

2010年3月期 第2四半期累計期間決算



2009年11月
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。

※本資料における2010年3月期の計画数値は、2009年5月13日公表値

【2010年3月期 第2四半期累計実績】

【2010年3月期 通期見通し】

決算ハイライト	2	連結損益計算書(要約)	19
連結損益計算書(要約)	3	各種費用等の計画	20
各種費用等の実績	4	セグメント別計画	
連結貸借対照表(要約)	5	セグメント別計画:遊技機事業	22
セグメント別実績		セグメント別計画:アミューズメント機器事業	24
セグメント別実績:遊技機事業	6	セグメント別計画:アミューズメント施設事業	26
セグメント別実績:アミューズメント機器事業	10	セグメント別計画:コンシューマ事業	27
セグメント別実績:アミューズメント施設事業	12	セガサミーグループの新たな取り組み	30
セグメント別実績:コンシューマ事業	14	上場子会社実績・通期見通し	
		サミーネットワークス / セガトイズ	32
		タイヨーエレック / トムス・エンタテインメント	33
		補足資料	34

売上高・利益		<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:1,543億円、営業損失:3億円(23億円)、当期純損失:63億円(83億円) ※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査) ・前年同期比で減収も、営業損失縮小(⇒期初計画を上回る水準) ・通期計画は変更なし(⇒下期における複数の主カタイトル投入計画を勘案)
セグメント別 業績概況	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収、黒字転換 ・パチスロ、パチンコとも、前年同期比で販売台数増加 ・パチスロ、パチンコとも、価格戦略の見直し等により、粗利率向上
	アミューズメント機器	<ul style="list-style-type: none"> ・大型タイトルのあった前年同期と比較すると、減収、営業損失計上 ・今期主カタイトル『ボーダーブレイク』の稼動が好調 (⇒レベニューシェアモデルでの販売)
	アミューズメント施設	<ul style="list-style-type: none"> ・店舗数減少により、前年同期比で減収 ・店舗ポートフォリオの見直し、営業費用の削減により収益改善 ・セガ国内既存店売上高は、前年同期実績を下回る水準
	コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> ・主カタイトルのあった前年同期と比較すると、減収、営業損失拡大 ・新作タイトル販売は堅調も、海外リピートタイトル販売が低調 ・ゲームソフトの主カタイトルは下期を中心に投入

連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比
内 訳	売上高	2,310	2,004	1,543	1,630	-23.0%	-5.3%
	遊技機	997	652	683	785	+4.8%	-13.0%
	AM機器	343	344	179	180	-48.0%	-0.6%
	AM施設	479	371	289	265	-22.1%	+9.1%
	コンシューマ	412	619	376	385	-39.3%	-2.3%
	その他	77	16	15	15	-6.3%	0.0%
内 訳	営業利益	-43	-75	-3 (-23)	-125 (-150)	-	-
	遊技機	121	-10	108	30	-	+260.0%
	AM機器	18	46	-7 (-12)	-23 (-25)	-	-
	AM施設	-22	-28	2	-8	-	-
	コンシューマ	-125	-59	-81 (-96)	-94 (-117)	-	-
	その他	-2	2	2	0	0.0%	-
	消去等	-34	-26	-27	-30	-	-
	経常利益	-39	-84	-7 (-27)	-130 (-155)	-	-
	特別利益	17	16	19	-	-	-
	特別損失	63	24	25	-	-	-
	当期純利益	-202	-95	-63 (-83)	-145 (-170)	-	-
	一株配当(円)	30	15	15	15	-	-
	一株当たり当期純利益(円)	-80.44	-37.92	-25.10	-57.56	-	-
	一株当たり純資産(円)	1,196.21	990.09	841.80	-	-	-

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

各種費用等の実績

(億円)	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期			
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比
研究開発費・コンテンツ制作費	298	304	229 (249)	257 (282)	-24.7% (-18.1%)	-10.9% (-11.7%)
設備投資額	349	145	63	86	-56.6%	-26.7%
減価償却費	295	119	73	79	-38.7%	-7.6%
広告宣伝費	90	112	78	87	-30.4%	-10.3%

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

※2008年3月期 第2四半期累計実績における「設備投資額」および「減価償却費」は、遊技機事業におけるレンタル資産を含む(レンタル資産:設備投資額171億円、減価償却費173億円)

第2四半期累計実績

- 設備投資額および減価償却費は、主にアミューズメント施設数の減少により、前年同期比で大幅に減少
- 研究開発費およびコンテンツ制作費は、主に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、および、コンシューマ事業での一部タイトルの発売延期に伴う、費用計上の繰延により、前年同期比で減少
- 広告宣伝費は、主にコンシューマ事業における削減により、前年同期比で減少

連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY GROUP

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第2四半期末	増減	科目	前期末	第2四半期末	増減
現金・預金	106,436	96,647	-9,789	支払手形・買掛金	51,298	38,309	-12,988
受取手形・売掛金	80,468	59,260	-21,207	社債(1年内)	3,294	18,753	15,458
有価証券	26,798	44,892	18,093	短期借入金	5,467	5,683	215
たな卸資産	41,543	46,433	4,890	その他	37,133	30,850	-6,282
その他	31,492	25,568	-5,924				
				流動負債 計	97,194	93,597	-3,596
流動資産 計	286,740	272,802	-13,937	社債	52,834	47,260	-5,574
有形固定資産	65,116	62,462	-2,653	長期借入金	6,740	6,910	169
無形固定資産	13,242	12,526	-716	その他	24,636	24,584	-51
投資有価証券	27,732	28,995	1,262				
その他	31,105	28,303	-2,802	固定負債 計	84,211	78,754	-5,456
				負債合計	181,405	172,352	-9,053
				株主資本 計	246,767	236,659	-10,107
				評価・換算差額等 計	-24,451	-24,593	-142
				新株予約権	1,222	1,188	-33
				少数株主持分	18,994	19,483	489
固定資産 計	137,197	132,287	-4,910	純資産合計	242,532	232,738	-9,794
資産合計	423,938	405,090	-18,847	負債及び純資産合計	423,938	405,090	-18,847

第2四半期累計実績

前連結会計年度末に比べ、受取手形及び売掛金が212億7百万円、支払手形及び買掛金が129億88百万円それぞれ減少した一方で、譲渡性預金の購入等により有価証券が180億93百万円増加し、現金及び預金が97億89百万円減少いたしました。この結果、当第2四半期連結会計期間末における総資産は前連結会計年度末に比べ188億47百万円減少し、4,050億90百万円となりました。

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	4,239	4,050	-188
純資産	2,425	2,327	-97
自己資本比率	52.4%	52.4%	0.0pt
流動比率	295.0%	291.5%	-3.5pt

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	2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比
内 訳	売上高	997	652	683	785	+4.8%	-13.0%
	パチスロ	788	156	182	106	+16.7%	+71.7%
	パチンコ	141	438	471	641	+7.5%	-26.5%
	その他	68	58	30	38	-48.3%	-21.1%
	営業利益	121	-10	108	30	-	+260.0%
	営業利益率	12.1%	-	15.8%	3.8%	-	+12.0pt
	パチスロ販売台数(台)	310,496	55,102	57,038	40,000	+3.5%	+42.6%
	パチンコ販売台数(台)	56,641	154,950	167,715	220,000	+8.2%	-23.8%

第2四半期累計実績

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で販売台数増加 ■販売価格の上昇による粗利率向上 ■斬新なゲーム性を搭載した主力タイトルの発売 ⇒サミー『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の販売好調 (2Q累計出荷台数:3.1万台、累計受注台数:4.4万台 ※10月末日現在)
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で販売台数増加 ■販売価格、盤面販売比率の上昇による粗利率向上 ■サミー『CRガメラ THE BATTLE PACHINKO』、『ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い』などを販売

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	2010年3月期	
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画
Sammy	5タイトル	2タイトル	3タイトル	1タイトル
	147,819台	24,775台	53,898台	10,000台
RODEO	3タイトル	1タイトル	0タイトル	1タイトル
	58,336台	4,289台	65台	20,000台
TAIYO ELEC	-	2タイトル	1タイトル	2タイトル
	-	6,193台	1,806台	10,000台
GINZA	2タイトル	2タイトル	-	-
	76,166台	11,391台	-	-
ユニット供給	6タイトル	2タイトル	1タイトル	-
	28,175台	8,454台	1,269台	-
合計	16タイトル	9タイトル	5タイトル	4タイトル
	310,496台	55,102台	57,038台	40,000台



『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』
(サミー)

© 2005 BONES / Project EUREKA・MBS
 © Sammy © 2009 NBGI



『パチスロうる星やつら2』
(サミー)

© 高橋留美子/小学館 © Sammy

主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	2Q累計 販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ交響詩篇エウレカセブン	31,962台	9月
Sammy	パチスロうる星やつら2	16,841台	7月

※『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の累計受注台数:4.4万台(10月末日現在)

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
 ※ユニット供給とは、株式会社銀座へのパチンコユニットの供給

	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画
Sammy	1タイトル 51,931台	2タイトル 126,842台	4タイトル 105,764台	3タイトル 150,000台
	-	3タイトル 26,946台	3タイトル 48,653台	3タイトル 50,000台
GINZA	1タイトル 4,710台	1タイトル 1,162台	-	-
	-	-	1タイトル 13,298台	1タイトル 20,000台
合計	2タイトル 56,641台	6タイトル 154,950台	8タイトル 167,715台	7タイトル 220,000台
うち、本体販売	40,006台	138,215台	58,504台	132,440台
うち、盤面販売	16,635台	16,735台	109,211台	87,560台

主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	2Q累計 販売台数	設置時期
Sammy	ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い	50,987台	8月
Sammy	CRカメラ THE BATTLE PACHINKO	35,312台	7月



『ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い』
(サミー)

© 2003-2004MBC © Sammy



『CRカメラ THE BATTLE PACHINKO』
(サミー)

© 角川映画 © 1995 角川映画 NH © 1996 角川映画 NHFN
 © 1999 角川映画 TNHN
 © 2006 「小さき勇者たち～ガメラ～」製作委員会 © Sammy



【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	2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比
売上高		343	344	179	180	-48.0%	-0.6%
内訳	国内	280	313	148	148	-52.7%	0.0%
	海外	63	31	31	32	0.0%	-3.1%
営業利益		18	46	-7 (-12)	-23 (-25)	-	-
営業利益率		5.2%	13.4%	-	-	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費		67	57	43 (48)	48 (50)	-24.6% (-15.8%)	-10.4% (-4.0%)

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

第2四半期累計実績

- 大型タイトルのあった前年同期と比較すると、減収、営業損失計上
- 今期主カタイトル『ボーダーブレイク』の稼動好調
⇒オペレーターの投資効率向上と当社の長期安定収益確保を目的としたレベニューシェアモデルでの販売
- 汎用筐体および新基盤の導入による原価低減
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
⇒前年同期実績:57億円
⇒今期2Q累計実績:43億円+資産計上額:5億円

主要販売品目

タイトル名		2Q累計販売台数		発売時期
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	サテライト	2,436台	9月



『ボーダーブレイク』

(ビデオゲーム)

©SEGA

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		2010年3月期			
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比		
売上高	479	371	289	265	-22.1%	+9.1%		
うち、海外施設売上高	61	47	28	30	-40.4%	-6.7%		
営業利益	-22	-28	2	-8	-	-		
営業利益率	-	-	0.7%	-	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	89.0%	90.6%	92.3%	91.5%	-	+0.8pt		
国内AM施設数	433店舗	347店舗	277店舗	249店舗	-	+28店舗		
内 訳	セガ	出店数	5店舗	1店舗	1店舗	1店舗	-	0店舗
		閉店数	21店舗	19店舗	44店舗	74店舗	-	-30店舗
		店舗数	388店舗	300店舗	231店舗	201店舗	-	+30店舗
Bee/ トムス	出店数	1店舗	2店舗	0店舗	0店舗	-	0店舗	
	閉店数	1店舗	0店舗	2店舗	0店舗	-	+2店舗	
	店舗数	45店舗	47店舗	46店舗	48店舗	-	-2店舗	
海外AM施設数	22店舗	22店舗	21店舗	20店舗	-	-		
設備投資額	87	90	25	41	-72.2%	-39.0%		
減価償却費	77	71	34	36	-52.1%	-5.6%		

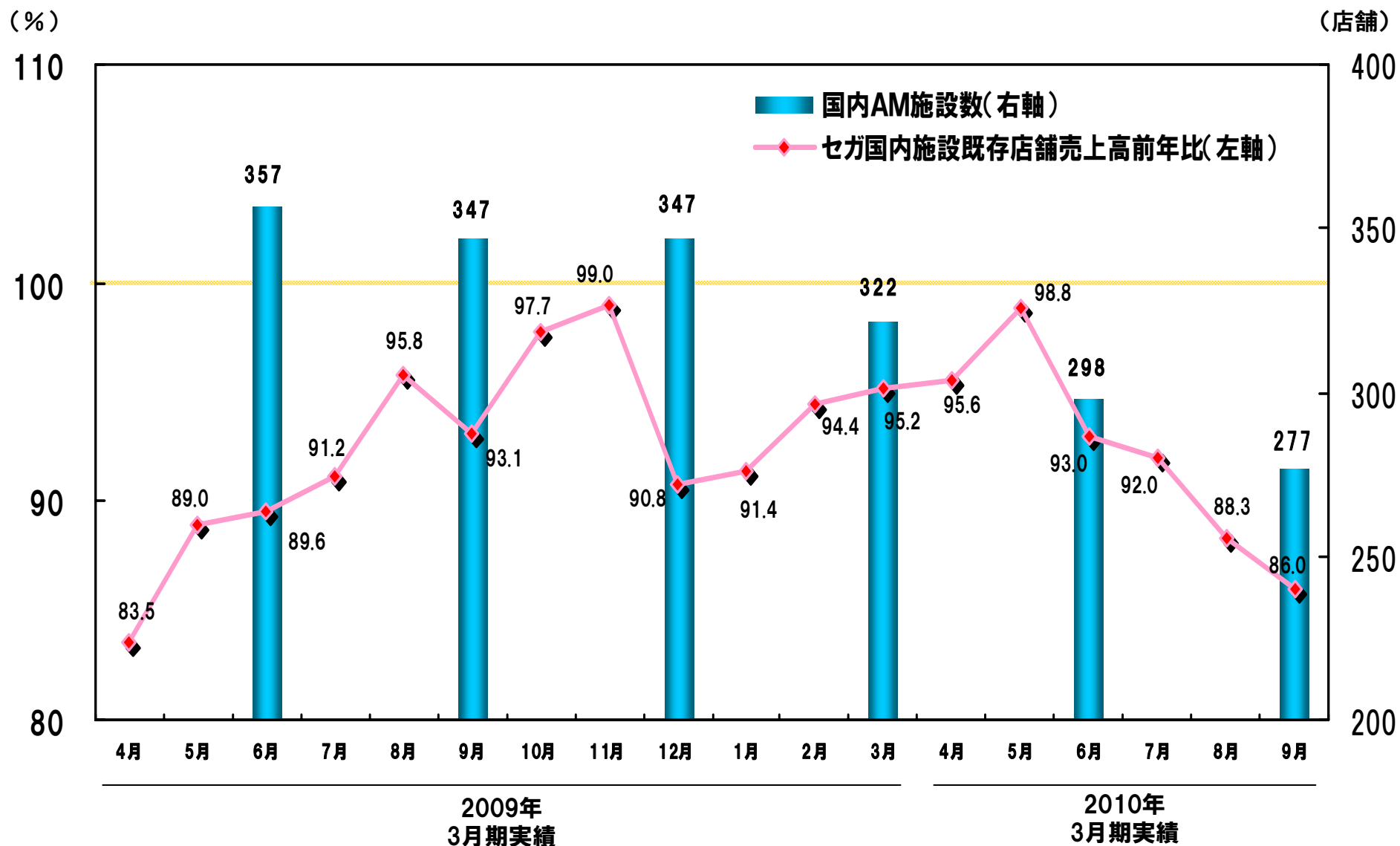
※「Bee」は、主にダイニングエンタテインメント施設(ダーツバー)を手がける(株)セガ ビーリンクの施設

第2四半期累計実績

- 店舗数減少により、前年同期比で減収
- 店舗ポートフォリオの見直し、営業費用の削減
- セガ国内既存店売上高前年比:7月:92.0%、8月:88.3%、9月:86.0%、2Q累計:92.3%
- 国内AM施設店舗数:2Q末時点 277店舗(2Q累計:出店1、閉店46)

セグメント別実績:アミューズメント施設事業

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	2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	計画対比
売上高		412	619	376	385	-39.3%	-2.3%
内 訳	ゲームソフト	197	390	157	165	-59.7%	-4.8%
	ネットワーク他	215	229	219	220	-4.4%	-0.5%
営業利益		-125	-59	-81 (-96)	-94 (-117)	-	-
営業利益率		-	-	-	-	-	-
ゲームソフト販売本数(万本)		491	1,276	540	617	-57.7%	-12.5%
研究開発費・コンテンツ制作費		164	167	112 (127)	113 (136)	-32.9% (-24.0%)	-0.9% (-6.6%)

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

第2四半期累計実績

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主力タイトルがあった前年同期と比較すると、減収、営業損失拡大 ■ 新作タイトル販売は堅調も、海外リピートタイトル販売が低調 ■ 一部タイトルの発売延期に伴い、コンテンツ制作費の費用計上が下期以降に繰延 ■ 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減 <p>⇒前年同期実績:167億円 ⇒今期2Q累計実績:112億円+資産計上額:15億円</p>
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 玩具販売は、海外は好調も、国内が低調に推移 ■ 携帯電話・PCコンテンツは、PC向けゲーム配信を中心に堅調に推移 ■ アニメーション映像は、主にアニメーション制作収入が低調に推移

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

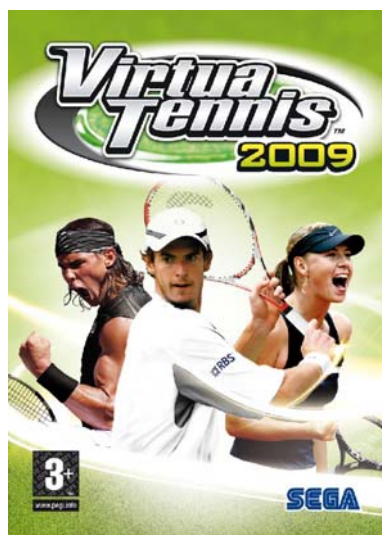
※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

地域別	2008年3月期		2009年3月期		2010年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		第2四半期累計計画	
	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)
日本他	9 (14)	93	16 (17)	200	8 (8)	109	8 (8)	90
米国	7 (7)	172	11 (22)	541	8 (12)	230	4 (7)	193
欧州	6 (11)	227	9 (22)	534	7 (10)	200	4 (7)	333
合計	22 (32)	491	36 (61)	1,276	23 (30)	540	16 (22)	617

プラットフォーム別	2008年3月期		2009年3月期		2010年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		第2四半期累計計画	
	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)
PS2	6	25	7	93	0	0	0	0
PS3	1	21	9	104	2	35	2	38
Wii	4	18	8	105	11	110	7	113
Xbox360	1	21	7	109	2	21	2	26
NDS	10	65	18	188	9	62	7	60
PSP	7	46	4	103	2	21	2	9
PC	3	35	8	27	4	4	2	3
レポート等	-	260	-	545	-	285	-	365
合計	32	491	61	1,276	30	540	22	617

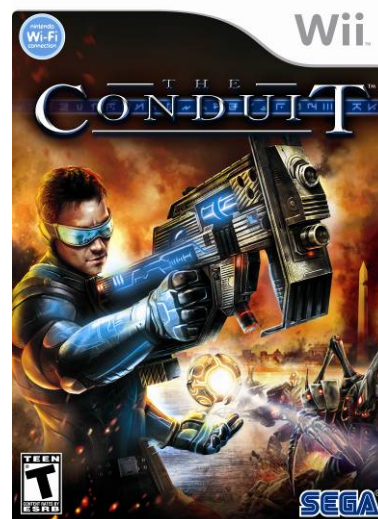
主要販売品目

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	2Q累計販売本数	発売時期
Virtua Tennis 2009 (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PC	88万本	欧州:5月/米国:6月
The Conduit (欧・米)	Wii	27万本	欧州:7月/米国:6月
ぷよぷよ7 (日)	NDS	19万本	7月



『Virtua Tennis 2009』

©SEGA



『The Conduit』

©2008 High Voltage Software, Inc.



『ぷよぷよ7』

©SEGA



【MEMO】

2010年3月期 通期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比
内 訳	売上高	4,589	4,291	1,543	4,200	-2.1%
	遊技機	1,455	1,616	683	1,860	+15.1%
	AM機器	710	619	179	430	-30.5%
	AM施設	912	713	289	520	-27.1%
	コンシューマ	1,417	1,313	376	1,360	+3.6%
	その他	93	29	15	30	+3.4%
内 訳	営業利益	-58	83	-3 (-23)	270 (220)	+225.3% (+165.1%)
	遊技機	84	145	108	220	+51.7%
	AM機器	71	68	-7 (-12)	25 (20)	-63.2% (-70.6%)
	AM施設	-98	-75	2	-10	-
	コンシューマ	-59	-9	-81 (-96)	85 (40)	-
	その他	0	3	2	0	-
	消去等	-55	-49	-27	-50	-
	営業利益率	-	1.9%	-	6.4% (5.2%)	+4.5pt (+3.3pt)
経常利益	-82	66	-7 (-27)	260 (210)	+293.6% (+218.2%)	
経常利益率	-	1.5%	-	6.2% (5.0%)	+4.7pt (+3.5pt)	
当期純利益	-524	-228	-63 (-83)	150 (100)	-	
当期純利益率	-	-	-	3.6% (2.4%)	-	
一株配当(円)	45	30	15	30	-	
一株当たり当期純利益(円)	-208.26	-90.83	-25.10	59.54	-	
一株当たり純資産(円)	1,030.09	882.47	841.80	-	-	

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

各種費用等の計画

(億円)	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	653	596	229 (249)	512 (562)	-14.1% (-5.7%)
設備投資額	504	266	63	169	-36.5%
減価償却費	456	266	73	182	-31.6%
広告宣伝費	228	207	78	225	+8.7%

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

※2008年3月期 通期実績における「設備投資額」および「減価償却費」は、遊技機事業におけるレンタル資産を含む(レンタル資産:設備投資額171億円、減価償却費173億円)

通期への見通し

- 設備投資額および減価償却費は、主にアミューズメント施設数の減少により、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



【MEMO】

セグメント別計画：遊技機事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比
売上高	1,455	1,616	683	1,860	+15.1%
内訳					
パチスロ	1,037	338	182	514	+52.1%
パチンコ	281	1,165	471	1,281	+10.0%
その他	138	112	30	64	-42.9%
営業利益	84	145	108	220	+51.7%
営業利益率	5.8%	9.0%	15.8%	11.8%	+2.9pt
パチスロ販売台数(台)	380,688	123,286	57,038	180,000	+46.0%
パチンコ販売台数(台)	108,184	391,831	167,715	450,000	+14.8%

通期への見通し

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 斬新なゲーム性を搭載した主カタイトルを複数投入 ■ 京楽産業との協業による業界活性化施策 ⇒ 今期主カタイトル、サミー『パチスロあしたのジョー』を発売予定
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 今期主カタイトル、サミー『ぱちんこCR蒼天の拳』を発売(3Q) ■ ヒットタイトルの安定的な供給 ⇒ サミー『ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼』の販売好調(累計受注台数:5.3万台 ※10月末日現在) ■ 価格戦略の見直し、盤面販売比率の上昇 ■ 液晶を中心とした部材調達コストの低減

セグメント別計画：遊技機事業

販売計画/パチスロ

	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画
Sammy	6タイトル 167,879台	6タイトル 58,184台	3タイトル 53,898台	6タイトル 100,000台
RODEO	5タイトル 85,117台	4タイトル 30,073台	0タイトル 65台	3タイトル 60,000台
TAIYO ELEC	1タイトル 10,947台	2タイトル 6,268台	1タイトル 1,806台	3タイトル 20,000台
GINZA	3タイトル 84,639台	5タイトル 19,657台	-	-
ユニット供給	7タイトル 32,106台	2タイトル 9,104台	1タイトル 1,269台	-
合計	22タイトル 380,688台	19タイトル 123,286台	5タイトル 57,038台	12タイトル 180,000台

販売計画/パチンコ

	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画
Sammy	3タイトル 55,617台	4タイトル 307,263台	4タイトル 105,764台	5タイトル 330,000台
TAIYO ELEC	4タイトル 41,636台	5タイトル 44,491台	3タイトル 48,653台	6タイトル 100,000台
GINZA	2タイトル 10,931台	3タイトル 40,077台	-	-
ユニット供給	-	-	1タイトル 13,298台	1タイトル 20,000台
合計	9タイトル 108,184台	12タイトル 391,831台	8タイトル 167,715台	12タイトル 450,000台
うち、本体販売	76,486台	350,689台	58,504台	202,500台
うち、盤面販売	31,698台	41,142台	109,211台	247,500台

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニット、および株式会社銀座へのパチンコユニットの供給
 ※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

主要販売予定品目(3Q)

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼	パチンコ 10月
Sammy	ぱちんこCR蒼天の拳	パチンコ 12月

※『ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼』の累計受注台数:5.3万台(10月末日現在)



『ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼』
(サミー)

© Sammy



『ぱちんこCR蒼天の拳』
(サミー)

© 原哲夫・武論尊 2001, 著作権許諾証SAG-309
 © Sammy

セグメント別計画: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	2010年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比
	売上高	710	619	179	430	-30.5%
内訳	国内	607	532	148	359	-32.5%
	海外	104	87	31	71	-18.4%
	営業利益	71	68	-7 (-12)	25 (20)	-63.2% (-70.6%)
	営業利益率	10.0%	11.0%	-	5.8% (4.7%)	-5.2pt (-6.3pt)
	研究開発費・コンテンツ制作費	136	114	43 (48)	89 (94)	-21.9% (-17.5%)

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

通期への見通し

- 今期主カタイトル『シャイニング・フォース クロス』を発売(3Q)
⇒レベニューシェアモデルでの販売
- 主カタイトルのCVTキット販売
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
⇒前期通期実績:114億円
⇒今期通期計画:89億円+資産計上額:5億円

主要販売予定品目(3Q)

タイトル名	発売時期
シャイニング・フォース クロス	12月



『シャイニング・フォース クロス』

(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)	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期				
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比		
売上高	912	713	289	520	-27.1%		
うち、海外施設売上高	117	86	28	60	-30.2%		
営業利益	-98	-75	2	-10	-		
営業利益率	-	-	0.7%	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	89.0%	92.4%	92.3%	93.6%	-		
国内AM施設数	363店舗	322店舗	277店舗	246店舗	-		
内 訳	セガ	出店数	8店舗	3店舗	1店舗	6店舗	-
		閉店数	88店舗	47店舗	44店舗	82店舗	-
		店舗数	318店舗	274店舗	231店舗	198店舗	-
Bee/ トムス	出店数	4店舗	3店舗	0店舗	0店舗	-	
	閉店数	4店舗	0店舗	2店舗	0店舗	-	
	店舗数	45店舗	48店舗	46店舗	48店舗	-	
海外AM施設数	22店舗	22店舗	21店舗	20店舗	-		
設備投資額	159	148	25	87	-41.2%		
減価償却費	171	159	34	78	-50.9%		

※「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

通期への見通し

- セガ国内既存店売上高前年比:通期計画 93.6%
⇒主力タイトルの普及拡大、メダル・プライズゲーム機等の運営力強化により、店舗収益の改善を図る
- 計画している収益性・将来性の低い店舗の閉店もしくは売却を進める
- 新たなキッズカードゲームを9タイトル投入

セグメント別計画:コンシューマ事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期計画	前期比
売上高		1,417	1,313	376	1,360	+3.6%
内 訳	ゲームソフト	948	821	157	847	+3.2%
	ネットワーク他	469	492	219	513	+4.3%
営業利益		-59	-9	-81 (-96)	85 (40)	-
営業利益率		-	-	-	6.3% (2.9%)	-
ゲームソフト販売本数(万本)		2,699	2,947	540	2,970	+0.8%
研究開発費・コンテンツ制作費		371	328	112 (127)	247 (292)	-24.7% (-11.0%)

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

通期への見通し

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> ■下期において複数の主力タイトルを投入予定 『Mario and Sonic at the Olympic Winter Games™』(3Q)、『BAYONETTA』(国内:3Q、海外:4Q) 『Football Manager 2010』(3Q)、『ファンタシースターポータブル2』(3Q) ■研究開発費およびコンテンツ制作費の削減 ⇒前期通期実績:328億円 ⇒今期通期計画:247億円+資産計上額:45億円
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> ■玩具販売は、主に『爆丸』が好調に推移する見通し ■携帯電話・PCコンテンツは、コア事業の更なる拡大、および『予想ネットモバイル』の会員獲得、従量課金サービスの本格導入に注力 ■アニメーション映像は、海外販売および商品化権販売等の増加を見込む

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)

地域別	2008年3月期		2009年3月期		2010年3月期			
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		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)
日本他	30 (37)	264	36 (39)	423	8 (8)	109	17 (22)	357
米国	25 (49)	1,206	22 (41)	1,249	8 (12)	230	22 (43)	1,163
欧州	25 (52)	1,227	20 (42)	1,273	7 (10)	200	21 (42)	1,450
合計	80 (138)	2,699	78 (122)	2,947	23 (30)	540	60 (107)	2,970

プラット フォーム別	2008年3月期		2009年3月期		2010年3月期			
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		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)
PS2	12	160	10	178	0	0	0	0
PS3	16	192	21	313	2	35	20	463
Wii	28	673	23	392	11	110	22	730
Xbox360	19	228	16	212	2	21	19	346
NDS	28	423	30	317	9	62	21	461
PSP	14	127	7	142	2	21	9	126
PC	21	169	15	198	4	4	16	177
レポート等	-	726	-	1,192	-	285	-	664
合計	138	2,699	122	2,947	30	540	107	2,970

主要販売予定品目(3Q)

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	発売時期
Mario and Sonic at the Olympic Winter Games™ (欧・米)	Wii, NDS	10月
BAYONETTA (日) ※欧・米は4Q予定	PS3, Xbox360	日本:10月 (欧・米:2010年1月)
ファンタースターポータブル2 (日)	PSP	12月



『Mario and Sonic at the Olympic Winter Games™』

TM IOC. Copyright ©2009 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved.
 SUPER MARIO characters ©NINTENDO.
 SONIC THE HEDGEHOG characters ©SEGA.



『BAYONETTA』

©SEGA



『ファンタースターポータブル2』

©SEGA

セガサミーグループの成長戦略の一環として、CGアニメーション事業に進出

- ・ 既存事業で培った経営資源(有力IP、技術力等)を有効に活用
- ・ グループが展開する事業との親和性が高く、グループシナジーの創出が可能

セガサミービジュアル・エンタテインメント設立

『爆丸』のIP価値の最大化を目的に、グループ5社共同出資によりLLP設立

- ・ 爆丸LLPが国内において展開する『爆丸』関連事業のトータルプロデュース・マーチャンダイジング
- ・ 2010年度中に『爆丸』IPを活用した多面的な商品によるクロスメディア展開

爆丸有限責任事業組合（爆丸LLP）設立



©SEGA TOYS/SPIN MASTER/BAKUGAN2 PROJECT

上場子会社実績・通期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS



※上場子会社における2010年3月期の計画数値は、各社発表の最新値

Sammy NetWorks

SEGA TOYS

(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	2Q累計 実績	2Q累計 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	53.5	52.6	-1.7%	55.0	124.0
営業利益	10.5	10.4	-1.0%	9.5	25.0
営業利益率	19.6%	19.8%	+0.2pt	17.3%	20.2%

(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	2Q累計 実績	2Q累計 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	84.6	87.5	+3.4%	85.0	180.0
営業利益	0.0	-2.4	-	-2.6	-1.8
営業利益率	-	-	-	-	-

サミーネットワークス

第2 四半期 累計 実績

- コア事業であるAM事業全体(携帯・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイト)で、売上高が前年同期比6.7%増加
- 最重点事業の『予想ネットモバイル』の会員数が100万人を突破

通期 への 見通し

- 引き続き、コア事業の更なる拡大
- 『予想ネットモバイル』の会員獲得および従量課金サービスの本格導入に注力

セガトイズ

第2 四半期 累計 実績

- 売上高については、国内は『ジュエルペット』や『モノランモノラン』、『家あげ花火』などの新製品を発売したものの前年同期を大きく下回った一方、海外は男児キャラクター『爆丸』が好調に推移したため、全体では前年同期比3.4%増
- 利益面については、売上総利益率の高い国内売上が大幅に減少したことにより営業損失計上

通期 への 見通し

- 売上高については、海外は引き続き『爆丸』が好調に推移する見通し。国内は今期話題のクッキングトイやシニア向け『夢ねこヴィーナス』などで新市場を開拓するも、前期を下回る見通し
- 利益面については、売上総利益率の高い国内売上の減少に伴い営業損失となる見通し



(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	2Q累計 実績	2Q累計 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	93.6	153.4	+63.9%	149.0	348.0
営業利益	3.4	30.2	+788.2%	26.0	43.0
営業利益率	3.6%	19.7%	+16.1pt	17.4%	12.4%



(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	2Q累計 実績	2Q累計 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	71.2	64.3	-9.7%	64.5	149.7
営業利益	1.9	-0.2	-	-0.7	3.1
営業利益率	2.7%	-	-	-	2.1%

タイヨーエレクト

第2四半期累計実績

■【堅調な販売実績】

パチンコ機は、『CRA 機動新撰組萌えよ剣2STX』、『CR BLOOD +』、パチスロ機は、『真・女神転生』を販売。2Q累計期間の販売台数は、パチンコ機48千台(前年同期比21千台増)、パチスロ機1千台(前年同期比4千台減)

■【前年同期比で大幅増収・増益】

2Q累計実績は、パチンコ販売価格の上昇や新枠投入による原価低減等により、前年同期比で、売上高63.9%増、営業利益788.2%増

通期への見通し

■【通期販売計画】

通期販売計画として、パチンコ機は6シリーズ98千台、パチスロ機は4シリーズ21千台を見込む

■【業績予想上方修正】

通期業績予想を上方修正し、売上高348億円(期初予想比5億円増)、経常利益43億円(同18億円増)、当期純利益29億円(同15億円増)を見込む

トムス・エンタテインメント

第2四半期累計実績

■アニメーション:売上高は制作収入を主要因として前年同期を下回る。利益は広告宣伝費の大幅な節減にもかかわらず、売上高減少の影響により前年同期を下回る

■AM:業界全体の低迷に加え、新型インフルエンザ発生要因も重なり、前年同期を下回る。利益は、コスト削減の効果や前期5店舗の減損処理に伴う減価償却費の減少があったものの、前年同期比で微増

通期への見通し

■アニメーション:TV制作、ビデオ販売などが減少傾向にあるが、海外販売、商品化権販売などの増加により減少を食い止める

■AM:個々の店舗運営力強化により収益改善に努めつつ、人材教育を進め次期以降に向けた基盤強化を図る

■全社では、両事業の環境を考慮すると不確定要素が多く、当初計画から変更なく利益の底打ちを目指す

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

会社概要



SEGA-SAMMY GROUP

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	31,311,138	-
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	18,274,461	7.31%
4	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.67%
5	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	13,248,600	5.30%
6	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	12,583,234	5.03%
7	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	8,561,600	3.42%
8	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	8,030,604	3.21%
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-505225	5,020,021	2.00%
10	メロンバンクエヌエーアズエージェントフォーイツ クライアントメロンオムニバスユーエスペンション	2,773,056	1.11%

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	15.85%	0.06%
金融商品 取引業者	0.68%	0.05%
その他法人	6.58%	0.79%
外国法人等	33.56%	0.52%
個人・その他	32.25%	98.56%
自己株式	11.06%	0.00%

株主数
90,496名

本ページのデータは2009年9月30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 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 (56.26%)
(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 (52.24%)
タイヨーエレクトリック(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 (51.24%)
(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 (59.01%)

※ 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クトリック株式を保有
本ページのデータは2009年9月30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	1,647,759	1,744,308	913,053
パチスロ機市場規模(百万円)	526,354	522,582	536,539	490,959	500,998	242,331

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	3,837,960	3,173,725	3,331,278
パチンコ機市場規模(百万円)	672,055	786,535	869,940	898,646	856,400	900,558

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	5,485,719	4,918,033	4,244,331
遊技機市場規模(百万円)	1,198,409	1,309,117	1,406,479	1,389,605	1,357,398	1,142,889

	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
	パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,002	2,086	1,546

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	2005年			2006年			2007年			2008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	607,106	34.0%	サミー	523,422	31.8%	サミー	380,688	21.8%	Y社	172,000	18.8%
2	D社	236,000	13.2%	D社	200,000	12.1%	A社	192,000	11.0%	S社	133,673	14.6%
3	H・O社	187,000	10.5%	H・O社	180,000	10.9%	S社	169,239	9.7%	サミー	123,286	13.5%
4	Y社	150,000	8.4%	Y社	173,000	10.5%	D社	152,000	8.7%	H・O社	68,000	7.5%
5	S社	111,659	6.3%	K社	155,000	9.4%	Y社	152,000	8.7%	K社	59,000	6.5%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2005年			2006年			2007年			2008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	1,000,000	24.7%	S社	887,000	23.1%	S社	820,000	25.8%	S社	810,000	24.3%
2	S社	740,320	18.3%	K社	804,000	21.0%	S社	725,819	22.9%	S社	451,941	13.6%
3	K社	390,000	9.6%	S社	640,186	16.7%	K社	510,000	16.1%	サミー	391,831	11.8%
4	N社	320,000	7.9%	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%	K社	350,000	10.5%
5	サミー	288,895	7.1%	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%	N社	349,000	10.5%
6	H社	242,276	6.0%	H社	186,000	4.9%	H社	165,000	5.2%	F社	194,443	5.8%
7	F社	185,572	4.6%	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%	S社	177,000	5.3%
8	D社	172,123	4.3%	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%	D社	122,000	3.7%

出所：矢野経済研究所

※各年の7月～翌年6月までの決算期(2008年：2008年7月～2009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・ゲーム業界の動向



SEGA-SAMMY
GROUP

アミューズメント・ゲーム業界市場規模

(億円)

アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高

	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	1,778	1,805	1,992	2,233	2,190	1,961
アミューズメント施設売上高	6,377	6,492	6,824	7,028	6,780	5,731
業務用アミューズメント合計	8,155	8,297	8,816	9,262	8,970	7,692

	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	19,083
ソフトウェア出荷金額	4,298	4,684	4,871	6,741	8,486	10,243
家庭用ゲーム総出荷金額	11,343	9,091	13,598	16,323	29,364	29,326

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	36,769

※JAMMA、AOU、CESA、警察庁調べ

過去の業績推移

2006年3月期～2010年3月期2Q累計

※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

※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/201003_2q_transition.xls)

(億円)	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期		2009年3月期				2010年3月期	
	通期実績	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
売上高	5,532	5,282	2,310	4,589	746	2,004	3,090	4,291	604	1,543
内訳										
遊技機	2,656	2,115	997	1,455	120	652	1,062	1,616	196	683
アミューズメント機器	715	754	343	710	137	344	499	619	78	179
アミューズメント施設	1,062	1,038	479	912	174	371	544	713	141	289
コンシューマ	903	1,195	412	1,417	305	619	960	1,313	180	376
その他	194	178	77	93	8	16	23	29	7	15
営業利益	1,191	765	-43	-58	-102	-75	-27	83	-78 (-85)	-3 (-23)
内訳										
遊技機	998	711	121	84	-43	-10	52	145	-10	108
アミューズメント機器	121	116	18	71	7	46	62	68	-10 (-12)	-7 (-12)
アミューズメント施設	92	1	-22	-98	-15	-28	-49	-75	-1	2
コンシューマ	19	17	-125	-59	-41	-59	-56	-9	-45 (-50)	-81 (-96)
その他	-17	-13	-2	0	0	2	2	3	1	2
全社/消去等	-23	-67	-34	-55	-10	-26	-39	-49	-11	-27
営業利益率	21.5%	14.5%	-	-	-	-	-	1.9%	-	-
経常利益	1,195	812	-39	-82	-98	-84	-50	66	-80 (-87)	-7 (-27)
経常利益率	21.6%	15.4%	-	-	-	-	-	1.5%	-	-
当期純利益	662	434	-202	-524	-105	-95	-108	-228	-102 (-109)	-63 (-83)
当期純利益率	12.0%	8.2%	-	-	-	-	-	-	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費	363	521	298	653	166	304	434	596	118 (125)	229 (249)
設備投資額	385	366	349	504	65	145	201	266	27	63
減価償却費	218	280	295	456	54	119	189	266	35	73
広告宣伝費	189	222	90	228	41	112	167	207	27	78
パチスロタイトル数	14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	1タイトル	5タイトル
販売台数	607,106台	523,422台	310,496台	380,688台	15,048台	55,102台	108,500台	123,286台	5,111台	57,038台
パチンコタイトル数	8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	2タイトル	8タイトル
販売台数	288,895台	132,981台	56,641台	108,184台	19,704台	154,950台	237,288台	391,831台	53,748台	167,715台
セガ国内既存店舗売上高前年比	103.3%	95.8%	88.9%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%	96.0%	92.3%
国内AM施設数	462店舗	449店舗	433店舗	363店舗	357店舗	347店舗	347店舗	322店舗	298店舗	277店舗
ゲームソフトタイトル数(タイトル)	- (122)	- (140)	22 (32)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)	11 (17)	23 (30)
販売本数(万本)	1,640	2,127	491	2,699	689	1,276	2,109	2,947	265	540



<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。