



**SEGA®**

 **Sammy**

**株式会社セガ 第47期中間決算説明**  
**サミー株式会社 第30期中間決算説明**

**2004年11月11日**  
**於： アカデミーヒルズ**

# Contents

**株式会社セガ 第47期中間決算**

**サミー株式会社 第30期中間決算**

**セガサミーホールディングス第1期通期事業計画**



## 第47期 中間連結決算サマリー

(単位:億円)

	46期 中間実績	47期 中間			
		予想	実績	計画比	前年同期比
売上高	935	880	931	105.8%	99.6%
営業利益	76	15	56	373.3%	73.7%
経常利益	62	12	56	466.7%	90.3%
当期純利益	59	2	10	500.0%	16.9%

### 中間決算概要

当中間期において、売上・利益共に計画を大幅に上回る結果となった

#### (売上)

海外コンシューマ事業におけるカタログタイトルの販売の好調

アミューズメント施設事業における「ムシキング」の好調

#### (利益)

上記要因に加え、アミューズメント機器事業におけるプライズ販売が好調



## 第47期中間 アミューズメント機器事業サマリー

(単位:億円)

	46期 中間実績	47期 中間			前年同期比
		予想	実績	計画比	
売上高	301	290	286	98.3%	94.6%
営業利益	61	45	57	126.7%	93.4%

定番商品である「UFOキャッチャー7」、「スターホースプログレス」、プリントシール機の印画紙販売が計画を下回る結果となったが、他の商品販売が好調に推移したことでほぼ計画通りとなる

### 販売状況

商品名	販売数		
	計画	実績	差異
UFOキャッチャー7	5,285台	4,288台	997台
スターホースプログレス	112台	80台	32台
MJ2	1,852サテライト	2,863サテライト	+1,011サテライト
ガチャマンボ	293台	347台	+54台
頭文字D3	1,973台	2,534台	+561台

粗利率の高い高付加価値商品である「MJ2」、プライズ販売が寄与し営業利益率が4%改善となる



## 第47期中間 施設運営事業サマリー

(単位:億円)

	46期 中間実績	47期 中間			
		予想	実績	計画比	前年同期比
売上高	347	370	380	102.7%	109.5%
営業利益	39	30	44	143.3%	110.2%

既存店は、猛暑、台風、アテネオリンピック等のマイナス要因が重なったものの、「UFOキャッチャー7」、「北斗の拳」等の投入により売上前期比ほぼ100%をキープ。また、新基軸店舗である「おもしろ遊戯御殿」を始めとする新規店舗が売上アップに貢献し、計画外閉店をカバーした。

前期末店舗数 478店舗	計画	実績	差異
出店	12店舗	11店舗	1店舗
閉店	10店舗	26店舗	+16店舗
中間期末 合計店舗数	463店舗		

	計画	実績	差異
設備投資	90億円	78億円	12億円
減価償却	52億円	46億円	6億円

キッズカードゲーム事業である「ムシキング」が好調に推移し、計画を大幅に上回る結果となった。

**10月末にカード総販売枚数が1億枚を突破!**

ムシキング			
前期末投入台数 2,400台	計画	実績	差異
投入台数 (累計台数)	1,800台 (4,200台)	2,014台 (4,414台)	+214台
カード販売額	14億円	28億円	+14億円



## 第47期中間 コンシューマ事業サマリー

(単位:億円)

	46期 中間実績	47期 中間			
		予想	実績	計画比	前年同期比
売上高	286	220	265	120.5%	92.6%
営業利益	18	60	40	-	-

### <国内>

内作タイトルは計画を下回ったものの、「北斗の拳」等のディストリビューションによって計画を達成

### <欧米>

「SONIC HEROES」を始めとするカタログタイトルおよび廉価版の販売好調により、計画を大幅に上回る結果となった

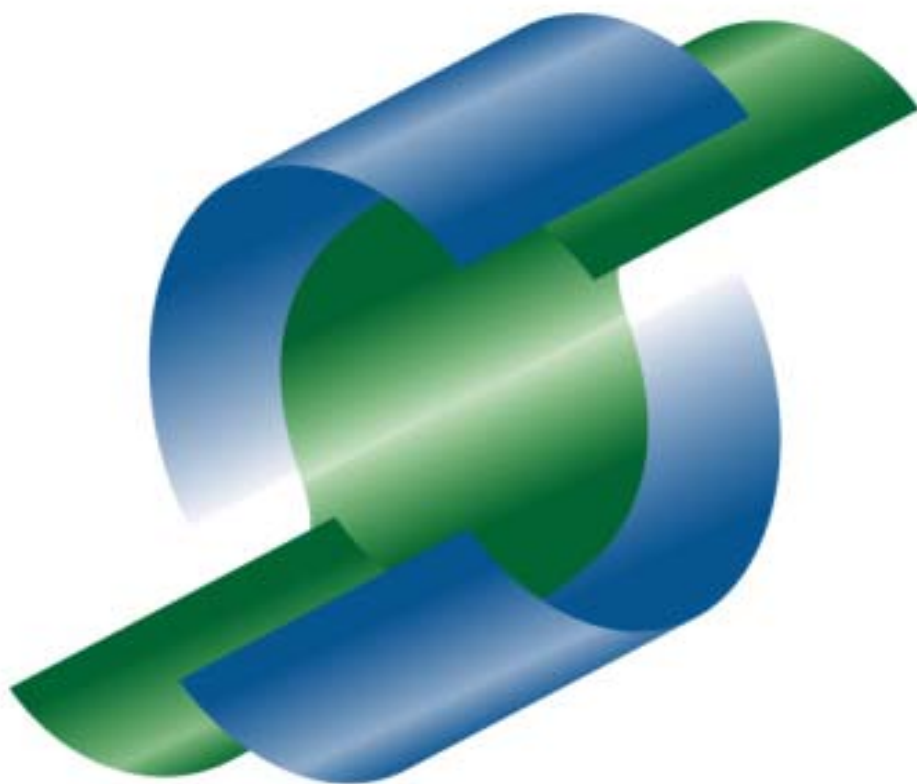
### (中間期タイトル数および販売状況)

	計 画		実 績		差 異	
	タイトル数	販売本数 (万本)	タイトル数	販売本数 (万本)	タイトル数	販売本数 (万本)
日本	8	114	9	102	+1	12
米国	7	99	8	168	+1	+69
欧州	11	56	4	103	7	+47
合計	26	269	21	373	5	+104

## 第47期 中間セグメント別実績

	(億 円)		対予想比	第46期 中間期実績
	第47期 中間期実績	第47期 5.19発表中間期予想		
売上高				
アミューズメント機器販売事業	286	290	4	301
アミューズメント施設運営事業	380	370	10	347
コンシューマ事業	265	220	45	286
計	931	880	51	935
営業利益				
アミューズメント機器販売事業	57	45	12	61
アミューズメント施設運営事業	44	30	14	39
コンシューマ事業	40	60	20	18
計	56	15	41	76

営業利益率				
アミューズメント機器販売事業	19.9%	15.5%		20.3%
アミューズメント施設運営事業	11.6%	8.1%		11.2%
コンシューマ事業	-15.1%	-27.3%		-6.3%
計	6.0%	1.7%		8.1%



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S



(単位:億円)

	2004年3月期 中間期	2005年3月期 中間期			
		計画	実績	計画比 増減率	前年同期比 増減率
売上高	777	1,900	1,982	4.4%	155.0%
営業利益	229	677	698	3.2%	204.6%
経常利益	222	660	675	2.3%	203.6%
中間純利益	100	345	404	17.2%	303.2%

前年同期と比較して売上高で約2.5倍、経常利益で約3倍

売上、利益ともに計画を上回る

## 〈売上高〉

パチスロ・パチンコ事業を中心に、全事業セグメントでの売上拡大  
各子会社の決算好調

## 〈利益〉

サミーネットワークス上場による持分変動利益22億円を特別利益に計上  
留保金課税不適用による税負担率の低下

## 2005年3期 中間期 実績

(単位:億円)

	遊技機	業務用 AM機器	家庭用テレビ ゲームソフト	その他	計	消去又は 全社	連結
外部売上高	1,731	56	34	159	1,982		1,982
営業利益	777	19	20	4	741	(43)	698

## 2005年3月期 中間期 計画

(単位:億円)

	遊技機	業務用 AM機器	家庭用テレビ ゲームソフト	その他	計	消去又は 全社	連結
外部売上高	1,682	51	29	137	1,900		1,900
営業利益	719	3	15	3	710	(33)	677

## 2004年3月期 中間期

(単位:億円)

	遊技機	業務用 AM機器	家庭用テレビ ゲームソフト	その他	計	消去又は 全社	連結
外部売上高	698	32	19	27	777		777
営業利益	287	8	19	2	258	(28)	229

## 半期比較

ブランド	2004年3月期 中間期	2005年3月期 中間期	
		計画	実績
Sammy	5機種	1機種	1機種
	89,131台	320,000台	318,064台
RODEO	5機種	2機種	2機種
	108,726台	61,000台	66,785台
OEM供給	3機種	1機種	3機種
	46,000台	35,000台	39,550台
合計	243,857台	416,000台	424,399台
	602億円	1,383億円	1,435億円

## 2005年3月期 中間期主要販売品目

Sammy	北斗の拳	318,081台
RODEO	ガメラハイグレードビジョン	30,971台
	ウメマツパラダイス	35,814台
OEM供給	ダルマネコ	34,650台



上記機種数には前期から引続き販売した機種を含みます

## パチスロ事業におけるポイント

- ✓ 前期に引き続き「北斗の拳」の大ヒット

**累計出荷台数: 約58万台**

エンタテインメント性重視遊技機の人気証明、ブランド力の向上、未発表機種への期待度向上

- ✓ 「北斗の拳」以外の機種でもアベレージ3万台超の安定したヒット機種供給


圧倒的なブランド力および開発力

## 半期比較

ブランド	2004年3月期 中間期	2005年3月期 中間期	
		計画	実績
 Sammy	5シリーズ	5シリーズ	5シリーズ
	30,492台	122,000台	122,641台
	60億円	204億円	214億円

上記シリーズ数には前期から引続き販売したシリーズを含みます

## 2005年3月期 中間期主要販売品目

 Sammy	CRポパイ	41,580台
	CRマーメイドザブーン	20,204台
	CRザ・レスキュードッグ	20,051台
	CRリンダのどうにもとまらない	25,887台
	CR幕末の風	13,574台

## パチンコ事業におけるポイント

### ✓ パチンコ開発体制増強の効果

許認可取得数増加、アベレージ2万台超の安定ヒット機種供給体制確立

### ✓ パチンコ販売体制

販売ルート(サミー及びフィールズ社)の確立(製品毎の効率的な営業展開実現)

### ✓ 規則改正に対応した、多種多様な市場ニーズに対応する機械の先行的な研究開発

サミー独自の蓄積された研究開発力の発揮およびセガのアミューズメント的ノウハウのフル活用

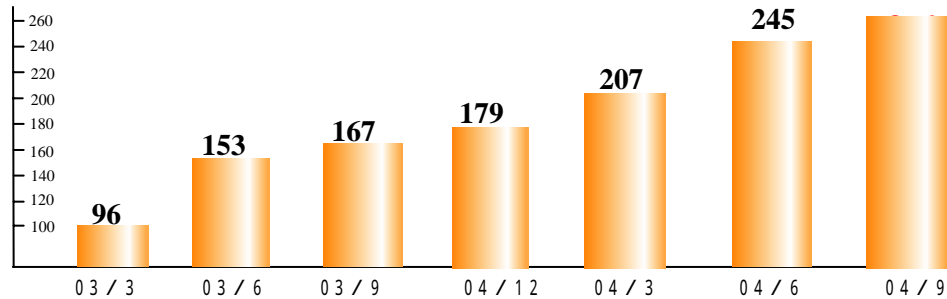
## 業務用AM機器販売状況

	2005年3月期中間期	
	計画	実績
日本国内	42億円	48億円
海外	9億円	8億円
<b>合計</b>	<b>51億円</b>	<b>56億円</b>

## 家庭用テレビゲームソフト販売状況

	2005年3月期中間期	
	計画	実績
日本国内	717,358本	1,029,563本
	24億円	32億円
海外	129,000本	110,845本
	4億円	2億円
<b>合計</b>	<b>846,358本</b>	<b>1,140,408本</b>
	<b>29億円</b>	<b>34億円</b>

## サミーネットワークスの携帯コンテンツ会員動向



## 業務用アミューズメント機器事業ポイント

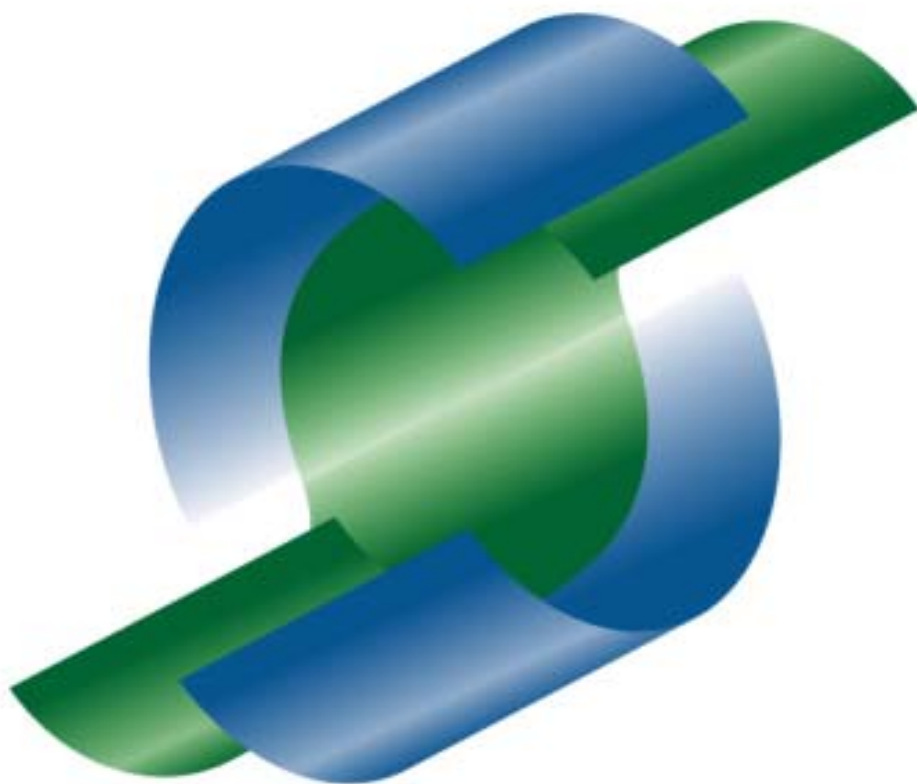
- ✓ レボリューション シリーズ等、メダルゲームが継続的に好調
- ✓ 「AW - NET」対応ソフトを中心とした先行開発投資  
セグメント別試験研究費実績33億円(前年同期11億円)  
セガとの統合によりソフト開発の飛躍的な効率化実現へ

## 家庭用テレビゲームソフト事業ポイント

- ✓ PS2専用「実戦パチスロ必勝法！北斗の拳」87万本超出荷
- ✓ Sammy Studiosにおけるオリジナルタイトルの先行開発投資
- ✓ セグメント別試験研究費実績16億円(前年同期14億円)

## その他事業ポイント

- ✓ 有料携帯コンテンツ会員の順調な増加と平均単価の上昇  
サミーネットワークスの業績拡大
- ✓ 日商インターライフの業績寄与(前下期より連結対象)



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S



# セガサミーホールディングス

## 2005年3月期 通期業績予想

	2005年3月期 通期計画
売上高	5,280億円
営業利益	970億円
経常利益	940億円
当期純利益	535億円

サミーの上期好調を反映し、通期業績の上方修正



# 2005年3月期通期計画 - パチスロ・パチンコ関連事業

単位:億円、台		05/3(計画)
売上高	パチスロ機	2,049
	パチンコ機	560
	周辺機器	110
	合計	2,719
営業利益		915
パチスロ販売台数	Sammy	2機種 425,000台
	Rodeo	4機種 120,000台
	OEM	2機種 76,000台
	合計	8機種 621,000台
パチンコ販売台数		10機種 317,000台

「北斗の拳」の引き続きの販売

新基準パチスロ機の先行開発

IGTへのパチスロ機OEM供給開始

新基準パチンコ機2タイトル許認可取得

積極的な新基準機開発推進





# 2005年3月期通期計画 - アミューズメント・コンシューマ関連事業 【業務用アミューズメント機器事業】

単位:億円		05/3期(計画)
売上高	国内	551
	海外	110
	合計	661
営業利益		80

開発力の増強による製品のフルラインナップ構築

海外販売チャンネルの拡大

世界におけるトップシェアの獲得



## 2005年3月期通期計画 - アミューズメント・コンシューマ関連事業 【アミューズメント施設事業】

単位:億円、店	05/3期(計画)
売上高	803
営業利益	59
設備投資	216
店舗数 (うち直営店舗)	465 175

既存施設の差別化による収益性向上  
レンタル事業の拡大による新市場の創出  
今までにない全く新しいコンセプトに基づく、  
複合型エンタテインメント施設の展開



# 2005年3月期通期計画 - アミューズメント・コンシューマ関連事業 【コンシューマ事業】

単位:億円、万本		05/3期(計画)
売上高	国内	471
	海外	236
	合計	708
営業利益		55
研究開発費		175
販売本数	国内	506
	海外	845
	合計	1,351

開発新体制スタート

海外の開発体制及び販売体制の整備

世界市場での競争力強化 (収益基盤の確立)

オンラインゲーム事業への本格参入



## 2005年3月期通期計画 - メディアコンテンツ関連およびその他事業

単位:億円	05/3期(計画)
売上高	441
営業利益	26

全事業におけるコンテンツの最大活用

メディアコンテンツの世界展開(アジア地域、欧米)

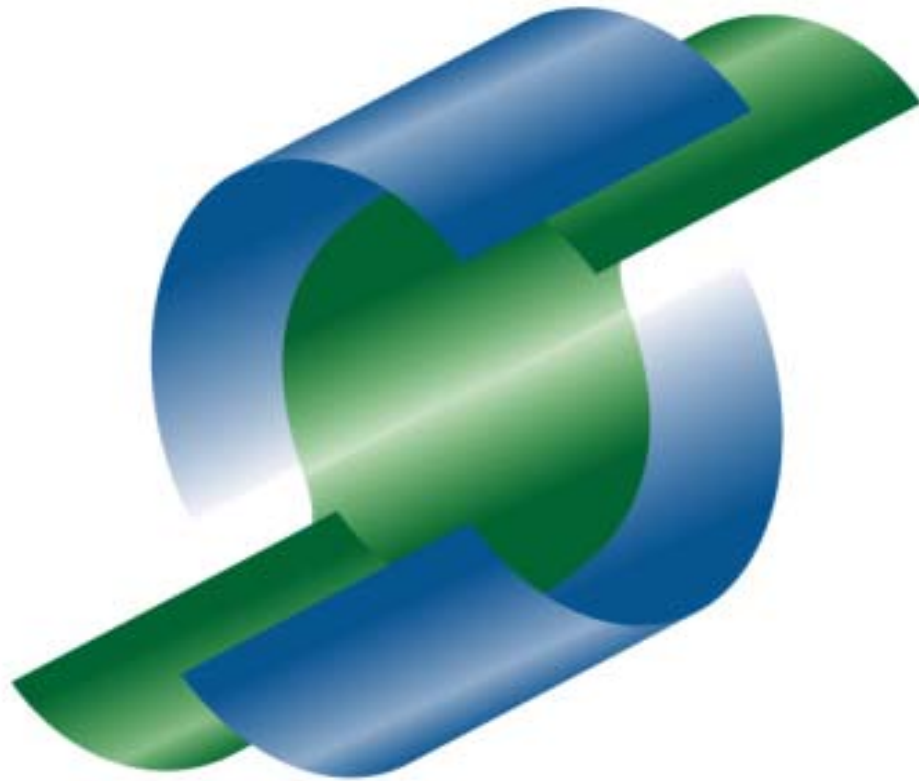
展開メディアの拡大による成功の連鎖の増大

エンタテインメントの周辺事業の更なる強化・拡大

## セガサミーグループのビジョン

- 全世界をターゲット市場とする
- 低年齢層から高年齢層まで、全ての世代をターゲットとする
- ロテクから先進技術まで、あらゆる技術・アイデアを駆使する
- グループ内のコンテンツを最大限有効活用及び相互利用する
- グループ内シナジーを発揮できる事業分野を拡大する

**全ての事業分野でプレゼンスを確立し  
世界No.1総合エンタテインメント企業になる**



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S