



2006年3月期第1四半期決算の概況 補足資料

2005年8月4日

セガサミーホールディングス株式会社

セガサミー：ゲームソフト販売状況

(本数:万本)	4-6月期実績	
	タイトル数	販売本数
日本	6	84
米国	0	38
欧州	7	64
合計	13	186

(本数:万本)	4-6月期実績	
	タイトル数	販売本数
PS2	5	58
PSP	1	4
GC	0	16
X box	2	17
GBA	1	55
NDS	1	6
PC	3	11
リピート	-	17
合計	13	186

タイトル数については、
他社タイトルは含んでおりません

セガサミー：アミューズメント施設の概況

第2期実績	4月	5月	6月	4-6月期 (1Q)
店舗数	-	-	-	470
前年比 既存店売上(%)	101.3	95.0	99.8	98.4

第2期計画	第2期 上期計画	第2期 通期計画
店舗数	-	468
前年比 既存店売上(%)	101	102

セガサミー：その他関連費用

(単位:億円)	2006年3月期		
	通期計画	4-6月期実績	上期計画
研究開発費	408	76	205
設備投資費	318	101	206
減価償却費	211	43	90
広告宣伝費	179	26	73

遊技機業界

パチンコホール店舗数

	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチンコ機設置店	16,021	15,691	15,255	14,695	13,844
パチスロ機設置店	967	1,110	1,249	1,381	1,773
合計	16,988	16,801	16,504	16,076	15,617

警察庁調べ。パチンコ機・パチスロ機併設店はパチンコ機設置店に含む。

遊技機販売台数・設置台数・市場規模

		2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチンコ機	販売台数	3,368,839	3,230,489	3,174,079	3,686,677	4,012,901
	設置台数	3,431,130	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537
	市場規模(百万円)	568,362	569,129	561,506	672,055	786,413
パチスロ機	販売台数	1,134,341	1,290,719	1,496,877	1,842,392	1,675,049
	設置台数	1,323,729	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239
	市場規模(百万円)	314,599	351,344	393,966	526,354	524,882

設置台数は警察庁調べ。年間販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ。

遊技機販売シェア動向

パチスロ機年間販売台数シェア推移 (%)

順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	アルゼ	36.2%	サミー	32.8%	サミー	31.2%	サミー	32.1%	サミー	40.4%
2	山佐	17.6%	山佐	17.8%	山佐	20.0%	オリンピア	18.5%	オリンピア	16.4%
3	サミー	13.5%	アルゼ	16.2%	アルゼ	19.8%	アルゼ	13.6%	山佐	9.0%
4	オリンピア	8.8%	オリンピア	8.5%	オリンピア	11.7%	山佐	11.9%	大都技研	7.9%
5	ネット	4.4%	パイオニア	5.0%	パイオニア	3.3%	大都技研	4.9%	アルゼ	4.6%

矢野経済研究所調べ。

パチンコ機年間販売台数シェア推移 (%)

順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	SANKYO	18.3%	三洋物産	18.9%	三洋物産	16.4%	三洋物産	25.2%	三洋物産	22.9%
2	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.8%	SANKYO	16.4%	SANKYO	21.2%
3	平和	11.5%	平和	10.8%	平和	10.0%	大一商会	9.5%	平和	8.7%
4	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	京楽産業	8.1%	平和	7.1%	大一商会	7.7%
5	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	大一商会	7.9%	サミー	6.7%	ニューギン	6.9%
6									サミー	5.8%
	サミー	3.0%	サミー	2.8%	サミー	2.6%				

矢野経済研究所調べ。

アミューズメント機器業界動向

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(ハード・ソフト)

(百万円)

		2001年	2002年	2003年
AM機器売上高		140,802	154,528	177,889
AM施設オペレーション売上高		590,294	605,521	637,744
ゲーム	ハード売上高	998,144	790,767	631,481
	ソフト売上高	504,233	475,875	437,975

JAMMA,AOU,NSA調べ。2004年は調査機関未開示