

2009年3月期 第2四半期累計期間決算

2008年11月4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。

【2009年3月期 第2四半期累計期間実績/通期見通し】

■	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	
	セグメント情報：遊技機事業	7
	セグメント情報：アミューズメント機器事業	10
	セグメント情報：アミューズメント施設事業	12
	セグメント情報：コンシューマ事業	14
■	各種費用等の実績/通期見通し	16
■	上場子会社実績/通期見通し/補足資料	17
	サミーネットワークス / セガトイズ	18
	タイヨーエレック / トムス・エンタテインメント	19
	会社概要	20
	遊技機業界の動向	22
	遊技機販売シェア動向	23
	アミューズメント・ゲーム機動向	24
	過去の業績推移	25
	上期主要製品	26

項目

概況

	<p>売上高・利益</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:2,004億円、営業損失:75億円、当期純損失:95億円 ・前年同期比で減収、営業損失拡大も、期初計画比では損失縮小 ・通期見通しは変更なし
<p>セグメント別 業績概況</p>	<p>■遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、営業損失計上 ・パチンコは『ぱちんこCR北斗の拳』のヒット、タイヨーエレクトクの業績寄与により、前年同期の販売台数を大幅に上回る ・パチスロは新基準機に一斉移行した前年同期の販売台数を下回る
	<p>■アミューズメント機器</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収増益 ・今期メインタイトルの、『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007』、『ガリレオファクトリー』を販売
	<p>■アミューズメント施設</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、営業損失拡大 ・既存店売上高は前年同期実績を下回る水準で推移 ・前期から引き続き将来性・収益性の低い店舗の閉店・売却を推進
	<p>■コンシューマ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収、営業損失は縮小 ・ゲームソフト販売は、国内外ともに堅調に推移
	<p>その他トピックス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「みなとみらい21」中央地区における保有地を横浜市が買戻し ⇒前期時点で関連損失を引き当て済み、今期P/Lへのインパクトなし ・トムス・エンタテインメントとゲオ社間のアミューズメント施設事業譲渡契約解消 ⇒当社連結業績への影響は軽微

連結損益計算書 (要約)

		2008年3月期		2009年3月期				
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	5/13期初	
							通期計画	前期比
(億円)								
内訳	売上高	2,310	4,589	2,004	-13.2%	2,000	4,700	+2.4%
	遊技機	997	1,455	652	-34.6%	680	1,600	+10.0%
	アミューズメント機器	343	710	344	+0.3%	365	760	+7.0%
	アミューズメント施設	479	912	371	-22.5%	390	780	-14.5%
	コンシューマ	412	1,417	619	+50.2%	550	1,530	+8.0%
	その他	77	93	16	-79.2%	15	30	-67.7%
内訳	営業利益	-43	-58	-75	-	-100	150	-
	遊技機	121	84	-10	-	25	130	+54.8%
	アミューズメント機器	18	71	46	+155.6%	20	55	-22.5%
	アミューズメント施設	-22	-98	-28	-	-8	-15	-
	コンシューマ	-125	-59	-59	-	-108	33	-
	その他	-2	0	2	-	1	1	-
	全社/消去等	-34	-55	-26	-	-30	-54	-
	営業利益率	-	-	-	-	-	3.2%	-
	遊技機	12.1%	5.8%	-	-	3.7%	8.1%	+2.4pt
	AM機器	5.2%	10.0%	13.4%	+8.1pt	5.5%	7.2%	-2.8pt
	AM施設	-	-	-	-	-	-	-
CS	-	-	-	-	-	2.2%	-	
経常利益	-39	-82	-84	-	-110	130	-	
経常利益率	-	-	-	-	-	2.8%	-	
当期純利益	-202	-524	-95	-	-120	50	-	
当期純利益率	-	-	-	-	-	1.1%	-	
1株配当(円)	30	45	15	-	15	30	-	
一株あたり当期純利益(円)	-80.44	-208.26	-37.92	-	-47.63	19.85	-	
一株あたり純資産(円)	1196.21	1030.09	990.09	-	-	-	-	

連結貸借対照表 (要約)

【 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	101,539	117,257	15,718	支払手形・買掛金	49,496	56,822	7,325
受取手形・売掛金	72,541	78,163	5,622	社債(1年内)	5,716	1,241	-4,475
有価証券	2,495	26,473	23,977	短期借入金	27,455	18,805	-8,650
たな卸資産	51,435	47,799	-3,635	その他	50,195	38,727	-11,468
その他	47,026	36,871	-10,155				
				流動負債 計	132,863	115,595	-17,267
流動資産 計	275,038	306,565	31,526	社債	25,679	55,513	29,834
有形固定資産	104,029	78,403	-25,625	長期借入金	6,988	7,348	359
無形固定資産	20,217	19,021	-1,195	その他	22,483	23,186	703
投資有価証券	35,608	37,996	2,387				
その他	34,749	31,425	-3,324	固定負債 計	55,151	86,048	30,897
				負債合計	188,014	201,644	13,629
				株主資本 計	278,253	264,201	-14,051
				評価・換算差額等 計	-18,733	-14,767	3,966
				新株予約権	1,070	1,269	198
				少数株主持分	21,038	21,064	25
固定資産 計	194,604	166,846	-27,757	純資産合計	281,627	271,767	-9,860
資産合計	469,642	473,412	3,769	負債及び純資産合計	469,642	473,412	3,769

トピックス

- 自己資本比率は、前期末の55.3%から第2四半期末には52.7%と、引き続き健全な水準を堅持
- みなとみらい21、川越における未利用地の返還・売却したことによる有形固定資産の減少
- 子会社において社債を発行し、手元流動性の向上と機動性を高める財務戦略を推進

【MEMO】

第2四半期累計実績

パチスロ

- 新基準機に一斉に移行した前年同期との比較では販売台数減少
- レンタルの影響解消
- 3月の解釈基準一部改正を適用し、新機能を付加した斬新な機器の供給開始
⇒ 銀座『パチスロ THE BLUE HEARTS』から順次供給
- サミー『ハードボイルド』、ロデオ『天地を喰らう』は3Qに販売延期

パチンコ

- 新開発体制下の主力製品供給開始、高稼働を受け、設置シェア向上を実現
⇒ サミー『ぱちんこCR北斗の拳』(*)の9月末出荷台数12万台、累計受注台数約17万台(10月末現在)
- 前期下期から連結対象となったタイヨーエレクト社の業績寄与
- サミーブランド『CRバーチャファイター』は3Qに販売延期

通期への見通し

パチスロ

- 差別化製品の継続的な開発・供給
- 3Q発売予定主要タイトル(10月末現在)：
サミー『ハードボイルド』
ロデオ『天地を喰らう』
- マージン改善施策
⇒ 部材リユース率を高めた機器の供給(『ハードボイルド』、『天地を喰らう』)

パチンコ

- 『ぱちんこCR北斗の拳』の受注継続
- 『ぱちんこCR北斗の拳』に続き、新開発体制下の下期主カタイトル販売計画
- 3Q発売予定主要タイトル(10月末現在)：
サミー『CRバーチャファイター』
銀座『CR GU-GUガンモ』
タイヨーエレクト『CR匠の道』

(*)主カタイトルに関しては、26,27ページに画像を掲載

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期	通期実績	第2四半期	前年同期比	第2四半期	5/13期初	前期比
	累計実績	累計実績	累計計画		通期計画		
売上高	997	1,455	652	-34.6%	680	1,600	+10.0%
パチスロ	788	1,037	156	-80.2%	279	701	-32.4%
パチンコ	141	281	438	+210.6%	349	773	+175.1%
周辺機器その他	68	138	58	-14.7%	52	125	-9.4%
営業利益	121	84	-10	—	25	130	+54.8%
営業利益率	12.1%	5.8%	—	—	3.7%	8.1%	—

販売実績/計画

(億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	5月13日 期初計画
	5タイトル	6タイトル	2タイトル	3タイトル	7タイトル
	147,819台	167,879台	24,775台	40,000台	100,000台
	3タイトル	5タイトル	1タイトル	2タイトル	4タイトル
	58,336台	85,117台	4,289台	20,000台	55,000台
	2タイトル	3タイトル	2タイトル	2タイトル	5タイトル
	76,166台	84,639台	11,391台	25,000台	60,000台
		1タイトル	2タイトル	1タイトル	3タイトル
		10,947台	6,193台	5,000台	15,000台
ユニット供給	6タイトル	7タイトル	2タイトル	2タイトル	4タイトル
	28,175台	32,106台	8,454台	8,000台	18,000台
合計	16タイトル	22タイトル	9タイトル	10タイトル	23タイトル
	310,496台	380,688台	55,102台	98,000台	248,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	2Q累計 販売台数	販売時期
	パチスロ桃太郎電鉄	11,676台	7月
	パチスロ北斗の拳2 ネクストゾーン 闘・将	10,469台	前期
	パチスロ THE BLUE HEARTS	11,098台	8月

* 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

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	5/13期初	
						通期計画	前期比
売上高	997	1,455	652	-34.6%	680	1,600	+10.0%
パチスロ	788	1,037	156	-80.2%	279	701	-32.4%
パチンコ	141	281	438	+210.6%	349	773	+175.1%
周辺機器その他	68	138	58	-14.7%	52	125	-9.4%
営業利益	121	84	-10	—	25	130	+54.8%
営業利益率	12.1%	5.8%	—	—	3.7%	8.1%	—

販売実績

(億円)	2008年3月期		2009年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	5月13日 期初計画
Sammy	1タイトル 51,931台	3タイトル 55,617台	2タイトル 126,842台	3タイトル 75,000台	6タイトル 130,000台
GINZA	1タイトル 4,710台	2タイトル 10,931台	1タイトル 1,162台	2タイトル 10,000台	4タイトル 50,000台
TAIYO ELEC		4タイトル 41,636台	3タイトル 26,946台	3タイトル 40,000台	6タイトル 100,000台
合計	2タイトル 56,641台	9タイトル 108,184台	6タイトル 154,950台	8タイトル 125,000台	16タイトル 280,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	2Q累計 販売台数	販売時期
Sammy	ぱちんこCR北斗の拳	123,824台	9月
TAIYO ELEC	CRサムライチャンプルー	17,460台	5月

* 機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す

第2四半期累計実績

■国内において主カタイトルの販売を開始

『WORLD CLUB Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007』(*)、

『ガリレオファクトリー』(*)

■前期比で利益率改善

WCCFを中心に比較的利益率の高い商品比率が高かったこと、また、利益率の高い国内の売上比率が高かったことが利益率改善に貢献

通期への見通し

■アミューズメント施設業界全体の 厳しい経営環境を想定

■上期販売の主カタイトルの継続販売により、 着実な収益計上を図る

(*) 主カタイトルに関しては、26,27ページに画像を掲載

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期	通期実績	第2四半期	前年同期比	第2四半期	5/13期初	
	累計実績		累計実績		累計計画	通期計画	前期比
売上高	343	710	344	+0.3%	365	760	+7.0%
国内	280	607	313	+11.8%	327	640	+5.4%
海外	63	104	31	-50.8%	38	120	+15.4%
営業利益	18	71	46	+155.6%	20	55	-22.5%
営業利益率	5.2%	10.0%	13.4%	+8.1pt	5.5%	7.2%	-2.8pt

主要販売品目

今期上期発売主カタイトルの実績

タイトル		実績
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	ライブ機+サテライト(8P) ライブ機+サテライト(4P)	646セット 139セット
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	メイン+サテライト	142セット
ガリレオファクトリー	本体	79台
セガネットワーク対戦麻雀MJ4	ライブ機+サテライト +サテライトCVT	2267台

(*) 主カタイトルに関しては、26.27ページに画像を掲載

第2四半期累計実績

■セガ国内既存店売上高前年同期比:90.6%

➢ 個人消費低迷を受け、郊外店を中心に既存店舗の売上高が前年同期実績を下回る水準

➢ 主力タイトル設置普及等により1Qから2Qにかけては回復の傾向

1Q(4月～6月)3ヶ月間 既存店前年比:87.3%

2Q(7月～9月)3ヶ月間 既存店前年比:93.6%

■収益性・将来性の低い店舗の閉店・売却を推進

昨年来進めている収益性・将来性の低い約110店舗の閉鎖を推進

⇒出店3店舗、閉店19店舗、2Q末店舗数347店舗

通期への見通し

■機器カテゴリ毎(ビデオゲーム、メダル機、プライズ機)における売上強化のための各種施策を展開し、収益向上を図る

■店舗の収益性精査の継続

引き続き収益性精査の実施と、その結果をもとに店舗の適正化を推進する

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期	通期実績	第2四半期	前年同期比	第2四半期	5/13期初	
	累計実績		累計実績		累計計画	通期計画	前期比
売上高	479	912	371	-22.5%	390	780	-14.5%
うち、海外施設売上高	61	117	47	-23.0%	50	103	-12.0%
営業利益	-22	-98	-28	-	-8	-15	-
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-
既存店舗売上高前年比	89.0%	89.0%	90.6%		100.2%	104.3%	
国内AM施設数	433店舗	363店舗	347店舗		342店舗	347店舗	-16店舗
出店数	6	12	3		4	12	0
閉店数	22	92	19		25	28	-64
AM施設事業 設備投資額	87	159	90	+3.4%	62	136	-14.5%
AM施設事業 減価償却費	77	171	71	-7.8%	59	139	-18.7%

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期	通期実績	第2四半期	前年同期比	第2四半期	5/13期初	前期比
	累計実績	累計実績	累計計画		通期計画		
売上高	412	1,417	619	+50.2%	550	1,530	+8.0%
ゲームソフト	197	948	390	+98.0%	334	1,030	+8.6%
ネットワーク他	215	469	229	+6.5%	216	501	+6.8%
営業利益	-125	-59	-59	-	-108	33	-
営業利益率	-	-	-	-	-	2.2%	-
ゲームソフト販売本数(万本)	491	2,699	1,276	+159.9%	1,030	3,171	+17.5%
研究開発費	164	371	167	+1.8%	194	378	+1.9%

第2四半期実績

■海外ゲームソフト販売は好調に推移

前期販売タイトル『Mario & Sonic at the Olympic Games』(全世界累計出荷本数850万本突破)のレポートや、人気映画のライセンスタイトル『Iron Man』(*)、北京オリンピックをテーマにした『Beijing 2008』などの販売が好調に推移

■国内ゲームソフト販売は堅調に推移

『ファンタシースターポータブル』(*)、などの販売が堅調に推移

通期への見通し

■海外はクリスマス商戦を中心にメインタイトルを投入

『Sonic Unleashed』、『Football Manager 2009』などを中心に、販売本数伸長を目指す

■国内はRPGタイトルや人気シリーズの販売を予定

『ファンタシースターZERO』、『龍が如く3』の販売を計画

■有カクリエイターとのコラボレーション推進

プラチナゲームズ: 『MADWORLD』

プロペ: 『レッツ タップ』

ゲームソフト販売実績

販売地域別		2008年3月期2Q累計		2009年3月期2Q累計	
		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	14	93	17	200
	米国	7	172	22	541
	欧州	11	227	22	534
合計		32	491	61	1,276

プラットフォーム別		2008年3月期2Q累計		2009年3月期2Q累計	
		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	6	25	7	93
	GC	0	0	0	0
	Xbox	0	0	0	0
	PS3	1	21	9	104
	Wii	4	18	8	105
	Xbox360	1	21	7	109
	NDS	10	65	18	188
	PSP	7	46	4	103
	GBA	0	0	0	0
	PC	3	35	8	27
	リポート等	-	260	-	545
合計		32	491	61	1,276

今期上期発売主カタイトル実績

タイトル	プラット フォーム	実績本数 (万本)
Iron man	マルチ	207
The Incredible Hulk	マルチ	130
Beijing 2008	マルチ	97
ファンタースターポータブル	PSP	62

今期下期発売予定主カタイトル

タイトル	プラット フォーム
Sonic Unleashed (欧・米・日)	マルチ
Football Manager 2009 (欧・米)	マルチ
Empire: Total War (欧・米)	PC
Storm Rise (欧・米)	マルチ
Mad World (欧・米)	Wii
龍が如く3 (日本)	PS3

各種費用等の実績 / 通期見通し

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				
	第2四半期	通期実績	第2四半期		第2四半期	通期計画	
	累計実績		累計実績	前年同期比	累計計画	前期比	
研究開発費	298	653	304	+2.0%	343	663	+1.5%
設備投資額	349	504	145	-58.5%	113	236	-53.2%
減価償却費	295	456	119	-59.7%	97	222	-51.3%
広告宣伝費	90	228	112	+24.4%	118	255	+11.8%

2009年3月期 第2四半期累計実績

- 設備投資額および減価償却費が前年同期比で大幅減少
⇒ 遊技機レンタル販売の縮小による影響

- 広告宣伝費が増加
⇒ 各事業における上期主力製品の投入に伴う増加

上場子会社実績 / 通期見通し 補足資料



(億円)	2008年 3月期	2009年3月期			
	2Q 実績	2Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	55.3	53.5	-3.4%	51.9	108.8
営業利益	6.4	10.5	+63.0%	8.1	16.7
営業利益率	11.7%	19.1%	+7.4 ポイント	15.8%	15.4%

(億円)	2008年 3月期	2009年3月期			
	2Q 実績	2Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	79.4	84.7	+6.6%	72.5	178.0
営業利益	-3.2	0.1	-%	0.1	4.2
営業利益率	-	0.1%	-	0.1%	2.4%

サミーネットワークス

【第2四半期累計実績】

■売上高は、PC版パチンコ・パチスロゲームサイト「777タウン.net」およびモバイル版「サミー777タウン」において、「ぱちんこCR北斗の拳」等の先行配信や、コミュニティ機能の強化等により順調に推移しましたが、海外事業の撤退による影響で前年同期比で3.4%減に。

■営業利益は、海外事業の撤退による影響で、前年同期比63.0%増に。

【通期見通し】

■当初計画どおり、売上高108.8億円、営業利益16.7億円、経常利益16.4億円、当期純利益14億円を予定。

セガトイズ

【第2四半期累計実績】

■海外における「爆丸」のヒットにより売上高が伸びました。
■利益率の高い国内売上が依然厳しい状況のため、利益はほぼ計画通りの実績となった。

【通期見通し】

■国内市場が厳しい状況の中、「アンパンマン」は堅調に推移し、(株)サンリオとの共同開発キャラクター「ジュエルペット」は好調な滑り出しを見せている。

■海外「爆丸」はグローバル展開が進む予定に。



(億円)	2008年 3月期	2009年3月期			
	2Q 実績	2Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	111.4	93.6	-16.0%	115.0	270.0
営業利益	4.0	3.4	-14.8%	3.0	17.0
営業利益率	3.6%	3.7%	+0.1 ポイント	2.6%	6.3%

(億円)	2008年 3月期	2009年3月期			
	2Q 実績	2Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	73.5	71.2	-3.1%	75.2	141.1
営業利益	4.3	1.9	-54.0%	3.0	2.8
営業利益率	5.9%	2.8%	-3.1 ポイント	4.0%	2.0%

タイヨーエレクト

【第2四半期累計実績】

■【販売計画未達】パチンコ3機種・パチスロ2機種の合計5機種を投入。パチンコ機の一部機種の計画未達・販売時期の遅れもあり、計画比▲12千台の合計33千台の販売実績となる。

■【業績堅調】売上高は前年同期および計画に比べ減少するが、粗利益率の向上、経費の効率的運用により、営業利益は計画を上回る実績となる。

【通期見通し】

■【販売計画修正】第3四半期以降の販売計画につき、パチンコ1機種を来期以降におくり、計画比1機種減とするも、自信作の投入により下期のパチンコ販売計画台数は据え置く。

■【業績修正】売上高計画を▲30億円の270億円とするが、利益面は期初計画を維持。

トムス・エンタテインメント

【第2四半期累計実績】

■アニメーション事業においては、映画制作収入での本数増加や販売管理費の削減などにより、増収増益。

■アミューズメント事業においては、施設市場の落ち込みが大きく影響し、減収減益。

以上により、全社としては減収減益。

【通期見通し】

■アニメーション事業における制作本数の減少、ビデオ販売の不振、アミューズメント事業における市場環境悪化の影響などにより、前期と比べ減収減益を見込む。

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	17.45%
2	セガサミーホールディングス株式会社	31,299,283	-
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	23,182,622	9.20%
4	ヒーローアンドカンパニー	15,983,541	6.34%
5	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.63%
6	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	10,284,700	4.08%
7	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	9,723,060	3.86%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口4G)	6,769,300	2.69%
9	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	6,586,600	2.61%
10	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口4)	2,961,900	1.18%

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	13.86%	0.07%
金融商品取引業者	1.05%	0.06%
その他法人	6.98%	0.81%
外国法人等	33.15%	0.45%
個人・その他	33.91%	98.61%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
97,034名

本ページのデータは2008年9月30日現在

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 (持分比率)
(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 (56.3%)
(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 (52.2%)
タイヨーエレクトリック(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 (51.2%)
(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 (56.2%)

(*) 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
2008年9月30日現在

パチスロ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007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
パチスロ機年間販売台数(台)	1,842,392	1,672,049	1,786,292	1,637,853	1,744,876
パチスロ機市場規模(百万円)	526,354	522,582	537,349	485,404	495,226

パチンコ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007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
パチンコ機年間販売台数(台)	3,686,677	4,013,153	4,047,999	3,831,211	3,166,039
パチンコ機市場規模(百万円)	672,055	786,535	869,940	875,009	836,436

遊技機トータル市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
遊技機機設置台数(台)	4,888,078	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246
遊技機年間販売台数(台)	5,529,069	5,685,202	5,834,291	5,469,064	4,910,915
遊技機市場規模(百万円)	1,198,409	1,309,117	1,407,289	1,360,413	1,331,662

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
ホール数(軒)	16,076	15,617	15,165	14,674	13,585
うち、パチンコ機設置店	14,695	13,844	12,913	12,588	12,039
うち、パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,252	2,086	1,546

出所: 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	2004年			2005年			2006年			2007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	676,933	40.5%	サミー	607,106	34.0%	サミー	523,422	32.0%	サミー	380,688	21.8%
2	O社	275,000	16.5%	D社	236,000	13.2%	D社	200,000	12.2%	A社	192,000	11.0%
3	Y社	150,000	9.0%	O社	187,000	10.5%	Y社	173,000	10.6%	S社	169,156	9.7%
4	D社	132,000	7.9%	Y社	150,000	8.4%	O社	158,000	9.6%	D社	152,000	8.7%
5	A社	77,881	4.7%	S社	111,659	6.3%	K社	155,000	9.5%	Y社	152,000	8.7%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2004年			2005年			2006年			2007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	920,000	22.9%	S社	1,000,000	24.7%	S社	887,000	23.2%	S社	820,000	25.9%
2	S社	849,911	21.2%	S社	740,320	18.3%	K社	804,000	21.0%	S社	724,756	22.9%
3	H社	350,184	8.7%	K社	390,000	9.6%	S社	636,105	16.6%	K社	510,000	16.1%
4	D社	308,173	7.7%	N社	320,000	7.9%	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%
5	N社	278,000	6.9%	サミー	288,895	7.1%	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%
6	サミー	233,049	5.8%	H社	242,276	6.0%	H社	184,832	4.8%	H社	165,377	5.2%
7	K社	225,000	5.6%	F社	185,572	4.6%	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%
8	F社	168,000	4.2%	D社	172,123	4.3%	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%

出所: 矢野経済研究所

* 各年の7月～翌年6月までの決算期

(2007年度: 2007年7月～2008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

(億円)

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
業務用アミューズメント機器販売高	1,408	1,545	1,779	1,806	1,992	2,234	2,191
アミューズメント施設売上高	5,903	6,055	6,377	6,492	6,825	7,029	6,781
業務用アミューズメント合計	7,311	7,600	8,156	8,298	8,817	9,263	8,972

ゲームセンター営業所数(店)	12,742	11,499	10,759	10,109	9,515	9,091	8,652
ゲーム機設置台数(台)	456,327	439,937	428,358	438,986	445,025	460,031	474,808
1店舗あたり設置台数(台)	35.8	38.3	39.8	43.4	46.8	50.6	54.9

家庭用ゲーム機器販売高ハード	9,981	7,908	6,315	4,251	8,622	11,253	22,992
家庭用ゲーム機器販売高ソフト	5,042	4,759	4,380	4,948	5,026	7,012	7,196
家庭用ゲーム機器販売高合計	15,023	12,667	10,695	9,199	13,648	18,265	30,188

アミューズメント産業市場規模	22,334	20,267	18,851	17,497	22,465	27,528	39,160
----------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

(JAMMA・AOU・NSA調べ)

補足資料/過去の業績推移

2005年3月期～2009年3月期第2四半期累計

	2005年3月期		2006年3月期				2007年3月期				2008年3月期				2009年3月期	
	3Q 累計	通期	1Q 累計	2Q 累計	3Q 累計	通期	1Q 累計	2Q 累計	3Q 累計	通期	1Q 累計	2Q 累計	3Q 累計	通期	1Q 累計	2Q 累計
(億円)																
売上高	3,994	5,156	1,005	2,485	4,208	5,532	856	2,835	4,042	5,282	954	2,310	3,420	4,589	746	2,004
遊技機	2,207	2,801	497	1,298	2,120	2,656	215	1,450	1,777	2,115	379	997	1,236	1,455	120	652
アミューズメント機器	497	633	126	308	541	715	177	346	522	754	152	343	521	710	137	344
アミューズメント施設	622	831	210	485	778	1,062	252	535	784	1,038	228	479	692	912	174	371
コンシューマ	491	653	115	285	619	903	165	407	822	1,195	160	412	884	1,417	305	619
その他	177	237	55	107	147	194	45	96	135	178	33	77	85	93	8	16
営業利益	920	1,050	175	498	1,012	1,191	27	629	751	765	-24	-43	-15	-58	-102	-75
遊技機	885	1,039	182	464	826	998	21	637	696	711	66	121	121	84	-43	-10
アミューズメント機器	64	74	4	45	105	121	40	66	93	116	6	18	54	71	7	46
アミューズメント施設	50	54	6	43	80	92	20	29	24	1	-8	-22	-49	-98	-15	-28
コンシューマ	-51	-88	-20	-43	22	19	-40	-67	-7	17	-72	-125	-96	-59	-41	-59
その他	-2	-5	0	-4	-8	-17	-2	-4	-5	-13	-1	-2	-1	0	0	2
全社/消去等	-26	-23	3	-5	-14	-23	-11	-32	-50	-67	-15	-34	-44	-55	-10	-26
営業利益率	23.0%	20.4%	17.4%	20.0%	24.0%	21.5%	3.2%	22.2%	18.6%	14.5%	-	-	-	-	-	-
遊技機	40.1%	37.1%	36.6%	35.7%	39.0%	37.6%	9.8%	43.9%	39.2%	33.6%	17.4%	12.1%	9.8%	5.8%	-	-
AM機器	12.9%	11.7%	3.2%	14.6%	19.4%	16.9%	22.6%	19.1%	17.8%	15.4%	3.9%	5.2%	10.4%	10.0%	5.1%	13.4%
AM施設	8.0%	6.5%	2.9%	8.9%	10.3%	8.7%	7.9%	5.4%	3.1%	0.1%	-	-	-	-	-	-
CS	-	-	-	-	3.6%	2.1%	-	-	-	1.4%	-	-	-	-	-	-
経常利益	907	1,044	170	494	1,011	1,195	24	660	774	812	-14	-39	-14	-82	-98	-84
経常利益率	22.7%	20.2%	16.9%	19.9%	24.0%	21.6%	2.8%	23.3%	19.1%	15.4%	-	-	-	-	-	-
当期純利益	462	505	107	249	634	662	7	379	493	434	-50	-202	-157	-524	-105	-95
当期純利益率	11.6%	9.8%	10.6%	10.0%	15.1%	12.0%	0.8%	13.4%	12.2%	8.2%	-	-	-	-	-	-
研究開発費	303	415	76	164	245	363	110	230	399	521	147	298	505	653	166	304
設備投資額	243	324	101	143	229	385	117	237	319	366	115	349	436	504	65	145
減価償却費	115	177	43	87	137	218	50	115	195	280	80	295	375	456	54	119
広告宣伝費	90	118	26	75	139	189	39	102	164	222	30	90	155	228	41	112

パチスロタイトル数	6	9	4	6	9	14	2	5	10	17	9	16	19	22	4	9
販売台数	534,752	676,933	153,306	255,286	465,454	607,106	31,836	360,602	432,591	523,422	126,137	310,496	335,025	380,688	15,048	55,102

パチンコタイトル数	7	8	1	4	6	8	4	7	11	15	1	2	6	9	3	6
販売台数	201,092	233,049	25,813	223,920	259,272	288,895	45,632	81,210	118,863	132,981	9,669	56,641	88,852	108,184	19,704	154,950

セガAM施設既存店売上高前年比	98.4%	98.5%	98.4%	100.0%	101.3%	103.3%	103.8%	100.2%	98.1%	95.8%	88.8%	89.0%	88.6%	89.0%	87.3%	90.6%
国内AM施設数	469店舗	477店舗	470店舗	451店舗	472店舗	462店舗	460店舗	463店舗	463店舗	449店舗	442店舗	433店舗	430店舗	363店舗	357店舗	347店舗

ゲームソフトタイトル数	46	84	13	32	77	122	29	53	101	140	9	32	83	138	37	61
販売本数(万本)	919	1,179	186	448	1,147	1,640	214	575	1,469	2,127	143	491	1,465	2,699	689	1,276

遊技機事業(パチスロ)



パチスロ桃太郎電鉄

©HUDSON SOFT
 ©さくまあきら
 ©土居孝幸
 ©Sammy

遊技機事業(パチンコ)



ぱちんこCR北斗の拳

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
 ©NSP 2007 著作権許諾証SAE-307
 ©Sammy

アミューズメント機器事業




ガリレオファクトリー
 (メダルゲーム)

© SEGA



**WORLD CLUB Champion
 Football Intercontinental
 Clubs 2006-2007**
 (トレーディングカードゲーム)

© SEGA

 The game is made by Sega in association with Panini.
 © Panini S.p.A. All Rights Reserved

コンシューマ事業



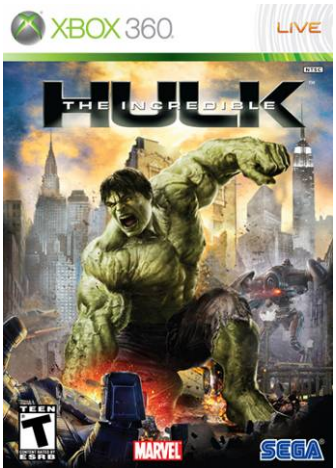
IRON MAN (TM)

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation.
 Iron Man, the Movie © 2008 MVL Film Finance LLC.
 Marvel, Iron Man, all character names and their distinctive likenesses: TM and © 2008 Marvel Entertainment, Inc and its subsidiaries.
 All rights Reserved.



ファンタシースターポータブル

© SEGA



THE INCREDIBLE HULK (TM)



© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation.
 The Incredible Hulk, the Movie © 2008 MVL Film Finance LLC.
 Marvel, The Incredible Hulk, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc and its subsidiaries.
 All rights Reserved.



<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。