

P1 数字で見るセガサミーグループ  
SEGA SAMMY in 2012

さらなる成長へ向けて  
環境変化に適応した  
体制へと転換



P3  
P5 セグメント情報

P9 「キーパーソン」とふりかえる  
第9期活動レビュー

- ▶ THQ Canada Inc.の全株式と同社開発タイトルに関する知的財産等を取得
- ▶ (株)バタフライを子会社化

P12 最新情報

P13 企業情報

# 第9期 株主通信

2012年4月1日 ▶ 2013年3月31日

夏号

SEGA®

SEGA  
TOYS

2013 summer

Sammy



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

TMS  
ENTERTAINMENT, LTD.

# SEGA SAMMY REPORT

TAIYO.ELEC

Sammy NetWorks

# SEGA SAMMY in 2012

## コンシューマ事業 営業損失

151億円 → 7億円

厳しい経営環境が続く欧米パッケージ分野の構造改革を断行し、タイトル数を絞り込んだ結果、パッケージ販売本数および売上高は減少したものの、組織合理化による営業費用の削減、デジタル分野の本格化により、損失幅が大幅に縮小しました。

## その他の主なキーンパー

## 取得自己株式数

1,000万株

株主還元の一環として、自己株式の取得を実施しました。2012年6月7日から2012年7月31日の間に、取得し得る株式の総数の上限である1,000万株(取得価額161億92百万円)を取得しています。

## 売上高

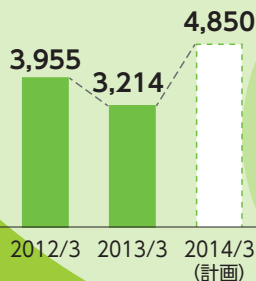
3,214億円  
(前期比18.7%減)

## 営業利益

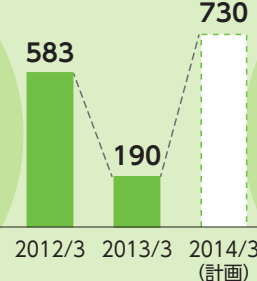
190億円  
(前期比67.4%減)

2013年3月期の業績は、主に遊技機事業における主力タイトルの販売スケジュールを見直した影響により、前期比で減収・営業減益となった一方で、米国の一部連結子会社の清算結了に伴い、繰延税金資産を計上したことにより、法人税等合計額が減少し、当期純利益は前期比で53.2%増となる334億円となりました。2014年3月期は、遊技機事業で主力タイトルの販売を計画していることを主要因として、大幅な増収・増益を達成する計画となっています。

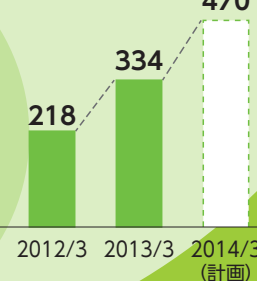
売上高(億円)



営業利益(億円)



当期純利益(億円)



詳細な財務情報はP13をご参照ください。▶▶▶

その他事業

**4.1%** 売上高 **134億円** (前期比 346.7%増)  
 営業損失 **4億円** (—)

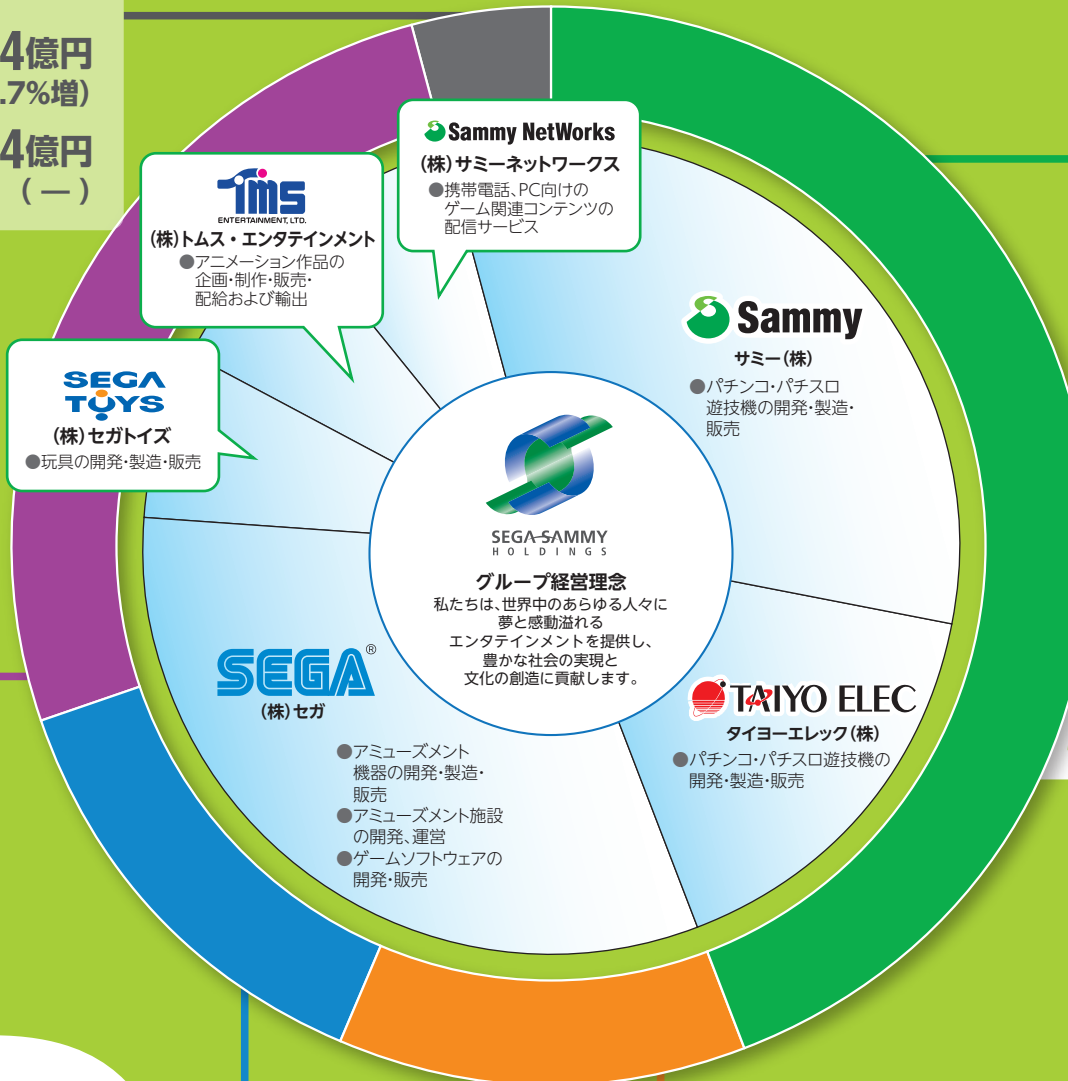
セガサミーの事業と  
事業別売上高構成比



コンシューマ事業

**26.0%**

売上高 **838億円** (前期比 2.1%減)  
 営業損失 **7億円** (—)



**SEGA-SAMMY HOLDINGS**  
**グループ経営理念**  
 私たちは、世界中のあらゆる人々に  
 夢と感動溢れる  
 エンタテインメントを提供し、  
 豊かな社会の実現と  
 文化の創造に貢献します。

遊技機事業

**44.2%**  
 売上高 **1,422億円** (前期比 33.0%減)  
 営業利益 **235億円** (前期比 66.9%減)

**777**



アミューズメント施設事業

**13.2%** 売上高 **427億円** (前期比 4.3%減)  
 営業利益 **11億円** (前期比266.7%増)

アミューズメント機器事業

**12.1%** 売上高 **391億円** (前期比 21.6%減)  
 営業利益 **19億円** (前期比 74.3%減)

セグメントごとの業績はP5からご覧ください。...





セガサミーホールディングス(株)  
代表取締役会長兼社長  
サミー(株) 代表取締役会長 CEO  
(株)セガ 代表取締役会長 CEO

里見 治

### 株主の皆さまへ

平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

2013年3月期におけるわが国経済は、新政権による新たな経済政策を受け、円安・株高が進み、景気回復の期待が高まったものの、世界経済の減速と日中情勢の悪化の影響もあり、依然として不透明な状況となりました。

このような状況の中、当社グループでは、さまざまな経営施策により事業環境の変化に迅速かつ柔軟に対応する体制を整え、また、将来の成長を加速できる強固な経営基盤の構築に尽力してまいりました。成長への投資を行う一方で、株主さまに対しては利益に応じた適正な配当の継続を目指していく所存でございます。

今後も全世界をターゲットとして、あらゆる世代に良質なエンタテインメントを提供していきます。そして「すべての事業分野でプレゼンスを確立し、世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」ことを目指します。株主・投資家の皆さまにおかれましては、より一層のご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2013年6月

## Q 2013年3月期決算を振り返ってください。

2013年3月期実績においては、売上高は3,214億円(前期比18.7%減)、営業利益は190億円(前期比67.4%減)、経常利益は209億円(前期比64.0%減)、当期純利益は334億円(前期比53.2%増)となり、主に遊技機事業における主力タイトルの販売スケジュールを見直した影響により、前期比で大幅な減収・営業減益となっております。一方で、米国の一部連結子会社の清算結了に伴い、法人税等合計額が減少し、当期純利益は前期比で約53%増加いたしました。

次に2013年3月期に実施した、主な経営施策についてご説明いたします。2012年5月11日には、韓国仁川市における、カジノを含む複合リゾート施設の開発、2013年1月4日には、韓国釜山市における、複合施設の開発を公表しております。また、2013年1月24日にはTHQ Canada Inc.(現:Relic Entertainment, Inc./本社:カナダ)の全株式と、同社開発タイトルに関する知的財産等の取得しております。さらには、2012年6月7日から2012年7月31日にかけて、自己株式の取得を実施いたしました。2013年3月末時点の自己株式保有数は、発行済株式総数に対して約9%とな

っております。

2013年3月期の遊技機事業の実績ですが、前期比で減収・減益となりました。パチスロにおいては、販売したタイトルは堅調でしたが、主力タイトル『パチスロ北斗の拳 転生の章』をはじめ、複数タイトルの販売スケジュールを見直したことから、前期比で販売台数が減少しました。また、パチンコにおいては主力タイトル『ぱちんこCR 北斗の拳5覇者』の販売が好調で、市場において高い評価をいただいたものの、大型タイトル偏重の市場環境を受け、中堅タイトルの販売が低調に推移した結果、前期比で台数が減少しました。

アミューズメント機器事業については大型タイトルの販売が無く、前期比で、減収・減益となりました。アミューズメント施設事業については、既存店収益が低調に推移した結果、前期比で減収となりましたが、会計方針の変更により従来と比較して減価償却費が減少した結果、増益となりました。コンシューマ事業につきましては、前期比で減収、損失幅縮小となりました。パッケージ分野では、欧米の構造改革の施策として、タイトル数の絞り込みを行ったことにより、前期比で販売本数が減少いたしました。

## Q 2014年3月期通期見通しについてお聞かせください。

2013年3月期においては、パチスロでの販売スケジュールの遅延などにより、一時的にシェアを落とす結果となりましたが、2014年3月期においては、まずパチスロで大型タイトル『パチスロ北斗の拳 転生の章』を投入するほか、複数の主力・大型タイトルを用意しており、再度、圧倒的なトップシェアの座を狙ってまいります。パチンコにおいては、近年、シェアを拡大していた中、2013年3月期は残念な結果となりまし

たが、2013年2月に設置が開始された『ぱちんこCR 北斗の拳5覇者』は、追加受注をいただくなど、ユーザーおよびホールからは極めて高い評価をいただいております。『ぱちんこCR 北斗の拳5覇者』のように、クオリティの高い製品を投入することにより、パチスロだけではなく、パチンコにおいても、トップシェア奪取を目指してまいります。また、従来から取り組んでいるマルチブランド戦略についても、引き続き各ブランド

の強化に取り組み、グループの総合力を向上させてまいります。

次に、**アミューズメント機器事業**の2014年3月期の取り組みですが、2013年3月期は大型タイトルの販売が無く、減収・減益という結果となりましたが、2014年3月期においては、新たに『北斗の拳 BATTLE MEDAL』や、レベニューシェアモデルにおける新作となる、『CODE OF JOKER』を投入する予定です。今後は、中期的に製品ラインアップを管理することで、2013年3月期のようなラインアップの谷間を無くし、安定的な収益を創出してまいります。そのほかにも、従来から取り組んでいるレベニューシェアモデルに続き、新たなビジネスモデルとなる、無料プレイモデルの導入検討を進めてまいります。このような製品・ビジネスモデルをもとに、市場環境に適応しながら安定的に利益を出していきたいと考えております。

つづきまして、**アミューズメント施設事業**における2014年3月期の取り組みをご説明いたします。2013

年3月期においては、(株)セガの既存店舗売上が前期実績を大きく下回り、残念な結果となりました。今後に関しては、店舗の運営力の強化とショッピングセンターへの出店強化により収益の拡大を図ります。なお、2012年7月にリニューアルオープンした「東京ジョイポリス」に関しては、宣伝活動の強化等で認知向上に努めており、足元のゴールデンウィーク期間中は、計画を上回る好調な滑り出しとなっています。また、今夏には横浜・みなとみらいに英国放送協会(BBC)の映像コンテンツを使用した世界初の施設を出店いたします。性別、年齢を問わない自然というコンテンツで、3世代ファミリーを取り込める新しい業態として展開してまいります。

さらに**コンシューマ事業**における2014年3月期の取り組みをご説明いたします。2013年3月期においては、欧米の構造改革の施策によるパッケージ部門のスリム化と、デジタル部門『ファンタシースターオンライン2』の成功に伴い、前期より大幅に収益改善いたしました。

た。2014年3月期においては、『ファンタシースターオンライン2』をはじめとしたクロスプラットフォーム戦略の展開をさらに進めてまいります。また、有力IPの横展開によるさらなる育成と新たな収益機会の確保を図ってまいります。今後の予定として、アニメ等を活用したIP展開を検討しております。デジタル分野においては、タイトル品質の向上と販路拡大によってさらなる収益の拡大を図ってまいります。

業績予想

(単位：億円)	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	増減率(%)
売上高	3,214	4,850	+ 50.9
営業利益	190	730	+ 284.2
経常利益	209	720	+ 244.5
当期純利益	334	470	+ 40.7

Q Paradise Groupとの協業の進捗についてお聞かせください。

2012年5月に発表させていただいた、韓国仁川市でのカジノを含む複合リゾート施設の進捗ですが、本件は、**2016年の開業を予定しており、韓国初の複合リゾートカジノ施設となる予定**です。なお、当該事業のパートナーである、Paradise Groupが現在運

営している**「パラダイスカジノ・仁川」を、2013年7月1日付で、Paradise Groupと当社の合弁会社であり、当社の持分法適用会社であるParadise Sega Sammy社が取得し、直接カジノ施設の運営を行う予定**です。

本件に伴い、当社が、カジノライセンスを保有し、カジノ運営を行っている関連会社を所有する状態となります。2016年の複合リゾートカジノ施設開業前に、当社から合弁会社に人員を送り込み、直接カジノ運営のノウハウを蓄積することも可能となります。

Q 最後に株主の皆さまにメッセージをお願いします。

**成** 長への投資を行う一方で、株主の皆さまに対しては利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としております。内部留保金については財務体質と経営基盤の強化および事業拡大に伴う投資等に有効活用していく方針です。なお、**2014年3月期に**

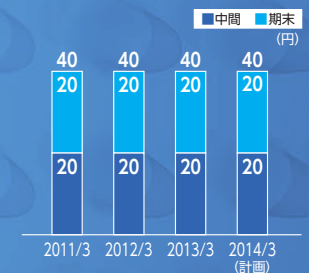
**おける配当は、中間配当20円、期末配当20円、年間配当として40円を予定**しております。

株主の皆さまにおかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後とも一層のご支援のほどよろしく願いいたします。

配当のご案内

第9期の配当金は、2013年5月10日開催の取締役会において、下記のとおり決議いたしました。

- 期末配当金 1株につき20円**  
中間配当として20円、年間配当額40円。
- 効力発生日(支払開始日)**  
2013年5月28日







## 遊技機事業

777

売上高  
構成比 44.2%

売上高 1,422億円

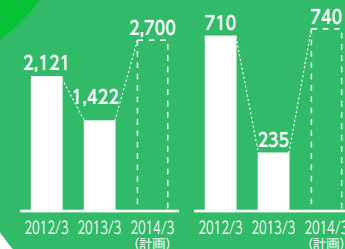
(前期比33.0%減)

営業利益 235億円

(前期比66.9%減)

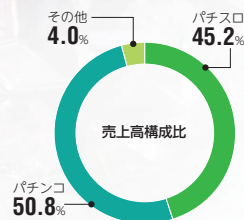
売上高(億円)

営業利益(億円)



### 当期の取り組みと業績

- ▶ 前期比で減収減益に
- ▶ パチスロ遊技機は、『新鬼武者 再臨』等販売タイトルは概ね堅調に推移したものの、『パチスロ北斗の拳 転生の章』をはじめ複数の主力タイトルの販売スケジュールの見直しに影響
- ▶ パチンコ遊技機は、『ぱちんこCR 北斗の拳5 覇者』が市場から高評価を受け好調に推移したものの、大型タイトル偏重の市場環境を受け中堅タイトルが低調に推移



### 2014年3月期の見通し

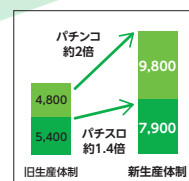
- ▶ パチスロ遊技機は、主力タイトル『パチスロ北斗の拳 転生の章』を2013年6月に投入するほか、複数タイトルの販売を予定。販売台数を大きく伸ばし、トップシェア奪取を狙う
- ▶ 引き続き厳しい環境が予想されるパチンコ遊技機でも、下期に複数の主力タイトルを投入
- ▶ 開発力・ブランド力の向上のほか、マルチブランド戦略を推進し、強固な増収増益基調の確立へ

### ● 当期の主な新機種の販売台数

パチスロ	ロデオ	『新鬼武者 再臨』	41,060台
	ロデオ	『パチスロ モンスターハンター』	38,663台
	サミー	『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ』	31,111台
	サミー	『パチスロリングにかけろ1 ギリシア十二神編』	25,631台
パチンコ	ロデオ	『魁!!男塾～天挑五輪大武會編～』	24,318台
	サミー	『ぱちんこCR 北斗の拳5 覇者』	121,830台
	サミー	『ぱちんこCR 神獣王』	22,039台
	サミー	『ぱちんこCR 蒼天の拳 天授』	20,673台
	サミー	『ぱちんこCR ガオガオキング』	11,446台
	タイヨーエレクト	『CR カメレオン』	6,830台

### 》》》IN FOCUS

「瞬発力」ある生産・供給体制へ。サミー(株)新工場・新流通センターが稼働  
パチスロ遊技機日産2,500台、パチンコ遊技機同5,000台という生産能力を誇るサミー(株)の新工場・新流通センターが2012年10月に操業を開始。これにより当社グループ全体では、パチスロ遊技機日産7,900台、パチンコ遊技機同9,800台と業界トップクラスの生産規模となり、主力タイトルの初期需要に確実に応える、まさに「瞬発力」のある生産体制が整いました。



### 強み

- 強固な開発体制を背景とした製品力
- パチスロ遊技機における高い市場シェア
- グループ企業4社によるマルチブランド戦略
- 新工場の稼働による高い生産能力

### 弱み

- 規制の変化による収益の変動性
- 国内に限定した事業展開

### 課題

- ユーザー数の減少
- パチンコホルの財政状態

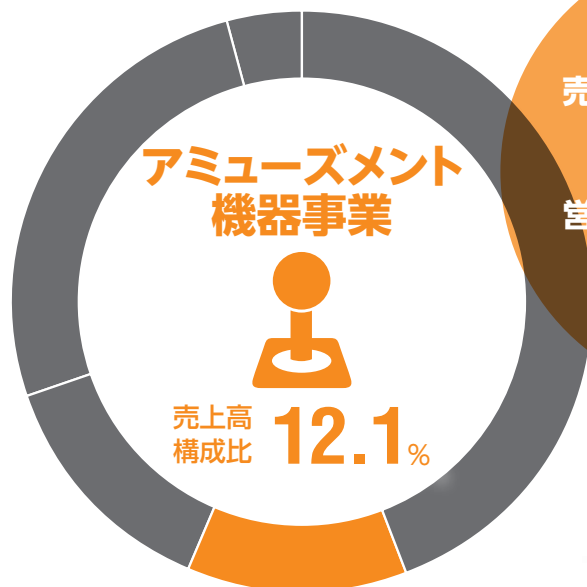
### 成長機会

- パチンコ遊技機市場におけるシェア拡大
- 遊技性の多様化によるユーザーの裾野拡大余地

### 2013年3月期市場環境

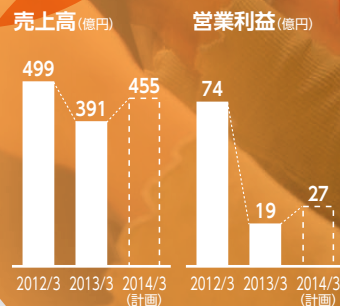
- パチスロ遊技機は、パチンコホールでの稼働や設置台数に回復が見られるも、パチンコ遊技機は引き続き設置台数が減少傾向に





売上高 **391**億円  
(前期比**21.6%**減)

営業利益 **19**億円  
(前期比**74.3%**減)



### 当期の取り組みと業績

- ▶ 大型タイトルの販売がなかったことから、前期比で大幅な減収減益に
- ▶ 『ボーダーブレイク』シリーズ、『セガネットワーク対戦麻雀MJ5 EVOLUTION』などのレベニューシェアタイトルによる配分収益は堅調に推移

### 2014年3月期の見通し

- ▶ 新たにメダルゲーム『北斗の拳 BATTLE MEDAL』や、レベニューシェアモデルにおける新作タイトル『CODE OF JOKER』の稼働開始を計画し、増収増益の見込み
- ▶ 新たなビジネスモデル構築への取り組みとして、無料プレイモデル『ぶぶぶよ!! クエスト アーケード』の導入を検討
- ▶ 市場環境に適應したビジネスモデルを構築するとともに、中期的なラインアップ管理により、タイトル販売の谷間をなくし、収益の安定化・シェア向上を図る

### ●当期の主な販売タイトル

『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ	(トレーディングカードゲーム)
戦国大戦	(トレーディングカードゲーム)
『ボーダーブレイク』シリーズ	(ビデオゲーム)
StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.	(メダルゲーム)
maimai	(ビデオゲーム)

### 》》》IN FOCUS

#### あの『北斗の拳』がメダルゲームになって登場!

インパクト抜群の巨大なラオウが中央に鎮座し、大迫力の突発アタリ演出でプレイヤーを興奮させるマスメダルプッシャーゲーム『北斗の拳 BATTLE MEDAL』が新登場。大量メダルが獲得できるJACKPOT抽選では、巨大ボールが目の前を転がり、モニターには感動の名シーンが流れます。バトルボーナスで大連チャンを狙える激闘BBや業界初の自分で狙えるリーチも搭載しています。



©武論尊・原哲夫/NSP 1983  
©NSP 2007 著作権許諾証 PGA-704  
©Sammy ©SEGA

### 強み

- ハイエンド市場における高い製品競争力
- 施設事業との連携を通じた市場ニーズの的確な把握

### 弱み

- 海外事業の収益性の低さ

### 課題

- 施設オペレータの財政状態
- 個人消費低迷によるレベニューシェアモデルの配分収益低下

### 成長機会

- アジアを中心とした海外市場の潜在成長性
- CGM（コンシューマジェネレイテッドメディア）との連動

### アミューズメント 機器事業の ポイント

### 2013年3月期 市場環境

- プライズカテゴリーに牽引される形で堅調に推移。さらなる活性化のために多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発・供給が必要





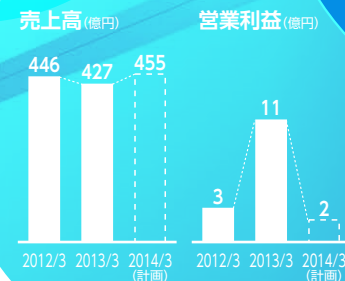
## アミューズメント 施設事業



売上高  
構成比 **13.2%**

売上高 **427**億円  
(前期比4.3%減)

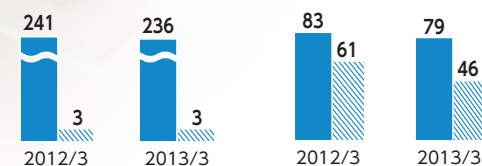
営業利益 **11**億円  
(前期比266.7%増)



### 当期の取り組みと業績

- ▶ 既存店舗の売上が伸び悩んだものの、会計方針の変更による減価償却費の軽減等により増益
- ▶ 2012年7月14日に「東京ジョイポリス」をリニューアルオープン
- ▶ 2012年10月1日付で(株)セガ エンタテインメントを設立

国内・海外の  
アミューズメント施設数の推移 (店舗) 設備投資額・減価償却費の推移 (億円)



### 2014年3月期の見通し

- ▶ 店舗運営力とショッピングセンターへの出店を強化するとともに、新規領域の積極展開により収益拡大へ
- ▶ 2013年夏にBBCの映像コンテンツを使用した世界初「自然」をテーマにした体験型エンタテインメントパークを開業。全世界へのライセンスアウトビジネスへと展開を拡大
- ▶ グループ内の施設事業の統合から、2014年3月期計画値より既存店対象店舗を変更。店舗数の集計方針も変更となったことから、2014年3月期末の店舗数は197店舗となる見込み

#### 強み

- 適正化が進んだ店舗ポートフォリオ
- 幅広いユーザー層をカバーする製品ラインアップ

#### 弱み

- 低い利益率、資本回転率

#### 課題

- 個人消費の低迷による市場縮小
- 少子高齢化によるユーザー数の減少

#### 成長機会

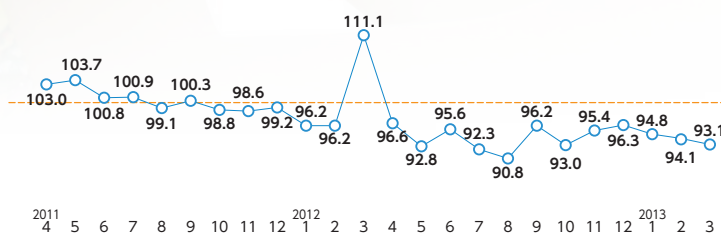
- アジアを中心とした海外市場の潜在成長性
- 高齢者市場の形成
- 飲食等を含む新たな施設への拡がり

### アミューズメント 施設事業の ポイント

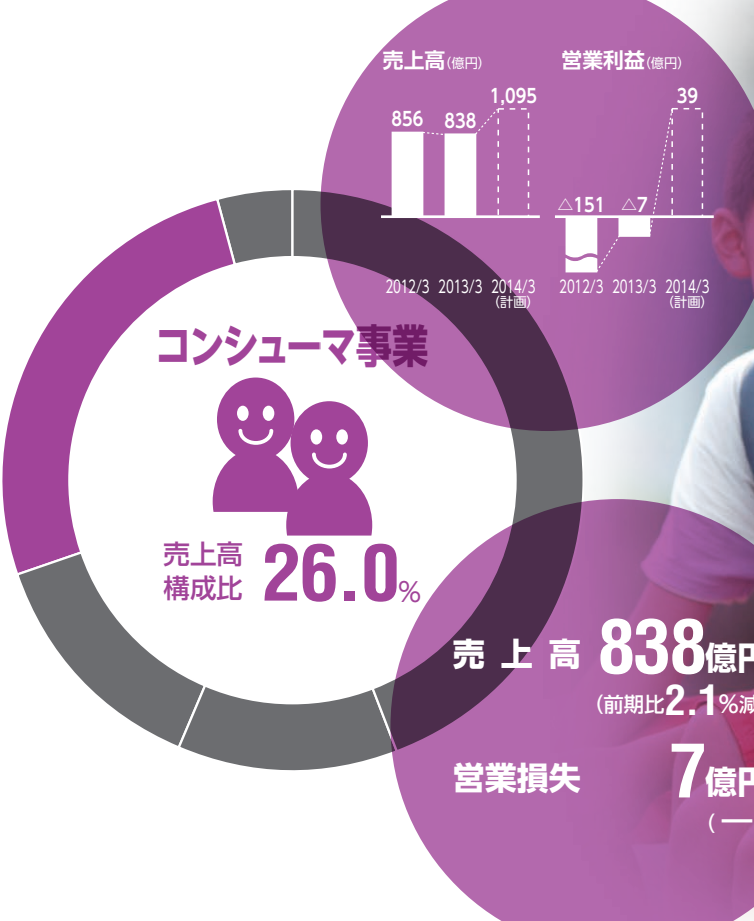
#### 2013年3月期 市場環境

- 新たなコンセプトのテーマパーク型施設や、ゲームの枠を越えたエンタテインメント空間の創造など、新たな施設への拡がりに期待

#### ● 既存店舗売上高の推移 (%)







## セグメント情報

### 強み

- ゲームコンテンツ事業におけるブランド力、蓄積してきた有力IP群
- アニメーション映像事業における国内屈指の優良映像資産

### 弱み

- パッケージゲームソフトの販売不振ならびに収益力低下
- SNS・スマートフォン向けゲーム市場における事業基盤構築の遅れ

### 課題

- パッケージゲームソフト市場の縮小
- パッケージゲームソフトの開発費高止まり
- SNS・スマートフォン向けコンテンツ市場における競争激化

### コンシューマ事業のポイント

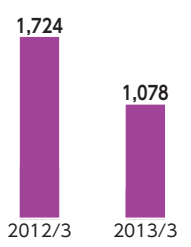
#### 成長機会

- SNS・スマートフォン向けコンテンツ市場の急成長
  - 日本を含むアジア市場におけるPCネットワーク市場の拡大
- 2013年3月期市場環境**
- 家庭用パッケージゲームは低調に推移。SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス) やスマートフォン向けなどデジタルゲーム市場はさらに拡大

## 当期の取り組みと業績

- ▶ 欧米を中心に厳しい環境が続く中、欧米の構造改革の施策として、タイトル数の絞り込み、販売を主力タイトルに限ったことから減収となるも、組織合理化による営業費用の削減によって損失幅は縮小
- ▶ 国内では『初音ミク -Project DIVA- F』、『龍が如く5 夢、叶えし者』の販売が堅調に推移
- ▶ 成長分野と位置付けるデジタル分野で、オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』の登録ID数が250万IDを突破したほか、スマートフォン向けタイトル『Kingdom Conquest』シリーズも堅調に推移
- ▶ さらなるデジタル事業の強化に向け、2012年7月2日付で(株)セガネットワークスを設立
- ▶ 玩具事業において『ジュエルポッド ダイヤモンド』などの主力製品の販売が堅調。アニメーション事業では劇場版『それいけ! アンパンマン よみがえれバナナ島』の配給収入や映像配信が好調に推移

家庭用ゲームソフト販売本数(万本)



## 2014年3月期の見通し

- ▶ デジタル分野の収益向上により、増収増益を計画。『ファンタシースターオンライン2』をはじめとした有力IPのクロスプラットフォーム戦略、スマートフォンなどのスマートデバイス向け展開を強化。環境変化に適応した体制へと転換し、継続的な収益向上を図る
- ▶ パッケージ分野は、確固たる収益を期待できるタイトルを中心に販売し、1,166万本と販売本数増を計画。THQ Canada Inc.のタイトル『Company of Heroes 2』を2013年6月に欧米で発売
- ▶ 玩具事業は、『アンパンマン』シリーズ、『ジュエルポッド』など定番商品の取り組みを強化。アニメーション事業は引き続き、映画・テレビシリーズの新作を中心とした事業を展開

## ●当期の主要販売品目

ゲームタイトル名	(販売地域)	プラットフォーム	デジタルコンテンツ	プラットフォーム
Sonic & All-Stars Racing Transformed	(欧・米)	PS3, X360, PSV, WiiU, 3DS, PC	ファンタシースターオンライン2	PC, PSV
Aliens™: Colonial Marines	(欧・米)	PS3, X360, PC	『Kingdom Conquest』シリーズ	iOS, Android
Football Manager 2013	(欧・米)	PC, PSP	ドラゴンコインズ	iOS, Android
London 2012	(欧・米)	PS3, X360, PC	運命のクランバトル	iOS, Android
龍が如く5 夢、叶えし者	(日)	PS3		

## >>> IN FOCUS

### ぷよっと楽しいパズルRPG『ぷよぷよ!!クエスト』iOS/Android版のサービスを開始!

国民的パズルゲーム『ぷよぷよ』の基本ルールはそのままに、スマートフォン向けのパズルRPG『ぷよぷよ!!クエスト』となって登場しました。遊び方は簡単、画面下に並ぶ「ぷよ」を指でなぞって消し、落ちてくる「ぷよ」を縦横に同色4つ以上つなげると連鎖が発生。連鎖で消した「ぷよ」の色と数で相手を攻撃します。もちろん「ぷよぷよ」のかわいいキャラクター達もたくさん登場。キャラクターを育てているいろいろなクエストに挑戦していきます。4月にサービス開始したiOS版は10日で100万ダウンロードを記録、6月にはAndroid版もサービス開始しています。



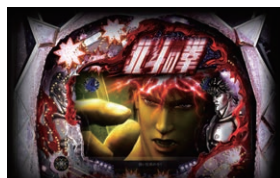
「キーパーソン」とふりかえる当期の活動レビュー



漫画『北斗の拳』誕生30周年を盛り上げる  
『ぱちんこCR 北斗の拳5覇者』の販売が好調

2002年に発売した第1作目から人気を博し、サミー（株）を代表する『北斗の拳』シリーズ。前作『ぱちんこCR 北斗の拳 剛掌』から3年、シリーズ5作目となる『ぱちんこCR 北斗の拳5覇者』を2012年12月に販売を開始しました。初動で12万台を突破し、現在も市場から評価され、好調に稼働しております。

シリーズ最多の登場キャラクターと圧巻の3DCGと15インチ液晶の演出により、覇者の名に相応しい爽快感とパワーを体感できる壮大な物語の展開と楽しさを提供しております。



©武論尊・原哲夫/NSP 1983, 著作権許諾証YKA-105 ©Sammy

KEY PERSON

サミー(株) クリエイティブオフィサー チーフプロデューサー 田中 宏孝の声

『ぱちんこCR北斗の拳 剛掌』、『ぱちんこCR北斗の拳 百裂』と大きな成果を残してきた『北斗の拳』シリーズで次機種も大きな期待を背負っての開発でした。企画当初は大きな変化を出したい思いから、今以上に多岐にわたる映像変更を加えた企画として進めていましたが、そこからかなりの手を加え、最終的に変え過ぎず変えなさ過ぎずの本作の変更量へ落とし込み、シリーズものの難しさである“変えっぶり”に工夫に工夫を重ねました。ただ、現場が「ZERO アタッカー」を発売してくれた時は、セールストーク的にも稼働への吸引力的にも“ハマった”感がありました。今後も今回のような新しさと安心感を同居させた魅力ある商品開発を行っていきたく思いますし、加えてどのメーカーも出していないような斬新な機種をサミー（株）から発信していくことで業界NO.1を目指していきたく思います。



JS超人気アイテム  
『ジュエルポッド ダイヤモンド』  
発売から8カ月で  
販売累計 50万個突破!

アニメ『ジュエルペット』の人気商品『ジュエルポッド』は、タッチパネル式の多機能電子玩具。まるでスマートフォンのような操作機能が「オトナの気分を味わいたい」女子小学生（JS）に人気を博しています。写真撮影とデコ機能がついた最新機種『ジュエルポッド ダイヤモンド』は、2012年7月の発売から8カ月で販売台数50万個を突破。「日本おもちゃ大賞2012」ガールズ・トイ部門において優秀賞を受賞しました。

2013年4月には、限定カラーパールホワイトと、専用SDソフト第3弾、待望のアクションゲーム『エメラルド ラブラを救え!!』を発売しています。



©'08,'13 SANRIO/SEGA TOYS S-S/W-TX-JLPC

KEY PERSON

(株)セガトイズ 国内事業部 ガールズ部 部長 宮崎 奈緒子の声

『ジュエルポッド』シリーズは「自分だけのスマホが欲しい」という女児のニーズを満たし、他社よりも早く発売し、玩具業界にスマホブームを作りました。本物のスマホさながらのカメラ機能やデコ機能の他、ケースや別売ソフト等の関連商品も人気の要素です。音楽プレイヤー『ジュエル ミュージックポッド』やこれからもさらなる進化をするスマホトイにご期待ください。







## 欧米地域の PCオンラインゲーム市場における 存在感向上へ

(株)セガは2013年1月、THQ Canada Inc.(現: Relic Entertainment, Inc./本社:カナダ、以下 THQ Canada)の全株式と、THQ Canadaの親会社である THQ Inc.が保有する一部の知的財産などを取得しました。THQ Canadaは前身の「Relic Entertainmentスタジオ」から、主に欧米地域のPCゲーム市場でヒット作を

多数提供してきました。映画に匹敵するグラフィックや戦略性の高いゲーム性が支持され、『Warhammer 40k Dawn of War』シリーズや『Company of Heroes』シリーズなど、ミリオンセラーを記録した有力タイトルを複数保有しています。同社が持つ高いコンテンツ開発力や蓄積された開発ノウハウを活かし、PCオンライン向けゲームの開発力を強化していきます。



『Company of Heroes 2』  
©SEGA. Developed by Relic Entertainment Inc.  
SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and  
Company of Heroes are either registered  
trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All  
rights reserved. All other trademarks, logos and  
copyrights are property of their respective owners.

### KEY PERSON

#### (株)セガ 常務取締役 杉野 行雄の声

2013年1月24日にカナダ、バンクーバーを拠点とするTHQ Canada Inc.(現: Relic Entertainment, Inc.)を買収いたしました。同社のタイトル『Company of Heroes』シリーズ、『Warhammer 40k Dawn of War』シリーズは、欧米PCゲームリアルタイムストラテジー(RTS)市場でトップクラスの評価と販売実績があり、この買収によりセガサミーグループは、2005年に買収した英国のThe Creative Assembly Ltd.とあわせPC/RTSジャンルの二大スタジオを傘下に置くこととなります。今後は知名度の高いIPをフルに活用して、市場の成長が期待されるPCオンラインビジネスのさらなる拡大を推進いたします。



## パチンコ・パチスロホール型 モバイルオンラインゲームを展開する (株)バタフライを子会社化

(株)サミーネットワークスは、(株)ディー・エヌ・エーが運営する「Mobage (モバゲー)」内唯一のパチンコ・パチスロ総合ポータルサービス「モバ7」をはじめ、その他ソーシャルゲームを多数展開する(株)バタフライを子会社化しました。「モバ7」は、オンライン仮想ホールで実機シミュレーションアプリが楽しめるほか、新規アプリの追加やイベントなどを随時実施し、会員数を500万人超にまで拡大しています。

今回の提携により、(株)サミーネットワークスの強みである「月額課金型コアユーザー向けサービス」と(株)バタフライの強みである「アイテム課金型カジュアルユーザー向けサービス」の両立・連携を進め、幅広いユーザーに楽しんでもらえるサービスの提供を目指します。

### KEY PERSON

#### (株)バタフライ 代表取締役社長 川越 隆幸の声

今年2月に新たにセガサミーグループの一員になりました(株)バタフライ代表取締役社長の川越隆幸です。当社は「Mobage」上でモバイル向けアイテム課金型パチンコ・パチスロ総合ポータルサービス「モバ7」を、「Yahoo!Mobage」上でPCサービス「パチ&スロタウン」を展開しており、それぞれ500万人超、150万人超の登録会員数を有しております。これからはグループのシナジー効果を最大限に活かし既存サービスのさらなる発展とグループのネットワーク事業の成長に寄与していく所存でございますのでよろしくお願いいたします。





## 全員野球で春季大会初優勝!

セガサミー野球部は、2013年3月に開催された東京都企業春季大会で投打が噛み合った全員野球で強豪チームを次々と破り、見事、初優勝を飾りました。7月に開催される第84回都市対抗野球大会での活躍にも期待が高まります。

### KEY PERSON 投手●大山 暁史

- 小柄ながら140km後半のキレのあるストレートを中心にテンポ良い投球が持ち味。
- 心臓に毛が生える程の強気のピッチングスタイル。
- 貴重な左のエースとして気迫溢れる投球でチームを牽引する。



### KEY PERSON 投手●浦野 博司

- 昨年は新人ながらもチームのエース格として大車輪の活躍でドラフト上位候補に名を上げる。
- MAX150kmを超えるストレートが武器の本格派右腕。
- マウンドではポーカーフェイスだが内に秘める闘志と負けん気は人一倍。



当期のその他のニュースは、当社ホームページの『セガサミー マンスリーレポート』のバックナンバーよりご覧いただけます。

セガサミー

<http://www.segasammy.co.jp/japanese/>



『セガサミー マンスリーレポート』では、毎月の最新トピックスをタイムリーに発信しています。

## CSRコラム vol.4 東日本大震災 被災地への継続的な復興支援の取り組み

### 「志」を胸に新入社員が復興支援のお手伝い

産業復興の一介を担う支援活動を『2013年度新入社員研修』の一環として4月に実施いたしました。一部を除く95名の新入社員が、宮城県東松島市牛網地区(株)ふるさとファームでの農作業を通じ、初めて訪れた被災地での復興支援のお手伝いをさせていただきました。

今後も、人に尽くし社会に尽くす「志」を胸に、様々な形で復興のお手伝いをさせていただきたいと思えます。セガサミーグループは、多様な価値観を理解し、それらを尊重しながら、各自の役割や社会的責任の重要性を考えて行動のできる社員の集団を目指します。



### KEY PERSON

セガサミーホールディングス(株) 金 珠英の声

2009年の来日以来、たくさんの方々から生活面や精神面で私を支えてくださいました。日本に来て一番よかったと思うことは「人は一人では生きていけない」、「一人では幸せになれない」ということに気付いたことです。3.11の震災では、私の身近にも被災に遭った人がいたので、私が心の支えになってあげたいと思いました。今回の研修で被災地に入る前、自分に何が出来るのかと心配でしたが、現地では、まだまだ「人の手」が必要なのことがわかりました。これからも自分が出来る形で、被災地支援を続けていきたいと思えます。



サミー(株) 甲斐 雅俊の声

震災の日、電信柱が大きく揺れるのを見て命の危険を感じたことは、今も鮮明に覚えています。研修で初めて訪れた被災地では、瓦礫の撤去こそかなり進んでいましたが、更地のままの土地も多く、復興への道のりは長いと感じました。現地に入るボランティアの数も減っているそうです。エンタテインメント企業である以上、被災された方々にも笑顔をお届けしたい…。たとえば、現地の子供たちと一緒に遊ぶことで、親御さんや周りの大人たちにも笑顔になってもらえる、そんなセガサミーらしい支援活動を今後も続けていくべきだと思います。





# update 最新情報

今後もさまざまな作品やタイトルが目白押しです!

## 『セガ×BBC EARTH 共同プロジェクト』 世界初! 大自然超体感ミュージアム 「Orbi(オービィ)」横浜みなとみらいに 今夏オープン

(株)セガは、英国放送協会(BBC)の主要商業部門かつ100%子会社であるBBC Worldwide Limited(本社:英国)と協業で進める「自然とテクノロジーの融合」をテーマとした世界初の体験型エンタテインメントパーク『Orbi』を『MARK IS みなとみらい(マークイズみなとみらい)』に2013年夏にオープンします。

BBCが世界中で撮影した50年間分の自然映像「BBC EARTH」は、斬新かつ革新的な撮影技術から生み出された驚異の映像美により、自然界の真実・神秘を描き出す世界最高峰の映像コンテンツです。この映像コンテンツに、(株)セガの開発した新たな表現手法、企画開発力を組み合わせ、約4,000㎡という広大な新たなエンタテインメント空間を創造。「母なる自然」を間近で感じ、学ぶ画期的な体験ができる世界初の超体感ミュージアムとなっています。年齢、性別を超えて楽しめる『Orbi』は、3世代ファミリーをはじめとして、グループ、カップルなど訪れる全ての人に感動を提供します。



©SEGA

### KEY PERSON



(株)セガ 取締役 **Joseph Peter Schmelzeis, Jr.**の声  
BBC Worldwide Limitedとの2011年6月のパートナーシップ締結以降、日英共同で開発を進めていたエンタテインメント施設『Orbi(オービィ)』の第1号店が、この夏、横浜にオープンします。セガの革新的な技術と50年にわたり「BBC EARTH」が撮影した地球上の生命の姿や自然の神秘の映像を融合し、都会にいながらも大自然の真ただ中にあるような体験ができるまったく新しい施設となりました。『Orbi』は世代、性別、国籍を問わない普遍的な“自然”がテーマであり、施設パッケージとして世界各国へのライセンス展開が期待されます。

## 『拳に力を!!』救世主伝説の幕開け 30周年を記念するシリーズ最新機種 『パチスロ北斗の拳 転生の章』

2013年に30周年を迎える人気漫画『北斗の拳』。この記念すべき年にシリーズ最新機種『パチスロ北斗の拳 転生の章』のリリースを決定しました。

これまでの『パチスロ北斗の拳』シリーズには登場していなかった強敵たちやまだ見ぬ新たな強敵たちが次々に登場。ケンシロウが強敵たちと闘いながら強くなっていくという原作のストーリー性とゲーム性が完全にリンクしたパチスロ機となって登場します。ゲーム数管理の常識を覆す「あべシステム」、これまでにない継続方式「神拳勝舞」というまったく新しい2つのシステムを搭載し、初当りへの期待感、誰でも毎日気軽にどこからでも楽しめるゲーム性を実現。初代から継承している『パチスロ北斗の拳』の良さを新たに再現しつつ、これまでとは違った魅力を持つ「今まで語り継がれなかった北斗」が始まります。



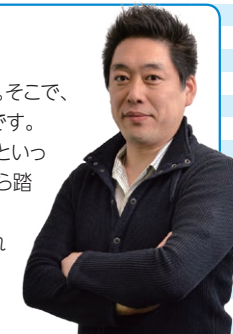
©武論尊・原哲夫/NSP 1983. ©NSP 2007 著作権許諾YGL-126 ©Sammy

### KEY PERSON

サミー(株) チーフプロデューサー **沢田 智**の声

現在、高射率の遊技機に占有され、遊技者として「遊べる」遊技機が少ない市場です。そこで、「いつでも気軽に遊べる」遊技機を目指した製品が『パチスロ北斗の拳 転生の章』です。毎日遊べる、どこからでも打ち始められる「気軽さ」や、一度当たれば「何とかなる」といった期待が持てる製品に仕上げています。この辺りは、初代『パチスロ北斗の拳』から踏襲しているコンセプトです。

また、新しい世界観やゲーム性を取り入れ、これが市場に受け入れられるのであれば、第二の『パチスロ北斗の拳』を提供できると考えております。今後も、「遊べる」遊技機開発をし、市場の繁栄に努めていきます。



■ 連結貸借対照表の概要 (単位: 億円未満切り捨て)

☑ 資産の部 変動要因

資産合計は、前期末と比較して311億円増加し、5,285億円となりました。

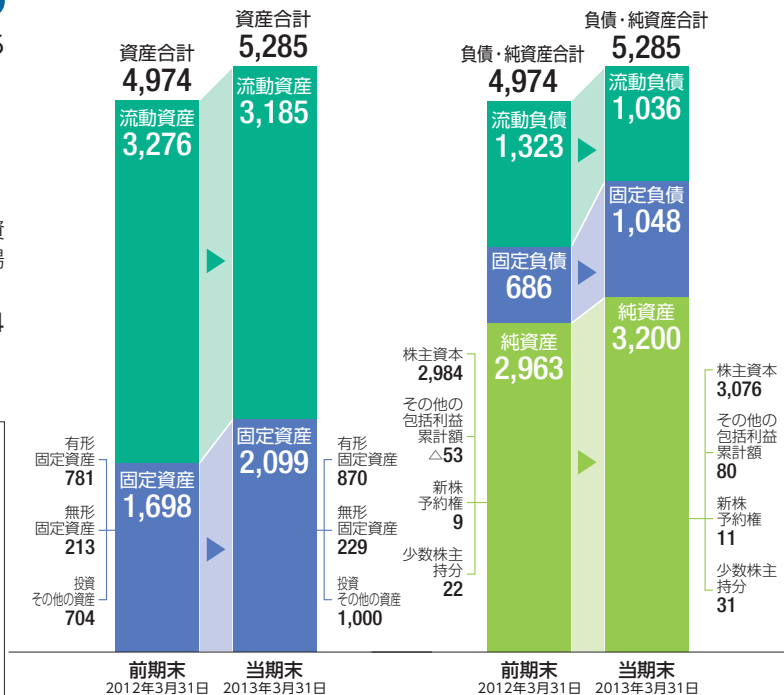
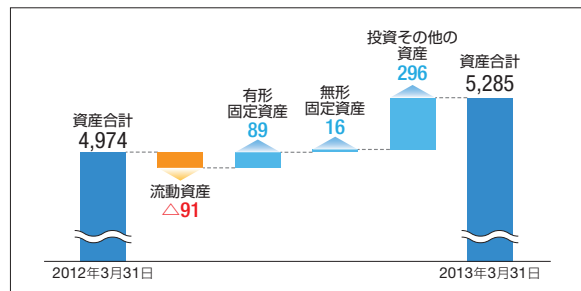
● 流動資産は、91億円減少しました。

要因 ▶ 売上債権や有価証券の減少など

● 固定資産は、401億円増加しました。

要因 ▶ 保有有価証券の時価の上昇等を背景とした投資有価証券の増加や、遊技機事業における新工場建設に伴う固定資産の増加など

流動比率は、前期末と比べ59.9ポイント増加の307.4%となり、引き続き高水準を維持しています。



☑ 負債・純資産の部 変動要因

負債合計は、前期末と比較して74億円増加し、2,084億円となりました。

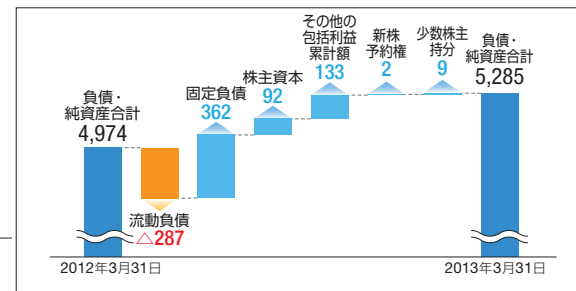
● 流動負債は287億円減少しました。

要因 ▶ 1年内償還予定の社債の償還など

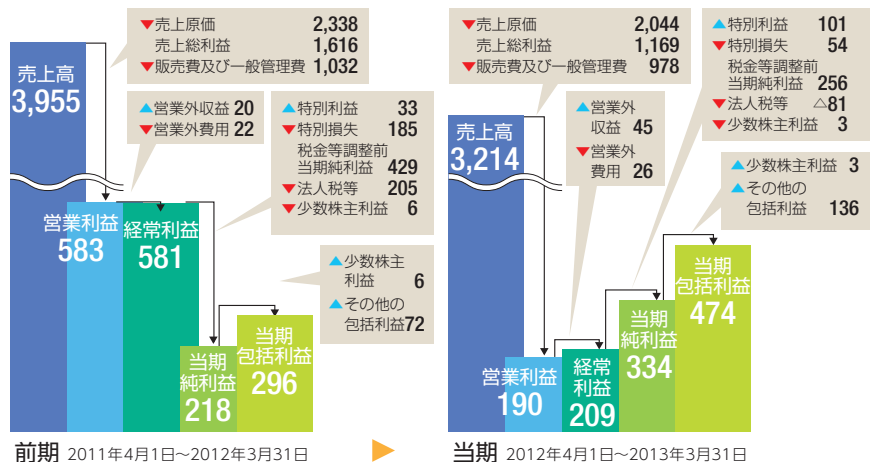
● 固定負債は362億円増加しました。

要因 ▶ 新規の借入や社債発行による資金調達など

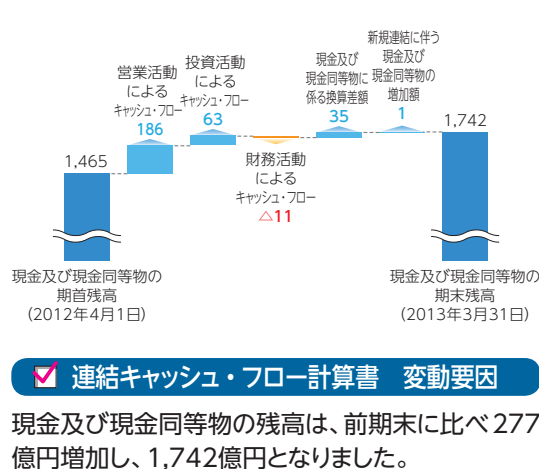
自己資本比率は、前期末と比較して0.8ポイント増加し、59.7%となりました。



■ 連結損益及び包括利益計算書の概要 (単位: 億円未満切り捨て)



■ 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (単位: 億円未満切り捨て)



● 営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益256億円及び減価償却費181億円を計上し、売上債権が108億円減少した一方、仕入債務101億円減少、たな卸資産75億円増加、法人税163億円の支払いがあったこと等により、186億円の収入となりました。

● 投資活動によるキャッシュ・フロー

有価証券の償還により426億円の収入があった一方、有形固定資産の取得により218億円、無形固定資産の取得により80億円、関係会社株式の取得により51億円をそれぞれ支出したこと等により、63億円の収入となりました。

● 財務活動によるキャッシュ・フロー

長期借入の実行により330億円を調達した一方、配当金の支払(少数株主への配当金を含む)98億円、自己株式の取得162億円、長期借入金の返済104億円をそれぞれ支出したこと等により、11億円の支出となりました。

☑ 連結キャッシュ・フロー計算書 変動要因

現金及び現金同等物の残高は、前期末に比べ277億円増加し、1,742億円となりました。



■連結業績及び財務データ

	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(計画)	
業績データ(億円)	売上高	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	4,850
	営業利益	83	367	687	583	190	730
	売上高営業利益率(%)	1.9	9.5	17.3	14.7	5.9	15.1
	経常利益	66	359	681	581	209	720
	当期純利益	△228	202	415	218	334	470
各種費用(億円)	研究開発費・コンテンツ制作費	596	415	411	533	452	549
	設備投資額	266	161	196	361	328	325
	減価償却費	266	171	159	161	181	255
	広告宣伝費	207	207	151	172	131	195
財務データ(億円)	総資産	4,239	4,231	4,586	4,974	5,285	
	負債	1,814	1,663	1,731	2,010	2,084	
	純資産	2,425	2,567	2,854	2,963	3,200	
	自己資本比率(%)	52.4	55.8	60.0	58.9	59.7	
キャッシュ・フロー(億円)	営業活動によるキャッシュ・フロー	321	549	876	380	186	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	9	△76	△295	△590	63	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	△76	△34	△571	9	△11	
	現金及び現金同等物の期末残高	1,233	1,670	1,659	1,465	1,742	
1株当たりデータ(円)	1株当たり当期純利益	△90.83	80.46	163.19	86.73	137.14	194.17
	1株当たり純資産	882.47	937.80	1,093.23	1,167.59	1,304.44	
	1株当たり配当金	30	30	40	40	40	40

■会社概要 (2013年3月31日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
英文表記	SEGA SAMMY HOLDINGS INC.
URL	http://www.segasammy.co.jp
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	7,008名(連結)
役員	代表取締役会長兼社長 里見 治 代表取締役副社長 中山 圭史 取締役 鶴見 尚也 取締役兼CCO 小口 久雄 取締役 里見 治紀 取締役 岩永 裕二 取締役 夏野 剛 常勤監査役 嘉指 富雄 監査役 平川 壽男 監査役 宮崎 尚 監査役 榎本 峰夫

■株式の状況 (2013年3月31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	82,682名(単元株主数58,376名)

■大株主の状況

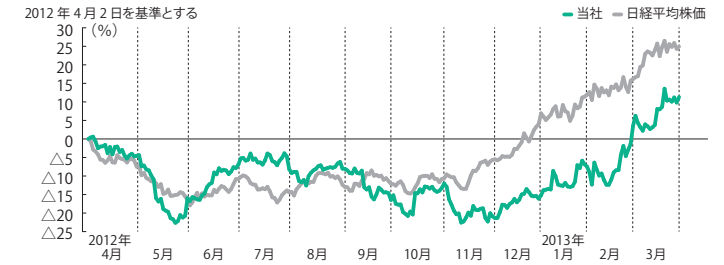
株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
里見 治	33,569,338	13.86
有限会社エフエスシー	14,172,840	5.85
×ロンバンクエエー・トレーディングクライアントオムニバス	12,019,000	4.96
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	11,271,800	4.65
株式会社HS Company	10,000,000	4.13

(注) 持株比率は、自己株式(24,169,675株)を控除して計算しております。

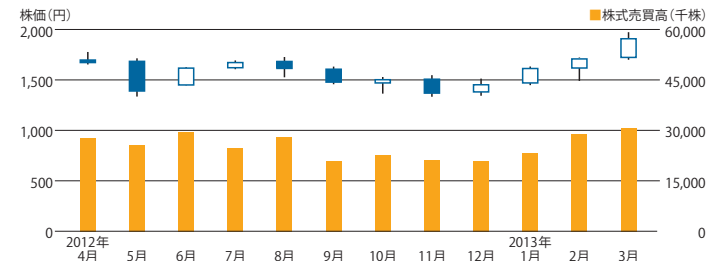
■所有者別分布



■株価騰落率の推移



■株価と株式売買高の推移



## 株主さま向けアンケート集計結果のご報告

第9期 第2四半期 株主通信でのアンケートにご協力いただきありがとうございました。こちらでいただいたご意見の一部をご紹介します。皆さまからの貴重なご意見を活かし、IR活動のさらなる充実に向けてまいります。

### セガサミーに今後期待すること

これからの当社グループに多くのご意見をいただきました。

**ご意見** 「コンシューマ事業の改善」、「グループシナジーの発揮」、「強みのさらなる強化」、「海外展開」、「社会貢献」、「コンプライアンスの充実」、「株主還元」など

**A** たくさんの貴重なご意見をありがとうございます。総合エンタテインメント企業として、さまざまな側面からご期待いただいていることがうかがえました。今後も皆さまのご意見をもとに、より充実した情報発信を目指してまいります。

### ●アンケートご協力をお願い●

当社では、株主の皆さまとのコミュニケーション強化を目的に、アンケート調査を実施しています。お手数ではございますが、下記ホームページにアクセスしていただき、ご協力をお願いいたします。

<https://www.segasammy.co.jp/enquete>

アンケートに関するお問い合わせ先 セガサミーホールディングス IRインフォメーションセンター

電話番号 03-6215-9954 開設時間 平日 9:00～18:00 (土日祝日および会社休業日は休みとさせていただきます)

※キーボード入力の際、入力ミスにご注意ください。



なお、アンケートは携帯電話等からもアクセスできます。QRコード読み取り機能のついた携帯電話等をお使いの方は、左のQRコードからもアクセスできます。

### 当社の株式の保有期間 (単位: %)



### 当社の株式の保有方針について (単位: %)



### 第9期 第2四半期 株主通信のご感想について (単位: %)



**ご意見** 「(株)セガの取り組みについて知りたい」、「特に注力している製品について知りたい」、「従業員のことをもっと知りたい」など

**A** 今号では、(株)セガの取り組みとして、欧米地域におけるPCゲーム開発力強化に向けた施策や、7月にオープンする新コンセプトのテーマパーク施設について掲載しています。その他のグループ会社の取り組みについても、従業員の声を交えてご紹介しています。

編集  
後記

上記のように、今後も株主・投資家の皆さまに当社をご理解いただくためのさまざまな活動を行ってまいります。株主通信の次回の発行は2013年冬となります。アンケートにお寄せいただいたご意見をもとに、今後も掲載内容の充実化を図ってまいりますのでご期待ください。

### 2013年 IRカレンダー

今後の株主さま・投資家向け活動に関する予定

- 6月 ● 定時株主総会／第9期 株主通信発行
- 7月 ● 第1四半期決算発表
- 10月 ● 第2四半期決算発表
- 12月 ● 第10期第2四半期 株主通信発行



株式情報、企業情報等に関してご不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

**セガサミーホールディングス株式会社 IRインフォメーションセンター**

電話番号 03-6215-9954

開設時間 平日 9:00～18:00

土日祝日および会社休業日は  
休みとさせていただきます

## 株主メモ

証券コード	6460
1単元の株式数	100株
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月
剰余金の配当基準日	期末配当: 3月31日 中間配当: 9月30日 その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。
公告の方法	電子公告
公告掲載URL	http://www.segasammy.co.jp/japanese/etc/notice なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 電話: 0120-232-711 (通話料無料)
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店

当社株主名簿管理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続きについてご案内しております。なお、証券会社の口座で株式をお持ちの方はお取引のある証券会社へご照会ください。  
(三菱UFJ信託銀行のホームページ)  
<http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

### 見直しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見直し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見直しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただけますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。