

2007年3月期 第1四半期決算

2006年7月28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。

目次

2007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
セグメント情報	5
セグメント別実績	6
－ 遊技機事業	6
－ 遊技機事業(パチスロ)	7
－ 遊技機事業(パチンコ)	8
－ アミューズメント機器事業	9
－ アミューズメント施設事業	11
－ コンシューマ事業	13
上場子会社実績	15
補足資料	18

決算ハイライト

■売上高・利益

売上高 : 856億円、営業利益 : 27億円

⇒パチスロのヒット機種があった前年同期比では減益であるが、当初の計画通りに推移

■アミューズメント機器・施設の好調

遊技機 : パチンコにおける銀座ブランドのスタート
パチスロは、第2四半期における主力機種販売に向けた調整

AM機器 : 大型メダルゲーム機などが販売好調で大幅増益

AM施設 : キッズカードゲームが好調持続で大幅増益

コンシューマ : ネットワーク関連事業の遅延

■コーポレートアクション

- ・海外開発会社2社買収
- ・転換社債型新株予約権付社債

⇒株式への転換がほぼ完了し、コールオプション行使へ(8月)

連結損益計算書(要約)

(億円)	2006年3月期			2007年3月期		
	1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高	1,005	2,485	5,532	856	2,960	6,820
営業利益	175	498	1,191	27	430	1,240
経常利益	170	494	1,195	24	425	1,230
当期純利益	107	249	662	7	220	750

セグメント情報

(億円)		2006年3月期			2007年3月期		
		1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高		1,005	2,485	5,532	856	2,960	6,820
内訳	遊技機	497	1,298	2,656	215	1,520	3,320
	アミューズメント機器	126	308	715	177	360	840
	アミューズメント施設	210	485	1,062	252	610	1,250
	コンシューマ	115	285	903	165	390	1,230
	その他	55	107	194	45	100	220
営業利益		175	498	1,191	27	430	1,240
内訳	遊技機	182	464	998	21	475	1,050
	アミューズメント機器	4	45	121	40	40	125
	アミューズメント施設	6	43	92	20	60	120
	コンシューマ	-20	-43	19	-40	-105	25
	その他	0	-4	-17	-2	0	0
	消去等	3	-5	-23	-11	-40	-80

セグメント別実績：遊技機事業

第1四半期実績	
パチスロ	■「俺の空」の受注継続 ■投入タイトル数が、計画比3タイトル減 ⇒許可取得済み機種の営業戦略上の販売先送りなど ■戦略的新基準機の開発・供給
パチンコ	■銀座ブランドを投入開始 ■投入タイトル数が、計画比1タイトル減 ⇒市場動向を勘案し、新機種投入先送り
その他	■液晶をはじめとした部材のリユース推進

中間期への見通し				
パチスロ	■「北斗の拳S E」の状況			
	受注台数			
		上期	下期	合計
	実績	30万台以上	＊下記：「今後の需要」欄を参照	
	計画	15万台	15万台	30万台
	今後の需要			
	★20万台弱(7/28現在)の旧「北斗の拳」がホールに設置されている状況			
	★10月に旧「北斗の拳」の撤去期限到来 ⇒下期の撤去に伴う入れ替え需要に対し、積極的販売を展開			
	生産体制			
	★大量需要に充分対応可能な生産体制を確保			
■多数の許可取得済みタイトルの戦略的投入				
パチンコ	■「北斗の拳S TV」の投入			
	■サミー「リングにかけろ」銀座「1,2の三四郎」など、各ブランドのタイトル投入			
	■市場動向を見極め、戦略的タイトルの投入時期選定			

セグメント別実績：遊技機事業(パチスロ)

1 Q実績

(億円)	2006年3月期			2007年3月期		
	1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高	497	1,298	2,656	215	1,520	3,320
パチスロ	420	730	1,894	109	735	1,735
パチンコ	53	526	670	91	690	1,340
周辺機器その他	24	42	92	17	95	245
営業利益	182	464	998	21	475	1,050
営業利益率	36.6%	35.7%	37.5%	10.0%	31.2%	31.6%

販売実績

ブランド	06年3月期	07年3月期		
	1 Q実績	1Q実績	中間計画	通期計画
	1機種	1機種	3機種	7機種
	68,025台	12,081台	180,000台	400,000台
	1機種	1機種	3機種	7機種
	51,643台	19,755台	30,000台	70,000台
	-	-	-	4機種
	-	-	-	30,000台
ユニット供給	2機種	0機種	5機種	11機種
	33,638台	0台	37,000台	75,000台
合計	4機種	2機種	11機種	29機種
	153,306台	31,836台	247,000台	575,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	1 Q販売台数	販売時期
	ボンバーマンビクトリー	9,723	4月
	アラジン2エボリューション	1,621	前期
	俺の空	19,751	前期
ユニット供給	販売無し	-	-

*機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す
ただし、ロデオブランドの1機種は前期から継続の「俺の空」

*ユニット供給とは、IGT、アリスロクラートへの
パチスロユニットの供給

セグメント別実績：遊技機事業(パチンコ)

1 Q実績

(億円)		2006年3月期			2007年3月期		
		1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高		497	1,298	2,656	215	1,520	3,320
	パチスロ	420	730	1,894	109	735	1,735
	パチンコ	53	526	670	91	690	1,340
	周辺機器その他	24	42	92	17	95	245
営業利益		182	464	998	21	475	1,050
営業利益率		36.6%	35.7%	37.5%	10.0%	31.2%	31.6%

販売実績

ブランド	06年3月期	07年3月期		
	1 Q実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
	1機種	3機種	6機種	13機種
	25,813台	33,431台	270,000台	490,000台
	-	1機種	3機種	5機種
	-	12,201台	30,000台	80,000台
合計	1機種	4機種	9機種	18機種
	25,813台	45,632台	300,000台	570,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	1 Q販売台数	販売時期
	CRフレディVSジェイソン	19,734	5月
	CR北斗の拳STV	9,243	6月
	CRガメラ	4,454	4月
	CR満月の夜に昇天したい	12,201	6月

*機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

第1四半期実績

- 前期からの「スターホース2」出荷継続
- 今期より導入開始の機械も好調
 - ⇒トレーディングカードゲーム「三国志大戦2」
 - ⇒大型メダル機「アミー漁」
- 上記高付加価値製品の販売好調により、高い営業利益率を確保
- 「バーチャファイター5」ロケテスト順調

中間期への見通し

- 前期からの「スターホース2」出荷継続
- 今期発売の「アミー漁」「三国志大戦2」の好調持続
- 「バーチャファイター5」本格稼動開始
 - ⇒新しい収益モデル(ALL.Net P-ras)により、収益安定化を図る

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

1 Q実績

(億円)		2006年3月期			2007年3月期		
		1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高			308	715	177	360	840
内訳	国内	126	271	633	158	315	695
	海外		37	81	18	45	145
営業利益		4	45	121	40	40	125
営業利益率		3.2%	14.6%	17.0%	22.5%	11.1%	14.8%

主要販売品目

2007年3月期1 Q 販売主要タイトル名	販売実績
三国志大戦2	CVTKIT本体：603台 CVTKITサテライト：2608台
スターホース2 ニュージェネレーション	本体：48台 サテライト：1415台
アミー漁	本体：316台
WCCF EC 2004-2005 Ver.2	本体：30台 サテライト：240台

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

第1四半期実績

- 既存店売上高前年比：103.8%
- キッズカードゲームは好調持続
- ほぼ計画に沿った出店・閉店
⇒スクラップ&ビルドも継続
- 前第1四半期に比べ、
店舗運営の効率化も促進
⇒全体的な利益率向上に貢献
- LB Style Square、LB Style Spot の
ショップ展開(6月末時点：63店舗)

中間期への見通し

- 「バーチャファイター5」を
はじめとした、人気機種の本格稼動
⇒施設全体への集客効果を見込む
- 夏休みの需要増
- キッズカードゲームの好調持続

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

1 Q実績

(億円)			2006年3月期			2007年3月期		
			1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高			210	485	1,062	252	610	1,250
(うち、海外施設売上高)				26	61	19	39	87
営業利益			6	43	92	20	60	120
営業利益率			3.2%	8.9%	8.7%	7.9%	9.8%	9.6%
減価償却費			27	65	171	35	86	185
設備投資額			67	143	253	45	109	195
施設の状況			出店数	5	6	14	4	12
			閉店数	12	32	52	6	12
			期末店舗数	470	451	462(*)	460	462
			既存店売上高 前年比	98.4%	100.0%	103.3%	103.8%	106.9%
キッズカード	甲虫王者 ムシキング	累計設置台数	12,000台	13,500台	13,400台	13,000台	13,400台	13,400台
		累計販売枚数	2億1,500万枚	2億8,000万枚	3億5,000万枚	3億7,100万枚	4億1,600万枚	4億7,800万枚
	オシャレ魔女 ラブ and ベリー	累計設置台数	3,500台	4,700台	7,600台	8,800台	10,800台	10,800台
		累計販売枚数	1,900万枚	4,300万枚	1億3,300万枚	1億7,300万枚	2億2,500万枚	3億1,600万枚
	古代王者 恐竜キング	累計設置台数	-	-	6,000台	6,650台	7,200台	7,200台
		累計販売枚数	-	-	3,200万枚	3,900万枚	5,000万枚	7,000万枚

(*) 2006年3月期3Qより、子会社となったトムス・エンタテインメントのアミューズメント事業における店舗数、出店数、閉店数を含む

セグメント別実績：コンシューマ事業

第1四半期実績

- 「脳トレ系」関連のゲームソフト・玩具堅調
- M&A：海外ゲーム開発会社2社買収
 - ・ SPORTS INTERACTIVE Ltd.
 - ・ SECRET LEVEL, Inc.⇒ SPORTS INTERACTIVE社の「Football Manager」の販売好調
- ネットワーク関連の開発遅延
- 研究開発費は昨年比で増加

中間期への見通し

- 「実戦パチスロ必勝法！北斗の拳SE」の各プラットフォームへ出荷見込む(8月)
- 「甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道 2」「かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相」など、人気タイトルの続編投入予定(7月)
- 世界最大のゲームショー「E3」(5月開催)における高評価タイトルの投入開始
- ネットワーク関連の開発継続

セグメント別実績：コンシューマ事業

1 Q実績

(億円)		2006年3月期			2007年3月期		
		1 Q実績	中間実績	通期実績	1 Q実績	中間計画	通期計画
売上高		115	285	903	165	390	1,230
内訳	ゲームソフト	62	149	562	79	212	779
	ネットワーク他	53	136	341	86	178	451
営業利益		-20	-43	19	-40	-105	25
営業利益率		-	-	2.1%	-	-	2.0%

販売地域		2006年3月期 1 Q		2007年3月期 1 Q	
		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	6	84	15	58
	米国	0	38	5	87
	欧州	7	64	9	68
合計		13	186	29	214

地域	プラット フォーム	2007年3月期 1 Q 販売主要タイトル名	販売本数 (万本)
日本	(PSP)	脳カトレナー ポータブル2	9
米国	(PS2/XB/GC)	Sonic Riders	13
欧州	(PSP/X360/PC)	Football Manager 2006	22

プラット フォーム		2006年3月期 1 Q		2007年3月期 1 Q	
		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	5	58	9	29
	GC	0	16	-	0
	XBox	2	17	1	15
	PS3	-	-	-	-
	Wii	-	-	-	-
	Xbox360	-	-	3	1
	NDS	1	6	2	2
	PSP	1	4	9	49
	GBA	1	55	-	0
	PC	3	11	5	14
	リピート等	-	17	-	104

上場子会社実績

 Sammy NetWorks SEGA
TOYS tms InterLife

上場子会社実績

Sammy NetWorks

(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	1 Q 実績	1 Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	18	21	46	101
営業利益	5	5	11	25
営業利益率	29.1%	26.9%	24.7%	25.2%

サミーネットワークス

- 前年同期比で増収増益となり順調な滑り出し。
- 既存サイトのコーナー充実やサービス拡大が奏功し、3事業（アミューズメント、サウンドコミュニケーション、海外）の何れにおいても増収を達成。

SEGA TOYS

(億円)	2006年3 月期	2007年3月期		
	1 Q 実績	1 Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	23	30	70	170
営業利益	1	0.9	2	14
営業利益率	4.6%	3.0%	3.5%	8.2%

セガトイズ

- 売上、営業利益ともに順調に推移。
- 前年同期比では海外販売（idog等）やライセンスビジネス（お茶犬等）の拡大が増収に寄与。
- 営業利益率の低下は、海外販売やライセンスビジネスの売上構成が高まったことによる売上原価率の上昇によるもので、計画には織り込み済み。

上場子会社実績



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	1 Q 実績	1 Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	33	27	65	152
営業利益	2	1	6	16
営業利益率	8.3%	4.4%	9.9%	10.9%

トムス・エンタテインメント

- 前年同期比減収減益の主因は、AM施設運営子会社1社が連結除外となったこと、および当期のアニメーション制作が下期以降放映作品の比重が高いことによる。
- 新規開設2店舗の初期費用がかさんだこと等による影響で1Qの営業利益率が低下したが、中間業績見通しには変更なし。



(億円)	2006年 3月期	2007年3月期		
	1 Q 実績	1 Q 実績	中間 計画	通期 計画
売上高	47	37	86	185
営業利益	-0.2	-0.7	0.4	1.9
営業利益率	-	-	0.5%	1.0%

日商インターライフ

- 売上、販管費は減収であるが、中間計画に対しては順調。
- 受注前審査及び着工前準備の徹底により、売上総利益率は前年同期比で1.4ポイント改善。
- エンタテインメント関連で約7億円の売上計上。



[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。