

# 2010年3月期 第3四半期累計期間決算



2010年2月8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。

※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3四半期累計実績／通期見通し】

	<b>決算ハイライト</b>	<b>2</b>
	<b>連結損益計算書(要約)</b>	<b>3</b>
	<b>各種費用等の実績／通期見通し</b>	<b>4</b>
	<b>連結貸借対照表(要約)</b>	<b>5</b>
	<b>セグメント別実績・通期見通し</b>	
	セグメント別:遊技機事業	6
	セグメント別:アミューズメント機器事業	10
	セグメント別:アミューズメント施設事業	12
	セグメント別:コンシューマ事業	14
	<b>上場子会社実績／通期見通し</b>	
	サミーネットワークス／トムス・エンタテインメント	19／20
	セガトイズ／タイヨーエレクト	21／22
	<b>補足資料</b>	<b>23</b>

<b>売上高・利益</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上高:2,853億円、営業利益:288億円(241億円)、当期純利益:169億円(122億円) ※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値</li> <li>・減損損失や子会社整理損など、合計74億円の特別損失を計上</li> <li>・前年同期比で減収も、黒字転換</li> <li>・通期計画は変更なし</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>・前年同期比で増収、増益</li> <li>・前年同期比で、パチスロ販売台数は減少、パチンコ販売台数は増加</li> <li>・販売価格の見直し、パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減等により、粗利率向上</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型タイトルを発売した前年同期との比較では、減収、減益</li> <li>・レベニューシェアモデルにて投入した『ボーダーブレイク』の稼動好調</li> <li>・主カタイトルのCVTキット販売が堅調</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・店舗数の減少により、前年同期比で減収</li> <li>・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</li> <li>・セガ国内既存店売上高は、前年同期実績を下回る水準</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前年同期比で減収も、収益改善</li> <li>・ゲームソフト販売は、国内は概ね堅調も、海外での販売が見込みを下回る</li> <li>・一部タイトルの発売を来期に延期</li> </ul>

# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2009年3月期		2010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	通期計画	前期比
内 訳	売上高	3,090	4,291	2,853	-7.7%	4,200	-2.1%
	遊技機	1,062	1,616	1,256	+18.3%	1,860	15.1%
	アミューズメント機器	499	619	331	-33.7%	430	-30.5%
	アミューズメント施設	544	713	414	-23.9%	520	-27.1%
	コンシューマ	960	1,313	829	-13.6%	1,360	3.6%
	その他	23	29	22	-4.3%	30	3.4%
内 訳	営業利益	-27	83	288 (241)	-	270 (220)	+225.3% (+165.1%)
	遊技機	52	145	269	+417.3%	220	51.7%
	アミューズメント機器	62	68	47 (38)	-24.2% (-38.7%)	25 (20)	-63.2% (-70.6%)
	アミューズメント施設	-49	-75	-6	-	-10	-
	コンシューマ	-56	-9	14 (-23)	-	85 (40)	-
	その他	2	3	3	+50.0%	0	-
	消去等	-39	-49	-39	-	-50	-
	経常利益	-50	66	276 (229)	-	260 (210)	+293.9% (+218.2%)
	特別利益	21	35	23	-	-	-
	特別損失	59	302	74	-	-	-
	当期純利益	-108	-228	169 (122)	-	150 (100)	-
	一株配当(円)	-	30	-	-	30	-
	一株当たり当期純利益(円)	-43.03	-90.83	67.27	-	59.54	-
	一株当たり純資産(円)	929.90	882.47	917.74	-	-	-

※(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)	2009年3月期		2010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	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	434	596	327 (374)	-24.7% (-13.8%)	512 (562)	-14.1% (-5.7%)
設備投資額	201	266	114	-43.3%	169	-36.5%
減価償却費	189	266	120	-36.5%	182	-31.6%
広告宣伝費	167	207	143	-14.4%	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)

## 第3四半期累計実績

- 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、前年同期比で大幅減少
- 研究開発費・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、及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)

(億円) 【 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	1,064	979	-85	支払手形・買掛金	512	528	15
受取手形・売掛金	804	859	55	社債(1年内)	32	186	153
有価証券	267	566	298	短期借入金	54	61	7
たな卸資産	415	425	10	その他	371	338	-32
その他	314	257	-57				
				<b>流動負債 計</b>	<b>971</b>	<b>1,116</b>	<b>144</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,867</b>	<b>3,089</b>	<b>222</b>	社債	528	455	-73
有形固定資産	651	622	-29	長期借入金	67	66	-1
無形固定資産	132	134	2	その他	246	246	0
投資有価証券	277	285	8				
その他	311	259	-51	<b>固定負債 計</b>	<b>842</b>	<b>768</b>	<b>-73</b>
				<b>負債合計</b>	<b>1,814</b>	<b>1,884</b>	<b>70</b>
				株主資本 計	2,467	2,561	93
				評価・換算差額等 計	-244	-249	-5
				新株予約権	12	12	0
				少数株主持分	189	182	-6
<b>固定資産 計</b>	<b>1,371</b>	<b>1,301</b>	<b>-70</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,425</b>	<b>2,506</b>	<b>81</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,239</b>	<b>4,391</b>	<b>151</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,239</b>	<b>4,391</b>	<b>151</b>

## 第3四半期累計実績

前連結会計年度末に比べ、譲渡性預金の購入等により有価証券が298億円増加した一方で、有形固定資産の減損や敷金・保証金の減少等により固定資産が70億円減少いたしました。この結果、当第3四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151億円増加し、4,391億円となりました。

(億円)	前期末	第3四半期末	増減
総資産	4,239	4,391	+151
純資産	2,425	2,506	+81
自己資本比率	52.4%	52.6%	+0.2pt
流動比率	295.0%	276.8%	-18.2pt

# セグメント別：遊技機事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2009年3月期		2010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	通期計画	前期比
内訳	売上高	1,062	1,616	1,256	+18.3%	1,860	+15.1%
	パチスロ	294	338	256	-12.9%	514	+52.1%
	パチンコ	684	1,165	951	+39.0%	1,281	+10.0%
	その他	84	112	49	-41.7%	64	-42.9%
	営業利益	52	145	269	+417.3%	220	+51.7%
	営業利益率	4.9%	9.0%	21.4%	+16.5pt	11.8%	+2.9pt
	パチスロ販売台数(台)	108,500	123,286	79,243	-27.0%	180,000	+46.0%
	パチンコ販売台数(台)	237,288	391,831	329,850	+39.0%	450,000	+14.8%

第3四半期累計実績		通期見通し	
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■3Qでは主な新作タイトルの発売がなく、前年同期比で販売台数減少</li> <li>■2Qに投入したサミー『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の販売が引き続き堅調 (累計受注台数:5.5万台 ※1月末日現在)</li> </ul>	パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■斬新なゲーム性を搭載した複数の主力タイトルを投入 ⇒サミー『パチスロあしたのジョー』の販売好調 (累計受注台数:3.7万台 ※1月末日現在) ⇒サミー『パチスロ ポパイブリッド』 ⇒ロデオ『新鬼武者』 ⇒タイヨーエレクト『BLOOD+』</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前年同期比で、販売台数増加</li> <li>■販売価格の見直し、盤面販売比率の上昇</li> <li>■液晶を中心とした部材調達コストの低減</li> <li>■複数の主力タイトルの販売が堅調に推移</li> </ul>	パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■複数の新作タイトルを投入 ⇒サミー『ぱちんこCRサクラ大戦2』 ⇒タイヨーエレクト『CR ひかる源氏』、 『CR 真・本能寺の変 ~夢幻の如く~』</li> <li>■液晶を中心とした部材調達コストの低減</li> </ul>

# セグメント別：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

	2009年3月期		2010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	通期計画
<b>Sammy</b>	5タイトル 52,139台	6タイトル 58,184台	4タイトル 74,005台	6タイトル 100,000台
<b>RODEO</b>	4タイトル 29,056台	4タイトル 30,073台	1タイトル 1,563台	3タイトル 60,000台
<b>TAIYO ELEC</b>	2タイトル 6,268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
<b>GINZA</b>	3タイトル 12,083台	5タイトル 19,657台	0タイトル 27台	-
ユニット供給	2タイトル 8,954台	2タイトル 9,104台	2タイトル 1,842台	-
合計	16タイトル 108,500台	19タイトル 123,286台	8タイトル 79,243台	12タイトル 180,000台

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

## 主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	3Q累計 販売台数	設置時期
<b>Sammy</b>	パチスロ交響詩篇エウレカセブン	49,790台	9月
<b>Sammy</b>	パチスロうる星やつら2	16,843台	7月



『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

# セグメント別：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

	2009年3月期		2010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	通期計画	
<b>Sammy</b>	3タイトル 198,445台	4タイトル 307,263台	5タイトル 262,541台	5タイトル 330,000台	
<b>TAIYO ELEC</b>	3タイトル 30,944台	5タイトル 44,491台	4タイトル 54,011台	6タイトル 100,000台	
<b>GINZA</b>	2タイトル 7,899台	3タイトル 40,077台	1タイトル 13,298台	1タイトル 20,000台	
<b>合計</b>	8タイトル 237,288台	12タイトル 391,831台	10タイトル 329,850台	12タイトル 450,000台	
内訳	本体販売	210,113台	350,689台	102,135台	202,500台
	盤面販売	27,175台	41,142台	227,715台	247,500台

## 主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	3Q累計 販売台数	設置時期
<b>Sammy</b>	ぱちんこCR蒼天の拳	94,880台	12月
<b>Sammy</b>	ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼	53,908台	10月



『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



『ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼』  
(サミー)

© Sammy



【MEMO】

# セグメント別:アミューズメント機器事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2009年3月期		2010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	通期計画	前期比
売上高		499	619	331	-33.7%	430	-30.5%
内 訳	国内	430	532	286	-33.5%	359	-32.5%
	海外	70	87	45	-35.7%	71	-18.4%
営業利益		62	68	47 (38)	-24.2% (-38.7%)	25 (20)	-63.2% (-70.6%)
営業利益率		12.4%	11.0%	14.2% (11.5%)	+1.8pt (-0.9pt)	5.8% (4.7%)	-5.2pt (-6.3pt)
研究開発費・コンテンツ制作費		83	114	60 (69)	-27.7% (-16.9%)	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)

## 第3四半期累計実績

- 大型タイトルのあった前年同期と比較すると、減収、減益
- レベニューシェアにて投入した『ボードブレイク』の稼動好調
- 主力タイトルのCVTキット販売が堅調
- 汎用筐体、新基盤の導入、部材調達コストの見直し等による原価低減
- 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:83億円  
⇒今期3Q累計実績:60億円+資産計上額:9億円

## 通期見通し

- 『セガネットワーク対戦麻雀MJ4』のCVTキットを販売
- レベニューシェアタイトルの継続的な収益貢献
- 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

# セグメント別:アミューズメント機器事業

## 主要販売品目

タイトル名		3Q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	2,988台	9月
シャイニング・フォース クロス	ビデオゲーム	サテライト	2,389台	12月
スターホース2 フィフス エクспанション	メダルゲーム	メインCVT サテライトCVT	851台 9,806台	11月
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009	トレーディングカードゲーム	サテライトCVT (8P) サテライトCVT (4P)	690セット 168セット	11月



『ボーダーブレイク』  
(ビデオゲーム)

©SEGA



『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: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	通期計画	前期比		
売上高	544	713	414	-23.9%	520	-27.1%		
うち、海外施設売上高	66	86	41	-37.9%	60	-30.2%		
営業利益	-49	-75	-6	-	-10	-		
営業利益率	-	-	-	-	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	92.1%	92.4%	91.3%	-	93.6%	-		
国内AM施設数	347店舗	322店舗	274店舗	-	246店舗	-76店舗		
内 訊	セガ	出店数	3店舗	3店舗	3店舗	-	6店舗	-
		閉店数	22店舗	47店舗	49店舗	-	82店舗	-
		店舗数	299店舗	274店舗	228店舗	-	198店舗	-
Bee/ トムス	出店数	3店舗	3店舗	0店舗	-	0店舗	-	
	閉店数	0店舗	0店舗	2店舗	-	0店舗	-	
	店舗数	48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	-2店舗		
設備投資額	123	148	58	-52.8%	87	-41.2%		
減価償却費	114	159	56	-50.9%	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

## 第3四半期累計実績

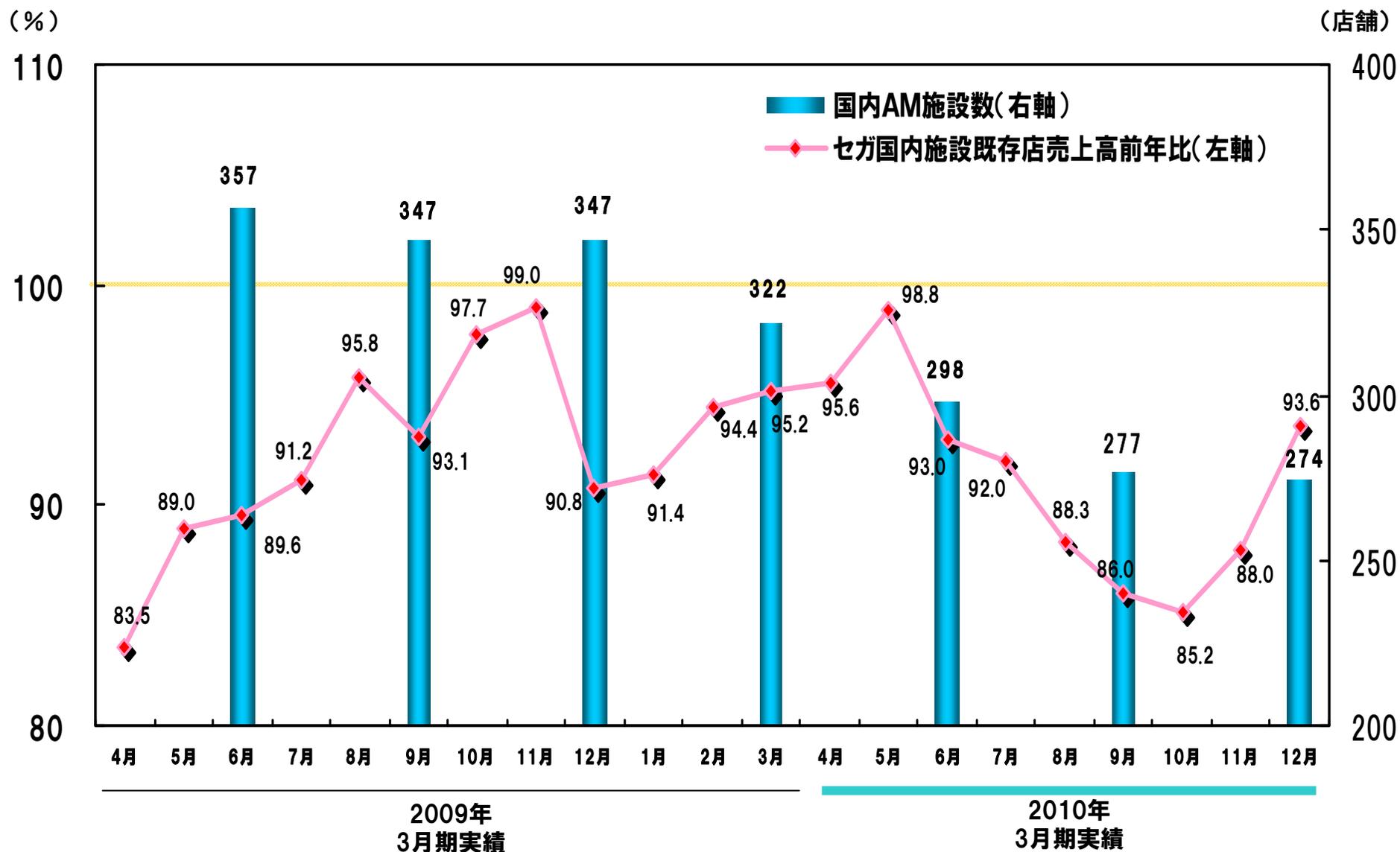
- 店舗数減少により、前年同期比で減収
- 店舗ポートフォリオ見直し、営業費用の削減による収益改善
- セガ国内既存店売上高前年比:  
10月:85.2%、11月:88.0%、12月:93.6%、3Q累計:91.3%
- 国内AM施設数:3Q末時点 274店舗(3Q累計:閉店51店舗)

## 通期見通し

- セガ国内既存店売上高前年比 通期計画:93.6%  
⇒ 主カ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継続

# セグメント別:アミューズメント施設事業

## セガ国内既存店売上高前年比／国内AM施設数



# セグメント別:コンシューマ事業



SEGA-SAMMY GROUP

(億円)		2009年3月期		2010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	通期計画	前期比
内 訳	売上高	960	1,313	829	-13.6%	1,360	+3.6%
	ゲームソフト	597	821	493	-17.4%	847	+3.2%
	ネットワーク他	363	492	336	-7.4%	513	+4.3%
	営業利益	-56	-9	14 (-23)	-	85 (40)	-
	営業利益率	-	-	1.7% (-)	-	6.3% (2.9%)	-
	ゲームソフト販売本数(万本)	2,109	2,947	1,673	-20.7%	2,970	+0.8%
	研究開発費・コンテンツ制作費	234	328	160 (197)	-31.6% (-15.8%)	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)

第3四半期累計実績		通期見通し	
ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■国内販売は堅調も、海外での販売が見込みを下回る</li> <li>■国内のタイトル数絞込みにより、収益改善</li> <li>■一部タイトルの発売を来期に延期</li> <li>■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:234億円 ⇒今期3Q累計実績:160億円+資産計上額:37億円</li> </ul>	ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■複数の主カタイトルを投入 ⇒『BAYONETTA』(欧・米)、 ⇒『Aliens vs. Predator』(欧・米) ⇒『龍が如く4 伝説を継ぐもの』(日本)</li> <li>■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</li> </ul>
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> <li>■玩具販売:海外『爆丸』が引き続き好調に推移</li> <li>■携帯電話・PCコンテンツ:AMオンラインを中心に引き続き堅調に推移</li> <li>■アニメーション映像:制作収入は前年同期実績を下回るも、販売収入は海外『爆丸』等が牽引し、堅調に推移</li> </ul>	ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> <li>■玩具販売:『爆丸』の国内再導入及び『Zhu Zhu Pets(ズーズーペット)』(4月3日発売)の展開</li> <li>■携帯電話・PCコンテンツ:キラータイトルの投入や従量課金の拡充</li> <li>■アニメーション映像:『爆丸』の更なる拡大に注力</li> </ul>

# セグメント別: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	2009年3月期				2010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		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 (31)	313	36 (39)	423	12 (15)	247	17 (22)	357
米国	15 (31)	882	22 (41)	1,249	15 (25)	609	22 (43)	1,163
欧州	13 (31)	913	20 (42)	1,273	12 (22)	816	21 (42)	1,450
合計	58 (93)	2,109	78 (122)	2,947	39 (62)	1,673	60 (107)	2,970

プラット フォーム別	2009年3月期				2010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		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	10	155	10	178	0	0	0	0
PS3	15	201	21	313	8	112	20	463
Wii	15	222	23	392	18	465	22	730
Xbox360	11	161	16	212	8	79	19	346
NDS	26	266	30	317	15	313	21	461
PSP	6	124	7	142	7	107	9	126
PC	10	94	15	198	6	73	16	177
レポート等	-	887	-	1,192	-	521	-	664
合計	93	2,109	122	2,947	62	1,673	107	2,970

# セグメント別:コンシューマ事業

## 主要販売品目

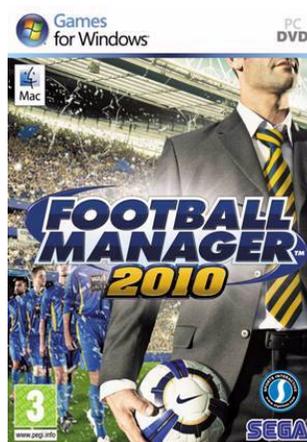
タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	3Q累計販売本数	発売時期
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™ (欧・米)	Wii, NDS	567万本	10月
BAYONETTA (欧・米・日)	PS3, Xbox360	110万本	日:10月 ※欧・米:1月
Football Manager 2010 (欧・米)	PC, PSP	74万本	10月
ファンタースターポータブル2 (日)	PSP	54万本	12月

※『BAYONETTA』の販売本数は、海外市場向けの12月出荷本数を含む



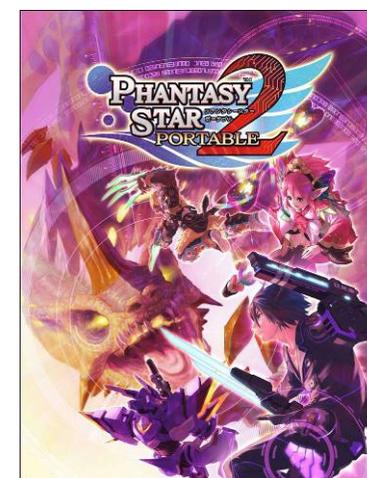
『Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™』

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



『Football Manager 2010』

©Sports Interactive Limited 2009. 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 Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited.  
National League Championship 09/10 Liga BBVA and Liga Adelante.  
Product under Official License from the LFP. ©2002 Ligue de Football Professionnel R.  
The use of real names of professional football players is authorized by FIFPro Commercial Enterprises BV. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox Logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.



『ファンタースターポータブル2』

©SEGA



**【MEMO】**

# 上場子会社実績・通期見通し



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

 Sammy NetWorks

 TMS

 SEGA  
TOYS

 TAIYO ELEC

※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

(億円)	2009年3月期		2010年3月期			
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	81.2	110.7	80.1	-1.4%	115.0	+3.9%
営業利益	16.4	22.4	17.2	+4.9%	24.0	+7.1%
営業利益率	20.2%	20.2%	21.4%	+1.2pt	20.9%	+0.7pt

## サミーネットワークス

### 第3四半期累計実績

- 前年同期比で、売上高は1.4%減の80.1億円、営業利益は4.9%増の17.2億円
- コア事業であるAM事業は、『777タウンットネット』を中心に引き続き堅調に推移
- 重点事業である『予想ネットモバイル』の従量課金サービスの本格導入開始

### 通期見通し

- AM事業におけるキラータイトルの投入や従量課金の拡充
- 上期100万人を突破した『予想ネットモバイル』の更なる会員獲得に注力
- 収益事業化に向け新規ビジネスである『uchico』および『ガールズデコ』のサービス強化



『予想ネットモバイル』



『uchico』



『ガールズデコ』

(億円)	2009年3月期		2010年3月期			
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	100.6	141.8	93.0	-7.6%	132.0	-6.9%
営業利益	0.8	2.9	0.02	-97.5%	3.1	+6.9%
営業利益率	0.8%	2.1%	0.0%	-0.8pt	2.3%	+0.2pt

## トムス・エンタテインメント

### 第3四半期累計実績

- 前年同期比で、売上高は7.6%減の93.0億円、営業利益は97.5%減の2百万円
- アニメーション事業において、制作収入は前年同期実績を下回るも、販売収入は海外の『爆丸』および劇場『名探偵コナン』が牽引し堅調に推移
- アミューズメント事業の既存店売上高は、前年同期実績を下回るも、営業利益は増

### 通期見通し

- アニメーション事業は、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。TVシリーズなど制作本数を絞込み償却費の負担を軽減する一方、日本郵政のイメージキャラクター『ポストイーズ(Posties)』の展開と『爆丸』の更なる拡大に注力。『爆丸』については、当社はセガサミーグループ5社共同出資で設立した「爆丸LLP」のライセンサーとしても貢献する。これら、新たなプロジェクトの立ち上げに注力し中期の収益拡大につなげる
- アミューズメント事業は、オペレーション強化による店舗競争力の向上や原価低減を図る



『名探偵コナン 漆黒の追跡者』

© 2009 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会



『爆丸バトルブローラーズ  
ニューヴェストロイア』

©SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN 2 PROJECT

(億円)	2009年3月期		2010年3月期			
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	150.8	189.4	139.8	-7.3%	180.0	-5.0%
営業利益	2.1	-0.8	-1.1	-	-1.8	-
営業利益率	1.4%	-	-	-	-	-

## セガトイズ

### 第3四半期 累計実績

- 売上高は前年同期比で、7.3%減の139.8億円、営業損失1.1億円
- 国内販売は、『アンパンマン』シリーズ、『つきたておもち くるりんもっちー』、『スプレーアート』等の販売が堅調に推移
- 海外は、男児キャラクター『爆丸』が引き続き好調に推移

### 通期見通し

- 新経営体制への移行、社内組織改革の実施
- 『爆丸』の国内再導入  
⇒「爆丸LLP」を中心にグループでの取組みを強化。新シリーズのアニメが2010年3月から放映開始
- 全米で爆発的人気玩具の『Zhu Zhu Pets (ズーズーペット)』の国内販売権取得(4月3日発売)



『つきたておもち くるりんもっちー』



『爆丸』

(c)SEGA TOYS/SPIN MASTER/BAKUGAN 2 PROJECT



『Zhu Zhu Pets (ズーズーペット)』

(c)2009 Cepia LLC.

(億円)	2009年3月期		2010年3月期			
	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	105.5	143.0	173.3	+64.3%	348.0	+143.4%
営業利益	-1.1	4.0	22.8	-	43.0	+975.0%
営業利益率	-	2.8%	13.2%	-	12.4%	+9.6pt

## タイヨーエレクト

### 第3四半期 累計実績

- 売上は前年同期比**64.3%増**の173.3億円、営業利益は前年同期比**24億円増**の22.8億円
- パチンコは、上期投入の『CR BLOOD+』を継続販売したほか、『CR ゴールドラッシュ』を販売。『CR ゴールドラッシュ』シリーズの一部スペックは販売を延期。3Q累計のパチンコ販売台数は、**54千台**
- パチスロは、サミー製パチスロ新機種『ベルサイユのばら』を販売。パチスロ『BLOOD+』の販売時期を4Qに延期。3Q累計のパチスロ販売台数は、**4千台**

### 通期見通し

- 第4四半期に、パチンコ『CR ひかる源氏』、『CR 真・本能寺の変 ～夢幻の如く～』、パチスロ『BLOOD+』などの新作タイトルを投入し、販売拡大を目指す
- 引続き適正数量の部材発注と経費の削減を推進し、利益率の改善を図る



『CR ゴールドラッシュ』

『ゴールドラッシュ』は、サミー株式会社の登録商標です。



『ベルサイユのばら』

©池田理代子プロダクション ©Sammy

# 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 <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%)
タイヨーエレクトリック(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 (60.39%)

※ 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12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	1,647,759	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	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	2005年			2006年			2007年			2008年		
	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	1,778	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3Q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\\_3q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/excel/201003_3q_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	第3四半期 累計実績
<b>売上高</b>	5,532	5,282	2,310	4,589	746	2,004	3,090	4,291	604	1,543	2,853
内訳											
遊技機	2,656	2,115	997	1,455	120	652	1,062	1,616	196	683	1,256
アミューズメント機器	715	754	343	710	137	344	499	619	78	179	331
アミューズメント施設	1,062	1,038	479	912	174	371	544	713	141	289	414
コンシューマ	903	1,195	412	1,417	305	619	960	1,313	180	376	829
その他	194	178	77	93	8	16	23	29	7	15	22
<b>営業利益</b>	1,191	765	-43	-58	-102	-75	-27	83	-78 (-85)	-3 (-23)	288 (241)
内訳											
遊技機	998	711	121	84	-43	-10	52	145	-10	108	269
アミューズメント機器	121	116	18	71	7	46	62	68	-10 (-12)	-7 (-12)	47 (38)
アミューズメント施設	92	1	-22	-98	-15	-28	-49	-75	-1	2	-6
コンシューマ	19	17	-125	-59	-41	-59	-56	-9	-45 (-50)	-81 (-96)	14 (-23)
その他	-17	-13	-2	0	0	2	2	3	1	2	3
全社/消去等	-23	-67	-34	-55	-10	-26	-39	-49	-11	-27	-39
営業利益率	21.5%	14.5%	-	-	-	-	-	1.9%	-	-	10.1% (8.4%)
<b>経常利益</b>	1,195	812	-39	-82	-98	-84	-50	66	-80 (-87)	-7 (-27)	276 (229)
経常利益率	21.6%	15.4%	-	-	-	-	-	1.5%	-	-	9.7% (8.0%)
<b>当期純利益</b>	662	434	-202	-524	-105	-95	-108	-228	-102 (-109)	-63 (-83)	169 (122)
当期純利益率	12.0%	8.2%	-	-	-	-	-	-	-	-	5.9% (4.3%)
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	363	521	298	653	166	304	434	596	118 (125)	229 (249)	327 (374)
<b>設備投資額</b>	385	366	349	504	65	145	201	266	27	63	114
<b>減価償却費</b>	218	280	295	456	54	119	189	266	35	73	120
<b>広告宣伝費</b>	189	222	90	228	41	112	167	207	27	78	143
<b>パチスロタイトル数</b>	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	8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	79,243台
<b>パチンコタイトル数</b>	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	10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	329,850台
<b>セガ国内既存店舗売上高前年比</b>	103.3%	95.8%	88.9%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%	96.0%	92.3%	91.3%
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	274店舗
<b>ゲームソフトタイトル数(タイトル)</b>	- (122)	- (140)	22 (32)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)	11 (17)	23 (30)	39 (62)
販売本数(万本)	1,640	2,127	491	2,699	689	1,276	2,109	2,947	265	540	1,673



<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。