



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY  
G R O U P

# 2017年3月期 第3四半期 決算

2017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3四半期 実績 / 見通し

決算ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

主な経営施策 6

各種費用等 7

連結貸借対照表（要約） 8

## 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 10

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 15

セグメント別：リゾート事業 21

## 3. 市場に関する補足情報

遊技機マーケット情報 25

遊技機販売シェア動向 28

パッケージ・デジタルゲームマーケットデータ 29

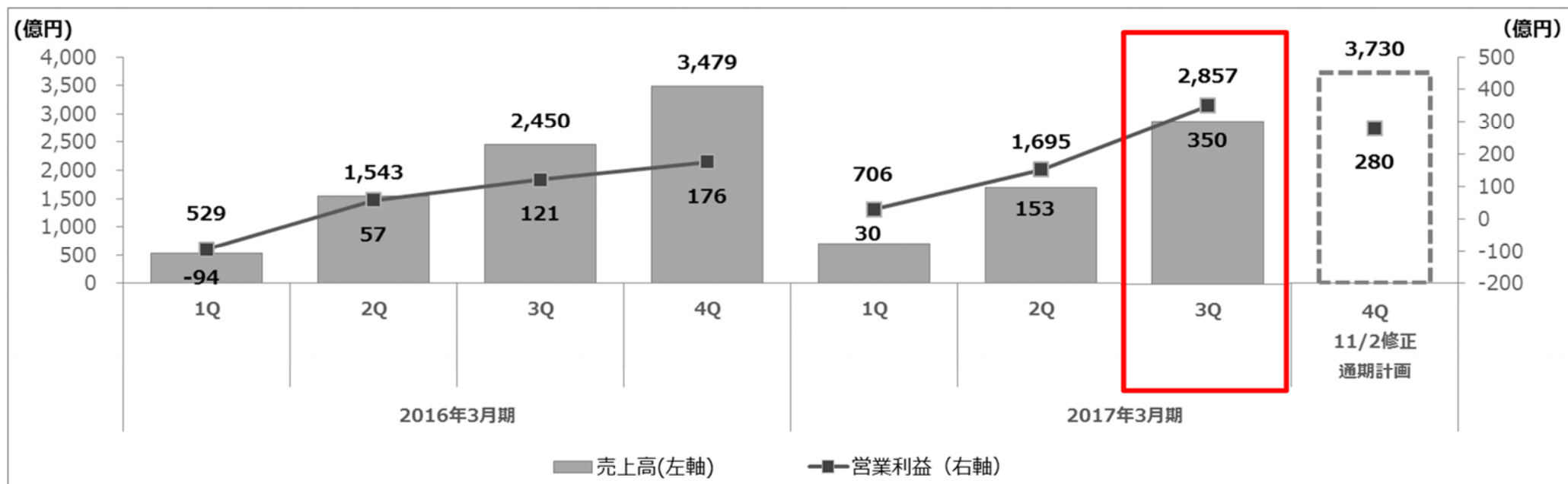
アミューズメント業界の動向 30

## 4. 過去の業績推移 / 会社概要

過去の業績推移 32

会社概要 35

# 1. 2017年3月期 第3四半期実績 / 見通し



## 第3四半期 実績

各事業において複数の大型タイトルの販売が集中したことから、前年同期比で増収、増益

(第3四半期発売の主な大型タイトル)

遊技機：『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』

パッケージゲーム：『龍が如く6 命の詩。』、『Football Manager 2017』

アミューズメント機器：『三国志大戦』

⇒P. 5

## 通期見通し

各事業において大型タイトルの販売なし

複数の新作タイトル投入を予定する事から、今後の販売動向や営業費用の発生状況等の見極めが必要

# 連結損益計算書 (要約)

(億円)		2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
内 訳	売上高	2,450	3,479	2,857	+17%	3,730	+7%
	遊技機	967	1,410	1,197	+24%	1,535	+9%
	エンタテインメントコンテンツ	1,366	1,905	1,554	+14%	2,050	+8%
	リゾート	115	163	105	-9%	145	-11%
内 訳	営業利益	121	176	350	+189%	280	+59%
	遊技機	150	209	258	+72%	270	+29%
	エンタテインメントコンテンツ	28	42	153	+446%	95	+126%
	リゾート	-13	-18	-18	-	-25	-
	その他/消去等	-44	-57	-43	-	-60	-
	営業利益率	4.9%	5.1%	12.3%	+7.4pt	7.5%	+2.4pt
	経常利益	126	164	353	+180%	270	+65%
	特別利益	10	12	128	-	120	-
	特別損失	25	56	52	-	25	-
	税引前当期純利益	112	120	430	+284%	365	+204%
	親会社株主に帰属する当期純利益	64	53	365	+470%	300	+466%
	1株当たり配当(円)	20	40	20	-	40	-
	1株当たり当期純利益(円)	27.71	22.90	155.84	-	127.99	-
	1株当たり純資産(円)	1,294.99	1,257.43	1,356.30	-	-	-

※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。

## ● 中期経営目標の達成に向け、引き続き事業構造改革等の施策を実施

2015/3期

2016/3期

2017/3期

2020/3期

【コスト構造改革】

【事業構造改革】

【意識改革】

実行期  
～成長軌道へ

営業利益率：15%  
ROA\*：5%

### <第3四半期の主な経営施策>

#### 【目的】

- 財務体質の改善および資本回転率の向上
- パラダイスシティをはじめとした、IR(統合型リゾート)に経営資源を集中

※ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

#### 1. 屋内型テーマパーク(ジョイポリス)を運営する子会社の一部株式を売却 (2016年10月31日公表)

⇒2017年3月期において約14 億円を特別損失として計上見込み

#### 2. 韓国釜山広域市における複合施設開発中止 (2016年12月22日公表)

⇒2017年3月期において約34 億円を特別損失として計上見込み

(億円)	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>403</b>	<b>580</b>	<b>488</b>	<b>+21%</b>	<b>649</b>	<b>+12%</b>
遊技機	156	200	141	-10%	200	-
エンタテインメントコンテンツ	246	377	346	+41%	447	+19%
リゾート	4	5	1	-75%	2	-60%
その他/消去等	-3	-2	0	-	0	-
<b>設備投資額</b>	<b>210</b>	<b>280</b>	<b>208</b>	<b>-1%</b>	<b>284</b>	<b>+1%</b>
遊技機	49	67	43	-12%	53	-21%
エンタテインメントコンテンツ	133	161	119	-11%	167	+4%
リゾート	26	50	45	+73%	62	+24%
その他/消去等	2	2	1	-	2	-
<b>減価償却費</b>	<b>125</b>	<b>166</b>	<b>120</b>	<b>-4%</b>	<b>151</b>	<b>-9%</b>
遊技機	49	65	44	-10%	53	-18%
エンタテインメントコンテンツ	65	84	62	-5%	80	-5%
リゾート	6	10	8	+33%	14	+40%
その他/消去等	5	7	6	-	4	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>136</b>	<b>179</b>	<b>112</b>	<b>-18%</b>	<b>161</b>	<b>-10%</b>
遊技機	17	28	17	-	25	-11%
エンタテインメントコンテンツ	102	131	79	-23%	121	-8%
リゾート	5	6	5	-	5	-17%
その他/消去等	12	14	11	-	10	-

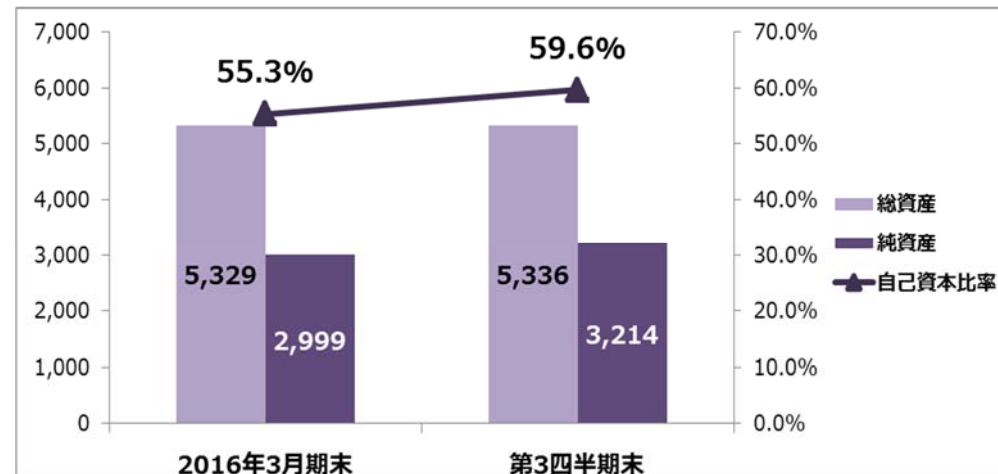
※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

# 連結貸借対照表 (要約)

(億円) 【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	当第3四半期末	増減	科目	前期末	当第3四半期末	増減
現金・預金	1,413	1,395	-18	支払手形・買掛金	330	387	+57
受取手形・売掛金	556	549	-7	社債（1年内）	142	90	-52
有価証券	484	640	+156	短期借入金	140	111	-29
たな卸資産	344	347	+3	その他	447	431	-16
その他	225	254	+29	<b>流動負債 計</b>	<b>1,059</b>	<b>1,019</b>	<b>-40</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>3,022</b>	<b>3,185</b>	<b>+163</b>	社債	520	438	-82
有形固定資産	1,010	926	-84	長期借入金	488	445	-43
無形固定資産	248	257	+9	その他	262	218	-44
投資有価証券	765	721	-44	<b>固定負債 計</b>	<b>1,270</b>	<b>1,101</b>	<b>-169</b>
その他	283	247	-36	<b>負債合計</b>	<b>2,330</b>	<b>2,121</b>	<b>-209</b>
				株主資本 計	2,881	3,095	+214
				その他の包括利益累計額合計	66	83	+17
				新株予約権	8	1	-7
				非支配株主持分	44	33	-11
<b>固定資産 計</b>	<b>2,306</b>	<b>2,151</b>	<b>-155</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,999</b>	<b>3,214</b>	<b>+215</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,336</b>	<b>+7</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,329</b>	<b>5,336</b>	<b>+7</b>

## 2017年3月期 第3四半期 実績

- 総資産：7億円増加の5,336億円
- 流動資産：有価証券（短期運用）の増加により、163億円増加
- 固定資産：有形固定資産及び投資有価証券の減少により、155億円減少
- 自己資本比率：4.3ポイント上昇の59.6%
- 流動比率：27.1ポイント上昇の312.3%

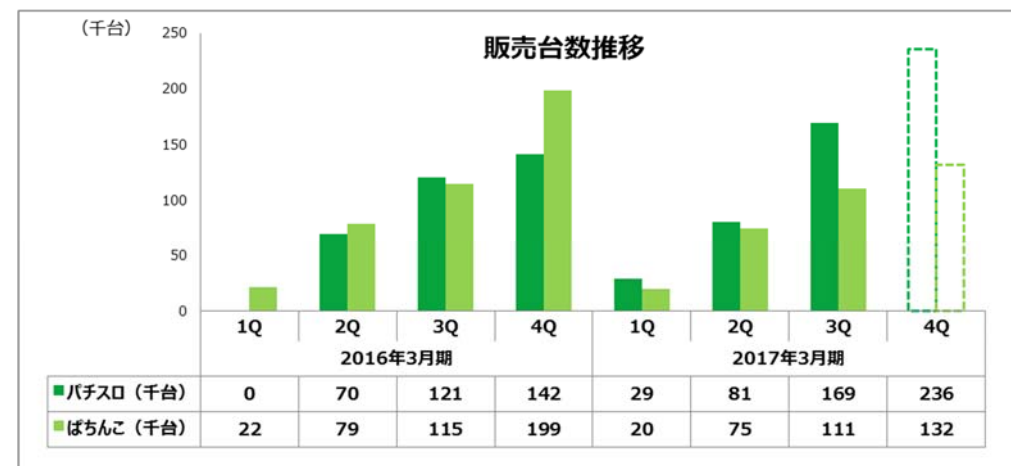
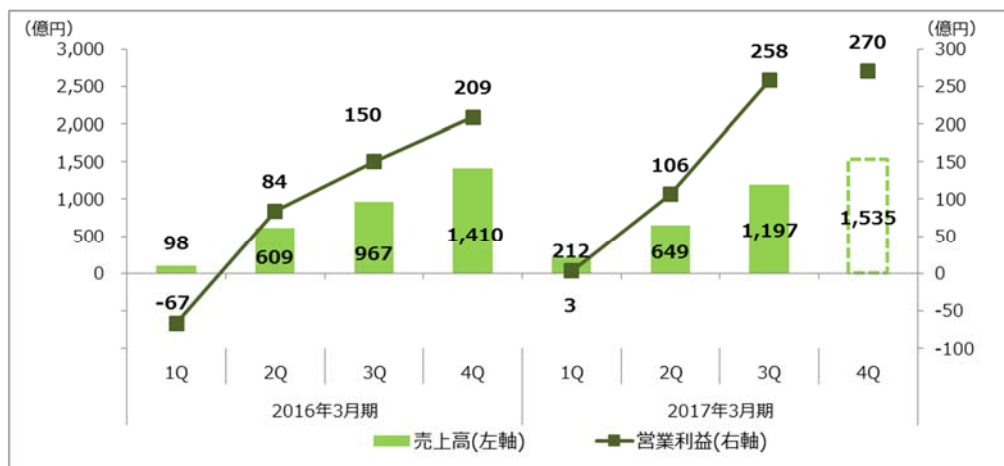




## 2. セグメント別実績 / 通期見通し

(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	11/2修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>967</b>	<b>1,410</b>	<b>1,197</b>	<b>+24%</b>	<b>1,535</b>	<b>+9%</b>
内訳						
パチスロ	527	611	700	+33%	920	+51%
パチンコ	340	668	396	+16%	460	-31%
その他/消去等	100	131	101	-	155	-
<b>営業利益</b>	<b>150</b>	<b>209</b>	<b>258</b>	<b>+72%</b>	<b>270</b>	<b>+29%</b>
営業利益率	15.5%	14.8%	21.6%	+6.1pt	17.6%	+2.8pt
<b>パチスロ販売台数 (台)</b>	<b>121,645</b>	<b>142,337</b>	<b>169,827</b>	<b>+40%</b>	<b>236,000</b>	<b>+66%</b>
<b>パチンコ販売台数 (台)</b>	<b>115,396</b>	<b>199,014</b>	<b>111,104</b>	<b>-4%</b>	<b>132,000</b>	<b>-34%</b>

※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3四半期実績

- パチスロ・パチンコ共に主力タイトルをはじめ、複数タイトルを販売し、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、利益面では通期修正計画に対して堅調に推移

## 通期見通し

- パチスロは新作を中心に、複数タイトルの販売を予定
- パチンコは大型タイトルの販売予定はなく、スペック替え中心の販売を予定

## 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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	11/2修正 通期計画
Sammy	4タイトル	5タイトル	2タイトル	7タイトル
	116,305台	136,997台	137,511台	198,000台
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	3タイトル	3タイトル
	5,340台	5,340台	27,900台	28,000台
GINZA RODEO	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	-	4,416台	10,000台
合計	6タイトル	7タイトル	6タイトル	11タイトル
	121,645台	142,337台	169,827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)

### 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
サミー	パチスロ北斗の拳 修羅の国篇	90,140台	10月
ロデオ	パチスロ犬夜叉	4,416台	12月

※当第3四半期に納品した遊技機の主要販売機種名及び販売台数  
 ※『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』については第2四半期納品分6,856台を含む



『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』

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



『パチスロ犬夜叉』

©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ 2000&2009  
 ©Sammy ©RODEO

### 第3四半期実績

パチスロ

- 主カタイトル『北斗の拳』シリーズの新作『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』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

### 通期見通し

- 株式会社サンセイアールアンドディとサミー株式会社がコラボレートした『パチスロ牙狼-守りし者-』や人気を博した『パチスロエウレカセブン』シリーズの続編『パチスロエウレカセブンAO』等複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル
  - 『パチスロエウレカセブンAO』
  - 『パチスロ牙狼-守りし者-』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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	11/2修正 通期計画
	4タイトル	5タイトル	5タイトル	5タイトル
	97,499台	181,117台	96,182台	110,000台
	3タイトル	3タイトル	1タイトル	4タイトル
	17,897台	17,897台	14,922台	22,000台
合計	7タイトル	8タイトル	6タイトル	9タイトル
	115,396台	199,014台	111,104台	132,000台
内訳	本体販売	21,906台	93,863台	101,440台
	盤面販売	93,490台	105,151台	9,664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モンスターハンター4	15,048台	11月
サミー	ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.	13,624台	12月

※当第3四半期に納品した遊技機の主要販売機種名及び販売台数



『ぱちんこCRモンスターハンター4』  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©Sammy



『ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.』  
©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証KOJ-111  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy

### 第3四半期実績

パチンコ

- 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219Ver.』等の販売をおこない、前年同期並みの販売台数となる

### 通期見通し

- 前作のゲーム性を一新した『ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』や好評を博した前作を遊びやすいスペックに変更した『デジハネCRスーパーロボット大戦OG』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 夢幻闘乱』  
『デジハネCRスーパーロボット大戦OG』等



## ■ 2017年3月期 第3四半期までの主な販売タイトルと第4四半期の販売予定タイトル

新シリーズ  
スペック替えタイトル

～第3四半期

第4四半期

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

パチスロエウレカセブンAO  
サミー

パチスロBLOOD+ 二人の女王  
タイヨーエレクトリック

パチスロ犬夜叉  
ロデオ

パチスロ牙狼-守りし者-  
サミー

A-SLOT北斗の拳 将  
サミー

パチスロ火曜サスペンス劇場  
タイヨーエレクトリック

パチスロ宇宙戦艦ヤマト2199  
サミー

パチスロ攻殻機動隊S.A.C. 2nd GIG  
サミー

パチンコ

ぱちんこCR蒼天の拳天帰  
サミー

ぱちんこCRモンスターハンター4  
サミー

CRハチワンダイバー  
タイヨーエレクトリック

CR逃亡者おりん3  
タイヨーエレクトリック

ぱちんこCRガオガオキング2  
サミー

CR火曜サスペンス劇場  
真相の扉～22の過ち～  
タイヨーエレクトリック

デジハネCRAキャプテンハーロック  
サミー

ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱  
サミー

CRビッグドリーム～神撃99Ver.  
タイヨーエレクトリック

デジハネCRAくだもの畑  
サミー

デジハネCRスーパーロボット大戦OG  
サミー

デジハネCR火曜サスペンス劇場  
真相の扉～22の過ち～  
タイヨーエレクトリック

ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.  
サミー



『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』

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



『パチスロエウレカセブンAO』

©2012 BONES/Project EUREKA AO・MBS  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©Sammy



『パチスロ牙狼-守りし者-』

©2005 雨宮慶太/Project GARO  
©2006 雨宮慶太/東北新社・バンダイビジュアル  
©2011 「呀」 雨宮慶太/東北新社  
©2010 - 2012 雨宮慶太/東北新社  
©Sammy



『ぱちんこCRモンスターハンター4』

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



『ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』 『デジハネCRスーパーロボット大戦OG』

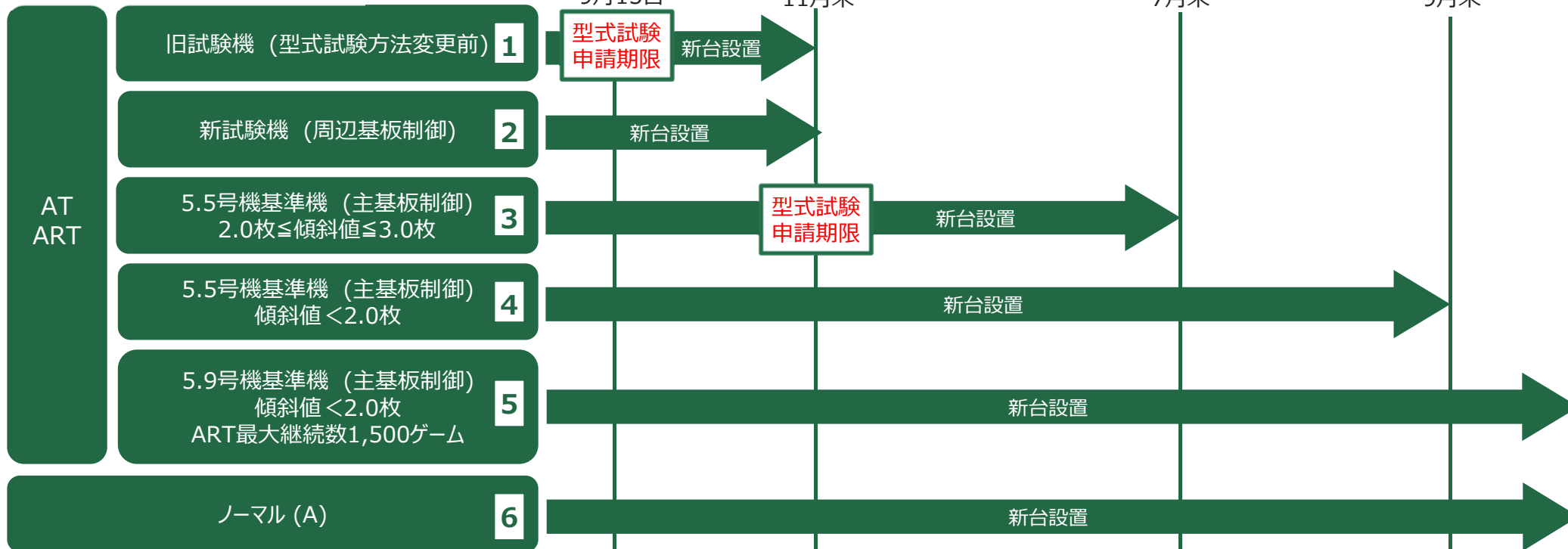
©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証KOL-127  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy



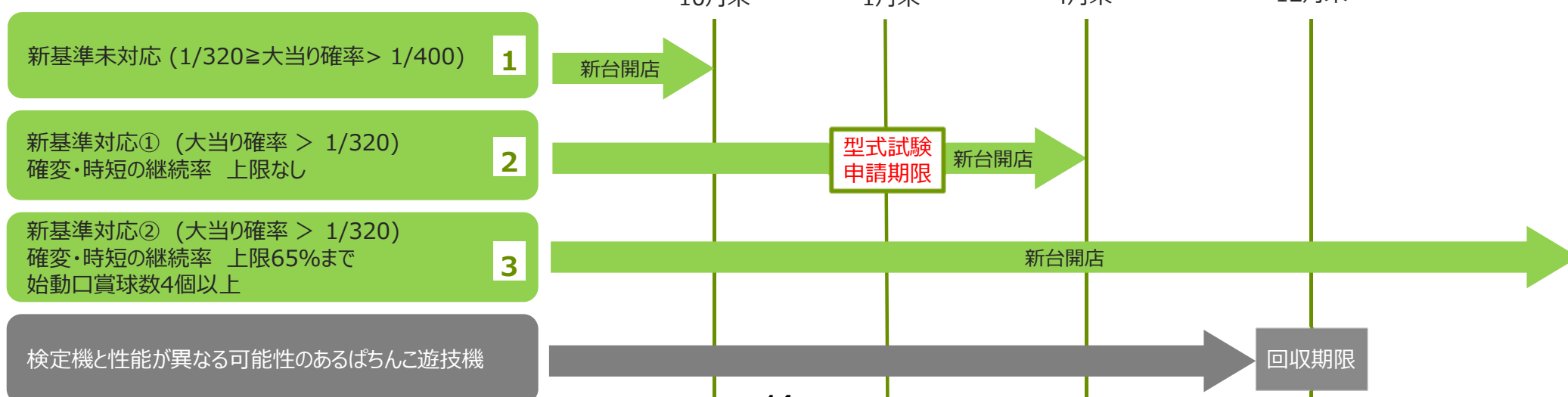
©SRWOG PROJECT  
Project by Sammy

## 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

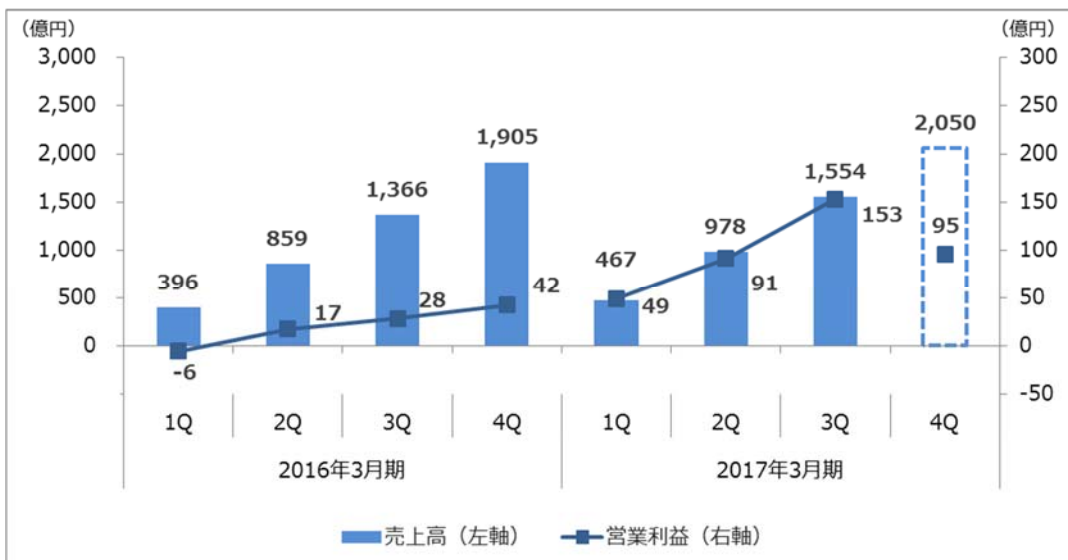


### ■パチンコ





(億円)	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,366</b>	<b>1,905</b>	<b>1,554</b>	<b>+14%</b>	<b>2,050</b>	<b>+8%</b>
内訳						
デジタルゲーム	330	456	350	+6%	470	+3%
パッケージゲーム	289	423	373	+29%	470	+11%
AM機器	298	419	374	+26%	495	+18%
AM施設	282	380	279	-1%	370	-3%
映像・玩具	157	212	165	+5%	235	+11%
その他/消去等	10	15	13	-	10	-
<b>営業利益</b>	<b>28</b>	<b>42</b>	<b>153</b>	<b>+446%</b>	<b>95</b>	<b>+126%</b>
内訳						
デジタルゲーム	-1	-4	53	-	48	-
パッケージゲーム	5	24	42	+740%	27	+13%
AM機器	-1	-1	33	-	3	-
AM施設	19	18	23	+21%	20	+11%
映像・玩具	7	6	10	+43%	10	+67%
その他/消去等	-1	-1	-8	-	-13	-
営業利益率	2.0%	2.2%	9.8%	+7.8pt	4.6%	+2.4pt
<b>パッケージ販売本数(万本)</b>	<b>612</b>	<b>922</b>	<b>813</b>	<b>+33%</b>	<b>1,030</b>	<b>+12%</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>101.7%</b>	<b>103.1%</b>	<b>110.3%</b>	<b>+8.6pt</b>	<b>108.6%</b>	<b>+5.5pt</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>194</b>	<b>190</b>	-	<b>190</b>	-



## 第3四半期実績

- 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分野において、大型タイトルの販売が集中したことから好調に推移
- 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、国内既存タイトル中心に展開するものの、今期投入した新作タイトルの稼働状況の見極めが必要
- パッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野において大型タイトルの販売予定なし

※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	第3四半期
国内	平均MAU (万人・3か月平均) ※1	443	640	513	661	465	370	414
	ARPMU(円) ※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,039	2,772	2,569
	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%	67.6%
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%	10.2%
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	1,196
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%	10.5%
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	7,993
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476	31,270	34,360
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747	39,013	42,352

※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を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高のうち、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10月～12月における売上  
上位3タイトル

### 第3四半期実績

■『ファンタシースターオンライン2』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等の既存主カタイトルを中心に堅調に推移

■AM機器のIPを様々なデバイスで提供し顧客接点の最大化を目指す『マルチデバイス×ワンサービス』の取り組みとして、『SOUL REVERSE』シリーズ第1弾『SOUL REVERSE ZERO』をスマートデバイス向けにリリース

### 通期見通し

■国内の既存主カタイトルによる収益貢献を見込む

『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』の最新アップデート第三部を配信  
『ファンタシースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、  
『チェインクロニクル3』のイベント等を実施

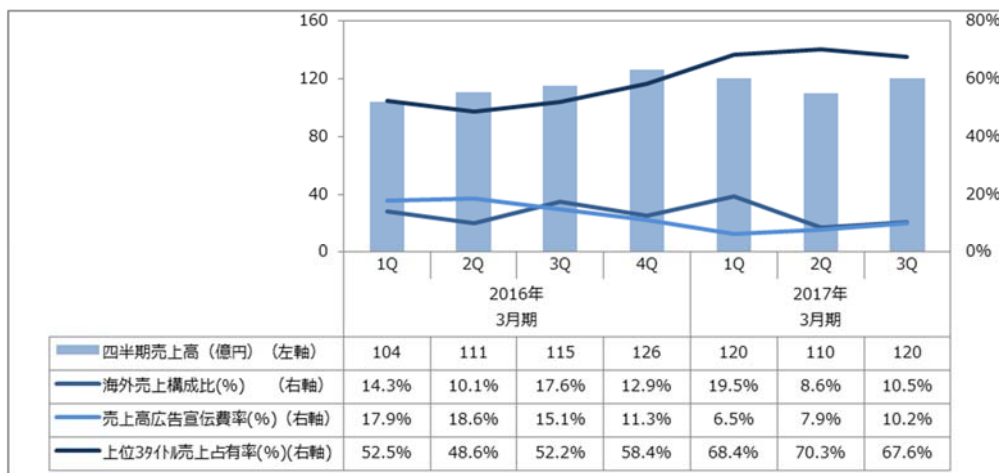
■『マルチデバイス×ワンサービス』の取り組みによる新作タイトル投入を予定  
『CODE OF JOKER Pocket』、『StarHorse Pocket』

■今期投入した新作タイトルの稼働状況の見極めが必要

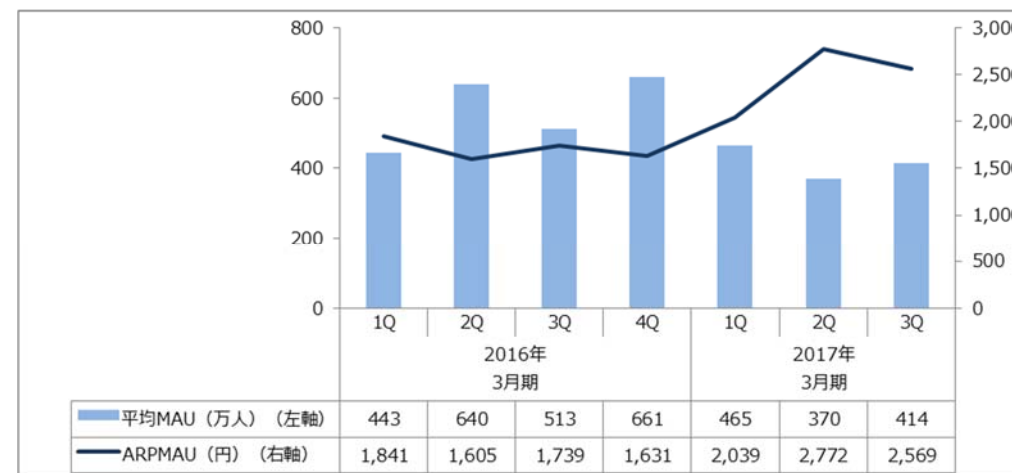




## デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）



## 国内タイトル主要指標

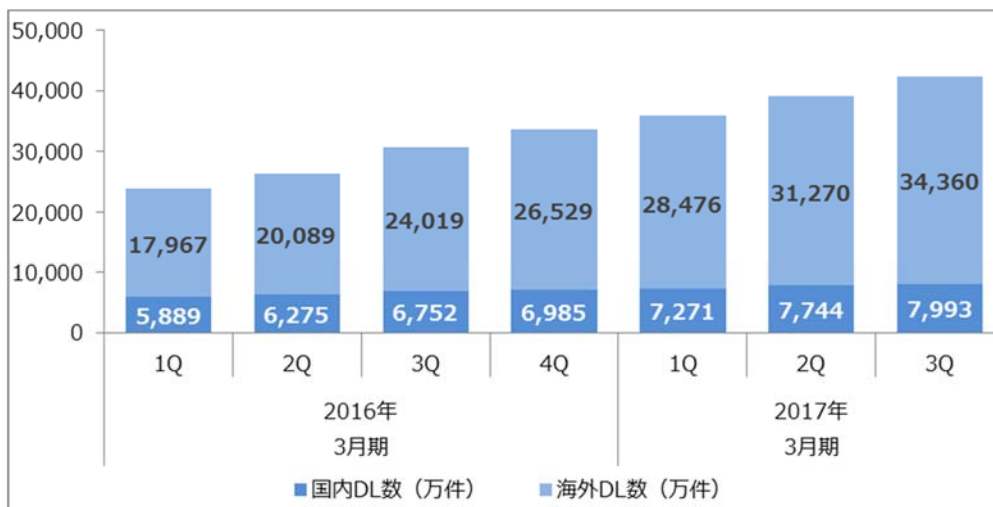


■ 既存タイトルを中心に広告宣伝等を実施したため、広告宣伝費率が増加

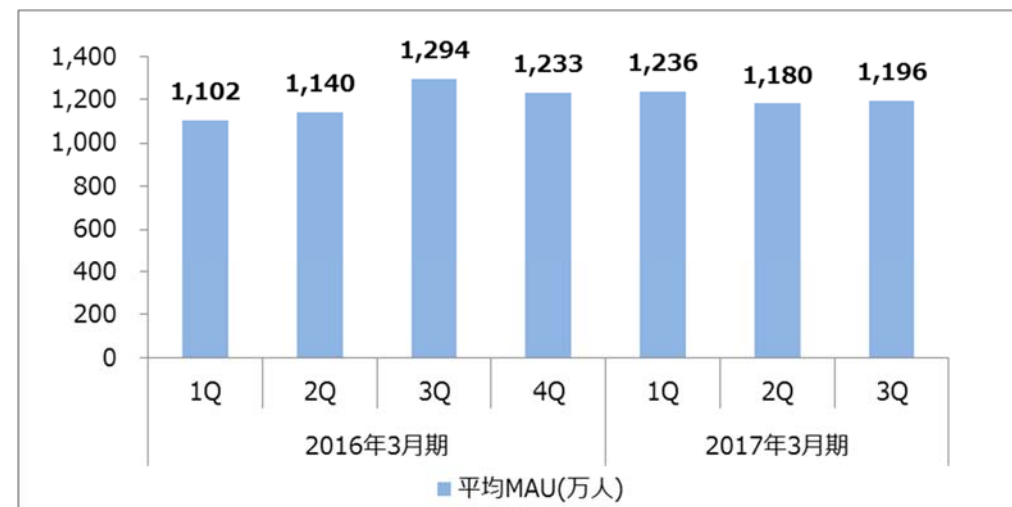
■ 新作タイトルの投入に伴い、MAUは増加している一方で、ARPMAUは低下

※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

## 累計ダウンロード数



## Noah Pass主要指標



■ 『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

■ 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3四半期 累計実績	通期実績	第3四半期 累計実績	11/2修正 通期計画
国内	販売タイトル数	9	14	7	9
	販売タイトル数 (SKU)	13	20	8	10
	販売本数 (万本)	83	174	155	267
海外	販売タイトル数	15	15	12	17
	販売タイトル数 (SKU)	18	18	16	21
	販売本数 (万本)	529	748	658	763
合計	販売タイトル数	24	29	19	26
	販売タイトル数 (SKU)	31	38	24	31
	販売本数 (万本)	612	922	813	1,030

※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

### 第3四半期実績

- 『Football Manager』シリーズの新作『Football Manager 2017』(11月)や『龍が如く』シリーズの新作『龍が如く6 命の詩。』(12月)等の大型タイトルの販売が集中
- 販売本数は前年同期を上回る**813万本**

### 通期見通し

- 大型タイトルの販売なし
- 『戦場のヴァルキュリア』シリーズの新作『蒼き革命のヴァルキュリア』(1月)を発売
- Nintendo Switch™用ソフト『ぷよぷよテトリスS』(3月)を発売

### 2017年3月期 第3四半期の 主要販売タイトル（パッケージゲーム）



『Football Manager 2017』

© Sports Interactive Limited 2016. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved.



## AM機器

### 第3四半期実績

- 人気トレーディングカードゲームの新作『三国志大戦』の販売が堅調に推移
- 『艦これアーケード』の継続的な収益貢献や『UFOキャッチャー9』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
- 新作カジノ機器『エキサイティング・バカラ』がマカオ市場にて稼働開始

### 通期見通し

- 大型タイトルの販売なし
- 『艦これアーケード』等のレベニューシェアタイトルによる収益貢献を見込む
- 『頭文字D ARCADE STAGE』の新作『頭文字D ARCADE STAGE Zero』の販売を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

## AM施設

### 第3四半期実績

- 施設稼働は既存店売上高昨年度対比**110.3%**と好調に推移
- 品揃えや施設オペレーション強化に伴い、プライズが好調に推移
- 『艦これアーケード』を中心としたビデオゲーム稼働が堅調に推移
- 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』『三国志大戦』等のビデオゲームによる収益貢献により、収益性の向上を目指す
- 引き続きファミリー向けやコラボカフェ等の新業態店舗に向けた取り組みを強化

## 映像・玩具

### 第3四半期実績

- 劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』が中国で公開
- 『リルリルフェアリル〜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
- 『ぷに♡ジェル ゆめぷにアクセ DX』等の新製品を販売

### 通期見通し

- 新作TVアニメ『弱虫ペダル NEW GENERATION』や『鬼平』等の制作収入等を計上
- 『アンパンマン』シリーズや『ぷに♡ジェル』シリーズ等の定番・主力製品を中心に展開



## ■ 2017年3月期 第3四半期までの主な販売タイトルと第4四半期の販売予定タイトル

～第3四半期

第4四半期

デジ タル	ファンタースターオンライン2 (2012年7月～)		
	ぷよぷよ!!クエスト (2013年4月～)		
	チェンクロニクル3 (2013年7月～)		
	オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- (2015年4月～)		
	蒼空のリベレーション (2016年5月～)		
	ワールドチェイン (2016年9月～)		
	SOUL REVERSE ZERO (2016年11月～)		
	CODE OF JOKER Pocket (2017年1月～)		
StarHorse Pocket (2017年1月～)			
パ ッ ケ ー ジ	Total War: WARHAMMER	Football Manager 2017	蒼き革命のヴァルキュリア
	ペルソナ5	龍が如く6 命の詩。	ぷよぷよテトリスS
A M 機 器	艦これアーケード	三国志大戦	頭文字D ARCADE STAGE Zero
	StarHorse3 Season V EXCEED THE LIMIT		
映 像 ・ 玩 具	名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)	こねこのチー ポンポンらー大冒険	弱虫ペダル NEW GENERATION
	リルリルフェアリル フェアリルカメラ	ぷに♡ジェル ゆめぷにアクセ DX	鬼平
		アンパンマン おしゃべりいっぱい！ ことばずかん スーパーデラックス	



『SOUL REVERSE ZERO』

©SEGA



『蒼き革命のヴァルキュリア』

©SEGA



『頭文字D ARCADE STAGE Zero』

©しげの秀一/講談社・2014新劇場版「頭文字D」製作委員会 ©SEGA  
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.  
All rights reserved.



『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

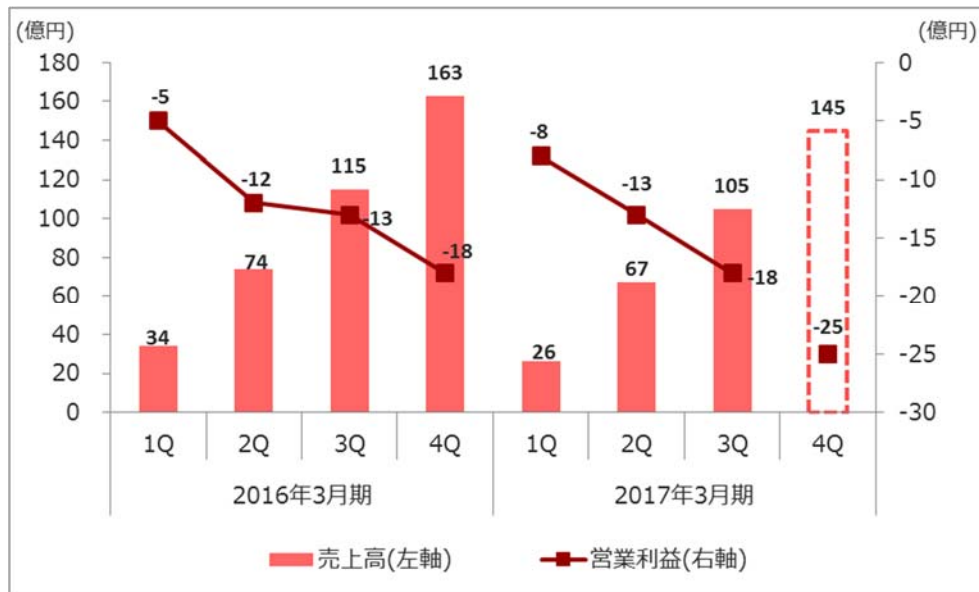


『アンパンマン おしゃべりいっぱい！  
ことばずかん スーパーデラックス』

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

(億円)	2016年3月期		2017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	11/2修正 通期計画	前期比	
売上高	115	163	105	-9%	145	-11%	
営業利益	-13	-18	-18	-	-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)	424	571	393	-7%	541	-5%
	客単価 (円)	15,753	15,845	15,479	-2%	16,353	+3%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	528	687	512	-3%	-	-
	客単価 (円)	3,510	3,545	3,772	+7%	-	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	260	323	302	+16%	356	+10%
	客単価 (円)	2,345	2,282	1,802	-23%	1,911	-16%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	65	95	69	+6%	-	-
	利用者数 (千人)	36	48	39	+8%	-	-

※ 「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3四半期実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において各種リニューアル等を実施  
⇒各種リニューアルの実施に伴い、償却費等が増加
- 韓国・仁川のカジノ施設『パラダイスカジノ仁川』の売上高はMERS等の影響が落ち着いたことから増加

## 通期見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において  
⇒引き続き各種リニューアルを実施予定 (『シエラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の42階に『レストラン アルコ』オープン)  
⇒各種スポーツキャンプ実施等に合わせた集客施策の実施
- IR (統合型リゾート) 『パラダイスシティ』2017年4月開業に取り組む



## 第3四半期実績



『フェニックス・シーガイア・リゾート』

- 九州域内を中心にプロモーション等を実施
- 『ブライダルバンケットルーム』リニューアル効果によるブライダル件数増加（前年比）

## 通期見通し



- 『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の42階に落合 務シェフ監修によるイタリアンレストラン『リ스토랑テ アルコ』がオープン
- 各種スポーツキャンプ（野球、サッカー等）にあわせた集客施策等の実施

## ■ 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 (2017年1月12日時点)>



<完成イメージ図 (2017年4月オープン)>



<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"> <li>カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:378台、Slot Machines:350台)</li> <li>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)</li> <li>商業施設、文化施設</li> <li>デザイナーズホテル</li> <li>プレミアムスパ (温浴施設)</li> <li>クラブ</li> <li>コンベンション</li> </ul>
開業	2017年4月

### <仁川空港概要>

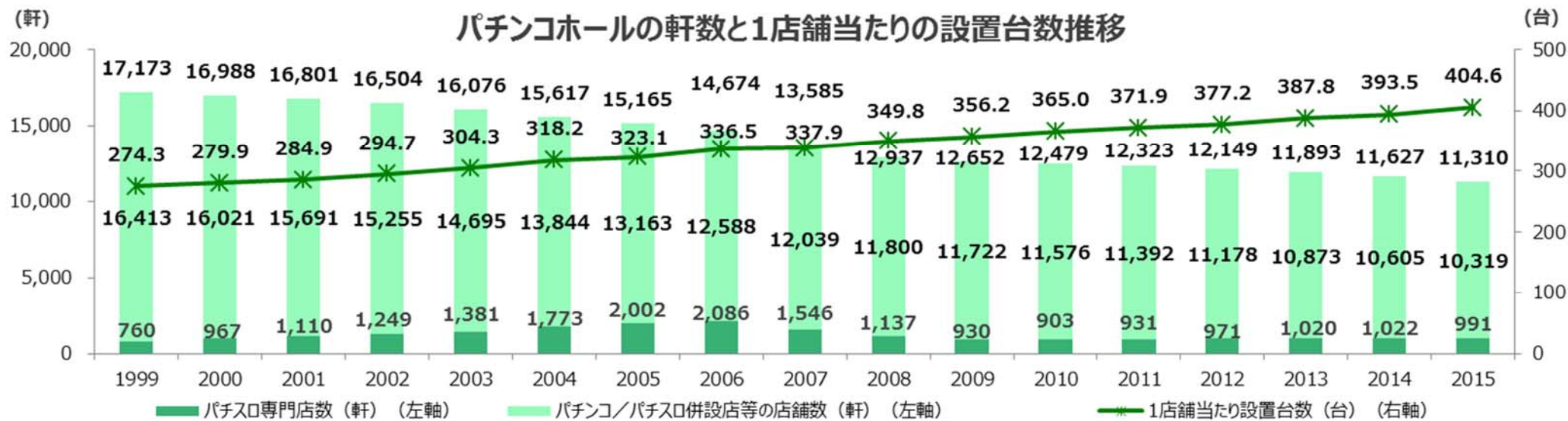
- 利用者数：4,928万人 (2015年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

### <「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3分、リニアモルレル (無料) で5分、徒歩15分 ⇒無料シャトルバスを用意する予定
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

## 3. 市場に関する補足情報





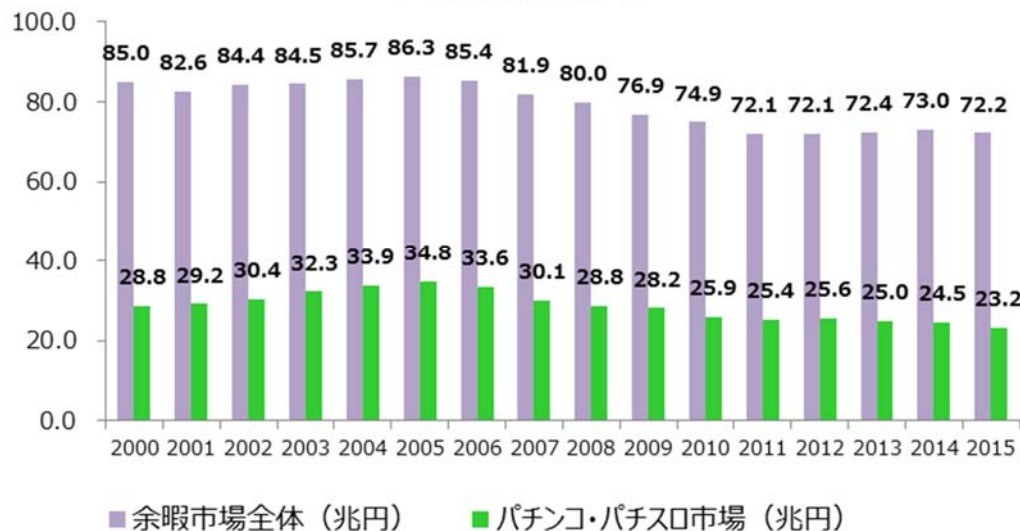


## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

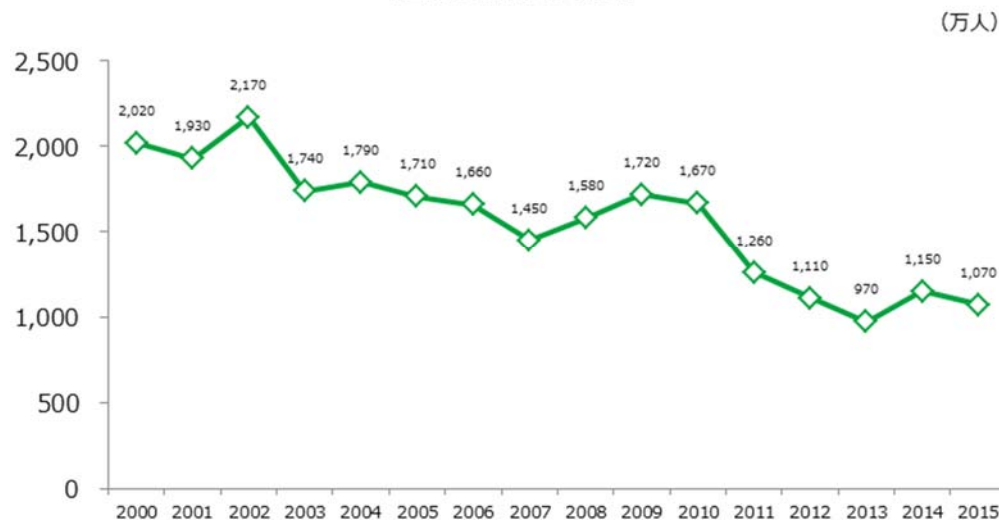


出所：矢野経済研究所

## 市場規模の推移



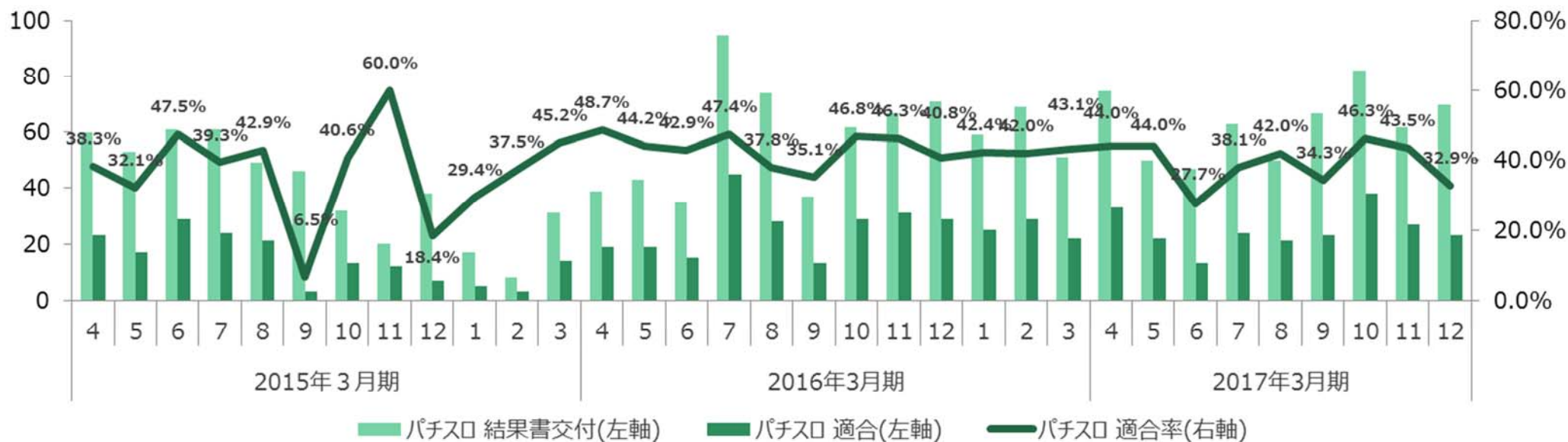
## 遊技参加人口推移



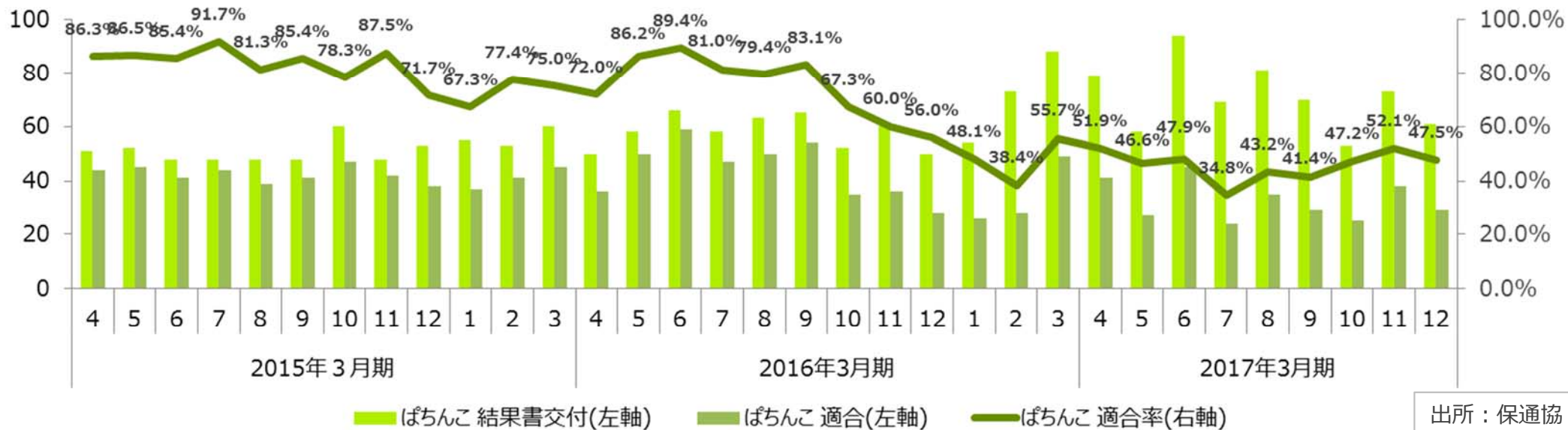
出所：「レジャー白書2016」日本生産性本部



## 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%

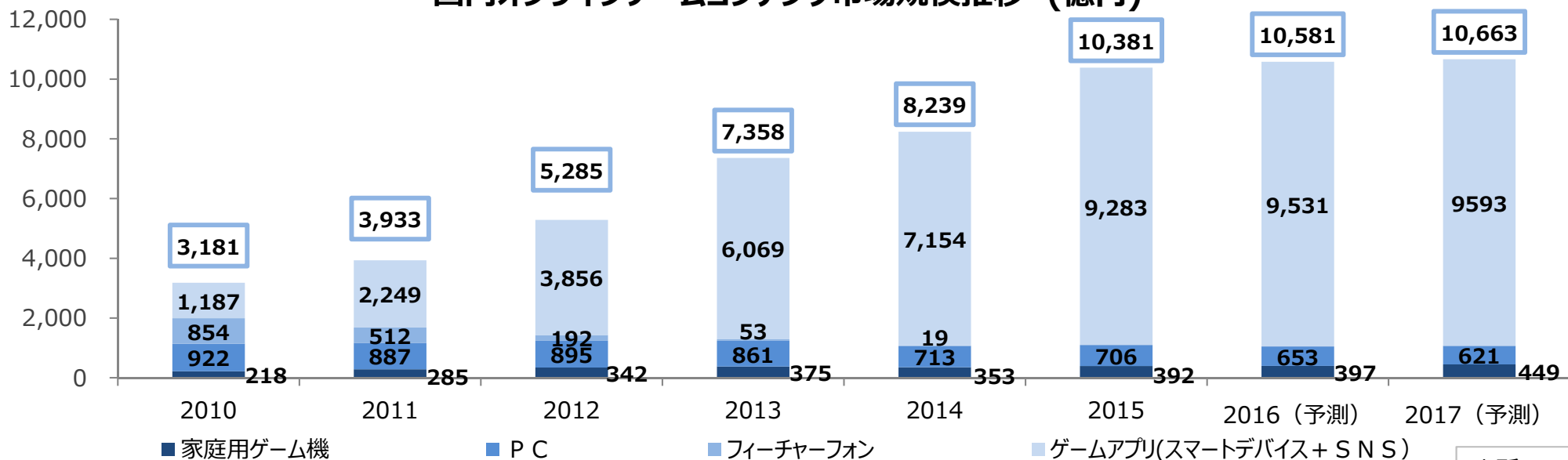
## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

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

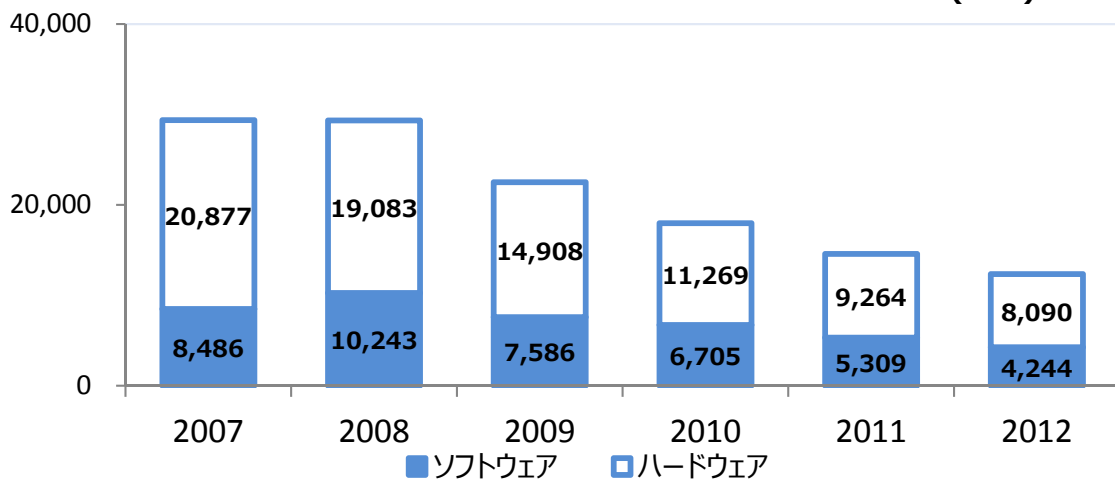
## 家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

### 国内オンラインゲームコンテンツ市場規模推移 (億円)

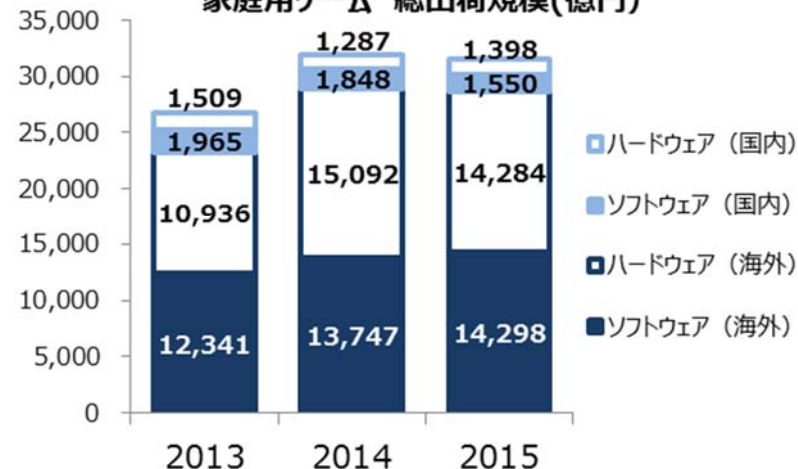


出所：f-ism

### 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)

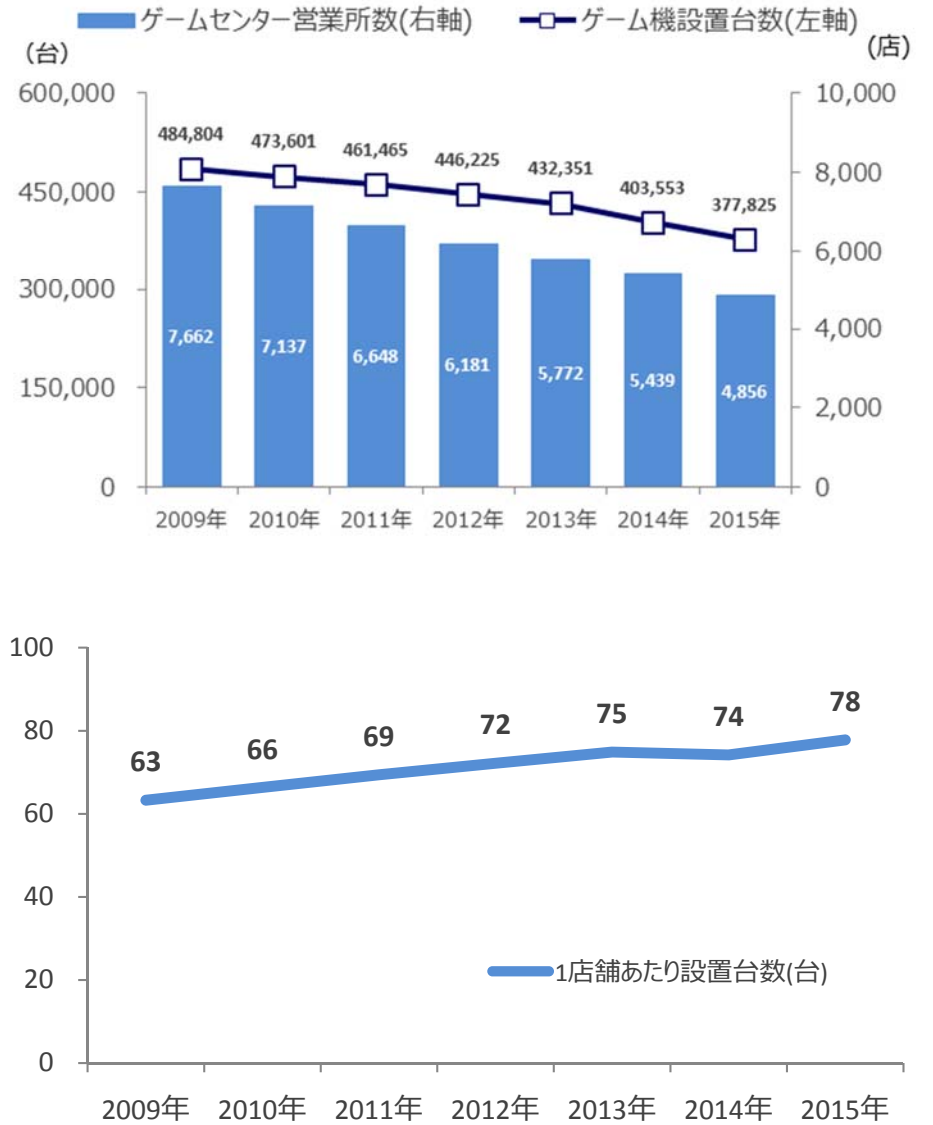
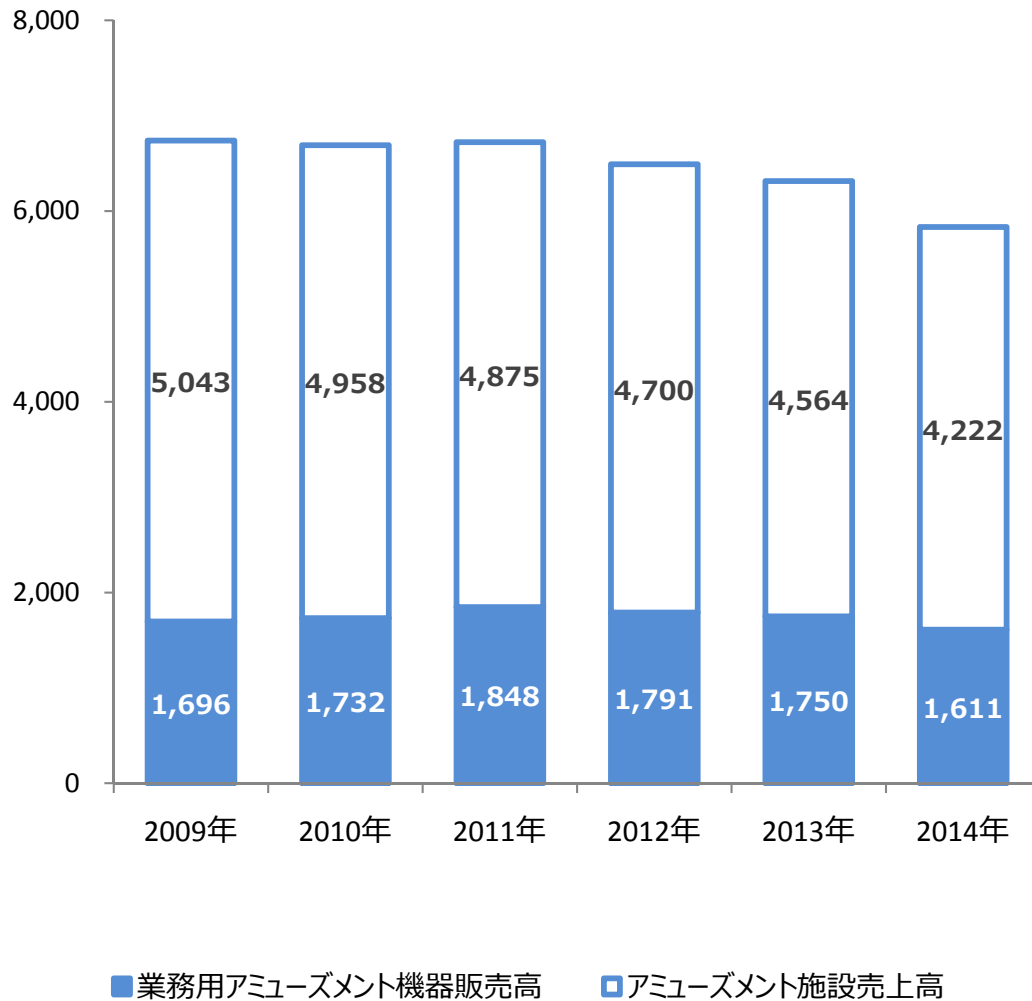


出所：「CESAゲーム白書」

※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

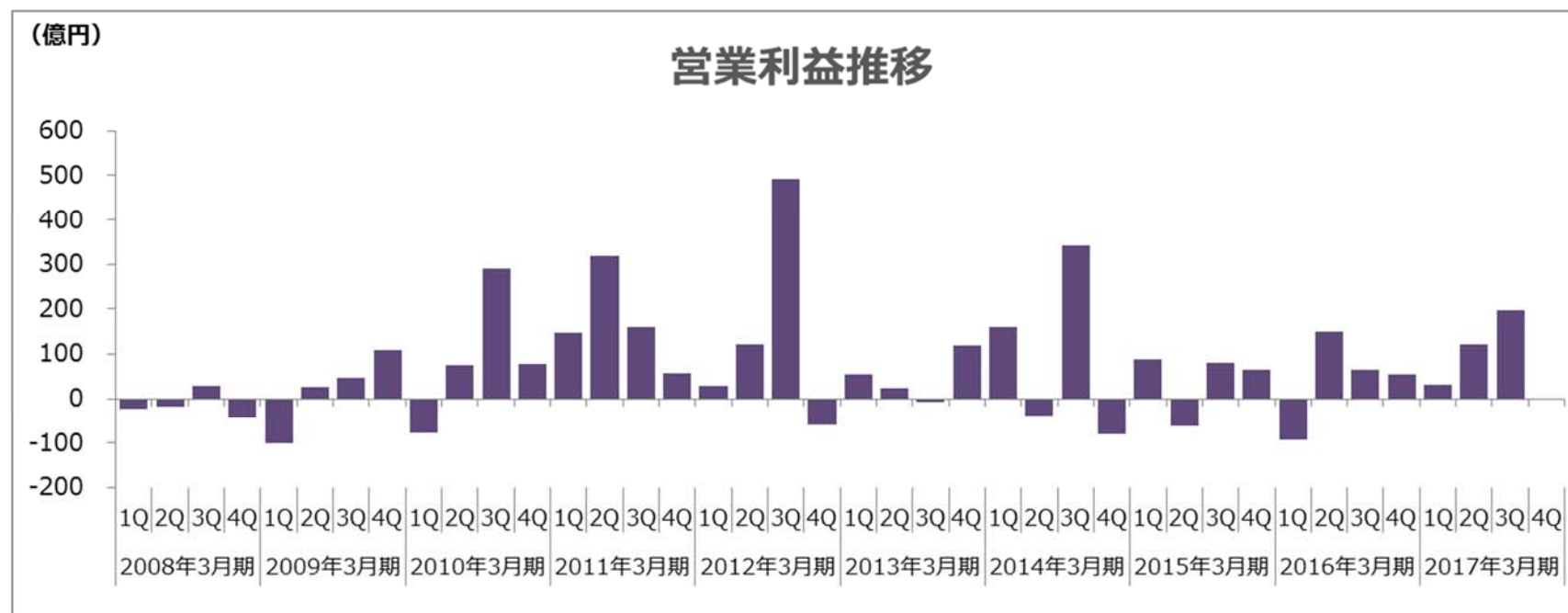
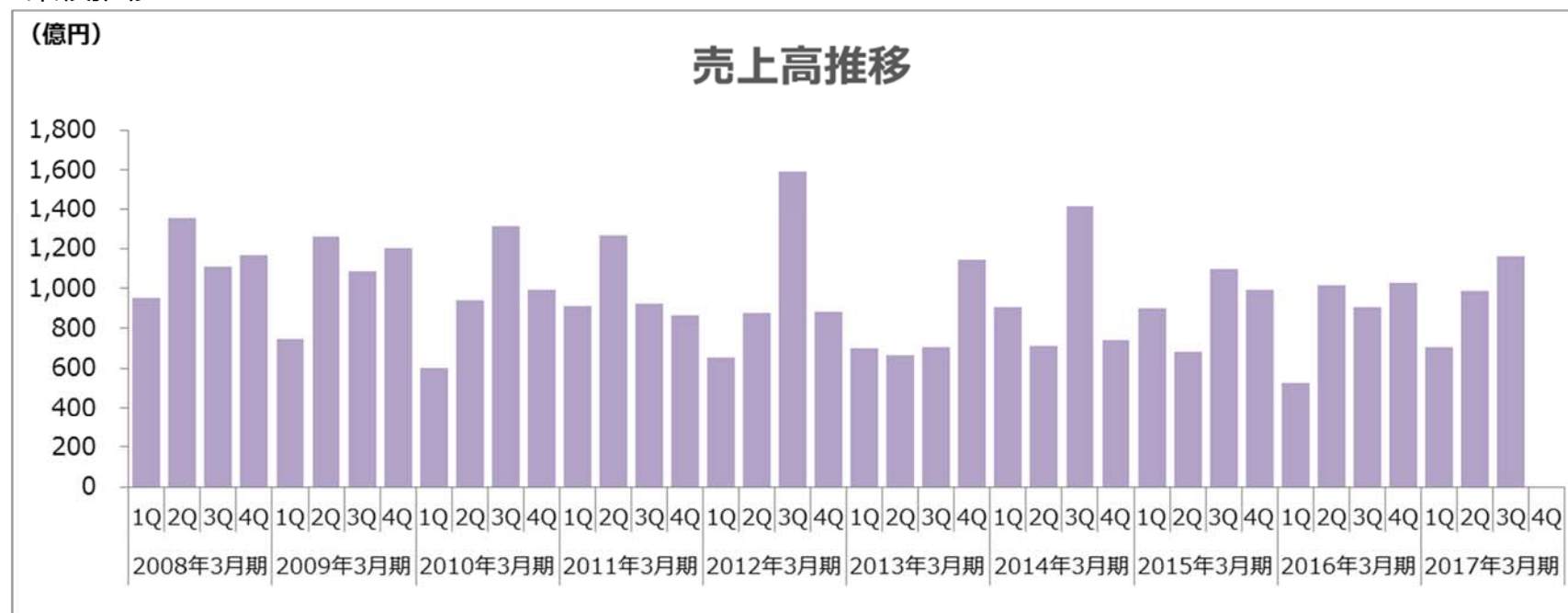
国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

## 4. 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](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
<b>売上高</b>	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
<b>営業利益</b>	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%
<b>経常利益</b>	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%
<b>当期純利益</b>	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	9タイトル	14タイトル	17タイトル	22タイトル	19タイトル	12タイトル	10タイトル	11タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	4タイトル	6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	14タイトル	9タイトル	12タイトル	13タイトル	12タイトル	14タイトル	14タイトル	4タイトル	10タイトル	9タイトル	14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\\_3q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2017/201703_3q_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	第3四半期 累計実績
<b>売上高</b>	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479	706	1,695	2,857
内訳											
遊技機	472	611	1,089	1,521	76[98]※	566[609]※	904[967]※	1,327[1,410]※	212	649	1,197
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	1,554
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163	26	67	105
<b>営業利益</b>	89	27	108	174	-94	57	121	176	30	153	350
内訳											
遊技機	125	70	153	257	-67[-67]※	85[84]※	154[150]※	215[209]※	3	106	258
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	153
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18	-8	-13	-18
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-32	-44	-57	-14	-31	-43
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%	4.2%	9.0%	12.3%
<b>経常利益</b>	96	26	107	168	-87	58	126	164	29	154	353
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%	4.1%	9.1%	12.4%
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	51	-28	-27	-113	-79	9	64	53	41	242	365
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%	5.8%	14.3%	12.8%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	124	284	488	676	128	247	403	580	139	317	488
<b>設備投資額</b>	69	147	205	287	68	125	210	280	61	138	208
<b>減価償却費</b>	40	81	128	176	41	82	125	166	39	76	120
<b>広告宣伝費</b>	41	100	145	191	39	93	136	179	31	76	112

<b>パチスロタイトル数</b>	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	6タイトル
<b>販売台数</b>	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	169,827台

<b>パチンコタイトル数</b>	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	6タイトル
<b>販売台数</b>	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	111,104台

<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	99.4%	98.7%	100.1%	100.1%	101.4%	102.2%	101.7%	103.1%	111.2%	110.8%	110.3%
<b>国内AM施設数</b>	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	190店舗

<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	3	6	25	30	5	12	24	29	5	14	19
<b>パッケージタイトル数 (SKU)</b>	5	14	44	50	6	14	31	38	9	19	24
<b>販売本数 (万本)</b>	170	410	891	1,228	183	328	612	922	241	465	813

※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。

## 会社概要(2016年9月30日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
所在地	東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル21階
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	7,719名(連結)
上場市場	東京証券取引所第1部(証券コード:6460)

役員	代表取締役会長兼社長兼CEO兼COO	里見 治
	専務取締役	鶴見 尚也
	常務取締役兼CFO	深澤 恒一
	常務取締役	里見 治紀
	取締役	岡村 秀樹
	取締役※1	岩永 裕二
	取締役※1	夏野 剛
	取締役※1	勝川 恒平
	常勤監査役※2	嘉指 富雄
	常勤監査役	青木 茂
	監査役	阪上 行人
	監査役※2	榎本 峰夫

※1 社外取締役 ※2 社外監査役

## 株式の状況(2016年9月30日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	87,413名

### ■大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
里見 治	31,869,338	11.97
セガサミーホールディングス株式会社	31,837,261	11.95
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社H S C o m p a n y	11,750,000	4.41
日本トラスティ・サービス信託銀行 株式会社(信託口)	9,653,700	3.62

### ■所有者別分布状況

金融機関	15.11%
金融商品取引業者	1.34%
その他法人	12.03%
外国法人等	26.63%
個人その他	32.93%
自己株式	11.96%



<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。