメント業界の厳しい経営環境を受け、一部の主力タイトルの開発および販売中止
- ・研究開発費の削減

## 主要販売品目

タイトル名		通期累計販売台数		発売時期
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	トレーディングカードゲーム	ライブ機+サテライト(8P) ライブ機+サテライト(4P)	670セット 161セット	6月
ガリレオファクトリー	メダルゲーム	本体	269台	8月
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	ビデオゲーム	メイン+サテライト	142セット	4月
セガネットワーク対戦麻雀MJ4	ビデオゲーム	ライブ機+サテライト サテライトCVT	2,465台	前期



『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

# セグメント別実績:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)	2008年3月期		2009年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比		
売上高	479	912	371	700	713	-21.8%		
うち、海外施設売上高	61	117	47	83	86	-26.5%		
営業利益	-22	-98	-28	-90	-75	—		
営業利益率	—	—	—	—	—	—		
セガ国内既存店舗売上高前年比	89.0%	89.0%	90.6%	91.9%	92.4%	+3.4pt		
国内AM施設数	433店舗	363店舗	347店舗	322店舗	322店舗	-41店舗		
内訳	セガ	出店数	5店舗	8店舗	1店舗	3店舗	3店舗	—
		閉店数	21店舗	88店舗	19店舗	47店舗	47店舗	—
		店舗数	388店舗	318店舗	300店舗	274店舗	274店舗	-44店舗
	(※)Bee/トムス	出店数	1店舗	4店舗	2店舗	3店舗	3店舗	—
		閉店数	1店舗	4店舗	0店舗	0店舗	0店舗	—
		店舗数	45店舗	45店舗	47店舗	48店舗	48店舗	+3店舗
海外AM施設数	22店舗	22店舗	22店舗	—	22店舗	—		
設備投資額	87	159	90	163	148	-6.9%		
減価償却費	77	171	71	157	159	-7.0%		

## 通期実績の概要

- ・セガ国内既存店舗売上高前年比: 92.4%
- ・抜本的な収益性改善を目的に、2009年9月末を目処に110店舗を追加閉鎖することを決定
- ・2008年3月期末店舗数: 363店 ⇒ 2009年3月期末店舗数: 322店舗 (出店: 6店舗 ・閉店: 47店舗)

(※)「Bee」は、主にダイニングエンタテインメント施設(ダーツバー)を手がける(株)セガ ビーリンクの施設

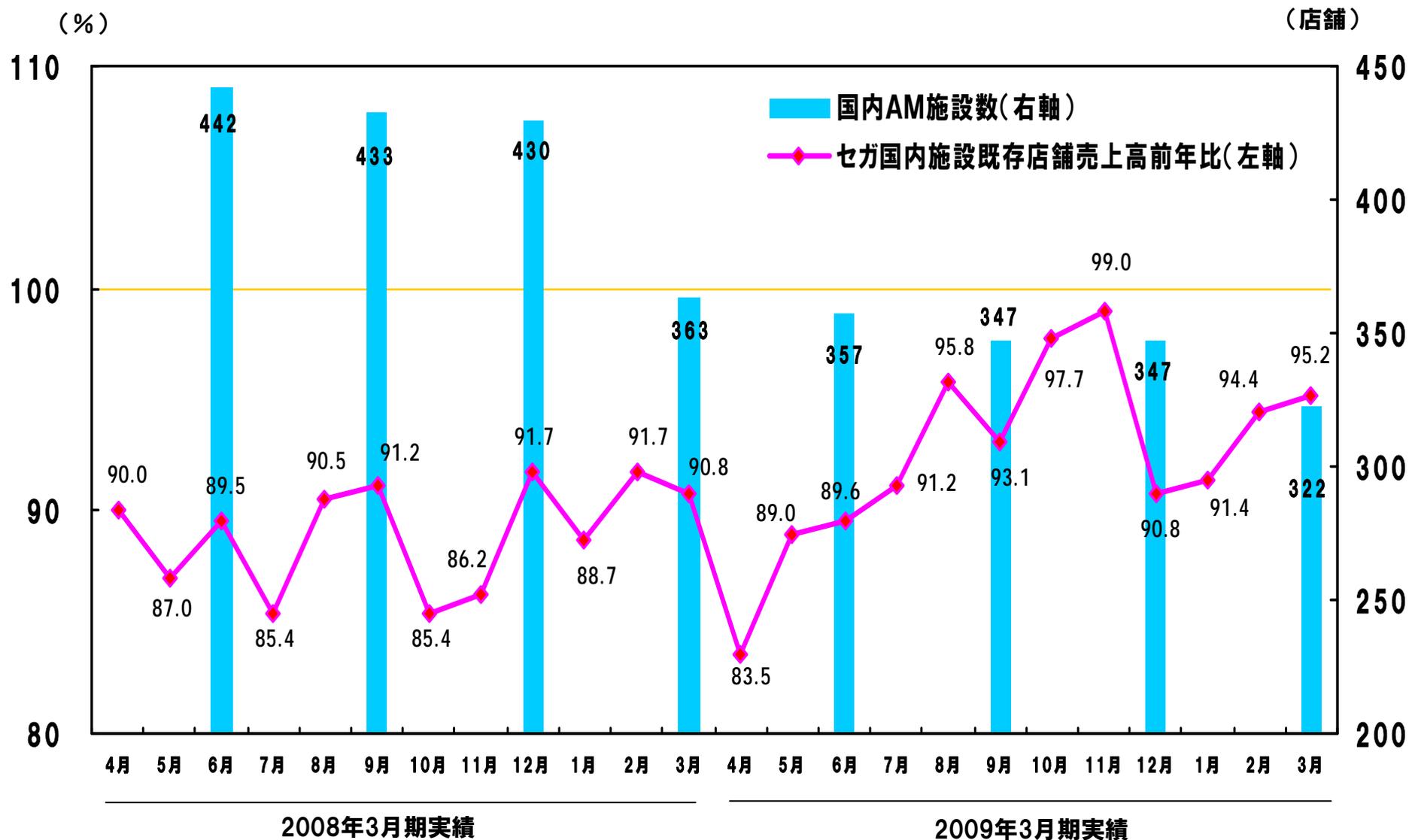
# セグメント別実績:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数推移



# セグメント別実績:コンシューマ事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)	2008年3月期		2009年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	412	1,417	619	1,300	1,313	-7.3%
ゲームソフト	197	948	390	819	821	-13.4%
ネットワーク他	215	469	229	481	492	+4.9%
営業利益	-125	-59	-59	-5	-9	—
営業利益率	—	—	—	—	—	—
ゲームソフト販売本数(万本)	491	2,699	1,276	2,800	2,947	+9.2%
研究開発費	164	371	167	317	328	-11.6%

## 通期実績の概要

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームソフト販売は、海外は堅調、国内は低調に推移</li> <li>・4Q発売の主力ゲームソフト                海外: 『Empire : Total War』、 『Sonic and the Black Knight』                国内: 『龍が如く3』</li> <li>・為替の影響</li> <li>・来期の収益性改善を目的としたタイトルの絞込み</li> <li>・研究開発費の削減</li> </ul>
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・玩具販売は、国内は低調、海外は『爆丸』を中心に好調に推移</li> <li>・携帯電話、PC向けコンテンツは、『ぱちんこCR北斗の拳』などのゲームコンテンツ配信を中心に、堅調に推移</li> <li>・アニメーションは、ネットワーク配信の増加があった一方、国内番組販売、ビデオグラム販売が減少</li> </ul>

# セグメント別実績:コンシューマ事業

## 販売実績/ゲームソフト

\* 販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す  
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

販売地域別		2008年3月期				2009年3月期					
		第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		2/10修正 通期計画		通期実績	
		販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)								
内訳	日本他	9 (14)	93	30 (37)	264	16 (17)	200	36 (39)	430	36 (39)	423
	米国	7 (7)	172	25 (49)	1,206	11 (22)	541	22 (41)	1,149	22 (41)	1,249
	欧州	6 (11)	227	25 (52)	1,227	9 (22)	534	20 (41)	1,220	20 (42)	1,273
合計		22 (32)	491	80 (138)	2,699	36 (61)	1,276	78 (121)	2,800	78 (122)	2,947

プラット フォーム別		2008年3月期				2009年3月期					
		第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		2/10修正 通期計画		通期実績	
		SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
内訳	PS2	6	25	12	160	7	93	10	170	10	178
	GC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Xbox	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PS3	1	21	16	192	9	104	21	303	21	313
	Wii	4	18	28	673	8	105	23	421	23	392
	Xbox360	1	21	19	228	7	109	16	209	16	212
	NDS	10	65	28	423	18	188	30	318	30	317
	PSP	7	46	14	127	4	103	7	138	7	142
	GBA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PC	3	35	21	169	8	27	14	202	15	198
	リポート等	-	260	-	726	-	545	-	1,039	0	1,192
合計		32	491	138	2,699	61	1,276	121	2,800	122	2,947

# セグメント別実績:コンシューマ事業

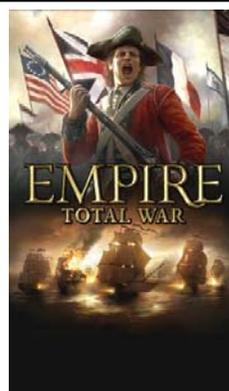
## 主要販売品目/ゲームソフト

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	通期累計販売本数	発売時期
Iron Man (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PS2, PSP, NDS, PC	268万本	4月
Sonic Unleashed (欧・米・日)	PS3, Xbox360, Wii, PS2	245万本	欧米:11月 (PS3:12月) 日本:12月 (PS3, Xbox360:2月)
The Incredible Hulk (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PS2, NDS, PC	148万本	6月
Empire : Total War (欧・米)	PC	81万本	北米:1月 欧州:2月
ファンタースターポータブル (日)	PSP	64万本	7月
龍が如く3 (日)	PS3	50万本	2月
Mario & Sonic at the Olympic Games (欧・米)	Wii, NDS	421万本	前期



『Sonic Unleashed』

© SEGA



『Empire: Total War』

© SEGA. THE CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, EMPIRE: TOTAL WAR AND THE TOTAL WAR LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE CREATIVE ASSEMBLY LIMITED. SEGA AND THE SEGA LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OR TRADE MARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



『龍が如く3』

© SEGA





**【MEMO】**

# 2010年3月期計画



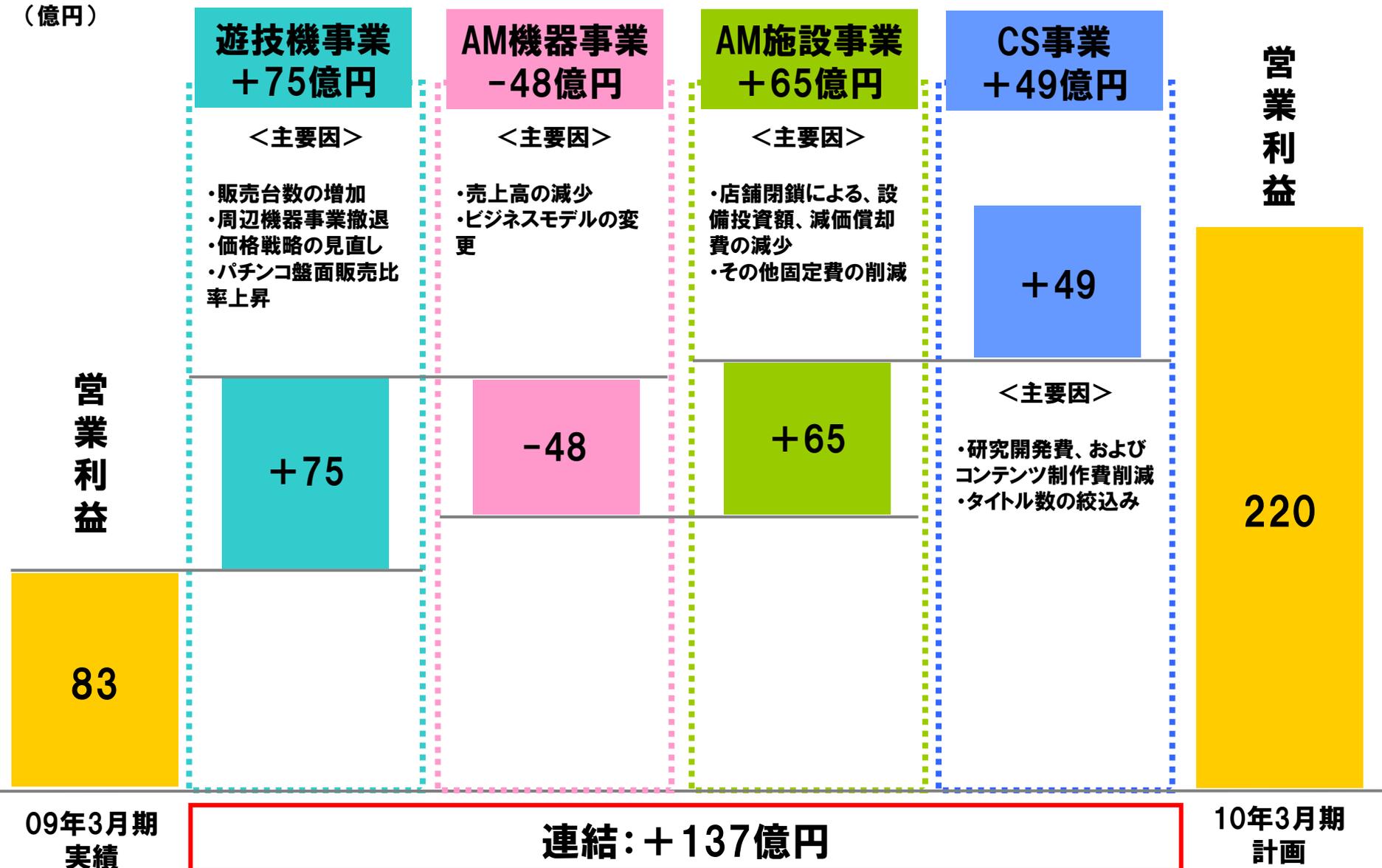
SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 連結損益計算書(要約)

	2009年3月期		2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	会計方針変更前				会計方針変更後	
			第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画
(億円)								
<b>売上高</b>	2,004	4,291	1,630	-18.7%	4,200	-2.1%	1,630	4,200
内訳								
遊技機	652	1,616	785	+20.4%	1,860	+15.1%	785	1,860
アミューズメント機器	344	619	180	-47.7%	430	-30.5%	180	430
アミューズメント施設	371	713	265	-28.6%	520	-27.1%	265	520
コンシューマ	619	1,313	385	-37.8%	1,360	+3.6%	385	1,360
その他	16	29	15	-6.3%	30	+3.4%	15	30
<b>営業利益</b>	-75	83	-150	-	220	+165.1%	-125	270
内訳								
遊技機	-10	145	30	-	220	+51.7%	30	220
アミューズメント機器	46	68	-25	-	20	-70.6%	-23	25
アミューズメント施設	-28	-75	-8	-	-10	-	-8	-10
コンシューマ	-59	-9	-117	-	40	-	-94	85
その他	2	3	0	-	0	-	0	0
全社/消去等	-26	-49	-30	-	-50	-	-30	-50
営業利益率	-	1.9%	-	-	5.2%	+3.3pt	-	6.4%
<b>経常利益</b>	-84	66	-155	-	210	+218.2%	-130	260
経常利益率	-	1.5%	-	-	5.0%	+3.5pt	-	6.2%
<b>当期純利益</b>	-95	-228	-170	-	100	-	-145	150
当期純利益率	-	-	-	-	2.4%	-	-	3.6%
<b>一株配当(円)</b>	15	30	15	-	30	-	15	30
<b>一株あたり当期純利益(円)</b>	-37.92	-90.83	-67.48	-	39.69	-	-57.56	59.54

# 営業利益増減要因(主要因)

(億円)



# 各種費用等の計画

(億円)	2009年3月期		2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	会計方針変更前				会計方針変更後	
			第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画
(※)研究開発費	304	596	282	-7.2%	562	-5.7%	257	512
設備投資額	145	266	86	-40.7%	169	-36.5%	86	169
減価償却費	119	266	79	-33.6%	182	-31.6%	79	182
広告宣伝費	112	207	87	-22.3%	225	+8.7%	87	225

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

## 2010年3月期計画

- 研究開発費は、アミューズメント機器事業、コンシューマ事業における削減により、前期比で減少
- 設備投資額、減価償却費は、主にアミューズメント施設の店舗数減少により、前期比で大幅に減少

# セグメント別計画:遊技機事業

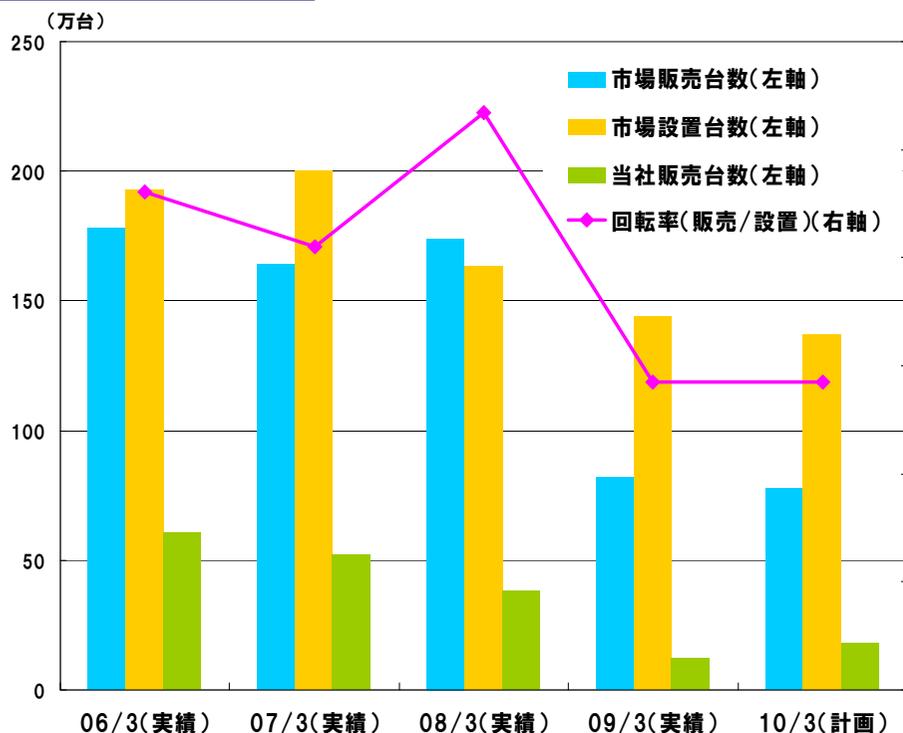
(億円)	2009年3月期		2010年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	652	1,616	785	+20.4%	1,860	+15.1%
パチスロ	156	338	106	-32.1%	514	+52.1%
パチンコ	438	1,165	641	+46.3%	1,281	+10.0%
その他	58	112	38	-34.5%	64	-42.9%
営業利益	-10	145	30	—	220	+51.7%
営業利益率	—	9.0%	3.8%	—	11.8%	+2.9pt

## 2010年3月期計画

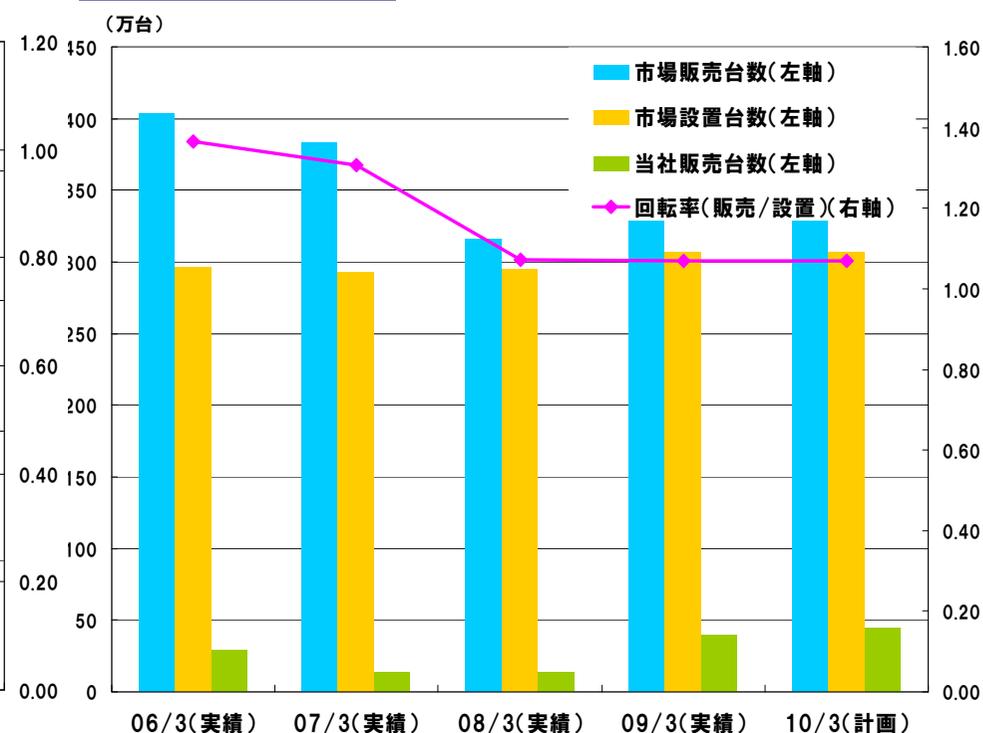
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新台販売市場規模は、78万台を想定</li> <li>・2010年3月期の通期販売台数は、ラインナップの強化により前期比 5万6千台増の 18万台を計画</li> <li>・戦略製品を下期中心に投入予定</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新台販売市場規模は、328万台を想定</li> <li>・2010年3月期の通期販売台数は、前期比 5万8千台増の 45万台を計画</li> <li>・新開発体制での複数の戦略的タイトルの供給</li> <li>・盤面販売比率の上昇による利益率上昇、価格戦略の見直し</li> <li>・1Q発売予定タイトル: サミー『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』、タイヨーエレック『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・周辺機器事業からの撤退等により営業利益20億円の改善を見込む</li> </ul>

# セグメント別計画：遊技機事業(市場前提)

## パチスロ市場動向



## パチンコ市場動向



パチスロ	06/03 実績	07/03 実績	08/03 実績	09/03 実績	10/03 計画
市場販売台数	178万台	164万台	174万台	82万台	78万台
市場設置台数	193万台	200万台	163万台	144万台	137万台
回転率(販売/設置)	0.92	0.82	1.07	0.57	0.57
当社販売台数	60.7万台	52.3万台	38.0万台	12.3万台	18.0万台

パチンコ	06/03 実績	07/03 実績	08/03 実績	09/03 実績	10/03 計画
市場販売台数	404万台	383万台	316万台	328万台	328万台
市場設置台数	296万台	293万台	295万台	307万台	307万台
回転率(販売/設置)	1.36	1.31	1.07	1.07	1.07
当社販売台数	28.8万台	13.2万台	10.8万台	39.1万台	45.0万台

出所：警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部（確定値が公式に出ていないデータ、および2010年数値は当社推計）

# セグメント別計画：遊技機事業

## 販売計画/パチスロ

\* 機種数は、期中に発売する新機種数を示す  
\* ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

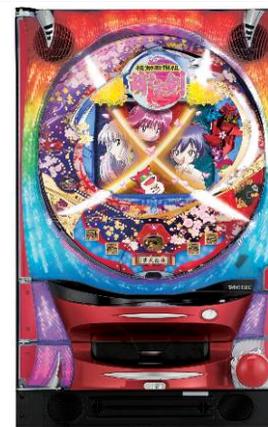
	2009年3月期		2010年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>Sammy</b>	2タイトル 24,775台	6タイトル 58,184台	1タイトル 10,000台	6タイトル 100,000台
<b>RODEO</b>	1タイトル 4,289台	4タイトル 30,073台	1タイトル 20,000台	3タイトル 60,000台
<b>GINZA</b>	2タイトル 11,391台	5タイトル 19,657台		
<b>TAIYO ELEC</b>	2タイトル 6,193台	2タイトル 6,268台	2タイトル 10,000台	3タイトル 20,000台
ユニット供給	2タイトル 8,454台	2タイトル 9,104台		
<b>合計</b>	9タイトル 55,102台	19タイトル 123,286台	4タイトル 40,000台	12タイトル 180,000台

## 販売計画/パチンコ

	2009年3月期		2010年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
<b>Sammy</b>	2タイトル 126,842台	4タイトル 307,263台	3タイトル 150,000台	5タイトル 330,000台	
<b>GINZA</b>	1タイトル 1,162台	3タイトル 40,077台			
<b>TAIYO ELEC</b>	3タイトル 26,946台	5タイトル 44,491台	3タイトル 50,000台	6タイトル 100,000台	
ユニット供給			1タイトル 20,000台	1タイトル 20,000台	
<b>合計</b>	6タイトル 154,950台	12タイトル 391,831台	7タイトル 220,000台	12タイトル 450,000台	
内訳	本体販売	138,215台	350,689台	132,440台	202,500台
	盤面販売	16,735台	41,142台	87,560台	247,500台

## 1Q販売予定品目

ブランド	タイトル名	設置時期
<b>TAIYO ELEC</b>	『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』	パチンコ 5月
<b>Sammy</b>	『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』	パチンコ 6月



『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』 『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』  
(タイヨーエレクト) (サミー)

©2002 RED/高橋留美子 ©2002 ENTERBRAIN, INC. ©タツノコプロ ©Sammy  
©2005 萌えよ剣製作委員会



**【MEMO】**

# セグメント別計画:アミューズメント機器事業

(億円)	2009年3月期		2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	会計方針変更前				会計方針変更後	
			第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 通期計画	通期計画
売上高	344	619	180	-47.7%	430	-30.5%	180	430
国内	313	532	148	-52.7%	359	-32.5%	148	359
海外	31	87	32	+3.2%	71	-18.4%	32	71
営業利益	46	68	-25	-	20	-70.6%	-23	25
営業利益率	13.4%	11.0%	-	-	4.7%	-6.3pt	-	5.8%
(※)研究開発費	57	114	50	-12.3%	94	-17.5%	48	89

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

## 2010年3月期計画

- ・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
- ・大型タイトルが集中した前期との比較では、減収・減益
- ・筐体の共通化によるコストダウン⇒販売価格の低下
- ・今期主力タイトル『ボーダーブレイク』のレベニューシェアモデル採用によるオペレーターの初期投資低減
- ・研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
- ・会計方針の変更 ⇒ コンテンツ制作費を資産化し、売上計上時に費用処理

## 主要発売予定品目

タイトル名		発売時期
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	2009年秋



『ボーダーブレイク』  
(ビデオゲーム)

© SEGA



# セグメント別計画:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)	2009年3月期		2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比		
売上高	371	713	265	-28.6%	520	-27.1%		
うち、海外施設売上高	47	86	30	-36.2%	60	-30.2%		
営業利益	-28	-75	-8	—	-10	—		
営業利益率	—	—	—	—	—	—		
セガ国内既存店舗売上高前年比	90.6%	92.4%	91.5%	+0.9pt	93.6%	+1.2pt		
国内AM施設数	347店舗	322店舗	249店舗	-98店舗	246店舗	-76店舗		
内訳	セガ	出店数	1店舗	3店舗	1店舗	—	6店舗	—
		閉店数	19店舗	47店舗	74店舗	—	82店舗	—
		店舗数	300店舗	274店舗	201店舗	-99店舗	198店舗	-76店舗
Bee/トムス	出店数	2店舗	3店舗	0店舗	—	0店舗	—	
	閉店数	0店舗	0店舗	0店舗	—	0店舗	—	
店舗数	47店舗	48店舗	48店舗	+1店舗	48店舗	—		
海外AM施設数	22店舗	22店舗	20店舗	-2店舗	20店舗	-2店舗		
設備投資額	90	148	41	-54.4%	87	-41.2%		
減価償却費	71	159	36	-49.3%	78	-50.9%		

## 2010年3月期計画

- ・個人消費の低迷、厳しい市場環境を想定
- ・セガ国内既存店舗売上高前年比: 93.6%を計画
- ・店舗数の減少に伴い、設備投資、減価償却も大幅に減少
- ・9月末をもって収益性・将来性の低い店舗の閉鎖完了見込み  
⇒2009年3月末店舗数 322店、2010年3月末店舗数 246店



**【MEMO】**

# セグメント別計画:コンシューマ事業

(億円)	2009年3月期		2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	会計方針変更前				会計方針変更後	
			第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高	619	1,313	385	-37.8%	1,360	+3.6%	385	1,360
ゲームソフト	390	821	165	-57.7%	847	+3.2%	165	847
ネットワーク他	229	492	220	-3.9%	513	+4.3%	220	513
営業利益	-59	-9	-117	-	40	-	-94	85
営業利益率	-	-	-	-	2.9%	-	-	6.3%
ゲームソフト販売本数(万本)	1,276	2,947	617	-51.6%	2,970	+0.8%	617	2,970
(※)研究開発費	167	328	136	-18.6%	292	-11.0%	113	247

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

## 2010年3月期計画

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今期主カタイトル: 『マリオ &amp; ソニック AT バンクーバーオリンピック™』、『BAYONETTA』、『End of Eternity』、『ぷよぷよ7』</li> <li>・国内は大幅にタイトル数を絞り込む (36タイトル⇒17タイトル)</li> <li>・研究開発費およびコンテンツ制作費の削減</li> <li>・会計方針の変更 ⇒ コンテンツ制作費を資産化し、売上計上時に費用処理</li> </ul>
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・玩具販売は、国内の商品力・営業力・生産力を強化、海外は、『爆丸』の長期的なグローバル戦略を展開</li> <li>・携帯電話、PC向けコンテンツは、ポイントメディア事業である『予想ネットモバイル』の収益化に注力</li> <li>・アニメーションは、ネット事業の拡大、新規作品のOVAを投入</li> </ul>

# セグメント別計画:コンシューマ事業

## 販売計画/ゲームソフト

\* 販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す  
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

販売地域別		2009年3月期				2010年3月期			
		第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画	
		販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
内訳	日本他	16 (17)	200	36 (39)	423	8 (8)	90	17 (22)	357
	米国	11 (22)	541	22 (41)	1,249	4 (7)	193	22 (43)	1,163
	欧州	9 (22)	534	20 (42)	1,273	4 (7)	333	21 (42)	1,450
合計		36 (61)	1,276	78 (122)	2,947	16 (22)	617	60 (107)	2,970

プラット フォーム別		2009年3月期				2010年3月期			
		第2四半期累計計画		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画	
		SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
内訳	PS2	7	93	10	178	0	0	0	0
	GC	0	0	0	0	0	0	0	0
	Xbox	0	0	0	0	0	0	0	0
	PS3	9	104	21	313	2	38	20	463
	Wii	8	105	23	392	7	113	22	730
	Xbox360	7	109	16	212	2	26	19	346
	NDS	18	188	30	317	7	60	21	461
	PSP	4	103	7	142	2	9	9	126
	GBA	0	0	0	0	0	0	0	0
	PC	8	27	15	198	2	3	16	177
	レポート等	-	545	0	1,192	0	365	0	664
合計		61	1,276	122	2,947	22	617	107	2,970

## 主要発売予定品目/ゲームソフト

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	発売時期
BAYONETTA (欧・米・日)	PS3, Xbox360	2009年秋
End of Eternity (欧・米・日)	PS3, Xbox360	2009年冬
マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック™ (欧・米)	Wii, NDS	2009年冬
ぷよぷよ7 (日)	NDS, PSP, Wii	2009年冬 (NDS:7月)



『マリオ&ソニック AT  
バンクーバーオリンピック™』

TM IOC. Copyright © 2009 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved.

SUPER MARIO characters © NINTENDO.  
SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

『BAYONETTA』

© SEGA

『End of Eternity』

© SEGA



**【MEMO】**

# 上場子会社実績・計画



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

## Sammy NetWorks

## SEGA TOYS

(連結:億円)	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	通期実績	前期比	2Q累計計画	通期計画	前期比
売上高	55.3	111.4	53.5	110.7	-0.6%	55.0	124.0	+11.9%
営業利益	6.4	16.9	10.5	22.4	+32.7%	9.5	25.0	+11.2%
営業利益率	11.7%	15.2%	19.1%	20.3%	+5.1pt	17.3%	20.2%	-0.1pt

(連結:億円)	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	通期実績	前期比	2Q累計計画	通期計画	前期比
売上高	79.4	168.1	84.7	189.4	+12.7%	90.0	195.0	+2.9%
営業利益	-3.2	-6.9	0.1	-0.8	-	0.2	4.2	-
営業利益率	-	-	0.1%	-	-	0.2%	2.2%	-

### サミーネットワークス 概要

通期実績	<ul style="list-style-type: none"> <li>①アミューズメントオンライン事業において、『ぱちんこCR北斗の拳』の先行配信、パチンコ・パチスロゲーム以外の「麻雀」・「カジノ」ゲーム等の充実、各種イベントやキャンペーン等を積極的に実施し、順調に売上・会員数を伸長</li> <li>②アミューズメントモバイル事業において、『ぱちんこCR北斗の拳』の先行配信やコミュニティの充実化を図り、有料会員数100万人を堅持</li> <li>③ポイントメディア事業において、『予想ネットモバイル』を立ち上げ、会員数50万人超を獲得</li> <li>④コスト構造の見直しおよび業務改善により、利益面に大きく貢献</li> </ul>
通期計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ポイントメディア事業である『予想ネットモバイル』をグループ最重点課題とし、第3の柱として成長させるべく注力する</li> <li>②コア事業のアミューズメントオンライン事業、アミューズメントモバイル事業の更なる成長と収益性の強化を図る</li> <li>③新規事業の来期の本格事業化を目指し、会員の拡大、有料課金の仕組みづくりを図る</li> </ul>

### セガトイズ 概要

通期実績	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国内売上は、全体的な個人消費の低迷とヒット商品の不足により、前期比75.8%と大幅減</li> <li>・海外売上は、男児キャラクター玩具『爆丸』がアメリカで「トイ・オブ・ザ・イヤー」を受賞するなどヒットし、前期比169.8%と大幅増</li> <li>・利益については、前期悪化した国内在庫処理費用は軽減したものの利益率の高い国内売上の落ち込みが大きかったため、営業利益は前期よりは回復したものの損失を計上</li> </ul>
通期計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国内事業復活のため、商品力、営業力、生産力の強化を図る。新商品としてサンリオとの共同開発キャラクター『ジュエルペット』のTVアニメシリーズ、NHK教育番組「おかあさんといっしょ」の新キャラクター『モノランモノラン』、『爆丸』の国内リマーケティング、家族向けエンターテインメント製品などを予定。定番育成として『アンパンマン』、『ホームスター』、『女兒ホビー』などをシリーズ拡充</li> <li>・海外は『爆丸』の長期的なグローバル戦略を展開</li> </ul>



(連結: 億円)	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	通期実績	前期比	2Q累計計画	通期計画	前期比
	売上高	111.4	253.3	93.6	143.0	-43.5%	173.0	343.0
営業利益	4.0	16.5	3.4	4.0	-75.8%	11.8	24.8	+520.0%
営業利益率	3.6%	6.5%	3.7%	2.8%	-3.7pt	6.8%	7.2%	+4.4pt



(連結: 億円)	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	通期実績	前期比	2Q累計計画	通期計画	前期比
	売上高	73.5	149.7	71.2	141.7	-5.3%	66.0	149.7
営業利益	4.3	8.8	1.9	2.9	-67.0%	-2.1	3.1	6.9%
営業利益率	5.9%	5.9%	2.8%	2.0%	-3.9pt	-3.1%	2.0%	-

## タイヨーエレクトリック 概要

通期実績

### ■【一部機種種の適合遅延により販売台数減少】

第3四半期販売予定であった機種種の適合遅れから当期販売予定の主力機種『CR機動新撰組萌えよ剣疾風怒濤編』を次期に持ち越したことを主要因に、販売台数実績は、パチンコ機5シリーズ44千台・パチスロ機2シリーズ6千台の、計50千台(前期比41千台減)となる

### ■【収益性の改善による黒字の確保】

販売台数減少による売上総利益への影響は大きく、前期を下回る利益実績となったが、販売収益率の向上・経費等のコスト削減など、収益性の改善に努め、黒字を確保した

通期計画

### ■【タイヨーエレクトリックブランドの確立】

パチンコ新卒の「アルディオ枠」を主力機種『CR機動新撰組萌えよ剣疾風怒濤編』から市場投入し新卒でのシェア拡大を図るとともに、効果的なプロモーションの実施などにより、ブランド力の強化を図る

販売台数は、パチンコ機6シリーズ100千台・パチスロ機4シリーズ25千台の、計125千台(前期比74千台増)を計画

### ■【サミーとの事業提携推進】

サミーから即戦力となる営業スタッフの出向者受入、サミー製筐体を使用したパチスロ機の投入、パチスロ機に関する提携事業の検討など、処々の提携施策を推進

## トムス・エンタテインメント 概要

通期実績

・アニメーション事業は、制作収入販売収入とも微減。営業利益では制作収入での利益率の向上およびネット事業の増収なるも、ビデオ販売の大幅減収のため減益となった

・アミューズメント事業は、事業環境悪化による売上不振の影響を受けて大幅減益

・全社では売上高は、5.3%の減収となり、アミューズメント事業不振の影響を大きく受けて66.8%の大幅減収

通期計画

・アニメーション事業では、増収を見込むものの国内外番組販売などは減益を見込み、ネット事業の拡大、新規作品のOVA投入などにより減益を食い止め、底打ちを目指す

・アミューズメント事業では、業界が淘汰の状況下、他店との差別化を十分に検討し、個別店舗の集客力に努め減収なるも増益を見込む

・全社で5.6%の増収、8.2%の増益を見込み、次期以降の展開に向けて基盤強化を図る



**【MEMO】**

# 補足資料



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 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	17.44%
2	セガサミーホールディングス株式会社	31,305,733	-
3	メロンバンクエヌエートリーテイククライアント オムニバス	18,093,022	7.24%
4	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.67%
5	ザバンクオブニューヨークメロンアズデポジタリ バンクフォーデポジタリレシートホルダーズ	12,757,705	5.10%
6	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口4G)	11,453,000	4.58%
7	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	10,679,600	4.27%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	9,079,700	3.63%
9	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	8,770,415	3.51%
10	ジェーピーモルガンチェースバンク380084	2,897,300	1.16%

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	15.01%	0.01%
金融商品 取引業者	0.53%	0.05%
その他法人	6.86%	0.81%
外国法人等	33.68%	0.49%
個人・その他	32.87%	98.59%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
93,748名

本ページのデータは2009年3月31日現在

会社名	上場市場	事業内容	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 <a href="http://www.sammy-net.jp/">http://www.sammy-net.jp/</a> 	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 (56.26%)
(株)セガトイズ <a href="http://www.segatoys.co.jp/">http://www.segatoys.co.jp/</a> 	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 (52.24%)
タイヨーエレック(株) <a href="http://www.taiyoelec.co.jp/">http://www.taiyoelec.co.jp/</a> 	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 (51.24%)
(株)トムス・エンタテインメント <a href="http://www.tms-e.co.jp/">http://www.tms-e.co.jp/</a> 	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 (57.79%)

(\*) 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2009年3月31日現在

## 遊技機市場規模

### パチスロ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008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	1,448,773
パチスロ機年間販売台数(台)	1,842,392	1,672,049	1,786,292	1,647,853	1,744,876	-
パチスロ機市場規模(百万円)	526,354	522,582	536,539	487,304	495,226	-

### パチンコ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008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	3,076,421
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	2008年
遊技機設置台数(台)	4,888,078	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246	4,525,194
遊技機年間販売台数(台)	5,529,069	5,685,202	5,834,291	5,479,064	4,910,915	-
遊技機市場規模(百万円)	1,198,409	1,309,117	1,406,479	1,362,313	1,331,662	-

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	
ホール数(軒)	16,076	15,617	15,165	14,674	13,585	12,937	
内訳	パチンコ機設置店	14,695	13,844	13,163	12,588	12,039	11,800
	パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,002	2,086	1,546	1,137

出所: 警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部

# 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	2004年			2005年			2006年			2007年		
	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	31.8%	サミー	380,688	21.8%
2	O社	275,000	16.5%	D社	236,000	13.2%	D社	200,000	12.1%	A社	192,000	11.0%
3	Y社	150,000	9.0%	O社	187,000	10.5%	O社	180,000	10.9%	S社	169,156	9.7%
4	D社	132,000	7.9%	Y社	150,000	8.4%	Y社	173,000	10.5%	D社	152,000	8.7%
5	A社	77,881	4.7%	S社	111,659	6.3%	K社	155,000	9.4%	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	186,332	4.9%	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

## アミューズメント・ゲーム業界市場規模

アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年
業務用アミューズメント機器販売高	1,779	1,806	1,992	2,234	2,191	-
アミューズメント施設売上高	6,377	6,492	6,825	7,029	6,781	-
業務用アミューズメント合計	8,156	8,298	8,817	9,262	8,972	-

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年
ゲームセンター営業所数(店)	10,759	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137
ゲーム機設置台数(台)	428,358	438,986	445,025	460,031	474,808	486,582
1店舗あたり設置台数(台)	39.8	43.4	46.8	50.6	54.9	59.8

## 家庭用ゲーム市場

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年
ハードウェア出荷金額	7,045	4,407	8,727	9,581	20,877	-
ソフトウェア出荷金額	4,298	4,684	4,871	6,741	8,486	-
家庭用ゲーム総出荷金額	11,343	9,091	13,598	16,323	29,364	-

## アミューズメント産業市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年
アミューズメント産業市場規模	18,850	17,497	22,464	27,526	39,160	-

\* JAMMA、AOU、CESA、警察庁調べ

# 過去の業績推移

## 2005年3月期～2009年3月期

\* ゲームソフトタイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す（ただし、(カッコ内)数値はSKU）

\* 本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます (<http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/excel/transition.xls>)

	2005年3月期 通期実績	2006年3月期 通期実績	2007年3月期		2008年3月期		2009年3月期			
			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
売上高 (億円)	5,156	5,532	2,835	5,282	2,310	4,589	746	2,004	3,090	4,291
内訳										
遊技機	2,801	2,656	1,450	2,115	997	1,455	120	652	1,062	1,616
アミューズメント機器	633	715	346	754	343	710	137	344	499	619
アミューズメント施設	831	1,062	535	1,038	479	912	174	371	544	713
コンシューマ	653	903	407	1,195	412	1,417	305	619	960	1,313
その他	237	194	96	178	77	93	8	16	23	29
営業利益	1,050	1,191	629	765	-43	-58	-102	-75	-27	83
内訳										
遊技機	1,039	998	637	711	121	84	-43	-10	52	145
アミューズメント機器	74	121	66	116	18	71	7	46	62	68
アミューズメント施設	54	92	29	1	-22	-98	-15	-28	-49	-75
コンシューマ	-88	19	-67	17	-125	-59	-41	-59	-56	-9
その他	-5	-17	-4	-13	-2	0	0	2	2	3
全社/消去等	-23	-23	-32	-67	-34	-55	-10	-26	-39	-49
営業利益率	20.4%	21.5%	22.2%	14.5%	-	-	-	-	-	1.9%
経常利益	1,044	1,195	660	812	-39	-82	-98	-84	-50	66
経常利益率	20.2%	21.6%	23.3%	15.4%	-	-	-	-	-	1.5%
当期純利益	505	662	379	434	-202	-524	-105	-95	-108	-228
当期純利益率	9.8%	12.0%	13.4%	8.2%	-	-	-	-	-	-
研究開発費	415	363	230	521	298	653	166	304	434	596
設備投資額	324	385	237	366	349	504	65	145	201	266
減価償却費	177	218	115	280	295	456	54	119	189	266
広告宣伝費	118	189	102	222	90	228	41	112	167	207

パチスロタイトル数	9タイトル	14タイトル	5タイトル	17タイトル	16タイトル	22タイトル	4タイトル	9タイトル	16タイトル	19タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	360,602台	523,422台	310,496台	380,688台	15,048台	55,102台	108,500台	123,286台

パチンコタイトル数	8タイトル	8タイトル	7タイトル	14タイトル	2タイトル	9タイトル	3タイトル	6タイトル	8タイトル	12タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	81,210台	132,981台	56,641台	108,184台	19,704台	154,950台	237,288台	391,831台

セガ国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	100.2%	95.8%	88.9%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	463店舗	449店舗	433店舗	363店舗	357店舗	347店舗	347店舗	322店舗

ゲームソフトタイトル数(タイトル)	- (84)	- (122)	- (53)	- (140)	22 (32)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)
販売本数(万本)	1,179	1,640	575	2,127	491	2,699	689	1,276	2,109	2,947



<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。