

# 2008年3月期 第1四半期決算

2007年7月27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。

## 2008年3月期 第1四半期実績

決算ハイライト	……3
連結損益計算書(要約)	……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	……7
- 遊技機事業	……7
- 遊技機事業(パチスロ)	……8
- 遊技機事業(パチンコ)	……9
- アミューズメント機器事業	……10
- アミューズメント施設事業	……12
- コンシューマ事業	……14
上場子会社実績	……16
補足資料	……19

## ■売上高・利益

売上高 : 954億円、営業損失: 24億円、四半期純損失: 50億円  
⇒前年同期比でパチスロ販売台数の大幅増を受け11.4%の増収、  
利益面ではAM機器事業、AM施設事業、コンシューマ事業における  
新商品販売の下半期への集中を受け、想定どおり営業損失

## ■セグメント別概況

遊技機 : パチスロ新基準機入替需要を受け、前年同期比で販売台数は大幅増  
AM機器 : 大型機種が収益貢献した前年同期比では減収減益となったものの、  
前期販売タイトルの継続販売を中心に計画に沿って順調推移  
AM施設 : 既存店売上高は前年を下回る  
コンシューマ : 販売本数は国内、海外ともに前年下回る、  
下半期の新規大型タイトル発売に向けて準備中、  
グローバルR&D体制の強化に伴い開発費が増加

## ■コーポレートアクション

- ・(株)サンリオとの包括的業務提携基本契約書締結
- ・里見治がセガ代表取締役社長CEO兼COOに就任

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	856	2,835	5,282	954	3,100	6,700
営業利益	27	629	765	-24	140	700
経常利益	24	660	812	-14	130	670
当期純利益	7	379	434	-50	-50	350

# 連結貸借対照表 (要約)

(単位:億円)

【 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	1,466	1,374	△ 91	支払手形・買掛金	714	709	△ 4
受取手形・売掛金	834	573	△ 261	短期借入金	292	301	8
有価証券	9	9	0	その他	523	407	△ 115
たな卸資産	401	511	109	流動負債/総資産(比率)	27.9%	26.9%	-1.1%
その他	409	411	2	<b>流動負債 計</b>	<b>1,530</b>	<b>1,418</b>	<b>△ 111</b>
流動資産/総資産(比率)	56.8%	54.8%	-2.0%	社債	156	156	0
<b>流動資産 計</b>	<b>3,121</b>	<b>2,881</b>	<b>△ 240</b>	長期借入金	11	35	24
有形固定資産	1,118	1,152	33	その他	212	221	8
無形固定資産	252	236	△ 16	固定負債/総資産(比率)	6.9%	7.9%	1.0%
投資有価証券	634	600	△ 34	<b>固定負債 計</b>	<b>380</b>	<b>414</b>	<b>33</b>
その他	371	389	18	<b>負債合計</b>	<b>1,910</b>	<b>1,832</b>	<b>△ 77</b>
				株主資本 計	3,485	3,350	△ 135
				評価・換算差額等 計	△ 104	△ 122	△ 17
				新株予約権	4	6	1
				少数株主持分	203	192	△ 10
固定資産/総資産(比率)	43.2%	45.2%	2.0%	純資産/総資産(比率)	65.2%	65.2%	0.0%
<b>固定資産 計</b>	<b>2,377</b>	<b>2,379</b>	<b>1</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,588</b>	<b>3,427</b>	<b>△ 160</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,499</b>	<b>5,260</b>	<b>△ 238</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,499</b>	<b>5,260</b>	<b>△ 238</b>

## トピックス

- 売上債権の減少等により総資産238億円減少
- 四半期純損失や配当金の支払等により純資産160億円減少

(億円)		2007年3月期			2008年3月期		
		1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
内訳	売上高	856	2,835	5,282	954	3,100	6,700
	遊技機	215	1,450	2,115	379	1,680	3,030
	アミューズメント機器	177	346	754	152	345	825
	アミューズメント施設	252	535	1,038	228	520	1,105
	コンシューマ	165	407	1,195	160	465	1,560
	その他	45	96	178	33	90	180
内訳	営業利益	27	629	765	-24	140	700
	遊技機	21	637	711	66	369	663
	アミューズメント機器	40	66	116	6	2	92
	アミューズメント施設	20	29	1	-8	-24	-10
	コンシューマ	-40	-67	17	-72	-156	44
	その他	-2	-4	-13	-2	-4	-4
	消去等	-11	-32	-67	-15	-47	-85

## 第1四半期実績

パチスロ

- 子会社ブランドパチスロ機販売順調  
⇒ 銀座「リングにかけろ1」「うる星やつら」  
⇒ ロデオ「デビルメイクライスリー」
- 新基準機市場設置比率56%(6月末)  
⇒ 新基準機の導入が順調に進む一方で、人気旧基準機については期限まで設置継続
- 新基準機入替支援⇒割引、レンタル

パチンコ

- 前期発売「CRアラジンデスティニー」にリピートオーダー
- 下半期集中計画  
⇒ 1Q発売新機種は銀座ブランド「CRラブラブオリーブ」のみ

## 中間期への見通し

パチスロ

- 7月末出荷開始「北斗の拳2G」の受注好調  
⇒ 既に10万台以上の受注達成
- その他販売予定機種については、市場動向に鑑み、適宜発表予定

パチンコ

- 9月出荷予定「CRサクラ大戦」受注好調
- パチンコ開発新体制  
⇒ 今期下半期後半より新体制下の製品投入見込み

## 1Q実績

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	215	1,450	2,115	379	1,680	3,030
パチスロ (うち、レンタル売上)	109 (2)	1,234 (15)	1,737 (59)	329 (36)	1,320 (105)	1,866 (224)
パチンコ	91	161	283	23	291	1,001
周辺機器その他	17	55	95	28	69	163
営業利益	21	637	711	66	369	663
営業利益率	10.0%	43.9%	33.6%	17.4%	21.9%	21.8%

## 販売実績

ブランド	07年3月期	08年3月期		
	1Q実績	1Q実績	中間計画	通期計画
Sammy	1機種	4機種	4機種	8機種
	12,081台	27,026台	255,000台	335,000台
RODEO	1機種	1機種	4機種	7機種
	19,755台	47,290台	93,000台	128,000台
GINZA	-	1機種	3機種	6機種
	-	36,813台	63,000台	103,000台
ユニット供給	0機種	3機種	10機種	12機種
	0台	15,008台	75,000台	95,000台
合計 (うち、レンタル台数)	2機種	9機種	21機種	33機種
	31,836台 (2,332台)	126,137台 (22,744台)	486,000台 (51,000台)	661,000台 (88,000台)

## 主要販売品目

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	販売時期
Sammy	ディスクアップオルタナティブ	14,797台	6月
	けものっち!	5,657台	5月
RODEO	デビルメイクライスリー	41,125台	6月
GINZA	うる星やつら	26,313台	5月
	リングにかける1	10,498台	前期
ユニット供給	三国志(IGT) その他	15,008台	-

\* 機種数は、当四半期より発売開始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



## 1Q実績

	(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
		1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高		215	1,450	2,115	379	1,680	3,030
パチスロ (うち、レンタル売上)		109 (2)	1,234 (15)	1,737 (59)	329 (36)	1,320 (105)	1,866 (224)
パチンコ		91	161	283	23	291	1,001
周辺機器その他		17	55	95	28	69	163
営業利益		21	637	711	66	369	663
営業利益率		10.0%	43.9%	33.6%	17.4%	21.9%	21.8%

## 販売実績

ブランド	07年3月期	08年3月期		
	1Q実績	1Q実績	中間計画	通期計画
Sammy	3機種	0機種	3機種	8機種
	33,431台	7,538台	102,000台	322,000台
GINZA	1機種	1機種	2機種	4機種
	12,201台	2,131台	25,000台	65,000台
合計	4機種	1機種	5機種	12機種
	45,632台	9,669台	127,000台	387,000台

\* 機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す

## 主要販売品目

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	販売時期
Sammy	CRアラジンデスティニー	6,617台	前期
GINZA	CRラブラブオリーブ	1,885台	6月



## 第1四半期実績

■「スターホース2 ニュージェネレーション」が寄与した前期との同期比では減益であるが、中間期計画に向け順調に推移

■前期販売タイトルが順調に推移

⇒「三国志大戦2」「頭文字D ARCADE STAGE 4」など

## 中間期への見通し

■上半期は前期発売タイトルの継続販売が中心  
⇒下半期より新たな主力タイトルの発売を計画

■7月から投入の「toアミー漁」が販売好調

■海外事業については、国別、市場別の収益性・将来性を厳格に精査中

## 1Q実績

(億円)		2007年3月期			2008年3月期		
		1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高		177	346	754	152	345	825
内訳	国内	158	314	657	125	275	675
	海外	18	31	97	27	70	150
営業利益		40	66	116	6	2	92
営業利益率		22.5%	19.0%	15.4%	3.9%	0.5%	11.1%

## 主要販売品目

2008年3月期1Q 販売主要タイトル名	販売実績
頭文字D ARCADE STAGE 4	サテライト: 758台
三国志大戦 2	カード: 14,308カートン
スターホース 2 セカンドフェュージョン	本体: 23 台 サテライト: 298 台



## 第1四半期実績

- セガ既存店売上高前年同期比:88.8%
- キッズカードは前年実績を下回るが、  
計画を上回る進捗  
⇒「古代王者 恐竜キング」のメディアミックス  
効果などが奏功  
⇒キッズカード全体で2,900万枚出荷
- 新減価償却制度適用により  
当初計画比で費用増

## 中間期への見通し

- キッズカードの新タイトル投入  
⇒「いっしょにワンワン」  
「昆虫DASH!!」  
「マリン☆マリン ~ミナミハコフグと珊瑚  
礁の仲間達~」など
- 収益性向上に向け、抜本的対策を検討中  
⇒店舗ごとの採算性、将来性を様々な角  
度から精査を行っている
- 既存店サービス強化  
⇒「ようこそセガへ」キャンペーンや夏季休  
暇中のキッズイベント開催等、施設サービ  
スの向上を図る

## 1Q実績

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	252	535	1,038	228	520	1,105
(うち、海外施設売上高)	19	43	98	24	61	131
営業利益	20	29	1	-8	-24	-10
営業利益率	7.9%	5.4%	0.1%	-	-	-
既存店売上高前年比	103.8%	100.2%	95.8%	88.8%	96.5%	102.1%
国内施設店舗数	460店舗	463店舗	449店舗	442店舗	431店舗	435店舗
出店数	4店舗	10店舗	18店舗	3店舗	13店舗	26店舗
閉店数	6店舗	9店舗	31店舗	10店舗	31店舗	40店舗
AM施設事業 減価償却費	35	82	180	34	58	143
AM施設事業 設備投資額	45	118	181	29	80	182

## 第1四半期実績

- ゲームソフト販売は国内外ともに前年同期実績を下回る
- 海外において3Qで今期主カタイトルの発売を予定
- グローバルでの開発体制の整備に伴い、開発費は前年同期比で25億円増加
- 中国オンラインゲーム事業におけるビジネスモデル変更  
⇒ 不採算であったポータルサイトの直接運営からの撤退、コンテンツのライセンスアウト方式への転換

## 中間期への見通し

- 夏休み向けタイトルの展開  
「甲虫王者ムシキング スーパーコレクション」
- 主カタイトルは下半期を中心に投入  
⇒ 「マリオ & ソニック in 北京オリンピック」(仮称)  
「ライラの冒険 黄金の羅針盤」(仮称)など

## 1Q実績

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
売上高	165	407	1,195	160	465	1,560
ゲームソフト	79	208	761	75	231	1,021
ネットワーク他	86	199	434	85	234	539
営業利益	-40	-67	17	-72	-156	44
営業利益率	-	-	1.4%	-	-	2.8%
CS事業 研究開発費	57	117	266	81	216	384
ソフト販売本数(万本)	214	575	2,127	143	634	2,800

## ゲームソフト販売実績

販売地域別		2007年3月期1Q		2008年3月期1Q	
		販売 タイトル数	販売本数 (万本)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本他	15	58	5	39
	米国	5	87	2	59
	欧州	9	68	2	45
合計		29	214	9	143

地域	プラット フォーム	2008年3月期1Q 販売主要タイトル名	販売本数 (万本)
日本	PS2	シャイニング・ウィンド	14
米国	PS2./Xbox/GC/PC	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	7
欧州	PS3/X360/PSP	Virtua Tennis 3	5

プラット フォーム別		2007年3月期1Q		2008年3月期1Q	
		販売 タイトル数	販売本数 (万本)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	9	29	3	16
	GC	-	-	-	-
	XBox	1	15	-	-
	PS3	-	-	-	-
	Wii	-	-	1	1
	Xbox360	3	1	-	-
	NDS	2	2	3	7
	PSP	9	49	2	6
	GBA	-	-	-	-
	PC	5	14	-	-
	リポート等	-	104	-	113

# 上場子会社実績





## Sammy NetWorks

(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	1Q 実績	1Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	21.7	26.7	54.8	117.3
営業利益	5.8	2.3	7.0	20.3
営業利益率	26.7%	8.6%	12.8%	17.3%

### サミーネットワークス

- 海外事業: 各種規制強化により厳しい状況が続く
- 国内コンテンツ事業: オンライン麻雀ゲーム「777タウン麻雀」のテスト配信を実施、muPassを使った新たなサービス「モバプリ」もKDDIと共同発表
- 売上高は期初計画を達成している一方、営業利益はのれん償却費負担増、海外事業の赤字拡大で減益

\* 計画値は、2007年7月25日開示の修正計画値

## SEGA TOYS

(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	1Q 実績	1Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	30.7	26.0	75.0	175.0
営業利益	0.9	-4.6	-1.8	6.7
営業利益率	3.0%	-	-	3.8%

### セガトイズ

- エデュテイメント関連、女兒玩具シリーズ、ライセンスは、前年を大幅に下回り不調  
⇒子供向け玩具事業の着実な展開を図る
- 国内大人向けエンタテインメント製品の好調  
⇒今後も積極的展開を図る
- 海外は、前年同様に好調に推移
- 新会社タイヨーにて大人向けラジコントイの展開



(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	1Q 実績	1Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	27.9	32.1	76.8	174.3
営業利益	1.2	-1.3	5.6	19.1
営業利益率	4.4%	-	7.3%	11.0%

## トムス・エンタテインメント

■ 全社としては前年同期比で増収、減益。計画については変更なし。

### ■ アニメーション事業の前年同期比

制作本数が増加して制作収入が増加し事業全体の増収に寄与したが利益率の高い販売収入が下回ったことなどにより全体で減益となった。

### ■ アミューズメント事業の前年同期比

改善努力により売上高、営業利益とも増加。



(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	1Q 実績	1Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	37.5	26.2	75.2	153
営業利益	-0.7	-0.6	0.1	0.6
営業利益率	-	-	0.1%	0.4%

## 日商インターライフ

### ■ 專業工事

百貨店等の改装工事が堅調に推移。  
売上高、営業利益とも計画を上回る。

### ■ 総合工事

優良案件の選別、出店延期等により売上高減。  
粗利率改善するが営業損失。



# 補足資料

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	299億円
発行済み株式総数	283,229,476株





大株主 氏名		保有株式数	議決権比率
1	里見 治	43,569,338	17.29%
2	セガサミーホールディングス	31,276,992	-
3	ザチェースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	19,591,357	7.77%
4	エフエスシー	14,172,840	5.62%
5	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	13,996,821	5.55%
6	ヒーローアンドカンパニー	13,063,509	5.18%
7	モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	6,916,718	2.74%
8	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	6,408,400	2.54%
9	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	4,867,800	1.93%
10	ゴールドマンサックスアンドカンパニー レギュラーアカウント	3,310,455	1.31%

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	10.33%	0.12%
証券会社	2.02%	0.12%
その他法人	7.33%	0.84%
外国法人等	36.70%	0.63%
個人・その他	32.57%	98.29%
自己株式	11.04%	0.00%

株主数
101,258名

本ページのデータは  
2007年3月31日現在

# 会社概要(上場子会社)

会社名	上場市場	業務内容	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 	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 (56.3%)
(株)セガトイズ 	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 (52.4%)
(株)トムス・エンタテインメント 	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> アニメーション映画の企画・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 (55.5%)
(株)日商インターライフ 	JASDAQ 証券コード: 1986	<u>＜その他事業＞</u> ディ스플레이、商業施設等の企画・設計・監理および施工	7,714,400株 (51.3%)

本ページのデータは  
2007年3月31日現在

(億円)	2007年3月期			2008年3月期		
	1Q実績	中間実績	通期実績	1Q実績	中間計画	通期計画
研究開発費	110	230	521	147	364	673
設備投資額	117	237	366	115	121	307
減価償却費	50	115	280	80	88	208
広告宣伝費	39	102	222	30	84	224

## パチンコホール店舗数

(パチンコ機・パチスロ機併設店はパチンコ機設置店に含む)

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
パチンコ機設置店	15,691	15,255	14,695	13,844	12,913	12,588
パチスロ機設置店	1,110	1,249	1,381	1,773	2,252	2,086
合計	16,801	16,504	16,076	15,617	15,165	14,674

## 遊技機販売台数・設置台数・市場規模

		2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
パチンコ機	販売台数	3,230,489	3,174,079	3,686,677	4,012,901	4,047,427	3,831,211
	設置台数	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537	2,960,939	2,932,952
	市場規模(百万円)	569,129	561,506	672,055	786,413	867,209	875,009
パチスロ機	販売台数	1,290,719	1,501,894	1,842,392	1,675,049	1,804,292	1,637,853
	設置台数	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239	1,936,476	2,003,482
	市場規模(百万円)	351,344	396,566	526,354	524,882	543,049	485,404

店舗数及び設置台数は警察庁調べ(暦年)。年間販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ。

## パチスロ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2003年度			2004年度			2005年度			2006年度		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	サミー	32.1	591,754	サミー	40.4	676,933	サミー	33.6	607,106	サミー	32.0	523,422
2	オリンピア	18.5	340,000	オリンピア	16.4	275,000	大都技研	13.1	236,000	大都技研	12.2	200,000
3	アルゼ	13.6	250,559	山佐	9.0	150,000	オリンピア	10.4	187,000	山佐	10.6	173,000
4	山佐	11.9	220,000	大都技研	7.9	132,000	山佐	8.3	150,000	オリンピア	9.6	158,000
5	大都技研	4.9	90,000	アルゼ	4.6	77,881	SANKYO	6.2	111,659	北電子	9.5	155,000

## パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2003年度			2004年度			2005年度			2006年度		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	三洋物産	25.2	930,000	三洋物産	22.9	920,000	三洋物産	24.7	1,000,000	三洋物産	23.2	887,000
2	SANKYO	16.4	605,589	SANKYO	21.2	849,911	SANKYO	18.3	740,320	京楽	21.0	804,000
3	大一商会	9.5	350,546	平和	8.7	350,184	京楽	9.6	390,000	SANKYO	16.6	636,105
4	平和	7.1	260,894	大一商会	7.7	308,173	ニューギン	7.9	320,000	ニューギン	6.6	253,000
5	サミー	6.7	248,533	ニューギン	6.9	278,000	サミー	7.1	288,895	大一商会	5.1	195,947
				サミー	5.8	233,049				サミー	3.5	132,981

出所: 矢野経済研究所  
 \* 各年の7月～翌年6月までの決算期  
 (2005年度: 2005年7月～2006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



## AM機器売上高・オペレーション売上高・家庭用ゲーム機市場

(百万円)

		2002年度	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度
AM機器売上高		154,528	177,889	180,550	199,227	-
AM施設オペレーション売上高		605,521	637,744	649,223	682,458	-
ゲームセンター営業所数		11,499店	10,759店	10,109店	9,515店	9,091店
ゲーム機設置台数		439,937台	428,358台	438,986台	445,025台	460,031台
1店舗あたり設置台数		38.3台	39.8台	43.4台	46.8台	50.6台
家庭用 ゲーム	全世界ハード売上高	787,685	704,513	440,702	872,740	958,129
	全世界ソフト売上高	474,721	429,850	468,412	487,110	674,174

各売上高についてはJAMMA、AOU、NSA、CESA調べ。その他の数値については警察庁調べ(暦年)。  
2006年度の“-”箇所は、出所元が未発表



## [免責事項]

本資料における市場予測、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。