

# 2014年3月期 第1四半期 決算



2013年8月1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等の内容は、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、予めご承知おきください。

## 【2014年3月期 第1四半期実績／上期見通し】

■	連結損益計算書（要約）	2
■	実績ハイライト	3
■	各種費用等の実績 / 上期見通し	4
■	連結貸借対照表（要約）	5
■	<u>セグメント別実績 / 上期見通し</u>	
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	6
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	9
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	11
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	13
■	<u>補足資料</u>	17

# 連結損益計算書（要約）

(億円)	2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>	<b>699</b>	<b>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>907</b>	<b>+29.8%</b>	<b>1,980</b>	<b>4,850</b>
内訳							
遊技機	337	543	1,422	518	+53.7%	1,090	2,700
アミューズメント機器	83	187	391	68	-18.1%	180	455
アミューズメント施設	100	217	427	100	-	230	455
コンシューマ	149	353	838	188	+26.2%	410	1,095
その他	28	63	134	32	+14.3%	70	145
<b>営業利益</b>	<b>54</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>161</b>	<b>+198.1%</b>	<b>175</b>	<b>730</b>
内訳							
遊技機	78	104	235	187	+139.7%	252	740
アミューズメント機器	2	8	19	-4	-	-1	27
アミューズメント施設	4	8	11	0	-	4	2
コンシューマ	-15	-7	-7	0	-	-37	39
その他	-1	-1	-4	-4	-	-3	-3
消去等	-13	-32	-63	-16	-	-40	-75
営業利益率	7.7%	5.7%	5.9%	17.8%	+10.1pt	8.8%	15.1%
<b>経常利益</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>170</b>	<b>+269.6%</b>	<b>170</b>	<b>720</b>
特別利益	3	3	101	33	-	30	33
特別損失	0	3	54	0	-	0	48
<b>税引前当期純利益</b>	<b>49</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>203</b>	<b>+314.3%</b>	<b>200</b>	<b>705</b>
<b>当期純利益</b>	<b>25</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>129</b>	<b>+416.0%</b>	<b>90</b>	<b>470</b>
<b>1株当たり配当（円）</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>40</b>
<b>1株当たり当期純利益（円）</b>	<b>10.17</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>53.40</b>	<b>-</b>	<b>37.18</b>	<b>194.17</b>
<b>1株当たり純資産（円）</b>	<b>1,136.01</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	<b>1,357.63</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

<b>売上高・利益 その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・主に遊技機事業における主力製品の販売により、前年同期比で増収、増益</li> <li>・固定資産売却により、特別利益を計上</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主力パチスロ機の販売により、前年同期比で増収、増益</li> <li>・パチスロにおいて、主カタイトル『<b>パチスロ 北斗の拳 転生の章</b>』を販売し、販売台数は前年同期比で増加</li> <li>・大型タイトルは無かったものの、販売した各タイトルが堅調に推移し、パチンコ販売台数は前年同期比で増加</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主カタイトルの販売が無く、前年同期比で減収、損失計上</li> <li>・レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存店の売上が伸び悩んだ結果、前年同期比で減益</li> <li>・国内既存店舗売上高は、前年同期実績を下回る</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル事業の収益拡大により、前年同期比で増収、黒字転換</li> <li>・前期主カデジタルタイトルの『<b>ファンタースターオンライン2</b>』が引き続き好調</li> <li>・スマートフォン向けアプリ『<b>ぷよぷよ!!クエスト</b>』が好調</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セガサミー釜山設立等、リゾート関連の取組みにおける先行費用が発生</li> </ul>

(億円)	2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
研究開発費・コンテンツ制作費	92	191	452	98	+6.5%	241	549
設備投資額	111	216	328	162	+45.9%	171	325
減価償却費	32	74	181	43	+34.4%	132	255
広告宣伝費	22	56	131	28	+27.3%	100	195

# 連結貸借対照表 (要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円) 【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	1,765	1,145	-620	支払手形・買掛金	501	305	-196
受取手形・売掛金	638	692	+54	社債(1年内)	58	58	-
有価証券	42	366	+324	短期借入金	128	128	-
たな卸資産	425	436	+11	その他	349	313	-36
その他	315	256	-59				
				<b>流動負債計</b>	<b>1,036</b>	<b>804</b>	<b>-232</b>
<b>流動資産計</b>	<b>3,185</b>	<b>2,895</b>	<b>-290</b>	社債	295	295	-
有形固定資産	870	977	+107	長期借入金	449	438	-11
無形固定資産	229	217	-12	その他	304	308	+4
投資有価証券	727	835	+108				
その他	273	260	-13	<b>固定負債計</b>	<b>1,048</b>	<b>1,041</b>	<b>-7</b>
				<b>負債合計</b>	<b>2,084</b>	<b>1,846</b>	<b>-238</b>
				株主資本計	3,076	3,166	+90
				その他の包括利益累計額合計	80	128	+48
				新株予約権	11	10	-1
				少数株主持分	31	32	+1
<b>固定資産計</b>	<b>2,099</b>	<b>2,289</b>	<b>+190</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,200</b>	<b>3,338</b>	<b>+138</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,185</b>	<b>-100</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,185</b>	<b>-100</b>

## 第1四半期実績

- 流動資産：有価証券の増加(短期資金運用)の一方現金・預金の減少等により、290億円減少
- 固定資産：釜山土地取得や投資有価証券の増加(保有株式時価の上昇等)により、190億円増加  
⇒総資産：100億円減少の5,185億円
- 流動比率：52.4ポイント増加の359.8%
- 自己資本比率：3.9ポイント増加の63.6%

(億円)	前期末	第1四半期末	増減
<b>総資産</b>	<b>5,285</b>	<b>5,185</b>	<b>-100</b>
<b>純資産</b>	<b>3,200</b>	<b>3,338</b>	<b>+138</b>
<b>自己資本比率</b>	<b>59.7%</b>	<b>63.6%</b>	<b>+3.9pt</b>
<b>流動比率</b>	<b>307.4%</b>	<b>359.8%</b>	<b>+52.4pt</b>

(億円)	2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>	<b>337</b>	<b>543</b>	<b>1,422</b>	<b>518</b>	<b>+53.7%</b>	<b>1,090</b>	<b>2,700</b>
内訳							
パチスロ	262	361	642	419	+59.9%	666	1,650
パチンコ	51	148	723	89	+74.5%	403	1,008
その他	24	34	57	10	-58.3%	21	42
<b>営業利益</b>	<b>78</b>	<b>104</b>	<b>235</b>	<b>187</b>	<b>+139.7%</b>	<b>252</b>	<b>740</b>
営業利益率	23.1%	19.2%	16.5%	36.1%	+13.0pt	23.1%	27.4%
パチスロ販売台数 (台)	<b>80,906</b>	<b>108,604</b>	<b>202,221</b>	<b>108,247</b>	<b>+33.8%</b>	<b>188,000</b>	<b>478,000</b>
パチンコ販売台数 (台)	<b>23,764</b>	<b>57,749</b>	<b>216,860</b>	<b>28,606</b>	<b>+20.4%</b>	<b>127,500</b>	<b>324,500</b>

## 第1四半期実績

## 上期見通し

全体

■ 前年同期比で、増収、増益

■ 前年同期比で増収、増益を計画

パチスロ

■ 今期主カタイトル『パチスロ 北斗の拳 転生の章』を販売したことにより、前年同期比約2.7万台増

■ 主な販売タイトル

⇒サミー『パチスロ 北斗の拳 転生の章』(6月)

■ 複数のタイトルを販売予定

⇒銀座『回胴黙示録カイジ3』(9月)

⇒タイヨーエレック『パチスロ カメレオン』(9月)

■ 下期において、複数の大型タイトルの販売を予定

パチンコ

■ 1Qは大型タイトルの販売計画が無いながら、概ね堅調に推移

■ 主な販売タイトル

⇒サミー『ぱちんこCR神獣王デジハネver./ライトミドルver.』(4月)

⇒タイヨーエレック『CR火曜サスペンス劇場』(5月)

■ 複数タイトルを販売

⇒サミー『ぱちんこCRルーキーズ』(9月)

⇒タイヨーエレック『CR秘密戦隊ゴレンジャー』(8月)

■ 大型タイトルの投入は下期中心

# セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

## 販売実績/パチスロ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2013年3月期			2014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
 Sammy	2タイトル 41,523台	3タイトル 69,209台	4タイトル 91,484台	1タイトル 106,674台	2タイトル 155,000台	5タイトル 365,000台
 RODEO	0タイトル 38,663台	0タイトル 38,663台	2タイトル 104,041台	0タイトル 893台	0タイトル 0台	1タイトル 30,000台
 TAIYO ELEC	0タイトル 720台	0タイトル 732台	2タイトル 6,696台	0タイトル 680台	1タイトル 3,000台	3タイトル 33,000台
 GINZA	-	-	-	-	1タイトル 30,000台	2タイトル 50,000台
合計	2タイトル 80,906台	3タイトル 108,604台	8タイトル 202,221台	1タイトル 108,247台	4タイトル 188,000台	11タイトル 478,000台

※2014年3月期計画における、タイトル数及び販売台数のブランド別内訳を一部変更しております

## 主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	パチスロ 北斗の拳 転生の章	106,669台	6月



『パチスロ 北斗の拳 転生の章』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP2007 著作権許諾証YGL-126 ©Sammy

# セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

## 販売実績/パチンコ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2013年3月期			2014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	
Sammy	2タイトル	5タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル	7タイトル	
	16,273台	45,119台	195,088台	11,002台	90,000台	260,000台	
TAIYO ELEC	3タイトル	4タイトル	6タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	
	7,491台	12,630台	21,772台	17,604台	37,500台	64,500台	
合計	5タイトル	9タイトル	14タイトル	2タイトル	6タイトル	12タイトル	
	23,764台	57,749台	216,860台	28,606台	127,500台	324,500台	
内訳	本体販売	3,815台	8,678台	160,128台	23,557台	77,700台	163,900台
	盤面販売	19,949台	49,071台	56,732台	5,049台	49,800台	160,600台

## 主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
タイヨーエレクト	CR火曜サスペンス劇場	13,974台	5月
サミー	ぱちんこCR神獣王デジハネ/ライトミドルver.	8,291台	4月



『CR火曜サスペンス劇場』（タイヨーエレクト）

©NTV ©大映テレビ ©ホリプロ ©東宝芸能 ©山村美紗オフィス ©TAIYO ELEC



『ぱちんこCR神獣王デジハネver. / ライトミドルver.』（サミー）

©Sammy

(億円)		2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高		83	187	391	68	-18.1%	180	455
内訳	国内	68	160	327	55	-19.1%	153	393
	海外	15	27	64	13	-13.3%	27	62
営業利益		2	8	19	-4	-	-1	27
営業利益率		2.4%	4.3%	4.9%	-	-	-	5.9%
研究開発費・コンテンツ制作費		18	37	78	13	-27.8%	36	88

## 第1四半期実績

- 前年同期比で、減収、損失計上
- 第1四半期は主力タイトルの販売なし
- レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移  
(主なレベニューシェアタイトル)  
・『ボーターブレイク』シリーズ

## 上期見通し

- 前年同期比で、減収、損失計上を計画
- 2Q販売予定の主力タイトル  
⇒『CODE OF JOKER』  
⇒『StarHorse3 Season II BLAZE OF GLORY』  
⇒『ホルカ×トルカ』
- 引き続きレベニューシェアタイトルによる配分収益を見込む
- 大型新タイトルは主に下期中心

## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	4億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	4億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	4億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売及びレバニューシェアタイトルによる配分収益などを含む



『ボーダーブレイク』シリーズ

©SEGA



『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ

©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved



The game is made by Sega in association with Panini.



(億円)	2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高	100	217	427	100	0.0%	230	455
営業利益	4	8	11	0	-	4	2
営業利益率	4.0%	3.7%	2.6%	-	-	1.7%	0.4%
国内AM施設既存店舗売上高前年比*	94.6%	93.8%	93.8%	92.5%	-	101.5%	101.8%
国内AM施設数*	出店数	1店舗	1店舗	3店舗	1店舗	2店舗	4店舗
	閉店数	2店舗	4店舗	8店舗	2店舗	3店舗	9店舗
	店舗数合計	240店舗	238店舗	236店舗	201店舗	-	201店舗
海外AM施設数	3店舗	3店舗	3店舗	2店舗	-	3店舗	4店舗
設備投資額	20	54	79	14	-30.0%	50	101
減価償却費	9	21	46	9	0.0%	25	55

※ 2014年3月期より国内アミューズメント施設（ゲームセンター）の直営店舗のみを対象としております。

## 第1四半期実績

- 前年同期比で既存店の売上が伸び悩んだ結果、減益
- 国内既存店舗売上高前年比：1Q実績92.5%（4月：90.6%，5月：89.1%，6月：98.8%）
- 国内AM施設数：1Q末 201店舗（出店：1，閉店：2）

## 上期見通し

- 前年同期比で、増収、減益を計画
- 国内AM施設数：2Q末 201店舗（出店：2、閉店：3）
- セガとBBC Worldwide Limitedが提携し、新しく展開する「自然」をテーマにした体験型エンタテインメントパーク『Orbi Yokohama(オービ横浜)』を2013年8月19日にオープン

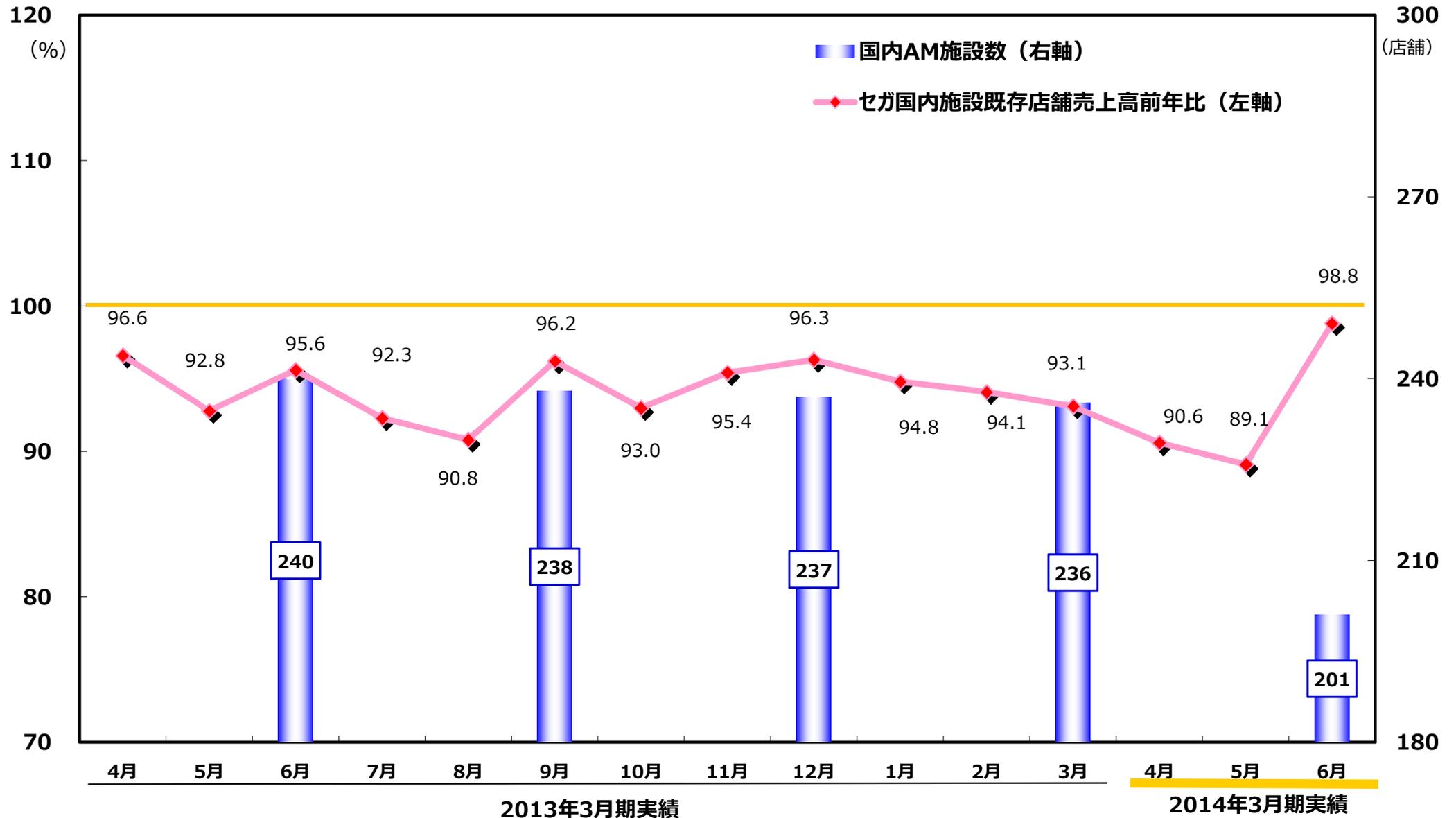
# セグメント別：アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

セガ国内既存店舗売上高前年比（実績）／国内AM施設数



※2013年3月期実績までは、旧基準における既存店舗売上高前年比及び店舗数を記載しております。

※2014年3月期実績より、既存店対象店舗を変更しております。

(億円)	2013年3月期			2014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	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
<b>売上高</b>	<b>149</b>	<b>353</b>	<b>838</b>	<b>188</b>	<b>+26.2%</b>	<b>410</b>	<b>1,095</b>	
内 訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	67	144	356	76	+13.4%	135	459
	デジタル (ゲームコンテンツ)	51	130	297	82	+60.8%	178	403
	玩具	14	39	84	12	-14.3%	46	99
	アニメーション	17	42	105	18	+5.9%	53	137
	その他/消去等	0	-2	-6	0	-	-2	-3
<b>営業利益</b>	<b>-15</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>0</b>	<b>-</b>	<b>-37</b>	<b>39</b>	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	3.6%	
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>134</b>	<b>276</b>	<b>1,078</b>	<b>121</b>	<b>-9.7%</b>	<b>301</b>	<b>1,166</b>	
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>29</b>	<b>66</b>	<b>195</b>	<b>36</b>	<b>+24.1%</b>	<b>80</b>	<b>220</b>	
<b>設備投資額</b>	<b>25</b>	<b>46</b>	<b>83</b>	<b>21</b>	<b>-16.0%</b>	<b>45</b>	<b>80</b>	
<b>減価償却費</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>60</b>	<b>13</b>	<b>+30.0%</b>	<b>35</b>	<b>78</b>	

## 第1四半期実績

## 上期見通し

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前年の7月にサービスインした『ファンタースターオンライン2』などデジタルタイトルの収益貢献により、前年同期比で増収、黒字転換</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■デジタル分野の拡大により前年同期比で増収も、損失拡大を計画</li> </ul>
パッケージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■海外: 『Company of Heroes 2』を販売</li> <li>■国内: 『セブンスドラゴン2020-II』を販売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■大型・主力ゲームの販売は下期中心</li> <li>■2Q発売予定の主なタイトル: 海外『Total War Rome II』</li> </ul>
デジタル	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期主カタイトル『ファンタースターオンライン2』のサービスが好調に推移</li> <li>■スマートフォン向けタイトル『ぶよぶよ!!クエスト』が300万ダウンロードを突破 (7月24日時点)</li> <li>■スマートフォン対応版『777townSP』及びDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『ファンタースターオンライン2』のアップデート、新章「Episode 2」を7月17日より配信開始</li> <li>■スマートフォン向けタイトルの収益拡大</li> </ul>
玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『ジュエルポッド』などの主力製品の販売は堅調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッド』などの定番商品への取り組みを強化</li> </ul>
アニメ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『ルパン三世』の海外販売や映像配信などが堅調に推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■映画『名探偵コナン 絶海の探偵』がシリーズ最高興収を更新、商品化・配信等のライセンス収入も堅調に推移する見込み</li> </ul>

## 販売実績/パッケージ（ゲームコンテンツ）

※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す  
（ただし、（カッコ内）数値はSKU）

地域別	2013年3月期						2014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	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)										
日本	5 (6)	23	6 (7)	64	10 (13)	214	1 (1)	25	4 (6)	61	12 (17)	264
米国	1 (3)	40	2 (4)	116	8 (18)	420	1 (1)	37	3 (3)	128	7 (12)	431
欧州	1 (3)	70	1 (3)	96	7 (18)	442	1 (1)	57	3 (3)	111	7 (13)	469
合計	7 (12)	134	9 (14)	276	25 (49)	1,078	3 (3)	121	10 (12)	301	26 (42)	1,166

プラット フォーム別	2013年3月期						2014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	
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	5	32	5	42	14	228	0	0	1	15	7	132
Wii	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
WiiU	-	-	-	-	2	31	0	0	3	17	7	95
Xbox360	3	21	3	30	9	142	0	0	0	0	4	69
NDS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3DS	0	0	1	1	3	20	0	0	0	0	6	98
PSP	0	0	0	0	2	13	1	13	2	18	2	20
PSV	2	1	3	25	8	52	0	0	1	4	5	65
PC	2	3	2	4	11	124	2	38	5	86	11	258
レポート等	-	75	-	172	-	465	-	69	-	161	-	424
合計	12	134	14	276	49	1,078	3	121	12	301	42	1,166

## 主要販売品目（実績） / パッケージ（ゲームコンテンツ）

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	販売本数	発売時期
Company of Heroes 2（欧・米）	PC	38万本	6月
セブンスドラゴン2020-II（日）	PSP	13万本	4月



### 『Company of Heroes 2』

©SEGA. Developed by Relic Entertainment Inc. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



### 『セブンスドラゴン2020-II』

©SEGA

## 主要販売品目（実績） / デジタル（ゲームコンテンツ）



『ファンタジースターオンライン2』

©SEGA

- PC版サービス開始より、2013年7月4日で1周年を迎える
- PS Vita版のクライアント頒布数が、サービス開始から3か月でダウンロードとパッケージ版を合わせて50万を突破（PC版と合わせて、累計で250万突破）
- 同時接続者数は最大10万7千人超を記録（2013年7月）
- 2014年に台湾・香港・マカオおよび東南アジア6か国にてサービス開始



『ぷよぷよ!!クエスト』

©SEGA ©SEGA Networks

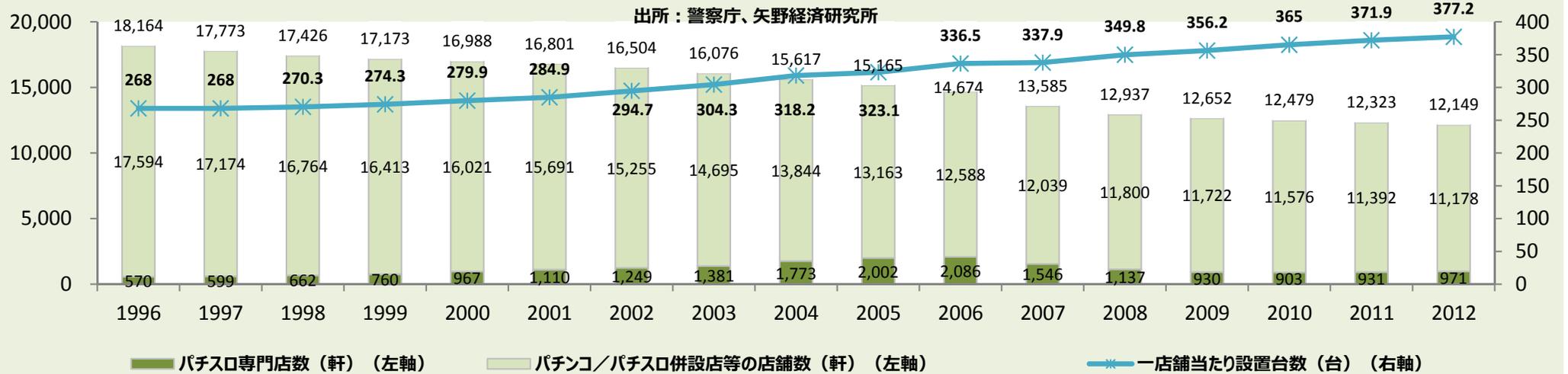
- 2013年4月よりiOS版の配信開始（Android版は6月より配信開始）
- iOS版は、リリースから10日間で100万ダウンロードを突破
- 2013年7月24日に、iOS版とAndroid版を合わせて300万ダウンロードを突破

# 補足資料



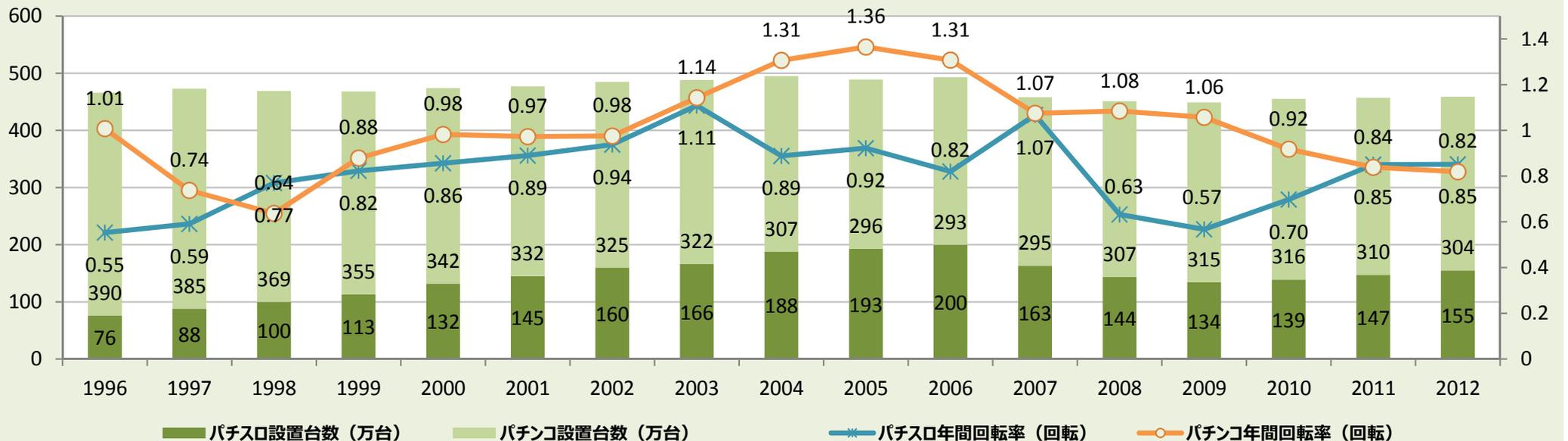
## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

出所：警察庁、矢野経済研究所



## 遊技機の設置台数と年間回転数

出所：警察庁、矢野経済研究所



## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

出所：矢野経済研究所



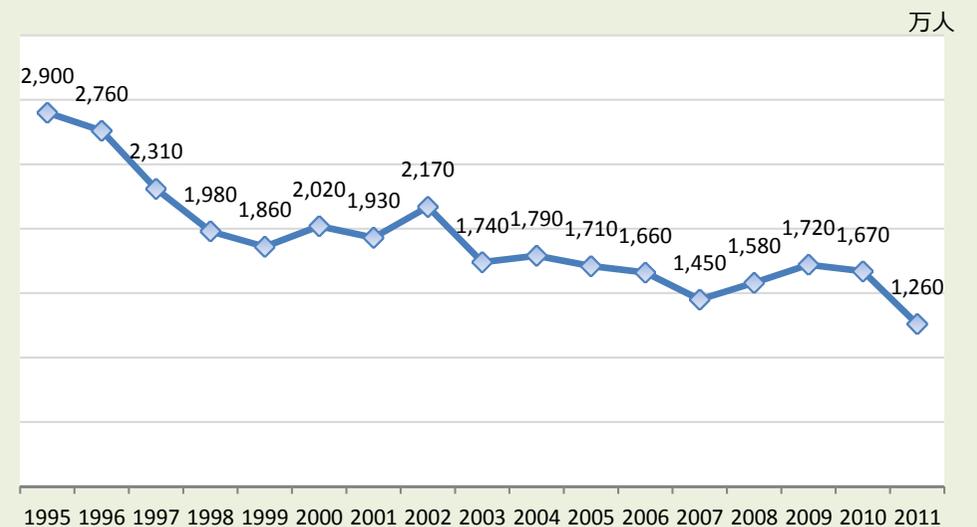
## 市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



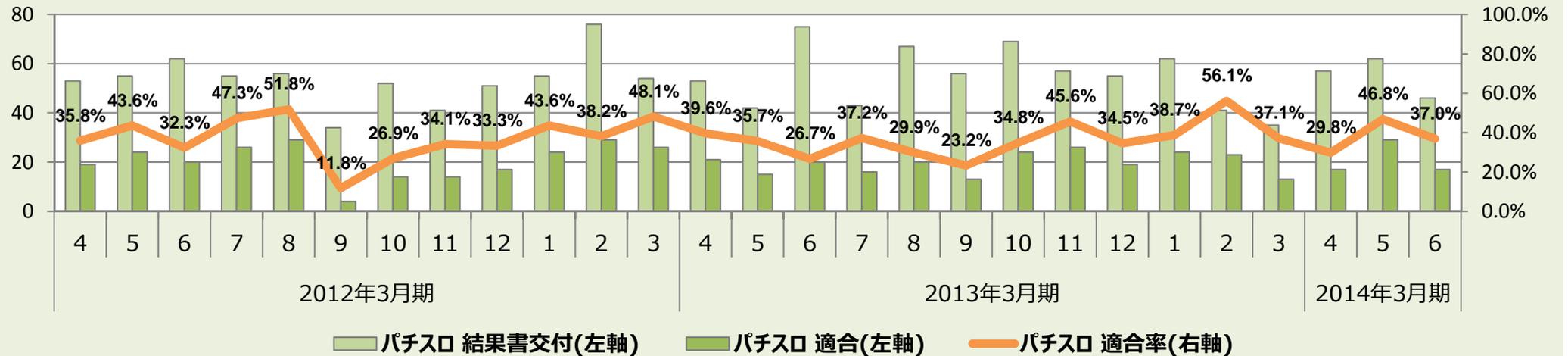
## 遊技参加人口推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



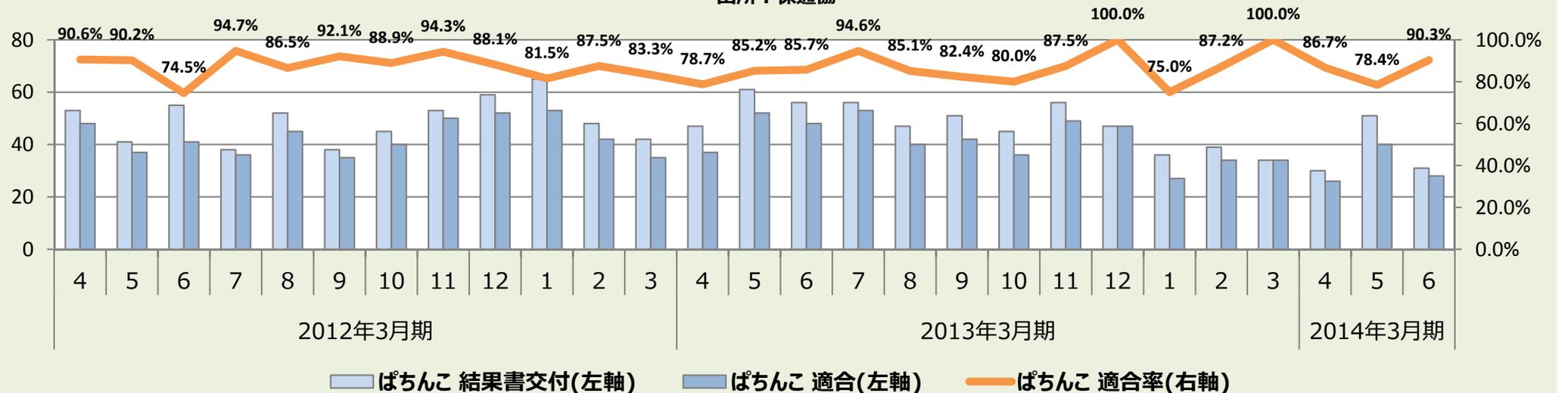
## パチスロ型式試験結果データ

出所：保通協



## パチンコ型式試験結果データ

出所：保通協



## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2008年			2009年			2010年			2011年			2012年		
	メーカー	販売台数	シェア												
1	Y社	172,000	18.8%	サミー	<b>162,932</b>	<b>21.3%</b>	サミー	<b>302,270</b>	<b>30.9%</b>	サミー	<b>300,866</b>	<b>23.9%</b>	U社	236,000	17.8%
2	S社	133,714	14.6%	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	<b>202,221</b>	<b>15.3%</b>
3	サミー	<b>123,286</b>	<b>13.5%</b>	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%
4	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%
5	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%

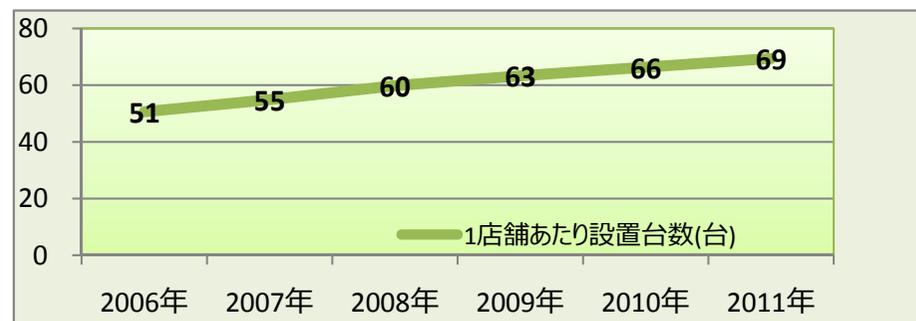
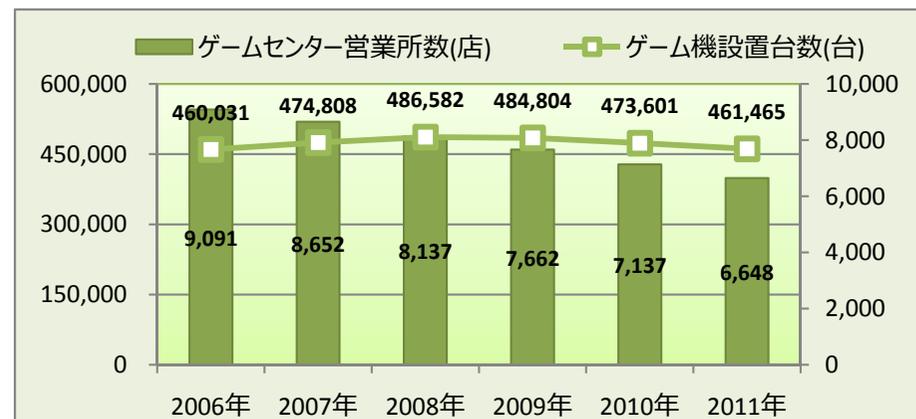
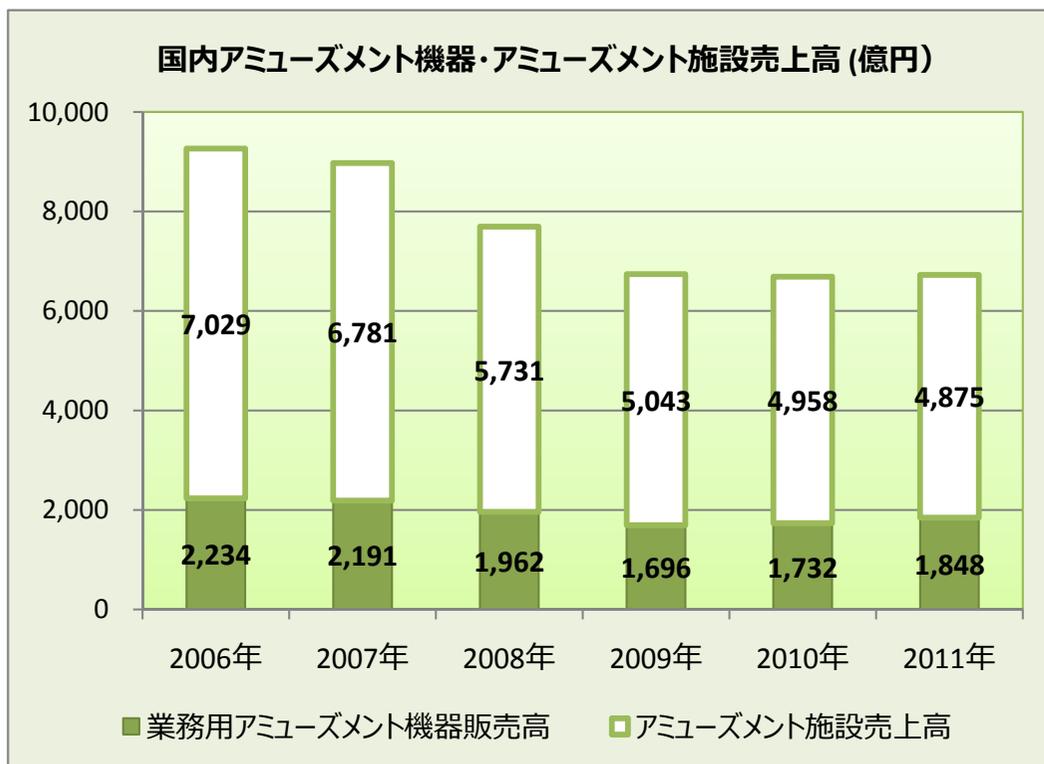
## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2008年			2009年			2010年			2011年			2012年		
	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	810,000	24.3%	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%
2	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%
3	サミー	<b>391,831</b>	<b>11.7%</b>	K社	426,000	12.8%	サミー	<b>343,188</b>	<b>11.8%</b>	サミー	<b>332,288</b>	<b>12.8%</b>	H社	252,000	10.1%
4	N社	349,000	10.5%	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%
5	K社	340,000	10.2%	サミー	<b>360,171</b>	<b>10.8%</b>	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	<b>216,860</b>	<b>8.7%</b>

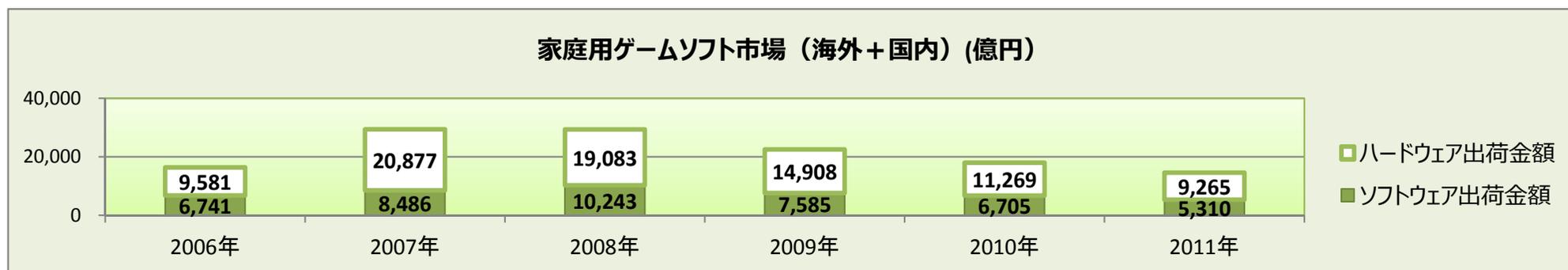
出所：矢野経済研究所

※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

## アミューズメント・ゲーム業界市場規模



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

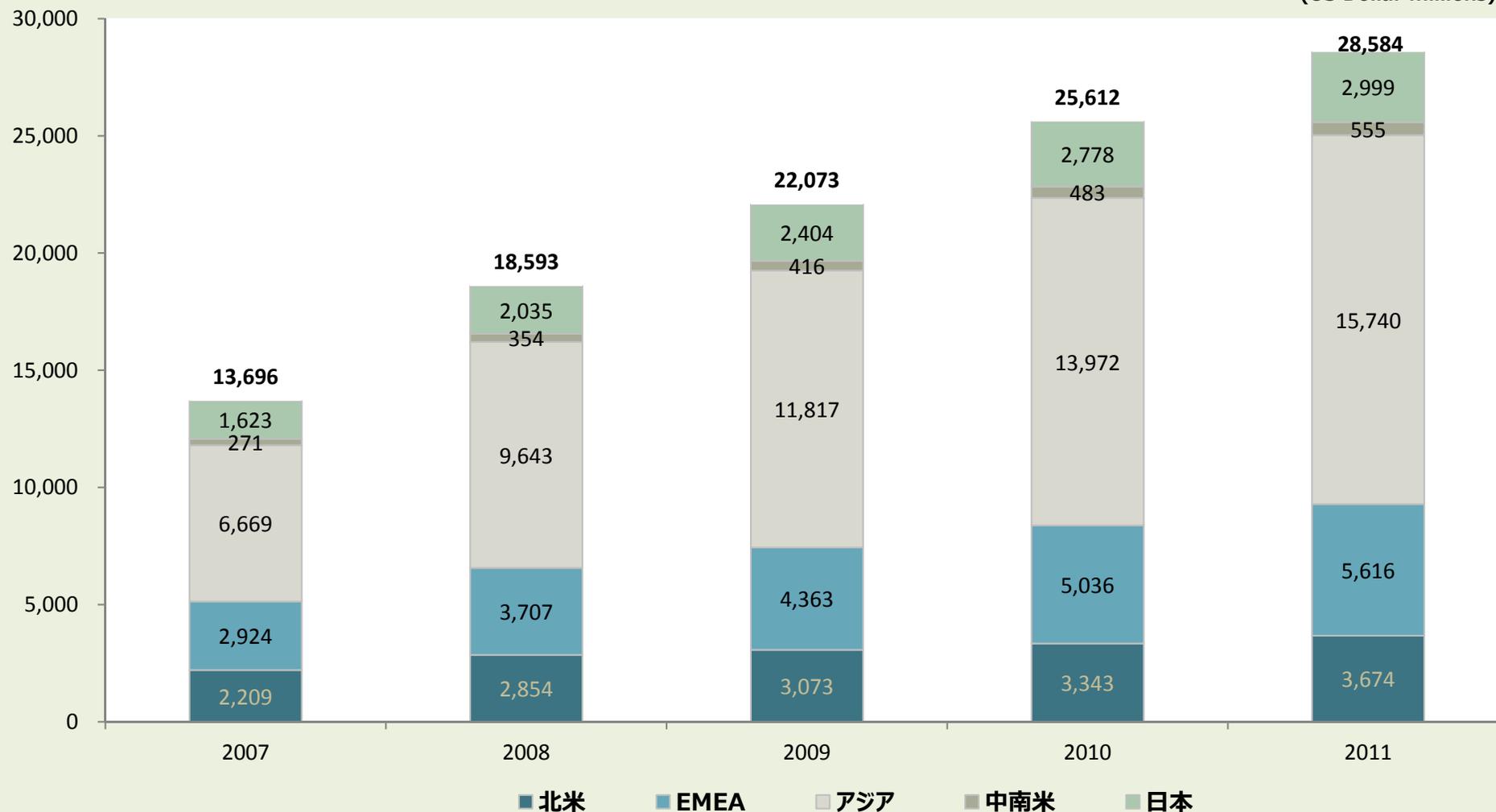


出所：「2012 CESAゲーム白書」

## オンラインゲーム市場規模

出所：PwC's annual Global Entertainment and Media Outlook: 2012-2016

(US Dollar millions)





## 2010年3月期～2014年3月期

※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す（ただし、(カッコ内) 数値はSKU）

※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます

([http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2014/201403\\_1q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2014/201403_1q_transition.xls))

(億円)	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期		2013年3月期				2014年3月期
	通期実績	通期実績	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 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績
<b>売上高</b>	<b>3,846</b>	<b>3,967</b>	<b>1,526</b>	<b>3,955</b>	<b>699</b>	<b>1,365</b>	<b>2,070</b>	<b>3,214</b>	<b>907</b>
内訳									
遊技機	1,603	2,120	748	2,121	337	543	740	1,422	518
アミューズメント機器	451	472	193	499	83	187	306	391	68
アミューズメント施設	547	456	232	446	100	217	320	427	100
コンシューマ	1,215	888	334	856	149	353	603	838	188
その他	28	28	16	30	28	63	98	134	32
<b>営業利益</b>	<b>367</b>	<b>687</b>	<b>151</b>	<b>583</b>	<b>54</b>	<b>78</b>	<b>70</b>	<b>190</b>	<b>161</b>
内訳									
遊技機	295	642	206	710	78	104	77	235	187
アミューズメント機器	70	73	15	74	2	8	26	19	-4
アミューズメント施設	-13	3	16	3	4	8	9	11	0
コンシューマ	63	19	-60	-151	-15	-7	5	-7	0
その他	3	0	2	2	-1	-1	-2	-4	-4
全社/消去等	-52	-51	-29	-54	-13	-32	-45	-63	-16
営業利益率	9.5%	17.3%	9.9%	14.7%	7.7%	5.7%	3.4%	5.9%	17.8%
<b>経常利益</b>	<b>359</b>	<b>681</b>	<b>147</b>	<b>581</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	<b>84</b>	<b>209</b>	<b>170</b>
経常利益率	9.3%	17.2%	9.6%	14.7%	6.6%	5.3%	4.1%	6.5%	18.7%
<b>当期純利益</b>	<b>202</b>	<b>415</b>	<b>39</b>	<b>218</b>	<b>25</b>	<b>38</b>	<b>30</b>	<b>334</b>	<b>129</b>
当期純利益率	5.3%	10.5%	2.6%	5.5%	3.6%	2.8%	1.4%	10.4%	14.2%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>415</b>	<b>411</b>	<b>197</b>	<b>533</b>	<b>92</b>	<b>191</b>	<b>327</b>	<b>452</b>	<b>98</b>
<b>設備投資額</b>	<b>161</b>	<b>196</b>	<b>94</b>	<b>361</b>	<b>111</b>	<b>216</b>	<b>273</b>	<b>328</b>	<b>162</b>
<b>減価償却費</b>	<b>171</b>	<b>159</b>	<b>64</b>	<b>161</b>	<b>32</b>	<b>74</b>	<b>123</b>	<b>181</b>	<b>43</b>
<b>広告宣伝費</b>	<b>207</b>	<b>151</b>	<b>76</b>	<b>172</b>	<b>22</b>	<b>56</b>	<b>92</b>	<b>131</b>	<b>28</b>
<b>パチスロタイトル数</b>	<b>12タイトル</b>	<b>10タイトル</b>	<b>4タイトル</b>	<b>11タイトル</b>	<b>2タイトル</b>	<b>3タイトル</b>	<b>5タイトル</b>	<b>8タイトル</b>	<b>1タイトル</b>
<b>販売台数</b>	<b>162,932台</b>	<b>302,270台</b>	<b>52,769台</b>	<b>300,866台</b>	<b>80,906台</b>	<b>108,604台</b>	<b>130,590台</b>	<b>202,221台</b>	<b>108,247台</b>
<b>パチンコタイトル数</b>	<b>13タイトル</b>	<b>12タイトル</b>	<b>7タイトル</b>	<b>14タイトル</b>	<b>5タイトル</b>	<b>9タイトル</b>	<b>12タイトル</b>	<b>14タイトル</b>	<b>2タイトル</b>
<b>販売台数</b>	<b>360,171台</b>	<b>343,188台</b>	<b>181,589台</b>	<b>332,288台</b>	<b>23,764台</b>	<b>57,749台</b>	<b>89,188台</b>	<b>216,860台</b>	<b>28,606台</b>
<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	<b>91.7%</b>	<b>99.3%</b>	<b>101.2%</b>	<b>100.5%</b>	<b>94.6%</b>	<b>93.8%</b>	<b>93.7%</b>	<b>93.8%</b>	<b>92.5%</b>
<b>国内AM施設数</b>	<b>260店舗</b>	<b>249店舗</b>	<b>248店舗</b>	<b>241店舗</b>	<b>240店舗</b>	<b>238店舗</b>	<b>237店舗</b>	<b>236店舗</b>	<b>201店舗*</b>
<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	<b>66 (105)</b>	<b>51 (71)</b>	<b>16 (36)</b>	<b>45 (86)</b>	<b>7 (12)</b>	<b>9 (14)</b>	<b>19 (32)</b>	<b>25 (49)</b>	<b>3 (3)</b>
<b>販売本数 (万本)</b>	<b>2,675</b>	<b>1,871</b>	<b>484</b>	<b>1,724</b>	<b>134</b>	<b>276</b>	<b>694</b>	<b>1,078</b>	<b>121</b>

※2014年3月期より施設数の集計方法を変更しております。



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

<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。