



SEGA-SAMMY
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY
G R O U P

2017年3月期 第2四半期 決算

2016年11月4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。

【目次】

1. 2017年3月期 第2四半期 実績 / 見通し

決算ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

各種費用等 6

連結貸借対照表（要約） 7

2. セグメント別実績 / 通期見通し

セグメント別：遊技機事業 9

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 14

セグメント別：リゾート事業 20

3. 2017年3月期見通し及び今後の 取り組みに関して

主要事業の現状・今後の取り組み 25

構造改革の進捗・今後の取り組み 32

4. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 37

遊技機販売シェア動向 40

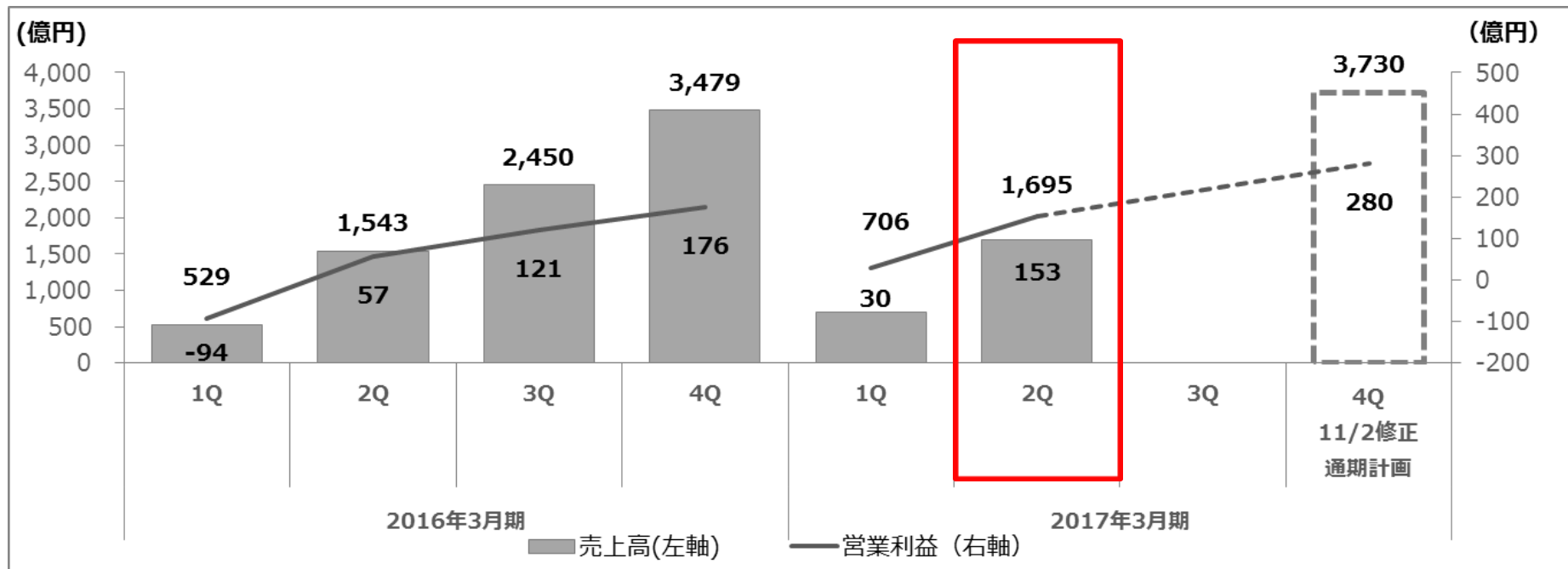
パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 41

アミューズメント業界の動向 42

5. 過去の業績推移

過去の業績推移 44

1. 2017年3月期 第2四半期実績 / 見通し



第2四半期実績

前年同期比で増収、増益
遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業ともに堅調に推移

通期見通し

11/2 通期業績予想の修正
 ・遊技機事業における収益性改善が進んだことにより、営業利益が前回予想を上回る
 ・期中における固定資産の売却等により親会社株主に帰属する当期純利益が当初想定を大幅に上回る

⇒P. 5

連結損益計算書 (要約)

(億円)		2016年3月期		2017年3月期					
		第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,543	3,479	1,800	1,695	+10%	3,800	3,730	+7%
	遊技機	609	1,410	800	649	+7%	1,570	1,535	+9%
	エンタテインメントコンテンツ	859	1,905	930	978	+14%	2,070	2,050	+8%
	リゾート	74	163	70	67	-9%	160	145	-11%
内 訳	営業利益	57	176	65	153	+168%	200	280	+59%
	遊技機	84	209	105	106	+26%	190	270	+29%
	エンタテインメントコンテンツ	17	42	10	91	+435%	90	95	+126%
	リゾート	-12	-18	-15	-13	-	-25	-25	-
	その他/消去等	-32	-57	-35	-31	-	-55	-60	-
	営業利益率	3.7%	5.1%	3.6%	9.0%	+5.3pt	5.3%	7.5%	+2.4pt
	経常利益	58	164	65	154	+166%	200	270	+65%
	特別利益	5	12	0	119	-	0	120	-
	特別損失	23	56	0	3	-	0	25	-
	税引前当期純利益	40	120	65	271	+578%	200	365	+204%
	親会社株主に帰属する当期純利益	9	53	34	242	+2,589%	100	300	+466%
	1株当たり配当(円)	20	40	20	20	-	40	40	-
	1株当たり当期純利益(円)	4.11	22.90	14.51	103.47	-	42.66	127.99	-
	1株当たり純資産(円)	1,310.36	1,257.43	-	1,292.06	-	-	-	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

(億円)	2016年3月期		2017年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	247	580	337	317	+28%	671	649	+12%
遊技機	105	200	114	93	-11%	223	200	-
エンタテインメントコンテンツ	141	377	223	222	+57%	446	447	+19%
リゾート	1	5	0	1	-	1	2	-60%
その他/消去等	0	-2	0	1	-	1	0	-
設備投資額	125	280	138	138	+10%	277	284	+1%
遊技機	32	67	29	30	-6%	55	53	-21%
エンタテインメントコンテンツ	78	161	64	80	+3%	151	167	+4%
リゾート	13	50	44	27	+108%	70	62	+24%
その他/消去等	2	2	1	1	-	1	2	-
減価償却費	82	166	77	76	-7%	156	151	-9%
遊技機	32	65	29	30	-6%	57	53	-18%
エンタテインメントコンテンツ	43	84	39	37	-14%	81	80	-5%
リゾート	4	10	8	5	+25%	16	14	+40%
その他/消去等	3	7	1	4	-	2	4	-
広告宣伝費	93	179	101	76	-18%	198	161	-10%
遊技機	10	28	17	12	+20%	31	25	-11%
エンタテインメントコンテンツ	69	131	70	50	-28%	148	121	-8%
リゾート	3	6	3	3	-	4	5	-17%
その他/消去等	11	14	11	11	-	15	10	-

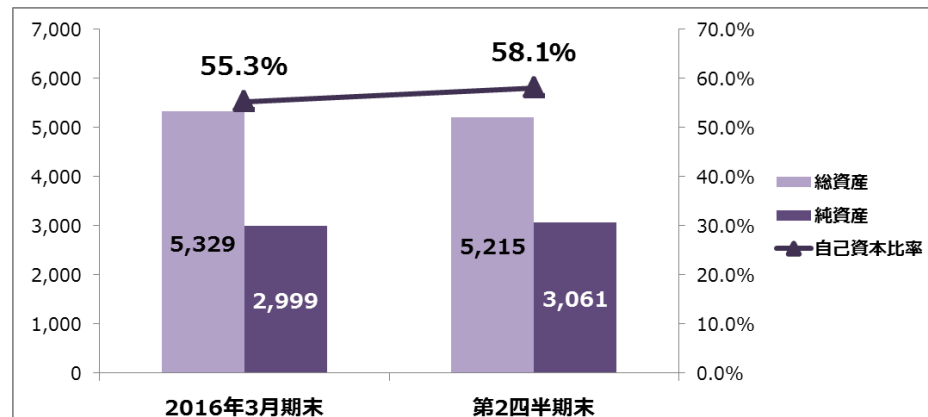
※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、
2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2016年3月期末	第2四半期末	増減	科目	2016年3月期末	第2四半期末	増減
現金・預金	1,413	1,311	-102	支払手形・買掛金	330	417	+87
受取手形・売掛金	556	428	-128	社債 (1年内)	142	116	-26
有価証券	484	594	+110	短期借入金	140	122	-18
たな卸資産	344	461	+117	その他	447	397	-50
その他	225	246	+21	流動負債 計	1,059	1,052	-7
流動資産 計	3,022	3,040	+18	社債	520	438	-82
有形固定資産	1,010	961	-49	長期借入金	488	446	-42
無形固定資産	248	256	+8	その他	262	217	-45
投資有価証券	765	687	-78	固定負債 計	1,270	1,101	-169
その他	283	270	-13	負債合計	2,330	2,153	-177
				株主資本 計	2,881	3,028	+147
				その他の包括利益累計額合計	66	0	-66
				新株予約権	8	0	-8
				非支配株主持分	44	32	-12
固定資産 計	2,306	2,174	-132	純資産合計	2,999	3,061	+62
資産合計	5,329	5,215	-114	負債及び純資産合計	5,329	5,215	-114

2017年3月期 第2四半期 実績

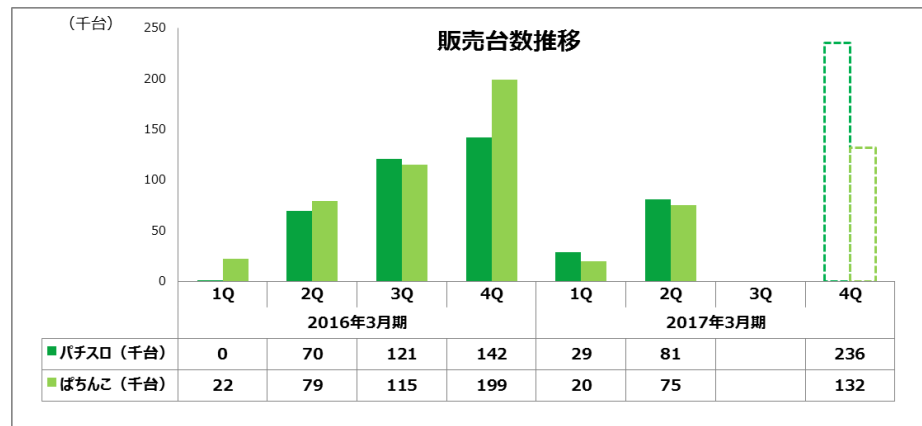
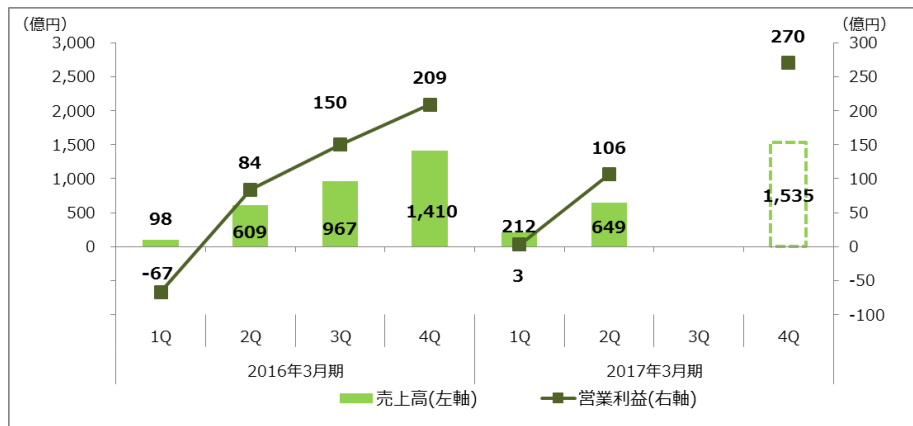
- 総資産：114億円減少の5,215億円
- 流動資産：現金・預金及び売上債権の減少の一方、有価証券（短期運用）及びたな卸資産の増加により、18億円増加
- 固定資産：有形固定資産及び投資有価証券の減少（保有株式時価の下落等）により、132億円減少
- 自己資本比率：2.8ポイント上昇の58.1%
- 流動比率：3.7ポイント上昇の288.9%
（2016年3月期末 流動比率：285.2%）



2. セグメント別実績 / 通期見通し

(億円)	2016年3月期			2017年3月期				
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
売上高	609	1,410	800	649	+7%	1,570	1,535	+9%
内訳								
パチスロ	310	611	521	318	+3%	839	920	+51%
パチンコ	231	668	210	264	+14%	572	460	-31%
その他/消去等	68	131	69	67	-	159	155	-
営業利益	84	209	105	106	+26%	190	270	+29%
営業利益率	13.8%	14.8%	13.1%	16.3%	+2.5pt	12.1%	17.6%	+2.8pt
パチスロ販売台数 (台)	70,260	142,337	139,300	81,895	+17%	230,800	236,000	+66%
パチンコ販売台数 (台)	79,604	199,014	68,000	75,542	-5%	182,000	132,000	-34%

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。



第2四半期実績

- パチスロ・パチンコ共に主カタイトルをはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、前年同期比で増収、増益
- 部材リユースをはじめとした原価改善や開発費を中心とした販管費の減少により収益性が改善したことから、利益面では期初計画を上回る

通期見通し

- 11/2通期業績修正
22タイトル⇒20タイトル、販売台数：41.2万台⇒36.8万台
- 戦略的に販売ラインナップを見直したため、販売タイトル数並びに販売台数は減少する見通しもパチスロ・パチンコ共に主カタイトルの販売は概ね堅調に推移
- 部材リユースによる原価改善や開発費等の低減により利益率改善を見込む

パチスロ

販売実績/パチスロ

パチスロ 遊技機	2016年3月期		2017年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画
Sammy	2タイトル	5タイトル	1タイトル	7タイトル	7タイトル
	70,260台	136,997台	54,204台	195,000台	198,000台
TAIYO ELEC	-	2タイトル	2タイトル	4タイトル	3タイトル
	-	5,340台	27,691台	20,800台	28,000台
GINZA RODEO	-	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	-	-	15,000台	10,000台
合計	2タイトル	7タイトル	3タイトル	12タイトル	11タイトル
	70,260台	142,337台	81,895台	230,800台	236,000台

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期発売機種・スペック替え等は含まない)
 ※『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』は稼働開始が10月からのためタイトル数には含みません

第2四半期実績

- 独自のゲーム性が支持された前作に新たな要素を多数加えた『パチスロBLOOD+ 二人の女王』等の複数タイトルを販売し、前年同期比で販売台数が増加
- 販売スケジュール見直しにより主カタイトル『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』の納品が一部にとどまったため、販売台数は期初計画を下回る

パチスロ

主要販売品目（実績）/パチスロ

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	パチスロBLOOD+ 二人の女王	25,315台	9月
サミー	パチスロ北斗の拳 修羅の国篇	6,856台	10月

※当第2四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数



『パチスロBLOOD+ 二人の女王』

© 2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO
 © Sammy



『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』

© 武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007
 版権許諾証YSC-506 ©Sammy

通期見通し

- 11/2通期業績修正 12タイトル⇒11タイトル 23.0万台⇒23.6万台
- 主カタイトル『北斗の拳』シリーズの最新作『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』をはじめ、複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル
 『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』
 『パチスロ犬夜叉』等

パチンコ

販売実績/パチンコ

パチンコ 遊技機	2016年3月期		2017年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	
Sammy	3タイトル	5タイトル	3タイトル	6タイトル	5タイトル	
	66,130台	181,117台	64,217台	145,000台	110,000台	
TAIYO ELEC	3タイトル	3タイトル	-	4タイトル	4タイトル	
	13,474台	17,897台	11,325台	37,000台	22,000台	
合計	6タイトル	8タイトル	3タイトル	10タイトル	9タイトル	
	79,604台	199,014台	75,542台	182,000台	132,000台	
内訳	本体販売	14,617台	93,863台	68,175台	120,400台	117,000台
	盤面販売	64,987台	105,151台	7,367台	61,600台	15,000台

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期発売機種・スペック替え等は含まない)

主要販売品目（実績）/パチンコ

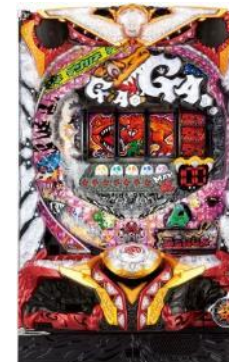
ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	ぱちんこCR蒼天の拳天帰	44,204台	8月
サミー	ぱちんこCRガオガオキング2	11,050台	7月

※当第2四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数



『ぱちんこCR蒼天の拳天帰』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YDM-406 ©Sammy



『ぱちんこCRガオガオキング2』

©Sammy

第2四半期実績

- シリーズ最新作『ぱちんこCR蒼天の拳天帰』の販売好調や、液晶非搭載の『ぱちんこCRガオガオキング2』の販売が堅調に推移したことにより、期初計画を上回る前年同期並みの台数を販売

通期見通し

- 11/2通期業績修正 10タイトル⇒9タイトル 18.2万台⇒13.2万台
- 前作同様に『モンスターハンター』の世界観を再現した『ぱちんこCRモンスターハンター4』や人気の前作をより遊びやすいスペックへと変更した『ぱちんこCR真・北斗無双2 19 Ver.』等の複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル
『ぱちんこCR真・北斗無双2 19 Ver.』
『ぱちんこCRモンスターハンター4』等

■ 2017年3月期 上期の主な販売タイトルと第3四半期以降の販売予定タイトル

新シリーズ

スペック替えタイトル

上期

第3四半期以降

パチスロ

パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2
サミー

パチスロ 北斗の拳 修羅の国篇
サミー

A-SLOT 北斗の拳 将
サミー

パチスロ 犬夜叉
ロデオ

A-SLOT 偽物語
サミー

パチスロ BLOOD+ 二人の女王
タイヨーエレック

パチスロ 火曜サスペンス劇場
タイヨーエレック

パチンコ

デジハネCR あしたのジョー
サミー

ぱちんこCR モンスターハンター4
サミー

ぱちんこCR 真・北斗無双2 19 Ver.
サミー

CR ビッグドリーム～神撃99 Ver.
タイヨーエレック

CR 火曜サスペンス劇場
真相の扉～22の過ち～
タイヨーエレック

デジハネCR あくだもの畑
サミー

ぱちんこCR ガオガオキング2
サミー

ぱちんこCR 蒼天の拳天帰
サミー



『パチスロBLOOD+ 二人の女王』



『パチスロ 北斗の拳 修羅の国篇』



『パチスロ 犬夜叉』



『ぱちんこCR モンスターハンター4』



『ぱちんこCR 真・北斗無双2 19 Ver.』



『デジハネCR あくだもの畑』

© 2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO © Sammy

© 武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 版權許諾証YSC-506 ©Sammy

©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ 2008&2009 ©Sammy ©RODEO

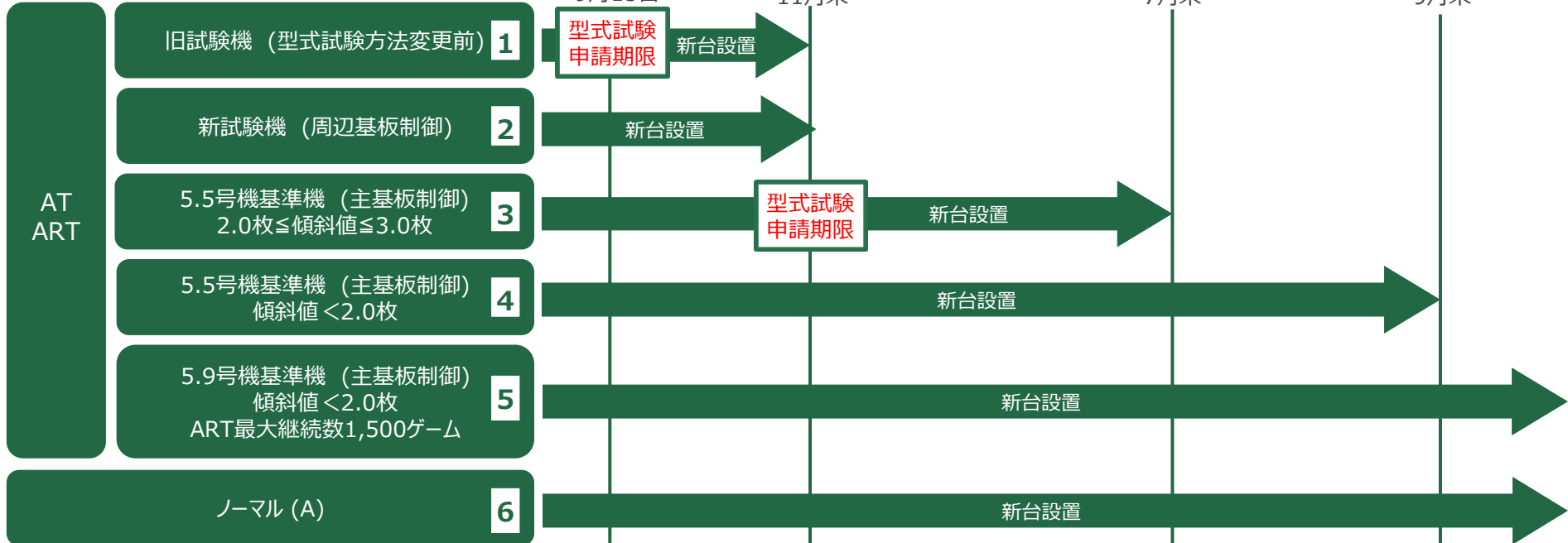
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 版權許諾証KOJ-111 ©2010-2013 コーエーテックゲームス ©Sammy

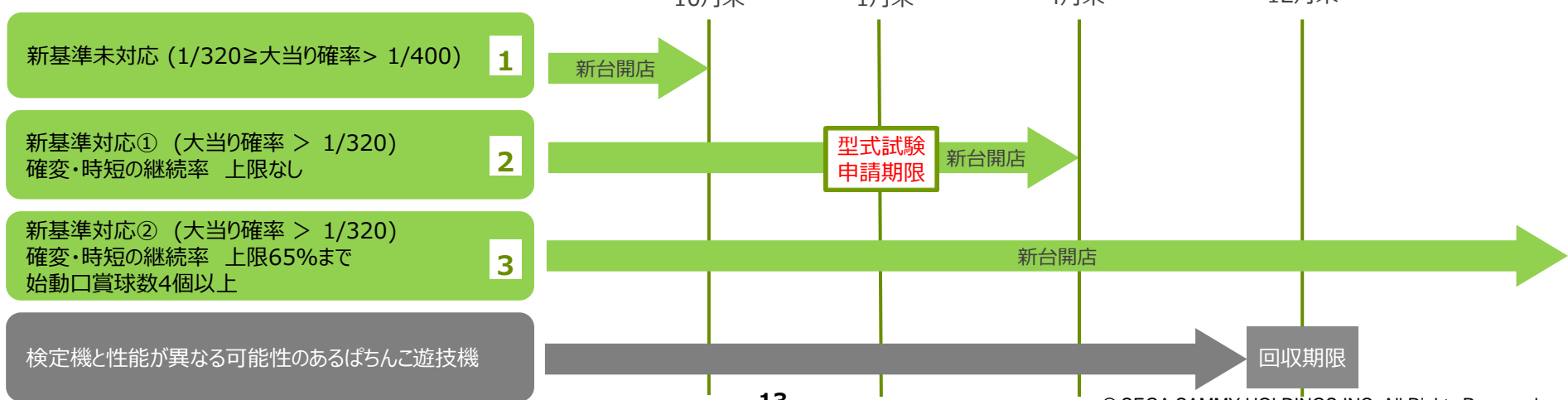
©Sammy

補足(遊技機の型式試験申請/新台設置スケジュール)

■パチスロ



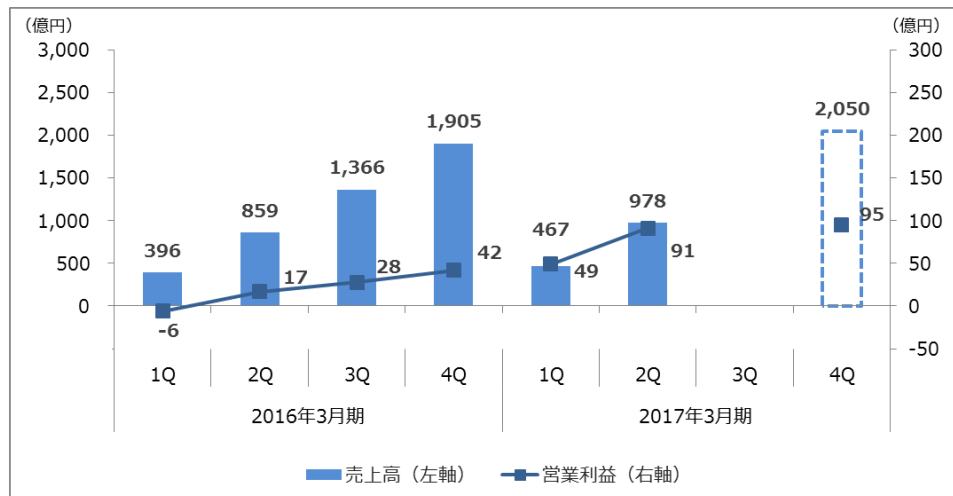
■パチンコ





セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2016年3月期			2017年3月期				
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
売上高	859	1,905	930	978	+14%	2,070	2,050	+8%
内訳								
デジタルゲーム	215	456	240	230	+7%	565	470	+3%
パッケージゲーム	146	423	210	230	+58%	465	470	+11%
AM機器	206	419	200	225	+9%	445	495	+18%
AM施設	189	380	175	190	+1%	355	370	-3%
映像・玩具	95	212	95	94	-1%	225	235	+11%
その他/消去等	8	15	10	9	-	15	10	-
営業利益	17	42	10	91	+435%	90	95	+126%
内訳								
デジタルゲーム	9	-4	19	38	+322%	80	48	-
パッケージゲーム	-9	24	4	27	-	16	27	+13%
AM機器	2	-1	-15	8	+300%	-11	3	-
AM施設	13	18	12	20	+54%	14	20	+11%
映像・玩具	0	6	-1	1	-	10	10	+67%
その他/消去等	2	-1	-9	-3	-	-19	-13	-
営業利益率	2.0%	2.2%	1.1%	9.3%	+7.3pt	4.3%	4.6%	+2.4pt
パッケージ販売本数(万本)	328	922	574	465	+42%	1,228	1,030	+12%
国内AM施設既存店売上高前年比	102.2%	103.1%	101.1%	110.8%	+8.6pt	101.0%	108.6%	+5.5pt
国内AM施設店舗数	198	194	193	189	-	194	190	-



第2四半期実績

- デジタルゲーム分野において既存主カタイトルが堅調に推移した他、パッケージゲーム、アミューズメント機器・施設分野を中心に好調に推移
- 前年同期と比べて大幅に収益改善

通期見通し

- デジタルゲーム分野において、国内の既存タイトルは堅調に推移しているものの、海外向けゲームプラットフォーム事業等の立ち上げが遅延
- パッケージゲーム、アミューズメント機器・施設分野において新作タイトル投入に伴う営業費用等の発生を見込む

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。



デジタル

■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

		2016年3月期				2017年3月期	
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	443	640	513	661	465	370
	ARPMU(円) ※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,039	2,772
	上位3タイトル売上占有率 ※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%	70.3%
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4		17.9%	18.6%	15.1%	11.3%	6.5%	7.9%
Noah Pass ※5 主要指標	平均MAU（万人・3か月平均）※6	1,102	1,140	1,294	1,233	1,236	1,180
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※7	5,889	6,275	6,752	6,985	7,271	7,744
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476	31,270
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747	39,013

※2017年3月期より一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております

※平均MAU、ARPMU、累計ダウンロード数は、無料プレイ型のタイトルのみで集計（売り切りは含めない）

※2017年3月期第1四半期のARPMU実績を修正しております

※1.各四半期におけるMAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の平均値

※2.四半期におけるデジタル売上高（クロス売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（クロス売上）のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期におけるデジタル売上高（クロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※5.NoahPassとは、スマートデバイス向けマーケティング支援ツールを指す

※6.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※7.各四半期の末日時点

上位3タイトル（デジタルゲーム）



『ファンタシースターオンライン2』
©SEGA



『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』
©SEGA / f4samurai



『ぷよぷよ!!クエスト』
©SEGA

※対象期間2016年7月～9月における売上
上位3タイトル

第2四半期実績

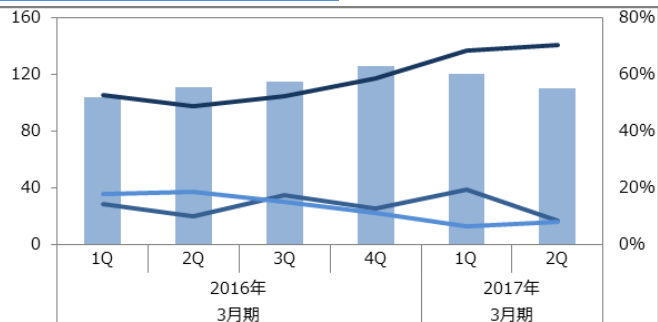
- 既存主力タイトルを中心に収益構造が改善
- 『ファンタシースターオンライン2』が国内450万IDを突破し、好調に推移
- 9月に正式サービス開始となったユーザー同士のリアルタイム対戦が好調な『ぷよぷよ!!クエスト』等の既存主力タイトルが堅調に推移
- 新作タイトル『ワールドチェイン』の配信を開始

通期見通し

- 国内の既存主力タイトルによる収益貢献を見込む
 - ・『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』大型アップデート第3部『チェインクロニクル3』を配信
 - ・『ファンタシースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』のイベント等を実施
- 海外向けゲームパブリッシング事業及びプラットフォーム事業の立ち上げが遅延
- ゲームセンター向け機器とスマートデバイスとの連動タイトルを投入



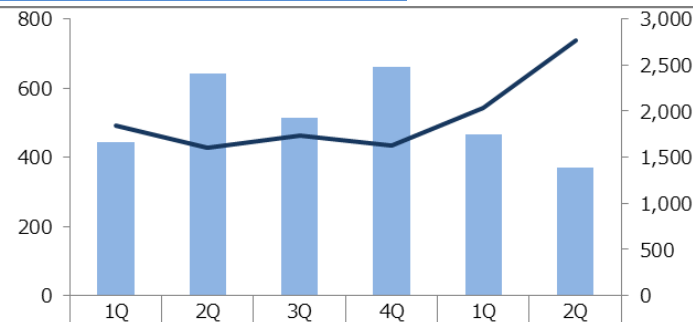
デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）



- 主カタイトルの各種施策実施により、上位3タイトルの売上占有比率が上昇
- 既存タイトルを中心に運営していることから、広告宣伝費率は前年比で減少

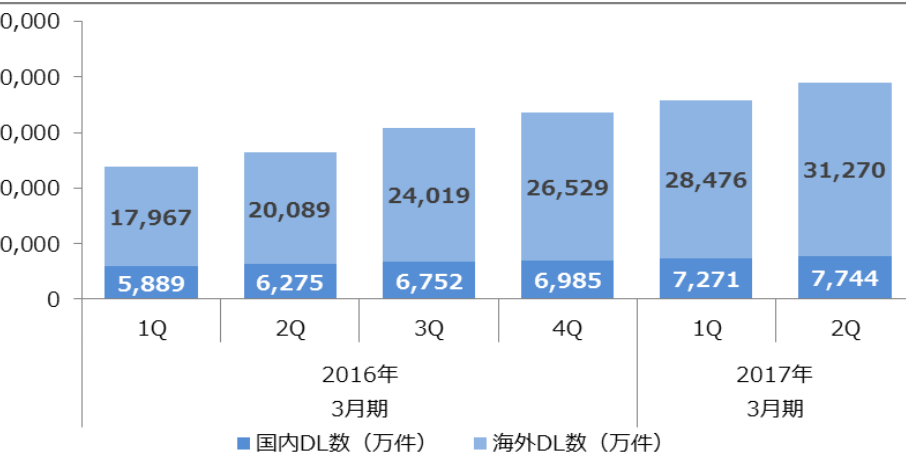
※2017年3月期より一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております(第3四半期につきましては概算値となります)

国内タイトル主要指標



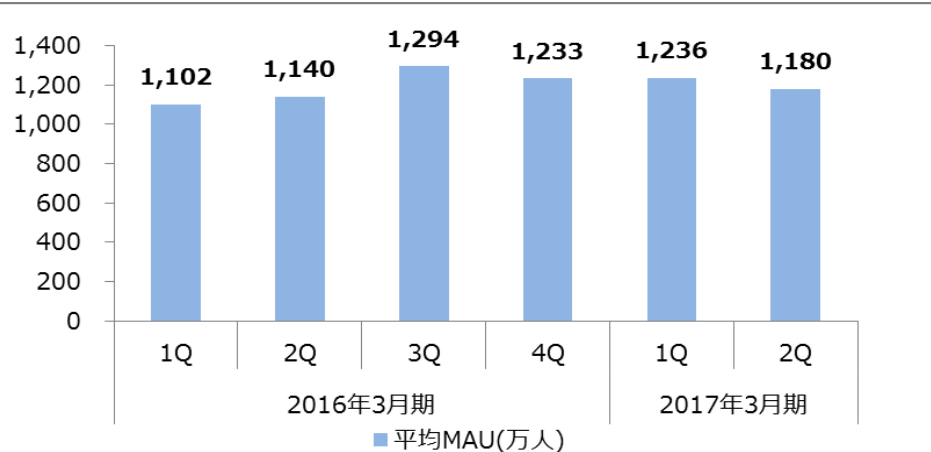
- 既存タイトルを中心とした運営やタイトルの絞り込みを実施していることから、MAUは減少している一方で、ARPMAUは増加

累計ダウンロード数



- 『Sonic Dash』などの『Sonic』シリーズにより、海外を中心にダウンロード数は引き続き伸長傾向

Noah Pass主要指標



- 運営タイトルの絞り込みにより平均MAUはやや減少
- 引き続き広告収益モデルによる収益化に取り組む



パッケージ

販売実績・計画/パッケージ（ゲームコンテンツ）

地域別		2016年3月期		2017年3月期		
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画
国内	販売タイトル数	4	14	3	9	9
	販売タイトル数 (SKU)	5	20	4	12	10
	販売本数 (万本)	43	174	100	228	267
海外	販売タイトル数	8	15	11	27	17
	販売タイトル数 (SKU)	9	18	15	35	21
	販売本数 (万本)	285	748	365	1,000	763
合計	販売タイトル数	12	29	14	36	26
	販売タイトル数 (SKU)	14	38	19	47	31
	販売本数 (万本)	328	922	465	1,228	1,030

第2四半期実績

- 9月に発売した『ペルソナ』シリーズ最新作『ペルソナ5』の販売が好調に推移
- 海外において人気を博している『Total War』シリーズの最新作『Total War: WARHAMMER』が好調に推移
- 販売本数は前年同期を上回る**465万本**

通期見通し

- 主力IPタイトルを中心に人気シリーズの最新作を投入予定
『初音ミク VR フェューチャーライブ』（10月）、『Football Manager 2017』（11月）
『龍が如く6 命の詩。』（12月）等

2017年3月期 第2四半期の
主要販売タイトル（パッケージゲーム）

『ペルソナ5』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



AM機器

第2四半期実績

- 『艦これアーケード』の追加出荷や、レベニューシェアタイトルの継続的な収益貢献により好調に推移
- 『UFOキャッチャー9』の販売が堅調に推移
- 16年目の進化を遂げた、競馬メダルゲーム『StarHorse』シリーズのCVTキット『StarHorse3 Season V EXCEED THE LIMIT』の販売が堅調に推移
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

通期見通し

- 『艦これアーケード』等のレベニューシェアタイトルの好調による収益貢献を見込む
- 大人気トレーディングカードゲーム『三国志大戦』の最新作の販売を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

AM施設

第2四半期実績

- 施設稼働は既存店売上高昨年度対比**110.8%**と好調に推移
- プライズにおいて、品揃えやスタッフのクオリティ向上等、施設オペレーションを強化し好調に推移
- ビデオゲームにおいて、『艦これアーケード』等の稼働が好調に推移
- 改正風営法施行により、施設稼働が向上

通期見通し

- 引き続きプライズを中心とした施設オペレーションの強化に取り組む
- 『艦これアーケード』等のビデオゲームによる収益貢献に加え、自社製品の新作タイトル等の導入により、収益性の向上を目指す
- 新業態店舗への取り組みとしてクラブセガ秋葉原店にて『ラブライブ』とのコラボ企画『セガコラボカフェ ラブライブ！ サンシャイン！！』を開催

映像・玩具

第2四半期実績

- 過去シリーズの興行収入を塗り替えた、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢（ナイトメア）』の配給収入により堅調に推移
- 『ディズニーキャラクターズ マジカルパッド ～ガールズレッスン～』などの定番・主力製品を販売

通期見通し

- 新作TVアニメ『弱虫ペダル NEW GENERATION』や『鬼平』等の製作収入や映画製作の計上を見込む
- 『リルリルフェアリアル～妖精のドア～』や『こねこのチー ポンポンらー大冒険』等のアニメ放送を実施
- クリスマス商戦に向け、『ディズニー』や『アンパンマン』シリーズ等の定番・主力製品やサービスを中心に展開



■ 2017年3月期 上期の主な販売タイトルと第3四半期以降の販売予定タイトル

上期

第3四半期以降

既存タイトル

ファンタシースターオンライン2 (2012年7月～)
 チェインクロニクル ～絆の新大陸～ (2013年7月～)
 ぶよぶよ!!クエスト (2013年4月～)
 オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- (2015年4月～)

蒼空のリベラシオン (2016年5月～)

ワールドチェイン (2016年9月～)

デジタル

パッケージ

Total War: WARHAMMER

世界樹の迷宮V 長き神話の果て

初音ミク -Project DIVA- X HD

ペルソナ5

ソニックトゥーン ファイアー&アイス

初音ミク VR フューチャーライブ

Football Manager 2017

龍が如く6 命の詩。

AM機器

艦これアーケード

らくがきカードバトル撃墜王

StarHorse3 SeasonV EXCEED THE LIMIT

三国志大戦

映像・玩具

名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)

それいけ! アンパンマン おもちやの星のナンダとルンダ

こねこのチー
ボンボンらー大冒険

弱虫ペダル NEW GENERATION

鬼平

リルリルフェアリアル フェアリアルカメラ

アートアクアリウム プリズリウムF18

ぶに♡ジェル ゆめぶにアクセ DX

ディズニーキャラクター HOMESTAR
マジカルナイト



『ワールドチェイン』
©SEGA



『龍が如く6 命の詩。』
©SEGA



『三国志大戦』
©SEGA



『弱虫ペダル NEW GENERATION』
©渡辺航 (週刊少年チャンピオン) / 弱虫ペダル03製作委員会

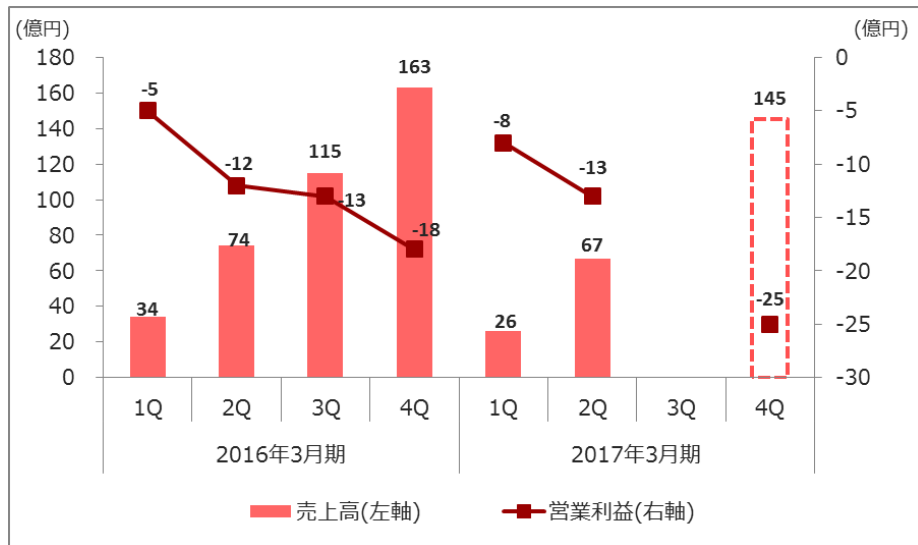


『ぶに♡ジェル ゆめぶにアクセ DX』
©SEGA TOYS

(億円)	2016年3月期		2017年3月期						
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比	
売上高	74	163	70	67	-9%	160	145	-11%	
営業利益	-12	-18	-15	-13	-	-25	-25	-	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数 (千人)	287	571	272	248	-14%	570	541	-5%
	客単価 (円)	14,912	15,845	15,415	14,288	-4%	16,902	16,353	+3%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	395	687	372	373	-6%	650	-	-
	客単価 (円)	3,466	3,545	3,578	3,725	+7%	3,723	-	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	194	323	232	218	+12%	371	356	+10%
	客単価 (円)	2,421	2,282	2,079	1,855	-23%	2,050	1,911	-16%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	51	95	-	46	-10%	-	-	-
	利用者数 (千人)	24	48	-	24	-	-	-	-

※「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営

※「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上



第2四半期実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、熊本地震の影響により、宿泊、ゴルフ、宴会などの一部キャンセルが発生したことから損失幅が拡大
- 『東京ジョイポリス』は新作アトラクション『ZERO LATENCY VR』等が好評
- 『オービィ横浜』は料金改定により利用客数が増加

通期見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、
 - ・ホテルの高層フロア42階に2つの『ブライダル専用バンケットルーム』がオープン
 - ・MICE※施設『シーガイアコンベンションセンター』のリニューアルを予定
- 『オービィ横浜』の各種施設稼働向上に向けた施策を実施

※ MICE=Meeting、Incentive Travel、Convention、Exhibition/Event



PHOENIX
SEAGAIA
RESORT

『フェニックス・シーガイア・リゾート』

第2四半期実績



- 8/1リニューアルオープン（客室改装、風待ちテラス、実家くろぎなど）
- 夏休み期間中にさまざまなイベントを実施
- ウミガメの生態を学ぶツアー、おもてなし体験（こども職業体験）など

通期見通し



- MICE施設強化を目的にコンベンションセンターをリニューアルオープン
- 柔らかな光が織り成す竹灯籠の世界 ～キャンドルの森～ が新登場

アトラクション&ライブパーク
JOYPOLIS

『東京ジョイポリス』



- 20周年を記念して話題のVRを含む、新アトラクション5機種オープン
- 同じく20周年を記念したT.M.Revolutionとの大型コラボ実施

- B-PROJECTやエヴァンゲリオンとのコラボイベント実施
- ハロウィンやイルミネーション、カウントダウンなどインナーイベントの実施



『オービ横浜』



- 料金体系を大幅に変更
- 実際の動物たちと触れ合える『アニマルスタジオ』がオープン



- 『アニマルハロウィン in オービ横浜2016』イベント実施
- 親子バスポート販売

■ 韓国初となる本格的統合型リゾート、「パラダイスシティ」建設工事の進捗

<工事進捗 (2016年9月28日時点)>

<完成イメージ図 (2017年4月開業予定)>

<立地イメージ図>



<施設概要>

施設名称	PARADISE CITY (パラダイスシティ)
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中心区 雲西洞 国際業務団地 (IBC-1) 2段階地域一円
敷地面積	330,000㎡ (約10万坪)
投資金額	約13,000億KRW (セガサミー投資額：2,329億KRW 持株比率45%)
主要施設構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:378台、Slot Machines : 350台) ・ ホテル (部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等) ・ 商業施設、文化施設 ・ デザイナーズホテル ・ プレミアムスパ (温浴施設) ・ クラブ ・ コンベンション
開業	2017年4月 (予定)

<仁川空港概要>

- 利用者数：4,928万人 (2015年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

<「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 仁川国際空港から車で5分
⇒無料シャトルバスを用意する予定
⇒マグレブトレイン駅から直結
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

3. 2017年3月期見通し及び今後の取り組み

1. 主要事業の現状・今後の取り組み

2. 構造改革の進捗・今後の取り組み

■意識改革の実施

2015/3期

【コスト構造改革】

- 固定費を年間60億円削減

2016/3期

【事業構造改革】

- 事業仕分け
(経営資源を効率的に投下)

2017/3期～

【意識改革】

- グループ役職員の意識改革
(価値観の再定義・ミッションの共有)

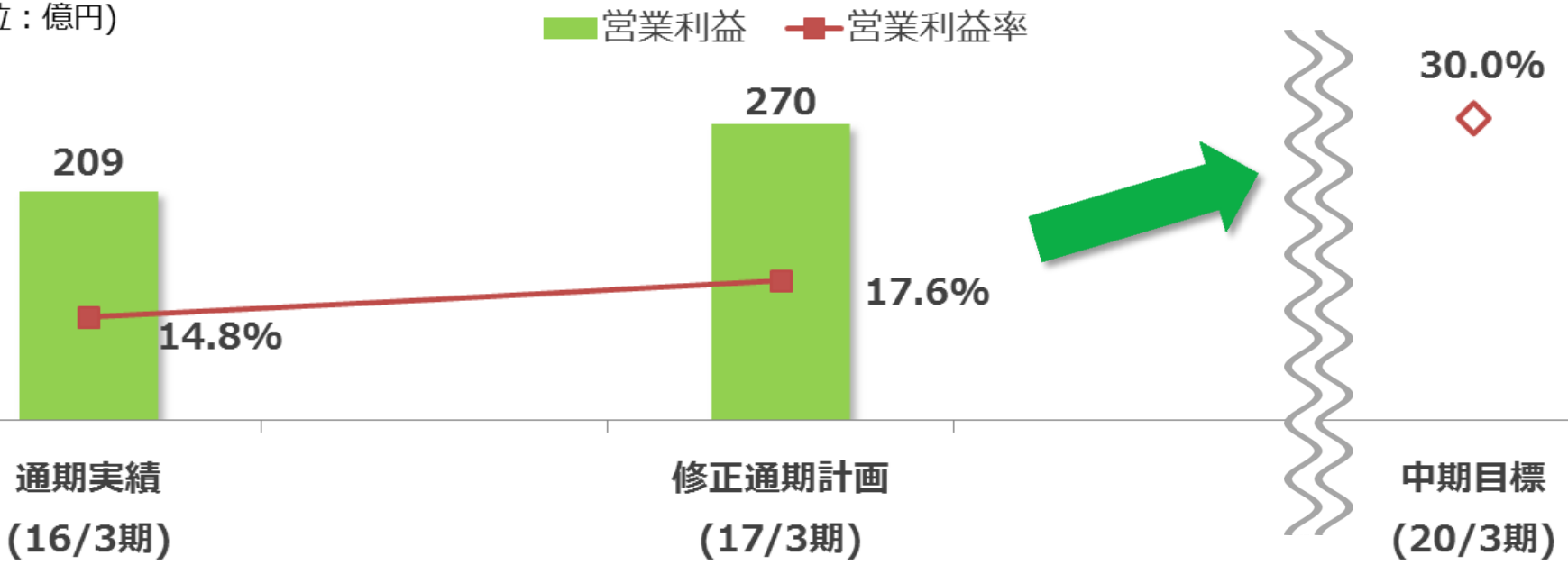


■ 今後の見通し:遊技機事業

■ 中期セグメント目標『営業利益率30%以上』に向けて

利益率改善が進み、中期セグメント目標に向けて順調な滑り出し

(単位:億円)



■ 今後の主な施策：遊技機事業

同業他社との
連携強化

- ✓ ZEEG製ハードウェア投入開始（2018年以降予定）

マルチブランド
戦略の見直し

- ✓ メインブランドであるサミーにリソースを集中
（開発・生産・販売効率UP）

タイトル数の
絞込み

- ✓ 開発タイトル数を厳選し、開発効率・販売効率を向上

リユース推進

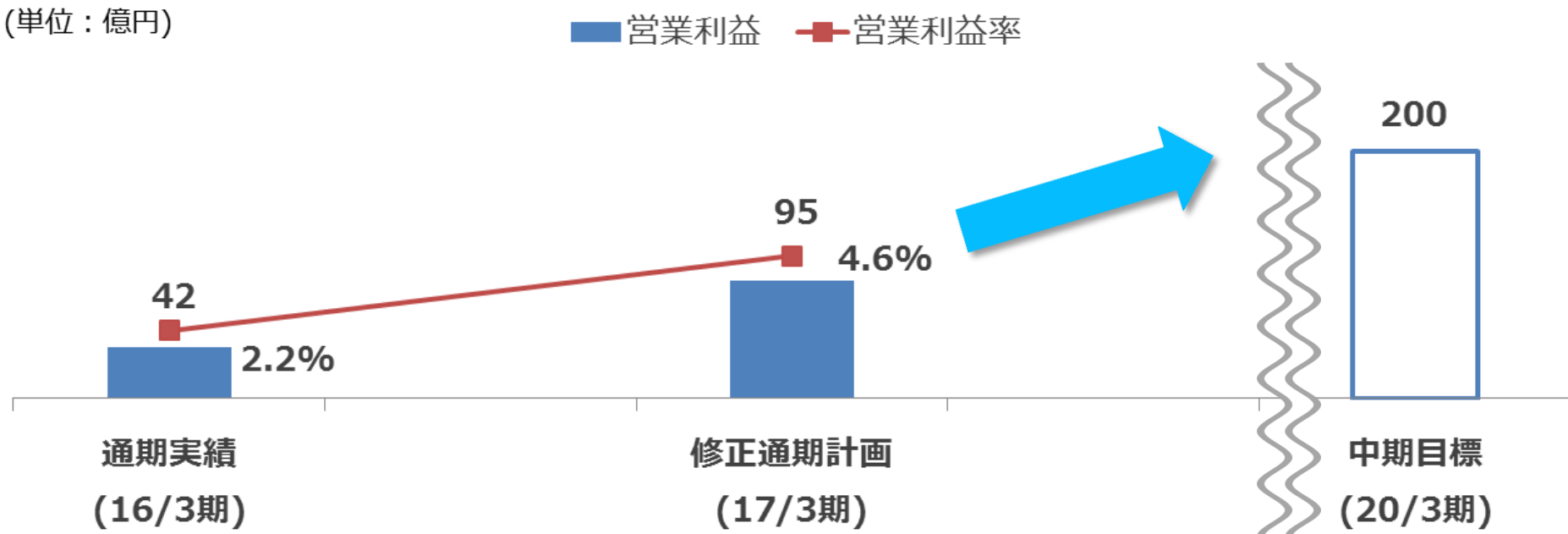
- ✓ 設計段階からリユースを前提とした開発に着手
- ✓ 部材使用期間の長期化

■ 今後の見通し:エンタテインメントコンテンツ事業

■ 中期セグメント目標『営業利益200億円以上』に向けて

既存事業領域における収益構造が改善

(単位：億円)



■ 今後の主な施策:エンタテインメントコンテンツ事業

国内タイトルの
安定収益確保
(デジタル)

- ✓ 既存タイトル中心に、安定した収益構造を確立
- ✓ 「NOAH PASS」等 非ゲーム事業の拡大

海外新興市場への
積極投資
(デジタル)

- ✓ 東南アジアを中心とした、グローバルゲームパブリッシングおよびプラットフォーム事業の立ち上げ・推進を継続 (GoPlay等)

カジノ機器
早期黒字化
(AM機器)

- ✓ ライセンス取得地域での拡販開始
⇒『SICBO BONUS JACKPOT』、『Exciting Baccarat』

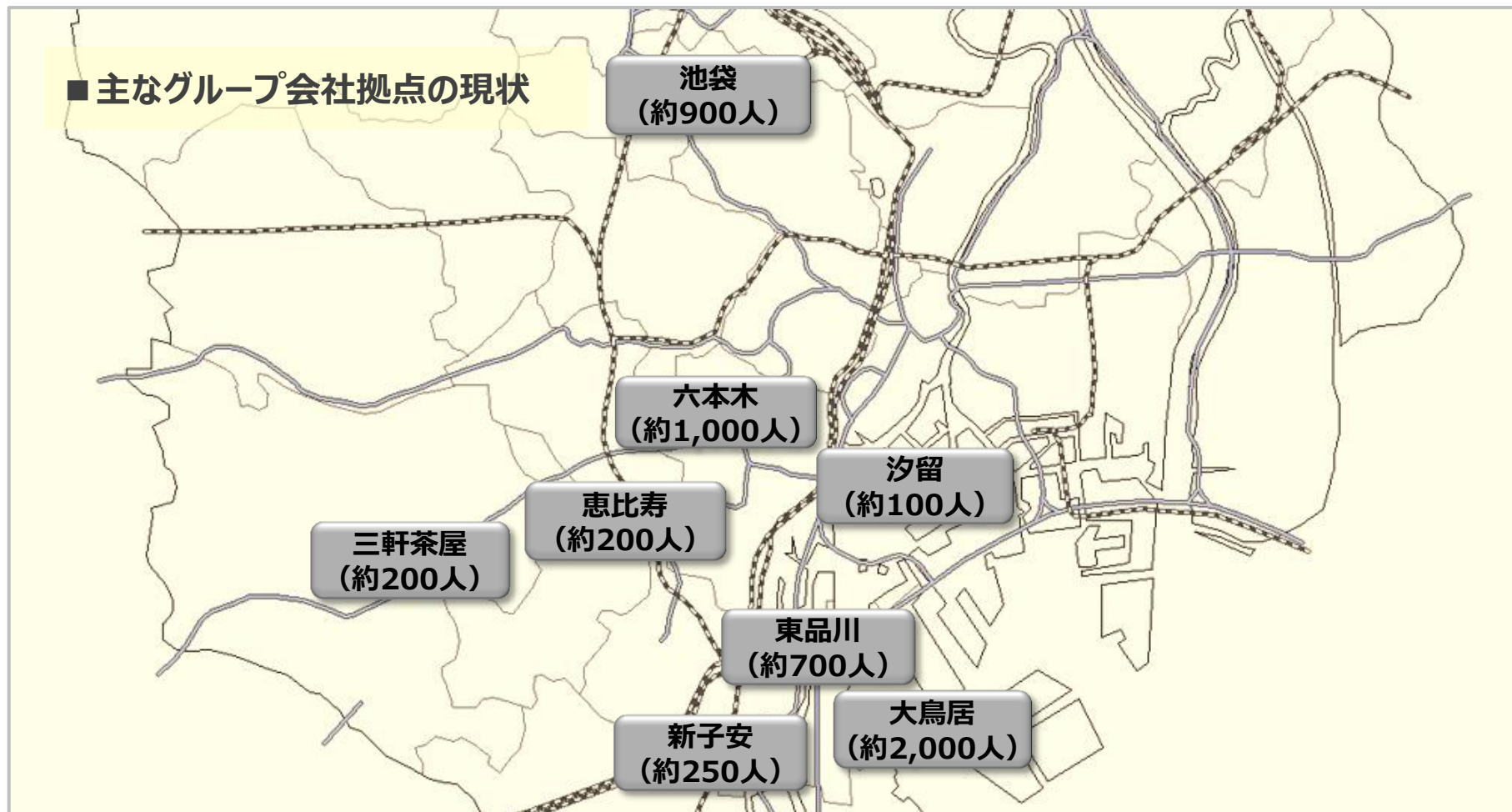
顧客接点の最大化
(デジタル/AM機器)

- ✓ 「ワンサービス×マルチデバイス」戦略として、アーケードゲームIPのスマートフォン展開をはじめアーケードとスマートフォンの連携を開始

AM施設活性化
(AM機器/施設)

- ✓ 同業他社との連携による、アミューズメント向け電子マネーインフラの整備

「オフィス集約」×「働き方改革」 2018年予定



1. 主要事業の現状・今後の取り組み

2. 構造改革の進捗・今後の取り組み

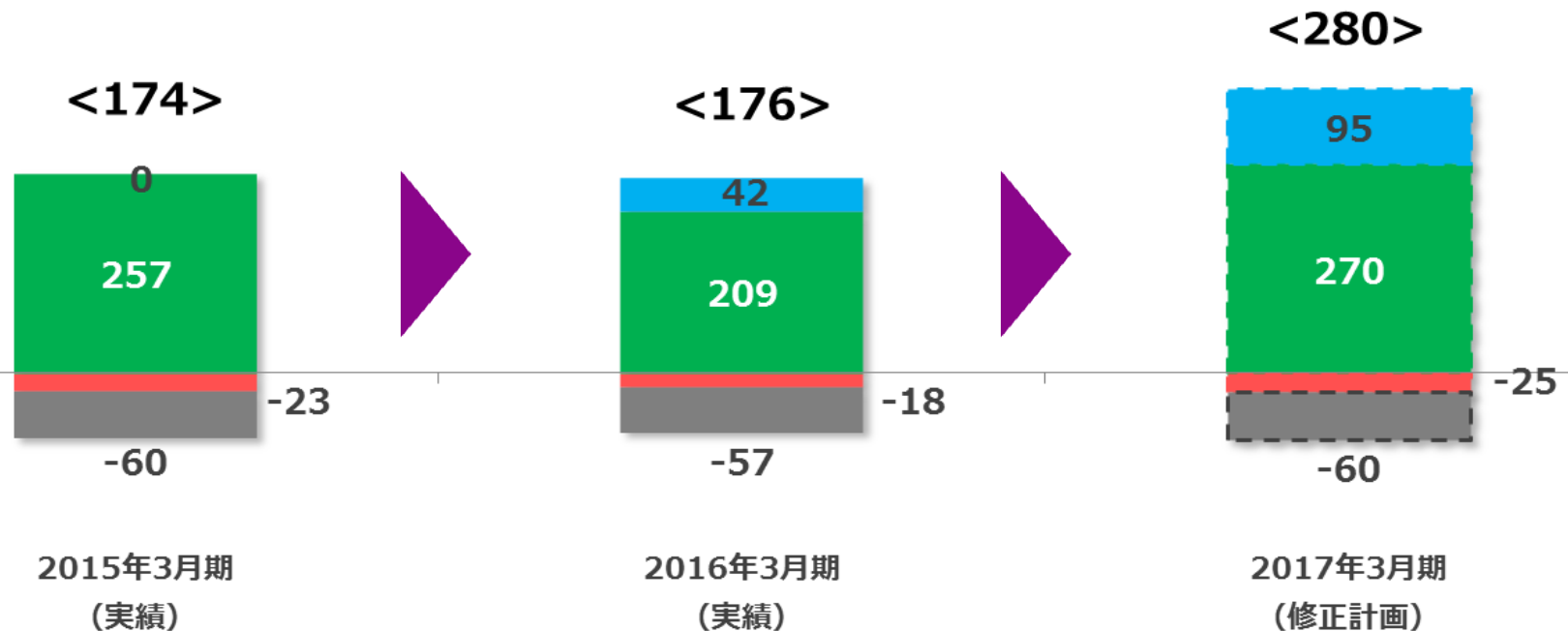
■ 直近業績の振り返り

- ✓ 構造改革着手後、エンタテインメントコンテンツ事業の収益が改善
- ✓ グループの収益バランスが改善

(単位：億円)

<営業利益推移>

■ その他/消去等 ■ リゾート事業
■ エンタテインメントコンテンツ事業 ■ 遊技機事業



■ 2017年3月期構造改革施策の実行状況

- ✓ 一部事業、固定資産等の売却による投資資金の確保
- ✓ 一方、成長領域への投資を促進

<撤退・縮小>

心斎橋の土地・建物売却
(心斎橋GIGOの売却)

屋内型テーマパークの売却
(ジョイポリスの売却)

<成長投資>

フランスPCゲーム開発会社の買収
(Amplitude Studiosの取得)

**中期経営目標の達成に向け
更なる実行施策の検討を継続**

2020年3月期 全社目標

営業利益率：15%

ROA*：5%

※ROA（%）＝親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産



SEGA SAMMY
GROUP

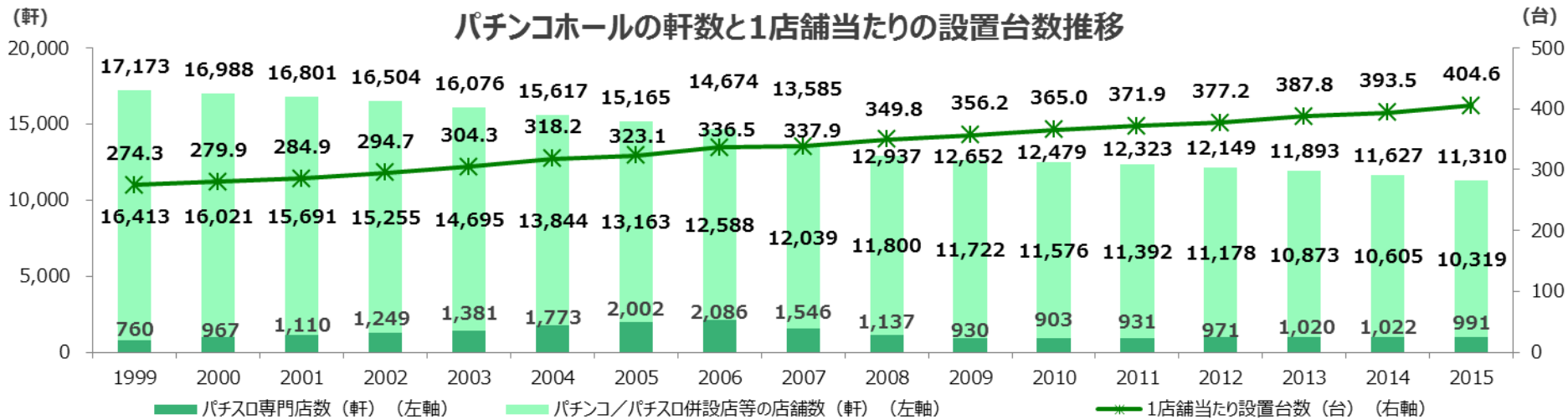
グループ間
連携強化

グループの力を結集し、更なる成長を加速

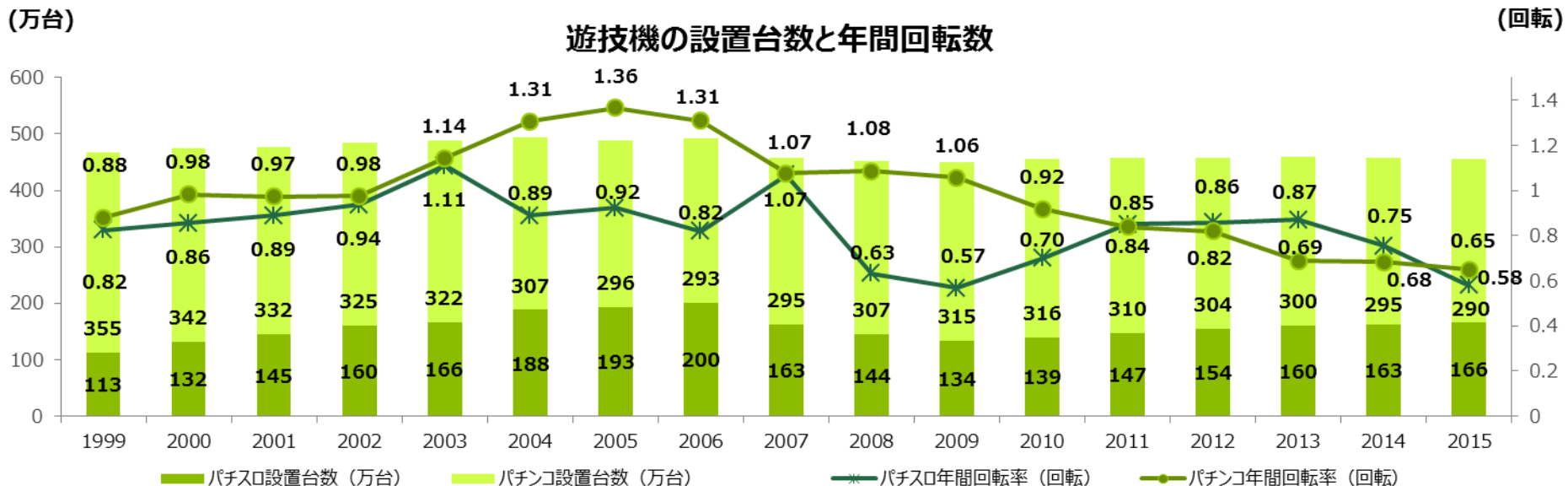
事業効率
改善

働き方
改革

4. 市場に関する補足情報

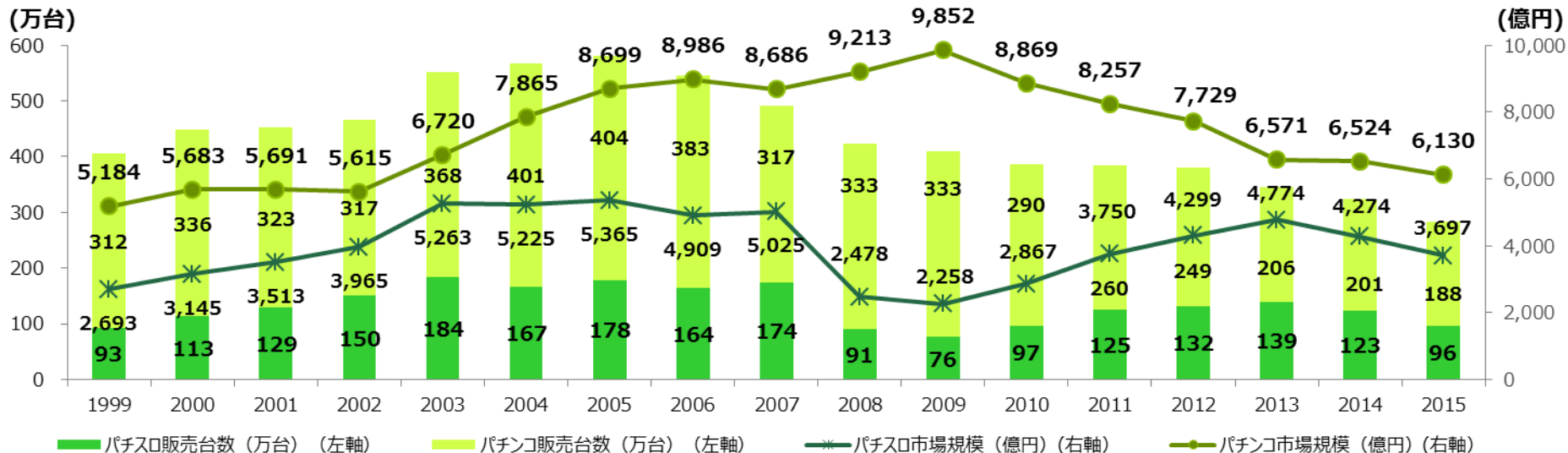


出所：警察庁



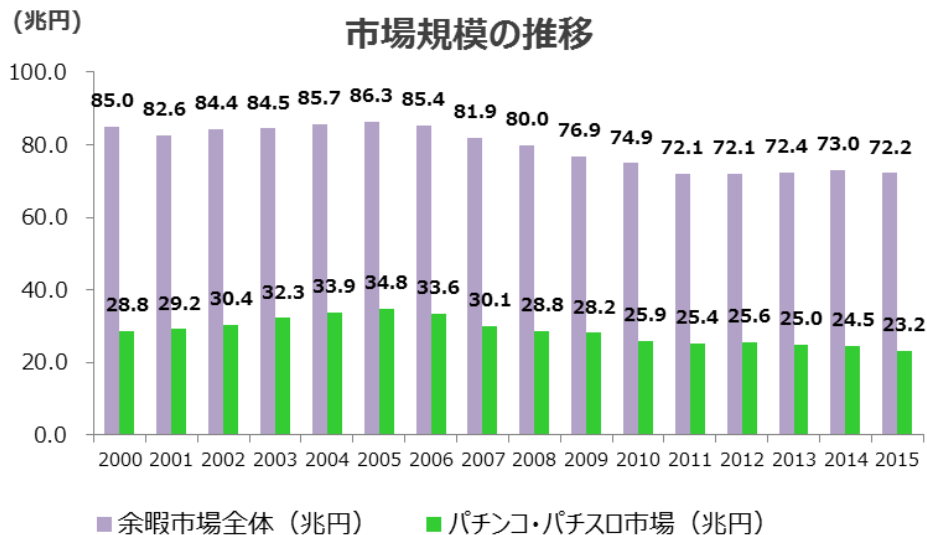
出所：警察庁、矢野経済研究所

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

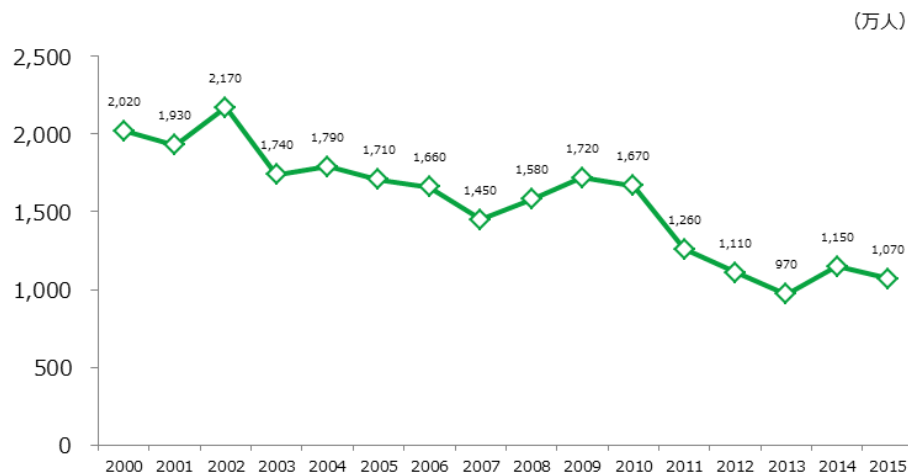


出所：矢野経済研究所

市場規模の推移

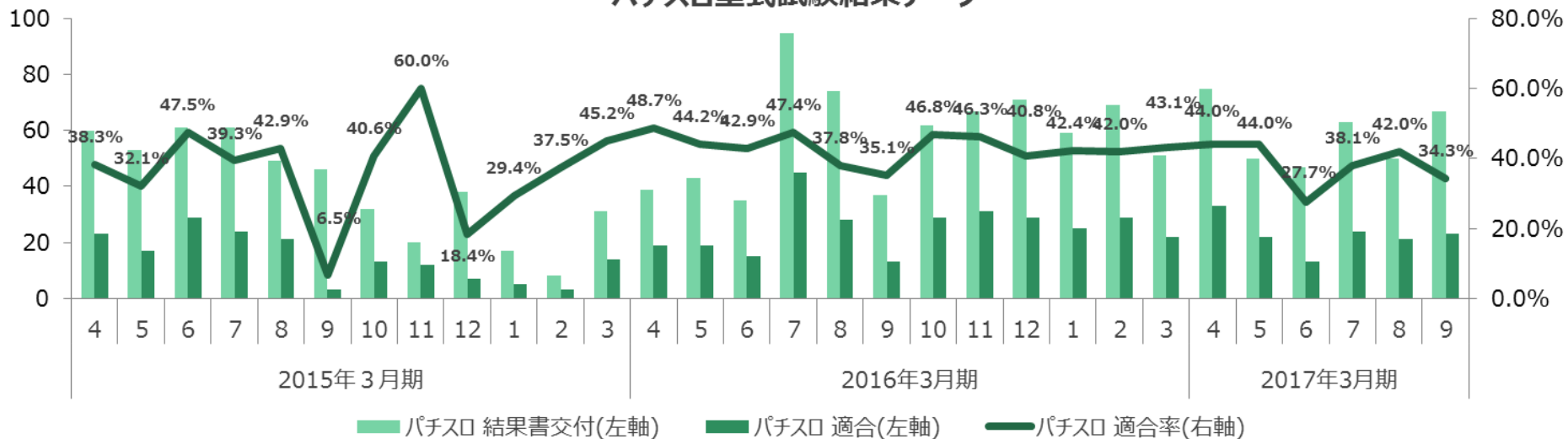


遊技参加人口推移

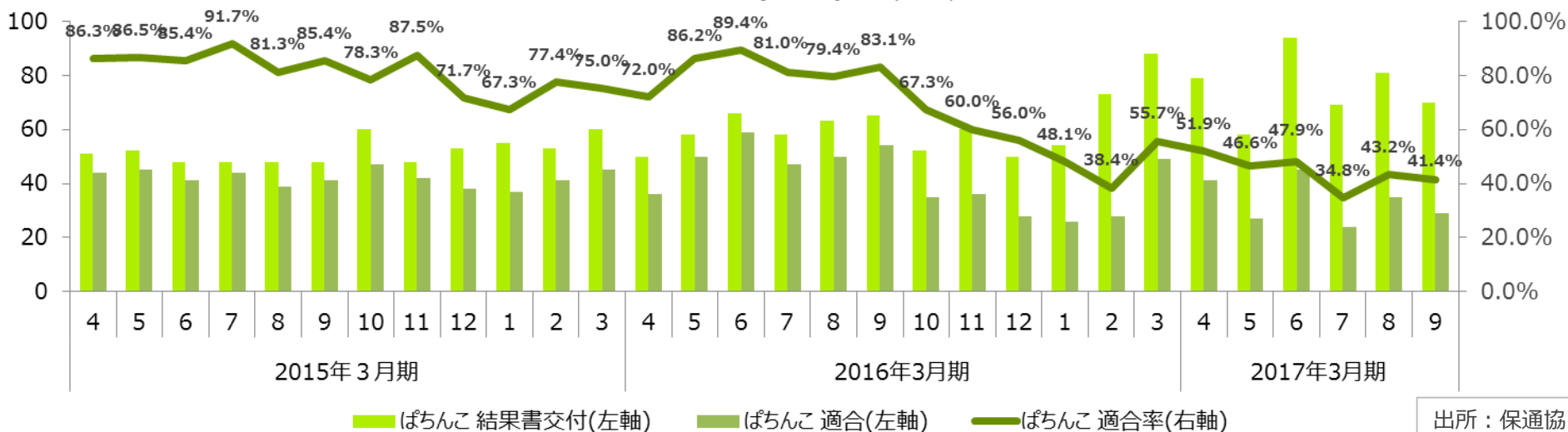


出所：「レジャー白書2015」日本生産性本部

パチスロ型式試験結果データ



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	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年			2015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	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%	サミー	207,828	16.8%	U社	165,000	17.0%
2	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	U社	215,000	15.5%	U社	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%
3	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%	D社	128,000	10.4%	H社	113,997	11.8%
4	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%	Y社	108,000	8.7%	K社	100,000	10.3%
5	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%	H社	92,763	7.5%	S社	80,125	8.3%

パチンコ年間販売台数マーケットシェア

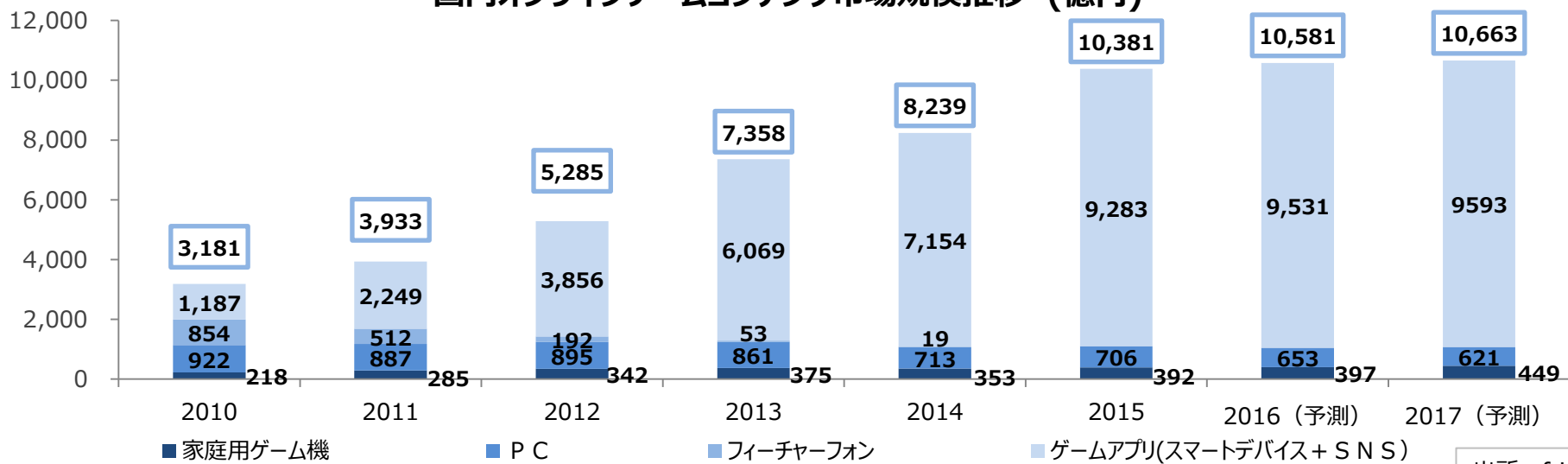
順位	2010年			2011年			2012年			2013年			2014年			2015年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%	S社	330,000	16.4%	S社	300,000	15.9%
2	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%	S社	329,892	16.4%	S社	296,346	15.7%
3	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%	K社	308,000	15.3%	S社	275,000	14.6%
4	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%	H社	252,103	12.5%	H社	234,616	12.4%
5	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	H社	197,000	9.6%	サミー	242,847	12.0%	N社	220,000	11.7%
6																サミー	199,014	10.5%

出所：矢野経済研究所

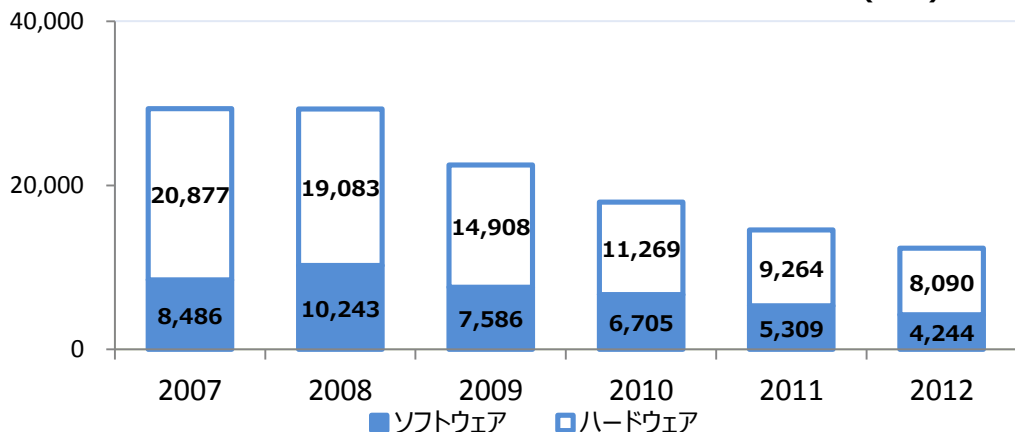
※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

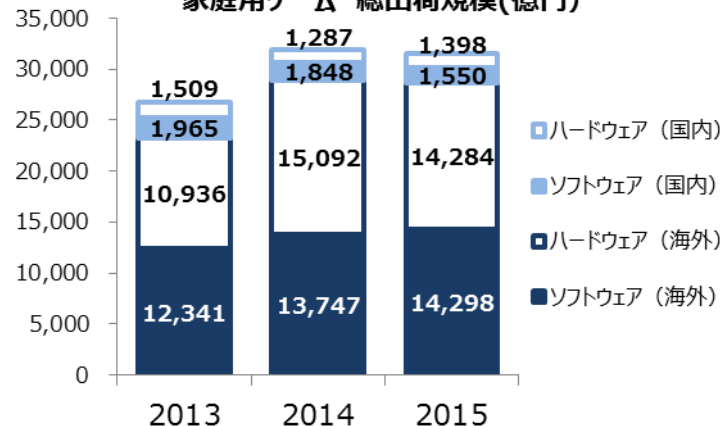
国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)



国内ゲームメーカー家庭用ゲーム総出荷金額規模 (海外+国内) (億円)



家庭用ゲーム 総出荷規模(億円)

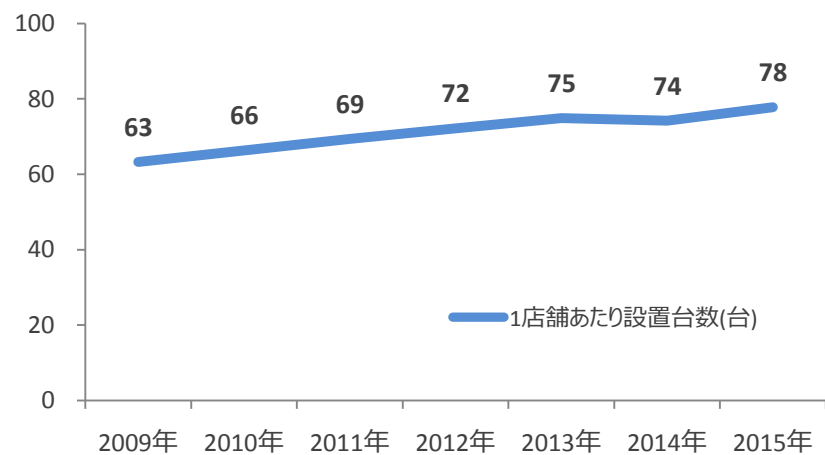
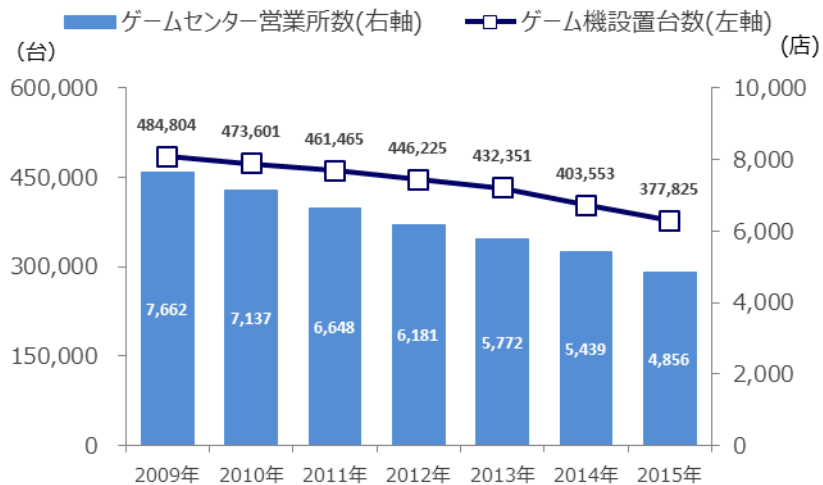
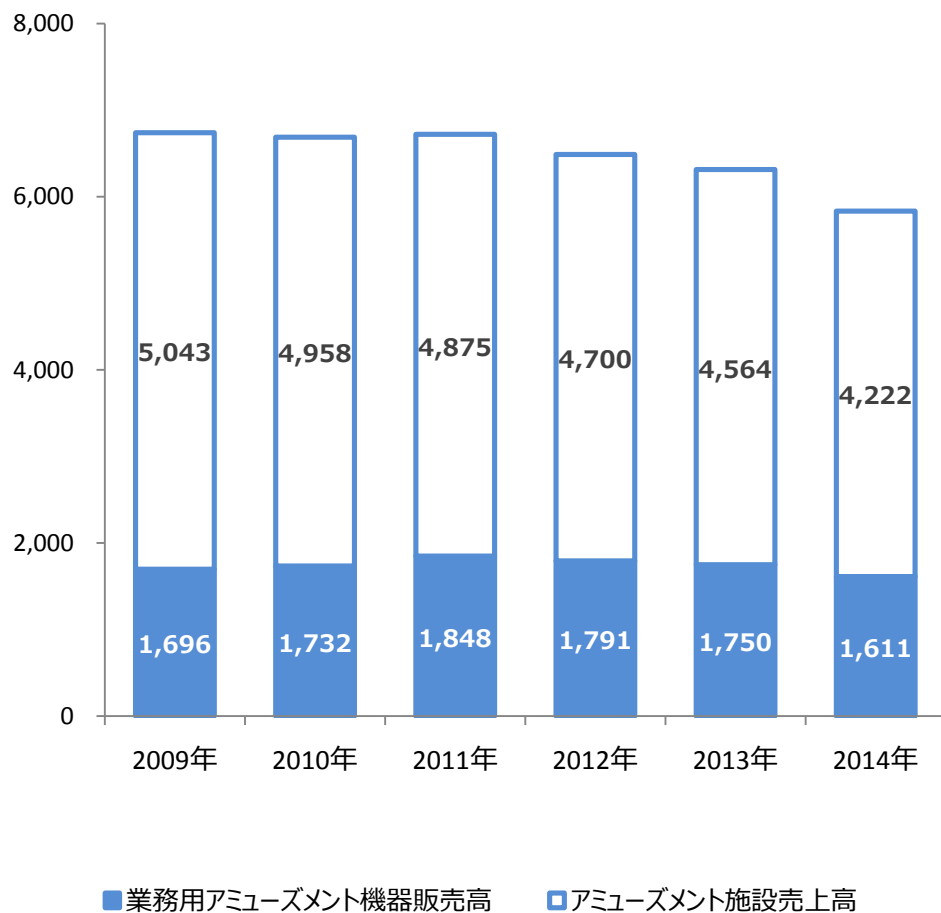


出所：「CESAゲーム白書」

※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

アミューズメント業界市場規模

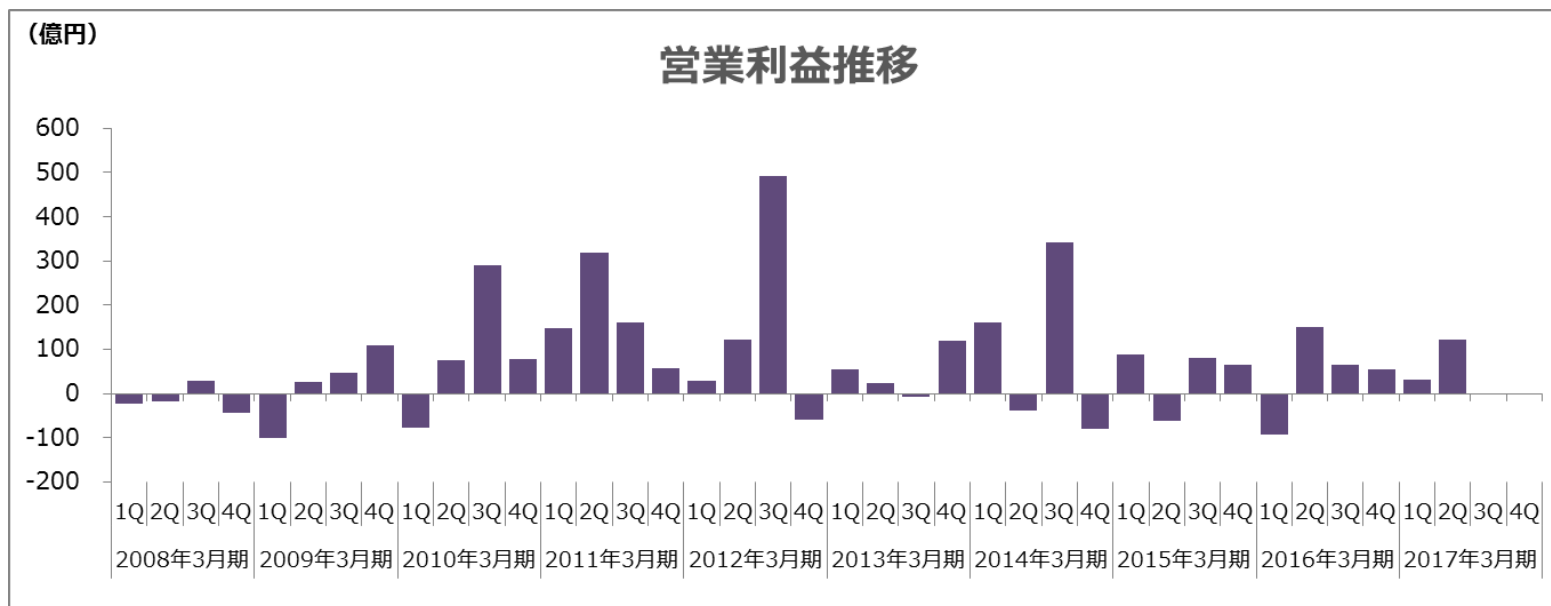
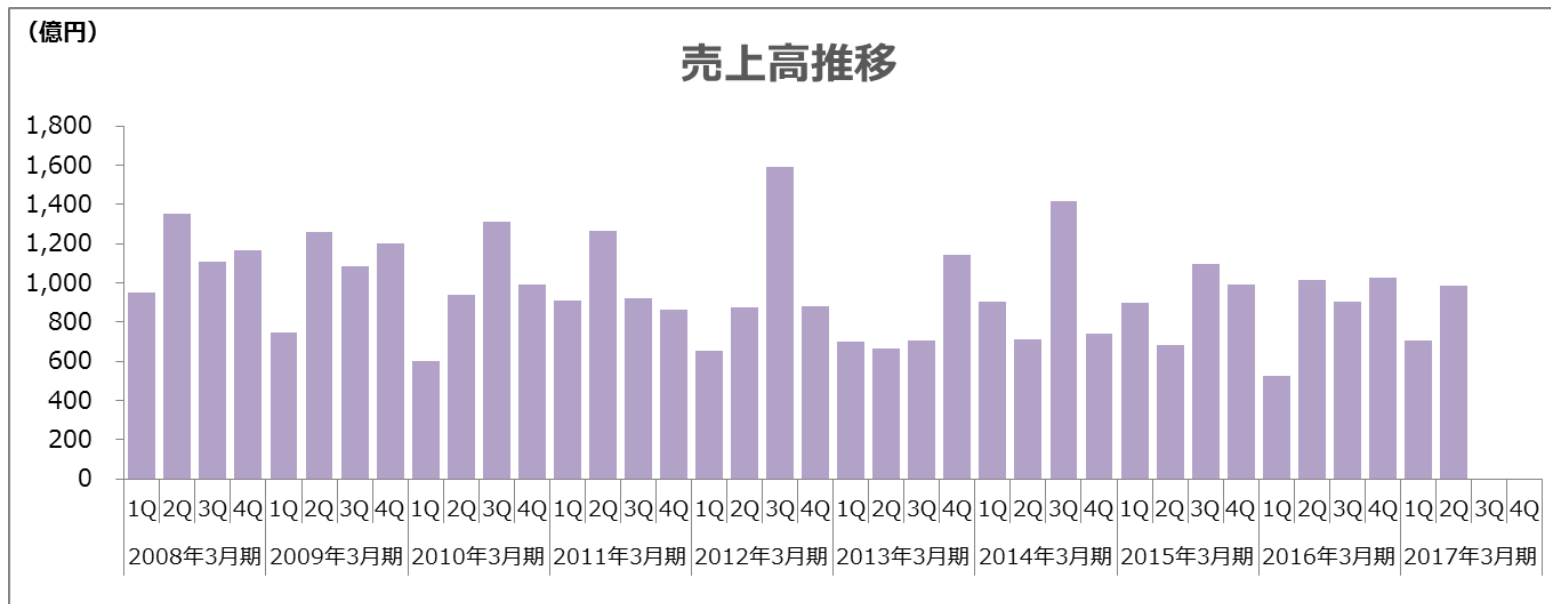
国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

5. 過去の業績推移

<四半期毎の業績推移>



過去の業績推移 (旧セグメント)

2005年3月期～2015年3月期

※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/2015/201503_4q_transition.xls)

(億円)	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	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		2015年3月期	
	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績
売上高	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	1,622	3,780	1,542	3,549
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	1,422	712	1,818	606	1,491
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	391	180	386	180	396
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	427	219	432	208	414
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	838	438	998	482	1,110
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	134	71	145	64	136
営業利益	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	190	123	385	34	176
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	235	151	452	73	257
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	19	-0	-12	1	-25
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	11	2	0	-2	-9
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	11	20	9	40
その他	-5	-17	-13	-0	3	3	0	2	-4	-4	-12	-10	-20
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-63	-36	-64	-37	-65
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.9%	7.6%	10.2%	2.2%	5.0%
経常利益	1,044	1,195	812	-82	66	359 [302]	681	581	209	142	405	33	169
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	6.5%	8.8%	10.7%	2.1%	4.8%
当期純利益	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	334	113	307	-20	-112
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	10.4%	7.0%	8.1%	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415 [472]	411	533	452	251	592	284	676
設備投資額	324	385	366	504 (*1)	266	161	196	361	328	226	381	147	287
減価償却費 *4	177	218	280	456 (*2)	266	171	159	161	181	75	161	81	176
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	76	160	100	191
パチスロタイトル数	99タイトル	149タイトル	179タイトル	229タイトル	199タイトル	129タイトル	109タイトル	119タイトル	89タイトル	39タイトル	99タイトル	49タイトル	69タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	523,422台	380,688台	123,286台	162,932台	302,270台	300,866台	202,221台	143,171台	301,575台	92,998台	207,828台
パチンコタイトル数	8タイトル	8タイトル	149タイトル	99タイトル	129タイトル	139タイトル	129タイトル	149タイトル	149タイトル	49タイトル	109タイトル	99タイトル	149タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	132,981台	108,184台	391,831台	360,171台	343,188台	332,288台	216,860台	54,955台	200,225台	86,453台	242,847台
国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	95.0%	96.1%	98.7%	100.1%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	449店舗	363店舗	322店舗	260店舗	249店舗	241店舗	236店舗	202店舗	198店舗	198店舗	198店舗
パッケージタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	25 (49)	8 (8)	21 (32)	6 (14)	30 (50)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	323	873	410	1,230

※[カッコ内]数値は、会計方針変更前で算出した参考値 (未監査)

※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)

(*1): レンタル資産171億円 (2008年3月期通期実績) を含む

(*2): レンタル資産173億円 (2008年3月期通期実績) を含む

*3 14/3期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む (13/3期までは減価償却費に含まれる)

*4 14/3期以降、減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含まない

(14/3期以降、研究開発費・コンテンツ制作費を含む)

*5 14/3期以降、原価計上の広告宣伝費を含む (13/3期までは販管費のみ)

過去の業績推移（新セグメント 2015年3月期～）

2015年3月期～

※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/2017/201703_2q_transition.xls)

(億円)	2015年3月期				2016年3月期				2017年3月期	
	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	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績
売上高	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706	1,695
内訳										
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	1,327[1,410]※	212	649
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418[396]※	902[859]※	1,430[1,366]※	1,988[1,905]※	467	978
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26	67
営業利益	89	27	108	174	-94	57	121	176	30	153
内訳										
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7[-6]※	15[17]※	24[28]※	36[42]※	49	91
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-32	-44	-57	-14	-31
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%	9.0%
経常利益	96	26	107	168	-87	58	126	164	29	154
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%	9.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53	41	242
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	488	676	128	247	403	580	139	317
設備投資額	69	147	205	287	68	125	210	280	61	138
減価償却費	40	81	128	176	41	82	125	166	39	76
広告宣伝費	41	100	145	191	39	93	136	179	31	76

	3タイトル	4タイトル	5タイトル	6タイトル	-	2タイトル	6タイトル	7タイトル	2タイトル	3タイトル
パチスロタイトル数										
販売台数	82,791台	93,045台	96,111台	207,830台	102台	70,260台	121,645台	142,337台	29,902台	81,895台

	5タイトル	5タイトル	8タイトル	10タイトル	2タイトル	6タイトル	7タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル
パチンコタイトル数										
販売台数	47,711台	82,955台	224,519台	241,425台	22,362台	79,604台	115,396台	199,014台	20,525台	75,542台

	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%	111.2%	110.8%
国内既存店舗売上高前年比										
国内AM施設数	201店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	198店舗	194店舗	193店舗	189店舗

	3	6	25	30	5	12	24	29	5	14
パッケージタイトル数（タイトル）										
パッケージタイトル数（sku）	5	14	44	50	6	14	31	38	9	19
販売本数（万本）	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241	465

※新セグメントにおける売上高は総額表示

※2016年3月期より売上高の計上基準を出荷基準から納品基準に変更しております。

※会計方針の変更を行ったことに伴い、新セグメント上では2015年3月期より遡及処理の内容を反映させております。

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の遡及修正値となります。

（第3四半期につきましては概算値となります）



<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/> (セガグループ 製品情報サイト)
<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。