

2010年3月期 第1四半期決算



2009年8月3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1四半期実績】

決算ハイライト	2
連結損益計算書(要約)	3
各種費用等の実績	4
連結貸借対照表(要約)	5
セグメント情報	6
セグメント別実績:遊技機事業	6
セグメント別実績:アミューズメント機器事業	10
セグメント別実績:アミューズメント施設事業	12
セグメント別実績:コンシューマ事業	14
上場子会社実績・計画	18
サミーネットワークス / セガトイズ	19
タイヨーエレクト / トムス・エンタテインメント	20
補足資料	22



売上高・利益		・売上高： 604億円、営業損失： 78億円(85億円)、当期純損失： 102億円(109億円) ※(カッコ内)の数値は、会計方針変更前で算出した数値 ・前年同期比で減収も、営業損失縮小。計画に沿った水準 ⇒ 期初計画に変更なし
セグメント別 業績概況	遊技機	・前年同期比で増収、営業損失縮小 ・パチスロは新機種の販売を計画しておらず、前年同期比で販売台数減少 ・パチンコは一部タイトルの発売延期があったものの、販売台数は前年同期実績を上回る
	アミューズメント機器	・新機種の販売を計画しておらず、前年同期比で減収、営業損失計上 ・カード等AM機器の消耗品や前期発売した製品を販売
	アミューズメント施設	・店舗数減少のため前年同期比で減収も、営業損失縮小 ・セガ国内既存店売上高前年比は、前年同期実績を下回る水準 ・第1四半期に25店舗閉鎖
	コンシューマ	・主力タイトルのあった前年同期と比較し減収、営業損失拡大 ・ゲームソフトの主力タイトルは下半期を中心に投入

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						
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	(※)会計方針変更前				会計方針変更後		
					第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	746	2,004	4,291	604	-19.0%	1,630	4,200	604	1,630	4,200
	遊技機	120	652	1,616	196	+63.3%	785	1,860	196	785	1,860
	AM機器	137	344	619	78	-43.1%	180	430	78	180	430
	AM施設	174	371	713	141	-19.0%	265	520	141	265	520
	コンシューマ	305	619	1,313	180	-41.0%	385	1,360	180	385	1,360
	その他	8	16	29	7	-12.5%	15	30	7	15	30
内 訳	営業利益	-102	-75	83	-85	-	-150	220	-78	-125	270
	遊技機	-43	-10	145	-10	-	30	220	-10	30	220
	AM機器	7	46	68	-12	-	-25	20	-10	-23	25
	AM施設	-15	-28	-75	-1	-	-8	-10	-1	-8	-10
	コンシューマ	-41	-59	-9	-50	-	-117	40	-45	-94	85
	その他	0	2	3	1	-	0	0	1	0	0
	消去等	-10	-26	-49	-11	-	-30	-50	-11	-30	-50
	営業利益率	-	-	1.9%	-	-	-	5.2%	-	-	6.4%
経常利益		-98	-84	66	-87	-	-155	210	-80	-130	260
経常利益率		-	-	1.5%	-	-	-	5.0%	-	-	6.2%
当期純利益		-105	-95	-228	-109	-	-170	100	-102	-145	150
当期純利益率		-	-	-	-	-	-	2.4%	-	-	3.6%
一株配当(円)		-	15	30	-	-	15	30	-	15	30
一株当たり当期純利益(円)		-41.81	-37.92	-90.83	-	-	-	-	-40.86	-57.56	59.54
一株当たり純資産(円)		989.32	990.09	882.47	-	-	-	-	837.05	-	-

※会計方針変更前の数値は、参考値(未監査)

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						
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	(※)会計方針変更前				会計方針変更後		
				第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
(※)研究開発費	166	304	596	125	-24.7%	282	562	118	257	512
設備投資額	65	145	266	27	-58.5%	86	169	27	86	169
減価償却費	54	119	266	35	-35.2%	79	182	35	79	182
広告宣伝費	41	112	207	27	-34.1%	87	225	27	87	225

※会計方変更前の数値は、参考値(未監査)

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

第1四半期実績

- 設備投資額、減価償却費は、AM施設店舗の減少により、前年同期比で大幅に減少
- 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減少により、前年同期比で減少

連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第1四半期末	増減	科目	前期末	第1四半期末	増減
現金・預金	106,436	97,067	-9,369	支払手形・買掛金	51,298	31,977	-19,321
受取手形・売掛金	80,468	42,879	-37,589	社債(1年内)	3,294	16,759	13,465
有価証券	26,798	32,494	5,696	短期借入金	5,467	3,490	-1,977
たな卸資産	41,541	40,051	-1,490	その他	37,135	26,232	-10,903
その他	31,497	44,664	13,167				
				流動負債 計	97,194	78,461	-18,733
流動資産 計	286,740	257,156	-29,584	社債	52,834	49,869	-2,965
有形固定資産	65,116	63,430	-1,686	長期借入金	6,740	6,513	-227
無形固定資産	13,242	13,434	192	その他	24,637	24,858	221
投資有価証券	27,732	29,518	1,786				
その他	31,107	27,963	-3,144	固定負債 計	84,211	81,241	-2,970
				負債合計	181,405	159,702	-21,703
				株主資本 計	246,767	232,692	-14,075
				評価・換算差額等 計	-24,451	-21,821	2,630
				新株予約権	1,222	1,193	-29
				少数株主持分	18,994	19,737	743
固定資産 計	137,197	134,347	-2,850	純資産合計	242,532	231,801	-10,731
資産合計	423,938	391,504	-32,434	負債及び純資産合計	423,938	391,504	-32,434

第1四半期実績

- 流動資産: 売掛債権の減少等により、-295億円
- 固定資産: 有形固定資産の減少等により、-28億円
- 流動負債: 買掛債務の減少等により、-187億円
- 固定負債: 社債の減少等により、-29億円

(億円)	前期末	第1四半期末	増減
総資産	4,239	3,915	-324
純資産	2,425	2,318	-107
自己資本比率	52.4%	53.9%	+1.5pt
流動比率	295.0%	327.8%	+32.8pt

セグメント別実績：遊技機事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2009年3月期			2010年3月期			
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	120	652	1,616	196	+63.3%	785	1,860
	パチスロ	48	156	338	16	-66.7%	106	514
	パチンコ	52	438	1,165	160	+207.7%	641	1,281
	その他	20	58	112	20	0.0%	38	64
	営業利益	-43	-10	145	-10	-	30	220
	営業利益率	-	-	9.0%	-	-	3.8%	11.8%
パチスロ販売台数(台)		15,048	55,102	123,286	5,111	-66.0%	40,000	180,000
パチンコ販売台数(台)		19,704	154,950	391,831	53,748	+172.8%	220,000	450,000

第1四半期実績

パチスロ	■新機種の販売計画なし。前年同期比で販売台数減少 ■前期発売したサミー『パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」』を引続き販売
パチンコ	■前年同期比で販売台数増加 ■販売価格の見直し ■タイヨーエレック『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』の販売が堅調に推移 ■サミー『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』を発売 ■ユニット供給『CR昭和伝説 三波春夫』は発売を第2四半期へ延期

中間期への見通し

パチスロ	■サミー『パチスロうる星やつら2』の販売好調 ■今期主カタイトルの一つであるサミー『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』を発売予定
パチンコ	■サミー『CRガメラ THE BATTLE PACHINKO』の完売 ■今期主カタイトルの一つであるサミー『ぱちんこ CR宮廷女官チャングムの誓い』を発売予定

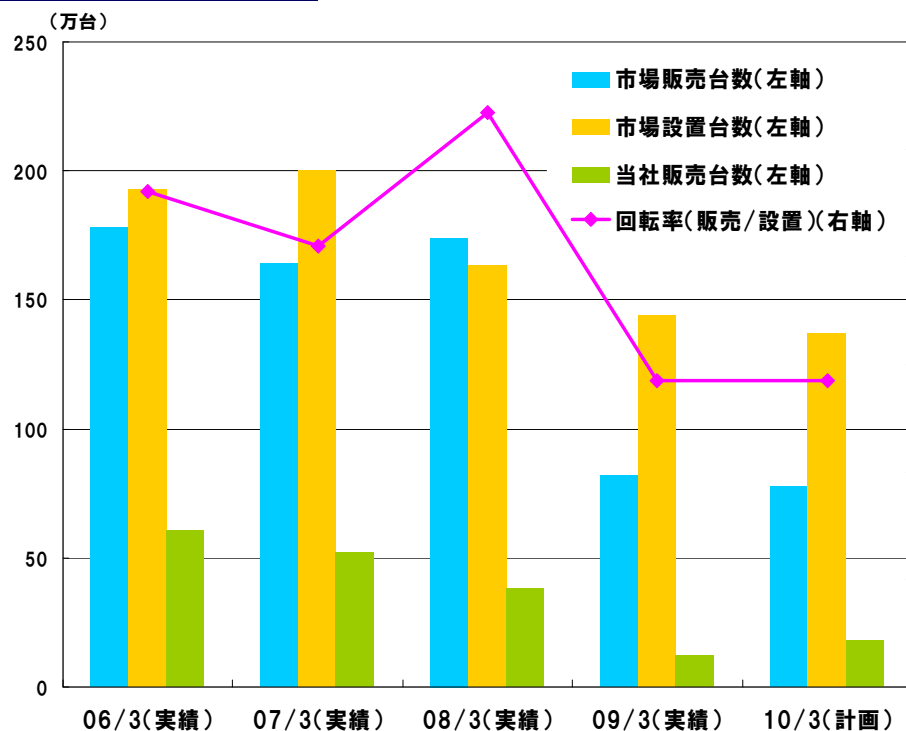
セグメント別計画：遊技機事業(市場前提)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

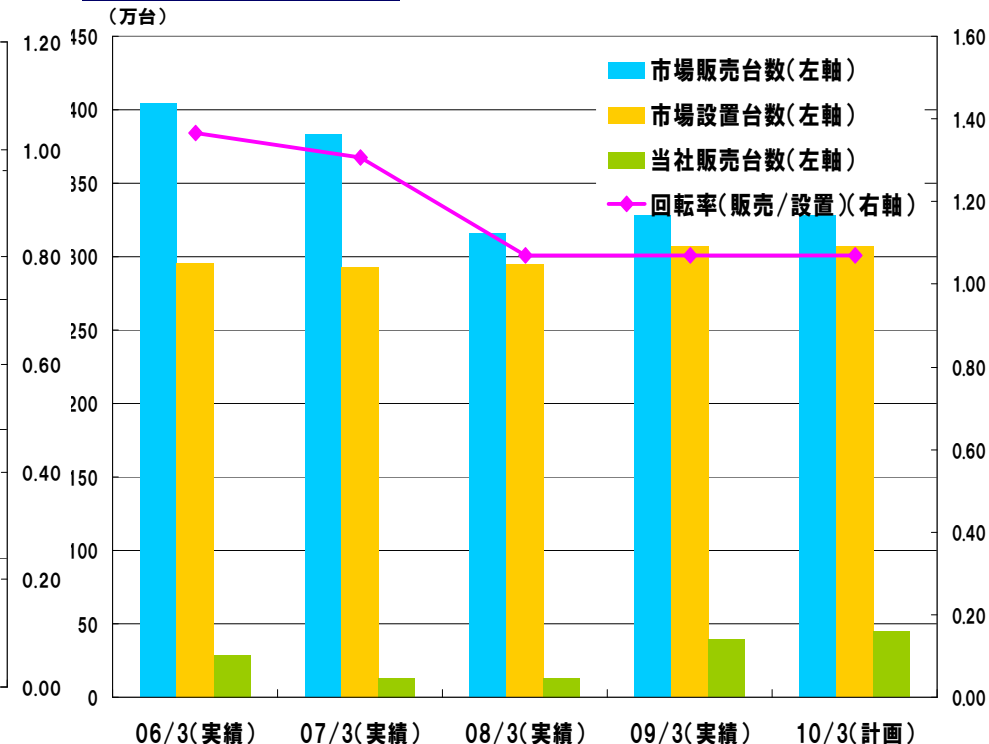
SEGA-SAMMY
GROUP

パチスロ市場動向



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

パチンコ市場動向



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

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

セグメント別実績：遊技機事業(パチスロ)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

販売実績/パチスロ

	2009年3月期			2010年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画
Sammy	1タイトル	2タイトル	6タイトル	0タイトル	1タイトル	6タイトル
	7,693台	24,775台	58,184台	3,777台	10,000台	100,000台
RODEO	1タイトル	1タイトル	4タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル
	4,253台	4,289台	30,073台	65台	20,000台	60,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	0タイトル	2タイトル	3タイトル
	2,662台	6,193台	6,268台	0台	10,000台	20,000台
GINZA	1タイトル	2タイトル	5タイトル	-	-	-
	290台	11,391台	19,657台	-	-	-
ユニット供給	0タイトル	2タイトル	2タイトル	1タイトル	-	-
	150台	8,454台	9,104台	1,269台	-	-
合計	4タイトル	9タイトル	19タイトル	1タイトル	4タイトル	12タイトル
	15,048台	55,102台	123,286台	5,111台	40,000台	180,000台



『パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」』
(サミー) ©Sammy

※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

主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」	3,694台	前期

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

	2009年3月期			2010年3月期		
	第1四半期 累計実績	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 累計計画	通期計画
Sammy	1タイトル 3,010台	2タイトル 126,842台	4タイトル 307,263台	1タイトル 19,263台	3タイトル 150,000台	5タイトル 330,000台
TAIYO ELEC	1タイトル 15,552台	3タイトル 26,946台	5タイトル 44,491台	1タイトル 34,248台	3タイトル 50,000台	6タイトル 100,000台
GINZA	1タイトル 1,142台	1タイトル 1,162台	3タイトル 40,077台	- -	- -	- -
ユニット供給	- -	- -	- -	0タイトル 237台	1タイトル 20,000台	1タイトル 20,000台
合計	3タイトル 19,704台	6タイトル 154,950台	12タイトル 391,831台	2タイトル 53,748台	7タイトル 220,000台	12タイトル 450,000台
うち、本体販売	10,814台	138,215台	350,689台	38,278台	132,440台	202,500台
うち、盤面販売	8,890台	16,735台	41,142台	15,470台	87,560台	247,500台

主要販売品目/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

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	設置時期
TAIYO ELEC	CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編	29,952台	5月
Sammy	ぱちんこCRハクション 大魔王3 アクビ娘	15,094台	6月



『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』
(サミー)

©ヨヅリコプロ ©Sammy



『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』
(タイヨーエレクト)

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

セグメント別実績:アミューズメント機器事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2009年3月期			2010年3月期						
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	(※)会計方針変更前				会計方針変更後		
					第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	137	344	619	78	-43.1%	180	430	78	180	430
	国内	120	313	532	63	-47.5%	148	359	63	148	359
	海外	17	31	87	15	-11.8%	32	71	15	32	71
	営業利益	7	46	68	-12	-	-25	20	-10	-23	25
	営業利益率	5.1%	13.4%	11.0%	-	-	-	4.7%	-	-	5.8%
(※)研究開発費		26	57	114	24	-7.7%	50	94	22	48	89

※会計方針変更前の数値は、参考値(未監査)

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

第1四半期実績

- 主力製品の販売があった前年同期と比較し、減収、営業損失計上
- カード等AM機器の消耗品販売や前期に発売した製品を引続き販売し、計画通りの進捗
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
※会計方針変更による1Q資産計上額:2億円

中間期への見通し

- 今期主力タイトル『ボーダーブレイク』を発売予定
⇒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実現するビジネスモデルを提供
- 汎用筐体の活用や新基板による原価低減
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減

主要販売品目

タイトル名		1Q販売台数		発売時期
ガリレオファクトリー	メダルゲーム	本体	26台	前期



『ガリレオファクトリー』

(メダルゲーム)

© SEGA

セグメント別実績:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)			2009年3月期			2010年3月期			
			第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高			174	371	713	141	-19.0%	265	520
	うち、海外施設売上高		22	47	86	15	-31.8%	30	60
営業利益			-15	-28	-75	-1	-	-8	-10
	営業利益率		-	-	-	-	-	-	-
セガ国内既存店売上高前年比			87.3%	90.6%	92.4%	96.0%	-	91.5%	93.6%
内 訳	国内AM施設数		357店舗	347店舗	322店舗	298店舗	-	249店舗	246店舗
	セガ	出店数	0店舗	1店舗	3店舗	1店舗	-	1店舗	6店舗
		閉店数	7店舗	19店舗	47店舗	24店舗	-	74店舗	82店舗
		店舗数	311店舗	300店舗	274店舗	251店舗	-	201店舗	198店舗
	(※)Bee/ トムス	出店数	1店舗	2店舗	3店舗	0店舗	-	0店舗	0店舗
		閉店数	0店舗	0店舗	0店舗	1店舗	-	0店舗	0店舗
		店舗数	46店舗	47店舗	48店舗	47店舗	-	48店舗	48店舗
海外AM施設数			24店舗	22店舗	22店舗	21店舗	-	20店舗	20店舗
設備投資額			36	90	148	11	-69.4%	41	87
減価償却費			31	71	159	16	-48.4%	36	78

※「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1四半期実績

- 店舗数減少のため、前年同期比で減収も、収益改善
- セガ国内既存店売上高前年比:
4月:95.6%、5月:98.8%、6月:93.0%、1Q累計:96.0%
メダルゲーム等のオペレーション力強化、主力製品導入効果
- 国内AM施設店舗数:1Q末時点 298店舗(出店1、閉店25)
(前期末時点 322店舗)

中間期への見通し

- セガ国内既存店売上高前年比:2Q累計計画 91.5%
- 収益性・将来性の低い店舗の閉鎖継続

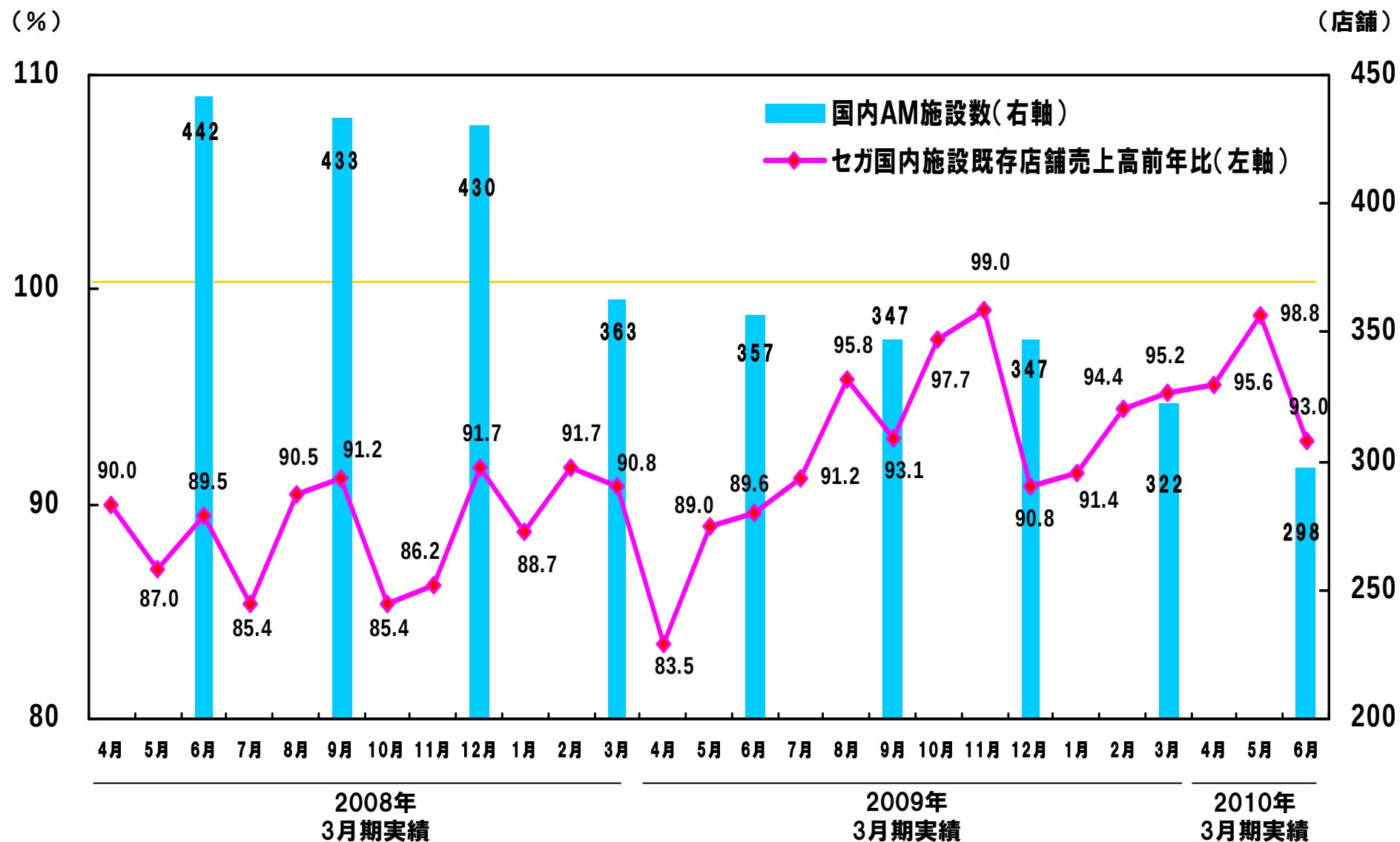
セグメント別実績:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数推移



セグメント別実績:コンシューマ事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2009年3月期			2010年3月期						
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	(※)会計方針変更前				会計方針変更後		
					第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
内 訳	売上高	305	619	1,313	180	-41.0%	385	1,360	180	385	1,360
	ゲームソフト	210	390	821	83	-60.0%	165	847	83	165	847
	ネットワーク他	95	229	492	97	+2.1%	220	513	97	220	513
	営業利益	-41	-59	-9	-50	-	-117	40	-45	-94	85
	営業利益率	-	-	-	-	-	-	2.9%	-	-	6.3%
ゲームソフト販売本数(万本)		689	1,276	2,947	265	-61.5%	617	2,970	265	617	2,970
(※)研究開発費		99	167	328	63	-36.4%	136	292	58	113	247

※会計方針変更前の数値は、参考値(未監査)

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

第1四半期実績

- 主力ソフトの販売があった前年同期と比較し、減収、営業損失拡大
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
※会計方針変更による1Q資産計上額:5億円
- 組織改革の実施
- 玩具販売は国内は低調も、海外での『爆丸』が引続き好調
- 携帯電話・PCコンテンツは、PC向けゲームを中心に堅調
- アニメーション映像は、制作収入、販売収入が前年同期を上回るものの、制作収入におけるコスト増等により、収益はやや下回る

中間期への見通し

- 2Qの主な販売ゲームソフト
海外:『The Conduit』(欧州)
国内:『ぷよぷよ7』(NDS)
- 主力タイトルは下半期を中心に投入
『マリオ & ソニック AT バンクーバーオリンピック™』
『BAYONETTA』
- 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減

セグメント別実績:コンシューマ事業

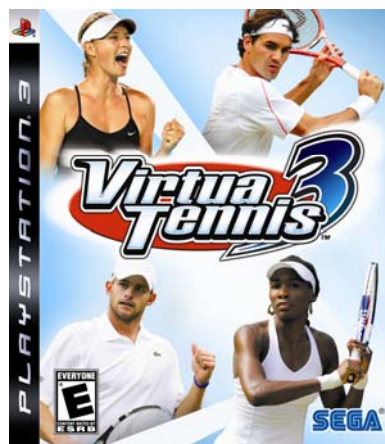


SEGA-SAMMY
GROUP

主要販売品目

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	1Q販売本数	発売時期
Virtua Tennis 2009（欧・米）	PS3, Xbox360, Wii, PC	79万本	欧州:5月/米国6月
The Conduit（欧・米）	Wii	15万本	米国:6月 (欧州:7月)
初音ミク -Project DIVA-（日）	PSP	9万本	※7月

※『初音ミク -Project DIVA-』の1Q販売本数は、6月出荷分
7月26日時点出荷数:約15万本



『Virtua Tennis 2009』

© SEGA



『The Conduit』

© SEGA and © 2008 High Voltage Software, Inc. All rights reserved.
SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office.
SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks
or trademarks of SEGA Corporation. Developed by
High Voltage Software, Inc. under license from Raptor Game LLC.
The Conduit, High Voltage and the High Voltage logo are registered trademarks
of High Voltage Software, Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



『初音ミク -Project DIVA-』

© SEGA
© Crypton Future Media, Inc.
Illustration by KEI

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	2009年3月期						2010年3月期					
	第1四半期累計実績		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)	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)	83	16 (17)	200	36 (39)	423	4 (4)	53	8 (8)	90	17 (22)	357
米国	3 (15)	316	11 (22)	541	22 (41)	1,249	3 (6)	99	4 (7)	193	22 (43)	1,163
欧州	3 (14)	289	9 (22)	534	20 (42)	1,273	4 (7)	112	4 (7)	333	21 (42)	1,450
合計	14 (37)	689	36 (61)	1,276	78 (122)	2,947	11 (17)	265	16 (22)	617	60 (107)	2,970

プラット フォーム別	2009年3月期						2010年3月期					
	第1四半期累計実績		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)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS2	3	63	7	93	10	178	0	0	0	0	0	0
PS3	8	76	9	104	21	313	2	31	2	38	20	463
Wii	5	51	8	105	23	392	6	55	7	113	22	730
Xbox360	6	89	7	109	16	212	2	20	2	26	19	346
NDS	9	85	18	188	30	317	3	18	7	60	21	461
PSP	2	29	4	103	7	142	2	11	2	9	9	126
PC	4	9	8	27	15	198	2	2	2	3	16	177
レポート等	-	286	-	545	-	1,192	-	126	-	365	0	664
合計	37	689	61	1,276	122	2,947	17	265	22	617	107	2,970



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

【MEMO】

上場子会社実績



SEGA-SAMMY
HOLDINGS



上場子会社実績

Sammy NetWorks

(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	1Q 実績	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	26.8	27.1	+1.1%	55.0	124.0
営業利益	5.7	6.1	+7.0%	9.5	25.0
営業利益率	21.3%	22.5%	+1.2pt	17.3%	20.2%

SEGA TOYS

(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	1Q 実績	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	26.0	30.2	+16.2%	90.0	195.0
営業利益	-3.9	-3.3	—	0.2	4.2
営業利益率	—	—	—	0.2%	2.2%

サミーネットワークス

第1 四半期 実績	■PC向け『777タウンドットネット』において、麻雀・カジノに次ぐ『ゲームセンター(テスト版)』を導入 ■携帯向け『サミー777タウン』は、2Qに従量課金を本格的に開始すべく準備に注力 ■『予想ネットモバイル』は、KDDIグループとの協業サイト『au one おこづかい』を中心に順調に会員数を獲得
中間期への見通し	■PC向け『777タウンドットネット』において、『ゲームセンター』の課金を開始。また、公営ギャンブルとの提携によるサービスを開始予定 ■携帯向け『サミー777タウン』は、『777タウンドットネット』で培った、従量課金ノウハウを活用すべく、本格的に開始予定 ■『予想ネットモバイル』は、引き続き会員獲得に注力しつつ、従量課金を開始予定

セガトイズ

第1 四半期 実績	■国内売上については、女兒向け新テレビキャラクター『ジュエルペット』の本格展開がスタートしたものの、大人向けエンタテインメント製品が前年同期を下回る ■海外については、『爆丸』が引き続き好調に推移し前年同期を大きく上回る ■利益面については、販売費及び一般管理費の削減により、前年同期と比べて改善
中間期への見通し	■①国内事業の復活、②グローバル事業の拡大、③子会社の再構築、④組織機能の改革の4項目を重点目標に掲げ、業績の早期回復に努めている ■国内ではNHKの幼児向け新キャラクター『モノランモノラン』やファミリー向け新製品『家あげ花火』などの発売を予定し、海外では『爆丸』の展開が計画通り進行

上場子会社実績



SEGA-SAMMY
GROUP



(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	1Q 実績	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	51.1	106.1	+107.6%	173.0	343.0
営業利益	3.9	24.9	+538.5%	11.8	24.8
営業利益率	7.6%	23.5%	+15.9pt	6.8%	7.2%



(連結:億円)	2009年 3月期	2010年3月期			
	1Q 実績	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	29.6	32.4	+9.5%	64.5	149.7
営業利益	-0.8	-0.7	—	-0.7	3.1
営業利益率	—	—	—	—	2.1%

タイヨーエレクト

第1 四半 期実 績	■【主力機種の販売が堅調に推移】 パチンコ新枠の「アルディオ枠」搭載第一弾である主力機種『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』の販売が堅調に推移したこと、パチスロ機は新機種の発売を計画していないことなどにより、当第1四半期の販売台数は、パチンコ機34千台（前年同期比18千台増）、パチスロ機0台（前年同期比2千台減）となる
中間 期へ の見 通し	■ 現在、パチンコ機はハネデジタイプ『CRA機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編STX』、パチスロ機はサミー社製筐体を使用し、人気ゲームタイトルの世界観を忠実に再現した『真・女神転生』を販売、第2四半期の計画達成を狙う ■ 主力機種の販売および効果的なプロモーションの実施などにより、タイヨーエレクトブランドの強化を図る

トムス・エンタテインメント

第1 四半 期実 績	■ アニメーション制作収入は前年同期比11%増加、販売収入は19%増加。アニメーション全体では、売上高は前年同期比16%増加、営業利益は4%減少 ■ アミューズメント事業は業界全体が低迷する中、前年同期比3%の減少、営業損失は1千9百万円。
中間 期へ の見 通し	■ 制作本数減少による制作収入の減少が大きく影響し前年を下回る ■ 売上高についてはTVシリーズ『爆丸』の北米でのヒット、劇場『名探偵コナン』のシリーズ最高収入等販売収入増加による利益増が見込まれるものの前年を下回る



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

【MEMO】

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

会社概要



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

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

所有者別分布状況		
所有者属性	持株比率	株主数比率
金融機関	15.01%	0.01%
金融商品 取引業者	0.53%	0.05%
その他法人	6.86%	0.81%
外国法人等	33.68%	0.49%
個人・その他	32.87%	98.59%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
93,748名

本ページのデータは2009年3月31日現在
(役員データについては2009年6月18日現在)

上場子会社 会社概要



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

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(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 (57.79%)

※ セガサミーホールディングスの100%子会社であるサミーがタイヨーエレクト株式を保有
 本ページのデータは2009年3月31日現在

遊技機業界の動向



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

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	12,039	11,800
	パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,002	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	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	O社	187,000	10.5%	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%	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
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

アミューズメント・ゲーム業界市場規模

アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高

(億円)

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

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

家庭用ゲーム市場

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

アミューズメント産業市場規模

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

※JAMMA、AOU、CESA、警察庁調べ

過去の業績推移



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2006年3月期～2010年3月期1Q

※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）

※研究開発費は、コンテンツ制作費を含む ※会計方変更前の数値は、参考値(未監査)

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

(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	会計方針変更前 第1四半期 累計実績	会計方針変更後 第1四半期 累計実績
内訳	売上高	5,532	5,282	2,310	4,589	746	2,004	3,090	4,291	604	604
	遊技機	2,656	2,115	997	1,455	120	652	1,062	1,616	196	196
	アミューズメント機器	715	754	343	710	137	344	499	619	78	78
	アミューズメント施設	1,062	1,038	479	912	174	371	544	713	141	141
	コンシューマ	903	1,195	412	1,417	305	619	960	1,313	180	180
	その他	194	178	77	93	8	16	23	29	7	7
内訳	営業利益	1,191	765	-43	-58	-102	-75	-27	83	-85	-78
	遊技機	998	711	121	84	-43	-10	52	145	-10	-10
	アミューズメント機器	121	116	18	71	7	46	62	68	-12	-10
	アミューズメント施設	92	1	-22	-98	-15	-28	-49	-75	-1	-1
	コンシューマ	19	17	-125	-59	-41	-59	-56	-9	-50	-45
	その他	-17	-13	-2	0	0	2	2	3	1	1
	全社/消去等	-23	-67	-34	-55	-10	-26	-39	-49	-11	-11
	営業利益率	21.5%	14.5%	—	—	—	—	—	1.9%	—	—
	経常利益	1,195	812	-39	-82	-98	-84	-50	66	-87	-80
	経常利益率	21.6%	15.4%	—	—	—	—	—	1.5%	—	—
	当期純利益	662	434	-202	-524	-105	-95	-108	-228	-109	-102
	当期純利益率	12.0%	8.2%	—	—	—	—	—	—	—	—
	研究開発費	363	521	298	653	166	304	434	596	125	118
	設備投資額	385	366	349	504	65	145	201	266	27	27
	減価償却費	218	280	295	456	54	119	189	266	35	35
	広告宣伝費	189	222	90	228	41	112	167	207	27	27
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	1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	5,111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	2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	53,748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%	96.0%
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	298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)	11 (17)
販売本数(万本)		1,640	2,127	491	2,699	689	1,276	2,109	2,947	265	265



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

<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。