

2014 summer SEGA SAMMY REPORT



Contents

P1 数字で見るセガサミーグループ
SEGA SAMMY in 2013

P3 マネジメント
メッセージ



P5 セグメント情報

P9 「キーパーソン」とふりかえる
活動レビュー

- ▶ 「化物語」の
パチスロ・パチンコを発売
- ▶ (株)アトラスを子会社化

P12 最新情報

P13 企業情報

第10期 株主通信

夏号

2013年4月1日 ▶ 2014年3月31日

SEGA SAMMY in 2013

売上高

3,780 億円
(前期比18%増)

営業利益

385 億円
(前期比103%増)

遊技機事業における主力タイトルの販売、コンシューマ事業のデジタル分野が好調に推移し、前期比で大幅な増収・営業増益となりました。しかしながら、一部パチスロタイトルの販売時期の延期、アミューズメント機器事業の低調が影響し、期初計画に対しては、売上高・営業利益ともに未達となりました。また、投資有価証券売却益など特別利益を約157億円計上した一方で、一部の欧米子会社精算に伴う関係会社清算損など約87億円の特別損失を計上したことで、当期純利益は307億円となりました。

パチスロ販売台数

2013年3月期 **202,221** 台

↓
2014年3月期 **301,575** 台

『パチスロ蒼天の拳2』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で期初計画は下回ったものの、『パチスロ北斗の拳 転生の章』『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』『パチスロ獣王 王者の帰還』『パチスロ化物語』などサミーブランドの主力タイトルを中心に、発売したタイトルは概ね堅調に推移し、前期比で大幅に販売台数が増加しました。

研究開発費・コンテンツ制作費

2013年3月期 2014年3月期 2015年3月期(計画)
452億円 → **592**億円* → **696**億円*

主力事業である遊技機事業における品質の向上、好調に成長を遂げているコンシューマ事業におけるデジタル分野の拡大に向け、研究開発費・コンテンツ制作費への投資を行ってまいります。

* 2014年3月期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む(2013年3月期までは減価償却費に含まれる)



詳細な財務情報はP13をご参照ください。▶▶▶

その他事業

3.8%

売上高 145億円 (前期比 8%増)
営業損失 12億円 (—)

遊技機事業

48.1%

売上高 1,818億円 (前期比 28%増)
営業利益 452億円 (前期比 92%増)

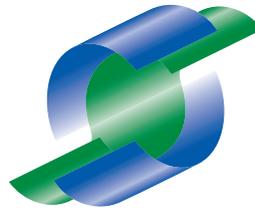
セガサミーの事業と
事業別売上高構成比



コンシューマ事業

26.4%

売上高 998億円 (前期比 19%増)
営業利益 20億円 (—)



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。

アミューズメント施設事業

11.4%

売上高 432億円 (前期比 1%増)
営業利益 0億円 (—)

アミューズメント機器事業

10.2%

売上高 386億円 (前期比 1%減)
営業損失 12億円 (—)



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。

2014年3月期におけるわが国経済は、金融・財政政策の効果を背景に円安・株高の傾向となり、デフレ脱却と景気回復への期待感が高まったものの、消費税率引き上げによる景気への影響の懸念もあることから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。

2014年6月

Q

2014年3月期決算を振り返ってください。

2014年3月期実績においては、売上高は3,780億円(前期比18%増)、営業利益は385億円(前期比103%増)、経常利益は405億円(前期比94%増)となり、主に遊技機事業において主力パチスロタイトルの販売を行ったことや、消費マ事業においてデジタル分野が好調に推移したことなどを要因として、前期比で大幅な増収・営業増益となりました。また、(株)サンリオ株式の売却に伴う投資有価証券売却益など、特別利益を157億円計上した一方で、一部の欧米子会社を清算したことによる為替換算調整勘定の取崩しに伴う関係会社清算損など特別損失を87億円計上した結果、当期純利益は前期比で減少し307億円(前期比8%減)となりました。

しかしながら、一部のパチスロタイトルの販売時期を2015年3月期に延期したことや、アミューズメント機器事業が低調に推移したことなどを要因として、期初計画に対しては未達となりました。

なお、当期純利益が前期を下回った主な要因は、前期において、一部米国子会社の清算結了に伴い発生した法人税法上の欠損金に対して、課税所得により控除可能と見込まれる部分につき繰延税金資産を計上したためであります。

2014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。2013年6月にはカジノ向け機器の開発を行うセガサミークリエイション(株)を設立いたしました。また、7月には普通社債の発行を発表いたしました。さらに、11月に(株)インデックスの事業譲受

や、(株)サンリオ株式の一部売却等を実施いたしました。

2014年3月期の遊技機事業の実績ですが、前期比で増収・増益となりました。パチスロにおいては、販売した複数の主力タイトルが堅調に推移したことから前期比では大幅に販売台数が増加いたしました。また、主力タイトル『パチスロ蒼天の拳2』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、期初の計画値は下回りました。また、パチンコにおいては、主力タイトルである『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』の販売が堅調に推移いたしました。また、主力タイトル以外は、厳しい市場環境を受け低調に推移した結果、販売台数は前期および期初計画を下回る結果となりました。

アミューズメント機器事業については、施設運営者による新作タイトルへの投資抑制を受け、販売が低調に推移したことから減収・損失計上となりました。アミューズメント施設事業については、既存店の売上が伸び悩んだ結果、減益となりました。

消費マ事業につきましては、デジタル分野の収益性改善により増収、黒字転換となりました。

パッケージ分野では、複数の新作タイトルを販売したものの、厳しい市場環境を受けて低調に推移いたしました。また、当社が成長分野と位置付けております、デジタル分野につきましては、『ファンタシースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェーンクロニクル』などが好調に推移いたしました。

Q 2015年3月期通期の目標と課題についてお聞かせください。

2014年3月期においては、前期比で増収・営業増益であったものの、誠に残念ながら期初計画には遠く及ばない結果でありました。2015年3月期の事業計画においても、増収を見込む一方で、遊技機事業の一時的な利益率の低下やアミューズメント機器・施設事業の採算性の悪化などから、減益の計画となっております。私としても、このような事業計画を発表する事は、誠に不本意ではありますが、現在、当社の既存事業を取り巻く事業環境は急速に変化しております。

当社は、将来的な日本国内における統合型リゾート、いわゆるIR事業への参入を目指しており、その目標に変更はありません。既に発表の通り、4月1日付で鶴見尚也が代表取締役専務に就任し、IR事業を担う部門を管掌するなど、**新たな経営体制に移行**したことも、IR事業に関する法整備が進むことを見越したうえでの布石であります。しかしながら、その一方では、既存事業において、早急に対処しなければならない課題が存在する事も事実であります。

遊技機事業においては、ここ数年、製品クオリティや最適な販売時期を優先させた結果、特にパチスロ機におけるブランド力は圧倒的なものとなっております。しかしながら、その反面、タイトルの投入スケジュールが不安定となっており、下方修正の要因となっております。また、パチンコ市場の縮小により販売ボリュームが低下する一方で、当社のパチンコ機におけるシェアは伸び悩んでおります。さらには、開発費・材料費等のコストは上昇傾向にあります。

アミューズメント機器事業においては、急速に縮小する市場の中で、大型の機器を継続的に販売していくことが困難となっており、当社はその中で最適なリソース配分を行う事ができておりません。また、オペレーターの収益状況が厳しい中では、売切り型のビジネスモデルのみならず、レベニューシェアモデルをより

進めるなど、オペレーターの初期投資負担を抑えつつ、当社が安定的な収益を上げられる体制を構築する必要があります。

アミューズメント施設事業においては、消費税率の引き上げなどにより、既存のゲームセンターの収益力が低下する事が予想されることから、新しい業態への転換を進める必要があるとともに、テーマパーク事業のライセンスアウト実現による、早期収益化を図る必要があります。

コンシューマ事業においては、デジタル分野では『ファンタシースターオンライン2』や『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェンクロニクル』などのヒットタイトルを中心に成長を続けている一方で、パッケージ分野の収益化が進んでおりません。

このような状況に対応すべく、ここ数年は、一部の経営リソースを成長分野であるデジタル分野に再配分するなど、経営効率の適正化を進めてまいりましたが、誠に残念ながら今までのような手法だけでは急速な変化に対応しきれない事が困難な状況であります。

当社においては、いま一度市場環境に適応し、既存事業の収益力を向上させ、来るIR事業の本格化に備えることを目的に、5月9日付で、『**グループ構造改革本部**』を設置いたしました。

この『グループ構造改革本部』においては、収益性の低い業績低迷事業の見直しや、経営資源配分の最適化、開発体制の見直し、固定費の管理強化など、既存事業における課題に対して聖域を設けることなく、抜本的な見直しも含めて2015年3月期末までを目途にグループ全体の収益改善策を検討・実施してまいります。なお、『グループ構造改革本部』にて決定した施策に関しては、適切なタイミングで公表してまいりますと考えております。

業績予想

(単位：億円)	2014年3月期実績	2015年3月期計画	増減率 (%)
売上高	3,780	4,500	+19
営業利益	385	350	-9
経常利益	405	350	-14
当期純利益	307	210	-32

Q 最後に株主の皆さまにメッセージをお願いします。

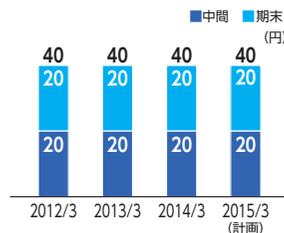
成 長への投資を行う一方で、株主の皆さまに対しては利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としております。内部留保金については財務体質と経営基盤の強化および事業拡大に伴う投資等に有効活用していく方針です。なお、**今期における配当は、中間配当20円、期末配当20円、年間配当40円を予定**しております。

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お願い申し上げます。

配当金のご案内

第10期の配当金は、2014年5月9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）**
2014年5月28日





売上高 **1,818**億円
(前期比**28%**増)

営業利益 **452**億円
(前期比**92%**増)

遊技機事業



777

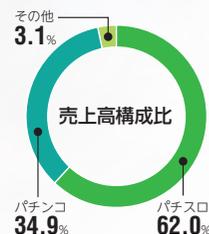
売上高
構成比 **48.1%**



当期の取り組みと業績

▶ パチスロ遊技機では、サミーブランド『パチスロ北斗の拳 転生の章』『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』などが堅調に推移。一部タイトルの販売スケジュールを見直したものの、パチスロ遊技機全体では前期実績を上回る301千台の販売へ。

▶ パチンコ遊技機は、低調な市場環境を受け、サミーブランド『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』や『ぱちんこCRモンスターハンター』などの主力タイトル以外が低調に推移。販売数は前期実績を下回り200千台へ。



● 当期の主な新機種の販売台数

パチスロ	サミー	『パチスロ北斗の拳 転生の章』	114千台
	サミー	『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』	59千台
	サミー	『パチスロ獣王 王者の帰還』	43千台
	サミー	『パチスロ化物語』	31千台
パチンコ	銀座	『回胴黙示録カイジ3』	25千台
	サミー	『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』	69千台
	サミー	『ぱちんこCRモンスターハンター』	32千台
	サミー	『ぱちんこCR蒼天の拳』	27千台
	タイヨーエレクト	『CR火曜サスペンス劇場 シリーズ』	18千台
	サミー	『ぱちんこCRルーキーズ』	12千台

2015年3月期の見通し

- ▶ パチスロ遊技機は引き続き堅調、パチンコ遊技機は低調に推移すると予想。
- ▶ パチスロ・パチンコともに、各タイトルの一層の品質向上、開発・販売スケジュール管理を強化。エンドユーザーに支持される機械の開発を通じて市場を活性化。
- ▶ 販売計画は、パチスロ遊技機374千台(前期比73千台増)、パチンコ遊技機250千台(同49千台増)。
- ▶ 液晶ロムの大容量化、可動役物の増加など、製品の高機能化に伴い、一時的に利益率が低下するため増収減益を計画。

今後の
経営施策

パチンコ遊技機分野は現状の厳しい市場環境に鑑み、主力タイトルの開発・販売に注力すると同時に、開発者の交流や部材の共通化、共同購買等を通じてタイヨーエレクトブランドの強化を目指す。相対的に堅調なパチスロ遊技機分野においては、引き続きトップシェア企業として、市場の回復を牽引できる複数の主力タイトルの開発・販売を目指す。

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

遊技機事業の
ポイント

課題

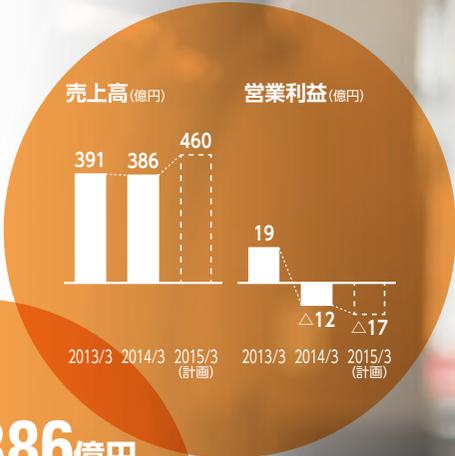
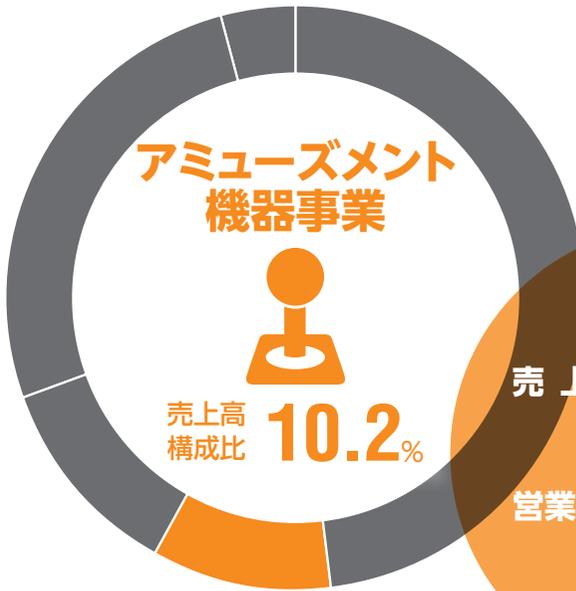
- ユーザー数の減少
- パチンコホールの財政状態

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

2014年3月期
市場環境

- パチンコホール運営者の機械選別が進み、一部の主力製品に受注が集中。パチスロ遊技機の新台入替は堅調、パチンコ遊技機は低調に推移。



売上高 **386**億円
(前期比1%減)

営業損失 **12**億円
(—)

当期の取り組みと業績

- ▶ 低調な市場の影響を受け、新規タイトルが苦戦。前期比で減収、損失を計上。
- ▶ 『WORLD CLUB Champion Football』のCVTキットの販売、レベニューシェアタイトルによる配分収益を計上。
- ▶ 新ビジネスとして『ぶよぶよ!!クエストアーケード』無料プレイモデルを導入。

●当期の主要販売品目

タイトル名		販売実績
『WORLD CLUB Champion Football』シリーズ	(トレーディングカードゲーム)	25億円
CODE OF JOKER	(ビデオゲーム)	24億円
戦国大戦	(トレーディングカードゲーム)	21億円
『ボーダーブレイク』シリーズ	(ビデオゲーム)	15億円
『StarHorse3』シリーズ	(メダルゲーム)	11億円

2015年3月期の見通し

- ▶ 消費税率引き上げの影響により、施設運営者の投資抑制が進み、厳しい市場環境となると予想。前期比で増収、損失幅拡大を計画。
- ▶ 『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』など複数タイトルのCVTキットの販売を促進。
- ▶ 新タイトル『WONDERLAND WARS』などを投入し、レベニューシェアモデルを強化することで安定的な収益を確保。
- ▶ 幅広いユーザーの獲得を目指し、高付加価値製品からファミリー向け製品まで、『ヒーローバンク アーケード』をはじめとした多様なラインナップを準備。
- ▶ デジタル分野などへの経営リソースの最適配分を実施し、収益力の改善へ。

**今後の
経営施策**

新規投資を抑制する方向にある施設運営者の動きを受けて、施設運営者側の投資負担軽減と当社グループの収益安定化の双方を実現しうるレベニューシェアモデルや無料プレイモデルの売上構成比率を上げる。また、当セグメントの経営リソースを成長分野であるデジタル分野にシフトすることによって、業界環境の変化に適応し、グループ収益の最大化を図る。

**アミューズメント
機器事業の
ポイント**

**2014年3月期
市場環境**

- 低迷する市場の活性化に向け、引き続き、多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発、供給などが望まれる状況に。

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

成長機会

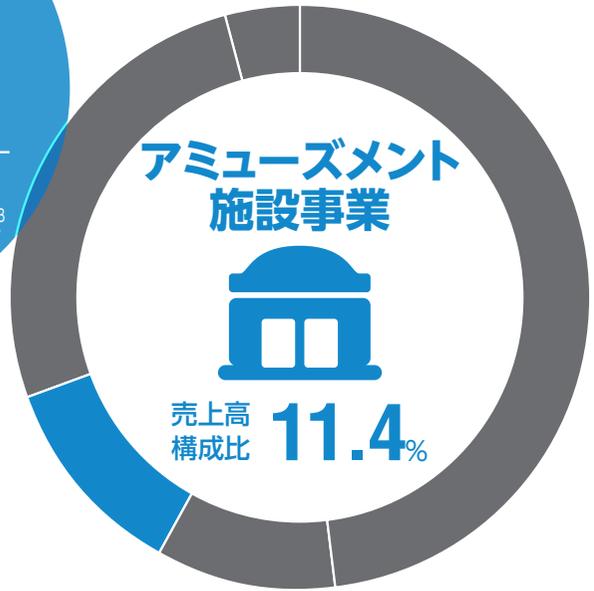
- アジアを中心とした海外市場の潜在成長性
- CGM (コンシューマジェネレイテッドメディア) との連動





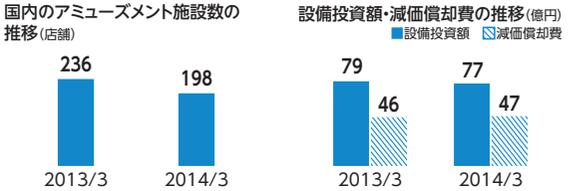
売上高 432億円
(前期比1%増)

営業利益 0億円
(—)



当期の取り組みと業績

- ▶引き続き既存店舗の運営力強化を実施したものの、市場を牽引するタイトル不在により、国内既存店舗の売上高が前期比96.1%と伸び悩み、減益。
- ▶5店舗の出店、9店舗の閉店を行った結果、国内店舗数は198店舗へ。
- ▶2013年8月、『Orbi Yokohama (オービー横浜)』をオープン。

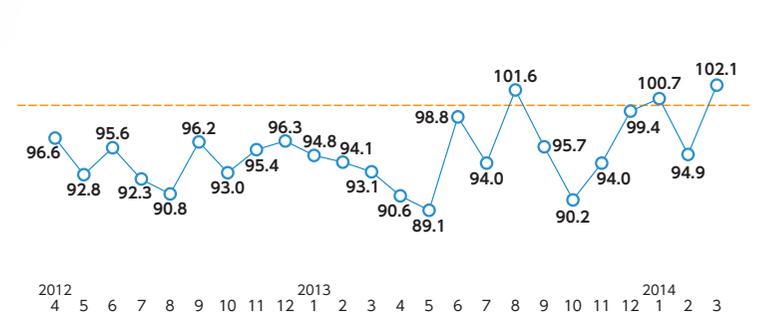


*店舗数は、当期より国内アミューズメント施設(ゲームセンター)の直営店舗のみを対象

2015年3月期の見通し

- ▶消費税増税の影響により、前期比で増収、営業損失の計上を見込む。
- ▶投資の絞り込み、店舗運営の効率化により収益性を改善。
- ▶店舗ポートフォリオの見直しとファミリー向け店舗や飲食併設型店舗の開発・出店など新規領域への取り組みを推進。
- ▶3店舗の出店と7店舗の閉店を計画、194店舗へ。

国内既存店舗売上高の推移 (%)



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

2014年3月期市場環境

- スマートフォン向けサービスの充実をはじめとした遊びの多様化に加え、市場を牽引するタイトルの不在により、市場は低調に推移。

今後の経営施策

国内既存店舗の収益トレンドなどを考慮し、店舗ポートフォリオを見直し、ファミリー向け店舗や飲食併設型店舗を開発・出店する。また、今まで培ってきたアミューズメント施設の開発・運営ノウハウを海外企業に供与し、ライセンス収入を獲得する。



コンシューマ事業

売上高
構成比 **26.4%**

売上高 **998億円**
(前期比19%増)

営業利益 **20億円**
(一)

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

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オンラインゲームコンテンツ市場の拡大

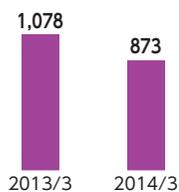
2014年3月期市場環境

- SNS（ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス）やスマートフォン向けなどのデジタルゲーム需要が拡大した一方、パッケージゲームは低調に推移。

当期の取り組みと業績

▶ パッケージ分野は、国内は堅調に推移したものの、海外における新作タイトルの販売が低調に推移し、販売本数は前期実績を下回る。

家庭用ゲームソフト販売本数(万本)



▶ デジタル分野は、オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』、スマートフォン向け『ぶよぶよ!!クエスト』『チェインクロニクル』の好調が継続。国内配信タイトル数は2014年3月末時点で141本（売切り型73本、無料プレイ型68本）。

▶ Noah Passは57社の企業が参加し、ユーザー数は4,160万人を突破。

▶ パチンコ・パチスロゲームサイトは、スマートフォン対応版『777TOWN for Android』『777TOWN for iOS』、DeNA向け『モバ7』の取り組みを強化。

▶ 玩具販売事業では、『アンパンマンシリーズ』『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品を販売したが、事業全体は低調に推移。

▶ アニメーション事業では、観客動員が300万人以上を記録した劇場版『ルパン三世vs名探偵コナンTHE MOVIE』などが好調に推移。

●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	販売本数
Total War: ROME II	(欧・米)	PC	113万本
Football Manager 2014	(欧・米)	PC	79万本
Sonic Lost World	(日・欧・米)	WiiU, 3DS	71万本
Company of Heroes 2	(欧・米)	PC	68万本
龍が如く 維新!	(日)	PS3, PS4	39万本

デジタルコンテンツ	プラットフォーム
ファンタシースターオンライン2	PC, PSV
ぶよぶよ!!クエスト	iOS, Android
チェインクロニクル	iOS, Android
ボーダーブレイク mobile -疾風のガンフロント-	iOS, Android

2015年3月期の見通し

▶ デジタル分野の収益拡大により、前期比で増収増益を計画。

▶ デジタル分野は、主力タイトルのクロスプラットフォーム戦略による収益安定化、国内タイトルのアジア地域への本格展開、パッケージゲームの有力IPのデジタル転用を進め、収益力をさらに向上。国内新規投入タイトルは43本（売切り型13本、無料プレイ型30本）を予定。

▶ パッケージ分野は、合理化を進め、安定的に収益を創出できる体制構築へ。既存主力IPに加え、アトラスブランドを本格投入し販売本数を増加。年間1,278万本の販売を目指す。

▶ 玩具事業は、バリューチェーンの見直しなどにより収益性を改善。

▶ アニメーション事業は、『弱虫ペダル』『ルパン三世』などTV作品制作等を中心に、関連事業を含めた展開に注力。

今後の経営施策

アミューズメント機器・施設事業ならびにパッケージ分野の経営リソースを高成長が続くデジタル分野にシフトし、収益ミックスを改善させることにより、利益成長を図る。

「キーパーソン」とふりかえる活動レビュー



大ヒットアニメ〈化物語〉の
パチスロ・パチンコを発売

アニメ〈化物語（バケモノガタリ）〉をモチーフに採用した『パチスロ化物語』が好調に稼働しています。初動では2万台程度でしたが、市場での好評価を受けて導入台数を伸ばした結果、3万台以上の販売を記録いたしました。「高純増タイプ×差枚数管理型AT×常に期待感が持てる多彩なゲーム性」で圧倒的な支持をいただき続けており、第三弾のパネルまで登場しております。

パチスロの大好評を受け、2014年6月には『ぱちんこCR化物語』の発売も決定。パチンコ・オリジナルの新規映像やセリフを収録して圧倒的な演出数を実現いたしました。アニメの世界感を忠実に再現した数々の演出をお楽しみください。



©徳村憲一/監修・アニメパチスロ・パチンコ ©セガ

KEY PERSON

- サミー (株)
- 研究開発本部
- 執行役員クリエイティブオフィサー **徳村 憲一**の声
- 『パチスロ化物語』は、コンテンツ、スペック両面でチャレンジした機械でした。まず、コンテンツ面では、新規含めた若いユーザーの方々に愛されている『化物語』を実機化致しました。スペック面では、差枚数管理方式を用いた新機能に加え、特殊なリール変動を用いることで、コンテンツを活かした製品作りを行うことができ、新しい風をパチスロ業界に吹き込むことができました。
- 引き続きチャレンジ精神を忘れずにモノ創りを通してパチスロ業界全体を活性化していきたいと思っております。



KEY PERSON

- サミー (株)
- 研究開発本部
- 執行役員クリエイティブオフィサー **田中 宏孝**の声
- 『ぱちんこCR化物語』では、アニメの持つ世界観をどのようにパチンコで再現するか、作品の特徴として不可欠な要素であるキャラクター同士の掛け合い、会話劇を如何に演出に盛り込むかに注力しました。
- また、独自性の強いストーリーも最大限活かすようなゲームフローに仕上げ、誰もが遊びやすいスペックに落とし込んだ点もこだわりの一つです。今後も新規性のあるコンテンツや遊びにこだわり、新感覚の商品作りに邁進していきたいと思っております。



複数の優良IPを保有する
(株)アトラスを子会社化



(株)セガは、携帯電話向けコンテンツの企画・開発で豊富な実績を有し、家庭用ゲームソフトの開発では、アトラスブランドとして『女神転生』シリーズ、『ペルソナ』シリーズ、『世界樹の迷宮』シリーズをはじめとする優良なIPを複数保有している(株)インデックスより事業譲受を行い、家庭用ゲーム事業を会社分割して(株)アトラスに商号変更して子会社化しました。

今回の子会社化により、PCオンラインゲーム事業・スマートデバイス向けコンテンツ事業における優良IPの活用を通じた収益拡大だけでなく、グループ各事業においてシナジー効果を創出できると見込んでいます。



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

KEY PERSON

- (株)セガ 常務取締役 **杉野 行雄**の声
- 2013年11月にセガサミーグループにアトラスブランドが加わりました。アトラスブランドは今年で25周年を迎え、その間に『真・女神転生』、『ペルソナ』や『世界樹』などの有力IPを育ててまいりました。セガのファン層に加えてさらに多くのお客さまへエンタテインメントを提供できることに大きな可能性を感じております。
- 今後は既存IPを継続して発展させるとともに、両社の経営資源活用によるシナジー創造の検討を進め、新たな感動をお客さまへ一日でも早くお届けできるよう努力してまいります。今後ともご支援をよろしくお願いいたします。

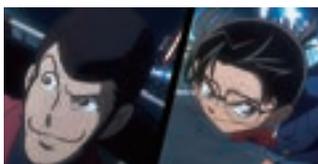
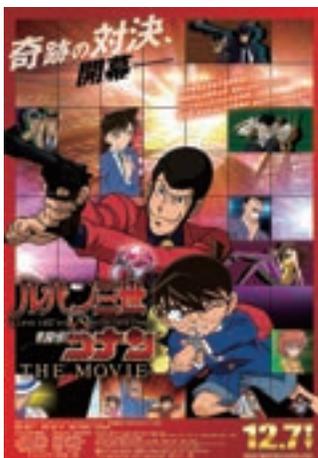




夢の対決!『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』興行収入40億円を突破

「天下無敵の大泥棒ルパン三世」と「頭脳明晰の名探偵 江戸川コナン」。人気アニメの2大ヒーローがスクリーンで火花を散らす映画『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』を2013年12月に公開しました。

公開初日2日間で、シリーズ最高の興行収入 36.3億円を記録した『劇場版 名探偵コナン 絶海の探偵 (プライベートアイ)』の98%、7日目には100%超とビッグネーム同志のコラボレーションにふさわしい好スタートを切りました。その後も好調に推移し、累計動員数は358万人突破、『ルパン三世』『名探偵コナン』の両作品を通じて初の興行収入 42.3億円突破を達成するなど、人気の高さを表す結果となりました。2014年6月4日(水)より、Blu-ray & DVDの発売・レンタルも開始しました。劇場で繰り広げられたルパンとコナンの対決を、ご家庭でお楽しみいただけます。



©2013 モンキーパンチ 青山剛昌/「ルパン三世VS名探偵コナン」製作委員会

KEY PERSON

(株)トムス・エンタテインメント 制作本部 だぶるいーぐる チーフプロデューサー 小島 哲の声

- 2013年12月に公開された劇場映画『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』が、動員358万人突破、興収42.3億円突破と、東京ムービー時代も含めて当社制作の映画としては、過去最高となる超好成績を残すことができました。
- そして2014年3月には、日本アカデミー賞優秀アニメーション作品賞を受賞するという、大変な名誉をいただきました。
- これも全て、この作品を面白いと評価し楽しんでくれたルパンファン、コナンファン、アニメーションファン、そして映画ファンのおかげです。
- 皆さま、ありがとうございました。



『第16回 日経アニュアルリポートアワード』で2度目の入賞

セガサミーホールディングス発行の「アニュアルレポート2013」が、日本経済新聞社が主催する『第16回 日経アニュアルリポートアワード』の「本賞審査」部門にて入賞しました。『日経アニュアルリポートアワード』は、アニュアルレポートのさらなる充実と普及を目的に、審査員に機関投資家を迎え、評価、表彰するコンテストです。



今回は、社外取締役による経営課題の指摘、各事業の機会、リスク、対応戦略を簡潔にまとめた「中長期的なストーリー」や(株)セガおよびサミー(株)各社長へのインタビュー、財務分析での長期トレンドの推移や、株主価値への言及などが効果的であるとの評価を受けるとともに、ストーリー性に優れたレポートであるとの評価を受けました。また、トップインタビュー、事業内容およびセガサミーグループを取り巻く事業環境などの基礎情報をきめ細かく掲載した別冊「A to Z」も高い評価をいただき、2度目の入賞となりました。

セガサミーホールディングスでは、今後も投資家の方々にとって有益な情報の適切な開示に努めていきます。



アニュアルレポートは
オンライン版もご用意しています。
ぜひご覧ください。

URL:<http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/ar2013/>





初芝新監督のもと、優勝を目指します!

セガサミー野球部の新監督に、2013年12月より元ロッテの初芝清氏が就任いたしました。都市対抗、日本選手権で優勝を目指します。



CSRコラム vol.6

東日本大震災

現地ニーズの変化に合わせて内容を変えながら継続して取り組む復興支援

復旧、復興、そしてエンタテインメントを通じた自立応援へ

宮城県「七ヶ浜町生涯学習フェスティバル」(3月)、並びに福島市「いたて村民ふれあい集会」(2月)にセガサミーグループの「UFOキャッチャー」、「ダーツ」、「スマートボール」、「キッズメダルゲーム」、「キラデコシールアート」、「パンダコパンダ」を持ち込み、応援イベントを実施。参加した社員は、グループの一員であることの誇りと、明日への活力を胸にそれぞれの職場に戻ります。被災地のみなさんと触れ合いながら、



◀ 現地で寄せられた感謝メッセージ

イベントを通して楽しい時間をご提供するイベントは今年で3年目(計14回)に入りました。今後も、エンタテインメントの力を活かしながら社会とセガサミーグループが繋がっていける活動を続けていきます。

ステークホルダーの声



七ヶ浜町中央公民館 主幹兼管理指導係長
飯野 直樹様

震災から3年。町土の1/3が津波被害を受けた本町にも、ようやく復興の槌音が響いてくるようになりました。震災直後から全国の皆さまにご支援をいただいておりますが、セガサミーグループの皆さまには「七ヶ浜町生涯学習フェスティバル」に毎年多大なるご協賛を賜り、イベントを大いに盛り上げていただいております。復興に向けて歩み続ける私たちをこれからも見守り続けていただければ幸いです。

社会から必要とされる人、そして企業へ —2014年度新入社員研修—

昨年度に引き続き、本年度も109名の新入社員が東松島市で支援活動をしてまいりました。がれき撤去や仮設住宅訪問、土地を利用した花壇づくりを通して、人に尽くし社会に尽くすという「志」、そして、多様な価値観を理解・尊重しながら、自分の役割や社会的責任の重要性を考えた行動ができる人材への成長を目指します。



参加した新入社員の声



株式会社セガ **幸田 果歩**

今回の研修で初めて被災を直視しました。被災地でのお話やがれきの回収作業など、被災地で感じた悲しみと向き合った上で、誰もが安心して笑顔があふれる街を作っていくべきだと感じました。



サミー株式会社 **三野 優雅**

被災された方々のお話を直接聞く機会を得て、TVや紙面では伝わりにくいことも感じ取ることができ、改めてこの出来事を風物化させてはいけなさと感じました。セガサミーグループの一員として笑顔に繋がる活動をしていければと思います。

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

検索

<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。

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!

カジノ機器メーカーのセガサミークリエイション(株)



Global Gaming Expo Asia にカジノ機器を初めて出展

セガサミークリエイション(株)は、2014年5月に中国・マカオで開催されたGlobal Gaming Expo Asia (G2E Asia)に自社開発のゲーミングマシンを出展いたしました。

マカオの巨大カジノリゾート、ザ・パネチアン・マカオで開かれたG2E Asiaには、3日間を通じて、アジア各地をはじめ世界各国から多くのカジノオペレーターが訪れました。

G2E Asiaでは、ダイスをふり、出た数の合計や出目を当てる「大小」など、3機種を展示いたしました。

セガサミークリエイション(株)は、カジノ機器メーカーとして、セガサミーグループがこれまでに培ってきたエンタテインメント分野におけるテクノロジーや創造力を結集し、他の追随を許さない圧倒的な製品力でグローバルゲーミング市場に新風を起こします。

セガサミークリエイション株式会社の概要

社名	セガサミークリエイション株式会社 (英文表記) SEGA SAMMY CREATION INC.)
事業内容	カジノ機器の開発・製造・販売、遊技機の受託開発並びにアドバイザー業務
設立	2013年6月3日



KEY PERSON

セガサミークリエイション(株) 取締役 神道 孝彦の声



私たちは、“More Fun! More Excitement!”をスピリットに、世界中のカジノファンの皆さまが、より楽しく、ドキドキとワクワクを実感いただけるようなゲーミングマシンを開発するべく、昨年6月の設立以来、社員一丸となり尽力しております。

G2E Asiaでは、セガサミーグループのリソースを集約した大型エンタテインメントマシンを初披露し、カジノオペレーターの皆さまからも高い評価をいただく事ができました。

今後はアジアカジノ市場への導入に向けた営業活動を展開し、ゲーミングマシンメーカーとしてのプレゼンス確立に邁進してまいります。是非、セガサミークリエイションにご期待ください。

(株)セガを代表するキッズ向けIPへ

『ヒーローバンク』のクロスメディアプロモーションが始動

2014年3月20日に発売した、ニンテンドー 3DS™ 専用ソフト『ヒーローバンク』。「お金」をテーマにした世界観は、現代のキッズ市場に新しい価値観を創出すべく生まれました。その新しい価値観を最大限に伝えるため、アーケードゲームやアニメーション、漫画、玩具という、セガサミーグループのシナジーを最大限に活用したフルラインアップによるクロスメディアプロモーションを展開し、(株)セガを代表するキッズ向けIPへと成長させていきます。

■『ヒーローバンク』のクロスメディアプロモーション展開



(株)セガ 取締役 CCO 名越 稔洋の声

ヒーローバンクプロジェクトは、キッズ市場に向けた新たなIPとして家庭用ゲームをはじめ、業務用ゲームも同時にリリースし、また電子玩具やトレーディングカード、そしてプライズ商品などの玩具市場へも展開を広げ、さらには一連の展開をより広く、深く市場に届けるために、(株)小学館『コロコロコミック』での漫画連載およびTV東京系列でのアニメ放映も行っております。(株)セガだけでなく、(株)セガトイズ、(株)トムス・エンタテインメント、そして協力会社様も含めた、セガサミーグループの総力を挙げて取り組む一大プロジェクトです。是非ご期待ください。



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144億円増加し、5,429億円となりました。

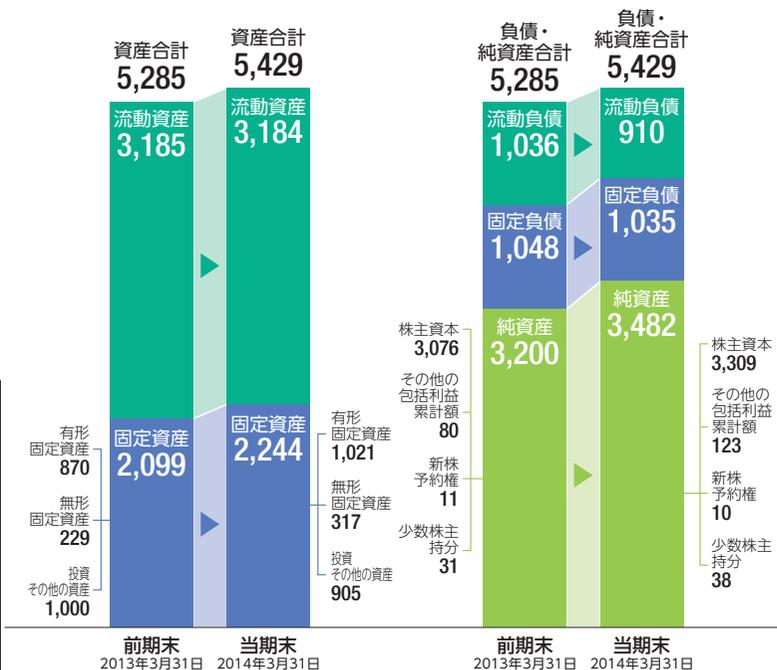
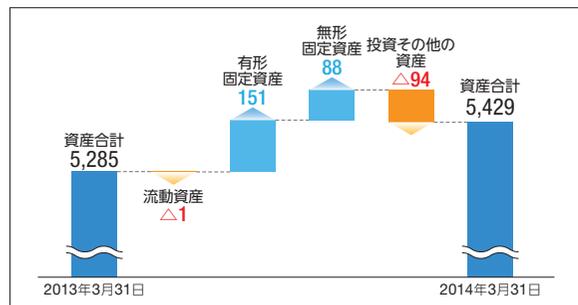
●流動資産は、1億円減少しました。

要因 ▶ 有価証券は増加したものの、現金・預金、受取手形・売掛金が減少

●固定資産は、145億円増加しました。

要因 ▶ 釜山土地取得や事業譲受によるのれんの発生により増加

流動比率は、前期末と比べ42.3ポイント上昇の349.7%となり、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138億円減少し、1,946億円となりました。

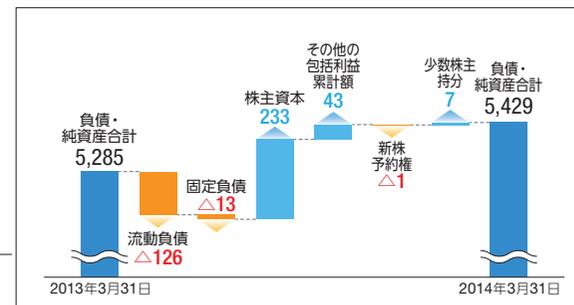
●流動負債は126億円減少しました。

要因 ▶ 仕入債務の減少など

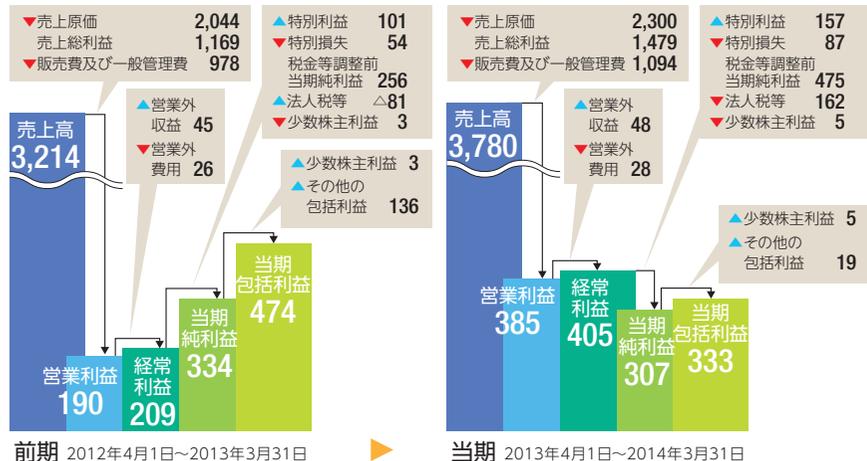
●固定負債は13億円減少しました。

要因 ▶ 社債発行による資金調達を行った一方、長期借入金は減少

自己資本比率は、前期末と比較して3.5ポイント上昇し、63.2%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)



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285億円増加し、2,027億円となりました。

●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475億円及び減価償却費197億円を計上したこと、売上債権が165億円減少したこと等により、752億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

投資有価証券の売却により161億円の収入があった一方で、有形固定資産の取得により271億円、事業譲受により143億円、関係会社株式の取得により78億円、無形固定資産の取得により68億円をそれぞれ支出したこと等により、385億円の支出となりました。

●財務活動によるキャッシュ・フロー

社債の発行により99億円を調達した一方で、配当金の支払(少数株主への配当金を含む)により97億円を、長期借入金の返済により123億円をそれぞれ支出したこと等により、115億円の支出となりました。

■連結業績及び財務データ

	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(計画)	
業績データ(億円)	売上高	3,846	3,967	3,955	3,214	3,780	4,500
	営業利益	367	687	583	190	385	350
	売上高営業利益率(%)	9.5	17.3	14.7	5.9	10.2	7.8
	経常利益	359	681	581	209	405	350
	当期純利益	202	415	218	334	307	210
各種費用(億円)	研究開発費・コンテンツ制作費 *1	415	411	533	452	592	696
	設備投資額	161	196	361	328	381	333
	減価償却費 *2	171	159	161	181	161	183
	広告宣伝費 *3	207	151	172	131	160	249
財務データ(億円)	総資産	4,231	4,586	4,974	5,285	5,429	
	負債	1,663	1,731	2,010	2,084	1,946	
	純資産	2,567	2,854	2,963	3,200	3,482	
	自己資本比率(%)	55.8	60.0	58.9	59.7	63.2	
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	549	876	380	186	752	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	△76	△295	△590	63	△385	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	△34	△571	9	△11	△115	
	現金及び現金同等物の期末残高	1,670	1,659	1,465	1,742	2,027	
1株当たりデータ(円)	1株当たり当期純利益	80.46	163.19	86.73	137.14	126.42	86.21
	1株当たり純資産	937.80	1,093.23	1,167.59	1,304.44	1,409.27	
	1株当たり配当金	30	40	40	40	40	40

*1 2014年3月期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む(2013年3月期までは減価償却費に含まれる) *2 2014年3月期以降、減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含まない(2014年3月期以降、研究開発費・コンテンツ制作費に含む)
*3 2014年3月期以降、原価計上の広告宣伝費を含む(2013年3月期までは販管費のみ)

会社概要 (2014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	7,472名(連結)
役員	代表取締役会長兼社長 里見 治 取締役 菅野 暁 取締役 里見 治紀 取締役 鶴見 尚也 取締役兼CCO 小口 久雄 取締役 青木 茂 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 (2014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	89,771名(単元株主数66,630名)

■大株主の状況

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
里見 治	33,619,338	12.62
セガサミーホールディングス株式会社	22,627,725	8.49
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社HS Company	10,000,000	3.75
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,687,100	3.26

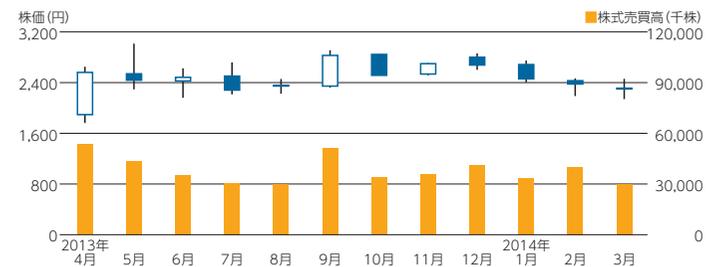
■所有者別分布



株価騰落率の推移



株価と株式売買高の推移



第10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努めてまいります。

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 「カジノビジネスの展開」、「バランスのいい収益構造の構築」、「収益力の強化」、「製品力の強化」、「株主還元」など

A たくさんの貴重なご意見をいただきましてありがとうございます。エンタテインメント業界をリードする企業として多くのご期待をいただいていることがうかがえました。皆さまからいただきました貴重なご意見をもとに、今後も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: %)



当社の株式の購入理由 (単位: %)



第10期 第2四半期 株主通信のご感想について (単位: %)



ご意見 「今後の経営施策について知りたい」、「(株)トムス・エンタテインメントについて知りたい」、「M&A戦略について知りたい」など

A 今号では各セグメントごとの今後の経営施策を掲載しています。また(株)トムス・エンタテインメントを含めたグループ会社の取り組みについても引き続き掲載しています。

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2014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。

2014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10期 株主通信発行
- 8月 ● 第1四半期決算発表
- 11月 ● 第2四半期決算発表
- 12月 ● 第11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

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。