



2007年3月期 第3四半期決算

2007年2月7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。

目次

2007年3月期 第3四半期実績

決算ハイライト3
連結損益計算書(要約)4
セグメント情報5
連結貸借対照表6
セグメント別実績7
- 遊技機事業7
- 遊技機事業(パチスロ)8
- 遊技機事業(パチンコ)9
- アミューズメント機器事業10
- アミューズメント施設事業12
- コンシューマ事業14
上場子会社実績17
補足資料20

決算ハイライト

■売上高・利益

売上高 : 4,042億円、営業利益: 751億円

■パチスロ機の販売好調、アミューズメント機器販売堅調

遊技機 : パチスロ堅調の一方で、パチンコは計画未達

AM機器 : 国内販売は堅調の一方で、海外は計画未達

AM施設 : 既存店売上高は前年割れ、キッズカードは計画未達

コンシューマ: クリスマス商戦はゲームソフトが堅調

■コーポレートアクション

・サンリオとの戦略的業務提携を締結(2006年12月25日)

連結損益計算書(要約)

(億円)	2006年3月期		2007年3月期			
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
				前年同期比		前年比
売上高	4,208	5,532	4,042	-3.9%	5,800	+4.8%
営業利益	1,012	1,191	751	-25.7%	975	-18.1%
経常利益	1,011	1,195	774	-23.4%	1,000	-16.3%
当期純利益	634	662	493	-22.2%	600	-9.3%

2007年3月期第3四半期EPS : 195.78円

セグメント情報

		2006年3月期		2007年3月期				
		(億円)	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
					前年同期比	前年比		
売上高		4,208	5,532	4,042	-3.9%	5,800	+4.8%	
内訳	遊技機	2,120	2,656	1,777	-16.2%	2,260	-14.9%	
	アミューズメント機器	541	715	522	-3.5%	840	+17.4%	
	アミューズメント施設	778	1,062	784	+0.7%	1,250	+17.7%	
	コンシューマ	619	903	822	+32.8%	1,230	+36.2%	
	その他	147	194	135	-8.3%	220	+13.4%	
営業利益		1,012	1,191	751	-25.7%	975	-18.1%	
内訳	遊技機	826	998	696	-15.7%	785	-21.3%	
	アミューズメント機器	105	121	93	-11.4%	125	+3.3%	
	アミューズメント施設	80	92	24	-69.1%	120	+30.4%	
	コンシューマ	22	19	-7	-	25	+31.5%	
	その他	-8	-17	-5	-	0	-	
	消去等	-14	-23	-50	-	-80	-	

連結貸借対照表

(単位：億円)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2006年3月末	2006年12月末	増減	科目	2006年3月末	2006年12月末	増減
現金・預金	1,445	1,239	△ 205	支払手形・買掛金	621	652	30
受取手形・売掛金	967	876	△ 90	短期借入金	83	75	△ 8
有価証券	194	189	△ 5	その他	668	514	△ 153
たな卸資産	322	385	63	流動負債 計	1,373	1,242	△ 131
その他	383	429	45	社債・長期借入金	292	256	△ 35
流動資産 計	3,313	3,121	△ 192	その他	203	203	0
有形固定資産	826	926	99	固定負債 計	495	460	△ 35
無形固定資産	167	299	132	負債合計	1,869	1,702	△ 166
投資有価証券	599	659	60	株主資本	3,211	3,545	333
その他	322	374	51	評価・換算差額等	△ 45	△ 87	△ 41
				新株予約権	—	2	2
				少数株主持分	193	217	23
固定資産 計	1,915	2,259	343	純資産合計	3,359	3,677	317
資産合計	5,229	5,380	151	負債・純資産合計	5,229	5,380	151

第3四半期末時点
自己資本比率：64.3%

セグメント別実績：遊技機事業

第3四半期実績：パチスロ

- 「スパイダーマン2」が約2.8万台（4Q出荷分含めると約3.8万台）
⇒新基準機市場におけるトップレベルの販売台数実績
- 新基準機の稼働率・設置比率上昇
- 旧基準機「北斗の拳SE」は累計34万台

第3四半期実績：パチンコ

- 「CRサラリーマン金太郎」が、計画を上回る2万8千台の販売を達成
- その他のタイトルについては、計画を下回る販売台数に留まる
- 開発プロセスの見直しおよび外部評価の導入に着手
⇒今後の遊技機クオリティの向上を見込む

セグメント別実績：遊技機事業(パチスロ)

3Q実績

(億円)	2006年3月期		2007年3月期			
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
				前年同期比		前年比
売上高	2,120	2,656	1,777	-16.2%	2,260	-14.9%
パチスロ	1,442	1,894	1,453	0.8%	1,575	-16.8%
パチンコ/じゃん球	600	670	250	-58.3%	590	-11.9%
周辺機器その他	78	92	74	-5.1%	95	+3.2%
営業利益	826	998	696	-15.7%	785	-21.3%
営業利益率	38.9%	37.5%	39.1%	+0.2ポイント	34.7%	-2.8ポイント

販売実績

ブランド	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q実績	通期実績	3Q実績	通期計画
	4機種	6機種	3機種	5機種
	280,571台	312,865台	380,870台	415,000台
	1機種	4機種	2機種	5機種
	52,778台	159,123台	29,590台	69,000台
	-	-	-	1機種
	-	-	-	10,000台
ユニット供給	4機種	4機種	5機種	9機種
	132,105台	135,118台	22,131台	30,000台
合計	9機種	14機種	10機種	20機種
	465,454台	607,106台	432,591台	524,000台

主要販売品目

ブランド	タイトル名	3Q累計販売台数	販売時期
	北斗の拳SE	340,628	7月
	スパイダーマン2	28,167	10月
	俺の空	25,048	前期
	ドカベン	4,538	12月
ユニット供給	怪胴王(アリストクラート) 逮捕しちゃうぞ(IGT)他	22,131	-

*機種数は、当期より発売開始した新機種数を示す
ただし、ロデオブランドの1機種は前期から継続の「俺の空」

*ユニット供給とは、IGT、アリストクラート等、遊技機メーカー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)

3Q実績

(億円)	2006年3月期		2007年3月期			
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
				前年同期比		前年比
売上高	2,120	2,656	1,777	-16.2%	2,260	-14.9%
パチスロ	1,442	1,894	1,453	0.8%	1,575	-16.8%
パチンコ/じゃん球	600	670	250	-58.3%	590	-11.9%
周辺機器その他	78	92	74	-5.1%	95	+3.2%
営業利益	826	998	696	-15.7%	785	-21.3%
営業利益率	38.9%	37.5%	39.1%	+0.2ポイント	34.7%	-2.8ポイント

販売実績

ブランド	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q実績	通期実績	3Q実績	通期計画
Sammy	6機種	8機種	8機種	(*)12機種
	259,272台	288,895台	99,275台	234,000台
GINZA	-	-	3機種	5機種
	-	-	19,588台	67,000台
合計	6機種	8機種	11機種	17機種
	259,272台	288,895台	118,863台	301,000台

(*) サミーブランド中、1機種はじゃん球を予定

* 機種数は、当四半期より発売開始した新機種数を示す

主要販売品目

ブランド	タイトル名	3Q累計販売台数	販売時期
Sammy	CRサラリーマン金太郎	28,124	11月
	CR北斗の拳STV	23,211	7月
	CRフレディVSジェイソン	19,896	5月
GINZA	CR満月の夜に昇天したい	12,439	6月

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

第3四半期実績

- 上期に引き続き、国内における堅調な販売
 - 「三国志大戦2」
 - 「アミー漁」
 - 「レボリューション」シリーズなど
- 新作タイトル「レッツ ゴー ジャングル！」の販売好調
- 海外販売展開は計画を下回る

セグメント別実績：アミューズメント機器事業

3Q実績

(億円)	2006年3月期		2007年3月期			
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
				前年同期比		前年比
売上高	541	715	522	-3.5%	840	+17.4%
国内	/	633	468	-	695	+9.7%
海外		81	54	-	145	+79.0%
営業利益	105	121	93	-11.4%	125	+3.3%
営業利益率	19.4%	17.0%	17.8%	-1.6ポイント	14.8%	-2.1ポイント

主要販売品目

2007年3月期3Q 販売主要タイトル名	今期累計販売実績
三国志大戦2	カード：50,521カートン
スターホース2 セカンドフュージョン	本体：10台 本体CVTKIT(*)：641台 サテライト：120台 サテライトCVTKIT(*)：7,464台
アミー漁	本体：620台
レッツ ゴー ジャングル!	本体：675台

(*)CVTKIT:バージョンアップキット

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

第3四半期実績：施設運営

- 第3四半期の既存店売上高は前年比で100%を割り込む
⇒ 第3四半期まで累計で前年比98.1%

- 売上高は、昨年度下期より連結したトムス・エンタテインメント(*)の
貢献等により増加

(*)同社店舗数:26店舗 (2006年12月末現在)

第3四半期実績：キッズカード

- キッズカード販売が計画を下回る

<今期(2006年4月～12月)のカード販売枚数>

甲虫王者ムシキング	: 6,300万枚
オシャレ魔女 ラブ and ベリー	: 1億200万枚
古代王者 恐竜キング	: 1,900万枚

セグメント別実績：アミューズメント施設事業

3Q実績

(億円)	2006年3月期		2007年3月期			
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画	
			前年同期比	前年比	前年比	前年比
売上高	778	1,062	784	+0.7%	1,250	+17.7%
海外施設売上高		61	68	-	87	+42.6%
営業利益	80	92	24	-69.1%	120	+30.4%
営業利益率	10.2%	8.7%	3.0%	-7.2ポイント	9.6%	+1.0ポイント
AM施設事業 減価償却費	116	171	129	+10.9%	185	+8.1%
AM施設事業 設備投資額	166	253	161	-3.1%	195	-22.9%
セガ施設 既存店売上高前年比(*)	- (104.2%)	103.3% (109.3%)	98.1% (94.0%)	- (-10.2ポイント)	103.4% -	+0.1ポイント -

(*)既存店売上高前年比の上段は累計比較、下段()内は、各四半期(3Qのみ)同士における前年比較

		2006年3月期		2007年3月期				
		3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画		
				前年度末比	前年度末比	前年度末比	前年度末比	
国内施設店舗数	出店数	14	14	17	-	23	-	
	閉店数	48	52	16	-	14	-	
	期末店舗数	472	462	463	+1店舗	471	+9店舗	
キッズカード	甲虫王者 ムシキング	累計設置台数	11,200台	13,400台	12,100台	-1,300台	13,400台	±0台
		累計販売枚数	3億1,700万枚	3億5,000万枚	4億1,300万枚	+6,300万枚	4億7,800万枚	+1億2,800万枚
	オシャレ魔女 ラブ and ベリー	累計設置台数	6,700台	7,600台	10,300台	+2,700台	10,800台	+3,200台
		累計販売枚数	9,100万枚	1億3,300万枚	2億3,500万枚	+1億200万枚	3億1,600万枚	+1億8,300万枚
	古代王者 恐竜キング	累計設置台数	4,650台	6,000台	7,000台	+1,000台	7,200台	+1,200台
		累計販売枚数	2,000万枚	3,200万枚	5,100万枚	+1,900万枚	7,000万枚	+3,800万枚

セグメント別実績：コンシューマ事業

第3四半期実績：ゲームソフト

■クリスマス商戦が堅調

国内:「オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～」(NDS)
112万本

「龍が如く2」(PS2) 55万本など

北米:「Sonic The Hedgehog」(X360)、
「Super Monkey Ball Banana Blitz」(Wii)、
カタログタイトル(*)の好調

第3四半期実績：ネットワーク他

■ネットワーク事業は、各種サービスの遅延

■玩具事業展開のセガトイズが計画を下回る

■携帯コンテンツ・アニメーションは堅調

(*)カタログタイトル:前期以前にリリースしたタイトル

セグメント別実績：コンシューマ事業

3Q実績

(億円)	2006年3月期		2007年3月期				
	3Q実績	通期実績	3Q実績		通期計画		
				前年同期比		前年比	
売上高	619	903	822	+32.8%	1,230	+36.2%	
ゲームソフト	365	562	513	+40.5%	779	+38.6%	
ネットワーク他	254	341	309	+21.6%	451	+32.2%	
営業利益	22	19	-7	-	25	+31.5%	
営業利益率	3.5%	2.1%	-	-	2.0%	-0.1ポイント	
CS事業 研究開発費	119	178	208	+75.4%	264	+48.3%	
ゲームソフト	タイトル数	77	122	101	+24タイトル	138	+16タイトル
	販売本数 (万本)	1,147	1,640	1,469	+322万本	2,214	+574万本

セグメント別実績：コンシューマ事業

3Q実績

販売地域		2006年3月期3Q		2007年3月期3Q	
		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	33	319	44	447
	米国	21	395	27	569
	欧州	23	433	30	453
合計		77	1,147	101	1,469

プラットフォーム		2006年3月期3Q		2007年3月期3Q	
		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	28	378	26	237
	GC	8	110	2	15
	Xbox	11	111	1	1
	PS3	-	-	3	18
	Wii	-	-	4	58
	Xbox360	Xboxに含む		13	133
	NDS	9	87	11	183
	PSP	7	93	21	134
	GBA	5	85	3	27
	PC	9	111	17	191
	リポート等	-	172	-	472
	合計		77	1,147	101

地域	プラットフォーム	2007年3月期3Q 販売主要タイトル名	販売本数 (万本)
日本	NDS	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	112
	PS2	龍が如く2	55
	PS2	<PlayStation 2 the Best> 龍が如く	37
	PS2/PSP/NDS	実戦パチスロ必勝法！ 北斗の拳SE	33
	PS2/X360/PC	PHANTASY STAR UNIVERSE	27
米国	PS2/XB/GC/PC	Sonic Riders	42
	PS2/XB/GC	Sonic Mega Collection/Plus	41
	Wii	Super Monkey Ball Banana Blitz	35
	PS2/XB/GC	Shadow The Hedgehog	35
	X360	Sonic The Hedgehog	34
欧州	PC/X360/PSP	Football Manager 2007	77
	PC	Medieval II : Total War	55
	PC/X360/PSP	Football Manager 2006	26
	NDS	Sonic Rush	25
	X360	Sonic The Hedgehog	21

上場子会社実績



上場子会社実績（1）

Sammy NetWorks

(億円)	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q 実績	通期 実績	3Q 実績	通期 計画
売上高	60.4	82.7	70.7	101.0
営業利益	15.3	21.6	17.9	25.5
営業利益率	25.3%	26.1%	25.3%	25.2%



※2007年3月期より連結決算を開始しているが、前期との比較可能性および
今期連結数値の影響が小さいことを鑑み、全て単体ベースの数値を記載

(億円)	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q 実績	通期 実績	3Q 実績	通期 計画
売上高	119.2	144.0	125.0	146.0
営業利益	12.1	10.5	6.0	3.0
営業利益率	10.1%	7.2%	4.8%	2.0%

サミーネットワークス

- 主力の携帯サイト「サミー777タウン」は、サイトのコーナー充実やタイムリーなアプリゲーム投入を実施。
- PCオンラインゲーム「777タウン・ドットネット」は、パチスロだけでなくパチンコを投入。また、アイテム課金も開始。
- 「muPass」は、下期の目玉であるチップ搭載プリンターが、セイコーエプソン社から発売。
- 海外（中国）は、規制強化が引き続き実施されている状況下、規制遵守のための対応および収益体質の再構築を実施。

セガトイズ

- 増収減益、通期は下方修正
 - ・エデュテイメント事業の「ビーナ」が堅調に推移
 - ・海外向け販売が引続き好調 「idog」など
 - ・「ホームスター」などのファミリーエンターテイメント事業が好調
 - ・「グランドピアノリスト」製品発表会開催
=>新聞、テレビなどメディアの反響大
 - ・男児女児キャラ関連製品が不調。計画大幅未達
 - ・自社コンテンツのライセンス事業は堅調に推移
 - ・通期は、在庫処分費用が増加し減益見通し

上場子会社実績（2）



(億円)	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q 実績	通期 実績	3Q 実績	通期 計画
売上高	112.8	161.5	97.4	158.9
営業利益	11.4	16.8	6.9	17.9
営業利益率	10.1%	10.4%	7.0%	11.2%

トムス・エンタテインメント

- 前期比で減収減益
- アニメーション事業
 - ・ アニメ制作収入の落ち込み
 - ・ ビデオ、番組販売の好調により利益確保
- アミューズメント事業
 - ・ 競争激化により売上落ち込み
 - ・ 開店コストや機器導入コストがかさみ、大幅減益



(億円)	2006年3月期		2007年3月期	
	3Q 実績	通期 実績	3Q 実績	通期 計画
売上高	121.3	162.2	112.7	164.6
営業利益	-3.2	-4.3	-4.1	-2.9
営業利益率	-	-	-	-%

日商インターライフ

- 専業工事
 - ・ ショッピングセンター等の出店が増え、受注増。売上高、営業利益とも堅調に推移。
- 総合工事
 - ・ 受注競争激化により売上高減少、粗利益率の計画未達。
 - ・ 営業赤字縮小のため業務改善に傾注。



補足資料



会社概要

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	299億円
発行済み株式総数	283,229,476株





大株主 氏名		保有株式数	議決権比率
1	里見 治	43,569,338	17.47%
2	セガサミーホールディングス	31,265,871	-
3	ザチェースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	20,548,836	8.24%
4	エフエスシー	14,172,840	5.68%
5	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	11,041,165	4.42%
6	日本トラスティ・サービス信託銀行(信託口)	9,526,900	3.82%
7	日本マスタートラスト信託銀行(信託口)	8,665,200	3.47%
8	ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー 505103	5,803,812	2.32%
9	ザチェースマンハッタンバンクエヌエイロンドンオムニバスアカウント	3,802,247	1.52%
10	メロンバンクエヌエーアズエージェントフォーイツククライアントメロンオムニバスユーエスペンション	3,205,298	1.28%

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	13.3%	0.13%
証券会社	2.47%	0.08%
その他法人	6.93%	0.85%
外国法人等	35.11%	0.52%
個人・その他	31.16%	98.43%
自己株式	11.04%	0.00%

株主数
96,650名

本ページのデータは
2006年9月30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 	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 	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 (52.6%)
(株) トムス・エンタテインメント 	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> アニメーション映画の企画・制作・販売並びに輸出、およびアミューズメント事業	22,519,000株 (53.1%)
(株) 日商インターライフ 	JASDAQ 証券コード：1986	<u>＜その他事業＞</u> ディ스플레이、商業施設等の企画・設計・監理および施工	7,714,400株 (51.3%)

本ページのデータは
2006年9月30日現在

各種費用

(億円)	2005年 3月期	2006年3月期		2007年3月期	
	通期実績	3Q実績	通期実績	3Q実績	通期計画
研究開発費	415	245	363	399	509
設備投資額	324	229	376	319	369
減価償却費	177	137	218	195	256
広告宣伝費	118	139	189	164	253

遊技機業界の動向

パチンコホール店舗数（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）

	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年
パチンコ機設置店	16,021	15,691	15,255	14,695	13,844	12,913
パチスロ機設置店	967	1,110	1,249	1,381	1,773	2,252
合計	16,988	16,801	16,504	16,076	15,617	15,165

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	2005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	4,047,427
	設置台数	3,431,130	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537	2,960,939
	市場規模（百万円）	568,362	569,129	561,506	672,055	786,413	867,209
パチスロ機	販売台数	1,134,341	1,290,719	1,501,894	1,842,392	1,675,049	1,804,292
	設置台数	1,323,729	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239	1,936,476
	市場規模（百万円）	314,599	351,344	396,566	526,354	524,882	543,049

店舗数及び設置台数は警察庁調べ（暦年）。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

パチスロ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2002			2003			2004			2005		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	サミー	31.1	466,501	サミー	32.1	591,754	サミー	40.4	676,933	サミー	33.6	607,106
2	山佐	20.0	300,000	オリンピア	18.5	340,000	オリンピア	16.4	275,000	大都技研	13.1	236,000
3	アルゼ	19.7	296,481	アルゼ	13.6	250,559	山佐	9.0	150,000	オリンピア	10.4	187,000
4	オリンピア	11.7	175,000	山佐	11.9	220,000	大都技研	7.9	132,000	山佐	8.3	150,000
5	パイオニア	3.7	55,000	大都技研	4.9	90,000	アルゼ	4.6	77,881	SANKYO	6.2	111,659

パチンコ年間販売台数マーケットシェア (%)

順位	2002			2003			2004			2005		
	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数	メーカー	シェア	販売台数
1	三洋物産	16.4	520,000	三洋物産	25.2	930,000	三洋物産	22.9	920,000	三洋物産	24.7	1,000,000
2	SANKYO	14.8	469,178	SANKYO	16.4	605,589	SANKYO	21.2	849,911	SANKYO	18.3	740,320
3	平和	10.0	318,808	大一	9.5	350,546	平和	8.7	350,184	京楽	9.6	390,000
4	京楽	8.1	257,000	平和	7.1	260,894	大一	7.7	308,173	ニューギン	7.9	320,000
5	大一	7.9	250,834	サミー	6.7	248,533	ニューギン	6.9	278,000	サミー	7.1	288,895
	サミー	2.6	82,025				サミー	5.8	233,049			

出所：矢野経済研究所

*各年の7月～翌年6月までの決算期
 (2005年：2005年7月～2006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

アミューズメント・ゲーム機動向

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年度	2002年度	2003年度	2004年度	2005年度
AM機器売上高		140,802	154,528	177,889	180,550	199,227
AM施設オペレーション 売上高		590,294	605,521	637,744	649,223	682,458
ゲームセンター営業所数		12,742店	11,499店	10,759店	10,109店	9,515店
ゲーム機設置台数		456,327台	439,937台	428,358台	438,986台	445,025台
1店舗あたり設置台数		35.8台	38.3台	39.8台	43.4台	46.8台
家庭用 ゲーム	ハード売上高	998,144	790,767	631,481	425,143	862,163
	ソフト売上高	504,233	475,875	437,975	494,840	502,579

各売上高についてはJAMMA、AOU、NSA調べ。その他の数値については警察庁調べ（暦年）。



[免責事項]

本資料および本説明会における質疑応答、市場予測、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。

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。