

# 2008年3月期 中間決算説明会

2007年11月12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 中間実績

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
連結キャッシュフロー計算書	6
セグメント情報	7
・ セグメント別実績:遊技機事業	8
・ 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	16

## 2008年3月期 通期見通し

認識する経営課題と解決に向けた経営方針	20
通期見通し	21
セグメント別	22
・ セグメント別:遊技機事業	24
・ 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	27
・ セグメント別:コンシューマ事業	28
上場子会社見通し	30
補足資料	33

## ■売上高・利益

売上高 : 2,310億円、営業損失: 43億円、中間純損失: 202億円  
前年同期比で減収、減益

## ■セグメント別概況

- 遊技機 : パチスロのレンタル比率上昇、パチスロの許認可取得遅延、パチンコの新タイトル発売先送りにより前年同期比減収減益
- AM機器 : 大型機種が収益貢献した前年同期比では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堅調推移
- AM施設 : 既存店売上高は前年同期実績を下回る  
キッズカード販売は「古代王者 恐竜キング」好調も前年比減収
- コンシューマ : 海外のゲームソフト販売は前年同期実績を上回るも、計画を下回る  
国内のゲームソフト販売は前年同期実績、計画を下回る  
グローバルでの開発体制強化に伴い研究開発費は前年同期比増

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2007年3月期	2008年3月期			
	中間実績	中間実績	前年 同期比	10/5修正 中間計画	期初 中間計画
売上高	2,835	2,310	-18.5%	2,300	3,100
営業利益	629	-43	-	-70	140
経常利益	660	-39	-	-65	130
当期純利益	379	-202	-	-215	-50

一株あたり 純資産(円)	1,362.68	1,196.21	-	-	-
一株あたり 当期純利益(円)	150.80	-80.44	-	-	-19.85

# 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	当中間	増減	科目	前期末	当中間	増減
現金・預金	1,466	1,365	△ 100	支払手形・買掛金	714	712	△ 2
受取手形・売掛金	834	654	△ 180	短期借入金	292	284	△ 7
有価証券	9	19	9	その他	523	604	81
たな卸資産	401	404	3				
その他	409	466	56	<b>流動負債 計</b>	<b>1,530</b>	<b>1,601</b>	<b>71</b>
				社債	156	102	△ 54
<b>流動資産 計</b>	<b>3,121</b>	<b>2,910</b>	<b>△ 210</b>	長期借入金	11	33	22
有形固定資産	1,118	1,121	2	その他	212	209	△ 3
無形固定資産	252	217	△ 35				
投資有価証券	634	490	△ 144	<b>固定負債 計</b>	<b>380</b>	<b>344</b>	<b>△ 35</b>
その他	371	423	52	<b>負債合計</b>	<b>1,910</b>	<b>1,946</b>	<b>35</b>
				株主資本 計	3,485	3,198	△ 286
				評価・換算差額等 計	△ 104	△ 185	△ 80
				新株予約権	4	8	3
				少数株主持分	203	196	△ 7
<b>固定資産 計</b>	<b>2,377</b>	<b>2,253</b>	<b>△ 124</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,588</b>	<b>3,218</b>	<b>△ 370</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,499</b>	<b>5,164</b>	<b>△ 334</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,499</b>	<b>5,164</b>	<b>△ 334</b>

## トピックス

- 売上債権の減少、投資有価証券の減少等により総資産334億円減少
- 中間純損失、配当金の支払等により純資産370億円減少

	(億円)	2007年3月期末	2008年3月期中間期末
営業活動によるキャッシュフロー		606	82
投資活動によるキャッシュフロー		-753	-101
財務活動によるキャッシュフロー		-17	-75
現金及び現金同等物に係る換算差額		7	-0
現金及び現金同等物の増減額		-157	-95
現金及び現金同等物の期首残高		1,600	1,448
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額		5	0
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額		-	-1
現金及び現金同等物の期末残高		1,448	1,352

## トピックス

### 【主な増減要因】

営業活動によるCF: 税金等調整前中間純損失85億円、売上債権の減少額181億円

法人税等の支払額121億円、法人税等の還付額63億円

投資活動によるCF: 固定資産の取得144億円、投資事業組合の分配収入58億円

財務活動によるCF: 配当金の支払75億円

		2007年3月期 中間実績 (億円)	2008年3月期			
			中間実績	10/5修正 中間計画	期中 中間計画	期初 中間計画
内訳	売上高	2,835	2,310	-18.5%	2,300	3,100
	遊技機	1,450	997	-31.2%	-	1,680
	アミューズメント機器	346	343	-0.8%	-	345
	アミューズメント施設	535	479	-10.4%	-	520
	コンシューマ	407	412	+1.2%	-	465
	その他	96	77	-19.7%	-	90
内訳	営業利益	629	-43	-	-70	140
	遊技機	637	121	-80.9%	-	369
	アミューズメント機器	66	18	-71.5%	-	2
	アミューズメント施設	29	-22	-	-	-24
	コンシューマ	-67	-125	-	-	-156
	その他	-4	-2	-	-	-4
	消去等	-32	-34	-	-	-47

# セグメント別実績：遊技機事業

(億円)	2007年3月期	2008年3月期		期初 中間計画
	中間実績	中間実績	前年同期比	
<b>売上高</b>	1,450	<b>997</b>	-31.2%	1,680
パチスロ	1,234	<b>788</b>	-36.1%	1,320
(うち、レンタル売上)	(15)	<b>(179)</b>	(+1047.0%)	(105)
パチンコ	161	<b>141</b>	-12.4%	291
周辺機器その他	55	<b>68</b>	+23.6%	69
<b>営業利益</b>	637	<b>121</b>	-80.9%	369
<b>営業利益率</b>	43.9%	<b>12.1%</b>	-31.8ポイント	21.9%

中間期実績の概要	
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 新たなスペックの積極的な開発等により、サミーブランドを中心に許可取得遅延 ⇒ 前年の販売タイトル数・販売台数を下回る実績</li> <li>■ 「パチスロ北斗の拳2」は12万台弱の出荷、レンタル比率は約58% ⇒ レンタル比率上昇に伴い、単価下落</li> <li>■ 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」「パチスロうる星やつら」 ⇒ ロデオ「デビルメイクライ3」</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 「CRサクラ大戦」の販売が好調</li> <li>■ 製品のクオリティ向上のため、1タイトルの販売計画を下期以降へスライド ⇒ 前年同期実績および計画未達の要因に</li> </ul>



# セグメント別実績：遊技機事業

## 販売実績：パチスロ

ブランド	2007年3月期	2008年3月期	
	中間実績	中間実績	期初 中間計画
Sammy	2機種 333,119台	5機種 147,819台	4機種 255,000台
	RODEO	1機種 24,480台	3機種 58,336台
GINZA		-	2機種 76,166台
	ユニット 供給	2機種 3,003台	6機種 28,175台
合計 (うち、レンタル台数)		5機種 360,602台 (13,125台)	16機種 310,496台 (109,342台)

## 販売実績：パチンコ

ブランド	2007年3月期	2008年3月期	
	中間実績	中間実績	期初 中間計画
Sammy	5機種 64,086台	1機種 51,931台	3機種 102,000台
	GINZA	2機種 17,124台	1機種 4,710台
合計		7機種 81,210台	2機種 56,641台

## 主要販売品目

ブランド	タイトル名	中間 販売台数	販売時期
Sammy	パチスロ北斗の拳2 乱世霸王伝 天覇の章	116,583台	7月
	ディスクアップオルタナティブ	15,491台	6月
RODEO	デビル メイ クライ3	48,723台	6月
GINZA	パチスロうる星やつら	27,538台	5月
	リングにかける1	46,698台	前期
ユニット供給	—	28,175台	-

- \* 機種数は、期中に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
- \* 中間販売台数は、レンタル台数含む

## 主要販売品目

ブランド	タイトル名	中間 販売台数	販売時期
Sammy	CRアラジンデスティニー	7,347台	前期
	CRサクラ大戦	41,361台	8月

- \* 機種数は、期中に発売開始した新機種数を示す

(億円)	2007年3月期	2008年3月期		期中 中間計画
	中間実績	中間実績	前年同期比	
売上高	346	343	-0.8%	345
国内	314	280	-10.8%	275
海外	31	63	+103.2%	70
営業利益	66	18	-71.5%	2
営業利益率	19.0%	5.2%	-13.8ポイント	0.5%

## 中間期実績

- 主カタイトルの不足により減益も  
前期販売タイトルが順調に推移  
⇒ 「to アミー漁」、「スターホース2 セカンドフュージョン」  
「三国志大戦2」、「頭文字D ARCADE STAGE 4」など
- プライズ事業が前年実績を下回る
- 海外事業は、主カの「UFOキャッチャー」シリーズおよびプライズ関連の不調により、前年同期実績を上回るも計画は未達



## 主要販売品目

2008年3月期中間期 販売主要タイトル名	販売実績
三国志大戦2	本体：166台 サテライト：664台
スターホース2 セカンドフュージョン	本体：62台 サテライト：694台
to アミー漁	CVT KIT：672台 完成体：89台
頭文字D ARCADE STAGE 4	サテライト：848台

(億円)	2007年3月期	2008年3月期		
	中間実績	中間実績		期初 中間計画
			前年同期比	
売上高	535	479	-10.4%	520
(うち、海外施設売上高)	43	61	+41.9%	61
営業利益	29	-22	-	-24
営業利益率	5.4%	-	-	-
セガ既存店売上高前年比	100.2%	89.0%	-11.2ポイント	96.5%
国内施設店舗数	463店舗	433店舗	30店舗減	431店舗
出店数	10店舗	6店舗	-	13店舗
閉店数	9店舗	22店舗	-	31店舗
AM施設事業 減価償却費	82	77	-6.0%	58
AM施設事業 設備投資額	118	87	-26.2%	80

## 中間期実績

- セガ既存店売上高前年同期比: 89.0%  
⇒ 中間計画96.5%を下回る
- キッズカード販売枚数: 4,700万枚(前年同期: 1億3,700万枚)  
⇒ 「古代王者 恐竜キング」がメディアミックス効果により販売好調  
「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」は前年同期実績を下回り、計画未達
- 一部経費(みなとみらいプロジェクト等)の未発生により、営業損失額はほぼ計画どおり

[Memo]

(億円)	2007年3月期	2008年3月期		期中 中間計画
	中間実績	中間実績	前年同期比	
売上高	407	412	+1.2%	465
ゲームソフト	208	197	-5.3%	231
ネットワーク他	199	215	+8.0%	234
営業利益	-67	-125	-	-156
営業利益率	-	-	-	-
CS事業 研究開発費	117	164	+40.1%	216
ゲームソフト販売本数(万本)	575	491	-14.6%	634

## 中間期実績

- 国内ゲームソフト販売は前年同期実績、計画を下回る
- 海外ゲームソフト販売は前年同期実績を上回るも、計画を下回る
- グローバルでの開発体制の整備等に伴い、開発費は前年同期比で47億円増加  
⇒ただし、開発費の一部計上ずれの影響により、中間期の損失は計画比で縮小

# セグメント別実績:コンシューマ事業

## ゲームソフト販売実績

販売地域別		2007年3月期		2008年3月期			
		中間実績		中間実績		期中中間計画	
		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)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本他	28	180	14	93	14	165
	米国	11	236	7	172	13	207
	欧州	14	159	11	227	12	262
合計		53	575	32	491	39	634

プラット フォーム別		2007年3月期		2008年3月期			
		中間実績		中間実績		期中中間計画	
		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)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	20	145	6	25	4	54
	GC	2	14	0	0	0	0
	XBox	1	1	0	0	0	0
	PS3	0	0	1	21	2	33
	Wii	0	0	4	18	4	41
	Xbox360	6	43	1	21	6	68
	NDS	5	28	10	65	10	113
	PSP	12	68	7	46	8	77
	GBA	0	0	0	0	0	0
	PC	7	27	3	35	5	39
リピート等	-	248	0	260	-	209	
合計		53	575	32	491	39	634

地域	プラット フォーム	2008年3月期中間 販売主要タイトル名	販売本数 (万本)
日本	NDS/Wii/ PSP/PS2	ぷよぷよ!	16.15
	PS2	シャイニング・ウィンド	14.19
	NDS	甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	9.51
米国	NDS	Sonic Rush Adventure	14.43
	NDS	Super Monkey Ball Touch & Roll	14.34
	PS2/Xbox/ GC/PC	Sonic Mega Collection	13.83
欧州	PS3/ Xbox360/ PC/PSP	Sega Rally Revo	64.60
	NDS	Sonic Rush Adventure	23.48
	PC	Medieval 2: Total War Kingdom Expansion Pack	17.44

## 上場子会社実績





## Sammy NetWorks

(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	中間 実績	中間実績		期中中間 計画
			前年 同期比	
売上高	44.8	55.3	+23.4%	56.7
営業利益	11.8	6.4	-45.6%	8.7
営業利益率	26.3%	11.6%	-14.7 ポイント	15.3%

(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	中間 実績	中間実績		期中中間 計画
			前年 同期比	
売上高	78.2	79.4	+1.5%	75.0
営業利益	2.8	-3.2	-	-1.8
営業利益率	3.6%	-	-	-

### サミーネットワークス

- 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と共同で開始
- 海外事業: 中国事業からの撤退を決定し、減損損失を計上
- 売上高は期中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

### セガトイズ

- 「ビーナ」シリーズは、TVゲームや流通在庫の調整などの影響で前年を大幅に下回る。
- 「グランドピアニスト」等の大人向けエンターテイメント製品が堅調に推移。
- 「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」の玩具がアニメと連動した商品展開で好調に推移
- 「爆丸」のグローバル展開スタート
- 子会社「株式会社タイヨー」のラジコン玩具が堅調に推移。



(億円)	2007年 3月期	2008年3月期		
	中間 実績	中間実績		期初中間 計画
			前年 同期比	
売上高	65.8	73.5	+11.6%	76.8
営業利益	6.9	4.3	-38.3%	5.6
営業利益率	10.4%	5.9%	-4.5 ポイント	7.3%

## 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。
- 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一方、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  
前年下期新規出店の効果および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		
	中間 実績	中間実績		期初中間 計画
			前年 同期比	
売上高	79.6	62.2	-21.8%	75.2
営業利益	-3.7	-1.4	-	0.1
営業利益率	-	-	-	0.1%

## 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、下期も持続。粗利率は計画未達だが、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。大型アミューズメント施設完工、利益率向上。

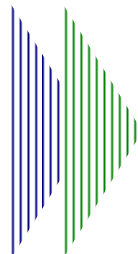


通期見通し

## パチンコ事業における販売計画未達

課題

- 自社分析不足と未熟な開発体制
- 売上高偏重主義による過大な計画
  - 開発行程における精査不足



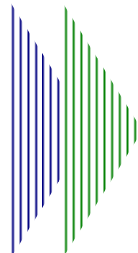
## 確実なヒットを生み出す体制の構築

- スペック・採用キャラクタ・市場環境等を踏まえた計画販売台数の精緻化
- 開発部門の強化と、各開発主要ポイントにおいて、外部監査も含めたクオリティチェックの厳格な運用

## アミューズメント施設事業の営業赤字化

課題

- 既存アミューズメント施設の売上落ち込み
- 新規出店店舗の売上低迷



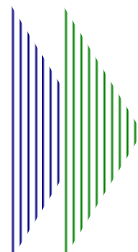
## 店舗ポートフォリオの見直しを加速

- 収益性の精査によって判明した、粗利ベースで低採算店舗100店近くの閉店・売却を決定
- 店舗ポートフォリオの最適化に向け、スクラップ&ビルドをさらに徹底
- 新規出店基準の明確化

## コンシューマ事業における同業他社比での低い利益率

課題

- 国内ゲームソフトの販売不振
- ラインナップ戦略が不明瞭
- 開発コストが高水準



## ラインナップ戦略の再構築による資源配分の見直し

- 重点タイトルの明確化による、開発リソース、広告宣伝費の効果的な配分
- ラインナップ戦略に基づいた開発方針・体制(内作・外作)の基準化

(億円)	2007年3月期		2008年3月期			
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	前期比	期初 通期計画
売上高	2,835	5,282	2,310	5,400	+2.2%	6,700
営業利益	629	765	-43	200	-73.9%	700
経常利益	660	812	-39	200	-75.4%	670
当期純利益	379	434	-202	10	-97.7%	350
一株あたり純資産	1,362.68円	1,341.80円	1,196.21円	-	-	-
一株あたり当期純利益	150.80円	172.47円	-80.44円	3.97円	-	138.92円

# セグメント別

		2007年3月期		2008年3月期			
		中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し		期初 通期計画
					前期比		
(億円)							
内訳	売上高	2,835	5,282	2,310	5,400	+2.2%	6,700
	遊技機	1,450	2,115	997	2,080	-1.6%	3,030
	アミューズメント機器	346	754	343	760	+0.8%	825
	アミューズメント施設	535	1,038	479	950	-8.5%	1,105
	コンシューマ	407	1,195	412	1,430	+19.7%	1,560
	その他	96	178	77	180	+1.1%	180
内訳	営業利益	629	765	-43	200	-73.9%	700
	遊技機	637	711	121	330	-53.6%	663
	アミューズメント機器	66	116	18	65	-44.0%	92
	アミューズメント施設	29	1	-22	-110	-	-10
	コンシューマ	-67	17	-125	-20	-	44
	その他	-4	-13	-2	0	-	-4
	消去等	-32	-67	-34	-65	-	-85

[Memo]

# セグメント別：遊技機事業

(億円)	2007年3月期		2008年3月期			
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し		期初 通期計画
					前期比	
売上高	1,450	2,115	997	2,080	-1.6%	3,030
パチスロ (うち、レンタル売上)	1,234 (15)	1,737 (59)	788 (179)	1,478 (299)	-14.9% (+404.8%)	1,866 (224)
パチンコ	161	283	141	431	+52.3%	1,001
周辺機器その他	55	95	68	171	+80.0%	163
営業利益	637	711	121	330	-53.6%	663
営業利益率	43.9%	33.6%	12.1%	15.9%	-17.7ポイント	21.8%

## 通期見通しの概要

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 販売台数計画を見直し ⇒ 中間期実績、下期以降の許認可取得状況・市場環境を考慮</li> <li>■ 新基準機入替支援策としての期間限定値引き・レンタルの終了 ⇒ 11月以降に関しては、従来の販売・レンタル方法に戻す</li> <li>■ タイヨーエレクトリックとの提携推進 ⇒ タイヨーエレクトリック製「伝説の巫女」の販売をサミーが担当</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 主カタイトルの販売を来期に持ち越し ⇒ 通期販売計画を修正</li> <li>■ 昨年度からの開発体制強化・見直しを引き続き遂行</li> </ul>



## 販売実績：パチスロ

ブランド	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	期初 通期計画
Sammy	2機種	5機種	5機種	7機種	8機種
	333,119台	426,159台	147,819台	218,000台	335,000台
RODEO	1機種	3機種	3機種	6機種	7機種
	24,480台	43,905台	58,336台	138,000台	128,000台
GINZA	-	2機種	2機種	5機種	6機種
	-	19,922台	76,166台	116,000台	103,000台
ユニット 供給	2機種	7機種	6機種	11機種	12機種
	3,003台	33,436台	28,175台	48,000台	95,000台
合計 (うち、レンタル台数)	5機種	17機種	16機種	29機種	33機種
	360,602台 (13,125台)	523,422台 (26,487台)	310,496台 (109,342台)	520,000台 (131,000台)	661,000台 (88,000台)

\* 機種数は、期中に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

## 販売実績：パチンコ

ブランド	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	期初 通期計画
Sammy	5機種	11機種	1機種	5機種	8機種
	64,086台	108,568台	51,931台	145,500台	322,000台
GINZA	2機種	4機種	1機種	2機種	4機種
	17,124台	24,413台	4,710台	34,500台	65,000台
合計	7機種	15機種	2機種	7機種	12機種
	81,210台	132,981台	56,641台	180,000台	387,000台

\* 機種数は、期中に発売開始した新機種数を示す

(億円)	2007年3月期		2008年3月期			
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	前期比	期初 通期計画
売上高	346	754	343	760	+0.8%	825
国内	314	657	280	617	-6.1%	675
海外	31	97	63	142	+46.4%	150
営業利益	66	116	18	65	-44.0%	92
営業利益率	19.0%	15.4%	5.2%	8.6%	-6.8ポイント	11.1%

## 通期見通しの概要

■ 年末年始以降、人気機種<sup>®</sup>の最新作などを順次投入予定

「StarHorse2 THIRD EVOLUTION」、 「Quest of D The Battle Kingdom」、

「三国志大戦3」

⇒アミューズメント施設の収益率向上にも貢献することが期待される

■ 海外事業については、市場別(米国、欧州、アジア)でのプライオリティの選定を行い、開発・生産・販売のバリューチェーン構築に取り組む

(億円)	2007年3月期		2008年3月期			期初 通期計画
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し		
				前期比		
売上高	535	1,038	479	950	-8.5%	1,105
（うち、海外施設売上高）	43	98	61	117	+19.4%	131
営業利益	29	1	-22	-110	-	-10
営業利益率	5.4%	0.1%	-	-	-	-
セガ既存店売上高前年比	100.2%	95.8%	89.0%	91.7%	-4.1ポイント	102.1%
国内施設店舗数	463店舗	449店舗	433店舗	371店舗	78店舗減	435店舗
出店数	10店舗	18店舗	6店舗	11店舗	-	26店舗
閉店数	9店舗	31店舗	22店舗	89店舗	-	40店舗
AM施設事業 減価償却費	82	180	77	176	-2.2%	143
AM施設事業 設備投資額	118	181	87	170	-6.1%	182

## 通期見通しの概要

- セガ既存店売上高前年同期比：通期で92%を計画
- キッズカードについては、新タイトルの積極投入で計画達成を目指す
- 店舗ポートフォリオの見直しを加速／収益改善に向けた追加施策を検討
  - ・収益性の精査によって判明した、粗利ベースでの低採算店舗100店近くの閉店・売却を決定
  - ・店舗ポートフォリオ最適化に向け、スクラップ&ビルドをさらに徹底
  - ・新規出店基準の明確化
- みなとみらいプロジェクトについては、基本計画を策定中

(億円)	2007年3月期		2008年3月期			
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し		期初 通期計画
					前期比	
売上高	407	1,195	412	1,430	+19.7%	1,560
ゲームソフト	208	761	197	933	+22.6%	1,021
ネットワーク他	199	434	215	499	+15.0%	539
営業利益	-67	17	-125	-20	-	44
営業利益率	-	1.4%	-	-	-	2.8%
CS事業 研究開発費	117	266	164	377	+41.7%	384
ソフト販売本数(万本)	575	2,127	491	2,557	+20.2%	2,800

## 通期見通しの概要

■ ゲームソフト販売では、クリスマス商戦を中心に豊富なラインナップを展開

⇒ 「マリオ&ソニック AT 北京オリンピック」(欧・米)

「ライラの冒険 黄金の羅針盤」(日・欧・米)

「龍が如く 見参！」(日)など

■ 来期へ向けたラインナップ戦略の再構築と、それに伴う資源配分の見直しを推進

# セグメント別：コンシューマ事業

## ゲームソフト販売実績・計画

		2007年3月期				2008年3月期					
		中間実績		通期実績		中間実績		通期見通し		期初通期計画	
		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)	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)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	日本他	28	180	57	586	14	93	37	297	39	527
	米国	11	236	39	823	7	172	44	1,191	43	1,094
	欧州	14	159	44	718	11	227	47	1,070	47	1,179
合計		53	575	140	2,127	32	491	128	2,557	129	2,800

		2007年3月期				2008年3月期					
		中間実績		通期実績		中間実績		通期見通し		期初通期計画	
		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)	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)	販売 タイトル数	販売本数 (万本)
内訳	PS2	20	145	35	316	6	25	9	168	9	165
	GC	2	14	2	15	0	0	0	0	0	0
	XBox	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
	PS3	0	0	14	164	1	21	18	279	19	391
	Wii	0	0	7	142	4	18	25	442	23	458
	Xbox360	6	43	18	182	1	21	22	349	20	380
	NDS	5	28	13	238	10	65	22	405	26	536
	PSP	12	68	28	210	7	46	14	143	14	174
	GBA	0	0	3	38	0	0	0	0	0	0
	PC	7	27	20	201	3	35	18	230	18	246
リポート等	-	248	-	619	0	260	0	543	-	452	
合計		53	575	140	2,127	32	491	128	2,557	129	2,800

## 上場子会社見通し



## Sammy NetWorks

(連結:億円)	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	
				前期比	
売上高	44.8	106.2	55.3	117.3	+10.4%
営業利益	11.8	25.2	6.4	20.3	-19.3%
営業利益率	26.3%	23.7%	11.6%	17.3%	-6.4 ポイント

(連結:億円)	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	
				前期比	
売上高	78.2	152.0	79.4	175.0	+15.1%
営業利益	2.8	3.3	-3.2	3.0	-9.1%
営業利益率	3.6%	2.1%	—	1.7%	-0.4 ポイント

### サミーネットワークス

- 国内事業:
  - ・パチンコ・パチスロの先行配信及びそれ以外の新サービスの導入を計画
  - ・muPassを使った新サービス「EZケータイポスト」をKDDIと日本郵政との共同プロジェクトにてスタート
  - ・「予想ネット」のモバイル展開を実施
- 重点3事業(AMオンライン、muPass、ポイントメディア)に注力し、前年比10.4%増の売上高を計画

\* 計画値は、2007年7月25日開示の修正計画値

### セガトイズ

- 「グランドピアニスト」や「東京タワー2007」などの大人向け製品を「IPPINmono」としてブランド化し、アイテム数の拡充と専用売場の拡大で、定番カテゴリーとしての育成を図る。
- セガサミーグループコンテンツ玩具展開の継続
  - ・「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」
  - ・「爆丸」のグローバル展開の本格化:カナダ、韓国、台湾に加え、米国、欧州などでの展開を予定。

\* 計画値は、2007年10月31日開示の修正計画値



	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	前期比
(連結:億円)					
売上高	65.8	155.9	73.5	162.3	+4.1%
営業利益	6.9	16.0	4.3	16.6	+3.6%
営業利益率	10.4%	10.3%	5.9%	10.2%	-0.1 ポイント



	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	前期比
(個別:億円)					
売上高	79.6	148.9	62.2	153.0	+2.8%
営業利益	-3.7	-4.6	-1.4	0.6	-
営業利益率	-	-	-	0.4%	-

## トムス・エンタテインメント

- 全社で前期比増収増益の通期計画
- アニメーション事業の前年比は販売収入の減少などにより減益の計画
- アミューズメント事業の前年比は収益確保を重視した施策により利益が顕著に回復する計画

## 日商インターライフ

- 專業工事  
現場管理徹底による利益率の改善に注力
- 総合工事  
下期における旺盛な改装需要に対し、物件情報を数多く収集し、受注増を図る

\* 計画値は、2007年11月2日開示の修正計画値





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
上場市場	東京証券取引所第1部(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
取締役副会長	小口 久雄
専務取締役	石田 正
取締役	片本 通
取締役	鬼追 明夫
取締役	岩永 裕二





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株式会社	31,286,305	-
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	16,418,122	6.52%
4	ヒーローアンドカンパニー	16,009,549	6.35%
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	15,299,335	6.07%
6	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.63%
7	ザチェースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	11,039,880	4.38%
8	モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	5,795,987	2.30%
9	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	5,506,500	2.19%
10	ジエーピーモルガンチエースオツペンハイマープ アンズジャスデツクアカウント	2,862,800	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	8.52%	0.07%
証券会社	1.56%	0.07%
その他法人	7.33%	0.82%
外国法人等	37.22%	0.45%
個人・その他	34.32%	98.59%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
102,643名

本ページのデータは  
2007年9月30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 (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9月30日現在

	2007年3月期		2008年3月期		
	中間実績	通期実績	中間実績	通期見通し	期初 通期計画
研究開発費	230	521	298	648	673
設備投資額	237	366	(*1) 350	(*1) 542	307
減価償却費	115	280	(*2) 296	(*2) 521	208
広告宣伝費	102	222	90	254	224

(\*1): 期初計画に織り込んでいないレンタル資産171億円(中間)、204億円(通期)を含む

(\*2): 期初計画に織り込んでいないレンタル資産173億円(中間)、195億円(通期)を含む

設備投資額については、みなとみらい21地区の土地取得額(前期226億円、今期104億円)を除く

## 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	4,013,153	4,047,999	3,831,211
	設置台数	3,321,391	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	1,672,049	1,786,292	1,637,853
	設置台数	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239	1,936,470	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。

# 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	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	223,357
AM施設オペレーション売上高		605,521	637,744	649,223	682,458	702,857
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)。



## [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。