

# 2014年3月期 第3四半期 決算



2014年2月10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3四半期実績／通期見通し】

■	連結損益計算書（要約）	2
■	実績ハイライト	3
■	主な経営施策	4
■	各種費用等の実績 / 通期見通し	5
■	連結貸借対照表（要約）	6
■	<u>セグメント別実績 / 通期見通し</u>	
	<u>セグメント別</u> ：遊技機事業	7
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント機器事業	10
	<u>セグメント別</u> ：アミューズメント施設事業	12
	<u>セグメント別</u> ：コンシューマ事業	14
■	<u>補足資料</u>	18

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)		2013年3月期		2014年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>		<b>2,070</b>	<b>3,214</b>	<b>3,039</b>	<b>+47%</b>	<b>4,850</b>	<b>+51%</b>
内 訳	遊技機	740	1,422	1,602	+116%	2,700	+90%
	アミューズメント機器	306	391	280	-8%	455	+16%
	アミューズメント施設	320	427	324	+1%	455	+7%
	コンシューマ	603	838	723	+20%	1,095	+31%
	その他	98	134	109	+11%	145	+8%
<b>営業利益</b>		<b>70</b>	<b>190</b>	<b>465</b>	<b>+564%</b>	<b>730</b>	<b>+284%</b>
内 訳	遊技機	77	235	500	+549%	740	+215%
	アミューズメント機器	26	19	-2	-	27	+42%
	アミューズメント施設	9	11	-0	-	2	-82%
	コンシューマ	5	-7	27	+440%	39	-
	その他	-2	-4	-7	-	-3	-
	消去等	-45	-63	-51	-	-75	-
営業利益率		3.4%	5.9%	15.3%	+11.9pt	15.1%	+9.2pt
<b>経常利益</b>		<b>84</b>	<b>209</b>	<b>491</b>	<b>+485%</b>	<b>720</b>	<b>+244%</b>
特別利益		22	101	155	-	33	-
特別損失		39	54	10	-	48	-
<b>税引前当期純利益</b>		<b>68</b>	<b>256</b>	<b>636</b>	<b>+835%</b>	<b>705</b>	<b>+175%</b>
<b>当期純利益</b>		<b>30</b>	<b>334</b>	<b>443</b>	<b>+1,377%</b>	<b>470</b>	<b>+41%</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>		-	<b>40</b>	-	-	<b>40</b>	-
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>		<b>12.54</b>	<b>137.14</b>	<b>182.53</b>	-	<b>194.17</b>	-
<b>1株当たり純資産 (円)</b>		<b>1,117.82</b>	<b>1,304.44</b>	<b>1,453.40</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を行ったことにより、前年同期比で増収、増益</li> <li>・投資有価証券売却により、特別利益を計上（サンリオ社普通株式）</li> <li>・第3四半期累計実績においては、遊技機事業を中心に堅調に推移している一方で、通期計画の達成に向けては、第4四半期に予定している主力製品の販売時期等の見極めが必要</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主力パチスロ機及びパチンコ機の出荷が第3四半期に集中したことにより、前年同期比で増収、増益</li> <li>・複数の主力タイトルを販売し、パチスロ販売台数は前年同期比で増加</li> <li>・主力タイトルを含む複数のタイトルを販売し、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>・アミューズメント施設における厳しい市場環境を受け、新規タイトルの販売が低調に推移したことから前年同期比で減収、損失計上</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、前年同期比で損失計上</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>・第3四半期に販売したパッケージの新作タイトルが低調だったものの、デジタル分野の収益拡大により、前年同期比で増収、増益</li> <li>・主力デジタルタイトルの『ファンタースターオンライン2』が引き続き好調</li> <li>・スマートフォン向けアプリ『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル』が好調</li> </ul>
	<b>その他</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セガサミークリエイション株式会社等における先行費用が発生</li> </ul>

(2013年11月)

## ■ 投資有価証券の売却

### ■ サンリオ社普通株式の売出しの概要

- ・当社が売却した投資有価証券： 株式会社サンリオ普通株式
- ・当社が売却した株式数： 2,870,000株
- ・売却総額： 125億円（1株につき4,371円）
- ・投資有価証券売却益： 100億円

### ■ 売却前後の当社所有株式数の状況

- ・売却前の所有株式数： 12,326,800株
- ・売却後の所有株式数： 9,456,800株

(億円)	2013年3月期		2014年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	327	452	381	+17%	549	+21%
設備投資額	273	328	293	+7%	325	-1%
減価償却費	123	181	144	+17%	230*	+27%
広告宣伝費	92	131	107	+16%	195	+49%

\* 5/10期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております

# 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3四半期末	増減	科目	前期末	第3四半期末	増減
現金・預金	1,765	1,392	-373	支払手形・買掛金	501	430	-71
受取手形・売掛金	638	846	+208	社債 (1年内)	58	17	-41
有価証券	42	575	+533	短期借入金	128	128	+0
たな卸資産	425	374	-51	その他	349	498	+149
その他	315	233	-82	<b>流動負債 計</b>	<b>1,036</b>	<b>1,073</b>	<b>+37</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,185</b>	<b>3,420</b>	<b>+235</b>	社債	295	386	+91
有形固定資産	870	1,012	+142	長期借入金	449	391	-58
無形固定資産	229	328	+99	その他	304	317	+13
投資有価証券	727	676	-51	<b>固定負債 計</b>	<b>1,048</b>	<b>1,094</b>	<b>+46</b>
その他	273	318	+45	<b>負債合計</b>	<b>2,084</b>	<b>2,167</b>	<b>+83</b>
				株主資本 計	3,076	3,443	+367
				その他の包括利益累計額合計	80	94	+14
				新株予約権	11	10	-1
				少数株主持分	31	38	+7
<b>固定資産 計</b>	<b>2,099</b>	<b>2,334</b>	<b>+235</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,200</b>	<b>3,587</b>	<b>+387</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,755</b>	<b>+470</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,285</b>	<b>5,755</b>	<b>+470</b>

## 第3四半期実績

- 流動資産： 現金預金の減少の一方、有価証券の増加(短期資金運用)や売上債権の増加等により、235億円増加
- 固定資産： 釜山土地取得やのれん発生により、235億円増加  
⇒総資産： 470億円増加の5,755億円
- 自己資本比率： 1.8ポイント上昇の61.5%
- 流動比率： 11.4ポイント上昇の318.8%

(億円)	前期末	第3四半期末	増減
<b>総資産</b>	<b>5,285</b>	<b>5,755</b>	<b>+470</b>
<b>純資産</b>	<b>3,200</b>	<b>3,587</b>	<b>+387</b>
<b>自己資本比率</b>	<b>59.7%</b>	<b>61.5%</b>	<b>+1.8pt</b>
<b>流動比率</b>	<b>307.4%</b>	<b>318.8%</b>	<b>+11.4pt</b>

(億円)	2013年3月期		2014年3月期			
	第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>740</b>	<b>1,422</b>	<b>1,602</b>	<b>+116%</b>	<b>2,700</b>	<b>+90%</b>
内訳						
パチスロ	440	642	1,071	+143%	1,650	+157%
パチンコ	253	723	493	+95%	1,008	+39%
その他	47	57	38	-19%	42	-26%
<b>営業利益</b>	<b>77</b>	<b>235</b>	<b>500</b>	<b>+549%</b>	<b>740</b>	<b>+215%</b>
営業利益率	10.4%	16.5%	31.2%	+20.8pt	27.4%	+10.9pt
<b>パチスロ販売台数 (台)</b>	<b>130,590</b>	<b>202,221</b>	<b>286,396</b>	<b>+119%</b>	<b>478,000</b>	<b>+136%</b>
<b>パチンコ販売台数 (台)</b>	<b>89,188</b>	<b>216,860</b>	<b>156,538</b>	<b>+76%</b>	<b>324,500</b>	<b>+50%</b>

## 第3四半期実績

## 通期見通し

**全体**

- 前年同期比で、増収、増益
- パチスロ、パチンコともに主カタイトルの販売が集中

- 前期比で増収、増益を計画
- 4Qに販売を計画する主カタイトルの投入時期の見極めが必要

**パチスロ**

- 3Qにおいては、複数の主カタイトルを販売した結果、販売台数は前年同期比で大幅に増加
- 3Qの主な新規発売タイトル  
⇒サミー『パチスロ化物語』、『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』、『パチスロ獣王 王者の帰還』

- 4Qにおいて主カタイトルをはじめとした複数タイトルの投入を予定
- 4Qの主な販売タイトル  
⇒サミー『パチスロ輪廻のラグランジェ』等

**パチンコ**

- 主カタイトル『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』の販売を行い、販売台数は前年同期比で増加
- 厳しい市場環境を受け、主カタイトル以外の販売は低調に推移
- 3Qの主な新規発売タイトル  
⇒サミー『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』、『ぱちんこCR蒼天の拳』

- 複数タイトルの投入を予定
- 4Qの主な販売タイトル  
⇒サミー『ぱちんこCRモンスターハンター』等



# 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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	通期計画
Sammy	4タイトル	4タイトル	4タイトル	5タイトル
	88,479台	91,484台	243,474台	365,000台
RODEO	0タイトル	2タイトル	0タイトル	1タイトル
	38,663台	104,041台	893台	30,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	3タイトル
	3,448台	6,696台	12,163台	33,000台
GINZA	-	-	2タイトル	2タイトル
	-	-	29,866台	50,000台
合計	5タイトル	8タイトル	8タイトル	11タイトル
	130,590台	202,221台	286,396台	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

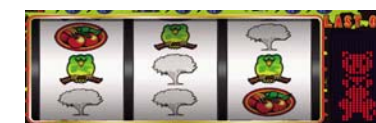
## 主要販売品目/パチスロ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	パチスロ交響詩篇エウレカセブン 2	59,413台	11月
サミー	パチスロ獣王 王者の帰還	42,471台	12月
サミー	パチスロ化物語	26,918台	10月



『パチスロ交響詩篇エウレカセブン 2』（サミー）

©2005 BONES/Project EUREKA ©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE  
©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy



『パチスロ獣王 王者の帰還』（サミー）

©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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	通期計画	
Sammy	6タイトル	8タイトル	5タイトル	7タイトル	
	68,456台	195,088台	120,201台	260,000台	
TAIYO ELEC	6タイトル	6タイトル	3タイトル	5タイトル	
	20,732台	21,772台	36,337台	64,500台	
合計	12タイトル	14タイトル	8タイトル	12タイトル	
	89,188台	216,860台	156,538台	324,500台	
内訳	本体販売	33,823台	160,128台	82,975台	163,900台
	盤面販売	55,365台	56,732台	73,563台	160,600台



『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』（サミー）

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 著作権許諾証YHB-107 ©Sammy



『ぱちんこCR蒼天の拳』（サミー）

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YKE-106 ©Sammy

## 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
サミー	ぱちんこCR北斗の拳5百裂	64,077台	1月
サミー	ぱちんこCR蒼天の拳	27,139台	10月

(億円)		2013年3月期		2014年3月期			
		第3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高		306	391	280	-8%	455	+16%
内 訳	国内	264	327	239	-9%	393	+20%
	海外	42	64	41	-2%	62	-3%
営業利益		26	19	-2	-	27	+42%
営業利益率		8.5%	4.9%	-	-	5.9%	+1.0pt
研究開発費・コンテンツ制作費		59	78	63	+7%	88	+13%

## 第3四半期実績

- 前年同期比で減収、損失計上
- 低調な市場環境の影響を受け、『北斗の拳 BATTLE MEDAL』等の新規タイトルの販売が低調に推移
- 主カタイトルのCVTキットを販売  
⇒『WORLD CLUB Champion Football』等
- レベニューシェアタイトルによる配分収益を計上  
(主なレベニューシェアタイトル)  
・『CODE OF JOKER』、『ボーダーブレイク』シリーズ
- 新たなビジネスモデルとして、無料プレイモデルを導入  
⇒『ぷよぷよ!!クエストアーケード』 (11月)

## 通期見通し

- 前期比で、増収、増益を計画する一方で、市場環境は引き続き低調に推移する見通し
- 主カタイトルを販売  
⇒『The World of Three Kingdoms』
- 主カタイトルのCVTキットの販売を促進  
⇒『戦国大戦』
- 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

## 主要販売品目（実績）

タイトル名	ゲームタイプ	販売実績
CODE OF JOKER	ビデオゲーム	23億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム	21億円
「ボーダーブレイク」シリーズ	ビデオゲーム	12億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売、CVTキット等の販売及びレベニューシェアタイトルによる配分収益等を含んでおります



『CODE OF JOKER』

©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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比	
売上高	320	427	324	+1%	455	+7%	
営業利益	9	11	-0	-	2	-82%	
営業利益率	2.8%	2.6%	-	-	0.4%	-2.2pt	
国内AM施設既存店舗売上高前年比 *1	93.7%	93.8%	94.9%	-	101.8%	-	
国内AM施設数 *2	出店数	1店舗	3店舗	4店舗	-	4店舗	-
	閉店数	5店舗	8店舗	3店舗	-	9店舗	-
	店舗数合計	237店舗	236店舗	203店舗	-	197店舗	-
海外AM施設数	3店舗	3店舗	2店舗	-	4店舗	-	
設備投資額	62	79	58	-6%	101	+28%	
減価償却費	33	46	34	+3%	55	+20%	

\*1 株式会社セガ エンタテインメントを設立し、グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より施設数の集計方法を変更しております。

\*2 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期計画値より既存店対象店舗を変更しております。

## 第3四半期実績

- 前年同期比で既存店の売上が伸び悩んだ結果、損失計上
- 国内既存店舗売上高前年比：3Q累計実績94.9% (10月：90.2%，11月：94.0%，12月：99.4%)
- 国内AM施設数：3Q末 203店舗 (出店：4，閉店：3)

## 通期見通し

- 前期比で、増収、減益を計画
- 市場環境は引き続き低調に推移する見通し
- 国内AM施設数：期末 197店舗 (出店：4、閉店：9)

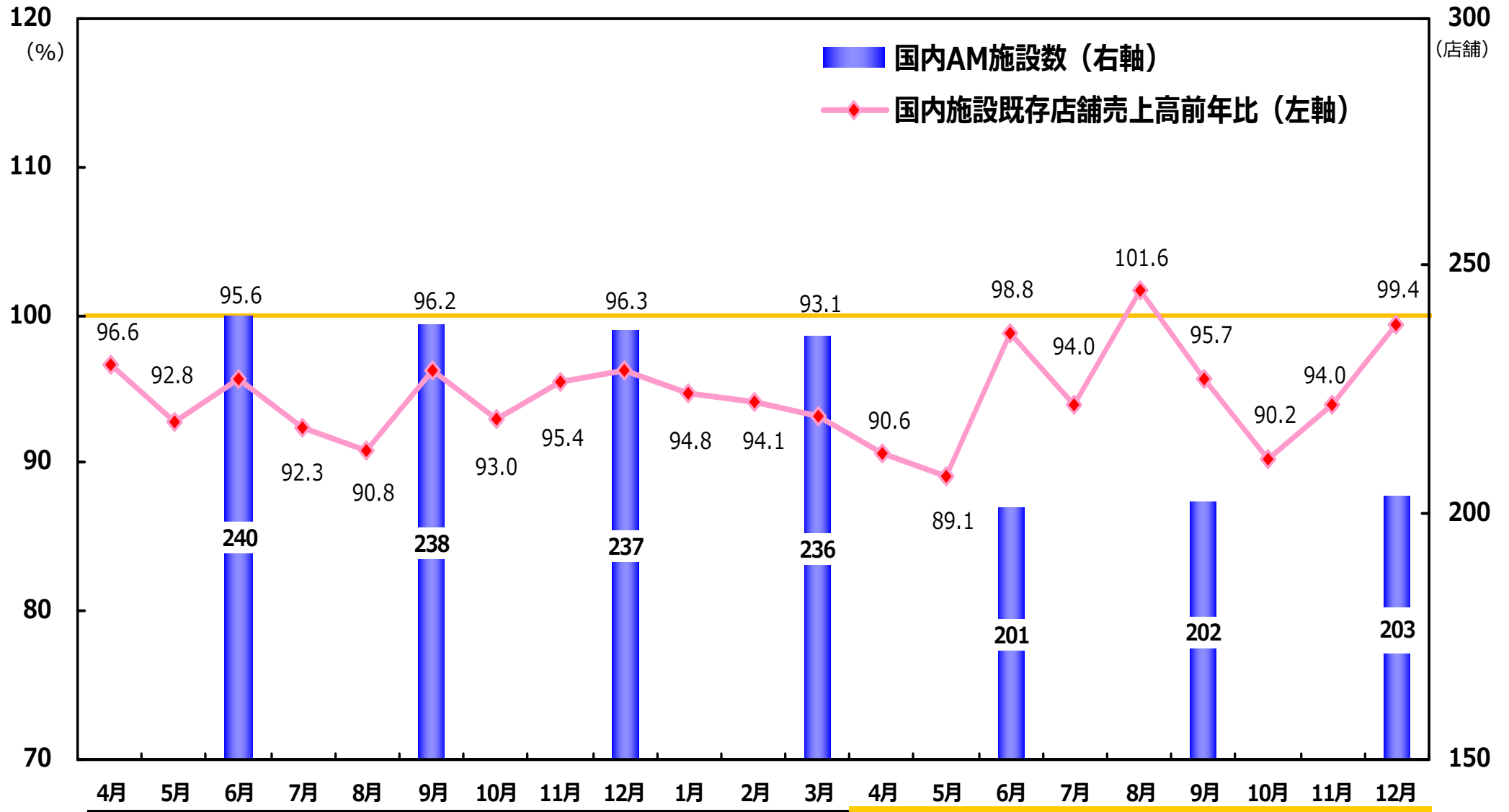
# セグメント別：アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

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

2014年3月期実績

※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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高		603	838	723	+20%	1,095	+31%
内訳	パッケージ (ゲームコンテンツ)	263	356	284	+8%	459	+29%
	デジタル (ゲームコンテンツ)	205	297	283	+38%	403	+36%
	玩具	67	84	74	+10%	99	+18%
	アニメーション	71	105	83	+17%	137	+30%
	その他/消去等	-3	-6	-1	-	-3	-
営業利益		5	-7	27	+440%	39	-
営業利益率		0.8%	-	3.7%	-	3.6%	-
パッケージ販売本数 (万本)		694	1,078	631	-9%	1,166	+8%
研究開発費・コンテンツ制作費		135	195	171	+27%	220	+13%
設備投資額		68	83	65	-4%	80	-4%
減価償却費		39	60	45	+15%	78	+30%

## 第3四半期実績

## 通期見通し

全体

■ デジタル分野の収益貢献により、前年同期比で増収、増益

■ デジタル分野の収益向上により、前期比で増収・黒字転換を計画

パッケージ

■ 国内及び海外における新作タイトルの販売が低調  
■ 『Football Manager 2014』、『Sonic Lost World』など複数の新作タイトルを発売

■ パッケージ分野は低調に推移する見通し  
■ 4Q発売予定の主なタイトル:国内『龍が如く 維新!』、『初音ミク-Project DIVA- F 2nd』

デジタル

■ 主力デジタルタイトルの『ファンタシースターオンライン2』が引き続き好調  
■ セガネットワークスの3Q (単独) グロス売上は67億円と好調に推移 (前四半期比: +55%)  
⇒ 主力タイトル級が10本まで増加し、大ヒット級のタイトルも複数本育ってきている  
⇒ Noah Passは51社の企業が参加し、ユーザー数は3,300万を突破  
■ 携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトでの、スマートフォン対応『777townSP』及びDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化

■ 『ファンタシースターオンライン2』による収益貢献  
■ セガネットワークスの4Q (単独) グロス売上76億円を見込む (前四半期比: +13%)  
■ 『チェインクロニクル』、『ドラゴンコインズ』などのアジア展開

玩具

■ 『ジュエルポッドダイヤモンドプレミアム』などの主力製品を販売

■ 『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品への取組みを強化

アニメ

■ 劇場版『それいけ! アンパンマン とばせ! 希望のハンカチ』の配給収入などが好調に推移

■ 劇場版『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』のヒットによる配給収入増を見込む



## 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）

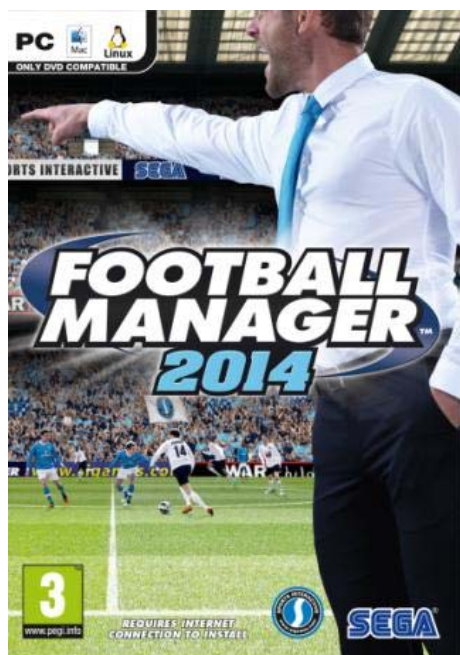
地域別	2013年3月期				2014年3月期			
	第3四半期累計実績		通期実績		第3四半期累計実績		通期計画	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本	9 (10)	157	10 (13)	214	6 (9)	96	12 (17)	264
米国	5 (10)	243	8 (18)	420	5 (6)	229	7 (12)	431
欧州	5 (12)	294	7 (18)	442	4 (5)	306	7 (13)	469
合計	19 (32)	694	25 (49)	1,078	15 (20)	631	26 (42)	1,166

プラット フォーム別	2013年3月期				2014年3月期			
	第3四半期累計実績		通期実績		第3四半期累計実績		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)
PS3	10	144	14	228	2	15	7	132
Wii	-	-	-	-	-	-	-	-
WiiU	2	26	2	31	4	27	7	95
Xbox360	6	61	9	142	0	0	4	69
NDS	-	-	-	-	-	-	-	-
3DS	1	1	3	20	4	55	6	98
PSP	1	2	2	13	2	16	2	20
PSV	7	39	8	52	1	7	5	65
PC	5	77	11	124	7	227	11	258
リピート等	-	340	-	465	-	281	-	424
合計	32	694	49	1,078	20	631	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
Football Manager 2014 (欧・米)	PC	68万本	10月
Sonic Lost World (日・欧・米)	Wii U, 3DS	64万本	10月
サカつく プロサッカークラブをつくろう! (日)	PS3, PSV	20万本	10月



『Football Manager 2014』

© Sports Interactive Limited 2013. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



『Sonic Lost World』

©SEGA



## 主要販売品目（実績）/デジタル（ゲームコンテンツ）

国内でのサービスは好調に推移



## 4Q以降の取り組み

アジア市場を中心に海外展開



© SEGA/© SEGA Networks

### <チェインクロニクル>

- 盛大遊戯（シャングゲームズ、本社：中国）と運営ライセンス契約を締結
- 今期中に中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国でのサービス提供を予定



『ファンタシースターオンライン2』

©SEGA



©SEGA ©SEGA Networks

### <ぷよぷよ!!クエスト>

- NHN Entertainment（本社：韓国）と運営ライセンス契約を締結
- 2014年春から中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国、インドネシア、タイなどの東南アジア地域でのサービス提供開始を順次開始予定



© SEGA/© SEGA Networks

### <ドラゴンコインズ>

- 各現地パートナーと運営ライセンス契約を締結
  - 韓国 ……NHN Entertainment
  - 中国大陸 ……Hoolai Games
  - 台湾、香港、マカオ…Unalis Corporation
- 2013年12月に中国大陸で、今年1月に台湾、香港、マカオでサービス提供開始
- 今期中に韓国でのサービス提供も開始予定



©SEGA ©SEGA Networks

### <LINE ソニックダッシュS>

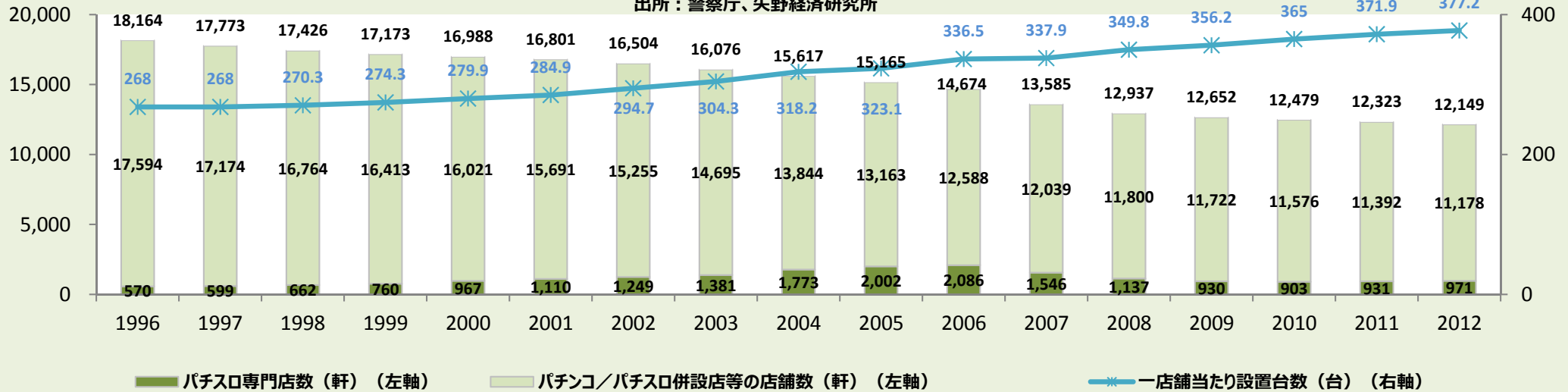
- LINEが展開するゲームサービス「LINE GAME」にて2014年1月にサービス提供開始

# 補足資料



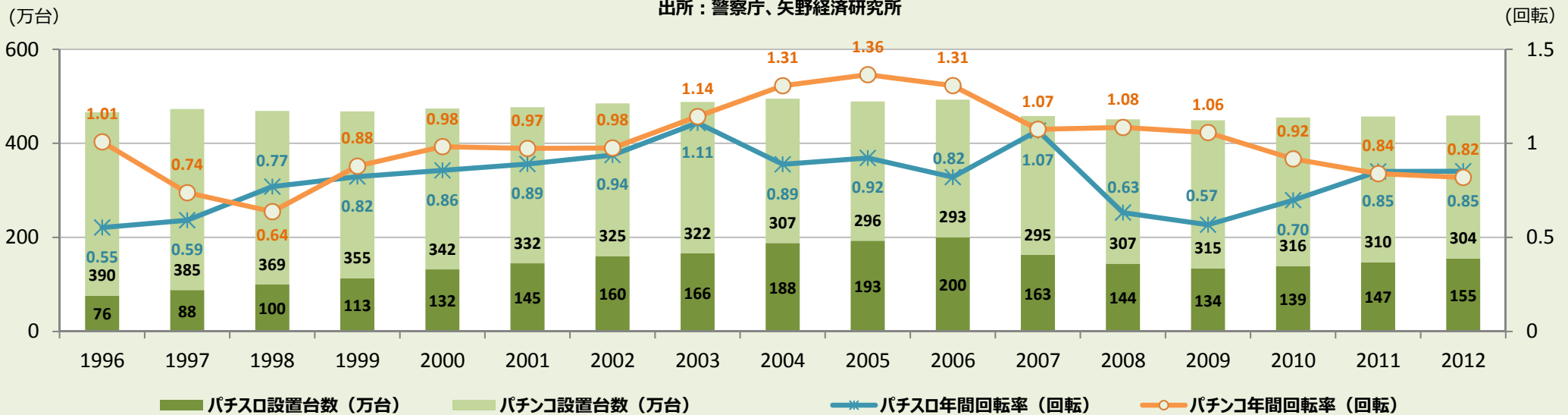
## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

出所：警察庁、矢野経済研究所



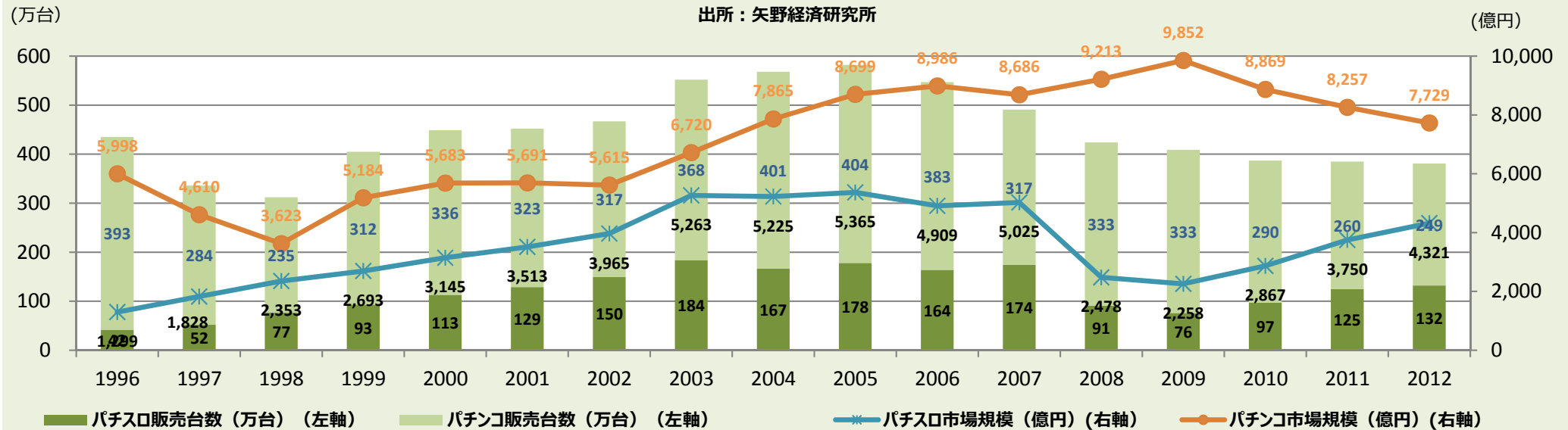
## 遊技機の設置台数と年間回転数

出所：警察庁、矢野経済研究所



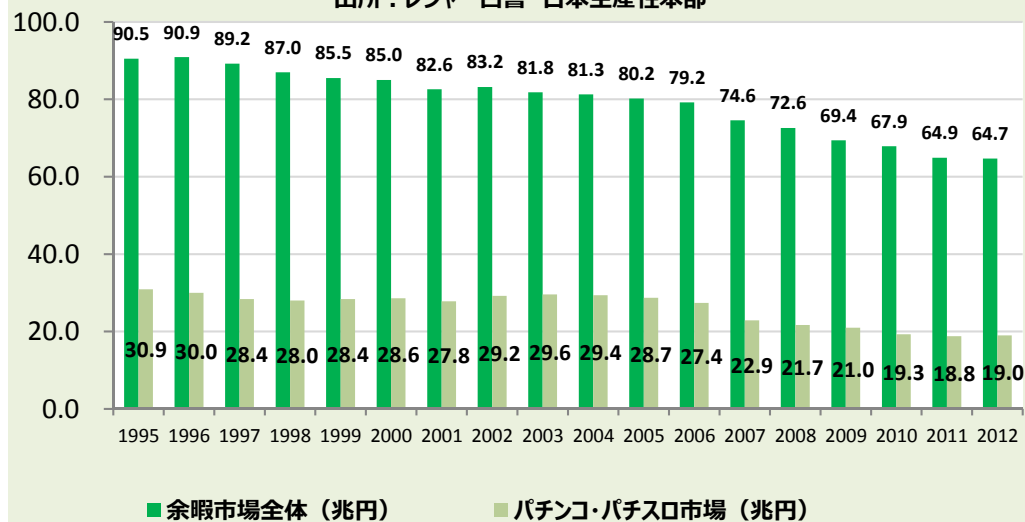
## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

出所：矢野経済研究所



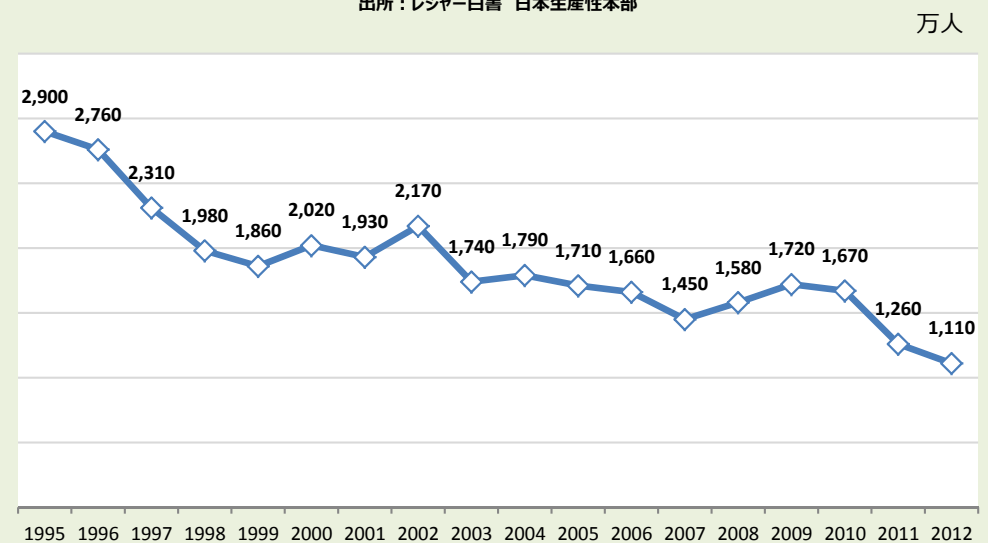
## 市場規模の推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



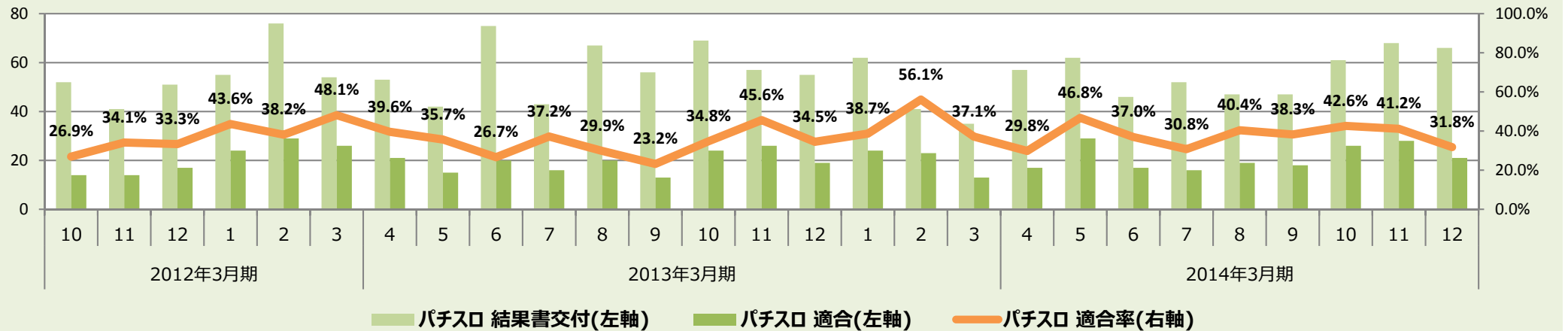
## 遊技参加人口推移

出所：レジャー白書 日本生産性本部



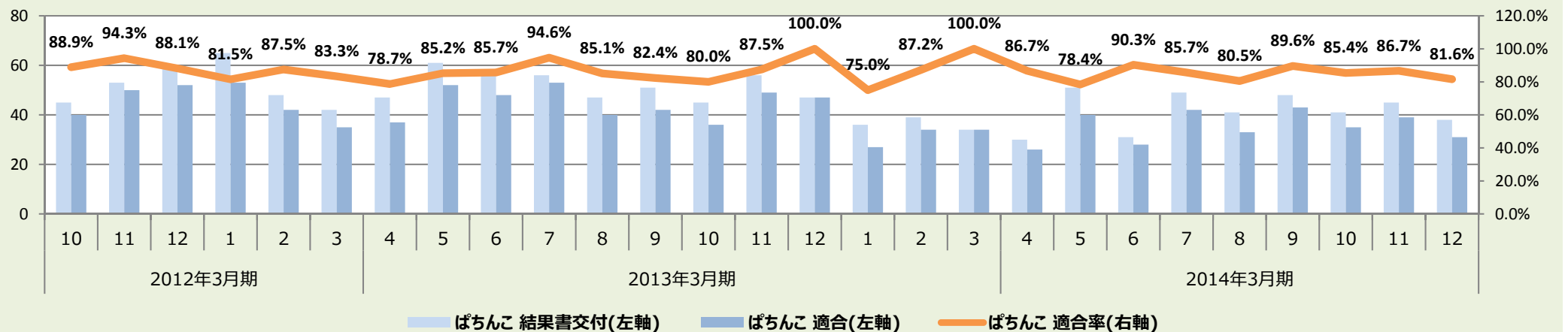
## パチスロ型式試験結果データ

出所：保通協



## ぱちんこ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	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	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

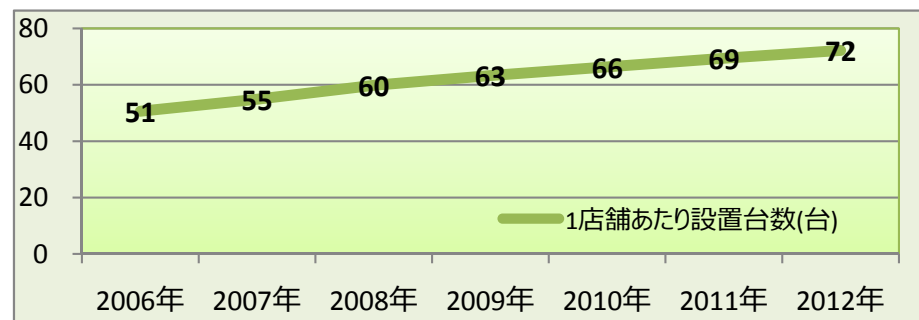
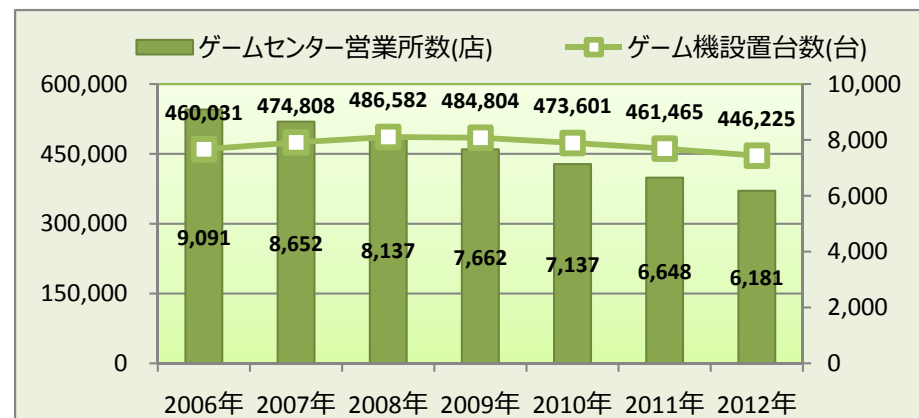
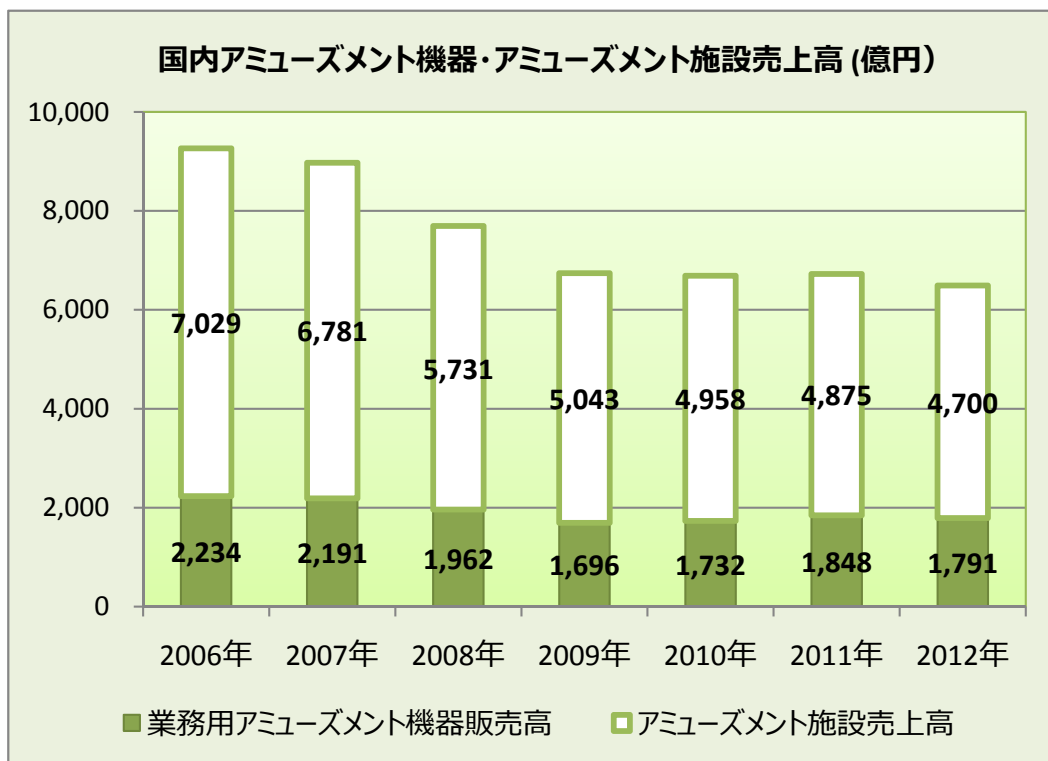
順位	2008年			2009年			2010年			2011年			2012年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	810,000	24.3%	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%
2	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%
3	サミー	<b>391,831</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

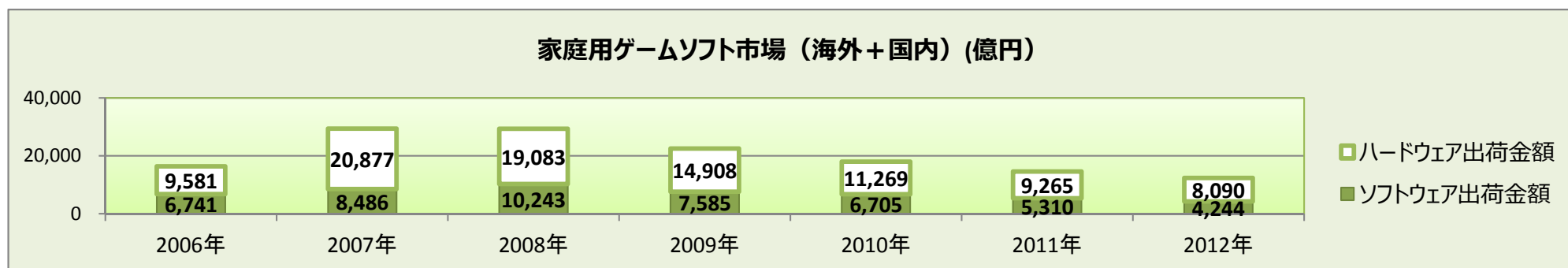
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計



## 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



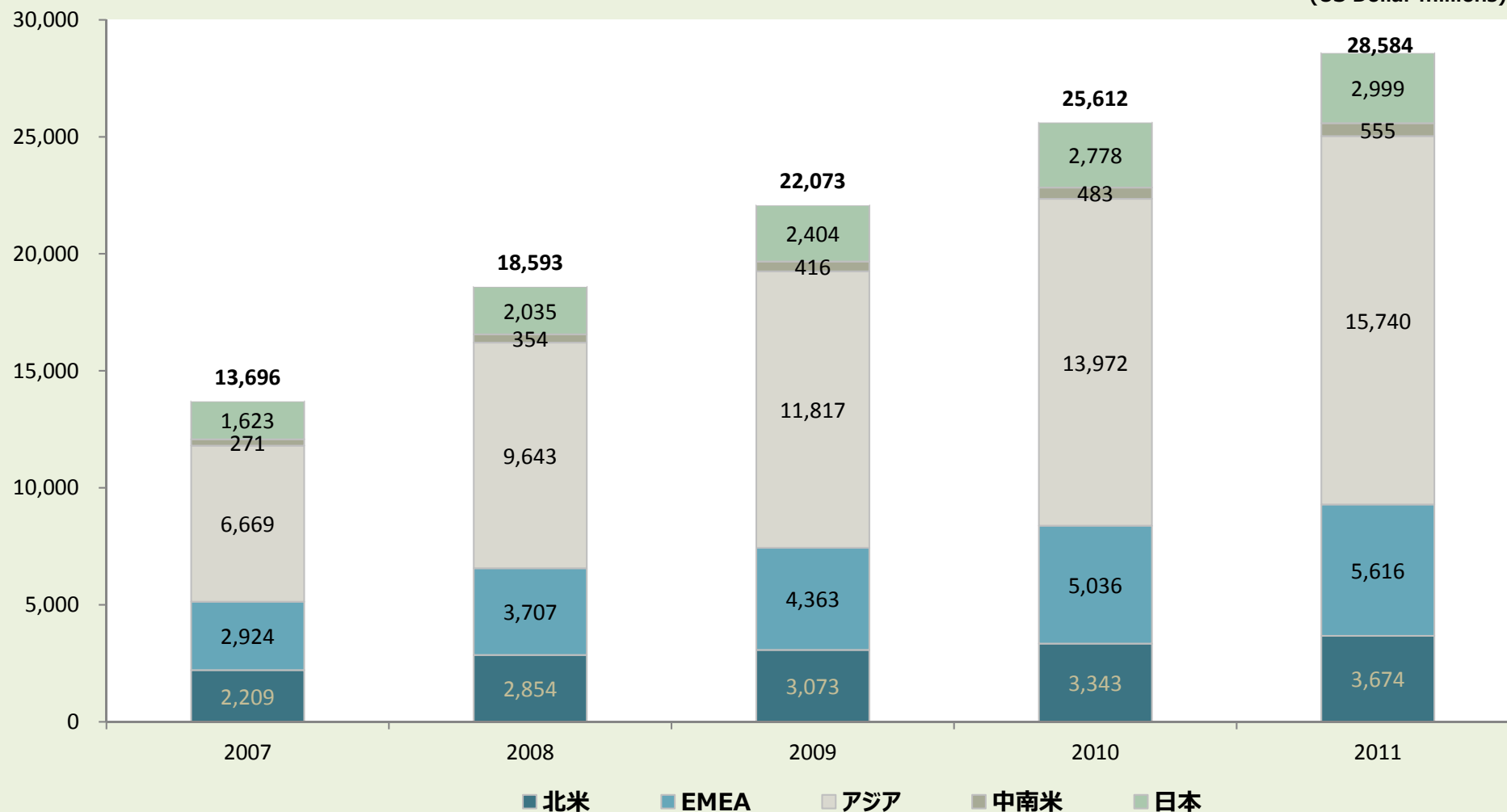
出所：「2013 CESAゲーム白書」



## 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\_3q\_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	第2四半期 累計実績	第3四半期 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>	<b>1,622</b>	<b>3,039</b>
内訳											
遊技機	1,603	2,120	748	2,121	337	543	740	1,422	518	712	1,602
アミューズメント機器	451	472	193	499	83	187	306	391	68	180	280
アミューズメント施設	547	456	232	446	100	217	320	427	100	219	324
コンシューマ	1,215	888	334	856	149	353	603	838	188	438	723
その他	28	28	16	30	28	63	98	134	32	71	109
<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>	<b>123</b>	<b>465</b>
内訳											
遊技機	295	642	206	710	78	104	77	235	187	151	500
アミューズメント機器	70	73	15	74	2	8	26	19	-4	-0	-2
アミューズメント施設	-13	3	16	3	4	8	9	11	-0	2	-0
コンシューマ	63	19	-60	-151	-15	-7	5	-7	0	11	27
その他	3	0	2	2	-1	-1	-2	-4	-4	-4	-7
全社/消去等	-52	-51	-29	-54	-13	-32	-45	-63	-16	-36	-51
営業利益率	9.5%	17.3%	9.9%	14.7%	7.7%	5.7%	3.4%	5.9%	17.8%	7.6%	15.3%
<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>	<b>142</b>	<b>491</b>
経常利益率	9.3%	17.2%	9.6%	14.7%	6.6%	5.3%	4.1%	6.5%	18.7%	8.8%	16.2%
<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>	<b>113</b>	<b>443</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%	7.0%	14.6%
<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>230</b>	<b>381</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>226</b>	<b>293</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>92</b>	<b>144</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>70</b>	<b>107</b>

パチスロタイトル数	12タイトル	10タイトル	4タイトル	11タイトル	2タイトル	3タイトル	5タイトル	8タイトル	19タイトル	39タイトル	8タイトル
販売台数	162,932台	302,270台	52,769台	300,866台	80,906台	108,604台	130,590台	202,221台	108,247台	143,171台	286,396台

パチンコタイトル数	13タイトル	12タイトル	7タイトル	14タイトル	5タイトル	9タイトル	12タイトル	14タイトル	29タイトル	49タイトル	8タイトル
販売台数	360,171台	343,188台	181,589台	332,288台	23,764台	57,749台	89,188台	216,860台	28,606台	54,955台	156,538台

国内既存店舗売上高前年比	91.7%	99.3%	101.2%	100.5%	94.6%	93.8%	93.7%	93.8%	92.5%	95.0%	94.9%
国内AM施設数	260店舗	249店舗	248店舗	241店舗	240店舗	238店舗	237店舗	236店舗	201店舗*	202店舗*	203店舗*

パッケージタイトル数 (タイトル)	66 (105)	51 (71)	16 (36)	45 (86)	7 (12)	9 (14)	19 (32)	25 (49)	3 (3)	8 (8)	15 (20)
販売本数 (万本)	2,675	1,871	484	1,724	134	276	694	1,078	121	323	631

\*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。