

# 2010年3月期 決算説明会



2010年5月17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。

## 【2010年3月期 実績】

実績ハイライト	3
連結損益計算書(要約)	4
営業利益 増減要因(主要因)	5
特別損失の状況	6
各種費用等の実績	7
連結貸借対照表(要約)	8
キャッシュフローの状況(主要因)	9
セグメント別実績	
セグメント別:遊技機事業	10
セグメント別:アミューズメント機器事業	14
セグメント別:アミューズメント施設事業	16
セグメント別:コンシューマ事業	18

## 【2011年3月期 計画】

連結損益計算書(要約)	23
営業利益 増減要因(主要因)	24
各種費用等の計画	25
セグメント別計画	
セグメント別:遊技機事業	26
セグメント別:アミューズメント機器事業	30
セグメント別:アミューズメント施設事業	32
セグメント別:コンシューマ事業	34
上場子会社実績・計画	
サミーネットワークス / セガトイズ	39 / 40
タイヨーエレクトリック / トムス・エンタテインメント	41 / 42

補足資料	43
------	----

# 2010年3月期 実績



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

<b>売上高・利益</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上高:3,846億円、営業利益:367億円(310億円)、当期純利益:202億円(145億円) ※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値</li> <li>・前期比で減収も、増益</li> <li>・減損損失や投資有価証券評価損など、合計119億円の特別損失を計上</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で減収も、増益</li> <li>・パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減、周辺機器事業からの撤退、価格戦略の見直し等により、利益率向上</li> <li>・使用可能性の低い液晶部材などの評価減を実施し費用処理</li> <li>・サミーレンタルサービスをサミーが吸収合併</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期との比較では減収も、増益</li> <li>・レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が好調</li> <li>・主力タイトルのCVTキット販売が好調</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、損失縮小</li> <li>・セガ国内既存店売上高は、前期実績を下回る水準</li> <li>・国内施設66店舗、海外施設8店舗を閉店もしくは売却</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で減収も、黒字転換</li> <li>・ゲームソフト販売は、国内は概ね堅調も、海外での新作販売が低調に推移</li> <li>・一部タイトルの発売を次期に延期</li> <li>・国内タイトル数を絞込み、開発を効率化</li> </ul>

# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

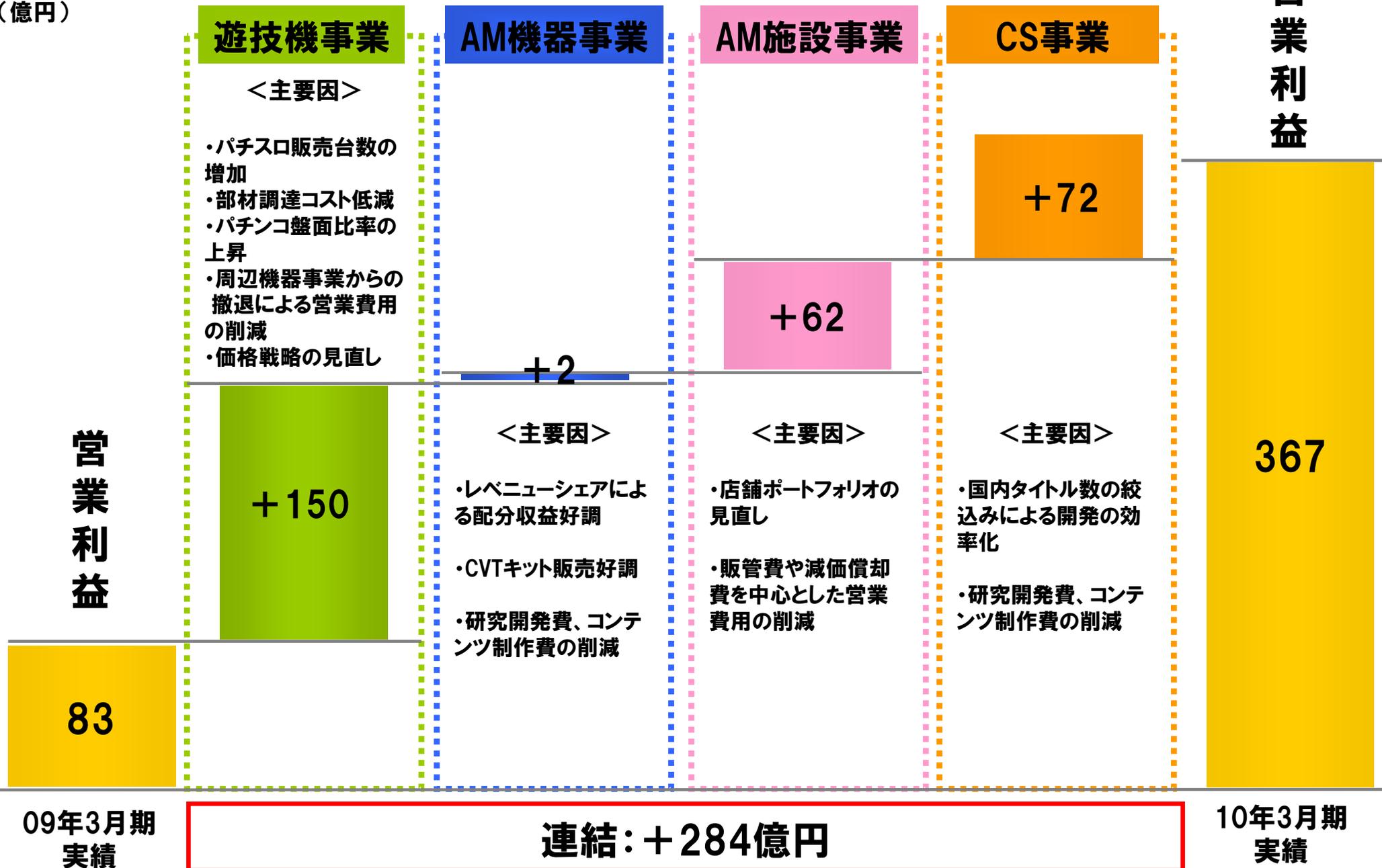
(億円)		2009年3月期		2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比
内 訳	売上高	2,004	4,291	1,543	4,200	3,846	-10.4%
	遊技機	652	1,616	683	1,860	1,603	-0.8%
	アミューズメント機器	344	619	179	430	451	-27.1%
	アミューズメント施設	371	713	289	520	547	-23.3%
	コンシューマ	619	1,313	376	1,360	1,215	-7.5%
	その他	16	29	15	30	28	-3.4%
内 訳	営業利益	-75	83	-3 (-23)	270 (220)	367 (310)	+342.2% (+273.5%)
	遊技機	-10	145	108	220	295	+103.4%
	アミューズメント機器	46	68	-7 (-12)	25 (20)	70 (54)	+2.9% (-20.6%)
	アミューズメント施設	-28	-75	2	-10	-13 (-14)	-
	コンシューマ	-59	-9	-81 (-96)	85 (40)	63 (24)	-
	その他	2	3	2	0	3	0.0%
	消去等	-26	-49	-27	-50	-52	-
	営業利益率	-	1.9%	-	6.4% (5.2%)	9.5% (8.1%)	+7.6pt (+6.2pt)
	経常利益	-84	66	-7 (-27)	260 (210)	359 (302)	+443.9% (+357.6%)
	特別利益	16	35	19	-	31	-
	特別損失	24	302	25	-	119	-
	当期純利益	-95	-228	-63 (-83)	150 (100)	202 (145)	-
	一株配当(円)	15	30	15	30	30	-
	一株当たり当期純利益(円)	-37.92	-90.83	-25.10	59.54	80.46	-
	一株当たり純資産(円)	990.09	882.47	841.80	-	937.80	-

※(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)

# 営業利益 増減要因(主要因)

(億円)

営業利益



前期(2009年3月期) 通期実績	
減損損失	64億円
希望退職関連費用	44億円
投資有価証券評価損	43億円
ゲームコンテンツ 開発中止に伴う損失	34億円
店舗閉鎖損失	29億円
事業撤退損	20億円
その他	68億円
<b>■特別損失 合計</b>	<b>302億円</b>

2010年3月期 通期実績	
減損損失	38億円
投資有価証券評価損	24億円
子会社整理損	16億円
店舗閉鎖損失	8億円
関係会社株式売却損	6億円
固定資産除却損	4億円
その他	23億円
<b>■特別損失 合計</b>	<b>119億円</b>

## 通期実績

■当期実績: 特別損失119億円 (前期実績: 特別損失302億円)

⇒前期との比較では、特別損失が大幅に縮小

(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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	304	596	229 (249)	512 (562)	415 (472)	-30.4% (-20.8%)
設備投資額	145	266	63	169	161	-39.5%
減価償却費	119	266	73	182	171	-35.7%
広告宣伝費	112	207	78	225	207	0.0%

※(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)

## 通期実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費は、主にコンシューマ事業およびアミューズメント機器事業における削減、ならびに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、前期比で減少
- 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、前期比で大幅減少

# 連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

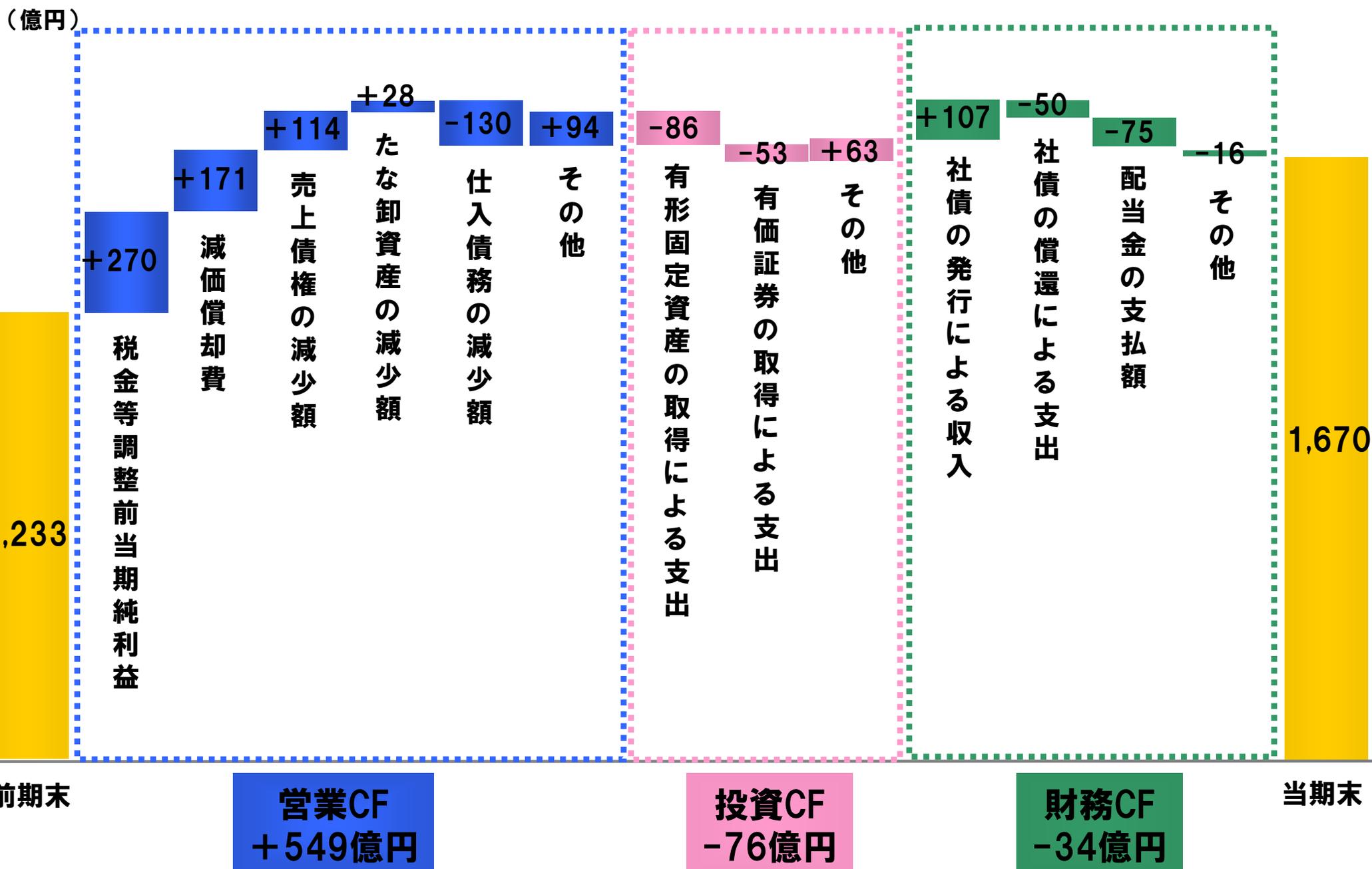
(億円) 【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	1,064	1,013	-51	支払手形・買掛金	512	373	-139
受取手形・売掛金	804	670	-134	社債(1年内)	32	206	173
有価証券	267	734	466	短期借入金	54	34	-19
たな卸資産	415	367	-47	その他	371	313	-57
その他	314	202	-112				
				<b>流動負債 計</b>	<b>971</b>	<b>928</b>	<b>-43</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,867</b>	<b>2,987</b>	<b>119</b>	社債	528	415	-113
有形固定資産	651	590	-60	長期借入金	67	61	-5
無形固定資産	132	133	1	その他	246	258	12
投資有価証券	277	286	8				
その他	311	234	-76	<b>固定負債 計</b>	<b>842</b>	<b>735</b>	<b>-106</b>
				<b>負債合計</b>	<b>1,814</b>	<b>1,663</b>	<b>-150</b>
				株主資本 計	2,467	2,594	127
				評価・換算差額等 計	-244	-232	12
				新株予約権	12	11	0
				少数株主持分	189	193	3
<b>固定資産 計</b>	<b>1,371</b>	<b>1,244</b>	<b>-127</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,425</b>	<b>2,567</b>	<b>142</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,239</b>	<b>4,231</b>	<b>-7</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,239</b>	<b>4,231</b>	<b>-7</b>

## 通期実績

- 流動資産: 譲渡性預金の購入等により、119億円増加
- 固定資産: 有形固定資産の減損等により、127億円減少  
⇒ 総資産: 7億円減少の4,231億円
- 自己資本比率: 3.4ポイント増加の55.8%

(億円)	前期末	当期末	増減
総資産	4,239	4,231	-7
純資産	2,425	2,567	+142
自己資本比率	52.4%	55.8%	+3.4pt
流動比率	295.0%	321.8%	+26.8pt

# キャッシュフローの状況(主要因)



(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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比
内 訳	売上高	652	1,616	683	1,860	1,603	-0.8%
	パチスロ	156	338	182	514	517	+53.0%
	パチンコ	438	1,165	471	1,281	1,031	-11.5%
	その他	58	112	30	64	55	-50.9%
	営業利益	-10	145	108	220	295	+103.4%
	営業利益率	-	9.0%	15.8%	11.8%	18.4%	+9.4pt
	パチスロ販売台数(台)	55,102	123,286	57,038	180,000	162,932	+32.2%
	パチンコ販売台数(台)	154,950	391,831	167,715	450,000	360,171	-8.1%

## 通期実績

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■一部の主力タイトルの発売延期も、前期比で販売台数増加</li> <li>■当期主力タイトル『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の販売が好調</li> <li>■斬新なゲーム性を搭載した複数タイトルの販売が好調</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で販売台数減少</li> <li>■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> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>■パチスロ、パチンコの価格戦略の見直し</li> <li>■使用可能性の低い液晶部材などを、第4四半期において評価減を実施し費用処理</li> <li>■周辺機器事業からの撤退による営業費用の削減</li> <li>■サミーレンタルサービスをサミーが吸収合併</li> <li>■マルチブランド展開の一翼を担う戦略的なブランドとして、株式会社銀座を完全子会社化</li> </ul>



## 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

パチスロ 遊技機	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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績
Sammy	2タイトル	6タイトル	3タイトル	6タイトル	6タイトル
	24,775台	58,184台	53,898台	100,000台	121,677台
RODEO	1タイトル	4タイトル	0タイトル	3タイトル	2タイトル
	4,289台	30,073台	65台	60,000台	29,734台
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル	2タイトル
	6,193台	6,268台	1,806台	20,000台	9,257台
GINZA	2タイトル	5タイトル	0タイトル	-	0タイトル
	11,391台	19,657台	27台	-	27台
ユニット供給	2タイトル	2タイトル	1タイトル	-	2タイトル
	8,454台	9,104台	1,242台	-	2,237台
合計	9タイトル	19タイトル	5タイトル	12タイトル	12タイトル
	55,102台	123,286台	57,038台	180,000台	162,932台



『パチスロあしたのジョー』  
(サミー)

©高森朝推・ちばてつや/講談社 ©Sammy



『新鬼武者』  
(ロデオ)

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©Sammy ©RODEO

## 主要販売品目/パチスロ

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ交響詩篇エウレカセブン	56,465台	9月
Sammy	パチスロあしたのジョー	37,132台	1月
RODEO	新鬼武者	28,171台	3月
Sammy	パチスロうる星やつら2	16,843台	7月
TAIYO ELEC	BLOOD+	7,451台	2月

# セグメント別:遊技機事業(パチンコ)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## 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

パチンコ 遊技機	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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	
Sammy	2タイトル	4タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	
	126,842台	307,263台	105,764台	330,000台	274,578台	
TAIYO ELEC	3タイトル	5タイトル	3タイトル	6タイトル	6タイトル	
	26,946台	44,491台	48,653台	100,000台	72,295台	
GINZA	1タイトル	3タイトル	1タイトル	1タイトル	1タイトル	
	1,162台	40,077台	13,298台	20,000台	13,298台	
合計	6タイトル	12タイトル	8タイトル	12タイトル	13タイトル	
	154,950台	391,831台	167,715台	450,000台	360,171台	
内訳	本体販売	138,215台	350,689台	58,504台	202,500台	111,140台
	盤面販売	16,735台	41,142台	109,211台	247,500台	249,031台



『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

## 主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	ぱちんこCR蒼天の拳	94,994台	12月
Sammy	ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い シリーズ	58,996台	8月
Sammy	ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼	53,908台	10月
Sammy	CRガメラ THE BATTLE PACHINKO	35,312台	7月
TAIYO ELEC	CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編 シリーズ	34,928台	5月



『ぱちんこCR戦国乱舞 蒼き独眼』  
(サミー)

©Sammy



**【MEMO】**



(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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比
売上高		344	619	179	430	451	-27.1%
内訳	国内	313	532	148	359	389	-26.9%
	海外	31	87	31	71	62	-28.7%
営業利益		46	68	-7 (-12)	25 (20)	70 (54)	+2.9% (-20.6%)
営業利益率		13.4%	11.0%	-	5.8% (4.7%)	15.5% (12.0%)	+4.5pt (+1.0pt)
研究開発費・コンテンツ制作費		57	114	43 (48)	89 (94)	78 (94)	-31.6% (-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)

## 通期実績

- 大型タイトルを発売した前期と比較すると減収も、増益
- レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が好調に推移
- 『セガネットワーク対戦麻雀MJ4 Evolution』など、主カタイトルのCVTキット販売が好調
- 汎用筐体、新基板の導入、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
  - ⇒ 前期実績: 114億円
  - ⇒ 当期実績: 78億円 + 資産計上額: 16億円

## 主要販売品目

タイトル名		販売実績
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	42億円
セガネットワーク対戦麻雀MJ4 シリーズ	ビデオゲーム	38億円
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	33億円
スターホース2 シリーズ	メダルゲーム	28億円
三国志大戦3	トレーディングカードゲーム	18億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売やレベニューシェアタイトルの稼動による配分収益などを含む



『ボーダーブレイク』  
(ビデオゲーム)

©SEGA



『セガネットワーク対戦麻雀MJ4 Evolution』  
(ビデオゲーム)

©SEGA

(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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比		
売上高	371	713	289	520	547	-23.3%		
うち、海外施設売上高	47	86	28	60	54	-37.2%		
営業利益	-28	-75	2	-10	-13 (-14)	-		
営業利益率	-	-	0.7%	-	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	90.6%	92.4%	92.3%	93.6%	91.7%	-		
国内AM施設数	347店舗	322店舗	277店舗	246店舗	260店舗	-62店舗		
内訳	セガ	出店数	1店舗	3店舗	1店舗	6店舗	4店舗	-
		閉店数	19店舗	47店舗	44店舗	82店舗	61店舗	-
		店舗数	300店舗	274店舗	231店舗	198店舗	217店舗	-57店舗
Bee/トムス	出店数	2店舗	3店舗	0店舗	0店舗	0店舗	-	
	閉店数	0店舗	0店舗	2店舗	0店舗	5店舗	-	
	店舗数	47店舗	48店舗	46店舗	48店舗	43店舗	-5店舗	
海外AM施設数	22店舗	22店舗	21店舗	20店舗	14店舗	-8店舗		
設備投資額	90	148	25	87	77	-48.0%		
減価償却費	71	159	34	78	82	-48.4%		

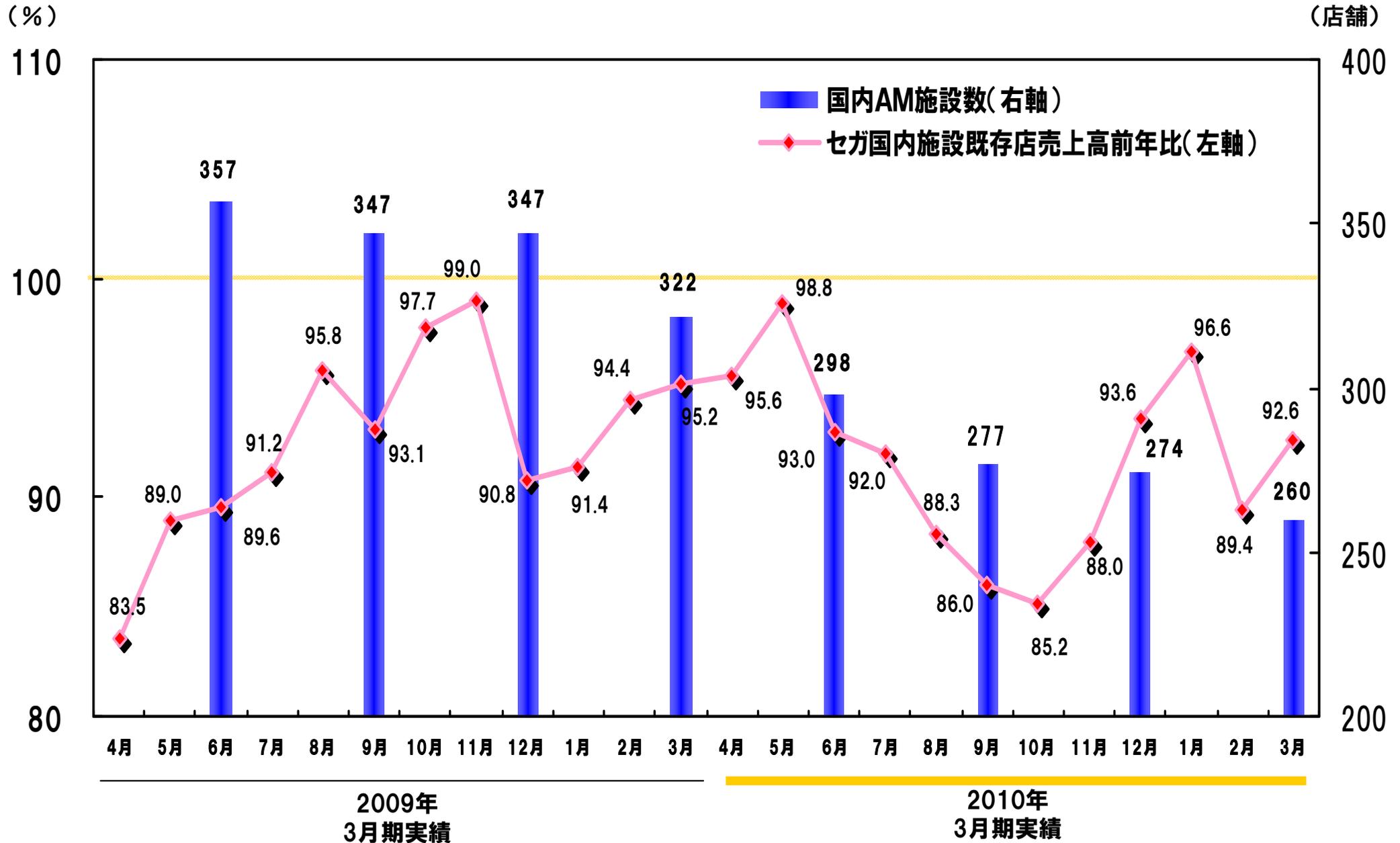
※(カッコ内)数値は、会計方針変更前で算出した参考値(未監査)

## 通期実績

- 店舗数減少により、前期比で減収
- 店舗ポートフォリオの見直し、営業費用の削減により、損失縮小
- セガ国内既存店売上高前年比は、通期:91.7%(1月:96.6%、2月:89.4%、3月:92.6%)
- 将来性・収益性の低い国内店舗の閉鎖を推進(閉店:66店舗、出店:4店舗)  
⇒ 当期末店舗数:260店舗



## セガ国内既存店売上高前年比／国内AM施設数





(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 累計実績	5/13公表 期初計画	通期実績	前期比
	売上高	619	1,313	376	1,360	1,215	-7.5%
内 訳	ゲームソフト	390	821	157	847	775	-5.6%
	ネットワーク他	229	492	219	513	440	-10.6%
	営業利益	-59	-9	-81 (-96)	85 (40)	63 (24)	-
	営業利益率	-	-	-	6.3% (2.9%)	5.2% (2.0%)	-
	ゲームソフト販売本数(万本)	1,276	2,947	540	2,970	2,675	-9.2%
	研究開発費・コンテンツ制作費	167	328	112 (127)	247 (292)	196 (235)	-40.2% (-28.4%)

※(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)

### 通期実績

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 前期比で減収も、黒字転換</li> <li>■ 国内販売は堅調も、海外での新作販売が低調に推移</li> <li>■ 一部タイトルの発売を次期に延期</li> <li>■ 国内タイトル数の絞込みによる開発の効率化(前期:36タイトル⇒当期: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 ⇒前期実績:328億円 ⇒当期実績:196億円+資産計上額:39億円</li> </ul>
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 玩具販売は、海外販売は『爆丸』を中心に堅調に推移したものの、国内販売は消費低迷の影響を受け低調に推移</li> <li>■ 携帯電話・PC向けコンテンツは、主力タイトルの投入や従量課金の導入を図ったことにより堅調に推移</li> <li>■ アニメーション映像は、映像制作本数は減少したものの、海外『爆丸』等が牽引し販売収入は堅調に推移</li> </ul>



## 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2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/13公表期初計画		通期実績	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)								
日本他	16 (17)	200	36 (39)	423	8 (8)	109	17 (22)	357	17 (21)	382
米国	11 (22)	541	22 (41)	1,249	8 (12)	230	22 (43)	1,163	24 (40)	1,055
欧州	9 (22)	534	20 (42)	1,273	7 (10)	200	21 (42)	1,450	25 (44)	1,238
合計	36 (61)	1,276	78 (122)	2,947	23 (30)	540	60 (107)	2,970	66 (105)	2,675

プラット フォーム別	2009年3月期				2010年3月期					
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/13公表期初計画		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)
PS2	7	93	10	178	0	0	0	0	0	0
PS3	9	104	21	313	2	35	20	463	20	356
Wii	8	105	23	392	11	110	22	730	23	574
Xbox360	7	109	16	212	2	21	19	346	16	230
NDS	18	188	30	317	9	62	21	461	24	429
PSP	4	103	7	142	2	21	9	126	8	131
PC	8	27	15	198	4	4	16	177	14	149
リポート等	-	545	-	1,192	-	285	-	664	-	804
合計	61	1,276	122	2,947	30	540	107	2,970	105	2,675

## 主要販売品目

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	販売本数	発売時期
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™ (欧・米)	Wii, NDS	653万本	10月
Aliens vs. Predator (欧・米)	PS3, Xbox360, PC	169万本	2月
BAYONETTA(ベヨネッタ) (欧・米・日)	PS3, Xbox360	135万本	日本:10月 / 欧米:1月
Sonic & SEGA All-Star Racing (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, NDS	107万本	2月
ファンタースターポータブル2 (日本)	PSP	60万本	12月
龍が如く4 伝説を継ぐもの (日本)	PS3	56万本	3月



『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.



『BAYONETTA (ベヨネッタ)』

©SEGA



『龍が如く4 伝説を継ぐもの』

©SEGA



**【MEMO】**

# 2011年3月期 計画



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

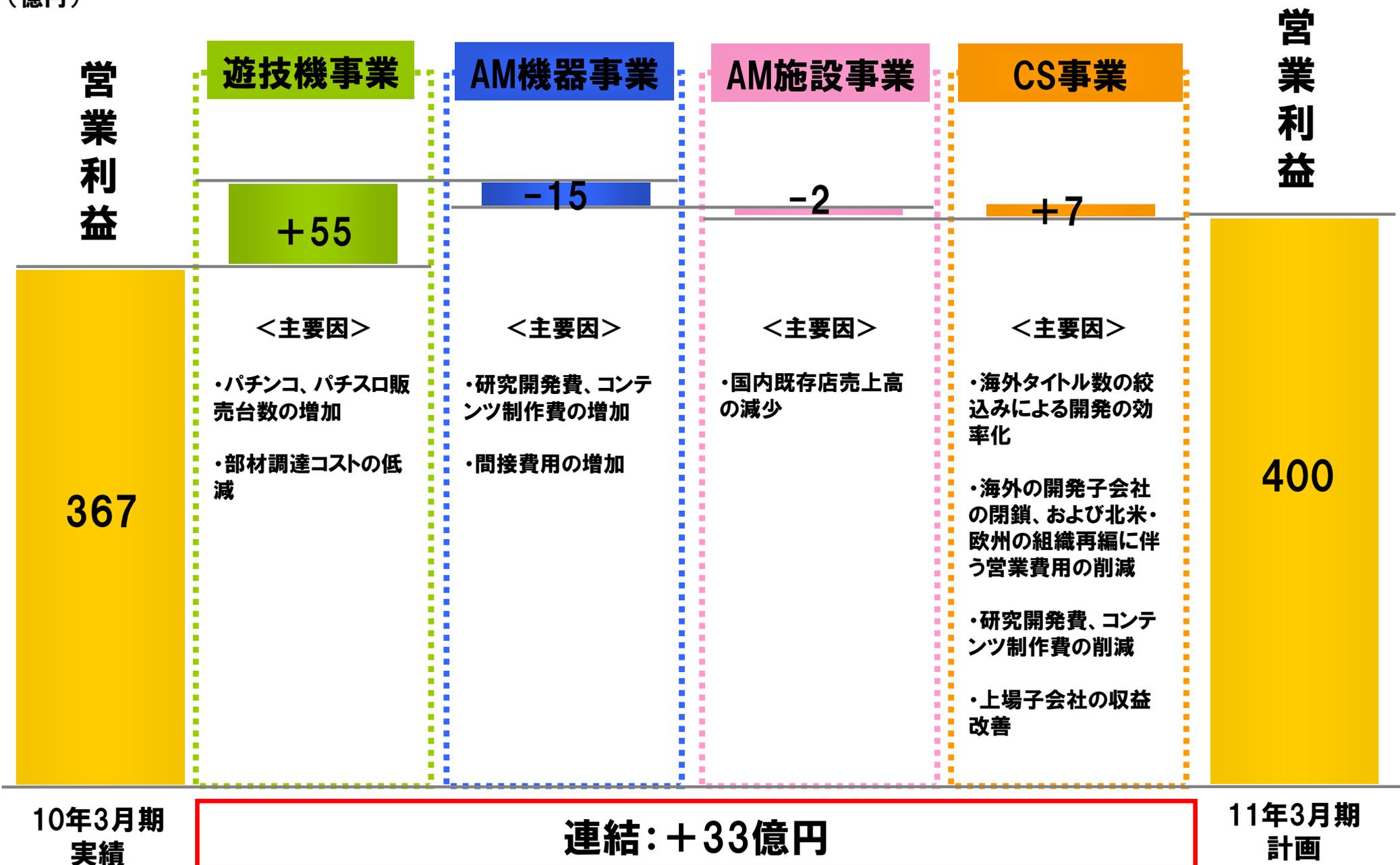
SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)		2010年3月期		2011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
内訳	売上高	1,543	3,846	1,900	+23.1%	4,000	+4.0%
	遊技機	683	1,603	1,085	+58.9%	2,000	+24.8%
	アミューズメント機器	179	451	190	+6.1%	530	+17.5%
	アミューズメント施設	289	547	220	-23.9%	440	-19.6%
	コンシューマ	376	1,215	390	+3.7%	1,000	-17.7%
	その他	15	28	15	0.0%	30	+7.1%
内訳	営業利益	-3	367	145	-	400	+9.0%
	遊技機	108	295	205	+89.8%	350	+18.6%
	アミューズメント機器	-7	70	1	-	55	-21.4%
	アミューズメント施設	2	-13	-7	-	-15	-
	コンシューマ	-81	63	-20	-	70	+11.1%
	その他	2	3	0	-	0	-
	消去等	-27	-52	-34	-	-60	-
	営業利益率	-	9.5%	7.6%	-	10.0%	+0.5pt
	経常利益	-7	359	140	-	390	+8.6%
	経常利益率	-	9.3%	7.4%	-	9.8%	+0.5pt
	当期純利益	-63	202	55	-	220	+8.9%
	当期純利益率	-	5.3%	2.9%	-	5.5%	+0.2pt
	一株配当(円)	15	30	20	-	40	-
	一株当たり当期純利益(円)	-25.10	80.46	21.83	-	87.33	-
	一株当たり純資産(円)	841.80	937.80	-	-	-	-

# 営業利益 増減要因(主要因)



(億円)





(億円)	2010年3月期		2011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
研究開発費・コンテンツ制作費	229	415	195	-14.8%	434	+4.6%
設備投資額	63	161	101	+60.3%	189	+17.4%
減価償却費	73	171	75	+2.7%	178	+4.1%
広告宣伝費	78	207	101	+29.5%	197	-4.8%



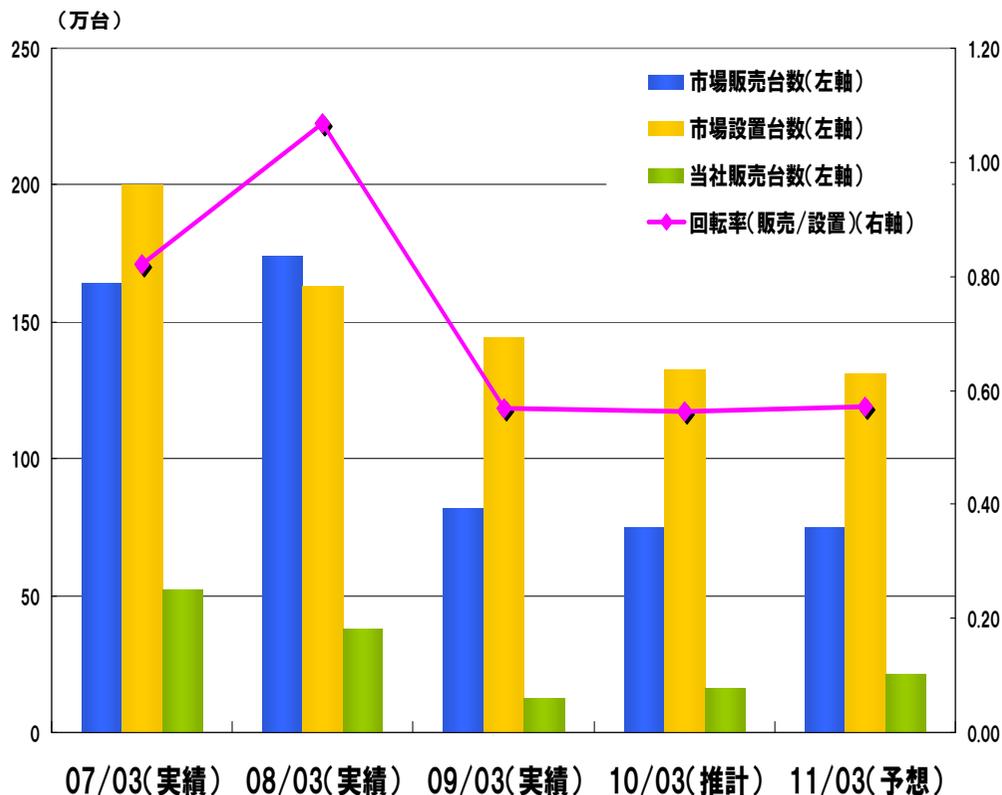
(億円)		2010年3月期		2011年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
内訳	売上高	683	1,603	1,085	+58.9%	2,000	+24.8%
	パチスロ	182	517	305	+67.6%	635	+22.8%
	パチンコ	471	1,031	750	+59.2%	1,295	+25.6%
	その他	30	55	30	+0.0%	70	+27.3%
	営業利益	108	295	205	+89.8%	350	+18.6%
	営業利益率	15.8%	18.4%	18.9%	+3.1pt	17.5%	-0.9pt
	パチスロ販売台数(台)	57,038	162,932	100,000	+75.3%	210,000	+28.9%
	パチンコ販売台数(台)	167,715	360,171	230,000	+37.1%	410,000	+13.8%

## 2011年3月期計画

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数は、前期比4.7万台増の21万台を計画（マーケット全体の新台幣販売台数:75万台を想定）</li> <li>■複数の主カタイトルを含む、年間13タイトルの投入を計画</li> <li>■リユースによる原価低減</li> <li>■第1四半期から、主カタイトルを投入 ⇒サミー『パチスロ蒼天の拳』、ロデオ『パチスロ ガメラ』</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数は、前期比5万台増の41万台を計画（マーケット全体の新台幣販売台数:285万台を想定）</li> <li>■大型タイトルを含む、年間12タイトルの投入を計画</li> <li>■新枠の投入を予定 ⇒盤面販売比率:通期計画30.4%</li> <li>■リユースによる原価低減</li> <li>■1Q発売タイトル:サミー『デジハネCR蒼天の拳STV』、『ぱちんこCRクラブムーン』、 タイヨーエレック『CRシンデレラボーイ2～シンデレラコードを奪還せよ～』</li> </ul>

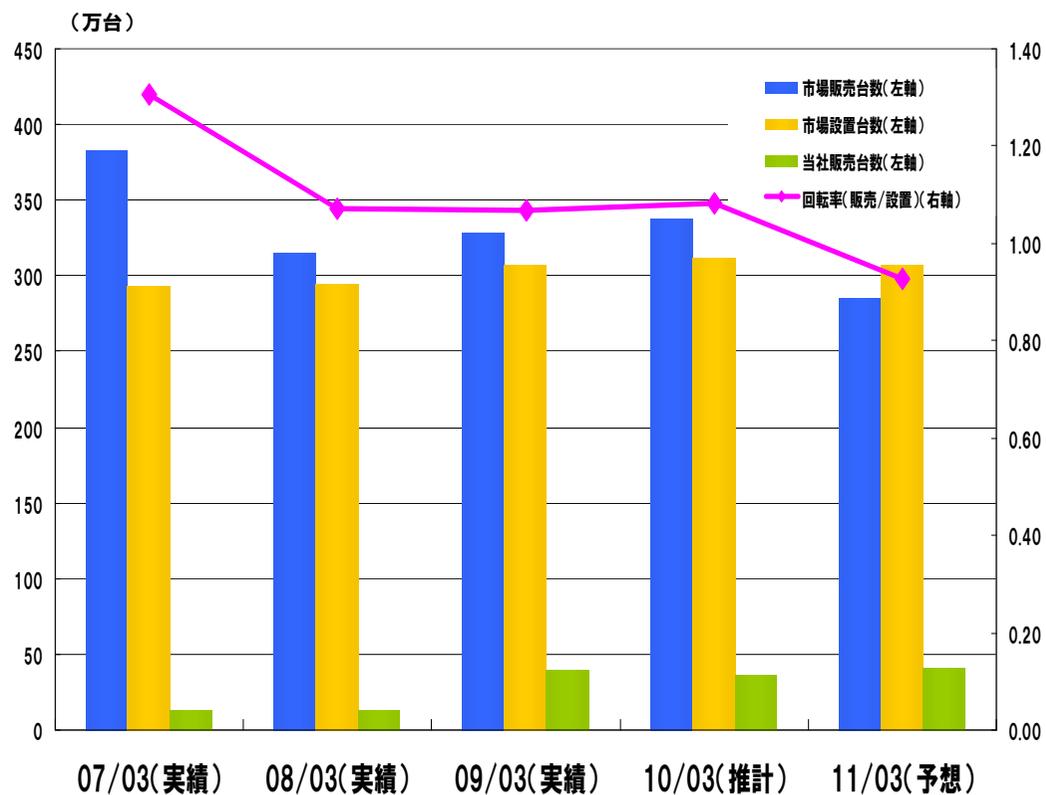
# セグメント別：遊技機事業(市場前提)

## パチスロ市場動向



パチスロ	07/03 実績	08/03 実績	09/03 実績	10/03 推計	11/03 予想
市場販売台数	164万台	174万台	82万台	75万台	75万台
市場設置台数	200万台	163万台	144万台	133万台	131万台
回転率(販売/設置)	0.82	1.07	0.57	0.56	0.57
当社販売台数	52.3万台	38.0万台	12.3万台	16.2万台	21.0万台

## パチンコ市場動向



パチンコ	07/03 実績	08/03 実績	09/03 実績	10/03 推計	11/03 予想
市場販売台数	383万台	316万台	328万台	338万台	285万台
市場設置台数	293万台	295万台	307万台	312万台	307万台
回転率(販売/設置)	1.31	1.07	1.07	1.08	0.93
当社販売台数	13.2万台	10.8万台	39.1万台	36.0万台	41.0万台

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）



## 販売計画/パチスロ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2010年3月期		2011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
Sammy	3タイトル	6タイトル	2タイトル	5タイトル
	53,898台	121,677台	50,000台	115,000台
RODEO	0タイトル	2タイトル	2タイトル	4タイトル
	65台	29,734台	25,000台	60,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	4タイトル
	1,806台	9,257台	25,000台	35,000台
GINZA	0タイトル	0タイトル	-	-
	27台	27台	-	-
ユニット供給	1タイトル	2タイトル	-	-
	1,242台	2,237台	-	-
合計	5タイトル	12タイトル	6タイトル	13タイトル
	57,038台	162,932台	100,000台	210,000台

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

## 主要販売予定品目(1Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	パチスロ蒼天の拳	5月
RODEO	パチスロ ガメラ	6月



『パチスロ蒼天の拳』  
(サミー)

©原哲夫・武論尊 2001, 著作権許諾証SAH-310

©Sammy



『パチスロ ガメラ』  
(ロデオ)

©角川映画 ©1995 角川映画 NH

©1996 角川映画 NHFN ©1999 角川映画 TNHN

©Sammy ©RODEO



## 販売計画/パチンコ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2010年3月期		2011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
Sammy	4タイトル	6タイトル	3タイトル	6タイトル
	105,764台	274,578台	190,000台	320,000台
TAIYO ELEC	3タイトル	6タイトル	3タイトル	6タイトル
	48,653台	72,295台	40,000台	90,000台
GINZA	1タイトル	1タイトル	-	-
	13,298台	13,298台	-	-
合計	8タイトル	13タイトル	6タイトル	12タイトル
	167,715台	360,171台	230,000台	410,000台
内訳	本体販売	58,504台	111,140台	170,000台
	盤面販売	109,211台	249,031台	60,000台



『デジハネCR蒼天の拳STV』  
(サミー)

©原哲夫・武論尊 2001, 著作権許諾証SAI-311  
©Sammy



『CRシンデレラボーイ2  
～シンデレラコードを奪還せよ～』  
(タイヨーエレクト)

©2003 モンキー・パンチ/シンデレラボーイ製作委員会

## 主要販売予定品目(1Q)/パチンコ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	デジハネCR蒼天の拳STV	4月
Sammy	ぱちんこCRクラブムーン	5月
TAIYO ELEC	CRシンデレラボーイ2～シンデレラコードを奪還せよ～	5月



(億円)		2010年3月期		2011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		179	451	190	+6.1%	530	+17.5%
内 訳	国内	148	389	163	+10.1%	433	+11.3%
	海外	31	62	27	-12.9%	97	+56.5%
営業利益		-7	70	1	-	55	-21.4%
営業利益率		-	15.5%	0.5%	-	10.4%	-5.1pt
研究開発費・コンテンツ制作費		43	78	35	-18.6%	85	+9.0%

## 2011年3月期計画

- 前期比で、増収、減益
- レベニューシェアタイトルによる継続的な収益貢献  
⇒ 今期主カタイトル『初音ミク Project DIVA Arcade』を投入予定
- 今期主カタイトル『戦国大戦』を発売予定

※従来、アミューズメント施設セグメントに含まれていたキッズカード事業を、今期よりアミューズメント機器セグメントに移管しております

## 主要販売予定品目

タイトル名	発売時期
初音ミク Project DIVA Arcade	ビデオゲーム 2010年 夏
戦国大戦	トレーディングカードゲーム 2010年



『初音ミク Project DIVA Arcade』  
(ビデオゲーム)

©SEGA  
©Crypton Future Media, Inc.  
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。  
『初音ミク』は歌うソフトウェアです。



『戦国大戦』  
(トレーディングカードゲーム)

©SEGA

# セグメント別:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2010年3月期		2011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	289	547	220	-23.9%	440	-19.6%		
うち、海外施設売上高	28	54	16	-42.9%	33	-38.9%		
営業利益	2	-13	-7	-	-15	-		
営業利益率	0.7%	-	-	-	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	92.3%	91.7%	91.7%	-	95.8%	-		
国内AM施設数	277店舗	260店舗	249店舗	-	248店舗	-12店舗		
内  訳	セガ	出店数	1店舗	4店舗	2店舗	-	3店舗	-
		閉店数	44店舗	61店舗	12店舗	-	13店舗	-
		店舗数	231店舗	217店舗	207店舗	-	207店舗	-10店舗
Bee/トムス	出店数	0店舗	0店舗	1店舗	-	2店舗	-	
	閉店数	2店舗	5店舗	2店舗	-	4店舗	-	
	店舗数	46店舗	43店舗	42店舗	-	41店舗	-2店舗	
海外AM施設数	21店舗	14店舗	13店舗	-	13店舗	-1店舗		
設備投資額	25	77	22	-12.0%	66	-14.3%		
減価償却費	34	82	28	-17.6%	69	-15.9%		

## 2011年3月期計画

- 厳しい市場環境を考慮し、前期比で減収を計画
- セガ国内既存店売上高前年比:通期計画95.8%
- 国内施設:出店5店舗、閉店17店舗を計画 ⇒期末店舗数248店舗

※従来、アミューズメント施設セグメントに含まれていたキッズカード事業を、今期よりアミューズメント機器セグメントに移管しております



**【MEMO】**

(億円)		2010年3月期		2011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
内 訳	売上高	376	1,215	390	3.7%	1,000	-17.7%
	ゲームソフト	157	775	197	25.5%	529	-31.7%
	ネットワーク他	219	440	193	-11.9%	471	+7.0%
	営業利益	-81	63	-20	-	70	+11.1%
	営業利益率	-	5.2%	-	-	7.0%	+1.8pt
	ゲームソフト販売本数(万本)	540	2,675	632	17.0%	1,696	-36.6%
	研究開発費・コンテンツ制作費	112	196	73	-34.8%	181	-7.7%

## 2011年3月期計画

ゲ ー ム ソ フ ト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で減収も、増益</li> <li>■販売本数は、1,696万本を計画</li> <li>■海外タイトル数の絞込みによる、開発の効率化(前期:49タイトル⇒今期:38タイトル)</li> <li>■今期主カタイトル『IRON MAN 2』、『Alpha Protocol』、『初音ミク -Project DIVA- 2nd』、『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』などを発売予定</li> <li>■研究開発費・コンテンツ制作費の削減 ⇒今期計画:181億円(前期実績:196億円)</li> </ul>
ネ ッ ト ワ ー ク 他	<ul style="list-style-type: none"> <li>■玩具販売は、「爆丸LLP」を中心にグループでの取組みを強化、『Zhu Zhu Pets』の国内市場における拡販</li> <li>■携帯電話・PC向けコンテンツは、主カタイトルの投入や従量課金を拡充し、収益性を強化</li> <li>■アニメーション映像は、『爆丸』の更なる拡大に注力、『ポスティーズ』のブランド管理・ライセンス営業開始</li> </ul>



## 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	2010年3月期				2011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)
日本他	8 (8)	109	17 (21)	382	5 (5)	97	18 (20)	338
米国	8 (12)	230	24 (40)	1,055	6 (12)	306	17 (25)	629
欧州	7 (10)	200	25 (44)	1,238	9 (15)	229	21 (30)	728
合計	23 (30)	540	66 (105)	2,675	20 (32)	632	56 (75)	1,696

プラット フォーム別	2010年3月期				2011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	
	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)
PS3	2	35	20	356	4	97	11	252
Wii	11	110	23	574	6	47	11	155
Xbox360	2	21	16	230	4	105	15	266
NDS	9	62	24	429	4	48	10	157
PSP	2	21	8	131	9	93	14	193
PC	4	4	14	149	5	26	14	190
リポート等	-	285	-	804	-	214	-	479
合計	30	540	105	2,675	32	632	75	1,696

## 主要販売予定品目/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
IRON MAN 2 (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PSP, NDS	5月
Alpha Protocol (欧・米)	PS3, Xbox360, PC	6月
初音ミク -Project DIVA- 2nd (日本)	PSP	7月
VANQUISH(ヴァンキッシュ) (日・欧・米)	PS3, Xbox360	2010年 冬



『IRON MAN 2』

Iron Man 2, the Movie: © 2010 MVL Film Finance LLC.  
 Marvel, Iron Man, all related character names and  
 their distinctive likenesses:  
 TM & © 2010 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries.  
 All rights reserved. "PlayStation" is a registered trademarks  
 of Sony Computer Entertainment, Inc.



『初音ミク -Project DIVA- 2nd』

©SEGA  
 ©Crypton Future Media, Inc.  
 VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。



『VANQUISH (ヴァンキッシュ)』

©SEGA



**【MEMO】**

# 上場子会社実績・計画



(連結:億円)	2009年3月期		2010年3月期			2011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	53.5	110.7	52.6	107.6	-2.8%	60.6	130.0	+20.8%
営業利益	10.5	22.4	10.4	26.0	+16.1%	14.0	31.0	+19.2%
営業利益率	19.6%	20.2%	19.8%	24.2%	+4.0pt	23.1%	23.8%	-0.4pt

## サミーネットワークス 概要

2010年  
3月期  
実績

- 売上は前期比2.8%減の107.6億円、営業利益は前期比16.1%増の26億円
- コア事業であるアミューズメント事業は、『777タウンットネット』(PC向け)を中心に引き続き堅調に推移  
また、利益率の高い『サミー777タウン』(携帯向け)でビジネスモデルの転換(従量課金の導入)を図り、業績トレンドが上向く
- 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、会員数160万人超を獲得
- ソリューション事業からの撤退(株式会社メディア・トラストの全株式を売却)

2011年  
3月期  
計画

- 売上は前期比20.8%増の130億円、営業利益は前期比19.2%増の31億円を計画
- コア事業であるアミューズメント事業(PC、携帯)において、主カタイトルの投入や従量課金を拡充し、成長を図る。
- 『予想ネットモバイル』を中心とした新しいサービスを徹底的に深堀し、事業化する目処を立てる。



『777タウンットネット』

(C)高森朝雄・ちばてつや／講談社 (C)Sammy



『サミー777タウン』

(C)高橋留美子／小学館 (C)Sammy



『予想ネットモバイル』

(連結: 億円)	2009年3月期		2010年3月期			2011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	84.6	189.4	87.5	171.3	-9.6%	51.0	120.0	-29.9%
営業利益	0.0	-0.8	-2.4	-3.95	-	-3.2	4.0	-
営業利益率	-	-	-	-	-	-	3.3%	-

## セガトイズ 概要

2010年  
3月期  
実績

- 売上は前期比9.6%減の171.3億円、営業損失3.95億円
- 国内販売は、全体的な消費不況の影響とヒット商品の不足により、前期実績を下回る
- 海外販売は、男児キャラクター『爆丸』が引き続き好調に推移
- 不採算子会社3社の清算: タイヨー、レムアート、セガトイズプラス
- 新経営体制への移行

2011年  
3月期  
計画

- 売上は前期比29.9%減の120億円(爆丸の取引形態の変更により減少)、営業利益は前期比7.95億円増の4億円を計画
- 『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放映中
- 前期日本における独占販売権を取得した『Zhu Zhu Pets (ズーズーペット(※))』の国内市場における拡販
- サンリオと共同開発した『ジュエルペット』のウェブ連動型玩具の本格投入。新シリーズのアニメが放映中

※米国で2010年「トイ・オブ・ザ・イヤー大賞」を受賞



『爆丸』

(c) SEGA TOYS/SPIN MASTER/BAKUGAN 2 PROJECT・テレビ東京



『Zhu Zhu Pets (ズーズーペット)』

(c) 2009 Cepia LLC.



ジュエルペット 『ジュエルチャーム』

(c) '08, '10 SANRIO/SEGA TOYS  
サンリオ・セガトイズ/ウィーヴ・テレビ東京・ジュエルペット製作委員会

	2009年3月期		2010年3月期			2011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
(連結:億円)								
売上高	93.6	143.0	153.4	241.9	+69.2%	180.5	341.0	+41.0%
営業利益	3.4	4.0	30.2	37.7	+842.5%	16.3	38.6	+2.4%
営業利益率	3.6%	2.8%	19.7%	15.6%	+12.8pt	9.0%	11.3%	-4.3pt

## タイヨーエレクトリック 概要

2010年  
3月期  
実績

- 売上は前期比69.2%増の241.9億円、営業利益は前期比842.5%増の37.7億円
- 利益率の改善(売上高営業利益率前年同期比12.8ポイント増の15.6%)  
⇒発注数量の最適化による部材廃棄損失の抑制、原価低減、新枠投入による販売価格の上昇等による
- パチンコ販売台数 72,295台  
主力タイトル:『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』、『CR BLOOD+』、『CR 真・本能寺の変 ~夢幻の如く~』
- パチスロ販売台数 11,528台 主力タイトル:『パチスロBLOOD+』

2011年  
3月期  
計画

- 売上は前期比41%増の341億円、営業利益は前期比2.4%増の38.6億円を計画
- パチンコは6タイトル9万台、パチスロは4タイトル35千台の販売を計画
- 全国規模のプロモーション展開、販売代行店とのリレーション強化による販売台数、導入ホール件数の増加
- サミーとの事業連携による有力パチスロ機の開発、部材の共有・共通化の推進
- 短納期・大量生産・高品質に対応した生産体制の構築



CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編

©2002 RED/高橋留美子 ©2002 ENTERBRAIN, INC.  
©2005 萌えよ剣製作委員会



CR 真・本能寺の変~夢幻の如く~



パチスロBLOOD+

©2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO

(連結:億円)	2009年3月期		2010年3月期			2011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	71.2	141.7	64.3	132.9	-6.2%	59.5	137.8	+3.7%
営業利益	1.9	2.9	-0.2	3.2	+10.3%	-3.0	3.4	+6.3%
営業利益率	2.7%	2.0%	—	2.4%	+0.4pt	—	2.5%	+0.1pt

## トムス・エンタテインメント 概要

### 2010年 3月期 実績

■売上は前期比**6.2%減**の132.9億円、営業利益は前期比**10.3%増**の3.2億円  
 ■アニメーション事業において、制作収入は採算を重視した企画選択を進め作品数を絞り込んだため前期実績を下回るも、販売収入が海外の『爆丸』および劇場版『名探偵コナン』、遊技機向けライセンス販売が牽引し堅調に推移し、総じて営業利益は増加。  
 ■アミューズメント施設事業の売上高は、前期実績を下回るも、原価削減により営業利益は増。将来に向けた一層の収益力強化のため、減損および閉店による特別損失を計上。

### 2011年 3月期 計画

■売上は前期比**3.7%増**の137.8億円、営業利益は前期比**6.3%増**の3.4億円を計画  
 ■アニメーション施設事業は、セガサミーグループ5社共同出資で設立した「爆丸LLP」のメンバーとして収益拡大を目指す。遊技機向け映像制作事業の企画・開発から制作・販売に至るバリューチェーン構築による収入増に取り組む。新規事業に関し、日本郵政イメージキャラクター“ポストீーズ”は日本郵政との間でポストீーズの著作権の共同保有の契約が成立。同キャラクターに関するブランド管理およびライセンス営業を開始し将来の収益機会の拡大の基盤を築く。  
 ■アミューズメント施設事業は、将来に向けた一層の収益力強化のため、個々の店舗の運営力の向上を目指す。新規店開発は採算性と出店コストを重視しつつ推進する。



『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

# 補足資料



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

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	17.43%
2	セガサミーホールディングス株式会社	31,315,801	-
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	18,280,322	7.31%
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	12,465,860	4.99%
6	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,251,700	4.90%
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,002,900	4.00%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	4,174,100	1.67%
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	3,055,936	1.22%
10	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	2,850,921	1.14%

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	16.65%	0.06%
金融商品 取引業者	0.96%	0.06%
その他法人	6.55%	0.78%
外国法人等	32.73%	0.54%
個人・その他	32.04%	98.55%
自己株式	11.06%	0.00%

株主数
89,355名

本ページのデータは2010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>&lt;コンシューマ事業&gt;</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>&lt;コンシューマ事業&gt;</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>&lt;遊技機事業&gt;</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>&lt;コンシューマ事業・アミューズメント施設事業&gt;</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 (60.40%)

※ 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2010年3月31日現在

## 遊技機市場規模

### パチスロ機市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
パチスロ機設置台数(台)	1,887,239	1,936,470	2,003,482	1,635,860	1,448,773	1,336,880
パチスロ機年間販売台数(台)	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)	522,582	536,539	490,959	500,998	242,331	—

### パチンコ機市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
パチンコ機設置台数(台)	3,077,537	2,960,939	2,932,952	2,954,386	3,076,421	3,129,937
パチンコ機年間販売台数(台)	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)	786,535	869,940	898,646	856,400	900,558	—

### 遊技機トータル市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
遊技機設置台数(台)	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246	4,525,194	4,466,817
遊技機年間販売台数(台)	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)	1,309,117	1,406,479	1,389,605	1,357,398	1,142,889	—

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	
ホール数(軒)	15,617	15,165	14,674	13,585	12,937	12,652	
内訳	パチンコ機設置店	13,844	13,163	12,588	12,039	11,800	11,722
	パチスロ機設置店	1,773	2,002	2,086	1,546	1,137	930

※パチンコ、パチスロ併設店は、「パチンコ機設置店」としてカウント

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

## 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)

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
業務用アミューズメント機器販売高	1,805	1,992	2,233	2,190	1,961	-
アミューズメント施設売上高	6,492	6,824	7,028	6,780	5,731	-
業務用アミューズメント合計	8,297	8,816	9,262	8,970	7,692	-

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
ゲームセンター営業所数(店)	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662
ゲーム機設置台数(台)	438,986	445,025	460,031	474,808	486,582	484,804
1店舗あたり設置台数(台)	43.4	46.8	50.6	54.9	59.8	63.3

### 家庭用ゲーム市場

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
ハードウェア出荷金額	4,407	8,727	9,581	20,877	19,083	-
ソフトウェア出荷金額	4,684	4,871	6,741	8,486	10,243	-
家庭用ゲーム総出荷金額	9,091	13,598	16,323	29,364	29,326	-

### アミューズメント産業市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
アミューズメント産業市場規模	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



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## 2006年3月期～2010年3月期

※(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\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/excel/201003_4q_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	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	通期実績
<b>売上高</b>	5,532	5,282	4,589	746	2,004	3,090	4,291	604	1,543	2,853	3,846
内訳											
遊技機	2,656	2,115	1,455	120	652	1,062	1,616	196	683	1,256	1,603
アミューズメント機器	715	754	710	137	344	499	619	78	179	331	451
アミューズメント施設	1,062	1,038	912	174	371	544	713	141	289	414	547
コンシューマ	903	1,195	1,417	305	619	960	1,313	180	376	829	1,215
その他	194	178	93	8	16	23	29	7	15	22	28
<b>営業利益</b>	1,191	765	-58	-102	-75	-27	83	-78 (-85)	-3 (-23)	288 (241)	367 (310)
内訳											
遊技機	998	711	84	-43	-10	52	145	-10	108	269	295
アミューズメント機器	121	116	71	7	46	62	68	-10 (-12)	-7 (-12)	47 (38)	70 (54)
アミューズメント施設	92	1	-98	-15	-28	-49	-75	-1	2	-6	-13 (-14)
コンシューマ	19	17	-59	-41	-59	-56	-9	-45 (-50)	-81 (-96)	14 (-23)	63 (24)
その他	-17	-13	0	0	2	2	3	1	2	3	3
全社/消去等	-23	-67	-55	-10	-26	-39	-49	-11	-27	-39	-52
営業利益率	21.5%	14.5%	-	-	-	-	1.9%	-	-	10.1% (8.4%)	5.2% (2.0%)
<b>経常利益</b>	1,195	812	-82	-98	-84	-50	66	-80 (-87)	-7 (-27)	276 (229)	359 (302)
経常利益率	21.6%	15.4%	-	-	-	-	1.5%	-	-	9.7% (8.0%)	9.3% (7.9%)
<b>当期純利益</b>	662	434	-524	-105	-95	-108	-228	-102 (-109)	-63 (-83)	169 (122)	202 (145)
当期純利益率	12.0%	8.2%	-	-	-	-	-	-	-	5.9% (4.3%)	5.3% (3.8%)
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	363	521	653	166	304	434	596	118 (125)	229 (249)	327 (374)	415 (472)
<b>設備投資額</b>	385	366	504	65	145	201	266	27	63	114	161
<b>減価償却費</b>	218	280	456	54	119	189	266	35	73	120	171
<b>広告宣伝費</b>	189	222	228	41	112	167	207	27	78	143	207

	14タイトル	17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	12タイトル
パチスロタイトル数	14タイトル	17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	12タイトル
販売台数	607,106台	523,422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	162,932台

	8タイトル	14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	13タイトル
パチンコタイトル数	8タイトル	14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	13タイトル
販売台数	288,895台	132,981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	360,171台

	103.3%	95.8%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%	96.0%	92.3%	91.3%	91.7%
セガ国内既存店舗売上高前年比	103.3%	95.8%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%	96.0%	92.3%	91.3%	91.7%
国内AM施設数	462店舗	449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	260店舗

	- (122)	- (140)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)	11 (17)	23 (30)	39 (62)	66 (105)
ゲームソフトタイトル数(タイトル)	- (122)	- (140)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)	11 (17)	23 (30)	39 (62)	66 (105)
販売本数(万本)	1,640	2,127	2,699	689	1,276	2,109	2,947	265	540	1,673	2,675



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

<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。