

2011年3月期 第2四半期 決算説明会



2010年11月1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。

【2011年3月期 第2四半期累計実績】

実績ハイライト	3
連結損益計算書(要約)	4
各種費用等の実績	5
連結貸借対照表(要約)	6
セグメント別実績	
セグメント別:遊技機事業	7
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

【2011年3月期 通期見通し】

連結損益計算書(要約)	19
各種費用等の計画	20
セグメント別計画	
セグメント別:遊技機事業	22
セグメント別:アミューズメント機器事業	26
セグメント別:アミューズメント施設事業	28
セグメント別:コンシューマ事業	30
上場子会社実績・計画	
サミーネットワークス / セガトイズ	34 / 35
タイヨーエレクトク / トムス・エンタテインメント	36 / 37

補足資料	38
------	----

2011年3月期 第2四半期累計実績



売上高・利益 その他		<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:2,178億円、営業利益:468億円、当期純利益:243億円 ・前年同期比で、増収、黒字転換 ・キッズカード関連の特別損失を計上 ・第2四半期累計期間の実績をふまえ、通期計画を上方修正 ・サミーネットワークス、セガトイズ、トムス・エンタテインメントの完全子会社化を決定
セグメント別	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、増益 ・パチスロ販売台数は、前年同期実績を大幅に上回る ・パチンコ販売台数は、前年同期実績を上回る ・液晶部材を中心としたリユース及び部材調達コストの低減により、利益率が大幅改善
	アミューズメント機器	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、黒字転換 ・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 ・主カタイトルのCVTキット、プライズ製品及びカード等の消耗品販売が堅調
	アミューズメント施設	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収も、増益 ・セガ国内既存店売上高は、前年同期実績と同水準(7月以降は100%を上回る)
	コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期と比較して、増収、損失縮小 ・ゲームソフト販売は、国内は堅調も、厳しい市場環境を受けて海外での新作販売が低調 ・ゲームソフトは下期を中心に複数の主カタイトルを投入

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	2011年3月期			
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	7/30修正 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
売上高	2,004	1,543	1,900	2,050	2,178	+41.2%
内訳						
遊技機	652	683	1,085	1,250	1,342	+96.5%
アミューズメント機器	344	179	190	195	196	+9.5%
アミューズメント施設	371	289	220	225	236	-18.3%
コンシューマ	619	376	390	365	387	+2.9%
その他	16	15	15	15	15	-
営業利益	-75	-3	145	340	468	-
内訳						
遊技機	-10	108	205	395	476	+340.7%
アミューズメント機器	46	-7	1	6	19	-
アミューズメント施設	-28	2	-7	-2	11	+450.0%
コンシューマ	-59	-81	-20	-25	-13	-
その他	2	2	0	0	1	-50.0%
消去等	-26	-27	-34	-34	-27	-
営業利益率	-	-	7.6%	16.6%	21.5%	-
経常利益	-84	-7	140	335	460	-
特別利益	16	19	-	-	28	-
特別損失	24	25	-	-	36	-
当期純利益	-95	-63	55	170	243	-
一株当たり当期純利益(円)	-37.92	-25.10	21.83	67.48	96.66	-
一株当たり純資産(円)	990.09	841.80	-	-	1,031.45	-

各種費用等の実績



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期		
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
研究開発費・コンテンツ制作費	304	229	195	186	-18.8%
設備投資額	145	63	101	65	+3.2%
減価償却費	119	73	75	73	-
広告宣伝費	112	78	101	73	-6.4%

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	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	1,013	1,107	94	支払手形・買掛金	373	475	101
受取手形・売掛金	670	745	74	社債(1年内)	206	121	-84
有価証券	734	974	240	短期借入金	34	31	-3
たな卸資産	367	381	13	その他	313	493	179
その他	202	188	-13				
				流動負債 計	928	1,121	192
流動資産 計	2,987	3,396	409	社債	415	355	-59
有形固定資産	590	573	-16	長期借入金	61	56	-5
無形固定資産	133	131	-1	その他	258	312	53
投資有価証券	286	340	54				
その他	234	213	-20	固定負債 計	735	723	-11
				負債合計	1,663	1,844	181
				株主資本 計	2,594	2,800	205
				評価・換算差額等 計	-232	-201	30
				新株予約権	11	2	-9
				少数株主持分	193	210	17
固定資産 計	1,244	1,259	15	純資産合計	2,567	2,811	244
資産合計	4,231	4,656	425	負債及び純資産合計	4,231	4,656	425

第2四半期累計実績

- 流動資産: 有価証券の増加等により、409億円増加
- 固定資産: 投資有価証券の評価に伴う増加等により、15億円増加
⇒ 総資産: 425億円増加の4,656億円
- 流動比率: 18.8ポイント減少の303.0%
- 自己資本比率: 前期末と同様の55.8%

(億円)	前期末	第2四半期末	増減
総資産	4,231	4,656	+425
純資産	2,567	2,811	+244
自己資本比率	55.8%	55.8%	-
流動比率	321.8%	303.0%	-18.8pt

(億円)		2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
内 訳	売上高	652	683	1,085	1,342	+96.5%
	パチスロ	156	182	305	659	+262.1%
	パチンコ	438	471	750	670	+42.3%
	その他	58	30	30	13	-56.7%
	営業利益	-10	108	205	476	+340.7%
	営業利益率	-	15.8%	18.9%	35.5%	+19.7pt
	パチスロ販売台数(台)	55,102	57,038	100,000	201,402	+253.1%
	パチンコ販売台数(台)	154,950	167,715	230,000	198,230	+18.2%

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、販売台数が大幅増加 ■複数タイトルの販売が好調 ⇒タイヨーエレクトリック『パチスロリングにかけろ1 ~黄金のJr. 編~』、サミー『パチスロスパイダーマン3』 ⇒サミー『パチスロ蒼天の拳』、ロデオ『新鬼武者』 ■液晶を中心としたリユース効果
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、販売台数増加 ■当期主力タイトルの販売堅調 ⇒サミー『ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ)』、『ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ) 黒王バージョン』 ■液晶を中心とした部材調達コストの削減 ■新枠の投入(サミー)により、前年同期と比較して、盤面販売比率が低下



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	2011年3月期	
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績
Sammy	2タイトル 24,775台	3タイトル 53,898台	2タイトル 50,000台	2タイトル 116,407台
RODEO	1タイトル 4,289台	0タイトル 65台	2タイトル 25,000台	1タイトル 49,976台
TAIYO ELEC	2タイトル 6,193台	1タイトル 1,806台	2タイトル 25,000台	1タイトル 35,019台
GINZA	2タイトル 11,391台	0タイトル 27台	-	-
ユニット供給	2タイトル 8,454台	1タイトル 1,242台	-	-
合計	9タイトル 55,102台	5タイトル 57,038台	6タイトル 100,000台	4タイトル 201,402台



『パチスロリングにかけろ1
～黄金のJr. 編～』
(タイヨーエレクト)

©車田正美/集英社・東映アニメーション ©Sammy



『パチスロスパイダーマン3』
(サミー)



Spider-Man 3, the Movie © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc.
Spider-Man and all related characters: TM & © 2010 Marvel Entertainment, LLC
and its subsidiaries. All Rights Reserved.
© Sammy

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	パチスロ蒼天の拳	91,011台	5月
RODEO	新鬼武者	36,325台	前期
TAIYO ELEC	パチスロリングにかけろ1 ～黄金のJr. 編～	34,767台	9月
Sammy	パチスロスパイダーマン3	22,363台	9月

※『新鬼武者』の前期からの累計販売台数: 64,496台

セグメント別：遊技機事業(パチンコ)



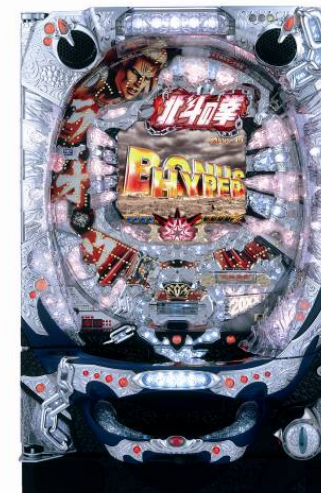
SEGA-SAMMY
HOLDINGS

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

	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期		
	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	
Sammy	2タイトル	4タイトル	3タイトル	6タイトル	
	126,842台	105,764台	190,000台	169,874台	
TAIYO ELEC	3タイトル	3タイトル	3タイトル	2タイトル	
	26,946台	48,653台	40,000台	28,356台	
GINZA	1タイトル	1タイトル	-	-	
	1,162台	13,298台	-	-	
合計	6タイトル	8タイトル	6タイトル	8タイトル	
	154,950台	167,715台	230,000台	198,230台	
内訳	本体販売	138,215台	58,504台	170,000台	137,649台
	盤面販売	16,735台	109,211台	60,000台	60,581台



『ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ)』
(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 版権許諾証SAF-303 ©Sammy



『CRフルメタル・パニック！TSR』
(タイヨーエレック)

©賀東招二・四季童子/Full Metal Panic! Film Partners

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北斗の拳剛掌(ラオウ) シリーズ	120,635台	7月・9月
Sammy	ぱちんこCR科学忍者隊ガッチャマン～運命の絆～	15,037台	7月
TAIYO ELEC	CRフルメタル・パニック！TSR シリーズ	14,721台	9月



(億円)		2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
売上高		344	179	190	196	+9.5%
内 訳	国内	313	148	163	177	+19.6%
	海外	31	31	27	19	-38.7%
営業利益		46	-7	1	19	-
営業利益率		13.4%	-	0.5%	9.7%	-
研究開発費・コンテンツ制作費		57	43	35	37	-14.0%

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

第2四半期累計実績

- 前年同期比で、増収、黒字転換
- レベニューシェアタイトルによる配分収益が好調に推移
 - ⇒ 第1四半期に『初音ミク Project DIVA Arcade』を投入
 - ⇒ 前期販売した『ボーダーブレイク』などの稼動が引き続き堅調
- 主カタイトルのCVTキット、プライズ製品及びカード等の消耗品販売が堅調
- キッズカード販売は低調に推移

主要販売品目

タイトル名		販売実績
三国志大戦3 シリーズ	トレーディングカードゲーム	20億円
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	13億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	11億円

※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



『三国志大戦3 WAR BEGINS』
(トレーディングカードゲーム)

©SEGA



『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。



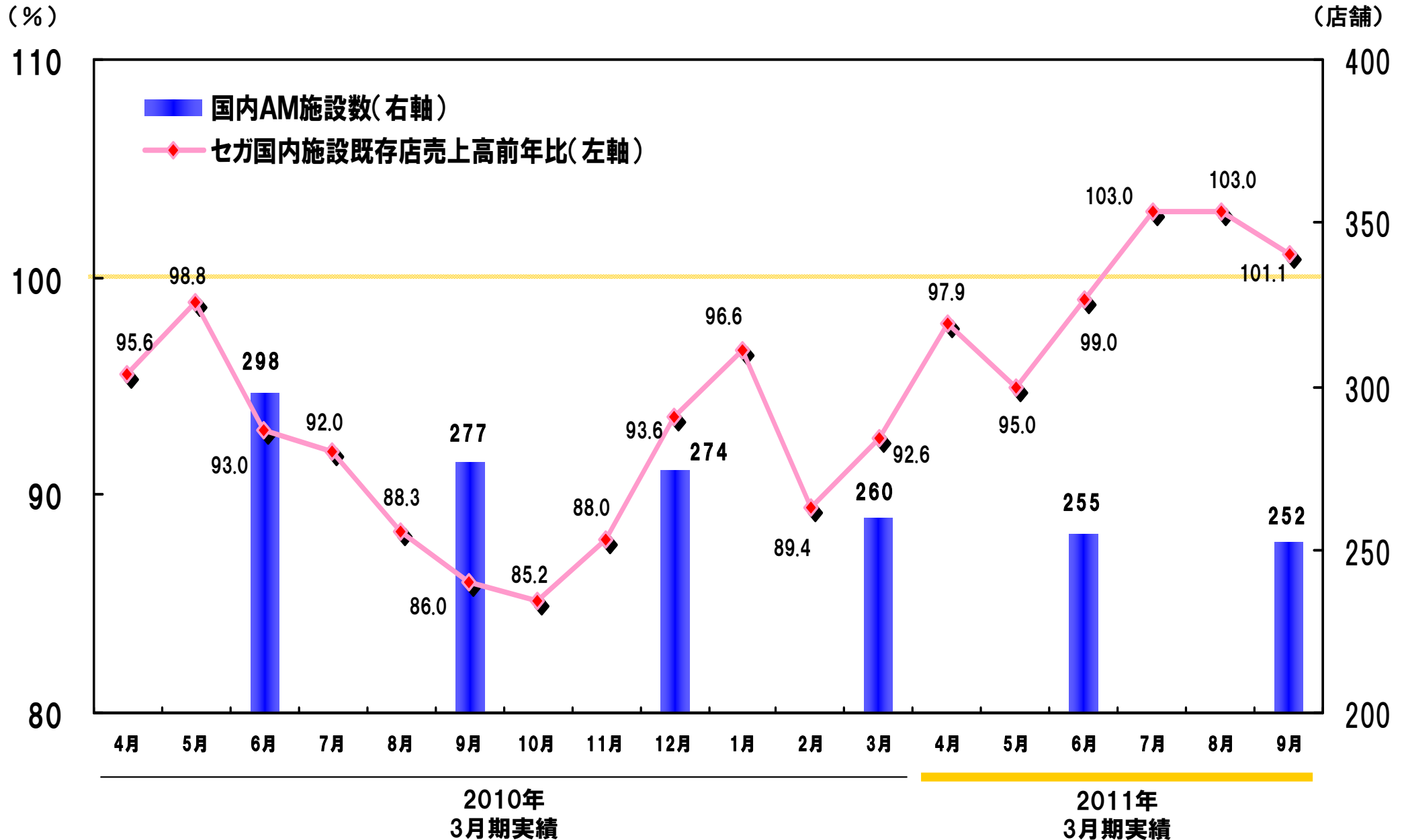
(億円)	2009年3月期		2010年3月期		2011年3月期			
	第2四半期 累計実績		第2四半期 累計実績		5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	
売上高	371		289		220	236	-18.3%	
うち、海外施設売上高	47		28		16	15	-46.4%	
営業利益	-28		2		-7	11	+450.0%	
営業利益率	-		0.7%		-	4.7%	+4.0pt	
セガ国内既存店売上高前年比	90.6%		92.3%		91.7%	99.9%	-	
国内AM施設数	347店舗		277店舗		249店舗	252店舗	-	
内 訳	セガ	出店数	1店舗		1店舗	2店舗	1店舗	-
		閉店数	19店舗		44店舗	12店舗	7店舗	-
		店舗数	300店舗		231店舗	207店舗	211店舗	-
Bee/トムス	出店数	2店舗		0店舗	1店舗	1店舗	-	
	閉店数	0店舗		2店舗	2店舗	3店舗	-	
	店舗数	47店舗		46店舗	42店舗	41店舗	-	
海外AM施設数	22店舗		21店舗		13店舗	11店舗	-	
設備投資額	90		25		22	19	-24.0%	
減価償却費	71		34		28	26	-23.5%	

第2四半期累計実績

- 前年同期比で、減収も、増益
- セガ国内既存店売上高前年比: 2Q累計実績:99.9%(7月:103.0%、8月:103.0%、9月:101.1%、1Q実績:97.2%)
- 国内AM施設数: 2Q末時点:252店舗(閉店:10、出店:2)



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	2011年3月期		
		第2四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 2Q累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比
内 訳	売上高	619	376	390	387	+2.9%
	ゲームソフト	390	157	197	187	+19.1%
	ネットワーク他	229	219	193	200	-8.7%
	営業利益	-59	-81	-20	-13	-
	営業利益率	-	-	-	-	-
	ゲームソフト販売本数(万本)	1,276	540	632	660	+22.2%
	研究開発費・コンテンツ制作費	167	112	73	80	-28.6%

第2四半期累計実績

- 前年同期比で、増収、損失縮小
- 研究開発費およびコンテンツ制作費
 - ⇒ 前期2Q累計実績: 112億円
 - ⇒ 当2Q累計実績: 80億円
- 国内販売は堅調も、厳しい市場環境を受けて、海外での新作販売が低調に推移
 - ⇒ 国内: 『初音ミク -Project DIVA- 2nd』、『クロヒョウ 龍が如く新章』、『けいおん! 放課後ライブ!!!』
- 玩具販売: 『爆丸』、『ホームスターアクア』、『アンパンマン おしゃべりいっぱい! ことばずかん』が堅調に推移
- 携帯電話・PC向けコンテンツ: 『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
- アニメーション映像: 『名探偵コナン』のヒットによる配分収入や国内および海外での『爆丸』のロイヤリティ収入が好調に推移
- サミーネットワークス、セガトイズ、トムス・エンタテインメントの完全子会社化を決定



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		2011年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		5/14期初2Q累計計画		第2四半期累計実績	
	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	16 (17)	200	8 (8)	109	5 (5)	97	5 (5)	124
米国	11 (22)	541	8 (12)	230	6 (12)	306	7 (14)	320
欧州	9 (22)	534	7 (10)	200	9 (15)	229	8 (14)	215
合計	36 (61)	1,276	23 (30)	540	20 (32)	632	20 (33)	660

プラット フォーム別	2009年3月期		2010年3月期		2011年3月期			
	第2四半期累計実績		第2四半期累計実績		5/14期初2Q累計計画		第2四半期累計実績	
	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)
PS2	7	93	-	-	-	-	-	-
PS3	9	104	2	35	4	97	5	62
Wii	8	105	11	110	6	47	6	34
Xbox360	7	109	2	21	4	105	5	58
NDS	18	188	9	62	4	48	4	41
PSP	4	103	2	21	9	93	9	113
PC	8	27	4	4	5	26	4	13
レポート等	-	545	-	285	-	214	-	335
合計	61	1,276	30	540	32	632	33	660

主要販売品目(2Q)

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
初音ミク -Project DIVA- 2nd (日本)	PSP	34万本	7月
クロヒヨウ 龍が如く新章 (日本)	PSP	25万本	9月
けいおん! 放課後ライブ!! (日本)	PSP	21万本	9月



『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。



『クロヒヨウ 龍が如く新章』

©SEGA



『けいおん! 放課後ライブ!!』

©SEGA
 ©かきふらい・芳文社/桜高軽音部



【MEMO】

2011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)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期				
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比	
内訳	売上高	4,291	3,846	2,178	4,000	4,100	+6.6%
	遊技機	1,616	1,603	1,342	2,000	2,150	+34.1%
	アミューズメント機器	619	451	196	530	530	+17.5%
	アミューズメント施設	713	547	236	440	450	-17.7%
	コンシューマ	1,313	1,215	387	1,000	940	-22.6%
	その他	29	28	15	30	30	+7.1%
内訳	営業利益	83	367	468	400	650	+77.1%
	遊技機	145	295	476	350	585	+98.3%
	アミューズメント機器	68	70	19	55	65	-7.1%
	アミューズメント施設	-75	-13	11	-15	-5	-
	コンシューマ	-9	63	-13	70	60	-4.8%
	その他	3	3	1	0	0	-
	消去等	-49	-52	-27	-60	-55	-
	営業利益率	1.9%	9.5%	21.5%	10.0%	15.9%	+6.4pt
	経常利益	66	359	460	390	640	+78.3%
	経常利益率	1.5%	9.3%	21.1%	9.8%	15.6%	+6.3pt
	当期純利益	-228	202	243	220	375	+85.6%
	当期純利益率	-	5.3%	11.2%	5.5%	9.1%	+3.8pt
	一株配当(円)	30	30	20	40	40	-
	一株当たり当期純利益(円)	-90.83	80.46	96.66	87.33	148.86	-
	一株当たり純資産(円)	882.47	937.80	1,031.45	-	-	-

(億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	596	415	186	434	434	+4.6%
設備投資額	266	161	65	189	189	+17.4%
減価償却費	266	171	73	178	178	+4.1%
広告宣伝費	207	207	73	197	197	-4.8%



【MEMO】



(億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期				
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比	
売上高	1,616	1,603	1,342	2,000	2,150	+34.1%	
内訳	パチスロ	338	517	659	635	954	+84.5%
	パチンコ	1,165	1,031	670	1,295	1,167	+13.2%
	その他	112	55	13	70	29	-47.3%
営業利益	145	295	476	350	585	+98.3%	
営業利益率	9.0%	18.4%	35.5%	17.5%	27.2%	+8.8pt	
パチスロ販売台数(台)	123,286	162,932	201,402	210,000	300,000	+84.1%	
パチンコ販売台数(台)	391,831	360,171	198,230	410,000	360,000	-	

通期見通し

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通期販売台数：前期比13.7万台増の30万台を計画 ⇒ 戦略的に販売スケジュールを見直し、当期投入タイトル数を変更（期初13タイトル⇒9タイトルに見直し） ■ 第3四半期発売タイトル ⇒ ロデオ『俺の空～蒼き正義魂～』（12月）
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通期販売台数：前期と同水準の36万台を計画 ⇒ 一部製品の仕様変更に伴い、販売スケジュール及び販売台数計画を見直し ■ 第4四半期を中心に、戦略タイトルを複数投入予定

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

	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期		
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画
Sammy	6タイトル	6タイトル	2タイトル	5タイトル	-
	58,184台	121,677台	116,407台	115,000台	-
RODEO	4タイトル	2タイトル	1タイトル	4タイトル	-
	30,073台	29,734台	49,976台	60,000台	-
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	1タイトル	4タイトル	-
	6,268台	9,257台	35,019台	35,000台	-
GINZA	5タイトル	0タイトル	-	-	-
	19,657台	27台	-	-	-
ユニット供給	2タイトル	2タイトル	-	-	-
	9,104台	2,237台	-	-	-
合計	19タイトル	12タイトル	4タイトル	13タイトル	9タイトル
	123,286台	162,932台	201,402台	210,000台	300,000台



『俺の空～蒼き正義魂～』
(ロデオ)

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO

※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(3Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
RODEO	俺の空～蒼き正義魂～	12月



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

	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			
	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	
Sammy	4タイトル	6タイトル	6タイトル	6タイトル	-	
	307,263台	274,578台	169,874台	320,000台	-	
TAIYO ELEC	5タイトル	6タイトル	2タイトル	6タイトル	-	
	44,491台	72,295台	28,356台	90,000台	-	
GINZA	3タイトル	1タイトル	-	-	-	
	40,077台	13,298台	-	-	-	
合計	12タイトル	13タイトル	8タイトル	12タイトル	13タイトル	
	391,831台	360,171台	198,230台	410,000台	360,000台	
内訳	本体販売	350,689台	111,140台	137,649台	285,400台	244,500台
	盤面販売	41,142台	249,031台	60,581台	124,600台	115,500台



【MEMO】



(億円)		2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比
	売上高	619	451	196	530	530	+17.5%
内 訳	国内	532	389	177	433	445	+14.4%
	海外	87	62	19	97	85	+37.1%
	営業利益	68	70	19	55	65	-7.1%
	営業利益率	11.0%	15.5%	9.7%	10.4%	12.3%	-3.2pt
	研究開発費・コンテンツ制作費	114	78	37	85	85	+9.0%

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

通期見通し

- 当期主カタイトル『戦国大戦』(トレーディングカードゲーム)を発売(11月)
- 主カタイトルのCVTキット販売
⇒『StarHorse2 FINAL DESTINATION』(10月)、
『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010』(12月)
- レベニューシェアによる継続的な収益貢献

主要販売予定品目(3Q)

タイトル名		発売時期
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	11月
StarHorse2 FINAL DESTINATION (CVTキット)	メダルゲーム	10月
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010 (CVTキット)	トレーディングカードゲーム	12月



『戦国大戦』
(トレーディングカードゲーム)

©SEGA

(億円)		2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期				
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比	
売上高		713	547	236	440	450	-17.7%	
うち、海外施設売上高		86	54	15	33	30	-44.4%	
営業利益		-75	-13	11	-15	-5	-	
営業利益率		-	-	4.7%	-	-	-	
セガ国内既存店売上高前年比		92.4%	91.7%	99.9%	95.8%	-	-	
内 訳	国内AM施設数	322店舗	260店舗	252店舗	248店舗	253店舗	-7店舗	
	セガ	出店数	3店舗	4店舗	1店舗	3店舗	2店舗	-
		閉店数	47店舗	61店舗	7店舗	13店舗	9店舗	-
		店舗数	274店舗	217店舗	211店舗	207店舗	210店舗	-7店舗
	Bee/トムス	出店数	3店舗	0店舗	1店舗	2店舗	3店舗	-
		閉店数	0店舗	5店舗	3店舗	4店舗	3店舗	-
		店舗数	48店舗	43店舗	41店舗	41店舗	43店舗	-
海外AM施設数		22店舗	14店舗	11店舗	13店舗	11店舗	-3店舗	
設備投資額		148	77	19	66	66	-14.3%	
減価償却費		159	82	26	69	69	-15.9%	

通期見通し

- 前期比で、減収も、損失縮小
- 下期においても、国内既存店舗の収益回復を見込む
- 国内AM施設数： 通期計画：253店舗(閉店：12、出店：5)



【MEMO】

(億円)		2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			
		通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/14期初 通期計画	9/30修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,313	1,215	387	1,000	940	-22.6%
	ゲームソフト	821	775	187	529	495	-36.1%
	ネットワーク他	492	440	200	471	445	+1.1%
	営業利益	-9	63	-13	70	60	-4.8%
	営業利益率	-	5.2%	-	7.0%	6.4%	+1.2pt
	ゲームソフト販売本数(万本)	2,947	2,675	660	1,696	1,600	-40.2%
	研究開発費・コンテンツ制作費	328	196	80	181	181	-7.7%

通期見通し

- 前期比で、減収、減益
- 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: 196億円
 - ⇒ 当期通期計画: 181億円
- 通期販売本数: 期初計画比 96万本減の1,600万本を計画
- 複数の主力タイトルの発売
 - ⇒ 『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』(10月)、『Sonic Colors』(11月)、『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』(2月)
- 玩具販売: 海外『爆丸』の堅調な販売を見込む
 - 「爆丸」共同開発パートナー「スピン・マスター」との共同開発第2弾、女兒向けキャラクター『Zoobles(ズーブルズ)』の積極的展開
- 携帯電話・PC向けコンテンツ: アミューズメント事業(PC、携帯)において、主力タイトルの投入や従量課金を拡充
 - SNSやスマートフォンなど新しいプラットフォーム向けに新規タイトルを投入予定
- アニメーション映像: 国内および海外での『爆丸』のロイヤリティ収入、および遊技機向け映像受託制作による収入を見込む



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	2009年3月期		2010年3月期		2011年3月期					
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/14期初通期計画		9/30修正通期計画	
	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)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本他	36 (39)	423	17 (21)	382	5 (5)	124	18 (20)	338	-	300
米国	22 (41)	1,249	24 (40)	1,055	7 (14)	320	17 (25)	629	-	620
欧州	20 (42)	1,273	25 (44)	1,238	8 (14)	215	21 (30)	728	-	680
合計	78 (122)	2,947	66 (105)	2,675	20 (33)	660	56 (75)	1,696	-	1,600

プラット フォーム別	2009年3月期		2010年3月期		2011年3月期					
	通期実績		通期実績		第2四半期累計実績		5/14期初通期計画		9/30修正通期計画	
	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)	SKU	販売本数 (万本)
PS2	10	178	-	-	-	-	-	-	-	-
PS3	21	313	20	356	5	62	11	252	-	-
Wii	23	392	23	574	6	34	11	155	-	-
Xbox360	16	212	16	230	5	58	15	266	-	-
NDS	30	317	24	429	4	41	10	157	-	-
PSP	7	142	8	131	9	113	14	193	-	-
PC	15	198	14	149	4	13	14	190	-	-
リピート等	-	1,192	-	804	-	335	-	479	-	-
合計	122	2,947	105	2,675	33	660	75	1,696	-	1,600

主要販売予定品目(3Q・4Q)

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	発売時期
VANQUISH(ヴァンキッシュ) (日・欧・米)	PS3, Xbox360	10月
Sonic Colors (日・欧・米)	Wii, NDS	11月
ファンタースターポータブル2 インフィニティ (日本)	PSP	2月



『VANQUISH (ヴァンキッシュ)』

©SEGA



『Sonic Colors』

©SEGA



『ファンタースターポータブル2
インフィニティ』

©SEGA

上場子会社実績／通期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

 Sammy NetWorks

SEGA
TOYS

 TAIYO ELEC

 ims

(連結:億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			通期計画
	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	第2四半期 累計実績	前年同期比	
売上高	53.5	52.6	60.6	55.9	+6.3%	130.0
営業利益	10.5	10.4	14.0	15.9	+52.9%	31.0
営業利益率	19.6%	19.8%	23.1%	28.4%	+8.6pt	23.8%

サミーネットワークス 概要

第2四半期 累計実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上高は前年同期比6.3%増の55.9億円、営業利益は前年同期比52.9%増の15.9億円 ■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 ⇒『パチスロ蒼天の拳』、『ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ)』等を投入 ■『サミー777タウン』(携帯向け)は、主力タイトル『新鬼武者』を投入 従量課金の本格化展開により順調に推移
通期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■ヤフーモバゲー(PC向け)にSNSゲームを投入 ■SNS(携帯向け)にゲームを投入 ■コア事業のスマートフォン(アンドロイド)展開 ■引き続き、コア事業であるアミューズメント事業(PC、携帯)において、主力タイトルの投入や従量課金を拡充する



『777タウンットネット』

『ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ)』

(C)武論尊・原哲夫／NSP 1983
GT-706. (C)Sammy



『サミー777タウン「パチスロ蒼天の拳」』 ©H&B/NSP 2001, PGE-119
(C)Sammy



(連結:億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011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 (通期)計画	第2四半期累計 (通期)実績	前年同期比
売上高	84.6	87.5	51.0	61.5	-29.7%
営業利益	0.0	-2.4	-3.2	0.57	-
営業利益率	-	-	-	0.92%	-

※今期より決算期を毎年10月1日から翌年9月30日までの1年に変更したため、今期は6ヶ月の変則決算

セガトイズ 概要

第2四半期 累計(通期) 実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上は前年同期比29.7%減の61.5億円、利益面は、前年同期営業損失2.4億円から2.97億円改善の営業利益5700万円 ■国内戦略事業である『爆丸』に加え定番商品の『ホームスターアクア』やアンパンマン関連商品が好調に推移 ■『アンパンマン おしゃべりいっぱい! ことばずかん』が「日本おもちゃ大賞2010」のエデュケーショナル・トイ部門で大賞受賞 ■「爆丸」の共同開発パートナーであるスピン・マスター社(カナダ)との共同プロジェクト第2段として新規女兒向けキャラクター『Zoobles(ズーブルズ)』を北米市場で展開開始
今後の 見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■引き続き国内主力3事業及び定番商品の国内拡販に注力 ■爆丸LLPを中心に『爆丸』コンテンツのクロスメディア展開を推進。 ■新規女兒向けキャラクター『Zoobles』の積極的なグローバル展開 ■アンパンマン事業のさらなる強化



『アンパンマン おしゃべりいっぱい!
ことばずかん』

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



『爆丸』

©SEGA TOYS/SPIN
MASTER/BAKUGAN 2 PROJECT



『ホームスターアクア』

©SEGA TOYS



『Zoobles(ズーブルズ)』

©SEGA TOYS / SPIN MASTER

(連結:億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期			通期 修正計画
	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	第2四半期 累計実績	前年同期比	
売上高	93.6	153.4	180.5	210.7	+37.4%	331.0
営業利益	3.4	30.2	16.3	42.3	+40.1%	45.5
営業利益率	3.6%	19.7%	9.0%	20.1%	+0.4pt	13.7%

※通期修正計画は、2010年10月27日公表

タイヨーエレクトロニクス 概要

第2四半期 累計実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上高は前年同期比37.4%増の210.7億円、営業利益は前年同期比40.1%増の42.3億円 ■パチンコ機については、『CRフルメタル・パニック！TSR』シリーズなどを発売し、2Q累計の販売台数は28千台 1シリーズの販売を戦略的に3Qに延期 ■パチスロ機については、当期の有力タイトルである『リングにかけろ1 ～黄金の日本Jr. 編～』などを発売し、 2Q累計の販売台数は35千台
通期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■通期販売計画として、パチンコ機は68千台、パチスロ機は41千台を見込む ■通期業績予想を上方修正し、売上高331.0億円(期初計画比10.0億円減)、営業利益45.5億円(期初計画比6.9億円増)、 当期純利益26.5億円(期初計画比3.7億円増)を見込む。



『リングにかけろ1～黄金の日本Jr. 編～』

(タイヨーエレクトロニクス)

© 車田正美/集英社・東映アニメーション © Sammy



『CRフルメタル・パニック！TSR』

(タイヨーエレクトロニクス)

© 賀東招二・四季童子/Full Metal Panic! Film Partners

(連結:億円)	2009年3月期	2010年3月期	2011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 累計計画	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期 修正計画
売上高	71.2	64.3	59.5	67.7	+5.3%	144.0
営業利益	1.9	-0.2	-3.0	1.6	-	5.6
営業利益率	2.7%	-	-	2.4%	-	3.9%

※第2四半期計画は、期初公表値

※通期修正計画は、2010年10月27日公表

トムス・エンタテインメント 概要

第2四半期 累計実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上高は前年同期比5.3%増の67.7億円、営業利益は前年同期より1.8億円増の1.6億円 ■アニメーション事業： <ul style="list-style-type: none"> ・劇場第14弾『名探偵コナン』のヒットによる配分収入、国内および海外『爆丸』のロイヤリティ収入が好調に推移 ・遊技機向け映像受託制作およびライセンス販売が堅調に推移 ・採算性を重視した企画選択による作品数絞込みの効果があらわれ、償却費が減少 ■アミューズメント施設事業： <ul style="list-style-type: none"> ・国内既存店売上高前年比は、計画を上回る水準で好調に推移
通期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■アニメーション事業： <ul style="list-style-type: none"> ・新TVシリーズ『カードファイト・ヴァンガード』の制作・放映 ・映画『おまえうまそうだな』の公開 ・引き続き、『名探偵コナン』の配分収入、国内および海外『爆丸』のロイヤリティ収入、遊技機向け映像受託制作収入を見込む ■アミューズメント施設事業： <ul style="list-style-type: none"> ・個々の店舗の運営力の維持により好調持続を目指す



『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・テレビ東京



『名探偵コナン 天空の難破船(ロストシップ)』

© 2010 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

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	31,319,119	-
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	18,014,222	7.21%
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株式会社(信託口)	12,204,900	4.88%
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	11,193,992	4.48%
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,410,100	4.16%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	4,686,300	1.87%
9	ステートストリートバンクウェストペンションファンド クライアントツエグゼンプト	3,097,590	1.23%
10	安藤 英雄	2,694,500	1.07%

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	16.89%	0.07%
金融商品 取引業者	0.78%	0.06%
その他法人	6.54%	0.78%
外国法人等	33.17%	0.58%
個人・その他	31.55%	98.49%
自己株式	11.06%	0.00%

株主数
86,721名

※本ページのデータは2010年9月30日現在



会社名	上場市場	事業内容
<p>(株)サミーネットワークス http://www.sammy-net.jp/ </p>	<p>東証マザーズ 証券コード: 3745</p>	<p><コンシューマ事業> 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</p>
<p>(株)セガトイズ http://www.segatoys.co.jp/ </p>	<p>JASDAQ 証券コード: 7842</p>	<p><コンシューマ事業> 玩具の企画・開発・製造・販売</p>
<p>タイヨーエレクトリック(株) http://www.taiyoelec.co.jp/ </p>	<p>JASDAQ 証券コード: 6429</p>	<p><遊技機事業> パチンコ・パチスロ遊技機の開発、製造、販売</p>
<p>(株)トムス・エンタテインメント http://www.tms-e.co.jp/ </p>	<p>名証2部 証券コード: 3585</p>	<p><コンシューマ事業・アミューズメント施設事業> 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</p>

※ 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9月30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	1,347,176
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	765,924
パチスロ機市場規模(百万円)	522,582	536,539	490,959	502,501	247,860	225,860

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	3,158,799
パチンコ機年間販売台数(台)	4,013,153	4,047,999	3,837,960	3,173,725	3,349,146	3,332,984
パチンコ機市場規模(百万円)	786,535	869,940	898,646	868,623	918,514	978,937

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	4,505,975
遊技機年間販売台数(台)	5,685,202	5,834,291	5,485,719	4,918,033	4,262,199	4,098,908
遊技機市場規模(百万円)	1,309,117	1,406,479	1,389,605	1,371,124	1,166,374	1,204,797

	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	11,722
	パチスロ機設置店	1,773	2,002	2,086	1,546	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	2006年			2007年			2008年			2009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	523,422	31.8%	サミー	380,688	21.8%	Y社	172,000	18.8%	サミー	162,932	21.3%
2	D社	200,000	12.1%	U社	192,000	11.0%	S社	133,673	14.6%	S社	104,266	13.6%
3	H社	180,000	10.9%	S社	169,239	9.7%	サミー	123,286	13.5%	U社	100,000	13.1%
4	Y社	173,000	10.5%	D社	152,000	8.7%	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%
5	K社	155,000	9.4%	Y社	152,000	8.7%	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2006年			2007年			2008年			2009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	887,000	23.1%	S社	820,000	25.8%	S社	810,000	24.2%	S社	600,000	18.0%
2	K社	804,000	21.0%	S社	725,819	22.9%	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%
3	S社	640,186	16.7%	K社	510,000	16.1%	サミー	391,831	11.7%	K社	426,000	12.8%
4	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%	K社	350,000	10.5%	N社	395,000	11.9%
5	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%	N社	349,000	10.4%	サミー	360,171	10.8%
6	H社	186,000	4.9%	H社	165,000	5.2%	F社	194,443	5.8%	H社	170,000	5.1%
7	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%	S社	177,000	5.3%	D社	165,000	5.0%
8	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%	D社	122,000	3.6%	F社	156,545	4.7%

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

(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

	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	1,696
アミューズメント施設売上高	6,492	6,824	7,028	6,780	5,731	5,042
業務用アミューズメント合計	8,297	8,816	9,262	8,970	7,692	6,738

	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

出所: JAMMA、AOU、CESA、警察庁

主要市場における家庭用ゲームソフト市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
日本	3,163	2,908	3,639	3,605	3,321	3,262
欧州	4,777	5,467	6,040	8,883	9,485	8,745
北米	6,676	7,117	7,504	9,919	11,793	10,712

出所: 「ファミ通ゲーム白書2010」

過去の業績推移



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2007年3月期～2011年3月期 2Q

※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/settlement/2011/201103_2q_transition.xls)

(億円)	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期		2010年3月期				2011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	5,282	4,589	2,004	4,291	604	1,543	2,853	3,846	913	2,178
内訳										
遊技機	2,115	1,455	652	1,616	196	683	1,256	1,603	489	1,342
アミューズメント機器	754	710	344	619	78	179	331	451	97	196
アミューズメント施設	1,038	912	371	713	141	289	414	547	111	236
コンシューマ	1,195	1,417	619	1,313	180	376	829	1,215	207	387
その他	178	93	16	29	7	15	22	28	7	15
営業利益	765	-58	-75	83	-78	-3	288	367	149	468
内訳										
遊技機	711	84	-10	145	-10	108	269	295	151	476
アミューズメント機器	116	71	46	68	-10	-7	47	70	13	19
アミューズメント施設	1	-98	-28	-75	-1	2	-6	-13	1	11
コンシューマ	17	-59	-59	-9	-45	-81	14	63	-6	-13
その他	-13	0	2	3	1	2	3	3	0	1
全社/消去等	-67	-55	-26	-49	-11	-27	-39	-52	-11	-27
営業利益率	14.5%	-	-	1.9%	-	-	10.1%	5.2%	16.6%	21.5%
経常利益	812	-82	-84	66	-80	-7	276	359	146	460
経常利益率	15.4%	-	-	1.5%	-	-	9.7%	9.3%	16.0%	21.1%
当期純利益	434	-524	-95	-228	-102	-63	169	202	70	243
当期純利益率	8.2%	-	-	-	-	-	5.9%	5.3%	7.7%	11.2%
研究開発費・コンテンツ制作費	521	653	304	596	118	229	327	415	95	186
設備投資額	366	504	145	266	27	63	114	161	33	65
減価償却費	280	456	119	266	35	73	120	171	34	73
広告宣伝費	222	228	112	207	27	78	143	207	33	73

パチスロタイトル数	17タイトル	22タイトル	9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	2タイトル	4タイトル
販売台数	523,422台	380,688台	55,102台	123,286台	5,111台	57,038台	79,243台	162,932台	109,621台	201,402台

パチンコタイトル数	14タイトル	9タイトル	6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	6タイトル	8タイトル
販売台数	132,981台	108,184台	154,950台	391,831台	53,748台	167,715台	329,850台	360,171台	49,240台	198,230台

セガ国内既存店舗売上高前年比	95.8%	89.0%	90.6%	92.4%	96.0%	92.3%	91.3%	91.7%	97.2%	99.9%
国内AM施設数	449店舗	363店舗	347店舗	322店舗	298店舗	277店舗	274店舗	260店舗	255店舗	252店舗

ゲームソフトタイトル数(タイトル)	- (140)	80 (138)	36 (61)	78 (122)	11 (17)	23 (30)	39 (62)	66 (105)	7 (19)	20 (33)
販売本数(万本)	2,127	2,699	1,276	2,947	265	540	1,673	2,675	329	660



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。