

SEGASAMMY REPORT 夏号



特集 グループシナジーの追求へ 知的資産 (IP) の戦略的活用 プロジェクト始動!

マネジメントメッセージ
収益改善を着実に推進しています。



トピックス ① 当期の業績を牽引した製品
「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」

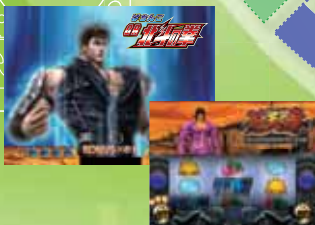


トピックス ② 当期の海外展開での成果
欧米で、アジアで、中東で、
多彩な商品が高い評価を獲得。



グループの主要事業

エンタテインメントをもっと楽しく、多彩に。



「ボーダーブレイク」©SEGA
 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」©SEGA
 「ひめチェン!おとぎちっくアイドル リルぷりっ」©SSJ/リルぷりっくみ・テレビ東京 2010
 「名探偵コナン 天空の難破船」©2010 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会
 「龍が如く4 伝説を継ぐもの」©SEGA
 「こころ部」©Sammy NetWorks ©Smelly/SNW ©服部元信/SNW
 「おいかけっこ アンパンマン」©やなせたかし/フレール館・TMS・NTV
 「それいけ!アンパンマン ブラックノーズと魔法の歌」©やなせたかし/フレール館・TMS・NTV
 ©やなせたかし/アンパンマン製作委員会2010
 「ハチスロ 交響詩篇エウレカセブン」©2005 BONES/Project EUREKA-MBS ©Sammy ©2009 NBT
 「はちんこORサクラ大戦2」©SEGA ©RED ©Sammy
 「ハチスロ あしたのジョー」©高森朝雄・ちばてつや/講談社 ©Sammy
 「はちんこOR北斗の拳」©武論尊・原哲夫/NSP 1983. ©NSP 2007 版権許諾証SAE-307 ©Sammy
 「ハチスロ 蒼天の拳」©原哲夫・武論尊 2001, 版権許諾証SAH-310 ©Sammy

収益改善を着実に 推進しています。

2010年3月期を振り返って

Q 当期の連結業績の概要は？

すべての事業セグメントで利益の質を改善し、
大幅増益を達成しました。

振り返ると2008年3月期には、遊技機機械規則の改正や個人消費の落ち込みなど事業環境の急激な変化を受け、営業損失を計上しました。これを機に、早期の営業黒字化と持続的な利益成長をめざし、不採算事業からの撤退、固定費の削減、原価低減など抜本的な構造改革に着手しました。こうした取り組みが奏功し、前期には営業黒字化を果たしました。さらに、当期はすべての事業セグメントにおいて利益の質を改

善し、営業利益ベースで大幅増益(前期比339.0%増)を達成するとともに、当期純利益まで黒字化することができました。特に遊技機事業とアミューズメント機器事業は、期初計画以上に利益改善が進み、期中に業績予想を上方修正する結果となりました。

Q 当期の業績をどのように評価しますか？

増益を達成したものの、
いまだ数多くの課題があると認識しています。

構造改革の成果として、安定して利益を創出できる事業基盤が整備されつつあると考えています。しかし、依然として1,000億円以上の営業利益を記録した2005年3月期、2006年3月期と比較すると、利益規模も利益率も満足できる水準ではなく、収益改善に向けた数多くの経営課題を認識しています。引き続き、不採算・低収益事業から高収益・高成長事業へ経営資源をシフトし、売上成長と同時に、さらなる利益拡大・利益率改善をめざします。今後も改革の手綱を緩めることなく、企業価値向上に向けた取り組みを着実に進めていきます。

セガサミーホールディングス(株) 代表取締役会長兼社長
サミー(株) 代表取締役会長CEO
(株)セガ 代表取締役会長CEO

里見 治 (中央)

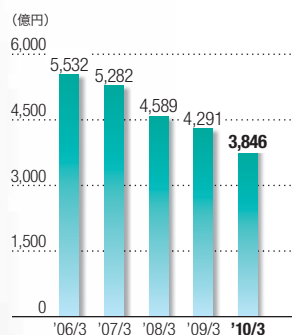
セガサミーホールディングス(株) 代表取締役副社長
サミー(株) 代表取締役社長COO

中山 圭史 (右)

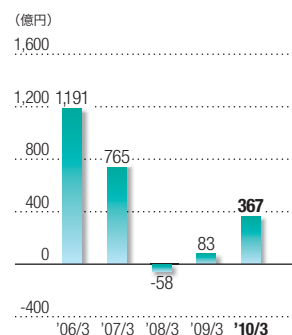
セガサミーホールディングス(株) 取締役
(株)セガ 代表取締役社長COO

白井 興胤 (左)

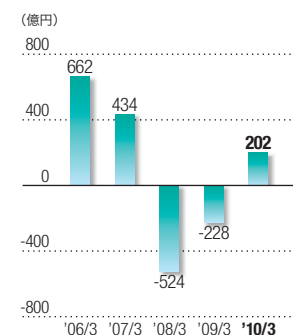
売上高



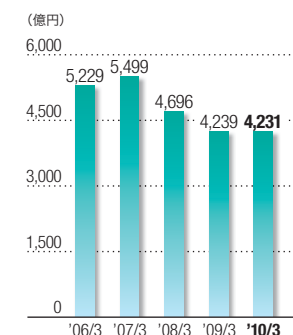
営業利益



当期純利益



総資産



各事業セグメントの業績評価

Q 遊技機事業が好調となり、収益を牽引した要因は？
ヒット機種 of 安定供給をめざす開発体制の定着が、
収益両面により成果をもたらしています。

遊技機事業の当期売上高は、一部主カタイトルの販売を翌期に持ち越したため前期並みとなったものの、営業利益ベースでは大幅増益を達成しました。これら業績改善の主な要因は、2007年9月からスタートした新しい開発体制のもと、差別化製品の開発・供給に尽力してきた成果だと考えています。これは早期の開発ステージで営業部門と開発部門がより密接に連携し、先進的な開発技術と多様な市場ニーズを融合することで、より安定的にヒット機種の開発・供給をめざす仕組みで、当期においても、パチンコ・パチスロ両部門で数多くのヒット機種を生み出すことができました。特に、2007年度の遊技機機械規則の改正以降、低調に推移していたパチスロ遊技機市場の活性化をめざした「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」は、パチンコホール、パチスロユーザー双方から、期待通り高い評価をいただき、パチスロ

遊技機市場の稼働回復に大きく寄与したものと自負しています。また、こうしたヒット機種の開発・供給は、利益率が高いパチスロ遊技機の販売台数増加やパチンコ遊技機の設置シェア拡大による高利益率のパチンコ盤面販売比率上昇にもつながり、当社の遊技機事業全体の利益率改善に大きく貢献しています。

「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」の設置以降、主力パチスロタイトルの受注状況が改善傾向にあり、今期に入るとパチスロ遊技機市場の回復基調がさらに鮮明になっています。パチスロ遊技機の開発に強みを持つ当社グループにとって、この流れは追い風になるものと考えています。

Q 厳しい事業環境が続くなか、
アミューズメント分野の利益が改善した要因は？
抜本的な構造改革に着手し、
利益を創出できる収益基盤を構築した成果です。

個人消費の低迷を受けて、アミューズメント施設業界では既存店舗の収益が昨年実績を下回る状況が続いています。これに伴い、アミューズメント機器の市場規模も縮小傾向にあります。こうした環境変化のなか、アミューズメント施設事業は、収益

性・将来性の低い店舗の閉店・売却を進めています。その規模は国内において直近3カ年で200店舗に上ります。これらに加えて、人件費をはじめ営業費用の削減を図り、収益規模に見合った費用構造の構築に努めています。

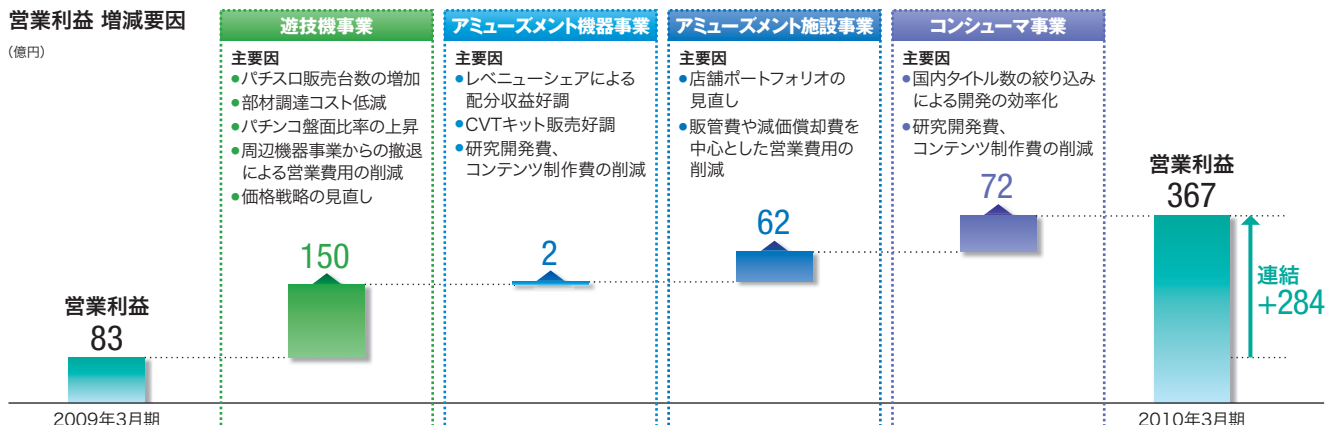
一方、アミューズメント機器事業については、施設運営業者と機器メーカーの共存共栄と業界活性化を図る手法の一つとして「レベニューシェアモデル」の普及に取り組んでいます。これは施設運営業者に安価で筐体を提供、コンテンツを無償で貸与し、機器の稼働に応じて稼働収益を施設運営業者と当社グループとで分け合う事業モデルです。施設運営業者にとっては投資効率の向上につながり、当社グループにとっては機器販売で完結することなく、長期的な安定収益を確保することが可能になります。当期においてはこの「レベニューシェアモデル」で投入したタイトルの稼働が高水準で推移し、収益に貢献しました。このほか、市場規模が縮小傾向にあることに鑑み、研究開発費・コンテンツ制作費の削減にも取り組んでいます。

Q コンシューマ事業は前期比減収にもかかわらず、
黒字転換を果たした要因は？

国内ゲームソフトタイトルの絞り込みが奏功。
海外市場の急激な環境変化にも対応していきます。

コンシューマ事業における前々期、前期の営業損失の主要因であった国内ゲームソフト事業の利益改善を目的に、当期、国内ゲームソフトのタイトル数を大幅に絞り込み、開発の効率化を進めました。その結果、ゲームソフトの総販売本数が減少し、売上高は前期実績を下回ったものの、研究開発費・コンテンツ制作費が削減され、最終的にコンシューマ事業全体の黒字化を達成することができました。

一方で、前期まで堅調に推移していた海外ゲームソフト事業は、急激な個人消費の低迷などにより厳しい展開を強いられま



した。こうした環境変化を踏まえた収益改善策として、北米のゲーム開発スタジオSecret Level, Inc.を閉鎖し、さらに海外子会社のSega of America, Inc.、Sega Europe Ltd.の組織再編を進めました。これらの施策で2011年3月期以降、約20億円の営業費用の減少を見込みます。

玩具事業においては、海外販売は堅調に推移したものの、国内販売は不採算事業および製品の絞り込みによる売上高の減少に加え、折からの消費低迷による国内市場の冷え込みの影響などにより低調に推移いたしました。かかる状況を受け、玩具事業では、事業の選択と集中ならびに人件費を中心とした販管費の削減などに取り組みました。携帯電話・PC向けコンテンツ事業は、携帯電話のパチンコ・パチスロカテゴリー全体の会員数の減少傾向が継続しているなか、主力タイトルの投入やビジネスモデルの転換(従量課金の導入)を図ったことにより業績面では堅調に推移しました。アニメーション映像事業においては、テレビ向けや劇場映画の映像制作本数の減少はあったものの、劇場映画のヒットによる興行収入の増加、海外での「爆丸」のヒットによるロイヤリティの増加などにより販売収入は総じて堅調に推移しました。

セガサミーグループのこれから

Q 2011年3月期をどのように見通していますか？
増収増益を計画しています。
さらに中長期的な成長をめざし、
グループシナジーを追求していきます。

引き続き、既存事業でのコスト削減や成長分野の事業強化による利益成長を見込み、連結売上高は前期比4.0%の増収、営

業利益は同9.0%の増益を計画しています。さらに、中長期での成長路線をより確実なものとするために、これまで以上にグループ内の連携を強化し、シナジーの創出を追求していきます。その具体的な展開の一つとして、キャラクターIP(知的資産)価値の最大化を推進するプロジェクトをすでに開始しています。エンタテインメント市場で確固たる優位性をもつ当社グループの多彩な事業やコンテンツ、技術、ノウハウを活かし、既存IP活用や新規IPの開発においてグループが一体となって取り組むことにより、効率的かつ効果的に価値の最大化を図ることができると考えています。

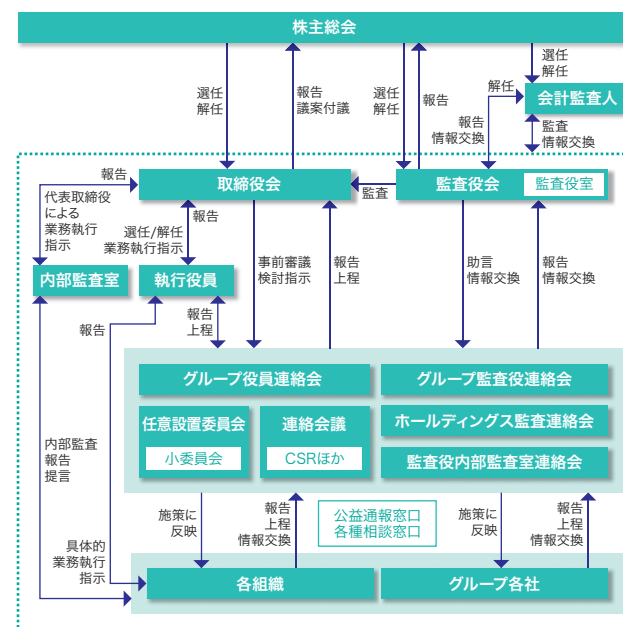
2011年3月期業績予想(2010年5月14日公表) (単位:億円)

	2010年3月期実績	2011年3月期業績予想
売上高	3,846	4,000
営業利益	367	400

Q コーポレート・ガバナンスについて、どうお考えですか？ **グループをあげて、一層のガバナンス強化を推進。**

当社グループは、コーポレート・ガバナンスをあらゆる企業行動の最も重要な基盤として位置づけ、企業経営の「効率性向上」、「健全性確保」、「透明性向上」を基本方針として経営上の重要な判断を行っています。また、監査役設置会社形態を採用し、併せて社外取締役の選任、執行役員制度と内部監査体制の強化に取り組み、コーポレート・ガバナンス体制の充実を図ってきました。しかしながら、先般公表のとおり、グループ会社の元従業員による不正取引が発覚しました。本件に関して、株主の皆様には、多大なご迷惑とご心配をお掛けしておりますことを心よりお詫び申し上げます。今後、再発防止と信頼回復に向けて、グループ全体でコンプライアンスの徹底を図り、コーポレート・ガバナンスのさらなる強化に取り組みます。

コーポレート・ガバナンス体制



Q 最後に、株主配当についてお聞かせください。 **利益に応じた適正な配当を基本方針としています。**

利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としており、当期配当につきましては、1株あたり中間配当として15円、期末配当として15円の計30円とさせていただきます。2011年3月期は増益を見込むことから、当期比較で中間、期末ともに5円増配となる20円とし、年間配当40円を計画しています。なお、内部留保金は中長期的成長を実現するべく、財務体質の強化および成長分野への投資に活用する方針です。

株主の皆さまにおかれましては当社グループの今後の飛躍にご期待いただき、引き続き変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

トピックス ①

当期の業績を牽引した製品

交響詩篇 エウレカセブン

パチスロ 交響詩篇エウレカセブン

©2005 BONES/Project EUREKA・MBS ©Sammy ©2009 NBGI

人気のロボットアニメの世界が
新世代スペックのパチスロで蘇る

当期における
「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」の販売台数

56,465台



エウレカセブン劇場版サイト
<http://www.eureka-prj.net/>

パチスロに新たな波をおこすサミー!

「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」は、サミーが開発ノウハウを結集し、斬新な機能を搭載したパチスロ機で、(株)バンダイナムコゲームスが映像ソフトの開発および監修協力を行いました。新機能「エピソードBB」では、パチスロ機本来の遊技性面での演出とキャラクターやエピソードのストーリー展開を連動させて、出玉と感動の波をリンクさせた演出を施しました。また、目押しの技術や知識などのない初心者でも映像で楽しめる「第3のボーナス」や自分好みにカスタマイズして楽しめる「マイスロ機能」など、パチスロの新たな遊び方を提案しています。

誰でも楽しめる 第3のボーナス

押し順ナビで目押しが苦手な方も、知識がない方でも誰でも楽しめる第3のボーナス「コーリアンモード」が高く評価されました。



アニメと映画をつなぐ プレミアム映像

テレビシリーズのエピローグと映画シリーズのプロローグの描き下ろしプレミアム映像を本機だけに収録。パチスロファンだけでなくアニメファンまで、幅広く楽しみいただける機械です。

→ NEXT RECOMMEND

初代「パチスロ 北斗の拳」のゲーム性を再現した「パチスロ 蒼天の拳」を5月に発売いたしました。また、ロデオ社からも「パチスロ 新鬼武者」を3月に発売しました。両機種ともにマイスロ機能をもろろ搭載しています。これからも皆さまにお楽しみいただけるような機種を世に送り出していきますので今後もご期待ください。



(左)「パチスロ 蒼天の拳」
©原哲夫・武論尊 2001. 著作権許諾証SAH-310 ©Sammy
(右)「パチスロ 新鬼武者」
©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。



自分仕様にカスタマイズ マイスロ機能

携帯電話と連動したオリジナル機能。クリアしたミッションを記録し、パチスロを自分好みにカスタマイズできます。待受けや着ボイスのダウンロード、遊技履歴やボーナス回数の記録も可能。何度でも打ちたくなる、やりこみ要素が満載です。



お客さまをホールへ導く マルチメディアマガジン

アニメに登場したマルチメディアマガジン「ray=out」をサミーはパチスロ、アニメの最新情報がつまった「ray=out」として特別創刊しました。パチスロファンはもちろんアニメファンをはじめとする幅広いお客さまをホールへご案内する情報誌として好評をえました。



トピックス ②

当期の海外展開での成果

アニメ「名探偵コナン」 中国全土で劇場公開

トムス・エンタテインメント(株)製作による劇場版アニメ・シリーズ第13弾「名探偵コナン 漆黒の追跡者(チェイサー)」が2009年1月より中国全土の主要47都市で公開されました。一部劇場ではチケットが完売しました。



©GOSHO AOYAMA / DETECTIVE CONAN COMMITTEE

ベトナムでキャラクターの ライセンス事業を 本格始動

トムス・エンタテインメント(株)はベトナムのホーチミンTVにて2009年11月より「爆丸バトルブローラーズ」、「名探偵コナン」を放映。同時にベトナムでの同作品の商品化に着手しました。

©Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS 1996



「Zhu Zhu Pets」米国2010 トイ・オブ・ザ・イヤー受賞

アメリカで2009年夏に発売以来、半年間で1,200万個を販売するなど驚異的なブームを巻き起こしたハムスター玩具「Zhu Zhu Pets」(ズーズーベット)がいよいよ日本に上陸! (株)セガトイズが日本販売権を取得しました。2010年「トイ・オブ・ザ・イヤー」大賞受賞。



©2010 Cepia LLC.

「Mario&ソニックATバンクーバー オリンピック™」が大ヒット

(株)セガが2009年11月に発売したゲームソフト「Mario&ソニックATバンクーバーオリンピック™(Wii®・ニンテンドーDS®向けの2タイトル)」が、日・米・欧で累計出荷本数600万本を突破!このゲームは2010年の「バンクーバーオリンピック」を舞台にしたスポーツゲームで、まさにオリンピックイヤーのヒット商品となりました。



※ 日本地域の発売元は任天堂株式会社です

TM IOC. Copyright ©2009 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. SUPER MARIO characters ©NINTENDO. SONIC THE HEDGEHOG characters ©SEGA.

「爆丸」アニメシリーズが 世界で人気沸騰

トムス・エンタテインメント(株)製作の「爆丸」TVアニメーションシリーズが、北米のカートゥーン・ネットワークでの放送展開を契機に、世界120の国と地域で放送中。玩具や関連商品も空前のセールスを記録し、2年連続で「ボーイズ・トイ・オブ・ザ・イヤー」を受賞しました。

「爆丸バトルブローラーズ ニューウェストロイア」
©SEGA TOYS/SPIN MASTER/BAKUGAN 2 PROJECT-テレビ東京



欧米で、アジアで、中東で、 多彩な商品が高い評価を獲得。

セガサミーグループの各社はそれぞれの製品サービスを、アジアをはじめ欧米に積極展開しています。世界を笑顔で満たしたい……セガサミーグループの思いを世界に届けます。

セガのエンタテインメント施設が ドバイにグランドオープン

(株)セガによる屋内型エンタテインメント施設「SEGA REPUBLIC(セガリパブリック)」がドバイの世界最大級ショッピングセンター「The Dubai Mall」に2009年12月オープン!約2,100坪の敷地に9種のアトラクション(世界初公開2種)と約160種類のアミューズメントマシンが楽しめます。



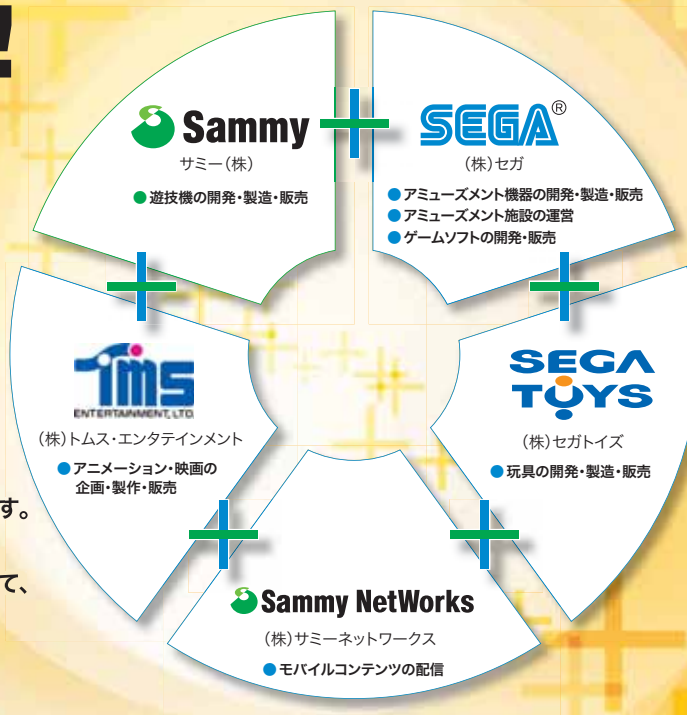
「セガリパブリック」©SEGA

China North America
UAE Viet Nam

特集 グループシナジーの追求へ 知的資産 (IP) の戦略的活用 プロジェクト始動!

グループ主要5社が連携して、 マルチコンテンツ展開を推進。

エンタテインメント事業を展開する上で重要な差別化要素の一つとして強力なキャラクターIPの活用が挙げられます。現在、セガサミーグループでは保有するキャラクターIPをグループ各社が連携し、共同展開・相互活用を行うことにより、キャラクターIPの価値最大化を図っています。また、同時に新規キャラクターIPの開発・育成にも取り組んでいます。具体的には、すでに世界中で人気の「爆丸」と、(株)セガと(株)小学館が新たに共同開発した「リルぷりっ」について、グループ主要5社による共同展開を開始しています。



セガサミーグループキャラクターライセンス小委員会設立

キャラクターIPを集約し、グループ間での連携を強化しています。

グループが一丸となってキャラクターIPの価値最大化ならびに新規キャラクターIPの開発・育成に取り組むことを目的に、2008年4月、セガサミーグループキャラクターライセンス小委員会(以下、小委員会)が設立されました。

「爆丸」については、小委員会を起点にグループの5社が共同出資により、爆丸有限責任事業組合(以下、爆丸LLP)を設立しました。爆丸LLPが国内における「爆丸」事業のトータルプロデュースならびにマーチャンダイジングを行い、グループ会社間の強固な連携を築いています。今後、「爆丸」、「リルぷりっ」をはじめ、セガサミーグループのキャラクターIP展開にご期待ください。



男児向けコンテンツ

「爆丸」

世界で人気爆発の「爆丸」、
ただいま国内でも人気急上昇中!

「爆丸」は(株)セガトイズとカナダに本社を置く玩具メーカー スピンマスターが共同開発した玩具で、世界約120カ国でアニメ放映、関連商品が展開されています。特に玩具だけで累計販売額900億円、累計販売個数2億個という大ヒット商品です。この潜在力あふれるコンテンツを、日本国内で最大限活用するため、セガサミーグループは一丸となって取り組んでいます。

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

女兒向けコンテンツ

「リルぷりっ」

おんなの子の大好きなものが
たくさんつまった魔法少女ストーリー!

「リルぷりっ」は(株)セガと(株)小学館にて共同開発した女兒向けコンテンツです。「リルぷりっ」の名称は「リトルプリンセス」に由来しています。歌やダンス、おしゃれ、魔法、アイドルといったおんなの子たちが憧れる要素をふんだんに盛り込んでいます。セガサミーグループ、小学館グループにてアニメ、漫画連載、タレントタイアップなど、多面的な展開を実施していきます。

©SEGA・小学館・陣名まい
©SSJ/リルぷりっくみ・テレビ東京 2010

● 玩具

バトルで楽しむ

爆丸(玩具)を指でシュートし、カード上で瞬間変形させ、カードを取り合うのが爆丸バトルです。特殊効果を発揮するカードを駆使して、バトルを有利に進めることもでき、プレイヤーのシュートテクニックとカード戦略が勝負のカギとなります。120種の爆丸と200種のカードから自分だけの戦い方や得意技を作って、無数のバトルを楽しむことができます。



● アニメ

ストーリーを楽しむ

「爆丸バトルブローラーズ ニューヴェストロイア」が現在、テレビ東京系列をはじめとし25局で放送中。クロスメディア展開を実施し、アニメに登場した新キャラクターが、玩具としてその月に発売されることも、子供たちが夢中になる大きな理由となっています。



● 関連グッズ

お気に入りの集める

「爆丸」を盛り上げる各種ライセンス承諾商品をセガサミーグループ以外でも広く展開。各種グッズには、キッズカードゲーム(アーケードゲーム機)でも、玩具でも使えるカードが付属するなど連動企画になっています。今後も、関連グッズの商品ラインナップを拡大していきます。



● PC・携帯コンテンツ

情報を集める

遊び方や用語説明をはじめ、爆丸マスターである炎もえたるーのブログ、イベント情報、新製品情報を日々更新し発信中。「爆丸」のすべての情報が詰まったWEBサイトです。



bakugan.jp
(PC・携帯共有)

● ゲーム

カードでつながる

「爆丸」のキッズカードゲームが7月から稼働開始予定。払い出されるカードはこのゲームだけでなく、玩具の爆丸バトルでも使うことができます。ゲームと玩具の連動で遊び方がますます広がります。



● 玩具

なりきりで楽しむ

(株)セガトイズが展開している商品は、アニメに登場する主人公たちのファッションアイテムを使った着せ替え遊びや、なりきり遊びが楽しめる玩具です。商品にはオリジナルカードが付属しており、アーケード機をより楽しむことができます。



● PC・携帯コンテンツ

最新情報をゲット

ゲーム、漫画、グッズなど「リルぷりっ」の最新情報を携帯から手軽にチェックできる公式サイトをオープンしています。好評稼働中のキッズカードゲーム機との連動コンテンツや着うた®、壁紙など充実したコンテンツを用意しています。



● アニメ

憧れの世界を楽しむ

2010年4月より、テレビ東京系6局ほかにて新アニメ「ひめチェン! おとぎちっくアイドル リルぷりっ」の放送を開始。小学生3人組が大人に変身してアイドルとなって活躍。さまざまな体験を通して成長していくストーリーです。



● ゲーム

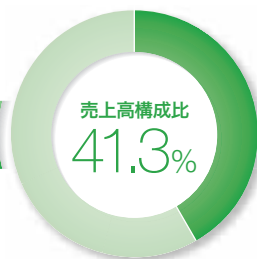
お店で楽しむ

好評稼働中のキッズカードゲーム機「リルぷりっ ゆびぶるひめチェン!」は着せ替えとリズムゲームが楽しめます。コレクションも楽しめるカードは、ファッション・おとぎ・スペシャルの3種類。カードで衣装やアクセサリーなどを着せ替え、魔法陣を描いて大人に変身。歌とダンスに合わせてリズムカルに画面をタッチして高得点をめざします。上下2画面モニターと、触ると画面が震える振動タッチパネルでゲームが楽しめます。8月にはオリジナルストーリーが楽しめるニンテンドーDS用ソフトも発売を予定しています。



セグメント別概況

遊技機事業



市場環境

- 多様なゲーム性を持ったパチンコ機の入替が堅調に推移。
- 斬新なゲーム性を搭載したパチスロ機の供給が開始され、市場回復に向けての期待が高まる。
- 1円パチンコ、5円パチスロなど、低貸玉料金遊技市場の拡大。

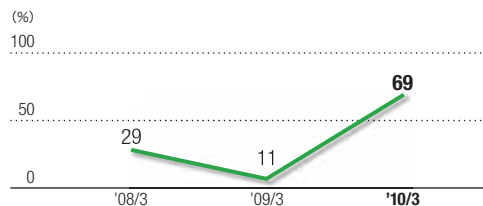
当期概況

パチンコ

販売台数は前期実績を下回るも
利益率は大幅改善

販売台数は「ぱちんこCR蒼天の拳」など主力タイトルが堅調に推移したものの、全体では前期実績を下回る36万台にとどまりました。しかし、当社グループのパチンコ機設置シェア上昇に伴い、利益率の高い交換用の盤面販売比率が前期11%から当期69%まで拡大。

パチンコ機の盤面販売比率の推移



大。同時に、部材調達コストの低減、価格戦略の見直し等により利益率が大幅に改善しました。

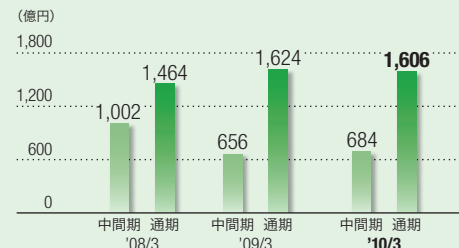
パチスロ

ヒット機種種の安定投入で市場シェアは回復基調

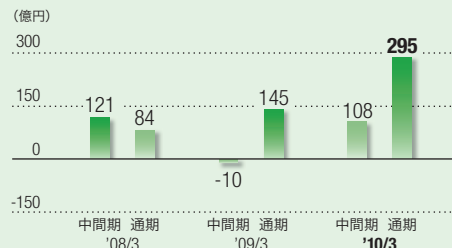
人気アニメ・ゲームをモチーフにし、斬新なゲーム性を備えた「パチスロ 交響詩篇エウレカセブン」、「パチスロ 新鬼武者」が市場から高い評価を獲得しました。一部主力タイトルの発売を次期に延期したものの、全体では前期実績を上回る16万台を販売しました。

また、(株)銀座を完全子会社化しました。サミーブランドの事業強化を図るとともに、タイヨーエレクトロ(株)、(株)ロデオ、(株)銀座との連携によるマルチブランド展開を推進し、製品ラインナップを拡充します。

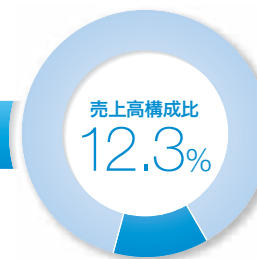
売上高



営業利益(損失)



アミューズメント機器事業



市場環境

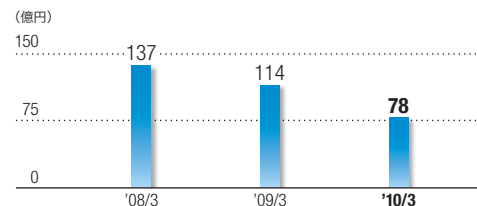
- 長引く消費低迷の影響を受けて縮小が続く施設オペレーション市場と連動して、機器市場も縮小。
- ライトユーザー層など多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発、供給などが期待されている。

当期概況

長期安定収益を生む
新しいビジネスモデルを導入

施設運営者の投資効率向上と当社グループの長期安定収益確保を目的としたレベニューシェアモデル(ALLNet P-ras)にて販売を行った「ボーダーブレイク」の稼動が好調に推移しました。「レベニューシェアモデル」とはキャビネットなどの汎用部分を販売、基板やソフト一式などのコンテンツについては無償貸与し、

研究開発費・コンテンツ制作費の推移

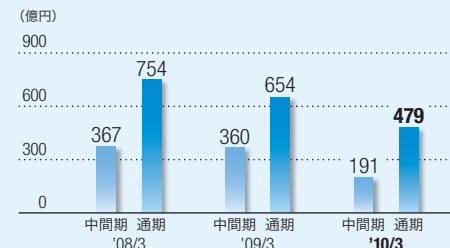


ネットワークを通じて把握した店舗でのコンテンツの稼動状況に応じてコンテンツ使用料を課金する収益モデルです。施設運営者は初期投資が抑えられ、当社グループにとっては、これまでのように機器の売り切りと異なり、継続的・安定的な収益の創出が期待できます。

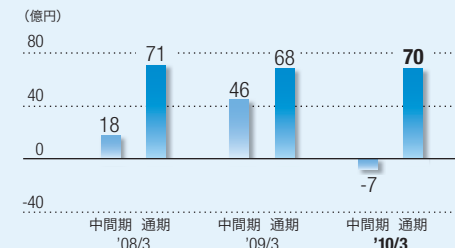
原価低減、開発・制作の合理化で、
利益率を改善

当期は「セガネットワーク対戦麻雀MJ4 Evolution」など主力タイトルのバージョンアップキット販売も伸長。さらに汎用筐体および独自開発の新基板の導入や、部材調達コストの見直しなどから原価を低減し、研究開発費およびコンテンツ制作費も減少しました。結果、今期の売上高は大型タイトルの発売がなかった影響で前期実績を下回ったものの利益率は改善しました。

売上高



営業利益(損失)



アミューズメント施設事業

売上高構成比
14.0%

市場環境

- 市場全体で軒並み既存店売上の前年割れが継続。
- 不採算店の閉鎖が進行するなど市場が縮小。
- 金融環境悪化に伴う、オペレータの資金調達難が続く。

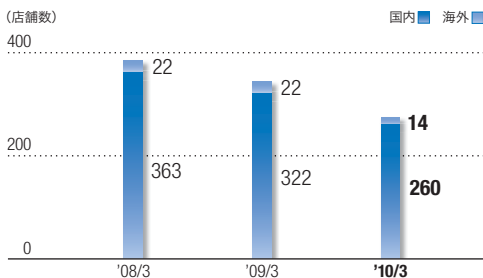
当期概況

国内外の既存店舗を見直し、収益性を改善

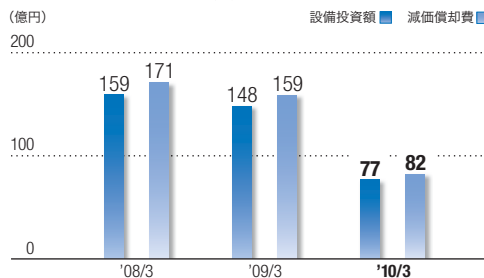
国内においては、各種イベントの開催などオペレーション強化による店舗競争力の向上を図りましたが、長引く個人消費の低迷を受け、売上高は前期を下回る形で低調に推移しました。しかし、前期末から進めている将来性・収益性の低い店舗の閉店もしくは売却に

より、収益性は改善しています。当期における国内の閉店もしくは売却店舗数は66店となり、一方で4店舗の新規出店を行い、当期末の店舗数は260店舗となりました。海外においては、国内施設と同様に今後の収益性の改善を目的に、北米施設8店舗を閉鎖しました。

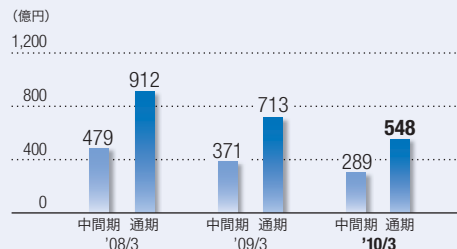
国内、海外のアミューズメント施設の推移



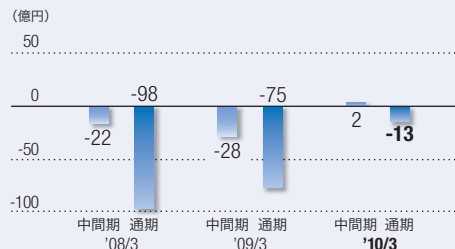
設備投資額、減価償却費の推移



売上高



営業利益 (損失)



コンシューマ事業

売上高構成比
31.3%

市場環境

- 個人消費の低迷等によって、主に欧米市場での需要が低調に推移。
- SNSやスマートフォン向けなどの新たなコンテンツ市場が拡大。

当期概況

家庭用ゲームソフト

販売タイトル数の絞り込みにより、利益改善を実現

「Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™」、「BAYONETTA (ベヨネッタ)」、「龍が如く4 伝説を継ぐもの」などの主力タイトルを発売しました。国内においてはタイトルの絞り込みを行い、開発の効率化を図ることで利益改善を実現しました。一方、海外は個人消費の低

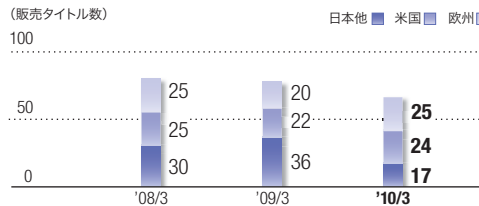
迷など厳しい市場環境を受けて新作販売が低調に推移しました。以上の結果、ゲームソフトの販売本数は前期実績を下回る2,675万本となりました。なお、海外市場の環境変化を受け、北米の開発子会社の閉鎖を決定。海外タイトル数の絞り込みを進め利益改善を図ります。

その他事業

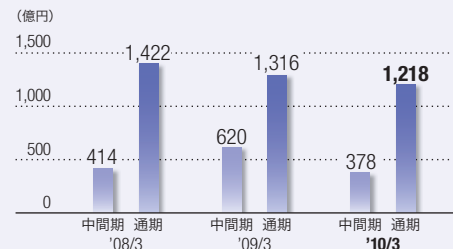
有力コンテンツの本格展開で収益に貢献

玩具事業では、海外販売は堅調に推移した反面、国内販売は低調に推移。携帯電話・PC向けコンテンツ事業は、主力タイトルの投入や従量課金の導入を図ったことにより、堅調に推移しました。また、アニメーション映像事業は劇場映画の興行収入の増加、海外での「爆丸」のヒットによるロイヤリティの増加など、総じて堅調に推移しました。

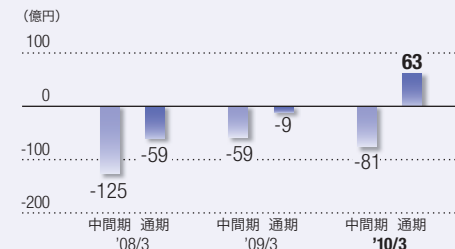
地域別販売タイトルの推移



売上高



営業利益 (損失)



連結財務諸表の概要

連結貸借対照表(要旨)

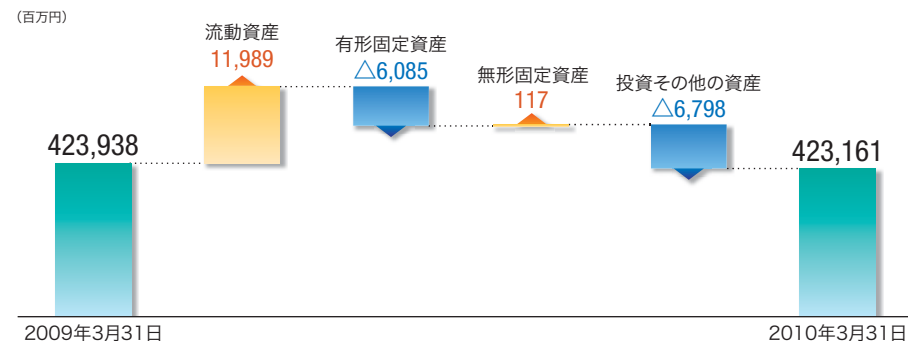
(単位:百万円)

資産の部	2010年3月31日現在	2009年3月31日現在
流動資産	298,730	286,740
固定資産	124,431	137,197
有形固定資産	59,030	65,116
無形固定資産	13,360	13,242
投資その他の資産	52,040	58,838
資産合計	423,161	423,938

負債・純資産の部	2010年3月31日現在	2009年3月31日現在
流動負債	92,817	97,194
固定負債	73,573	84,211
純資産	256,770	242,532
株主資本	259,468	246,767
評価・換算差額等	△23,222	△24,451
新株予約権	1,188	1,222
少数株主持分	19,335	18,994
負債・純資産合計	423,161	423,938

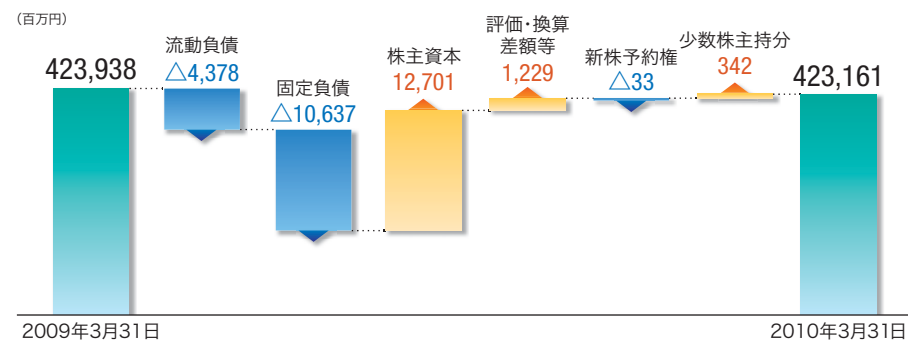
資産の部 変動要因

資産合計は、前期末と比較して7億円減少しました。このうち、受取手形及び売掛金が134億円減少した一方で、譲渡性預金の購入等により有価証券が466億円増加したこと等により、流動資産は119億円増加しました。固定資産については、有形固定資産の減損や敷金・保証金の減少等により127億円減少しました。当期末における流動比率は、前期末と比べて26.8ポイント改善して321.8%となり、引き続き高水準を維持しております。



負債・純資産の部 変動要因

負債合計は、前期末と比較して150億円減少しました。このうち、流動負債は、1年内償還予定の社債が173億円増加したものの、支払手形及び買掛金が139億円減少したこと等により全体で43億円減少しました。固定負債は社債が113億円減少したこと等により、106億円減少しました。純資産合計は、前期末と比べて142億円増加しました。これは主に、利益剰余金が127億円増加したことによるものです。当期末における自己資本比率は、前期末に比べ3.4ポイント増加し、55.8%となりました。



連結損益計算書(要旨)

(単位:百万円)

	自 2009年4月 1日 至 2010年3月31日	自 2008年4月 1日 至 2009年3月31日
売上高	384,679	429,194
売上原価	245,811	310,101
売上総利益	138,867	119,092
販売費及び一般管理費	102,154	110,728
営業利益	36,712	8,363
営業外収益	1,958	3,286
営業外費用	2,745	5,013
経常利益	35,925	6,636
特別利益	3,125	3,595
特別損失	11,953	30,209
税金等調整前当期純利益(損失)	27,097	△19,976
法人税、住民税及び事業税	3,067	2,904
法人税等調整額	2,559	△186
法人税等還付税額	-	△867
少数株主利益	1,200	1,055
当期純利益(損失)	20,269	△22,882

連結キャッシュ・フロー計算書(要旨)

(単位:百万円)

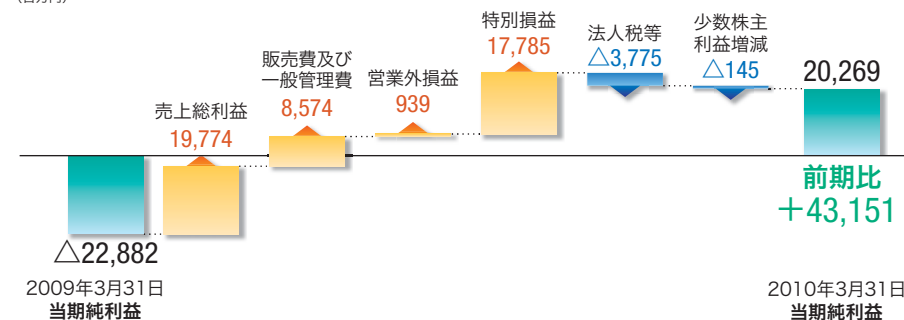
	自 2009年4月 1日 至 2010年3月31日	自 2008年4月 1日 至 2009年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	54,998	32,199
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,640	936
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,401	△7,653
現金及び現金同等物に係る換算差額	△342	△2,081
現金及び現金同等物の増加額	43,614	23,401
現金及び現金同等物の期首残高	123,385	99,975
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	9
現金及び現金同等物の期末残高	167,000	123,385

当期純利益 変動要因

当期は前期と比較して445億円の減収となったものの、各事業セグメントにおいて原価低減等を図った結果、利益率が大幅に改善し、売上総利益は197億円の増加となりました。また、販売費及び一般管理費が85億円減少したことに加えて営業外損益が9億円、特別損益が177億円それぞれ改善しました。

法人税等の支払は37億円増加したものの、当期における当期純利益は、前期と比較して431億円増加しました。

(百万円)

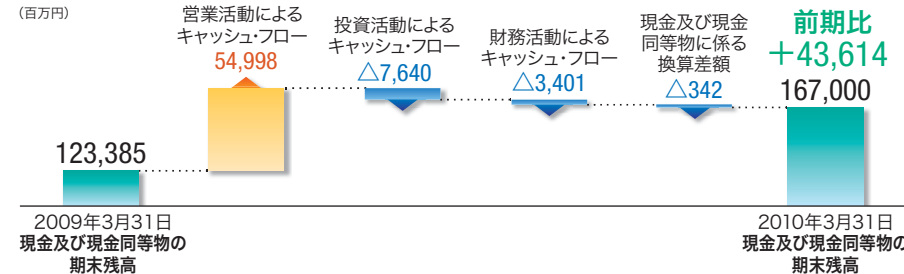


キャッシュ・フロー 変動要因

税金等調整前当期純利益を270億円計上し、また売上債権が114億円減少した一方で、仕入債務が130億円減少したこと等によって、営業活動によるキャッシュ・フローは549億円の収入となりました。有形固定資産の取得で86億円を支出したこと等によって、投資活動によるキャッシュ・フローは76億円の支出となりました。配当金の支払いにより78億円を、社債の償還により50億円をそれぞれ支出した一方で、社債の発行により107億円を調達したこと等により、財務活動によるキャッシュ・フローは34億円の支出となりました。

以上の結果、当期末における現金及び現金同等物の残高は、前期末と比べて、436億円増加し、1,670億円となりました。

(百万円)



連結財務諸表の概要

連結株主資本等変動計算書

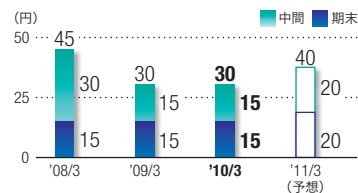
(単位:百万円)

	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己株式	株主資本 合計	その他 有価証券 評価差額金	繰延ヘッジ 損益	土地再評価 差額金	為替換算 調整勘定	評価・換算 差額等合計	新株 予約権	少数株主 持分	純資産 合計
2009年3月31日 残高	29,953	171,082	119,417	△73,685	246,767	△1,619	—	△5,966	△16,865	△24,451	1,222	18,994	242,532
当期純利益			20,269										20,269
剰余金の配当			△7,557										△7,557
自己株式の取得				△12									△12
自己株式の処分		△2		3									1
繰延ヘッジ損益 の変動額							24						24
その他有価証券評価 差額金の変動額						1,966							1,966
為替換算調整勘定 の変動額								△760					△760
新株予約権 の変動額											△33		△33
少数株主持分 の変動額												341	341
2010年3月31日 残高	29,953	171,080	132,128	△73,694	259,468	346	24	△5,966	△17,626	△23,222	1,188	19,335	256,770

配当金のご案内

第6期配当金は、2010年5月14日開催の取締役会において、下記のとおり決議いたしました。

配当金 1株につき15円
効力発生日(支払開始日)..... 2010年6月1日



詳細な財務情報は、当社ホームページ
投資家情報コーナーでご確認ください。



<http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/index.jsp>

IRインフォメーションセンター

株式情報、企業情報等に関してご不明な点がございましたら
下記までお問い合わせください。

電話番号 **03-6215-9954** 9:00~18:00

土日祝日および当社の定める休業日に準じてお休みをいただいております。
ご了承ください。

IRインフォメーション

■ 会社データ 平成22年3月31日現在

会社名	セガサミーホールディングス株式会社																				
英文表記	SEGA SAMMY HOLDINGS INC.																				
所在地	〒105-0021 東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル																				
URL	http://www.segasammy.co.jp																				
事業内容	総合エンタテインメント企業グループの持株会社として、グループの経営管理およびそれに附帯する業務																				
設立	平成16年10月1日																				
資本金	299億円																				
従業員	6,236名(連結)																				
役員および監査役	<table border="0"> <tr> <td>代表取締役会長兼社長</td> <td>里見 治</td> </tr> <tr> <td>代表取締役副社長</td> <td>中山 圭史</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>臼井 興胤</td> </tr> <tr> <td>取締役兼CCO</td> <td>小口 久雄</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>岩永 裕二</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>夏野 剛</td> </tr> <tr> <td>常勤監査役</td> <td>嘉指 富雄</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>平川 壽男</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>宮崎 尚</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>榎本 峰夫</td> </tr> </table>	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	常勤監査役	嘉指 富雄	監査役	平川 壽男	監査役	宮崎 尚	監査役	榎本 峰夫
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																				
常勤監査役	嘉指 富雄																				
監査役	平川 壽男																				
監査役	宮崎 尚																				
監査役	榎本 峰夫																				

■ 株式概要 平成22年3月31日現在

会社が発行する株式の総数 普通株式 800,000,000株

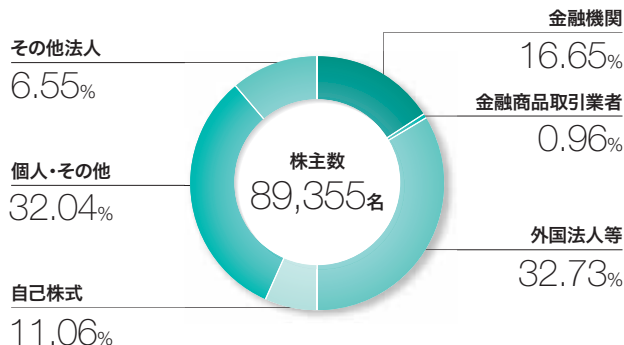
発行済株式総数 普通株式 283,229,476株

大株主の状況

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
里見 治	43,569,338	17.29
メロンバンクエヌエートリーティークライアントオムニバス	18,280,322	7.25
有限会社エフエスシー	14,172,840	5.62
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	4.94
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,251,700	4.86
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	3.97
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	1.65
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	1.21
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	1.13
安藤 英雄	2,694,500	1.06

(注)持株比率は、自己株式(31,315,801株)を控除して計算しております。

所有者別分布状況



■ 株主メモ

証券コード	6460
1単元の株式数	100株
事業年度末	毎年3月31日
定時株主総会	毎年6月中
剰余金の配当の基準日	期末配当: 3月31日 中間配当: 9月30日 その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。
公告の方法	電子公告
公告掲載URL	http://www.segasammy.co.jp なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載しておこなうものとします。
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 電話: 0120-232-711 (通話料無料)
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店 当社株主名簿管理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続きについてご案内しております。なお、「株券等の保管振替制度」をご利用の方はお取引のある証券会社へご照会ください。 (三菱UFJ信託銀行のホームページ) http://www.tr.mufgj.jp/daikou/



セガサミーホールディングス株式会社

〒105-0021 東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル

見通しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見通し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見通しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただきますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。

表紙画像について

「Zhu Zhu Pets (ズーズーベツト)」©2010 Cepia LLC.

「ホーダーブレイク」©SEGA

「バチスロ 交響詩篇エウレカセブン」©2005 BONES/Project EUREKA・MBS ©Sammy ©2009 NBGI

「ひめチェン! おとぎチックアイドル リルぷりっ」©SSJ/リルぷりっくみ・テレビ東京 2010

「ひめチェン! デコッてセプター」©SSJ/リルぷりっくみ・テレビ東京 2010 ©SEGA・小学館・陣名まい