

SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

SEGA-SAMMY  
G R O U P

# 2016年3月期 決算説明会

2016年5月16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】

## 2016年3月期 実績 / 2017年3月期 計画

実績ハイライト 4

連結損益計算書（要約） 5

営業利益 増減要因（主要因） 6

特別利益 / 特別損失の状況 7

各種費用等 8

連結貸借対照表（要約） 9

連結キャッシュ・フローの状況（主要因） 10

## セグメント別実績・計画

セグメント別：遊技機事業 11

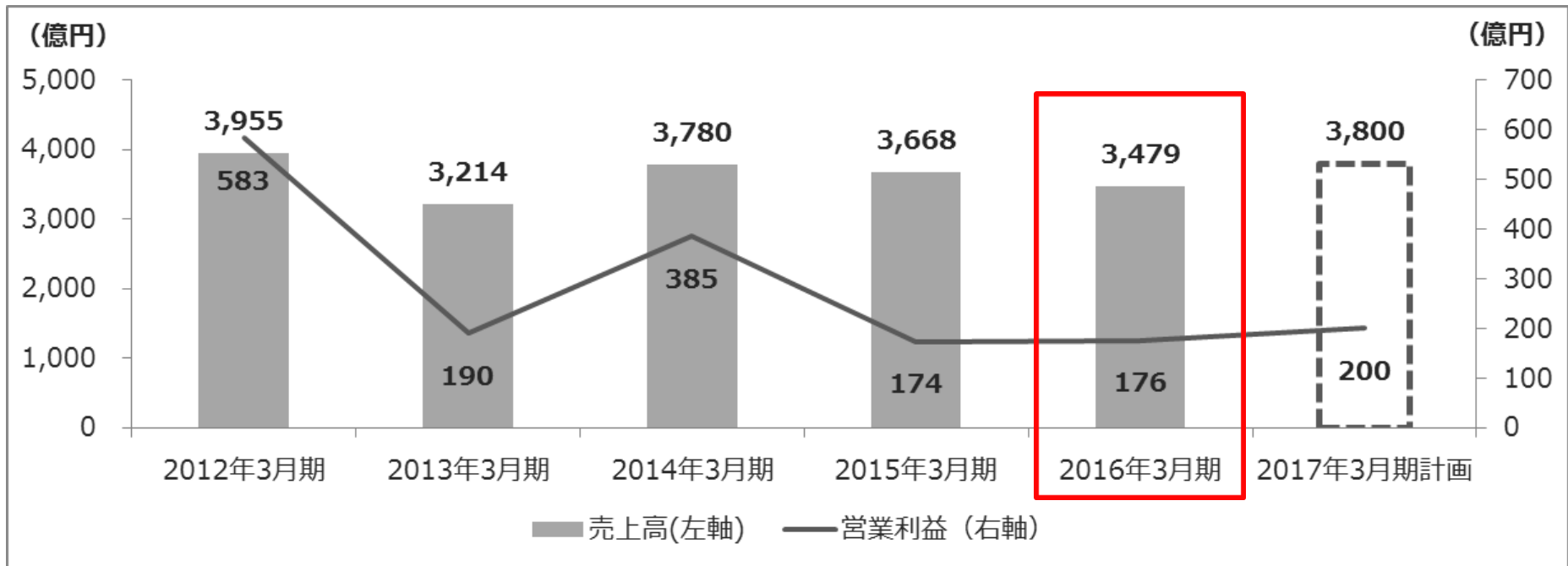
セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業 17

セグメント別：リゾート事業 23

セガサミーグループ構造改革の概要 27

過去の業績推移 42

# 2016年3月期実績 2017年3月期計画



売上高・利益 その他		前期比で減収、増益 4/28 通期業績予想修正	⇒P.5 ~
セグメント別	遊技機	前期比で減収、減益	⇒P.11~
	エンタテインメント コンテンツ	前期比で減収、増益	⇒P.17~
	リゾート	前期比で増収、損失幅縮小	⇒P.23~

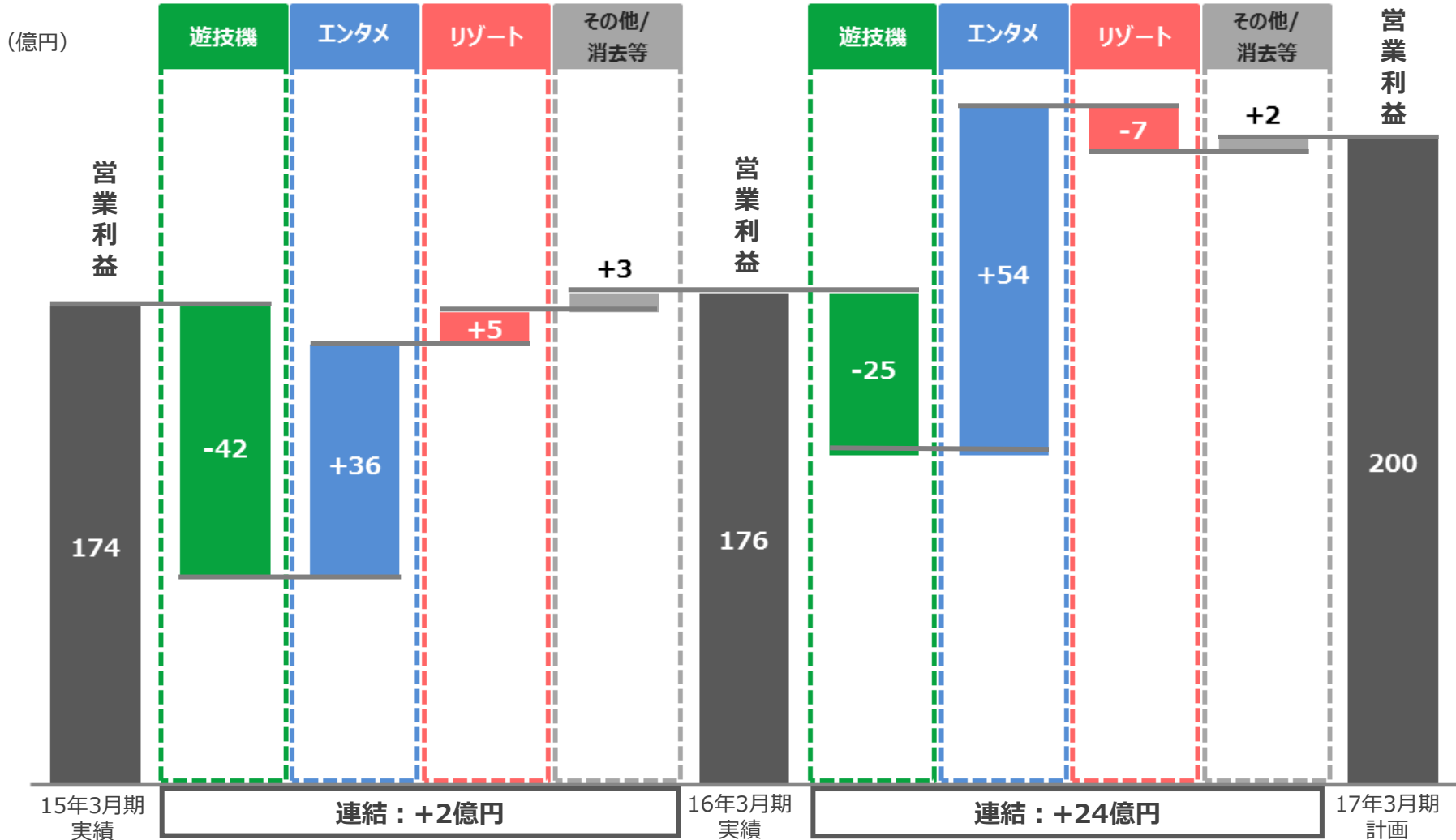
# 連結損益計算書 (要約)

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,581</b>	<b>3,668</b>	<b>1,543</b>	<b>3,479</b>	<b>-5%</b>	<b>1,800</b>	<b>3,800</b>	<b>+9%</b>
内訳								
遊技機	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	-	800	1,570	-
エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	902[859]※	1,988[1,905]※	-	930	2,070	-
リゾート	66	149	74	163	+9%	70	160	-2%
<b>営業利益</b>	<b>27</b>	<b>174</b>	<b>57</b>	<b>176</b>	<b>+1%</b>	<b>65</b>	<b>200</b>	<b>+14%</b>
内訳								
遊技機	70	257	85[84]※	215[209]※	-	105	190	-
エンタテインメントコンテンツ	6	0	15[17]※	36[42]※	-	10	90	-
リゾート	-14	-23	-12	-18	-	-15	-25	-
その他/消去等	-35	-60	-31[-32]※	-57	-	-35	-55	-
営業利益率	1.7%	4.7%	3.7%	5.1%	+0.4pt	3.6%	5.3%	+0.2pt
<b>経常利益</b>	<b>26</b>	<b>168</b>	<b>58</b>	<b>164</b>	<b>-2%</b>	<b>65</b>	<b>200</b>	<b>+22%</b>
特別利益	3	10	5	12	-	0	0	-
特別損失	35	159	23	56	-	0	0	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>-6</b>	<b>19</b>	<b>40</b>	<b>120</b>	<b>+532%</b>	<b>65</b>	<b>200</b>	<b>+67%</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>-28</b>	<b>-113</b>	<b>9</b>	<b>53</b>	<b>-</b>	<b>34</b>	<b>100</b>	<b>+89%</b>
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>-11.50</b>	<b>-46.70</b>	<b>4.11</b>	<b>22.90</b>	<b>-</b>	<b>14.51</b>	<b>42.66</b>	<b>-</b>
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,384.25</b>	<b>1,336.54</b>	<b>1,310.36</b>	<b>1,257.43</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

# 営業利益 増減要因 (主要因)



## 2016年3月期実績

- 遊技機：遊技機規制の影響を受け、販売台数が減少したため減益
- エンタメ：コスト削減施策実施により、デジタルゲーム分野以外の収益性が改善
- リゾート：施設運営力の強化に取り組み、損失幅が縮小

## 2017年3月期計画

- 遊技機：新規部材導入により一時的に利益率は低下
- エンタメ：デジタルゲーム分野における主カタイトルへの注力により収益性改善
- リゾート：大規模修繕に伴う償却負担が増加

## 2015年3月期 実績

特別利益	投資有価証券売却益	1億円
	固定資産売却益	1億円
	収用補償金	2億円
	その他	6億円
	合計	10億円

特別損失	減損損失	78億円
	解体費用引当金繰入額	27億円
	早期割増退職金	18億円
	映画自主製作中止に伴う損失	18億円
	その他	18億円
	合計	159億円

## 2016年3月期 実績

特別利益	投資有価証券売却益	1億円
	関係会社清算益	3億円
	解体費用引当金戻入益	5億円
	その他	3億円
	合計	12億円

特別損失	減損損失	13億円
	早期割増退職金	19億円
	事業再編損	12億円
	その他	12億円
	合計	56億円

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>284</b>	<b>676</b>	<b>247</b>	<b>580</b>	<b>-14%</b>	<b>337</b>	<b>671</b>	<b>+16%</b>
遊技機	105	223	98[105]※	185[200]※	-	114	223	-
エンタテインメントコンテンツ	179	457	148[141]※	392[377]※	-	223	446	-
レポート	1	2	1	5	+150%	0	1	-80%
その他/消去等	-1	-6	0	-2	-	0	1	-
<b>設備投資額</b>	<b>147</b>	<b>287</b>	<b>125</b>	<b>280</b>	<b>-2%</b>	<b>138</b>	<b>277</b>	<b>-1%</b>
遊技機	41	69	23[32]※	50[67]※	-	29	55	-
エンタテインメントコンテンツ	94	195	87[78]※	178[161]※	-	64	151	-
レポート	10	21	13	50	+138%	44	70	+40%
その他/消去等	2	2	2	2	-	1	1	-
<b>減価償却費</b>	<b>81</b>	<b>176</b>	<b>82</b>	<b>166</b>	<b>-6%</b>	<b>77</b>	<b>156</b>	<b>-6%</b>
遊技機	29	64	31[32]※	63[65]※	-	29	57	-
エンタテインメントコンテンツ	44	96	44[43]※	86[84]※	-	39	81	-
レポート	4	9	4	10	+11%	8	16	+60%
その他/消去等	4	7	3	7	-	1	2	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>100</b>	<b>191</b>	<b>93</b>	<b>179</b>	<b>-6%</b>	<b>101</b>	<b>198</b>	<b>+11%</b>
遊技機	13	21	7[10]※	21[28]※	-	17	31	-
エンタテインメントコンテンツ	70	145	72[69]※	138[131]※	-	70	148	-
レポート	5	8	3	6	-25%	3	4	-33%
その他/消去等	12	17	11	14	-	11	15	-

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

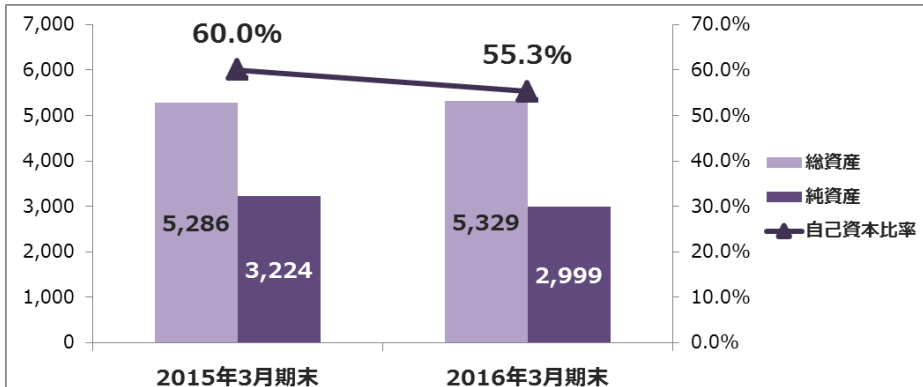


# 連結貸借対照表（要約）

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	2015年3月期末	2016年3月期末	増減	科目	2015年3月期末	2016年3月期末	増減
現金・預金	1,022	1,413	+391	支払手形・買掛金	269	330	+61
受取手形・売掛金	385	556	+171	社債（1年内）	16	142	+126
有価証券	972	484	-488	短期借入金	138	140	+2
たな卸資産	292	344	+52	その他	444	447	+3
その他	309	225	-84	<b>流動負債 計</b>	<b>867</b>	<b>1,059</b>	<b>+192</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,980</b>	<b>3,022</b>	<b>+42</b>	社債	562	520	-42
有形固定資産	1,002	1,010	+8	長期借入金	329	488	+159
無形固定資産	290	248	-42	その他	303	262	-41
投資有価証券	700	765	+65	<b>固定負債 計</b>	<b>1,194</b>	<b>1,270</b>	<b>+76</b>
その他	314	283	-31	<b>負債合計</b>	<b>2,062</b>	<b>2,330</b>	<b>+268</b>
				株主資本 計	2,986	2,881	-105
				その他の包括利益累計額合計	187	66	-121
				新株予約権	8	8	-
				非支配株主持分	42	44	+2
<b>固定資産 計</b>	<b>2,306</b>	<b>2,306</b>	<b>-</b>	<b>純資産合計</b>	<b>3,224</b>	<b>2,999</b>	<b>-225</b>
<b>資産合計</b>	<b>5,286</b>	<b>5,329</b>	<b>+43</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>5,286</b>	<b>5,329</b>	<b>+43</b>

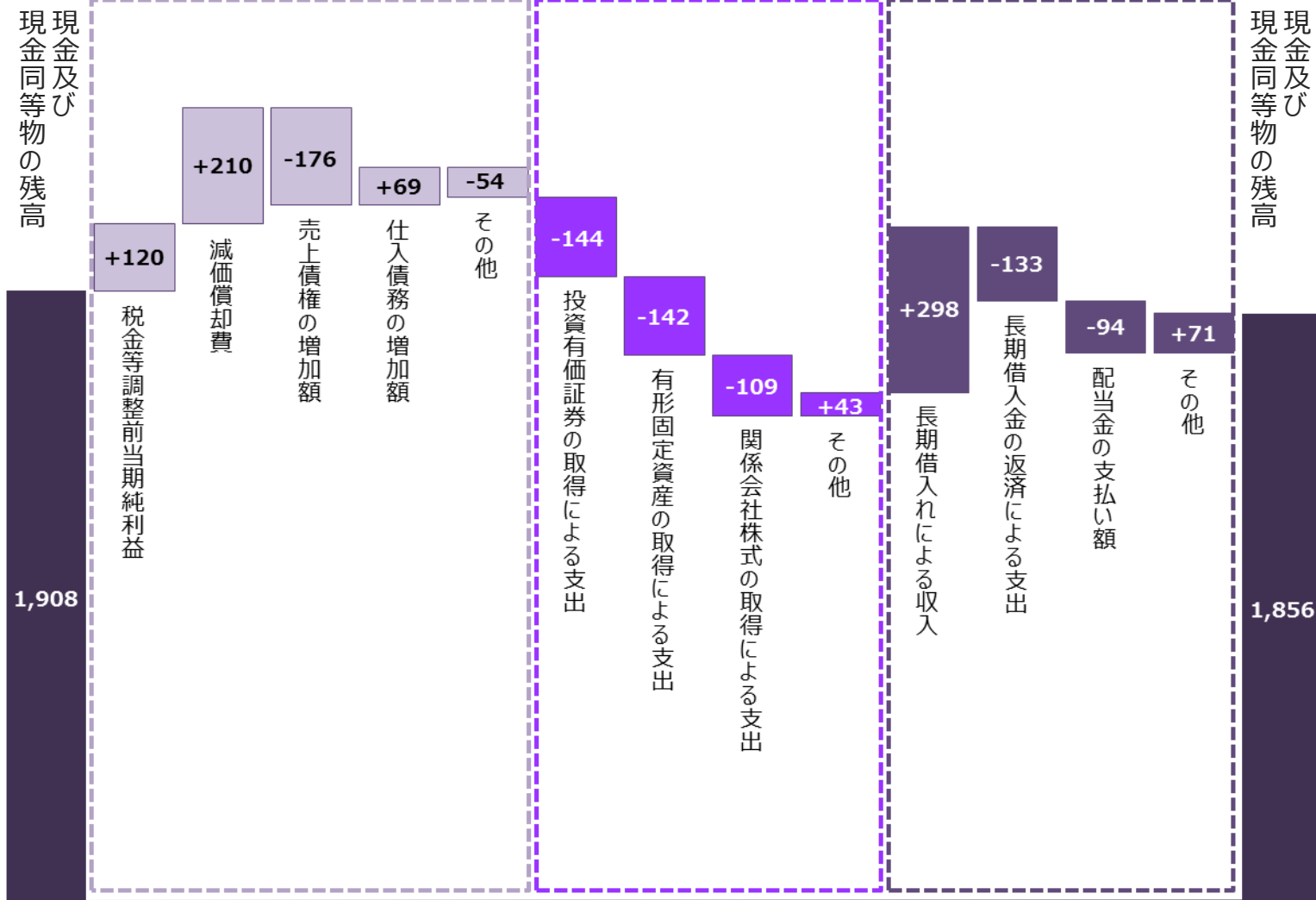
## 2016年3月期 実績

- 総資産：43億円増加の5,329億円
- 流動資産：現金・預金及び2016年3月に主カタイトルを販売したことによる受取手形・売掛金の増加等により、42億円増加
- 固定資産：投資有価証券が増加したものの、全体で大きな変動はなし
- 自己資本比率：4.7ポイント低下の55.3%
- 流動比率：58.5ポイント低下の285.2%  
(2015年3月期末 流動比率：343.7%)



# 連結キャッシュ・フローの状況（主要因）

(億円)



2015年  
3月期末

**営業CF**  
**+169億円**

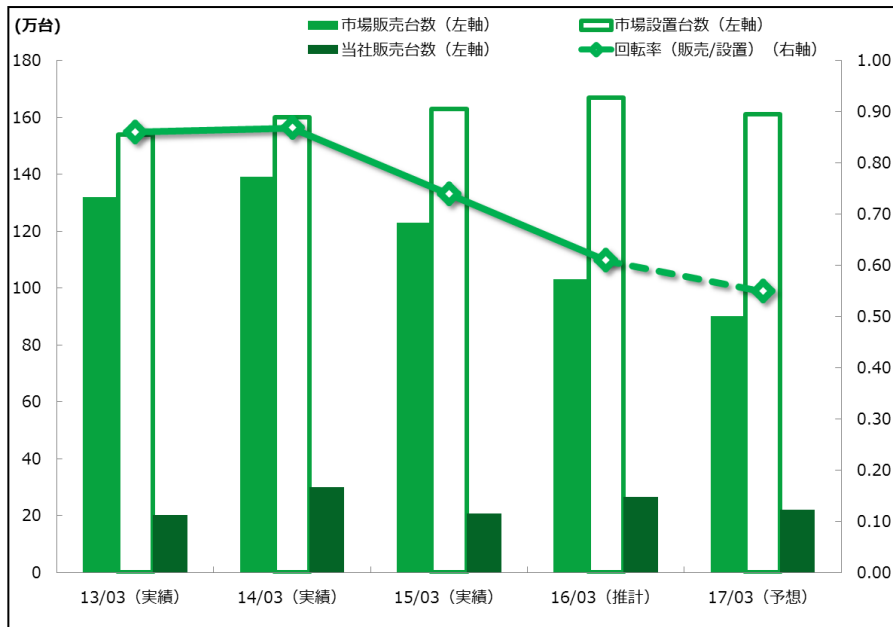
**投資CF**  
**-352億円**

**財務CF**  
**+142億円**

2016年  
3月期末

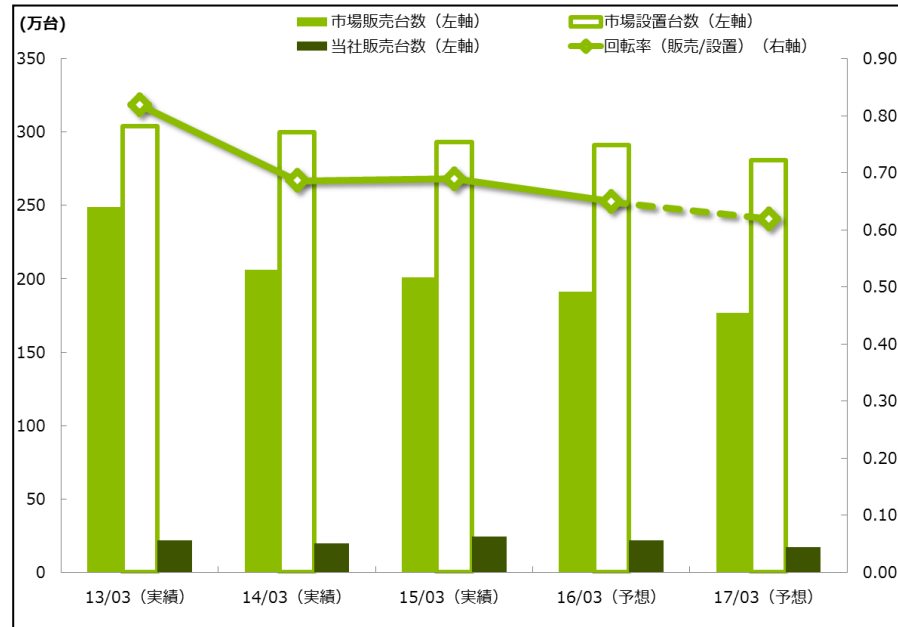
## 市場の見通し

### パチスロ市場動向



パチスロ	13/03 実績	14/03 実績	15/03 実績	16/03 推計	17/03 予想
市場販売台数	132万台	139万台	123万台	103万台	90万台
市場設置台数	154万台	160万台	163万台	167万台	161万台
回転率	0.86	0.87	0.75	0.62	0.56
当社販売台数	20.2万台	30.1万台	20.7万台	14.2万台	23.0万台

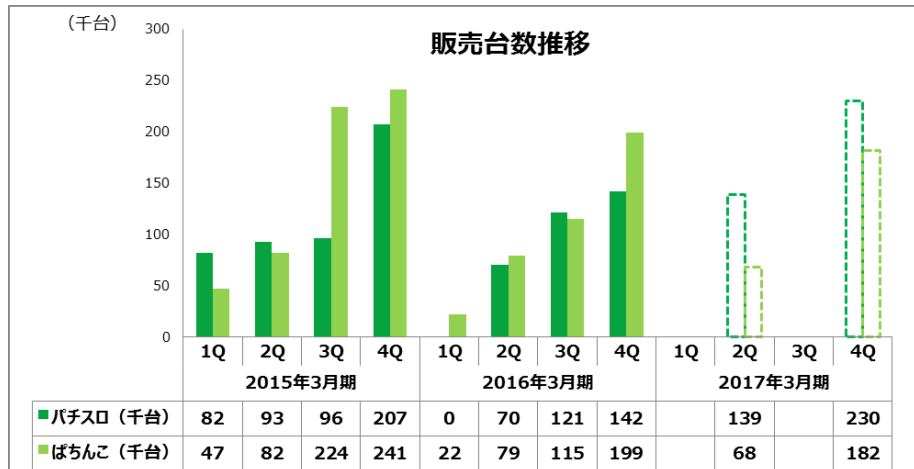
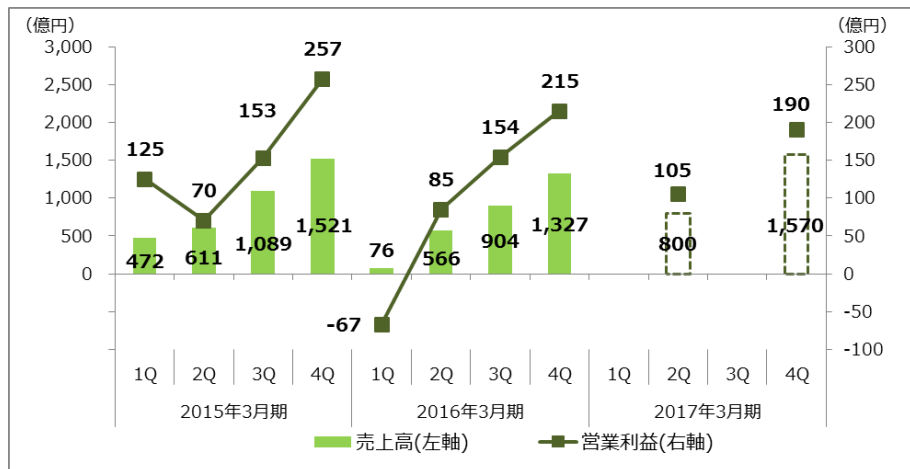
### パチンコ市場動向



パチンコ	13/03 実績	14/03 実績	15/03 実績	16/03 推計	17/03 予想
市場販売台数	249万台	206万台	201万台	191万台	177万台
市場設置台数	304万台	300万台	293万台	291万台	281万台
回転率	0.82	0.69	0.69	0.66	0.63
当社販売台数	21.6万台	20.0万台	24.1万台	19.9万台	18.2万台

出所：警察庁、矢野経済研究所（確定値が公式に出ていないデータ、および2016年、2017年数値は当社推計・予想）

(億円)		2015年3月期		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	通期 累計実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
内 訳	売上高	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	-	800	1,570	-
	パチスロ	345	738	310	611	-17%	521	839	+37%
	パチンコ	238	732	231	668	-9%	210	572	-14%
	その他/消去等	28	51	25[68]※	48[131]※	-	69	159	-
	営業利益	70	257	85[84]※	215[209]※	-	105	190	-
	営業利益率	11.5%	16.9%	15.0%[13.8%]※	16.2%[14.8%]※	-	13.1%	12.1%	-
	パチスロ販売台数 (台)	93,045	207,830	70,260	142,337	-32%	139,300	230,800	+62%
	パチンコ販売台数 (台)	82,955	241,425	79,604	199,014	-18%	68,000	182,000	-9%



## 2016年3月期 実績

- 実績あるシリーズ機は堅調な一方、規制の影響を受けて主力タイトル以外のパチスロの販売が期初計画を下回り低調に推移

## 2017年3月期 計画

- 主力を含む複数タイトル投入による、パチスロ販売台数の増加に伴い増収を計画
- 新枠や新規部材の普及時期にあたることから、一時的に利益率が低下

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。  
 ※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

## パチスロ

### 販売実績/パチスロ

パチスロ 遊技機	2015年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
Sammy	2タイトル	3タイトル	2タイトル	5タイトル	3タイトル	7タイトル
	83,516台	155,695台	70,260台	136,997台	120,000台	195,000台
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	-	2タイトル	2タイトル	4タイトル
	9,529台	9,569台	-	5,340台	4,300台	20,800台
GINZA RODEO	-	1タイトル	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	42,566台	-	-	15,000台	15,000台
合計	4タイトル	6タイトル	2タイトル	7タイトル	6タイトル	12タイトル
	93,045台	207,830台	70,260台	142,337台	139,300台	230,800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)

### 2016年3月期 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 強敵	79,997台	9月
サミー	パチスロ 鬼武者3 時空天翔	25,966台	11月
サミー	パチスロ偽物語	20,692台	2月
サミー	パチスロ ベヨネッタ	7,206台	10月
タイヨーエレクト	パチスロ龍が如くOF THE END	4,759台	11月

※2016年3月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



『パチスロ北斗の拳 強敵』

©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2007  
版権許諾証YFC-128 © Sammy



『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』

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

### 2016年3月期 実績

パチスロ

- 『パチスロ 北斗の拳 強敵』や『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等、実績あるシリーズ機の販売が堅調に推移
- 新基準機(主基板制御)の新作タイトル『パチスロ偽物語』が堅調に推移
- その他のタイトル販売が低調に推移したため、前期比で販売台数が減少

### 2017年3月期 計画

- 主カタイトルを含む複数タイトルの投入により、販売台数の増加を計画
- 主な販売タイトル  
⇒サミー『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』(第1四半期) 等

## パチンコ

### 販売実績/パチンコ

パチンコ 遊技機	2015年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
Sammy	3タイトル	5タイトル	3タイトル	5タイトル	4タイトル	6タイトル	
	62,893台	206,775台	66,130台	181,117台	45,000台	145,000台	
TAIYO ELEC	2タイトル	5タイトル	3タイトル	3タイトル	2タイトル	4タイトル	
	20,062台	34,650台	13,474台	17,897台	23,000台	37,000台	
合計	5タイトル	10タイトル	6タイトル	8タイトル	6タイトル	10タイトル	
	82,955台	241,425台	79,604台	199,014台	68,000台	182,000台	
内訳	本体販売	20,786台	64,476台	14,617台	93,863台	54,900台	120,400台
	盤面販売	62,169台	176,949台	64,987台	105,151台	13,100台	61,600台

### 2016年3月期 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真・北斗無双	70,245台	3月
サミー	ぱちんこCR北斗の拳6シリーズ	34,817台	10月、1月
サミー	ぱちんこCR神獣王2	33,228台	9月
サミー	ぱちんこCRあしたのジョー	16,364台	7月
サミー	ぱちんこCR化物語シリーズ	8,820台	6月

2016年3月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神獣王2』

©Sammy



『ぱちんこCR真北斗無双』

©武論尊・原哲夫/NSP1983 著作権許諾証K0J-111  
© 2010-2013 コーエーテックモゲームス © Sammy

※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)

### 2016年3月期 実績

パチンコ

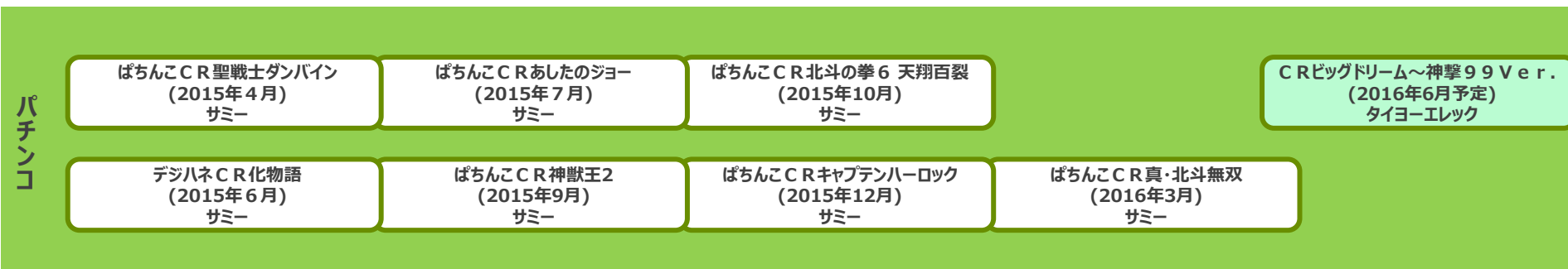
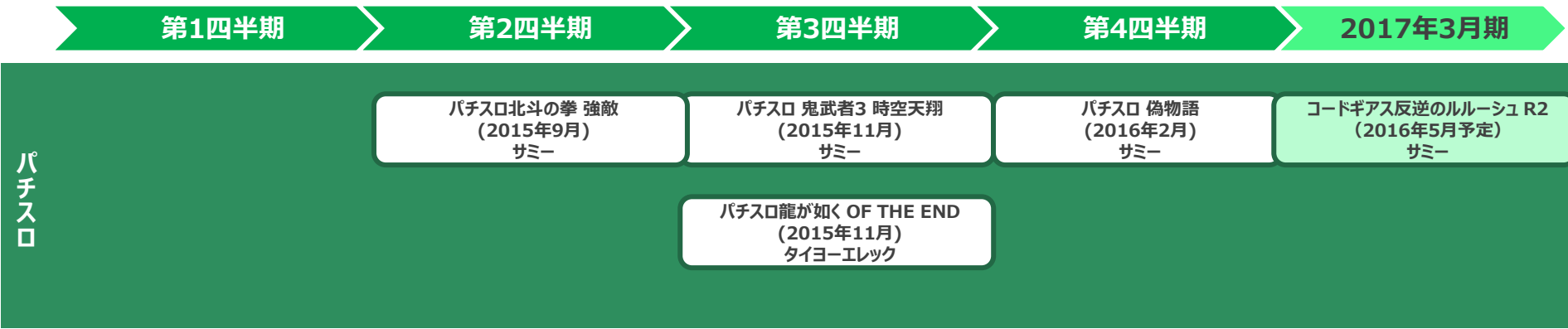
- 『ぱちんこCR真・北斗無双』や『ぱちんこCR神獣王2』等、主カタイトルを中心に販売が堅調に推移
- 構造改革に伴う一時的な影響や、2015年3月期に販売した「ぱちんこCR北斗の拳6」シリーズの反動減により、販売台数が減少

### 2017年3月期 計画

- のめり込み対策に係る新たな「申合せ」の影響等を受け、販売台数の減少を計画
- 主な販売タイトル  
⇒タイヨーエレクトリック『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』(第1四半期)  
⇒サミー『デジハネCRあしたのジョー』(第1四半期) 等



## ■ 2016年3月期の主なタイトルと2017年3月期の販売予定タイトル



『パチスロ 北斗の拳 強敵』  
サミー



『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』  
サミー



『パチスロ 偽物語』  
サミー



『ばちんこCR 神獣王2』  
サミー



『ばちんこCR 北斗の拳6 天翔百裂』  
サミー



『ばちんこCR 真・北斗無双』  
サミー

©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2007  
版權許諾証YFC-128 © Sammy

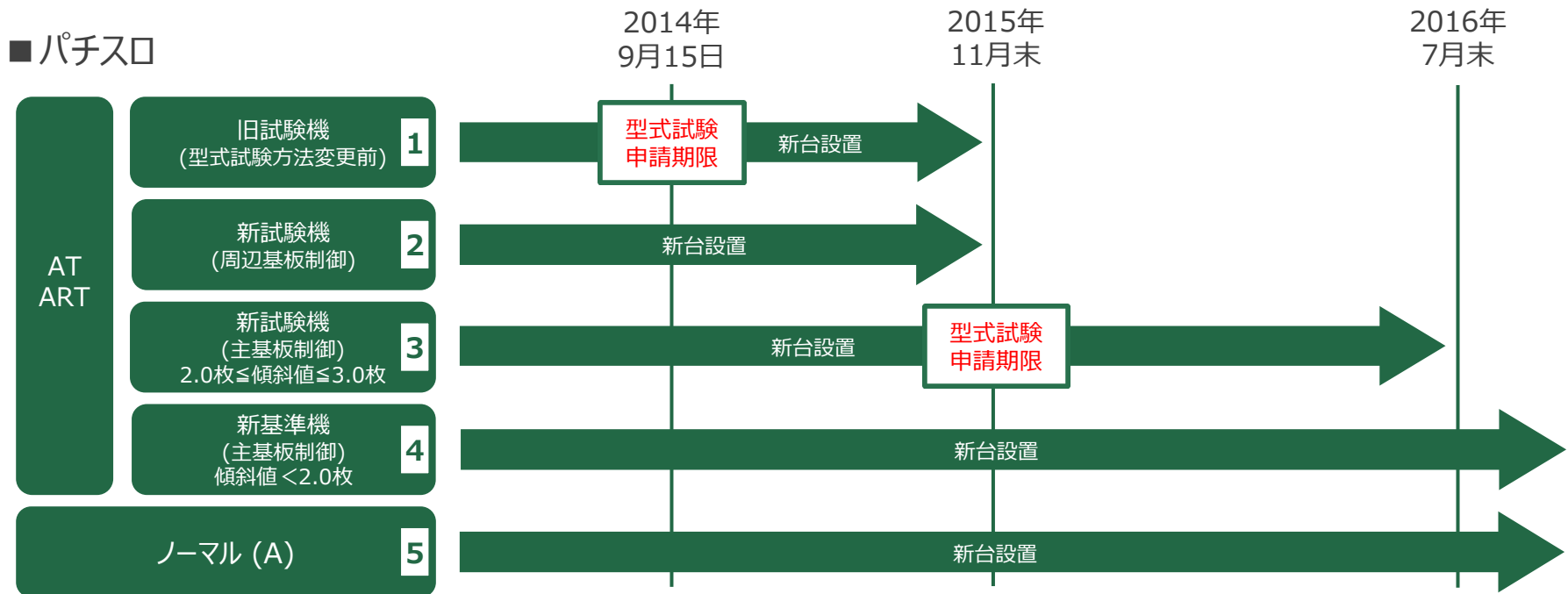
©CAPCOM CO., LTD. ALL LIGHTS RESERVED. ©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©  
©Sammy

©Sammy

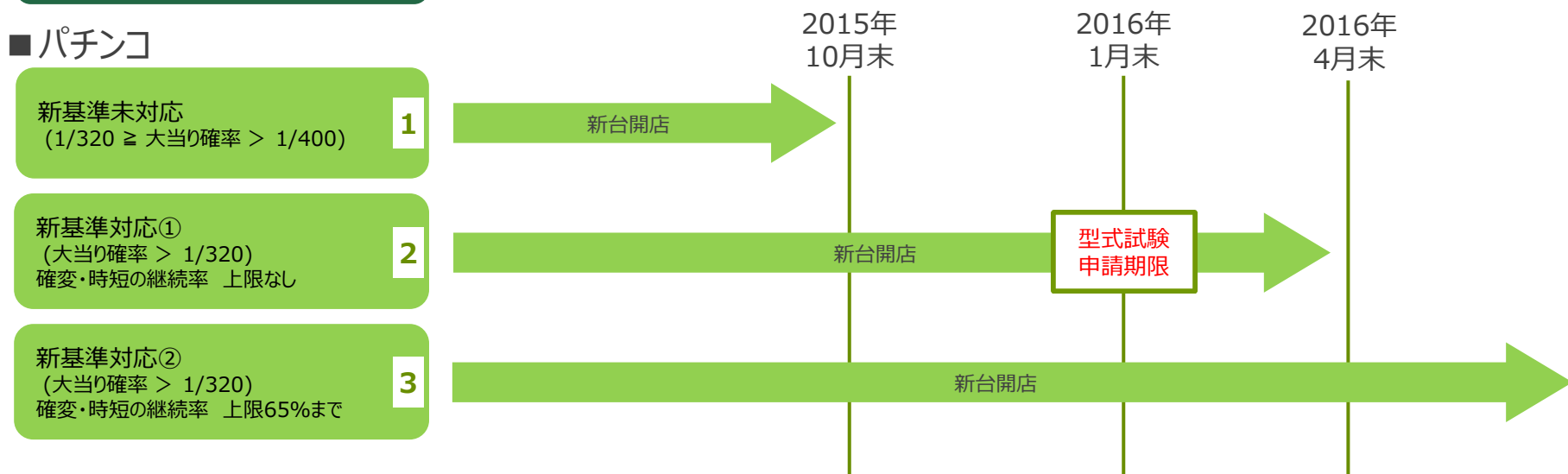
©武論尊・原哲夫/NSP 1983,  
©NSP2007 版權許諾証YTK-805  
©Sammy

©武論尊・原哲夫/NSP1983 版權許諾証KOJ-  
111  
© 2010-2013 コーエーテックモゲームス © Sammy

## ■パチスロ



## ■パチンコ

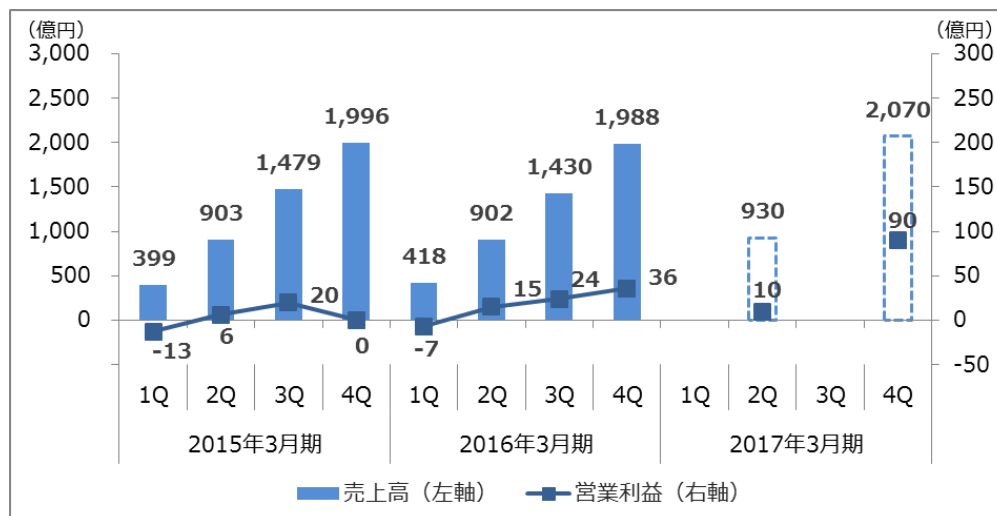






# セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>903</b>	<b>1,996</b>	<b>902[859]※</b>	<b>1,988[1,905]※</b>	-	<b>930</b>	<b>2,070</b>	-
内訳								
デジタルゲーム	273	551	258[215]※	539[456]※	-	240	565	-
パッケージゲーム	164	474	146	423	-11%	210	465	+10%
AM機器	186	393	206	419	+7%	200	445	+6%
AM施設	179	360	189	380	+6%	175	355	-7%
映像・玩具	91	199	95	212	+7%	95	225	+6%
その他/消去等	10	19	8	15	-	10	15	-
<b>営業利益</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>15[17]※</b>	<b>36[42]※</b>	-	<b>10</b>	<b>90</b>	-
内訳								
デジタルゲーム	38	80	7[9]※	-9[-4]※	-	19	80	-
パッケージゲーム	-30	-27	-9	24	-	4	16	-33%
AM機器	-0	-39	2	-1	-	-15	-11	-
AM施設	6	9	13	18	+100%	12	14	-22%
映像・玩具	-5	-17	0	6	-	-1	10	+67%
その他/消去等	-3	-6	2	-2[-1]※	-	-9	-19	-
営業利益率	0.7%	-	1.7%[2.0%]※	1.8%[2.2%]※	-	1.1%	4.3%	-
<b>パッケージ販売本数(万本)</b>	<b>410</b>	<b>1,228</b>	<b>328</b>	<b>922</b>	<b>-25%</b>	<b>574</b>	<b>1,228</b>	<b>+33%</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>98.7%</b>	<b>100.1%</b>	<b>102.2%</b>	<b>103.1%</b>	<b>+3.0pt</b>	<b>101.1%</b>	<b>101.0%</b>	<b>-2.1pt</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>198</b>	<b>194</b>	-	<b>193</b>	<b>194</b>	-



## 2016年3月期 実績

- デジタルゲーム分野において、一部タイトルの資産価値見直しや広告宣伝費が増加した影響により低調に推移
- コスト削減施策実施により、セグメント全体の収益性が改善し増益

## 2017年3月期 計画

- デジタルゲーム分野において、PC向け新作ゲームの投入や東南アジア向けゲームプラットフォーム事業の展開により増収を計画
- 既存主カタイトルへの注力や、大型アップデート等により収益性を改善

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。  
 ※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。



## デジタル

### ■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

		2015年3月期				2016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	第4四半期
国内	平均MAU (万人・3か月平均) ※1	669	575	551	543	549	734	615	766
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625	1,491	1,552	1,484
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%	40.2%	42.9%	49.6%
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4		12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%	16.8%	14.4%	11.1%
Noah Pass ※7 主要指標	総ユーザー数 (万人) ※5	5,193	5,896	8,260	9,473	10,075	11,837	12,933	13,744
	平均MAU (万人・3か月平均) ※6	481	730	918	1,054	1,102	1,140	1,294	1,233
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%	14.9%	11.2%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※8	4,856	5,543	6,174	6,802	7,524	7,965	8,466	8,793
	海外 ※8	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967	20,089	24,019	26,529
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491	28,053	32,485	35,322

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）

※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（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（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（売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※5.各四半期の末日時点

※6.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※7.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

※8.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



『ぷよぷよ!!クエスト』  
©SEGA



『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』  
© SEGA

※対象期間は2016年1月～3月における売上  
上位3タイトル

### 2016年3月期 実績

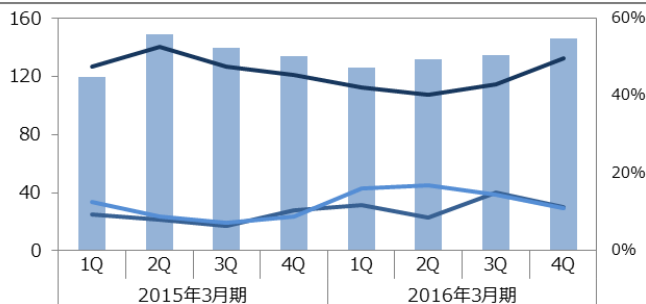
- 『ファンタシースターオンライン2』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等の主カタイトルが堅調に推移
- 評価を受けることができなかった一部タイトルにおいて資産価値見直しを実施
- 新作タイトル投入により広告宣伝費が増加
- 期末の国内配信タイトル数（無料プレイ型のみ）：49本  
（内、サミーネットワークス：14本）

### 2017年3月期 計画

- 既存主カタイトルのイベントや大型アップデート等による収益性の改善を目指す  
⇒ 主カタイトル大型アップデート  
『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』-第3部-  
『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』
- 『Noah Pass』における広告事業の拡大、東南アジアを中心とした海外向けゲームプラットフォーム『goPlay』事業の立ち上げを推進



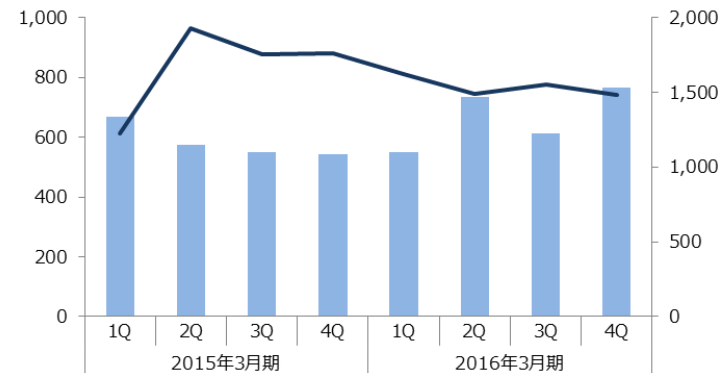
## ■ デジタルタイトル主要指標 (デジタル全体)



	2015年3月期				2016年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
四半期売上高 (億円) (左軸)	120	149	140	134	126	132	135	146
海外売上構成比(%) (右軸)	9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%	14.9%	11.2%
売上高広告宣伝費率(%) (右軸)	12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%	16.8%	14.4%	11.1%
上位3タイトル売上占有率(%) (右軸)	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%	40.2%	42.9%	49.6%

■ 2016年3月期の下期において、主カタイトルに対するイベントや大型アップデート等の施策により、上位3タイトルの売上占有率が上昇

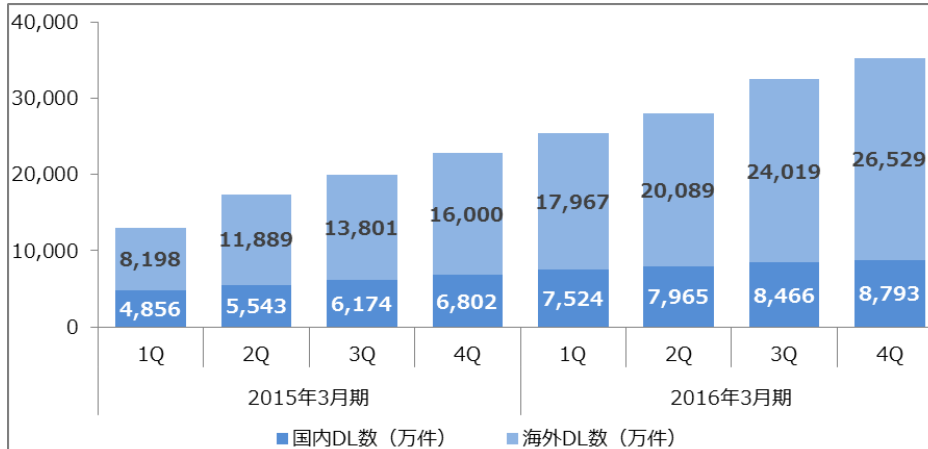
## 国内タイトル主要指標



	2015年3月期				2016年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
平均MAU (万人) (左軸)	669	575	551	543	549	734	615	766
ARPMAU (円) (右軸)	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625	1,491	1,552	1,484

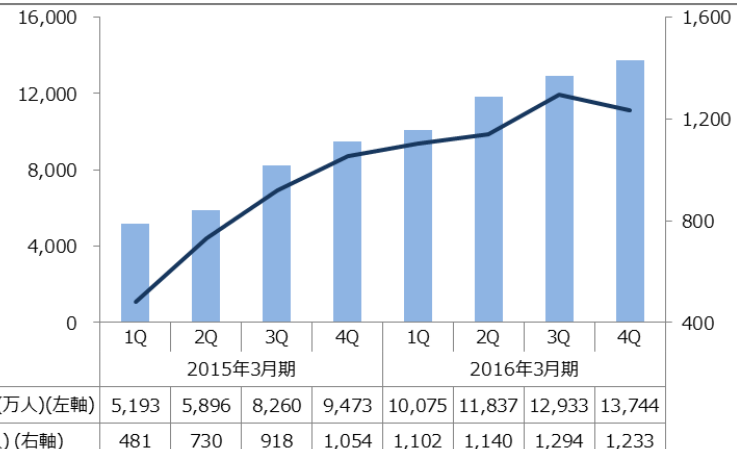
■ 主カタイトルのイベントや大型アップデートおよび、新作タイトルの投入等により2016年3月期第4四半期のMAUは増加

## ■ 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



■ Noah Passのユーザー数累計は1億3千万人を突破  
■ 今後は、広告収益モデルによって収益化に取り組む



## 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		2015年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
国内	販売タイトル数	3	15	4	14	3	9
	販売タイトル数 (SKU)	4	19	5	20	4	12
	販売本数 (万本)	71	212	43	174	85	228
海外	販売タイトル数	3	15	8	15	15	27
	販売タイトル数 (SKU)	10	31	9	18	21	35
	販売本数 (万本)	338	1,016	285	748	489	1,000
合計	販売タイトル数	6	30	12	29	18	36
	販売タイトル数 (SKU)	14	50	14	38	25	47
	販売本数 (万本)	410	1,228	328	922	574	1,228

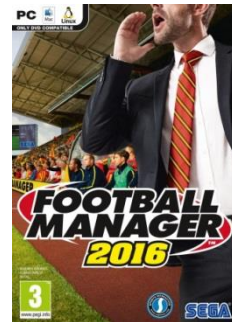
※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す

## 2016年3月期 実績

- 販売本数は前年を下回るものの、国内においては『龍が如く 極』、『真・女神転生IV FINAL』海外においては『Football Manager 2016』等の主カタイトルの販売が堅調に推移
- タイトルの絞り込みとともに主要タイトルの販売に注力し、収益性を改善

## 2017年3月期 計画

- 国内：『ペルソナ5』、『龍が如く6』等の主カIPタイトルを中心に新作投入を予定
- 海外：『Total War:WARHAMMER』を投入予定
- 主カタイトルリリースにより広告宣伝費や研究開発費が増加

2016年3月期  
主要販売タイトル（パッケージゲーム）『Football Manager 2016』  
(2015年11月)

© 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. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

『龍が如く 極』  
(2016年1月)

©SEGA



## AM機器

### 2016年3月期 実績

- 『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』のCVTキットの販売が堅調に推移
- 新作音楽ゲーム『CHUNITHM (チュニズム)』や、新作メダルプッシャー機『バベルのメダルタワー』の販売が好調
- カジノ機器開発などの先行費用が引き続き発生

### 2017年3月期 計画

- 『艦これアーケード』のほか、『三国志大戦』の新作など、幅広いユーザー層・市場に向けた新製品の投入を計画
- カジノ機器開発などの先行費用が引き続き発生

## AM施設

### 2016年3月期 実績

- プライズ等の運営強化により、既存店売上が前期と比べ増加し、堅調に推移
- 電子マネー導入を見据え、ロケテストを開始
- 新業態店舗『KidsBee』を新規オープン（港北みなも、ららぽーと立川立飛）

### 2017年3月期 計画

- 運営強化の一環として、電子マネーの導入を進める
- 引き続きプライズなどの運営強化に取り組む
- 『艦これアーケード』や『三国志大戦』の新作など自社大型タイトル導入や、プライズ機の増台等により収益性の向上を目指す
- 改正風営法施行により、2016年6月以降の施設稼働向上を見込む

## 映像・玩具

### 2016年3月期 実績

- 劇場版『名探偵コナン 業火の向日葵 (ひまわり)』がシリーズ最高の興行収入を記録
- 『アンパンマン』シリーズや『ディズニーキャラクターマジカルポッド』などを販売
- 玩具分野における製品ラインナップの絞り込みによる単年度黒字化

### 2017年3月期 計画

- 劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』を公開  
⇒ シリーズ最高興行収入を記録した前作をさらに上回る初動
- サンリオとの共同開発第2弾となるキャラクター『リルリルフェアリアル』シリーズの玩具を展開
- 定番・主力の製品やサービスを中心に展開



## ■ 2016年3月期の主なタイトルと2017年3月期の販売予定タイトル

第1四半期

第2四半期

第3四半期

第4四半期

2017年3月期

デジタル

オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団- (2015年4月)

モンスターギア バースト (2015年5月)

戦の海賊 (2015年8月)

夢色キャスト (2015年9月)

ぷよぷよ!!タッチ (2015年11月)

フォルティシア SEGA×LINE (2015年12月)

ファンタ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～)

ぷよぷよ!!クエスト (2013年4月～)

既存タイトル

パッケージ

ペルソナ4 ダンシング・オールナイト (2015年6月)

Football Manager 2016 (2015年11月)

龍が如く極 (2016年1月)

Total War: WARHAMMER (2016年5月24日発売予定)

真・女神転生IV FINAL (2016年2月)

ペルソナ5 (2016年9月15日発売予定)

龍が如く6 (2016年秋発売予定)

AM機器

新甲虫王者ムシキング (2015年7月)

ネイルプリ (2015年11月)

バベルのメダルタワー (2016年3月)

艦これアーケード (2016年4月)

CHUNITHM (2015年7月)

StarHorse3 (2015年11月)

三国志大戦 (2016年発売予定)

映像・玩具

名探偵コナン 業火の向日葵 (ひまわり) (2015年4月)

劇場版 弱虫ペダル (2015年8月)

ルパン三世 (新テレビシリーズ) (2015年10月)

名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア) (2016年4月)

ジュエルウォッチ (2015年4月)

ディズニーキャラクターマジカルポット (2015年11月)

フェアリルカメラ (2016年4月)



オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-  
©SEGA / f4samurai



龍が如く極  
©SEGA



バベルのメダルタワー  
©SEGA



名探偵コナン 業火の向日葵  
©2015 青山剛昌 / 名探偵コナン製作委員会



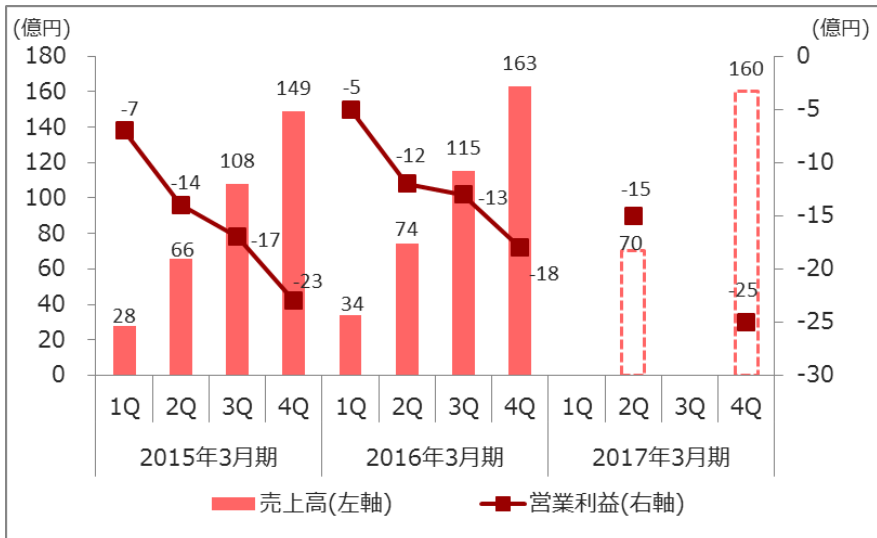
ディズニーキャラクターマジカルポット

©Disney  
©Disney Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard.



(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比	
売上高	66	149	74	163	+9%	70	160	-2%	
営業利益	-14	-23	-12	-18	-	-15	-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)	322	643	287	571	-11%	272	570	-
	客単価 (円)	12,982	14,468	14,912	15,845	+10%	15,415	16,902	+7%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	333	614	395	687	+12%	372	650	-5%
	客単価 (円)	3,342	3,426	3,466	3,545	+3%	3,578	3,723	+5%
オービィ横浜	利用者数 (千人)	240	400	194	323	-19%	232	371	+15%
	客単価 (円)	2,264	2,283	2,421	2,282	-	2,079	2,050	-10%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	55	109	51	94	-14%	-	-	-
	利用者数 (千人)	29	58	24	48	-17%	-	-	-

※「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



## 2016年3月期 実績

- 『東京ジョイポリス』における利用者数増加や『青島ジョイポリス』の新規開業により増収
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』においてサンホテルフェニックスの閉館に伴い、利用者数は減少した一方、繁忙期において客単価の高い個人集客が堅調に推移し、損失幅縮小

## 2017年3月期 計画

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、ホテルの客室大規模改修工事を今夏完了し、グランドオープンを予定するものの、償却費用負担が増加
- IR(統合型リゾート)事業における先行投資等の費用が発生

## 2016年3月期 実績



PHOENIX  
SEAGAIA  
RESORT

『フェニックス・シーガイア・リゾート』



- 大晦日に『カウントダウン 打ち上げ花火』を実施

## 2017年3月期 計画



- 『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』が大規模改修工事を終え、新客室やクラブラウンジなど、今夏グランドオープン

アトラクション&ライブパーク  
**JOYPOLIS**

『東京ジョイポリス』



- 中国における初のライセンスアウト施設『上海ジョイポリス』を開業



- 20周年イベントの開催や『名探偵コナン in JOYPOLIS～20年目の邂逅（エンカウンター）～』などのコラボイベントを実施



『オービィ横浜』



- シアタープログラム『アイスワールド』期間限定復活
- 国内における初のライセンスアウト施設『オービィ大阪』を開業



- GWに『ひつじのショーン』を題材とした地域回遊イベントの協賛
- 夏季に新作シアタープログラム投入予定



## ■ 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3月末時点)>

<完成イメージ図 (2017年上期開業予定)>

<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央区 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%)
施設構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:388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 ・プレミアムスパ (温浴施設)</li> <li>・ デザイナーズホテル (部屋数：103室 付帯施設：フィットネスジム)</li> </ul>
開業	2017年上期予定

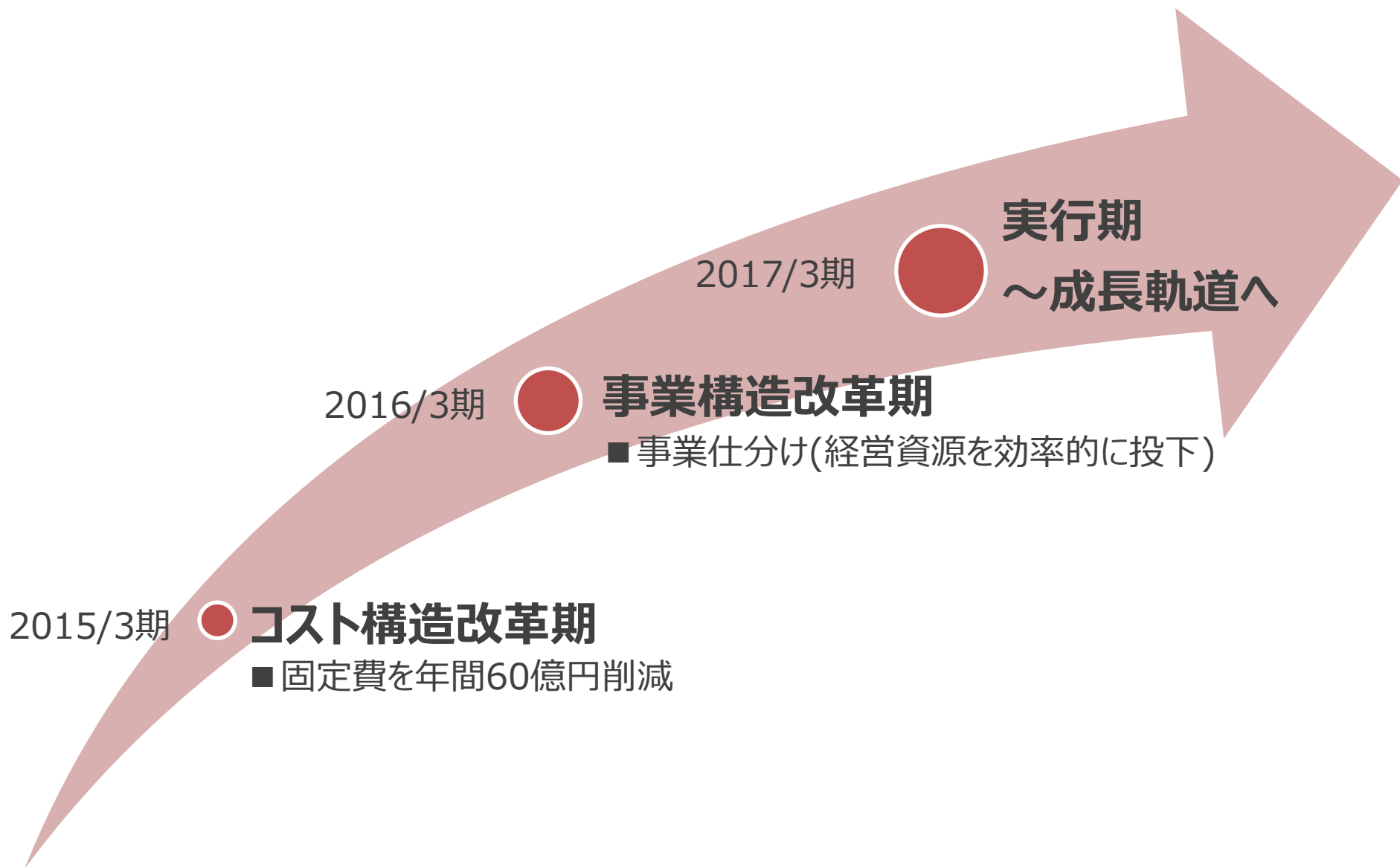
### <仁川空港概要>

- 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

# セガサミーグループ構造改革の概要



## 1. コスト構造の改革

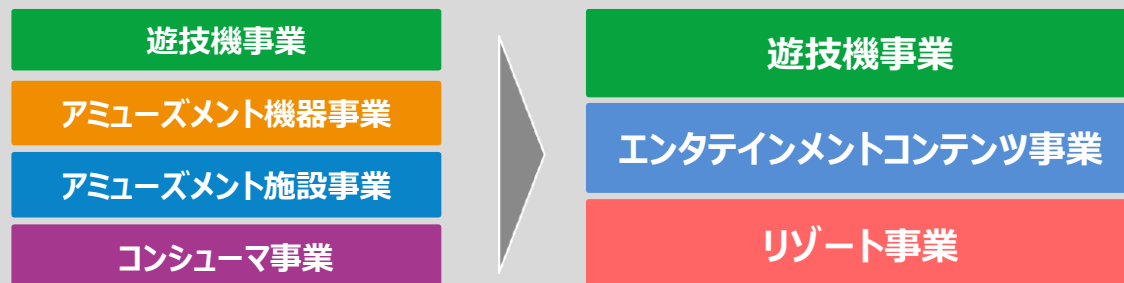
## 2. 事業構造の改革

## 3. 今後の経営方針

## 4. 重視する経営指標および目標

## 中核事業の明確化

### ➤ 3事業セグメントへの見直し



## 不採算・低採算事業の 抜本的見直し

### ➤ CGアニメ映画自主製作中止

### ➤ その他事業・プロジェクトからの撤退

### ➤ 希望退職者の募集等

## 事業ポートフォリオ運営の 基礎構築

### ➤ 事業毎に分社化

⇒各事業レベルへの権限委譲による意思決定迅速化

⇒更なる事業再編に向けた素地整備

## 人財配分の最適化

### ➤ 収益規模に見合った人員数の調整

⇒年齢構成の若年化促進

⇒中核事業へのリソース集中

## 「コスト」構造改革着手領域において、大幅な収益性改善を実現

(単位：億円)

事業分野	項目	2015年3月期	2016年3月期	差異
パッケージ 分野	売上高	474	423	△51
	営業利益	△27	24	<b>+51</b>
AM機器 分野	売上高	393	419	+26
	営業利益	△39	△1	<b>+38</b>
AM施設 分野	売上高	360	380	+20
	営業利益	9	18	<b>+9</b>
映像・玩具 分野	売上高	199	212	+13
	営業利益	△17	6	<b>+23</b>

1. コスト構造の改革

2. 事業構造の改革

3. 今後の経営方針

4. 重視する経営指標および目標

## グループ事業ポートフォリオの整理

- ✓ 投資判断（投資と撤退）の明確化
- ✓ 投資効率性の追求
- ✓ 各事業ミッションの定義

## 各事業を「成長」、「安定収益・維持」、「縮小・撤退」に分類

- ✓ 分類基準：下記基準により3分類を判断
  - ・ 市場成長性
  - ・ 収益性 / 改善余地
  - ・ 競争優位性



## 安定収益の確保 ⇒ 成長事業への投資拡大

### 成長事業

デジタル  
ゲーム

IR  
(統合型リゾート)

その他  
新規領域

- ✓ 利益規模の拡大を見据えた事業戦略展開 (M&A含む)
- ✓ 成長領域に集中した経営資源の投下

### 安定収益・維持 事業

遊技機

パッケージ  
ゲーム

AM機器

AM施設

映像

- ✓ 利益率の改善を目的とした事業プロセスの見直し
- ✓ 配分資源の安定創出

## 2016年3月期実施事項

### 遊技機事業

✓ 事業効率改善

⇒生産体制、開発体制の集約 / 効率化

⇒希望退職者の募集

### エンタテインメント コンテンツ事業

✓ コア事業の整理

⇒コンテンツ・ソリューション事業

(株式会社インデックスの株式譲渡)

⇒ダイニングダーツバー事業

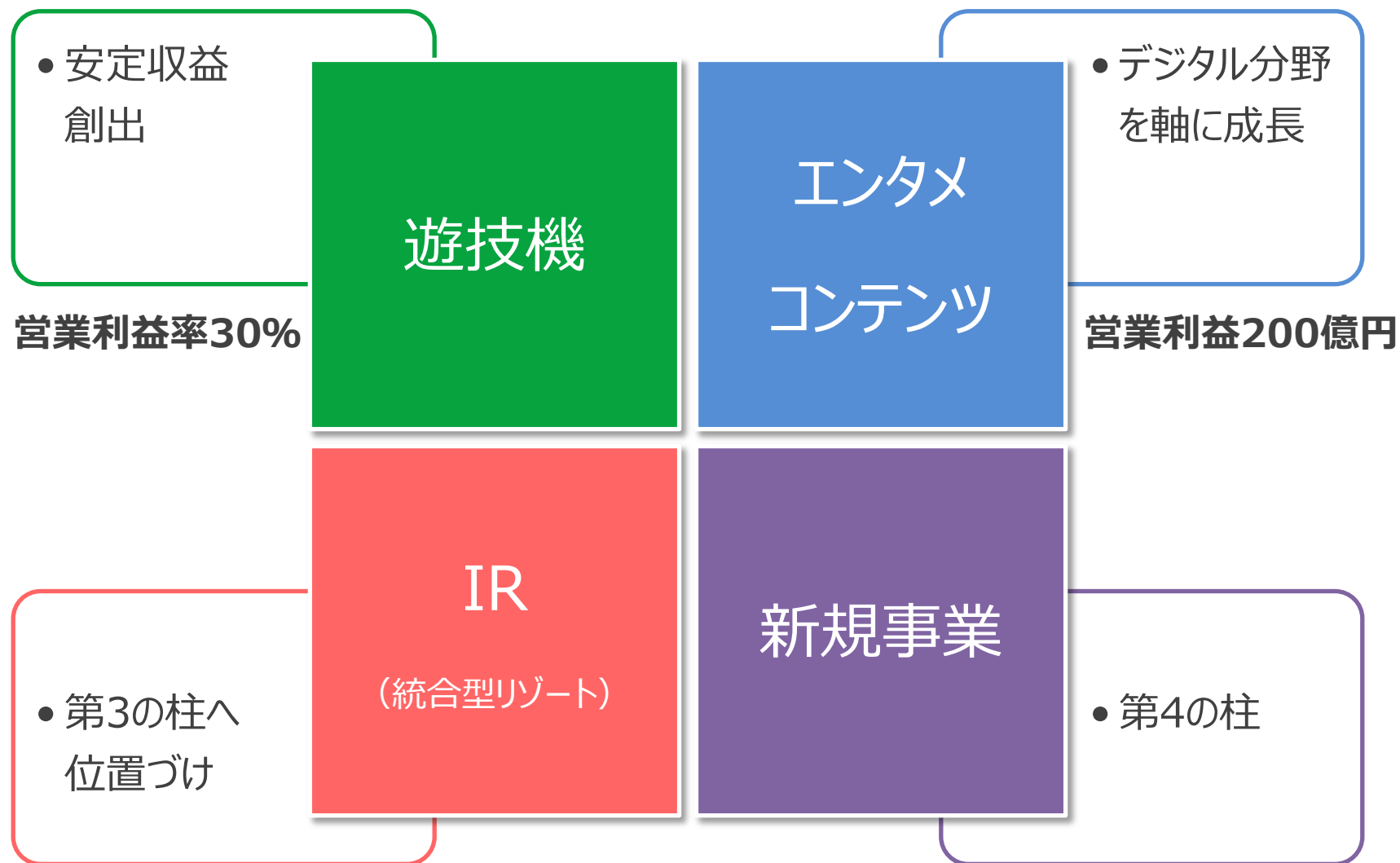
(株式会社ビーリンクの株式譲渡)

1. コスト構造の改革

2. 事業構造の改革

3. 今後の経営方針

4. 重視する経営指標および目標



IR事業参入

## セグメント目標：営業利益率30%（2020年3月期）

- ✓ 主な施策：
- ① 同業他社との連携強化
  - ② マルチブランド戦略の見直し
  - ③ タイトル数の絞込み
  - ④ リユース推進

## セグメント目標：営業利益200億円（2020年3月期）

- ✓ 主な施策：
- ① デジタル：国内タイトルの安定収益確保
  - ② デジタル：海外新興市場への積極投資
  - ③ カジノ機器：早期黒字化

## セグメント目標：IR事業参入

- ✓ 主な施策：① 国内IR参入に向けた先行投資
- ② 海外IRの開発、運営を通じたノウハウ蓄積
- ③ フェニックス・シーガイア・リゾートの  
ブランドバリュー向上

1. コスト構造の改革

2. 事業構造の改革

3. 今後の経営方針

**4. 重視する経営指標および目標**



## 利益率重視

<利益率改善を最優先>  
<中長期的に利益規模追求>

2020年3月期  
営業利益率：15%

## 資本効率向上

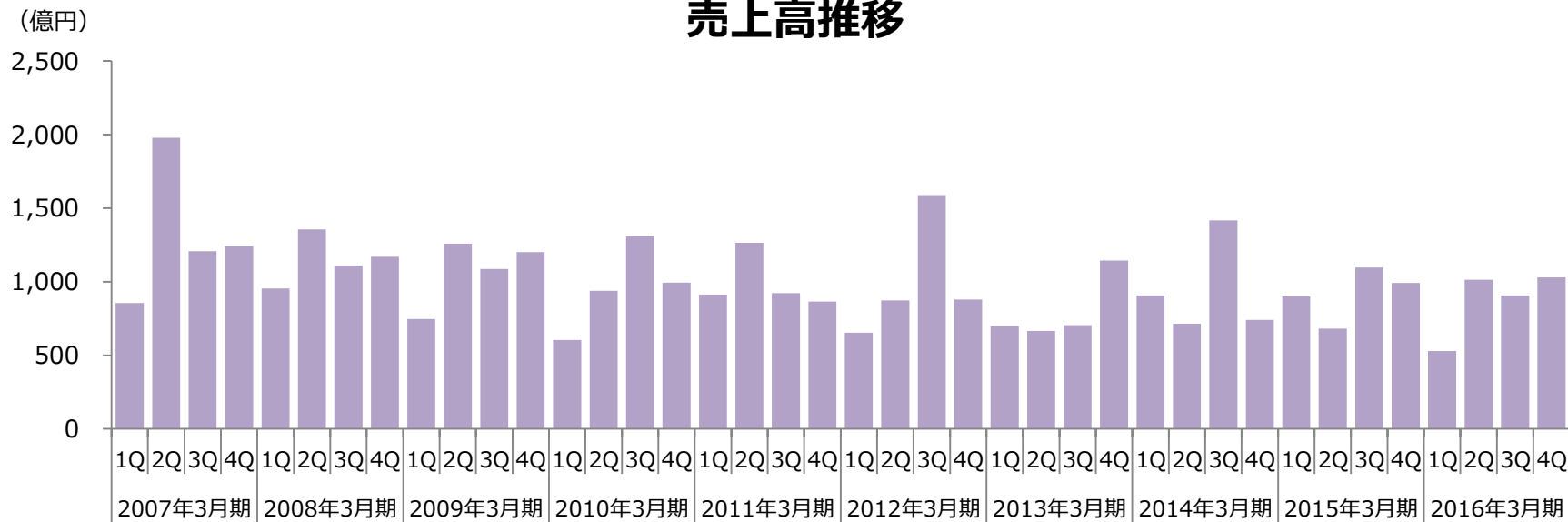
<資本回転率の向上>  
<経営資源配分の最適化>

2020年3月期  
ROA：5%

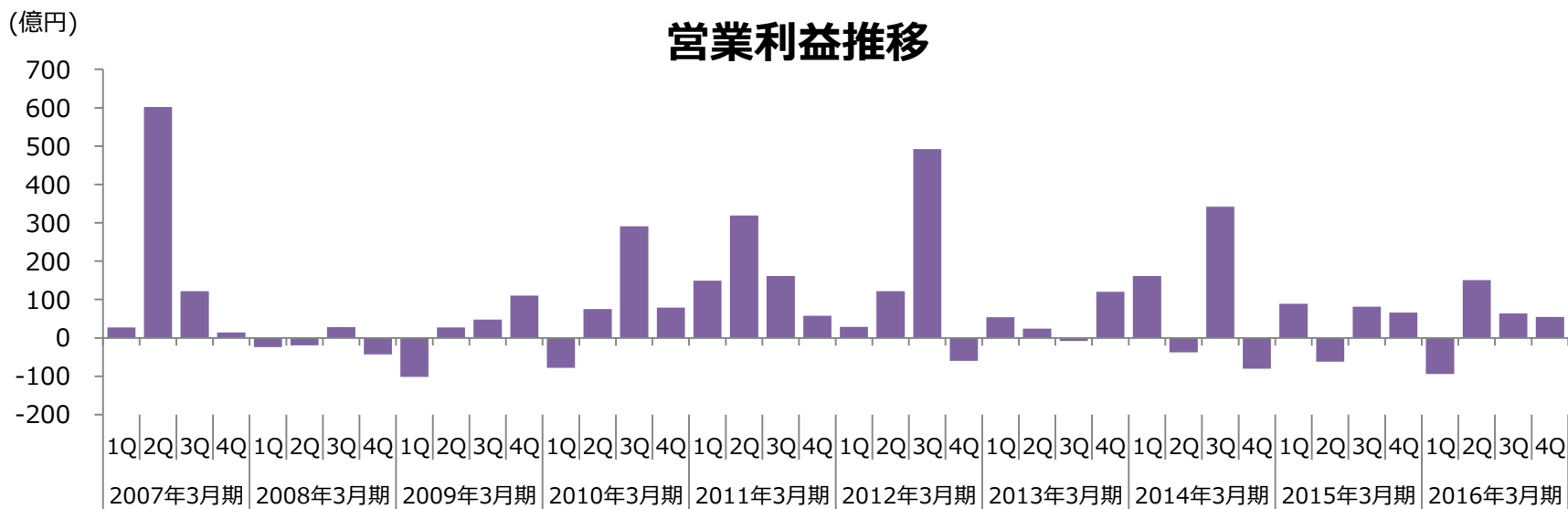
※ROA（%）＝親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

## <四半期毎の業績推移>

### 売上高推移



### 営業利益推移



# 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
<b>パチスロタイトル数</b>	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
<b>パチンコタイトル数</b>	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
<b>国内既存店舗売上高前年比</b>	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
<b>パッケージタイトル数 (タイトル)</b>	- (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/2016/201603\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2016/201603_4q_transition.xls))

(億円)	2015年3月期				2016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
<b>売上高</b>	900	1,581	2,677	3,668	529	1,543	2,450	3,479
内訳								
遊技機	472	611	1,089	1,521	76	566[609]※	904	1,327[1,410]※
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,479	1,996	418	902[859]※	1,430	1,988[1,905]※
リゾート	28	66	108	149	34	74	115	163
<b>営業利益</b>	89	27	108	174	-94	57	121	176
内訳								
遊技機	125	70	153	257	-67	85[84]※	154	215[209]※
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	20	0	-7	15[17]※	24	36[42]※
リゾート	-7	-14	-17	-23	-5	-12	-13	-18
その他/消去等	-14	-35	-48	-60	-13	-31[-32]※	-44	-57
営業利益率	9.9%	1.7%	4.0%	4.7%	-	3.7%	4.9%	5.1%
<b>経常利益</b>	96	26	107	168	-87	58	126	164
経常利益率	10.7%	1.6%	4.0%	4.6%	-	3.8%	5.1%	4.7%
<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
当期純利益率	5.7%	-	-	-	-	0.6%	2.6%	1.5%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	124	284	488	676	128	247	403	580
<b>設備投資額</b>	69	147	205	287	68	125	210	280
<b>減価償却費</b>	40	81	128	176	41	82	125	166
<b>広告宣伝費</b>	41	100	145	191	39	93	136	179
<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
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
<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
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
<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%
<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
<b>パッケージタイトル数（タイトル）</b>	3	6	25	30	5	12	24	29
<b>パッケージタイトル数（sku）</b>	5	14	44	50	6	14	31	38
<b>販売本数（万本）</b>	170	410	891	1,228	183	328	612	922

※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月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。



<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。