

# SEGASAMMY REPORT 冬号

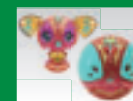


特集 グループシナジーの創出に向けて  
上場子会社3社を完全子会社化

マネジメントメッセージ  
一層の収益改善を推進していきます



トピックス① エンタテインメントを  
“グローバル”へ



トピックス② エンタテインメントを  
“知育・教育”へ





## 一層の収益改善を推進していきます

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**

### 当第2四半期の総括

**遊技機事業が引き続き業績を牽引し、  
 また、その他の事業についても堅調に推移しました**

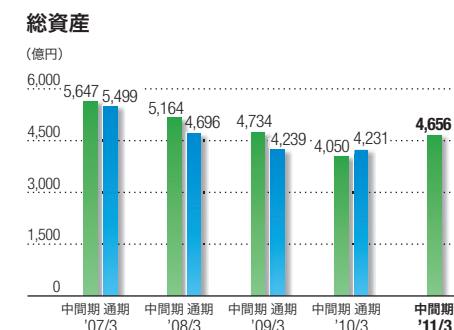
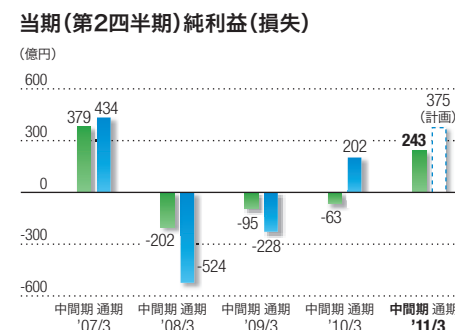
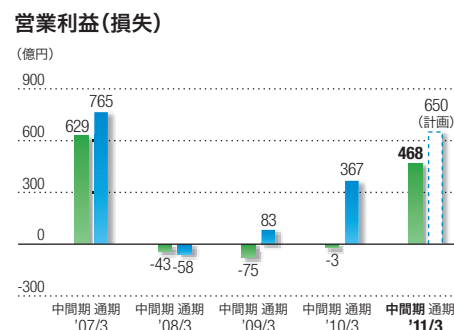
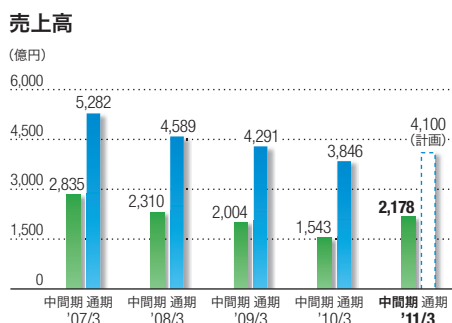
当第2四半期連結累計期間(2010年4月1日～2010年9月30日)におけるわが国経済は、一部で企業収益の回復傾向が見られたものの、急速な円高の進行や海外経済の減速、個人消費の低迷などを受けて景気回復の失速懸念が高まるなど、いまだ先行き不透明な状況が続いています。

このような状況のなか、遊技機事業においては、サミーブランド「パチスロ蒼天の拳」など主力タイトルの販売が好調に推移したほか、部材調達コストの低減や部材のリユースに取り組んだ結果、利益率が大幅に改善しました。

アミューズメント機器事業では、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」(→P7参照)を通じて供給したタイトルの高稼動を受け、配分収益が好調に推移しました。

アミューズメント施設事業では、収益性・将来性の低い店舗の閉店・売却を進める一方、営業継続店舗の運営力強化を図りました。

### 財務ハイライト



コンシューマ事業では、海外市場は新作販売が低調となりましたが、国内ゲームソフトの販売は堅調に推移しました。

玩具販売事業では、国内および海外市場向け「爆丸」や、国内市場の主力製品の販売が堅調に推移しました。さらに、携帯電話・PC向けコンテンツ事業、アニメーション映像事業も好調に推移しました。

以上の結果、当第2四半期における連結売上高は2,178億7百万円(前年同期比41.1%増)、営業利益は468億49百万円(前年同期は営業損失3億18百万円)、経常利益は460億98百万円(前年同期は経常損失7億29百万円)、四半期純利益は243億49百万円(前年同期は四半期純損失63億23百万円)となりました。

#### 通期連結業績予想

**当第2四半期連結累計期間における業績動向をふまえ、通期連結業績予想を上方修正しました**




第2四半期連結累計期間における業績動向をふまえ、2010年9月30日付で期初公表の通期連結業績予想を上方修正しました。

新たな業績予想として、連結売上高4,100億円(前回発表予想と比較して100億円増加)、営業利益は650億円(前回発表予想と比較して250億円増加)、経常利益は640億円(前回発表予想と比較して250億円増加)、当期純利益は375億円(前回発表予想と比較して155億円増加)を見込みます。

第3四半期以降の見通しとしては、遊技機事業において、ロデオブランドパチスロ機「俺の空～蒼き正義魂～」をはじめ、複数の戦略タイトルの販売を計画しています。アミューズメント機器事業においては、当期主力タイトル「戦国大戦」の販売を計画しています。アミューズメント施設事業においては、主力タイトルの導入に伴い既存店売上高の回復を見込みます。コンシューマ

#### 上場子会社3社について

(単位:百万円)

事業内容		過去3年の業績			株式交換に係る割当て※	
		2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		
 (株)サミーネットワークス	コンシューマ事業 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	売上高	11,148	11,077	10,767	333株
	営業利益	1,693	2,247	2,601		
	当期純利益	358	1,703	1,246		
 (株)セガトイズ	コンシューマ事業 玩具の企画・開発・製造・販売	売上高	16,816	18,947	17,139	0.33株
	営業利益	△ 690	△ 87	△ 395		
	当期純利益	△ 814	△ 114	△ 1,666		
 (株)トムス・エンタテインメント	コンシューマ事業・アミューズメント施設事業 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	売上高	14,970	14,175	13,296	0.26株
	営業利益	880	291	329		
	当期純利益	528	67	△ 1,111		

※ 各社の普通株式1株に対するセガサミーホールディングス(株)の普通株式の割当て数

事業においては「Sonic Colors」など複数の主力タイトルの販売を計画しています。

なお、当期の配当につきましては、中間配当として1株あたり20円、期末配当として20円、年間配当額40円を計画しています。

#### 主要3社の完全子会社化について

**総合エンタテインメント企業としての競争力を一層強化していくことが目的です**

2010年8月27日、(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、(株)トムス・エンタテインメントを株式交換により「完全子会社化」することを発表しました。

当社グループがさらなる収益回復と持続的な発展を実現する

ためには、グループ内の経営資源を相互に有効活用し、総合エンタテインメント企業としての競争力を一層強化していくことが不可欠であると判断し、グループ体制を整備することとしました。

事業上のシナジーだけでなく、グループ連結経営の観点からも、本社機能の集約、効率的なキャッシュマネジメント、連結納税によるメリットの享受など、グループ全体の企業価値向上を積極的に追求していきます。

今回の上場子会社3社の完全子会社化によってグループ経営理念の実現をより確かなものとし、株主の皆さまのご期待に応えていく所存です。今後とも変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

# 特集

## グループシナジーの創出に向けて 上場子会社3社を完全子会社化

セガサミーグループが持続的な成長を遂げて企業価値を拡大し続けていくためには、グループ内の経営資源を有効に活用し「総合エンタテインメント企業」としての競争力を強化していくことが重要です。そこで当社は、柔軟かつ迅速なグループ経営戦略を実現するために、(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、(株)トムス・エンタテインメントを「完全子会社化」しました。今回は特集として完全子会社化された3社の代表取締役社長による株主の皆さまへのご挨拶や今後の戦略や目標をお届けします。





**「キャラクターIPの価値最大化」を  
グループ会社と共同で  
積極的に進めていきます**

(株)セガトイズ  
代表取締役社長  
鈴木 義治



当社とカナダのスピンマスター社が共同開発した「爆丸」の国内事業の再活性化を図るために、グループ5社で共同出資し、「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は、国内の関連事業のトータルプロデュース並びにマーチャンダイジングを展開し、グループ会社間の強固な連携を築いており、当社はその中心的な役割を担っています。「完全子会社化」後も新規のキャラクターIPを創造し、それをこれまで以上にグループ各社

で共同展開・相互活用していきながら、グループ全体の「キャラクターIPの価値最大化」をめざします。

また現在、玩具業界のさまざまな課題を解決するために「製品のプラットフォーム化戦略」や「キャラクターコンテンツのクロスメディア化戦略」に取り組み、多様化するニーズに対応した商品を開発しています。

今後も、セガサミーグループにおける玩具ビジネス拡大に向けて邁進してまいります。



**グループのもつネットワークや  
経営資源を活用した  
ワールドワイドな事業展開に  
取り組んでいきます**

(株)トムス・エンタテインメント  
代表取締役社長  
岡村 秀樹



当社は、アニメーション作品の企画・製作・販売を中心に事業を展開し、「名探偵コナン」「それいけ!アンパンマン」「ルパン三世」など優良なIP・コンテンツ資産を保有しています。今回の完全子会社化によって、グループの連携が一層強化され、コンテンツの多角的な活用や、映像の制作受託、ライセンス販売などの面でシナジーの創出が可能であると考えています。

また、近年、少子化によるアニメ番組の視聴率低下やテレビアニメ放送本数の減少など、業界を取り巻く環境が厳

しさを増すなか、中長期的な成長を見据え、グループのもつネットワークや経営資源を活用したワールドワイドな事業展開に取り組んでいきます。

また、コンテンツ資産の有効活用並びに社会貢献という観点から、小児医療分野へと業容を拡大し、プレパレーション支援を目的とした世界初のアニメ視聴端末「スマイルタッチ」の市場投入を開始しました。今後も幅広い視野で当社の強みを発揮し、収益拡大を図っていきます。



**オンライン・モバイル事業で  
中心的な存在を果たせるよう  
一層の企業成長を図ります**

(株)サミーネットワークス  
代表取締役社長  
大野 政昭



今回の完全子会社化によって「組織横断」でIP・コンテンツなどを開発・育成することが可能となりました。

このことによって、個別に開発業務を行うリスクを軽減するばかりでなく、グループ全体の資産を総動員して丹念に育成されたIP・コンテンツなどを幅広く利用する機会が得られるようになり、当社としても大きな利益を享受できるものと考えています。

現在、当社ではサミー(株)が販売する遊技機コンテンツを主に活用したPCオンラインゲームおよびモバイルゲー

ムを提供しています。今後は、これらゲームの従量課金コンテンツの拡大や多様な顧客ニーズを的確に捉えた新たな付加価値を創造します。

そして、グループ会社との連携強化によって、もう一段上の利益成長と会員数の拡大を図り、これからもオンライン事業やモバイル事業でグループ内の中心的な存在を果たせるように努めていきます。今後とも、より一層のご支援をよろしくお願い申し上げます。

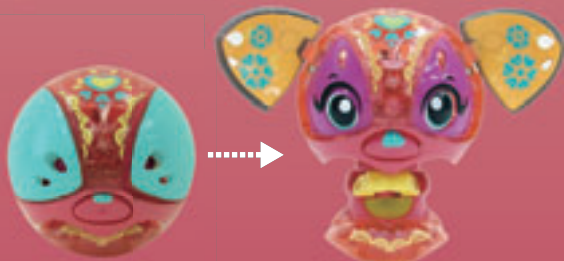
## トピックス ①

# エンタテインメントを「グローバル」へ

「爆丸」に次ぐ女兒向けグローバルコンテンツへ

## 「Zoobles」

© SEGA TOYS / SPIN MASTER



(株)セガトイズは、女兒向けキャラクター「Zoobles」(ズーブルズ)をカナダのスピンマスター社と共同で開発し、グローバル展開に先駆けて2010年8月から北米で販売を開始しました。

両社は、全世界で大ヒット中のアクションカードゲーム「爆丸」を共同開発しており、これが第2弾の共同プロジェクトとなります。

「Zoobles」は動物をモチーフにし、「爆丸」で使われている変形機構を採用しています。球形の「Zoobles」をハピタットと呼ばれるミニハウスの上に乗せると、愛くるしいキュートな

キャラクターに変形します。

また「Zoobles」は60種類以上あり、1個5.99ドルとお求めやすい価格のため、コレクションドールとしても楽しめます。



# Spin Master + SEGA TOYS

スピンマスター社◆世界中で大ヒット中の「爆丸」の共同開発パートナー

人気のサッカーゲームをアジアのオンライン市場へ

## 「Football Manager Online」

(株)セガは、韓国最大手の通信会社Korea Telecomのグループ会社KT Hitel (KTH)社とライセンス契約を結び、(株)セガを代表するサッカークラブ経営のシミュレーションゲーム「Football Manager Online」を2011年秋から韓国で提供します。

「Football Manager」シリーズは、パッケージソフトの販売実績が累計500万本を突破しているほか、オンラインやモバイル単体でも楽しめるなど、多数のユーザーに支持されています。

本契約に基づき、セガグループ会社である英国のスポーツインタラクティブ社が同ゲームを韓国市場向けにカスタマイズし、KTH社がサーバーを開発し、KTH社が運営するゲームサイト「ALLSTAR (www.allstar.co.kr)」で提供します。

なお、本契約では中国・台湾などにおける「Football Manager Online」の営業権をKTH社が、これらの地域を除いたアジア地域での営業権を(株)セガが保有し、サービス提供の拡大を

進めていきます。

(株)セガは、KTH社とのライセンス契約締結を機に、成長が続くアジアのオンラインゲーム市場に参入し、海外市場でのプレゼンス向上を図っていきます。

2011年秋  
サービス開始予定



# KTH + SEGA

KT Hitel社◆韓国オンラインゲーム市場のリーディング企業

## トピックス②

# エンタテインメントを「知育・教育」へ



遊びながら言葉の勉強ができる知育玩具

## 「アンパンマン おしゃべりいっぱい!ことばずかん」

(株)セガトイズが2010年4月に発売した「アンパンマン おしゃべりいっぱい!ことばずかん」が、「日本おもちゃ大賞 2010」(主催:社団法人日本玩具協会)の「エデュケーショナル・トイ部門」で大賞を受賞しました。

この商品は、直感的に操作できるペンを使って本の中の気になった物をタッチするだけで、その「名前」「鳴き声」「音」などをアンパンマンと仲間が「おしゃべり」で教えてくれます。これは子ども

たちのモニタリングを繰り返し、3年かけて開発した商品で、「350ワード以上の物の名前」「700種類以上のワードのおしゃべり」など、充実の内容です。

「遊びながら楽しく学べる知育玩具」として高く評価され、今回の受賞となりました。



日本おもちゃ大賞 2010  
エデュケーショナル・トイ部門  
初代大賞受賞



本を開いてタッチするだけで  
アンパンマンの声が教えてくれる



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



### 収録コンテンツ

- 数多くの物の「名前・鳴き声・音」
- 学んだ言葉を復習する「クイズモード」
- 楽器の演奏などの「イベントモード」



小児医療の発展に貢献する世界初の支援端末

## 「スマイルタッチ」

### 人気アニメコンテンツを 同時収録

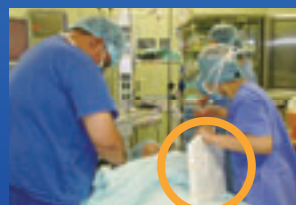
#### 収録コンテンツ

- 治療への理解を促す  
プレパレーションコンテンツ  
・点滴がんばろう!  
・レントゲンって何するの? など
- 知っておきたい  
家庭で役立つ医療情報コンテンツ  
・あわてないで母さん  
・予防接種を受けましょう など



近年、小児医療の現場では、子どもが治療中に大声で泣いたり、治療を拒否するなどのストレス反応に対処するために、治療への子どもの不安や恐れを軽減する「プレパレーション」という手法が注目されています。(株)トムス・エンタテインメントでは、世界で初めてプレパレーションを支援する医療施設向けアニメ視聴端末「スマイルタッチ」を開発し、2010年9月からレンタルしています。

「スマイルタッチ」は、「それいけ!アンパンマン」「ハローキティ」



などの人気アニメと、「レントゲンって何するの?」「点滴がんばろう!」などのプレパレーション支援専用アニメを同一端末に収録し、子どもの緊張や不安をやわらげます。

今後、収録するアニメをさらに充実させていく予定で、「スマイルタッチ」の導入によって、これまで課題とされてきた小児医療の効率化に貢献します。

### プレパレーションとは

病気・検査・治療などに関して、子どもの年齢や理解度に応じた説明を行い、子どもだけでなく、家族もともに前向きに治療に取り組む意欲を引き出す手法、またはその実践。「心の準備」「心理的準備」などと訳されます。

© 2010 Gullane (Thomas) Limited.  
© SANRIO CO., LTD.

© 2010 The Pygoss Group  
© The Illuminated Film Company Ltd./  
Scholastic Productions, Inc. 1993

© Kayako Nishimaki 1969, 1970, 1977 licensed by  
Medialynx Japan

© Hisashi Mori 1977 licensed by Medialynx Japan  
© Momoko Kimoto 1994. Licensed by Fukuinkan Shoten.

© Digital Media Lab., Inc.  
© やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

© 青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS

# セグメント別概況

## 遊技機事業

売上高構成比  
61.6%

### 当第2四半期概況

#### パチンコ

##### 市場が低迷するなか、販売台数が増加

パチンコ遊技機市場の新台幣入替がやや低調に推移するなか、当社グループの販売台数は、サミーブランド「ぱちんこCR北斗の拳剛拳(ラオウ)」シリーズやタイヨーエレックブランド「CRフルメタル・パニック! TSR」シリーズなどの販売が伸び、パチンコ遊技機全体で、前年同期実績を上回る198千台を販売しました。

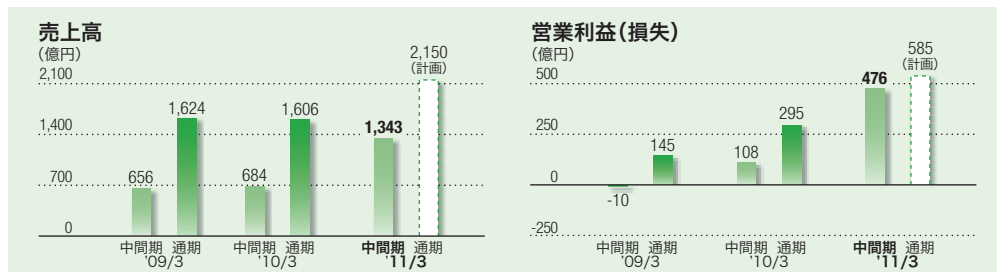
また、液晶を中心とした部材調達コストの低減などに取り組みました。

#### パチスロ

##### ヒット機種種の安定投入で継続的に伸張

当第2四半期に発売したタイヨーエレックブランド「パチスロリングにかける1〜黄金のJr.編〜」やサミーブランド「パチスロスパイダーマン3」、第1四半期に発売したサミーブランド「パチスロ蒼天の拳」、さらには前期に発売したロデオブランド「新鬼武者」の販売が堅調に推移した結果、パチスロ遊技機全体で、前年同期実績を大幅に上回る201千台の販売となりました。

また、液晶を中心とした部材のリユースなどに取り組んだ結果、利益率が改善しました。



### TOPICS

#### 当社グループの主力タイトルがパチスロ遊技機市場の回復を牽引

2004年7月に施行された規則改正を受けて、パチスロ遊技機市場は縮小傾向にありました。そのようななか、当社グループはトップシェア企業として「エウレカセブン」「新鬼武者」「パチスロ蒼天の拳」と立て続けに斬新なタイトルを開発・発売しました。

これら製品は、ホール、ユーザーの双方から高い評価を獲得し、パチスロ遊技機市場の回復を牽引しています。



「パチスロ蒼天の拳」©原哲夫・武論尊 2001. 著作権許諾証SAH-310 ©Sammy  
「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。

## アミューズメント機器事業

売上高構成比  
9.6%

### 当第2四半期概況

#### 新たなビジネスモデルが好調に推移

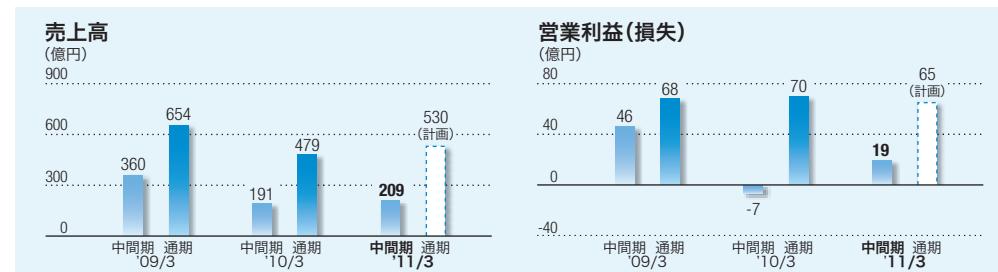
前期に発売したネットワークロボット対戦ゲーム「ボーダーブレイク」など、施設運営者の投資効率向上と当社グループの長期安定収益確保を目的とした「レベニューシェア」によって提供したタイトルの稼働による配分収益が好調に推移しました。

「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、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働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。

#### 主カタイトルのCVTキットやプライズ製品やカードなども堅調に推移

そのほか「セガネットワーク対戦麻雀MJ4 Evolution」など、主カタイトルのCVTキット(バージョンアップを目的とした、基板やソフト、外装等の交換キット)や、プライズ製品およびカードなどの消耗品販売が堅調に推移しました。



### TOPICS

#### ネットワークロボット対戦ゲーム「ボーダーブレイク」が好調に稼働

レベニューシェアモデルによって供給された「ボーダーブレイク」は、2009年9月の設置当初から高い稼働が継続しています。

なお、当第2四半期連結累計期間末時点で、レベニューシェアモデルで稼働しているタイトルは5タイトルとなっており、安定した利益創出に貢献しています。



「ボーダーブレイク」©SEGA



## アミューズメント施設事業

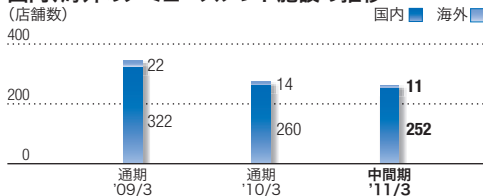
売上高構成比  
10.8%

### 当第2四半期概況

#### 国内既存店舗の売上が堅調に推移

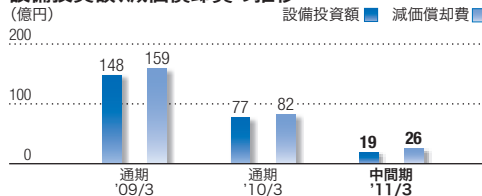
国内既存店舗の売上が当第2四半期においては前年同期実績を上回り、当第2四半期連結累計期間では、前年同期比99.9%となりました。

#### 国内、海外のアミューズメント施設の推移

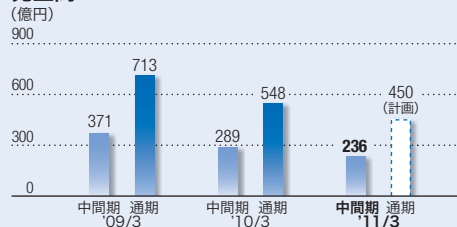


当第2四半期累計期間で10店舗の閉店を行い、一方で2店舗の新規出店を行った結果、当第2四半期連結累計期間末の国内店舗数は252店舗となりました。

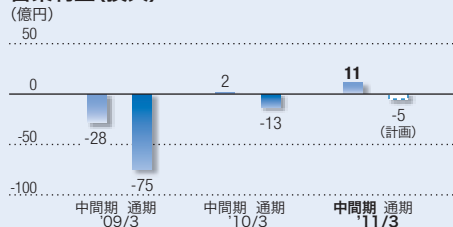
#### 設備投資額、減価償却費の推移



#### 売上高



#### 営業利益 (損失)



### TOPICS

#### 国内既存店舗の月次売上高が4年ぶりに前年同期実績を上回る

アミューズメント施設運営市場は、消費低迷やユーザーニーズに応える機器・サービスの不足などを背景に、近年は縮小傾向にありました。そうしたなか、(株)セガは、収益性・将来性の低い店舗の閉店・売却並びに営業費用の削減に取り組む一方、営業継続店舗の運営力強化を図りました。その結果、当第2四半期において4年ぶりに国内既存店舗の月次売上高が前年同期実績を上回りました。



「セガ 代々木」



「クラブ セガ 秋葉原 新館」

## コンシューマ事業

売上高構成比  
17.8%

### 当第2四半期概況

#### 家庭用ゲームソフト

#### 国内市場では堅調な伸びを示したものの 海外市場では低調に推移

国内市場においては、「初音ミク -Project DIVA- 2nd」「クロヒョウ 龍が如く新章」などを発売し、堅調に推移しました。

しかし、海外においては、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。

その結果、ゲームソフト販売本数は、米国320万本、欧州215万本、日本・その他124万本、合計660万本となりました。

#### その他事業

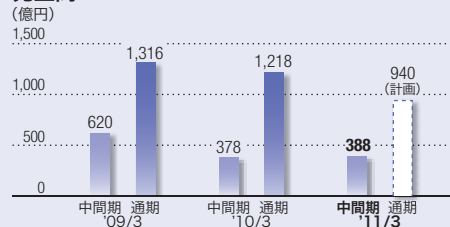
#### 有力コンテンツの本格展開で収益に貢献

玩具販売事業においては、国内市場における主力製品の販売や国内および海外市場向け「爆丸」の販売が堅調に推移しました。

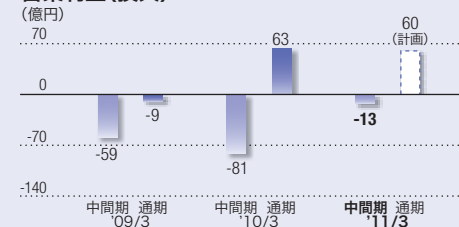
また、携帯電話・PC向けコンテンツ事業は、PC向けのゲーム配信を中心に引き続き堅調に推移しました。

アニメーション映像事業においては、劇場版第14弾「名探偵コナン」のヒットによる配分収入や、国内および海外における「爆丸」のロイヤリティ収入が好調に推移しました。

#### 売上高



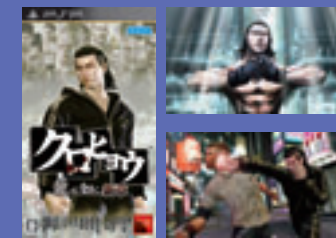
#### 営業利益 (損失)



### TOPICS

#### 「龍が如く」シリーズの新作ソフト 「クロヒョウ 龍が如く新章」を販売開始

累計出荷本数400万本を超える大ヒットを記録した「龍が如く」シリーズ。その新たなチャレンジとなるタイトルが、「クロヒョウ 龍が如く新章」です。「龍が如く」シリーズのDNAを受け継ぎつつも、プラットフォームをPSP®「プレイステーション・ポータブル」に移し、新たな主人公、壮大なドラマ、斬新な表現手法で、「龍が如く」に続きオリジナリティ溢れる新たな世界を創出します。



「クロヒョウ 龍が如く新章」

「クロヒョウ 龍が如く新章」©SEGA

# 連結財務諸表の概要

## 連結貸借対照表(要旨)

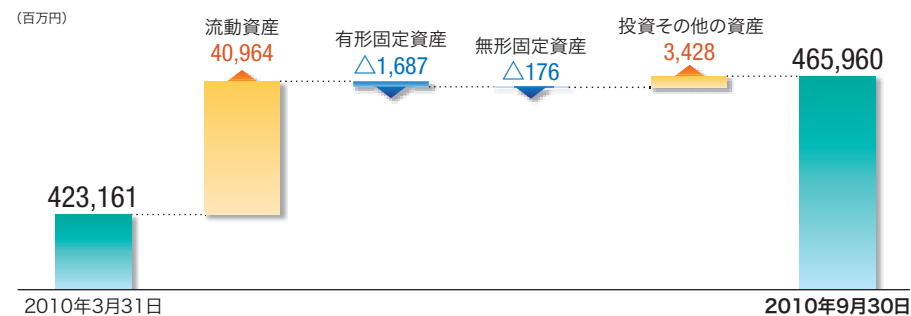
(単位:百万円)

資産の部	2010年9月30日現在	2010年3月31日現在
流動資産	339,694	298,730
固定資産	125,996	124,431
有形固定資産	57,343	59,030
無形固定資産	13,184	13,360
投資その他の資産	55,468	52,040
<b>資産合計</b>	<b>465,690</b>	<b>423,161</b>

負債・純資産の部	2010年9月30日現在	2010年3月31日現在
流動負債	112,103	92,817
固定負債	72,393	73,573
純資産	281,194	256,770
株主資本	280,030	259,468
評価・換算差額等	△20,198	△23,222
新株予約権	263	1,188
少数株主持分	21,099	19,335
<b>負債・純資産合計</b>	<b>465,690</b>	<b>423,161</b>

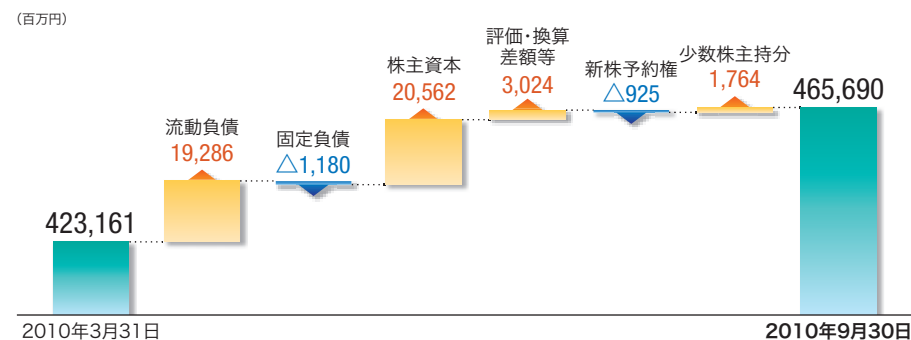
### 資産の部 変動要因

資産合計は、前期末と比較して425億円増加し4,656億円となりました。受取手形及び売掛金が74億円増加したことに加え、譲渡性預金の購入などにより有価証券が240億円増加したことなどにより、流動資産は409億円増加しました。固定資産については、投資有価証券の評価に伴う増加などにより15億円増加しました。当第2四半期会計期間末における流動比率は、前期末と比べて18.8ポイント減少して303.0%となりましたが、引き続き高水準を維持しています。



### 負債・純資産の部 変動要因

負債合計は、前期末と比較して181億円増加しました。このうち、流動負債は、支払手形及び買掛金が101億円増加したことに加え、未払法人税などが174億円増加したことなどにより全体で192億円増加しました。固定負債は社債が59億円減少したことなどにより、11億円減少しました。純資産合計は、前期末と比べて244億円増加しました。これは主に、利益剰余金が205億円増加したことによるものです。当第2四半期会計期間末における自己資本比率は、前期末と同様の55.8%となりました。



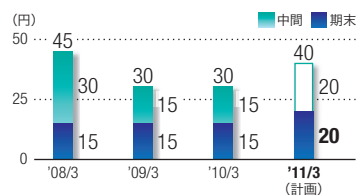
## 連結損益計算書(要旨)

(単位:百万円)

	自 2010年4月 1日 至 2010年9月30日	自 2009年4月 1日 至 2009年9月30日
売上高	217,807	154,395
売上原価	121,269	106,931
売上総利益	96,538	47,463
販売費及び一般管理費	49,688	47,782
営業利益(損失)	46,849	△318
営業外収益	778	897
営業外費用	1,529	1,307
経常利益(損失)	46,098	△729
特別利益	2,845	1,913
特別損失	3,662	2,531
税金等調整前四半期純利益(損失)	45,281	△1,346
法人税、住民税及び事業税	18,745	3,973
法人税等	18,745	3,973
少数株主利益	2,186	1,002
四半期純利益(損失)	24,349	△6,323

## 配当金のご案内

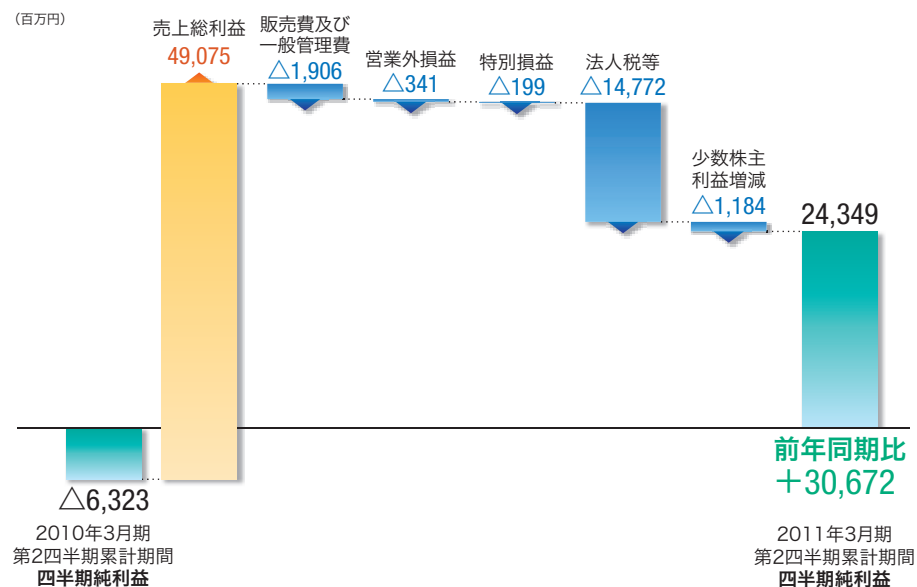
第7期中間期の配当金は、2010年10月29日開催の取締役会において、下記のとおり決議いたしました。



中間配当金……………1株につき20円  
 期末配当として20円 年間配当額40円予定。  
 効力発生日(支払開始日)……………2010年12月2日

## 四半期純利益 変動要因

当第2四半期連結累計期間は、前年同期と比較して634億円の増収となりました。また、各事業セグメントにおいて原価低減などを図った結果、利益率が大幅に改善し、売上総利益は490億円の増加となりました。販売費及び一般管理費が19億円増加した一方、営業外損益、特別損益は、前年同期とほぼ同水準となりました。法人税等は増益に伴い147億円増加したものの、当第2四半期連結累計期間における四半期純利益は、前年同期と比較して306億円増加しました。



## 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 2010年9月30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.
URL	<a href="http://www.segasammy.co.jp">http://www.segasammy.co.jp</a>
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	6,128名(連結)
役員および監査役	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 2010年9月30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	17.30
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	18,014,222	7.15
有限会社エフエスシー	14,172,840	5.63
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,204,900	4.84
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	11,193,992	4.44

(注)持株比率は、自己株式(31,319,119株)を控除して計算しております。



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

## ■ 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  
に掲載して行なうものとします。

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.mufg.jp/daikou/>

### 見直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直し、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直しであり、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。

## IRニュース

セガサミーホールディングス(株)では2010年8月からIRサイトをリニューアルいたしました。またAnnualレポート、CSRレポートも発行しておりますので、ご活用ください。

## IRサイト

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



## Annualレポート2010



## CSRレポート2010



### 表紙画像について

「スマイルタッチ」©2010 Gullane (Thomas) Limited. ©SANRIO CO., LTD. ©2010 The Pygoss Group  
©The Illuminated Film Company Ltd./Scholastic Productions, Inc. 1993  
©Kayako Nishimaki 1969, 1970, 1977 licensed by Medialynx Japan  
©Hisashi Mori 1977 licensed by Medialynx Japan ©Momoko Kimoto 1994. Licensed by Fukuinkan Shoten.  
©Digital Media Lab., Inc. ©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS  
「ハチスロ蒼天の拳」©原哲夫・武論尊 2001. 版権許諾証SAH-310 ©Sammy  
「ボーダーブレイク」©SEGA  
「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