

2009年3月期 第1四半期決算

2008年7月31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。

【2009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
■ 連結貸借対照表（要約）	5
■ セグメント情報	6
セグメント別実績：遊技機事業	7
セグメント別実績：アミューズメント機器事業	10
セグメント別実績：アミューズメント施設事業	12
セグメント別実績：コンシューマ事業	14
■ 各種費用等の実績	16
■ 上場子会社実績	17
サミーネットワークス / セガトイズ	18
タイヨーエレック / トムス・エンタテインメント	19
■ 補足資料	20

項目	概況	
<p style="text-align: center;">売上高・利益</p>	<p>売上高：746億円、営業損失：102億円、当期純損失：105億円 前年同期比で減収、営業損失拡大も、計画に沿った水準 ⇒ 期初計画に変更なし</p>	
<p style="text-align: center;">セグメント別 業績概況</p>	<p>■遊技機</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、営業損失計上 ・パチスロ・パチンコともに第2四半期以降、主力タイトル発売計画 ・パチスロの販売台数は前年同期実績を下回る。 ・パチンコは一部タイトルの発売延期があったものの、前期下期に子会社化したタイヨーエレックの業績寄与により、販売台数は前年同期実績を上回る。
	<p>■アミューズメント機器</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収減益 ・前期発売した製品の販売が継続 ・6月に、メインタイトルのひとつである「WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007」を出荷開始
	<p>■アミューズメント施設</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収、営業損失拡大 ・既存店売上高は前年同期実績を下回る水準で推移 ・低収益店舗の閉店・売却を引き続き実施
	<p>■コンシューマ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で増収、営業損失幅縮 ・海外ゲームソフト販売は映画著作権タイトルなど引き続き堅調に推移。 ・国内ゲームソフト販売も堅調に推移
	<p>■その他</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比で減収も、黒字転換 ・一部子会社の売却により売上高減少も、黒字転換

連結損益計算書 (要約)

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績		累計計画	
売上高	954	2,310	4,589	746	-21.8%	2,000	4,700
営業利益	-24	-43	-58	-102	-	-100	150
営業利益率	-	-	-	-	-	-	3.2%
経常利益	-14	-39	-82	-98	-	-110	130
経常利益率	-	-	-	-	-	-	2.8%
当期純利益	-50	-202	-524	-105	-	-120	50
当期純利益率	-	-	-	-	-	-	1.1%
1株配当(円)	-	30	45	-	-	15	30
一株あたり当期純利益(円)	-20.19	-80.44	-208.26	-41.81		-47.63	19.85
一株あたり純資産(円)	1281.36	1196.21	1030.09	989.32			

連結貸借対照表 (要約)

(単位:百万円)

【 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	101,539	103,699	2,160	支払手形・買掛金	49,496	32,769	-16,727
受取手形・売掛金	72,541	40,637	-31,904	短期借入金	27,455	32,767	5,311
有価証券	2,495	3,497	1,002	その他	55,911	43,199	-12,712
たな卸資産	51,435	50,606	-829				
その他	47,026	42,983	-4,043	流動負債 計	132,863	108,735	-24,127
				社債	25,679	25,679	0
流動資産 計	275,038	241,423	-33,614	長期借入金	6,988	6,738	-249
有形固定資産	104,029	104,334	305	その他	22,483	22,552	68
無形固定資産	20,217	20,292	75				
投資有価証券	35,608	35,356	-251	固定負債 計	55,151	54,970	-181
その他	34,749	33,442	-1,307	負債合計	188,014	163,705	-24,309
				株主資本 計	278,253	263,952	-14,300
				評価・換算差額等 計	-18,733	-14,709	4,024
				新株予約権	1,070	1,202	131
				少数株主持分	21,038	20,699	-339
固定資産 計	194,604	193,425	-1,178	純資産合計	281,627	271,144	-10,483
資産合計	469,642	434,849	-34,792	負債及び純資産合計	469,642	434,849	-34,792

トピックス

■ 自己資本比率は、前期末の55.3%から第1四半期末には57.3%と改善し、引き続き健全な水準を堅持

		2008年3月期			2009年3月期			
		第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
		(億円)	累計実績		累計実績		累計実績	
内訳	売上高	954	2,310	4,589	746	-21.8%	2,000	4,700
	遊技機	379	997	1,455	120	-68.3%	680	1,600
	アミューズメント機器	152	343	710	137	-9.9%	365	760
	アミューズメント施設	228	479	912	174	-23.7%	390	780
	コンシューマ	160	412	1,417	305	+90.6%	550	1,530
	その他	33	77	93	8	-75.8%	15	30
内訳	営業利益	-24	-43	-58	-102	-	-100	150
	遊技機	66	121	84	-43	-	25	130
	アミューズメント機器	6	18	71	7	+16.7%	20	55
	アミューズメント施設	-8	-22	-98	-15	-	-8	-15
	コンシューマ	-72	-125	-59	-41	-	-108	33
	その他	-1	-2	0	0	-	1	1
	全社/消去等	-15	-34	-55	-10	-	-30	-54
内訳	営業利益率	-	-	-	-	-	-	3.2%
	遊技機	17.4%	12.1%	5.8%	-	-	3.7%	8.1%
	AM機器	3.9%	5.2%	10.0%	5.1%	+1.2pt	5.5%	7.2%
	AM施設	-	-	-	-	-	-	-
	CS	-	-	-	-	-	-	2.2%

第1四半期実績

パチスロ

- 前年同期比で販売台数減
- 「パチスロ北斗の拳2ネクストゾーン」シリーズのリピートオーダーが販売の中心
⇒新パネルによる再販も実施
- 「パチスロ格闘美神ウーロン」は、計画を下回るも導入後の稼動が良好で、今後の新タイトル販売へ繋がる動きが見られる
- 子会社ブランドのタイトルの販売状況
⇒ロデオ「ソニックライブ」、タイヨーエレクトリック「熱血硬派くにおくん」

パチンコ

- 前年同期比で販売台数増加
- タイヨーエレクトリック「CRサムライチャンプルー」の販売が堅調に推移
- 「CRバクトウザフューチャー」、銀座「CRフランダースの犬と世界名作劇場」は計画を下回る
- 「CRバーチャファイター」は発売を延期

中間期への見通し

パチスロ

- 「パチスロ桃太郎電鉄」の販売好調
- 銀座「パチスロザ・ブルーハーツ」の出荷
⇒解釈基準見直しの内容および新たな遊技性を加え、今後の5号機の可能性を広げるタイトルに
- その他販売予定機種については、市場動向等に鑑み、適宜発表予定
- 引き続き、原価低減施策を推進
⇒「パチスロハードボイルド」等で筐体のリユースを推進

パチンコ

- 9月出荷開始予定の「ぱちんこCR北斗の拳」の受注好調
⇒計画値の7万台に対し、現状受注10万台以上
- その他販売予定機種については、市場動向等に鑑み、適宜発表予定

セグメント別実績：遊技機事業（パチスロ）

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績		累計計画	
売上高	379	997	1,455	120	-68.3%	680	1,600
パチスロ	329	788	1,037	48	-85.4%	279	701
パチンコ	23	141	281	52	+126.1%	349	773
周辺機器その他	28	68	138	20	-28.6%	52	125
営業利益	66	121	84	-43	—	25	130
営業利益率	17.4%	12.1%	5.8%	—	—	3.7%	8.1%

販売実績

(億円)	2008年3月期			2009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	第2四半期 累計計画	通期計画
	4タイトル 27,026台	5タイトル 147,819台	6タイトル 167,879台	1タイトル 7,693台	3タイトル 40,000台	7タイトル 100,000台
	1タイトル 47,290台	3タイトル 58,336台	5タイトル 85,117台	1タイトル 4,253台	2タイトル 20,000台	4タイトル 55,000台
	1タイトル 36,813台	2タイトル 76,166台	3タイトル 84,639台	1タイトル 290台	2タイトル 25,000台	5タイトル 60,000台
			1タイトル 10,947台	1タイトル 2,662台	1タイトル 5,000台	3タイトル 15,000台
ユニット供給	3タイトル 15,008台	6タイトル 28,175台	7タイトル 32,106台	0タイトル 150台	2タイトル 8,000台	4タイトル 18,000台
合計	9タイトル 126,137台	16タイトル 310,496台	22タイトル 380,688台	4タイトル 15,048台	10タイトル 98,000台	23タイトル 248,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	販売時期
	パチスロ北斗の拳2 ネクストゾーン 闘・将	6,226台	前期
	天下無敵！ サラリーマン金太郎	2,740台	前期

* 機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す
* ユニット供給とは、他社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）

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期		第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績	前年同期比	累計計画	
売上高	379	997	1,455	120	-68.3%	680	1,600
パチスロ	329	788	1,037	48	-85.4%	279	701
パチンコ	23	141	281	52	+126.1%	349	773
周辺機器その他	28	68	138	20	-28.6%	52	125
営業利益	66	121	84	-43	—	25	130
営業利益率	17.4%	12.1%	5.8%	—	—	3.7%	8.1%

販売実績

(億円)	2008年3月期			2009年3月期		
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績	累計計画	
Sammy	0タイトル	1タイトル	3タイトル	1タイトル	3タイトル	6タイトル
	7,538台	51,931台	55,617台	3,010台	75,000台	130,000台
GINZA	1タイトル	1タイトル	2タイトル	1タイトル	2タイトル	4タイトル
	2,131台	4,710台	10,931台	1,142台	10,000台	50,000台
TAIYO ELEC			4タイトル	1タイトル	3タイトル	6タイトル
			41,636台	15,552台	40,000台	100,000台
合計	1タイトル	2タイトル	9タイトル	3タイトル	8タイトル	16タイトル
	9,669台	56,641台	108,184台	19,704台	125,000台	280,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	1Q 販売台数	販売時期
Sammy	CRバケットウザフューチャー	3,010台	5月
TAIYO ELEC	CRサムライチャンプルー	15,456台	5月

* 機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す



第1四半期実績

■国内販売は概ね堅調に推移

「WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007」の販売が堅調に推移

■海外販売も概ね堅調に推移

欧州は「SEGA RALLY」、
北米・アジアは前期販売タイトル「Let's Go JUNGLE!」などが堅調に推移

中間期への見通し

■国内主カタイトルの販売強化

「WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007」、「ガリレオ ファクトリー」の拡販

■海外主カタイトルの販売強化

前期より継続販売タイトルの拡販

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期		第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績	前年同期比	累計計画	
売上高	152	343	710	137	-9.9%	365	760
国内	125	280	607	120	-4.0%	327	640
海外	27	63	104	17	-37.0%	38	120
営業利益	6	18	71	7	+16.7%	20	55
営業利益率	3.9%	5.2%	10.0%	5.1%	+1.2pt	5.5%	7.2%

主要販売品目

商品名	販売数 実績
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	メイン+サテライト：134セット カード：4,453カートン
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	メイン+サテライト：123セット カード：1,531カートン
セガネットワーク対戦麻雀MJ4	サテライト：1,217台 CVT：391台
UFO CATCHER 8	完成体：579台
三国志大戦3	カード：8,848カートン ICカード：803カートン



第1四半期実績

- **国内既存店売上高前年同期比:87.3%**
原油価格高騰などを受け、郊外店舗を中心に既存店舗の売上高が前年同期実績を下回る水準で推移したものの、主カタイトル設置等により月毎に回復の傾向

- **収益性および将来性の低い店舗の閉店**
閉店7店舗、新規出店は1店舗

中間期への見通し

- **新製品導入による売上強化**
「WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007」、
「ガリレオ ファクトリー」導入等による売上向上

- **収益性および将来性の低い110店舗の閉鎖推進**
昨年来進めている収益性・将来性の低い約110店舗の閉鎖を推進

- 引き続き収益性精査の実施と、その結果をもとに店舗の適正化を推し進める



(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績		累計計画	
売上高	228	479	912	174	-23.7%	390	780
うち、海外施設売上高	24	61	117	22	-8.3%	50	103
営業利益	-8	-22	-98	-15	-	-8	-15
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-
既存店舗売上高前年比	88.8%	89.0%	89.0%	87.3%			
計画	92.6%	89.0%	89.2%	97.5%		100.2%	104.3%
国内AM施設数	442店舗	433店舗	363店舗	357店舗		342店舗	347店舗
出店数	3	6	12	1		4	12
閉店数	10	22	92	7		25	28
AM施設事業 設備投資額	29	87	159	36	+24.1%	62	136
AM施設事業 減価償却費	34	77	171	31	-8.8%	59	139

第1四半期実績

■海外ゲームソフト販売は好調に推移

「Mario & Sonic at the Olympic Games」(全世界累計出荷本数700万本突破)など前期販売タイトルのリピートや、人気映画のライセンスタイトル「Iron Man」、「The Incredible Hulk」などの販売が好調に推移し、前年同期比販売本数増加

■国内ゲームソフト販売は堅調に推移

「戦場のヴァルキュリア」、
「プロ野球チームをつくろう！」などが堅調に推移し、前年同期比販売本数増加

中間期への見通し

■海外は人気作品の「Samba De Amigo」と前期販売タイトルの販売強化

「Mario & Sonic at the Olympic Games」を中心に拡販

■国内は主力RPGタイトルの販売強化

シリーズ最新作の「ファンタースターポータブル」の販売好調、セガの新規オリジナルブランドとしてさまざまなメディアで展開を行う、「ワールド・デストラクション」を中心に拡販

セグメント別実績:コンシューマ事業

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績	累計実績	累計実績		累計計画	
売上高	160	412	1,417	305	+90.6%	550	1,530
ゲームソフト	75	197	948	210	+180.0%	334	1,030
ネットワーク他	85	215	469	95	+11.8%	216	501
営業利益	-72	-125	-59	-41	-	-108	33
営業利益率	-	-	-	-	-	-	2.2%
ゲームソフト販売本数(万本)	143	491	2,699	689	+380.8%	1,030	3,171
研究開発費	81	164	371	99	+22.2%	194	378

ゲームソフト販売実績

販売地域別		2008年3月期1Q		2009年3月期1Q	
		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	5	39	8	83
	米国	2	59	15	316
	欧州	2	45	14	289
合計		9	143	37	689

主要タイトル		販売本数(万本)
日本	戦場のヴァルキュリア (PS3)	14.72
米国	Iron Man (PS3,X360,Wii,PS2,PSP,NDS,PC)	123.81
欧州	Iron Man (PS3,X360,Wii,PS2,PSP,NDS,PC)	60.21

プラット フォーム別		2008年3月期1Q		2009年3月期1Q	
		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	3	16	3	63
	GC	-	-	-	-
	Xbox	-	-	-	-
	PS3	-	-	8	76
	Wii	1	1	5	51
	Xbox360	-	-	6	89
	NDS	3	7	9	85
	PSP	2	6	2	29
	GBA	-	-	-	-
	PC	-	-	4	9
	リポート等	-	113	-	286

各種費用等の実績

(億円)	2008年3月期			2009年3月期			
	第1四半期	第2四半期	通期実績	第1四半期	前年同期比	第2四半期	通期計画
	累計実績	累計実績		累計実績		累計計画	
研究開発費	147	298	653	166	+12.9%	343	663
設備投資額	115	349	504	65	-43.5%	113	236
減価償却費	80	295	456	54	-32.5%	97	222
広告宣伝費	30	90	228	41	+36.7%	118	255

2009年3月期 第1四半期

- 研究開発費が増加
⇒ コンシューマ事業における研究開発費の増加
- 設備投資額および減価償却費が大きく減少
⇒ パチスロレンタル販売の減少

上場子会社実績



Sammy NetWorks

	2008年 3月期	2009年3月期			
	1Q 実績 (億円)	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	26.6	26.9	+0.9%	51.9	108.8
営業利益	2.3	5.7	+145.8%	8.1	16.7
営業利益率	8.6%	21.9%	+13.3 ポイント	15.8%	15.4%

	2008年 3月期	2009年3月期			
	1Q 実績 (億円)	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	26.0	26.0	0%	72.5	167.0
営業利益	-4.6	-3.9	-	0.1	4.2
営業利益率	-	-	-	0.1%	2.5%

サミーネットワークス

■コア事業であるアミューズメント事業の強化・拡大を
推し進めると共に、新規サービスの立ち上げに向け注力。
また販管費の削減により、収益力の向上を図る。

■PC向けパチンコ・パチスロオンラインゲームサービス
「777タウンットネット」の登録会員数が、100万人を突破。

■PC向けサービスの「予想ネット」において、他社とのIDポ
イントの連携強化を図ると共に、第2Qでのサービスインに
向け「予想ネットモバイル」公式サービスの開発に注力。

セガトイズ

■「爆丸」の海外売上が好調に推移。

■新製品「カラダトレーナー」の話題化により、
ドラッグストアやホームセンターなどの
新規販売チャネルを開拓。

■新製品「くるりんアイスクリン」で
クッキング玩具市場を開拓。



	2008年 3月期	2009年3月期			
	1Q 実績 (億円)	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	60.0	51.1	-14.8%	115.0	300.0
営業利益	3.4	3.9	+14.8%	3.0	17.0
営業利益率	5.7%	7.7%	+2.0 ポイント	2.6%	5.6%

	2008年 3月期	2009年3月期			
	1Q 実績 (億円)	1Q 実績	前年 同期比	2Q累計 計画	通期 計画
売上高	32.1	29.6	-7.6%	75.2	136.3
営業利益	-1.3	-0.8	-	3.0	6.8
営業利益率	-	-	-	4.0%	5.0%

タイヨーエレクト

トムス・エンタテインメント

■【業績堅調】

売上は前年同期比14.8%減となるも、営業利益では、利益率の高いパチンコ機の盤面販売が拡大していること、経費の効率化に努めたことにより、前年同期比14.8%増の3.9億円を計上。

■【売上高】

アニメーション事業においてはTV制作および劇場映画制作の減少により制作収入が減少。またアミューズメント事業においては既存店売上高が対前年比低調であることや前期3店舗閉鎖により減少。これらの要因により、全社で前年同期比を下回った。

■【販売状況】

新機種の販売として、パチンコ機「CRサムライチャンプルー」・パチスロ機「熱血硬派くにおくん」のパチンコ機・パチスロ機それぞれ1機種を投入した結果、第一四半期の販売台数は、パチンコ機15,552台(対前年同期比880台減)、パチスロ機2,662台(対前年同期比1,930台減)となる。

■【営業利益】

アニメーション事業において、利益率の高い販売収入が前年同期比と比べ上回ったことにより赤字幅が縮小。



補足資料

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 C C O	小口 久雄
取締役	岩永 裕二
取締役	夏野 剛

大株主 氏名		保有株式数	議決権比率
1	里見 治	43,569,338	17.45%
2	メロンバンクエヌエートリーテイククライアント オムニバス	33,221,522	13.30%
3	セガサミーホールディングス株式会社	31,292,007	-
4	ヒーローアンドカンパニー	20,141,569	8.06%
5	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.67%
6	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	11,249,971	4.50%
7	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	7,601,600	3.04%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	3,877,400	1.55%
9	ジェーピーモルガンチェースバンク380055	3,735,532	1.49%
10	ベアスターンズアンドカンパニー	2,978,556	1.19%

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	9.85%	0.07%
金融商品 取引業者	0.61%	0.05%
その他法人	7.54%	0.83%
外国法人等	37.07%	0.46%
個人・その他	33.87%	98.59%
自己株式	11.05%	0.00%

株主数
99,035名

本ページのデータは2008年3月31日現在
 (役員データについては2008年6月18日現在)

会社概要(上場子会社)

会社名	上場市場	業務内容	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 (56.3%)
(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 (52.4%)
タイヨーエレック(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 (50.9%)
(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 (55.8%)

(*) 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ック株式を保有

本ページのデータは
2008年3月31日現在

パチスロ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
パチスロ機設置台数(台)	1,660,839	1,887,239	1,936,470	2,003,482	1,635,860
パチスロ機年間販売台数(台)	1,842,392	1,672,049	1,786,292	1,637,853	1,744,876
パチスロ機市場規模(百万円)	526,354	522,582	537,349	485,404	495,226

パチンコ機市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
パチンコ機設置台数(台)	3,227,239	3,077,537	2,960,939	2,932,952	2,954,386
パチンコ機年間販売台数(台)	3,686,677	4,013,153	4,047,999	3,831,211	3,166,039
パチンコ機市場規模(百万円)	672,055	786,535	869,940	875,009	836,436

遊技機トータル市場規模

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
遊技機機設置台数(台)	4,888,078	4,964,776	4,897,409	4,936,434	4,590,246
遊技機年間販売台数(台)	5,529,069	5,685,202	5,834,291	5,469,064	4,910,915
遊技機市場規模(百万円)	1,198,409	1,309,117	1,407,289	1,360,413	1,331,662

	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
ホール数(軒)	16,076	15,617	15,165	14,674	13,585
うち、パチンコ機設置店	14,695	13,844	12,913	12,588	12,039
うち、パチスロ機設置店	1,381	1,773	2,252	2,086	1,546

出所: 矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部

遊技機販売シェア動向

パチスロ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2004年			2005年			2006年			2007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	676,933	40.5%	サミー	607,106	34.0%	サミー	523,422	32.0%	サミー	380,688	21.8%
2	O社	275,000	16.5%	D社	236,000	13.2%	D社	200,000	12.2%	A社	192,000	11.0%
3	Y社	150,000	9.0%	O社	187,000	10.5%	Y社	173,000	10.6%	S社	169,156	9.7%
4	D社	132,000	7.9%	Y社	150,000	8.4%	O社	158,000	9.6%	D社	152,000	8.7%
5	A社	77,881	4.7%	S社	111,659	6.3%	K社	155,000	9.5%	Y社	152,000	8.7%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2004年			2005年			2006年			2007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	920,000	22.9%	S社	1,000,000	24.7%	S社	887,000	23.2%	S社	820,000	25.9%
2	S社	849,911	21.2%	S社	740,320	18.3%	K社	804,000	21.0%	S社	724,756	22.9%
3	H社	350,184	8.7%	K社	390,000	9.6%	S社	636,105	16.6%	K社	510,000	16.1%
4	D社	308,173	7.7%	N社	320,000	7.9%	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%
5	N社	278,000	6.9%	サミー	288,895	7.1%	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%
6	サミー	233,049	5.8%	H社	242,276	6.0%	H社	184,832	4.8%	H社	165,377	5.2%
7	K社	225,000	5.6%	F社	185,572	4.6%	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%
8	F社	168,000	4.2%	D社	172,123	4.3%	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%

出所: 矢野経済研究所

* 各年の7月～翌年6月までの決算期

(2006年度: 2006年7月～2007年6月の間に迎える決算)
を基準として、矢野経済研究所が推計

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

(億円)

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
業務用アミューズメント機器販売高	1,408	1,545	1,779	1,806	1,992	2,234	-
アミューズメント施設売上高	5,903	6,055	6,377	6,492	6,825	7,029	-
業務用アミューズメント合計	7,311	7,600	8,156	8,298	8,817	9,263	-

ゲームセンター営業所数(店)	12,742	11,499	10,759	10,109	9,515	9,091	8,652
ゲーム機設置台数(台)	456,327	439,937	428,358	438,986	445,025	460,031	474,808
1店舗あたり設置台数(台)	35.8	38.3	39.8	43.4	46.8	50.6	54.9

家庭用ゲーム機器販売高ハード	9,981	7,908	6,315	4,251	8,622	11,253	-
家庭用ゲーム機器販売高ソフト	5,042	4,759	4,380	4,948	5,026	7,012	-
家庭用ゲーム機器販売高合計	15,023	12,667	10,695	9,199	13,648	18,265	-

アミューズメント産業市場規模	22,334	20,267	18,851	17,497	22,465	27,528	-
----------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---

(JAMMA・AOU・NSA調べ)



<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。