

2011年3月期 第1四半期決算



2010年8月2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。

【2011年3月期 第1四半期実績／上期見通し】

実績ハイライト	2
連結損益計算書(要約)	3
第2四半期累計業績予想の修正について	4
各種費用等の実績／上期見通し	5
連結貸借対照表(要約)	6
セグメント別実績／上期見通し	
セグメント別:遊技機事業	7
セグメント別:アミューズメント機器事業	10
セグメント別:アミューズメント施設事業	12
セグメント別:コンシューマ事業	14
上場子会社実績／上期見通し	
サミーネットワークス／セガトイズ	19 / 20
タイヨーエレクトク／トムス・エンタテインメント	21 / 22
補足資料	23

売上高・利益		<ul style="list-style-type: none"> ・売上高:913億円、営業利益:149億円、当期純利益:70億円 ・前年同期比で、増収、黒字転換 ・資産除去債務など、特別損失12億円を計上 ・第2四半期累計計画を上方修正 <p>⇒通期計画は、上期における業績進捗を受けて見直す予定</p>
セグメント別	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、黒字転換 ・パチスロ販売台数は、前年同期実績を大幅に上回る水準 ・パチンコ販売台数は、前年同期実績を下回る ・液晶部材を中心とした原価低減、リユース等により、利益率向上
	アミューズメント機器	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、黒字転換 ・レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が堅調 ・主カタイトルのCVTキット、及びカード等の消耗品販売が堅調
	アミューズメント施設	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、減収も、黒字転換 ・セガ国内既存店売上高は、前年同期実績を下回る水準 ・国内施設6店舗を閉店もしくは売却
	コンシューマ	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で、増収、損失縮小 ・ゲームソフト販売は、厳しい市場環境を受け、海外での新作販売が低調に推移 ・ゲームソフトは下期を中心に複数の主カタイトルを投入

連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)		2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
内訳	売上高	604	1,543	3,846	913	+51.2%	1,900	2,050	4,000
	遊技機	196	683	1,603	489	+149.5%	1,085	1,250	2,000
	アミューズメント機器	78	179	451	97	+24.4%	190	195	530
	アミューズメント施設	141	289	547	111	-21.3%	220	225	440
	コンシューマ	180	376	1,215	207	+15.0%	390	365	1,000
	その他	7	15	28	7	0.0%	15	15	30
内訳	営業利益	-78	-3	367	149	-	145	340	400
	遊技機	-10	108	295	151	-	205	395	350
	アミューズメント機器	-10	-7	70	13	-	1	6	55
	アミューズメント施設	-1	2	-13	1	-	-7	-2	-15
	コンシューマ	-45	-81	63	-6	-	-20	-25	70
	その他	1	2	3	0	-	0	0	0
	消去等	-11	-27	-52	-11	-	-34	-34	-60
	営業利益率	-	-	9.5%	16.3%	-	7.6%	16.6%	10.0%
	経常利益	-80	-7	359	146	-	140	335	390
	特別利益	5	19	31	3	-	-	-	-
	特別損失	12	25	119	12	-	-	-	-
	当期純利益	-102	-63	202	70	-	55	170	220
	一株当たり当期純利益(円)	-40.86	-25.10	80.46	27.93	-	21.83	67.48	87.33
	一株当たり純資産(円)	837.05	841.80	937.80	948.47	-	-	-	-

第2四半期累計業績予想の修正について



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	第2四半期累計計画		期初計画対比		主な修正要因	
	期初計画 (A)	修正計画 (B)	増減額 (B-A)	増減率		
内訳	売上高	1,900	2,050	150	7.9%	【遊技機事業】 一部のパチンコタイトルの販売スケジュール見直し、および好調なパチスロ販売を受け、パチンコ、パチスロ販売台数を修正 ⇒パチンコ販売台数:20万台(期初計画:23万台) ⇒パチスロ販売台数:18万台(期初計画:10万台)
	遊技機	1,085	1,250	165	15.2%	
	アミューズメント機器	190	195	5	2.6%	
	アミューズメント施設	220	225	5	2.3%	
	コンシューマ	390	365	-25	-6.4%	
	その他	15	15	-	-	
内訳	営業利益	145	340	195	134.5%	利益率の高いパチスロ販売好調、部材調達コスト低減・リユースによる原価低減、価格戦略の見直し等により、利益率が改善 【コンシューマ事業】 海外での新作販売が厳しい市場環境を受け、軟調に推移したことにより、ゲームソフト販売本数を修正 ⇒ゲームソフト販売本数:500万本(期初計画:632万本)
	遊技機	205	395	190	92.7%	
	アミューズメント機器	1	6	5	500.0%	
	アミューズメント施設	-7	-2	5	-71.4%	
	コンシューマ	-20	-25	-5	25.0%	
	その他	0	0	-	-	
	消去等	-34	-34	-	-	
営業利益率	7.6%	16.6%	+9.0pt	-		
経常利益	140	335	195	139.3%	※アミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業は、概ね計画通りの推移	
当期純利益	55	170	115	209.1%		
一株当たり当期純利益(円)	21.83	67.48	-	-		

各種費用等の実績



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	118	229	415	95	-19.5%	195	-	434
設備投資額	27	63	161	33	+22.2%	101	-	189
減価償却費	35	73	171	34	-2.9%	75	-	178
広告宣伝費	27	78	207	33	+22.2%	101	-	197

連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(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	1,013	1,179	165	支払手形・買掛金	373	386	12
受取手形・売掛金	670	459	-210	社債(1年内)	206	106	-100
有価証券	734	675	-58	短期借入金	34	29	-4
たな卸資産	367	424	57	その他	313	294	-19
その他	202	190	-11				
				流動負債 計	928	816	-111
流動資産 計	2,987	2,928	-58	社債	415	397	-17
有形固定資産	590	588	-1	長期借入金	61	57	-4
無形固定資産	133	131	-1	その他	258	282	23
投資有価証券	286	277	-8				
その他	234	220	-13	固定負債 計	735	737	2
				負債合計	1,663	1,554	-109
				株主資本 計	2,594	2,627	32
				評価・換算差額等 計	-232	-237	-5
				新株予約権	11	11	0
				少数株主持分	193	192	-1
固定資産 計	1,244	1,219	-25	純資産合計	2,567	2,593	25
資産合計	4,231	4,148	-83	負債及び純資産合計	4,231	4,148	-83

第1四半期実績

- 流動資産: 社債の償還等の支出により、58億円減少
- 固定資産: 敷金・保証金の減少等により、25億円減少
⇒ 総資産: 83億円減少の4,148億円
- 流動比率: 36.8ポイント増加の358.6%
- 自己資本比率: 1.8ポイント増加の57.6%

(億円)	前期末	当期末	増減
総資産	4,231	4,148	-83
純資産	2,567	2,593	+25
自己資本比率	55.8%	57.6%	+1.8pt
流動比率	321.8%	358.6%	+36.8pt



(億円)		2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
内 訳	売上高	196	683	1,603	489	+149.5%	1,085	1,250	2,000
	パチスロ	16	182	517	344	+2050.0%	305	-	635
	パチンコ	160	471	1,031	138	-13.8%	750	-	1,295
	その他	20	30	55	7	-65.0%	30	-	70
	営業利益	-10	108	295	151	-	205	395	350
	営業利益率	-	15.8%	18.4%	30.9%	-	18.9%	31.6%	17.5%
	パチスロ販売台数(台)	5,111	57,038	162,932	109,621	+2044.8%	100,000	180,000	210,000
	パチンコ販売台数(台)	53,748	167,715	360,171	49,240	-8.4%	230,000	200,000	410,000

第1四半期実績

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、販売台数が大幅増加 ■複数タイトルの販売が好調 ⇒サミー『パチスロ蒼天の拳』 ⇒ロデオ『新鬼武者』、『パチスロ ガメラ』 ■液晶を中心としたリユース効果
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■前年同期比で、販売台数減少 ■今期主カタイトルは、第2四半期以降に投入 ■液晶を中心とした部材調達コスト削減

上期見通し

パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> ■2Q累計販売台数:修正計画 18万台 ■複数の主カタイトルを発売 ⇒サミー『パチスロ スパイダーマン3』(9月) ⇒タイヨーエレクト『リングにかけろ1 ~黄金のJr. 編~』(9月) ■液晶を中心としたリユース効果
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> ■2Q累計販売台数:修正計画 20万台 ■複数タイトルの発売が堅調 ⇒サミー『ぱちんこCR科学忍者隊ガッチャマン ~運命の絆~』(7月)、 『ぱちんこCR北斗の拳 剛掌(ラオウ)』(7月) ■『ぱちんこCR北斗の拳 剛掌(ラオウ)』より新枠に移行



販売実績/パチスロ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
Sammy	0タイトル	3タイトル	6タイトル	1タイトル	2タイトル	-	5タイトル
	3,777台	53,898台	121,677台	74,884台	50,000台	-	115,000台
RODEO	0タイトル	0タイトル	2タイトル	1タイトル	2タイトル	-	4タイトル
	65台	65台	29,734台	34,485台	25,000台	-	60,000台
TAIYO ELEC	0タイトル	1タイトル	2タイトル	0タイトル	2タイトル	-	4タイトル
	0台	1,806台	9,257台	252台	25,000台	-	35,000台
GINZA	0タイトル	0タイトル	0タイトル	-	-	-	-
	27台	27台	27台	-	-	-	-
ユニット供給	1タイトル	1タイトル	2タイトル	-	-	-	-
	1,242台	1,242台	2,237台	-	-	-	-
合計	1タイトル	5タイトル	12タイトル	2タイトル	6タイトル	-	13タイトル
	5,111台	57,038台	162,932台	109,621台	100,000台	180,000台	210,000台



『パチスロ蒼天の拳』
(サミー)

©原哲夫・武論尊 2001, 著作権許諾証SAH-310

©Sammy



『新鬼武者』
(ロデオ)

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©Sammy ©RODEO

「新鬼武者」は株式会社カプコンの登録商標です

主要販売品目/パチスロ

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ蒼天の拳	71,936台	5月
RODEO	新鬼武者	20,909台	前期
RODEO	パチスロ ガメラ	13,576台	6月

セグメント別:遊技機事業(パチンコ)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

販売実績/パチンコ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
Sammy	1タイトル	4タイトル	6タイトル	5タイトル	3タイトル	-	6タイトル
	19,263台	105,764台	274,578台	35,774台	190,000台	-	320,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	3タイトル	6タイトル	1タイトル	3タイトル	-	6タイトル
	34,248台	48,653台	72,295台	13,466台	40,000台	-	90,000台
GINZA	0タイトル	1タイトル	1タイトル	-	-	-	-
	237台	13,298台	13,298台	-	-	-	-
合計	2タイトル	8タイトル	13タイトル	6タイトル	6タイトル	-	12タイトル
	53,748台	167,715台	360,171台	49,240台	230,000台	200,000台	410,000台
内訳	本体販売	38,278台	58,504台	111,140台	10,541台	170,000台	285,400台
	盤面販売	15,470台	109,211台	249,031台	38,699台	60,000台	124,600台



『デジハネCR蒼天の拳STV』
(サミー)

©原哲夫・武論尊 2001, 著作権許証SAI-311
©Sammy



『CRシンデレラボーイ2
～シンデレラコードを奪還せよ～』
(タイヨーエレクト)

©2003 モンキー・パンチ/シンデレラボーイ製作委員会

主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	デジハネCR蒼天の拳STV	16,186台	4月
TAIYO ELEC	CRシンデレラボーイ2～シンデレラコードを奪還せよ～	11,721台	5月
Sammy	ぱちんこCRクラブムーン	10,218台	5月



(億円)		2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
内 訳	売上高	78	179	451	97	+24.4%	190	195	530
	国内	63	148	389	87	+38.1%	163	-	433
	海外	15	31	62	10	-33.3%	27	-	97
	営業利益	-10	-7	70	13	-	1	6	55
	営業利益率	-	-	15.5%	13.4%	-	0.5%	3.1%	10.4%
	研究開発費・コンテンツ制作費	22	43	78	18	-18.2%	35	-	85

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

第1四半期実績

- 前年同期比で、増収、黒字転換
- レベニューシェアによる配分収益が好調に推移
 - ⇒ 当第1四半期に『初音ミク Project DIVA Arcade』を販売
 - ⇒ 前期投入の『ボーダーブレイク』の稼動が引続き堅調
- CVTキット『三国志大戦3 WAR BEGINS』の販売が堅調

上期見通し

- レベニューシェアによる継続的な収益貢献
- 今期主カタイトルの発売は第3四半期を予定
 - ⇒ 『戦国大戦』(トレーディングカードゲーム)

主要販売品目

タイトル名		販売実績
三国志大戦3 シリーズ	トレーディングカードゲーム	15億円
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	6億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	5億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売やレベニューシェアタイトルの稼動による配分収益などを含む



『初音ミク Project DIVA Arcade』
(ビデオゲーム)

©SEGA
©Crypton Future Media, Inc.
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。
『初音ミク』は歌うソフトウェアです。



『三国志大戦3 WAR BEGINS』
(トレーディングカードゲーム)

©SEGA

セグメント別:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

(億円)	2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画	
売上高	141	289	547	111	-21.3%	220	225	440	
うち、海外施設売上高	15	28	54	8	-46.7%	16	-	33	
営業利益	-1	2	-13	1	-	-7	-2	-15	
営業利益率	-	0.7%	-	0.9%	-	-	-	-	
セガ国内既存店売上高前年比	96.0%	92.3%	91.7%	97.2%	-	91.7%	-	95.8%	
国内AM施設数	298店舗	277店舗	260店舗	255店舗	-	249店舗	-	248店舗	
内 記	セガ	出店数	1店舗	1店舗	4店舗	0店舗	2店舗	-	3店舗
		閉店数	24店舗	44店舗	61店舗	5店舗	12店舗	-	13店舗
		店舗数	251店舗	231店舗	217店舗	212店舗	-	207店舗	-
Bee/ トムス	出店数	0店舗	0店舗	0店舗	1店舗	1店舗	-	2店舗	
	閉店数	1店舗	2店舗	5店舗	1店舗	2店舗	-	4店舗	
	店舗数	47店舗	46店舗	43店舗	43店舗	-	42店舗	-	41店舗
海外AM施設数	21店舗	21店舗	14店舗	11店舗	-	13店舗	-	13店舗	
設備投資額	11	25	77	5	-54.5%	22	-	66	
減価償却費	16	34	82	12	-25.0%	28	-	69	

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

第1四半期実績

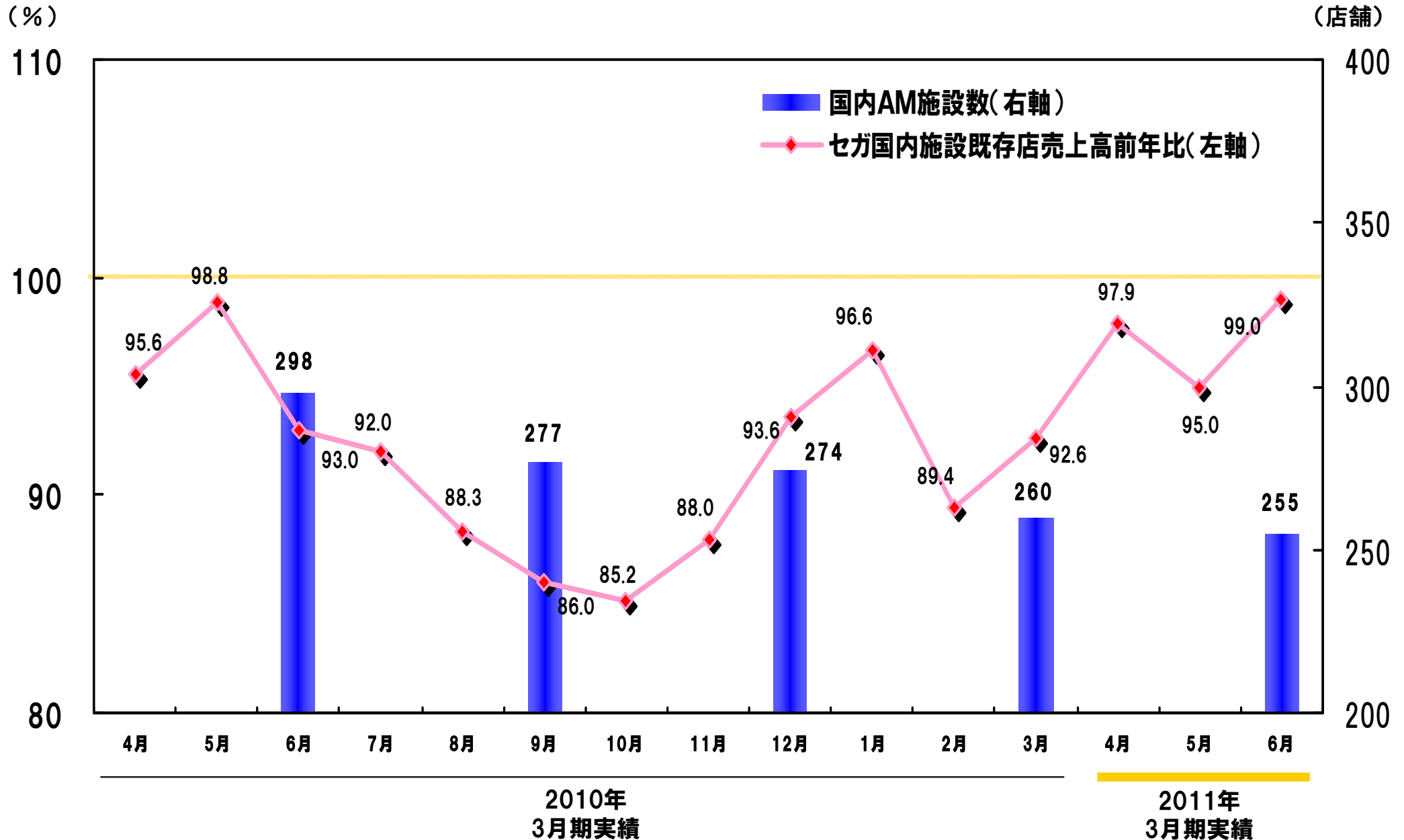
- 前年同期比で、減収も、黒字転換
- セガ国内既存店売上高前年比:
1Q実績:97.2%(4月:97.9%、5月:95.0%、6月:99.0%)
- 国内AM施設数:1Q末時点 255店舗(閉店:6、出店:1)

上期見通し

- セガ国内既存店売上高前年比:2Q累計計画 91.7%
- 主力タイトルを軸とした、個別店舗の運営力および
地域競争力の強化



セガ国内既存店売上高前年比／国内AM施設数





(億円)		2010年3月期			2011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	2Q累計 期初計画	2Q累計 修正計画	通期計画
売上高		180	376	1,215	207	+15.0%	390	365	1,000
内 訳	ゲームソフト	83	157	775	106	+27.7%	197	-	529
	ネットワーク他	97	219	440	101	+4.1%	193	-	471
営業利益		-45	-81	63	-6	-	-20	-25	70
営業利益率		-	-	5.2%	-	-	-	-	7.0%
ゲームソフト販売本数(万本)		265	540	2,675	329	+24.2%	632	500	1,696
研究開発費・コンテンツ制作費		58	112	196	44	-24.1%	73	-	181

第1四半期実績

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前年同期比で、増収、損失縮小 ■ 厳しい市場環境を受け、海外での新作販売が低調に推移 ■ 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減 ⇒前期1Q実績: 58億円 ⇒今期1Q実績: 44億円
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 玩具販売は、国内主力3事業である『爆丸』、『Zhu Zhu Pets (ズーズーペット)』、『ジュエルペット』が堅調に推移 ■ 携帯電話・PC向けコンテンツは、『777タウンットネット』(PC向け)を中心に引き続き堅調に推移 ■ アニメーション映像は、『名探偵コナン』のヒットによる配分収入や海外『爆丸』のロイヤリティ収入が好調に推移

上期見通し

ゲームソフト	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2Q累計販売本数: 修正計画 500万本 ■ 第2四半期に発売予定の主なタイトル ⇒『初音ミク -Project DIVA- 2nd』(7月)、 『クロヒヨウ 龍が如く新章』(9月) ■ 下期を中心に複数の主カタイトルを投入 ⇒『ソニック カラーズ』(2010年冬)、 『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』(10月) ■ 研究開発費およびコンテンツ制作費の削減
ネットワーク他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 玩具販売は、国内主力製品の拡販に注力 ■ 携帯電話・PC向けコンテンツは、主カタイトルの投入や従量課金を拡充 ■ アニメーション映像は、引き続き『名探偵コナン』の配分収入、海外『爆丸』のロイヤリティ収入を見込む



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	2010年3月期						2011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		2Q累計期初計画		2Q累計修正計画		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)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本他	4 (4)	53	8 (8)	109	17 (21)	382	1 (1)	27	5 (5)	97	-	98	18 (20)	338
米国	3 (6)	99	8 (12)	230	24 (40)	1,055	3 (9)	168	6 (12)	306	-	213	17 (25)	629
欧州	4 (7)	112	7 (10)	200	25 (44)	1,238	3 (9)	133	9 (15)	229	-	189	21 (30)	728
合計	11 (17)	265	23 (30)	540	66 (105)	2,675	7 (19)	329	20 (32)	632	-	500	56 (75)	1,696

プラット フォーム別	2010年3月期						2011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		2Q累計期初計画		2Q累計修正計画		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)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	2	31	2	35	20	356	4	59	4	97	-	-	11	252
Wii	6	55	11	110	23	574	4	26	6	47	-	-	11	155
Xbox360	2	20	2	21	16	230	4	56	4	105	-	-	15	266
NDS	3	18	9	62	24	429	3	32	4	48	-	-	10	157
PSP	2	11	2	21	8	131	2	16	9	93	-	-	14	193
PC	2	2	4	4	14	149	2	9	5	26	-	-	14	190
リピート等	-	126	-	285	-	804	-	129	-	214	-	-	-	479
合計	17	265	30	540	105	2,675	19	329	32	632	-	500	75	1,696

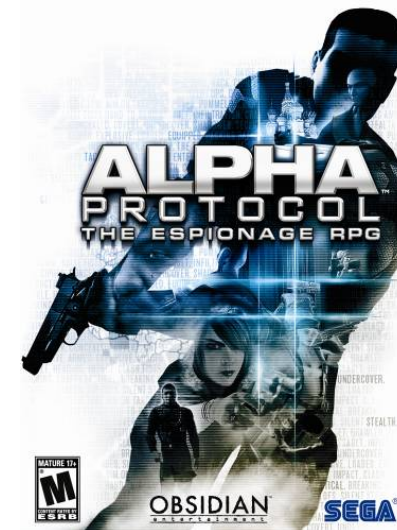
主要販売品目

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	販売本数	発売時期
IRON MAN 2 (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PSP, NDS	112万本	欧州:4月 / 米国:5月
Alpha Protocol (欧・米)	PS3, Xbox360, PC	70万本	欧州:5月 / 米国:6月



『IRON MAN 2』

Iron Man 2, the Movie © 2010 MVL Film Finance LLC.
 Marvel, Iron Man, all character names and their distinctive likenesses:
 TM & © 2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. 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. © SEGA. All rights reserved.



『Alpha Protocol』

© SEGA. All Rights Reserved.
 SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office.
 SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks
 or trademarks of SEGA Corporation. Developed by Obsidian Entertainment, Inc.
 Obsidian and the Obsidian Entertainment logo are trademarks or registered trademarks
 of Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



【MEMO】

上場子会社実績／上期見通し



SEGA-SAMMY
HOLDINGS



(億円)	2010年3月期			2011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	27.1	52.6	107.6	27.9	+3.0%	60.6	130.0
営業利益	6.1	10.4	26.0	8.1	+32.8%	14.0	31.0
営業利益率	22.5%	19.8%	24.2%	29.0%	+6.5pt	23.1%	23.8%

サミーネットワークス 概要

第1四半期 実績

- 売上は前年同期比3.0%増の27.9億円、営業利益は前年同期比32.8%増の8.1億円
- コア事業であるアミューズメント事業は、『777タウンットネット』(PC向け)を中心に引き続き堅調に推移
⇒『パチスロ蒼天の拳』を投入
- 『サミー777タウン』(携帯向け)は、主力タイトル『新鬼武者』が堅調に推移

上期見通し

- 引き続き、コア事業であるアミューズメント事業(PC、携帯)において、主力タイトルの投入や従量課金を拡充する



『777タウンットネット』

「パチスロ蒼天の拳」

©H&B/NSP 2001, PGF-119



『サミー777タウン「パチスロ蒼天の拳」』 ©H&B/NSP 2001, PGE-119

(億円)	2010年3月期			2011年9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	通期 期初計画	通期 修正計画
売上高	30.2	87.5	171.3	32.5	+7.6%	51.0	61.0
営業利益	-3.3	-2.4	-3.9	0.0	-	-3.2	-0.5
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-

※今期より決算期を毎年10月1日から翌年9月30日までの1年に変更したため、今期は6ヶ月の変則決算
 ※通期修正計画は2010年7月29日公表

セガトイズ 概要

第1四半期 実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上は前年同期比7.6%増の32.5億円、利益面は、前年同期営業損失3.3億円から3.3億円改善の営業損失0百万円 ■国内主力3事業である『爆丸』、『ズーズーペット』、『ジュエルペット』が堅調に推移 ■知育玩具『アンパンマン おしゃべりいっぱい！ことばずかん』を発売し、好調な販売 ⇒日本玩具協会「日本おもちゃ大賞2010」において、優れた知育玩具を選出する「エデュケーショナル・トイ」部門で大賞受賞 ■『ジュエルペット』は、海外展開をスタート
上期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■引き続き、国内主力3事業の国内拡販に注力 ■爆丸LLPを中心に『爆丸』コンテンツのクロスメディア展開を推進。海外『爆丸』も引き続き堅調な販売を見込む



『アンパンマン おしゃべりいっぱい！ことばずかん』

©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV



『ズーズーペット』

©Cepia LLC



『ジュエルペット ジュエルチャーム』

©'08,'10 SANRIO/SEGA TOYS

サンリオ・セガトイズ／ウィーヴ・テレビ東京・
ジュエルペット製作委員会

(億円)	2010年3月期			2011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	106.1	153.4	241.9	40.4	-61.9%	180.5	341.0
営業利益	24.9	30.2	37.7	0.0	-99.8%	16.3	38.6
営業利益率	23.5%	19.7%	15.6%	0.1%	-23.4pt	9.0%	11.3%

タイヨーエレクトリック 概要

第1四半期 実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上は前年同期比61.9%減の40.4億円、営業利益は前年同期比99.8%減の4百万円 ■パチンコ機については、『CRシンデレラボーイ2～シンデレラコードを奪還せよ～』などを発売し、販売台数は13千台 ■パチスロ機については、有力タイトルパチスロ『リングにかけろ1～黄金の日本Jr. 編～』の発売を戦略的に第2四半期へシフト
上期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■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、タイヨーエレクトリックブランドの強化を図る ■第2四半期に有力タイトルであるパチスロ『リングにかけろ1～黄金の日本Jr. 編～』などの新作タイトルを投入し、計画達成を見込む



『CRシンデレラボーイ2～
シンデレラコードを奪還せよ～』
(タイヨーエレクトリック)

©2003 モンキー・パンチ/シンデレラボーイ製作委員会



『リングにかけろ1～黄金の日本Jr. 編～』
(タイヨーエレクトリック)

© 車田正美/集英社・東映アニメーション © Sammy

(億円)	2010年3月期			2011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 累計修正計画	通期計画
売上高	32.4	64.3	132.9	34.7	+7.1%	66.7	137.8
営業利益	-0.7	-0.2	3.2	0.8	—	1.5	3.4
営業利益率	—	—	2.4%	2.3%	—	2.2%	2.5%

※第2四半期修正計画は、2010年7月28日公表

トムス・エンタテインメント 概要

第1四半期 実績	<ul style="list-style-type: none"> ■売上は前年同期比7.1%増の34.7億円、営業利益は前年同期より1.5億円増の0.8億円 ■アニメーション事業： <ul style="list-style-type: none"> ・劇場第14弾『名探偵コナン』のヒットによる配分収入や海外『爆丸』のロイヤリティ収入が好調に推移 ・遊技機向け映像受託制作およびライセンス販売が堅調に推移 ■アミューズメント施設事業： <ul style="list-style-type: none"> ・国内既存店売上高前年比は、計画を上回る水準で好調に推移
上期見通し	<ul style="list-style-type: none"> ■アニメーション事業： <ul style="list-style-type: none"> ・セガサミーグループ企画『爆丸』プロジェクトが好調に推移 ・引き続き、『名探偵コナン』の配分収入、海外『爆丸』のロイヤリティ収入を見込む ■アミューズメント施設事業は、個々の店舗の運営力の維持により好調持続を目指す



『爆丸バトルブローラーズ
ニューヴェストロイア』

© SEGA TOYS/SPIN MASTER/
BAKUGAN 2 PROJECT・テレビ東京



『名探偵コナン 天空の難破船(ロストシップ)』

© 2010 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

補足資料



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

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	17.43%
2	セガサミーホールディングス株式会社	31,315,801	-
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	18,280,322	7.31%
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	12,465,860	4.99%
6	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,251,700	4.90%
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,002,900	4.00%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	4,174,100	1.67%
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	3,055,936	1.22%
10	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー-505225	2,850,921	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	16.65%	0.06%
金融商品 取引業者	0.96%	0.06%
その他法人	6.55%	0.78%
外国法人等	32.73%	0.54%
個人・その他	32.04%	98.55%
自己株式	11.06%	0.00%

株主数
89,355名

本ページのデータは2010年3月31日現在
(役員データについては、2010年6月23日現在)



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 (51.24%)
(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 (60.40%)

※ 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2010年6月30日現在

遊技機市場規模

パチスロ機市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
パチスロ機設置台数(台)	1,887,239	1,936,470	2,003,482	1,635,860	1,448,773	1,347,176
パチスロ機年間販売台数(台)	1,672,049	1,786,292	1,647,759	1,744,308	913,053	765,924
パチスロ機市場規模(百万円)	522,582	536,539	490,959	502,501	247,860	225,860

パチンコ機市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
パチンコ機設置台数(台)	3,077,537	2,960,939	2,932,952	2,954,386	3,076,421	3,158,799
パチンコ機年間販売台数(台)	4,013,153	4,047,999	3,837,960	3,173,725	3,349,146	3,332,984
パチンコ機市場規模(百万円)	786,535	869,940	898,646	868,623	918,514	978,937

遊技機トータル市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
遊技機設置台数(台)	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246	4,525,194	4,505,975
遊技機年間販売台数(台)	5,685,202	5,834,291	5,485,719	4,918,033	4,262,199	4,098,908
遊技機市場規模(百万円)	1,309,117	1,406,479	1,389,605	1,371,124	1,166,374	1,204,797

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	
ホール数(軒)	15,617	15,165	14,674	13,585	12,937	12,652	
内訳	パチンコ機設置店	13,844	13,163	12,588	12,039	11,800	11,722
	パチスロ機設置店	1,773	2,002	2,086	1,546	1,137	930

※パチンコ、パチスロ併設店は、「パチンコ機設置店」としてカウント

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

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2006年			2007年			2008年			2009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	523,422	31.8%	サミー	380,688	21.8%	Y社	172,000	18.8%	サミー	162,932	21.3%
2	D社	200,000	12.1%	U社	192,000	11.0%	S社	133,673	14.6%	S社	104,266	13.6%
3	H社	180,000	10.9%	S社	169,239	9.7%	サミー	123,286	13.5%	U社	100,000	13.1%
4	Y社	173,000	10.5%	D社	152,000	8.7%	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%
5	K社	155,000	9.4%	Y社	152,000	8.7%	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2006年			2007年			2008年			2009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	887,000	23.1%	S社	820,000	25.8%	S社	810,000	24.2%	S社	600,000	18.0%
2	K社	804,000	21.0%	S社	725,819	22.9%	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%
3	S社	640,186	16.7%	K社	510,000	16.1%	サミー	391,831	11.7%	K社	426,000	12.8%
4	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%	K社	350,000	10.5%	N社	395,000	11.9%
5	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%	N社	349,000	10.4%	サミー	360,171	10.8%
6	H社	186,000	4.9%	H社	165,000	5.2%	F社	194,443	5.8%	H社	170,000	5.1%
7	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%	S社	177,000	5.3%	D社	165,000	5.0%
8	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%	D社	122,000	3.6%	F社	156,545	4.7%

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・ゲーム業界市場規模

(億円)

アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
業務用アミューズメント機器販売高	1,805	1,992	2,233	2,190	1,961	-
アミューズメント施設売上高	6,492	6,824	7,028	6,780	5,731	-
業務用アミューズメント合計	8,297	8,816	9,262	8,970	7,692	-

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
ゲームセンター営業所数(店)	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662
ゲーム機設置台数(台)	438,986	445,025	460,031	474,808	486,582	484,804
1店舗あたり設置台数(台)	43.4	46.8	50.6	54.9	59.8	63.3

家庭用ゲーム市場

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
ハードウェア出荷金額	4,407	8,727	9,581	20,877	19,083	-
ソフトウェア出荷金額	4,684	4,871	6,741	8,486	10,243	-
家庭用ゲーム総出荷金額	9,091	13,598	16,323	29,364	29,326	-

アミューズメント産業市場規模

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年
アミューズメント産業市場規模	17,497	22,464	27,526	39,160	36,769	-

※JAMMA、AOU、CESA、警察庁調べ

過去の業績推移



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

2007年3月期～2011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）

※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/201103_1q_transition.xls)

(億円)	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期				2010年3月期				2011年3月期
	通期実績	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	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	第1四半期 累計実績
売上高	5,282	4,589	746	2,004	3,090	4,291	604	1,543	2,853	3,846	913
内訳											
遊技機	2,115	1,455	120	652	1,062	1,616	196	683	1,256	1,603	489
アミューズメント機器	754	710	137	344	499	619	78	179	331	451	97
アミューズメント施設	1,038	912	174	371	544	713	141	289	414	547	111
コンシューマ	1,195	1,417	305	619	960	1,313	180	376	829	1,215	207
その他	178	93	8	16	23	29	7	15	22	28	7
営業利益	765	-58	-102	-75	-27	83	-78	-3	288	367	149
内訳											
遊技機	711	84	-43	-10	52	145	-10	108	269	295	151
アミューズメント機器	116	71	7	46	62	68	-10	-7	47	70	13
アミューズメント施設	1	-98	-15	-28	-49	-75	-1	2	-6	-13	1
コンシューマ	17	-59	-41	-59	-56	-9	-45	-81	14	63	-6
その他	-13	0	0	2	2	3	1	2	3	3	0
全社/消去等	-67	-55	-10	-26	-39	-49	-11	-27	-39	-52	-11
営業利益率	14.5%	-	-	-	-	1.9%	-	-	10.1%	5.2%	16.6%
経常利益	812	-82	-98	-84	-50	66	-80	-7	276	359	146
経常利益率	15.4%	-	-	-	-	1.5%	-	-	9.7%	9.3%	16.0%
当期純利益	434	-524	-105	-95	-108	-228	-102	-63	169	202	70
当期純利益率	8.2%	-	-	-	-	-	-	-	5.9%	5.3%	7.7%
研究開発費・コンテンツ制作費	521	653	166	304	434	596	118	229	327	415	95
設備投資額	366	504	65	145	201	266	27	63	114	161	33
減価償却費	280	456	54	119	189	266	35	73	120	171	34
広告宣伝費	222	228	41	112	167	207	27	78	143	207	33

パチスロタイトル数	17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	5タイトル	8タイトル	12タイトル	2タイトル
販売台数	523,422台	380,688台	15,048台	55,102台	108,500台	123,286台	5,111台	57,038台	79,243台	162,932台	109,621台

パチンコタイトル数	14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	8タイトル	10タイトル	13タイトル	6タイトル
販売台数	132,981台	108,184台	19,704台	154,950台	237,288台	391,831台	53,748台	167,715台	329,850台	360,171台	49,240台

セガ国内既存店舗売上高前年比	95.8%	89.0%	87.3%	90.6%	92.1%	92.4%	96.0%	92.3%	91.3%	91.7%	97.2%
国内AM施設数	449店舗	363店舗	357店舗	347店舗	347店舗	322店舗	298店舗	277店舗	274店舗	260店舗	255店舗

ゲームソフトタイトル数(タイトル)	- (140)	80 (138)	14 (37)	36 (61)	58 (93)	78 (122)	11 (17)	23 (30)	39 (62)	66 (105)	7 (19)
販売本数(万本)	2,127	2,699	689	1,276	2,109	2,947	265	540	1,673	2,675	329



SEGA-SAMMY
H O L D I N G S

<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。