

Meeting Material

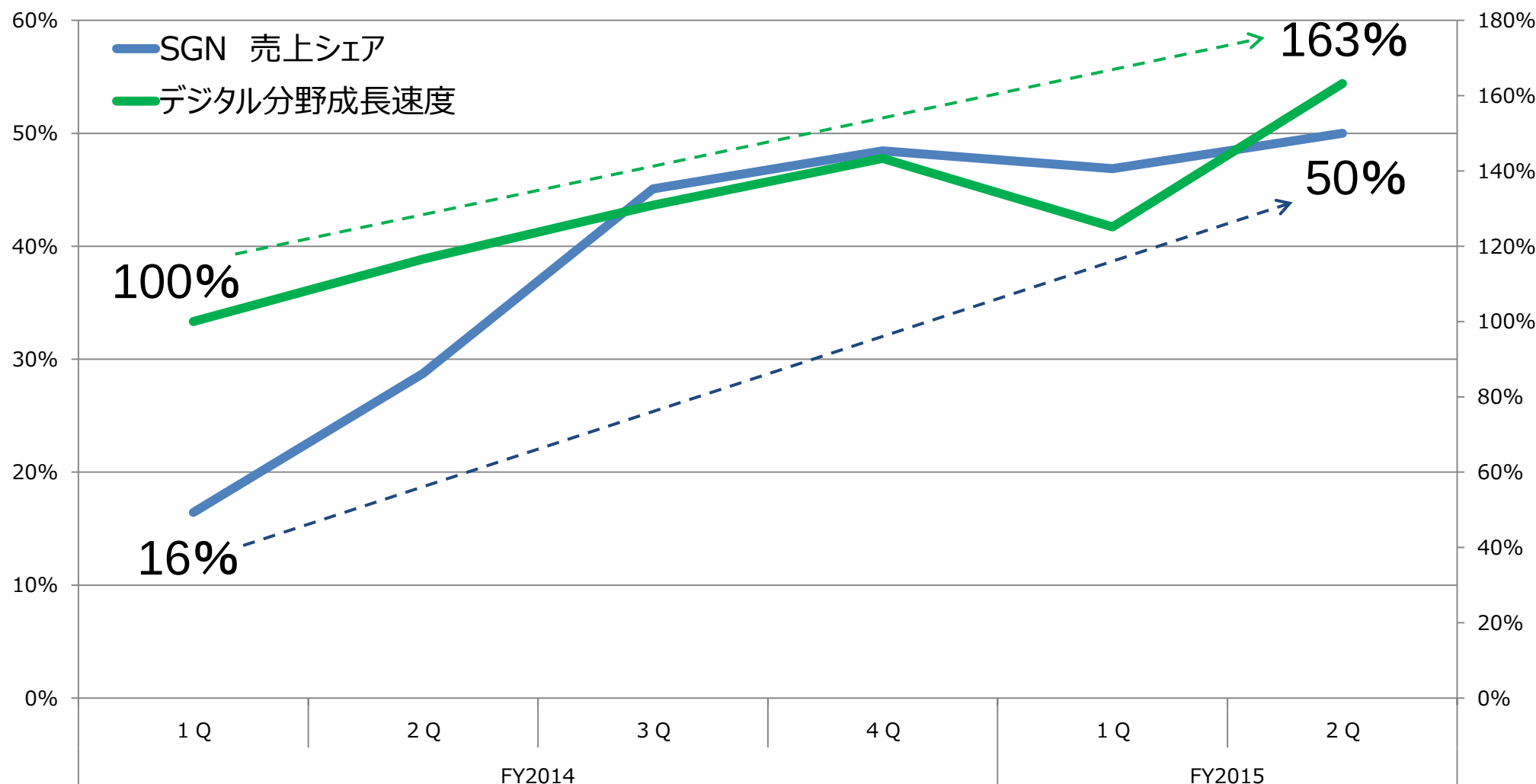


5/29/2014

	主な会社	主な製品・サービス
パッケージ	セガ 	『龍が如く』、『Sonic The Hedgehog™』 『FOOTBALL MANAGER』、『TOTAL WAR』 『Company of Heroes』
	アトラス 	『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
デジタル	セガ 	『ファンタシースターオンライン 2 』 『セガNET麻雀 MJ』
	セガネットワークス 	『ぷよぷよ!!クエスト』 『チェインクロニクル』
	サミーネットワークス 	『777Town.net』 『777Town for Android/iOS 』 『ラーメン魂』、『モバ7』
玩具	セガトイズ 	『ジュエルポッド』シリーズ 『アンパンマン』シリーズ
アニメーション	トムス・エンタテインメント 	『名探偵コナン』 『ルパン三世』
	マーザ・アニメーションプラネット 	『キャプテンハーロック』

デジタル分野 四半期毎売上成長と当社売上シェア

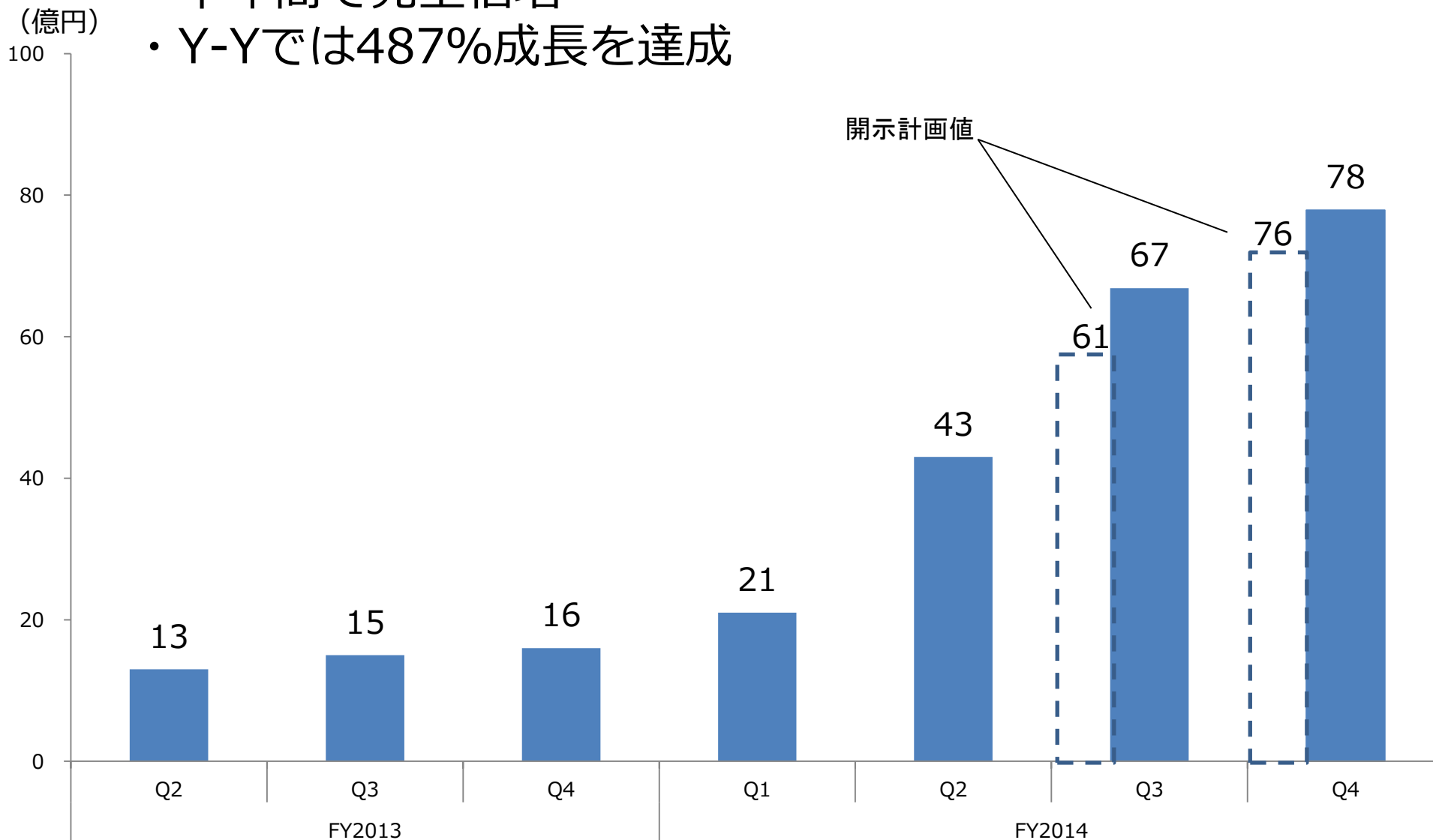
- ・ デジタル分野は今上期末までに前期期初比163%の成長を計画
- ・ 同期間中、当社売上シェアは16%から50%まで成長



振り返り

Q-Q売上高

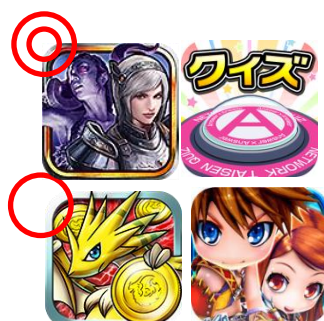
- ・ 半年間で売上倍増
- ・ Y-Yでは487%成長を達成



主なリリースタイトル

- ・ 2013年Q4以降、ヒット率が大きく向上
- ・ 昨年度から計算が立つラインアップが実現

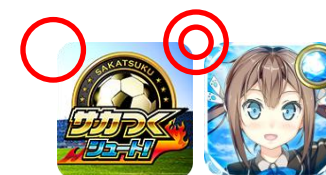
◎ : 1億円超タイトル
○ : TOP 50 圏内タイトル



FY2013 Q3

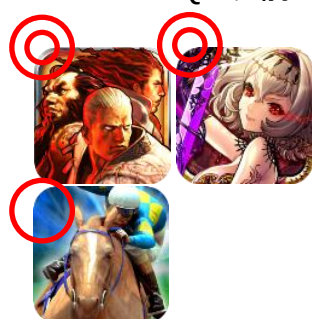


FY2014 Q1

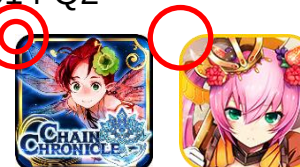
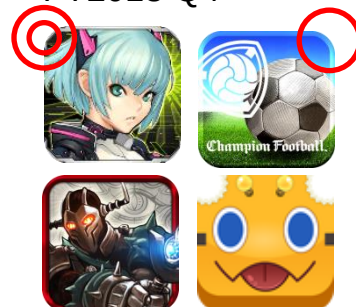


FY2014 Q2

FY2013 Q2以前



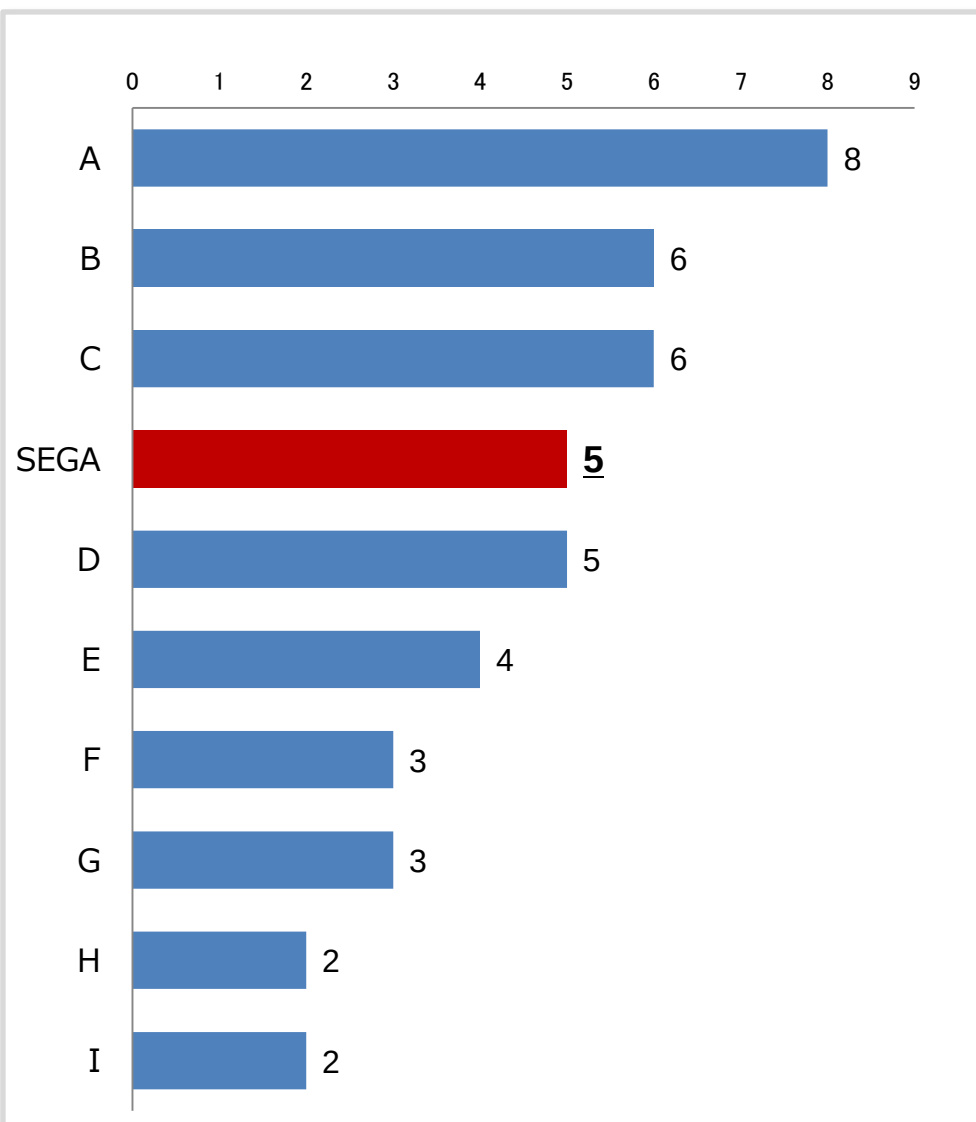
FY2013 Q4



ヒット率① (グロスTOP50タイトル数 : 2014年4月)

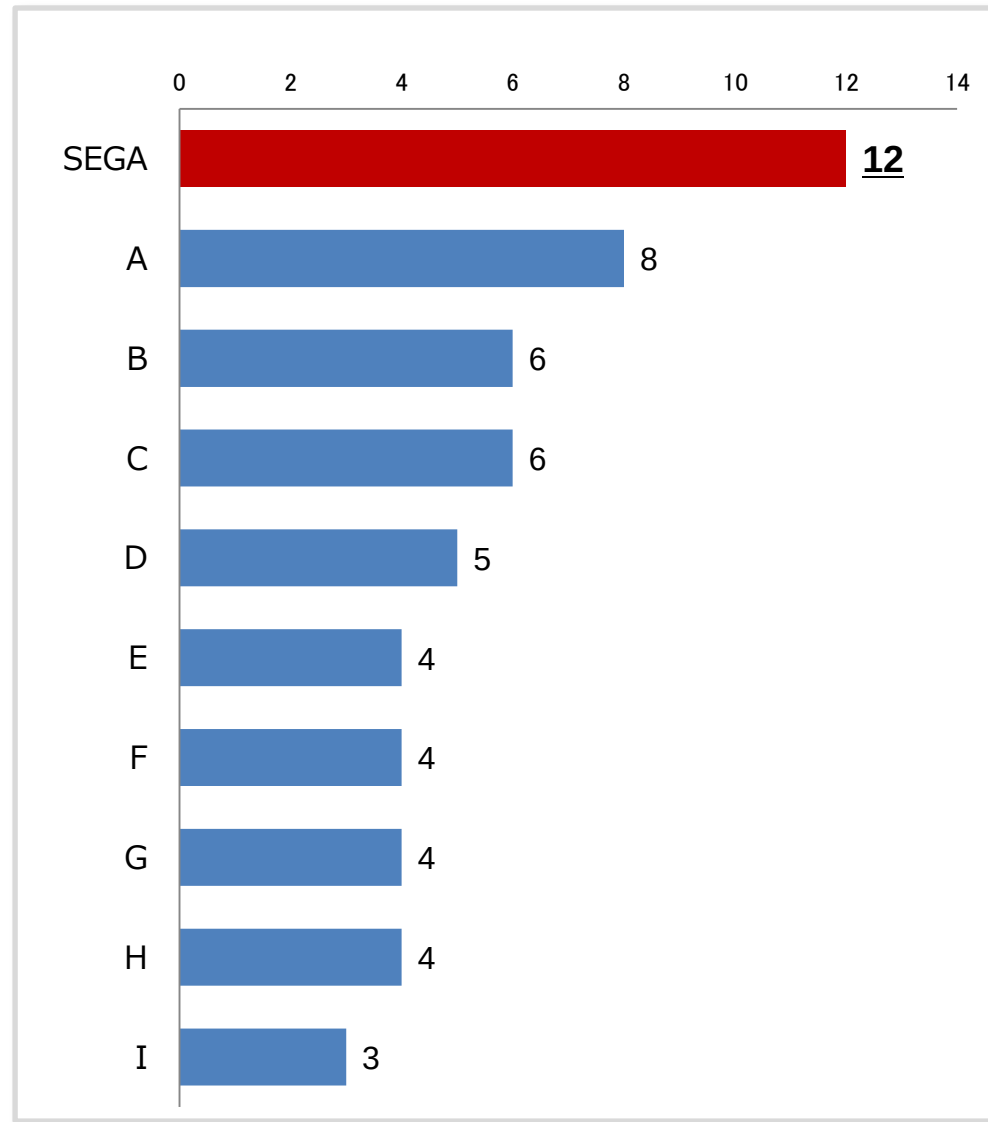
Google play

(# of titles)



App store

(#of titles)



ヒット率② ヒットタイトル数

・2013年以降リリースタイトルからは更にヒット率が向上

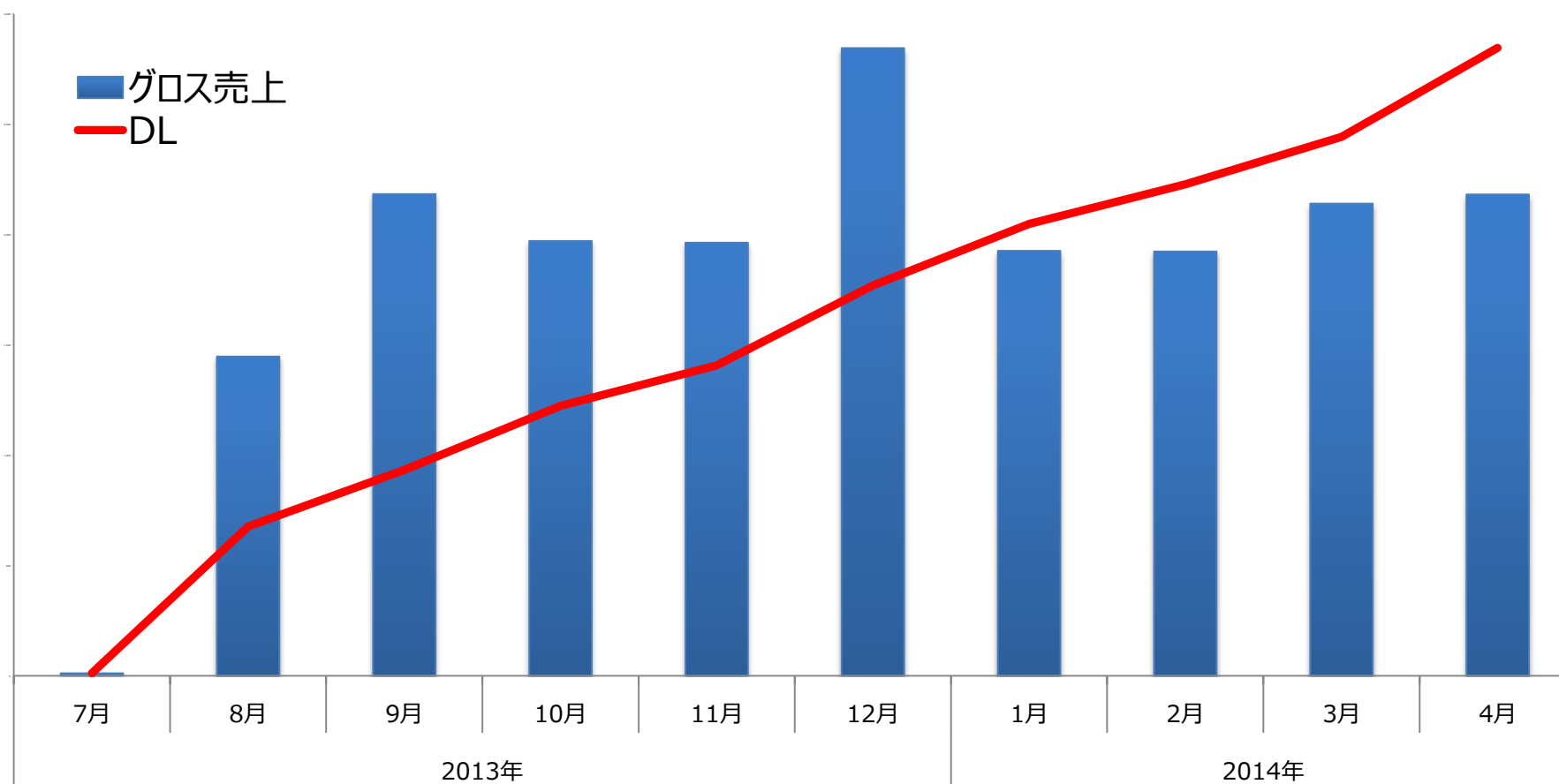
- TOP50ヒット率80% (通算68%)
- 1億円超タイトル 5本 (通算8本)



基幹タイトル



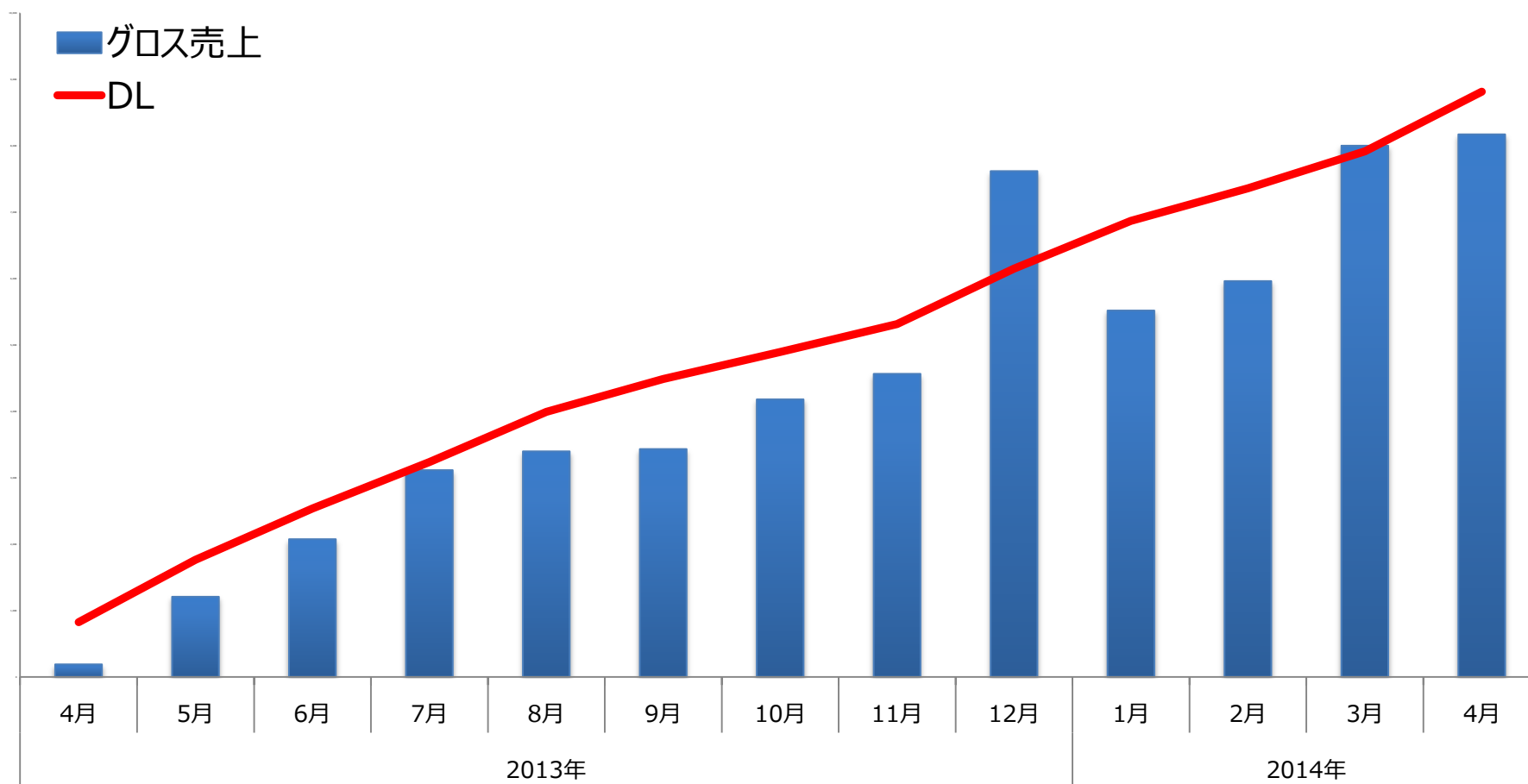
- ・ 昨年7月31日リリースから約9ヶ月間で累計75億円の売上達成
- ・ DLの増加によって直近は月商も9-10億円の水準で安定
- ・ DLも4末段階で300万DL目前にまで成長



基幹タイトル



- ・リリース以降、安定成長
- ・月商5億円以上で安定するレベルに成長
- ・DLも5月初旬で900万DLを達成



当社の強み 持続的成長の実現に向けて

開発リソース量

- ・ セガグループ全体、外部協業も含め二桁以上のスタジオが存在
- ・ 外部採用過程を介す事無くリソースの調達が可能
- ・ 異動する事無くリソース調達が可能

**豊富な
ラインアップ**

開発力

- ・ スマートデバイス市場TOPクラスの技術力を保有
- ・ “ゲーム開発”に長けたゲームプロデューサー、ディレクターが豊富に在席
- ・ AM/CSの経験値を活かし、多種多様なジャンル開発が可能

**多彩な
ジャンル**

タイトル品質の 集中管理

- ・ タイトル編成権、運営権をSGNビジネスファンクションに集約
- ・ 多角的な分析、多種多様な外部人材とノウハウ/決裁権の一極集中により
ヒット率を大きく向上

**ノウハウの
集約**

多種多様な専門部隊に よるビジネスサポート

- ・ -

**上記を支える
各機能**

NOAH

P A S S

2013年8月

2014年3末時点

参加社数(申込済)

15社

57社

参加アプリ数

84

246

総ユーザー数

2,000万

4,160万

最大送客数/アプリ

5万件/月
3万件/月

10万件/月
7万件/月

主要指標②

累積アプリ数

MAU

昨年8月比

MAU +200%

タイトル +300%



※すべて2014年4月17日時点の数値。アプリ数はiOSとAndroidをそれぞれ別カウント。



- 中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国での提供について提携
- 韓国市場では3月末にリリースし、好スタートを切る
Appstore 2位
Google Play 20位
- 中国は5月、台湾/香港/マカオは7月にリリース予定
- 欧米は2014年内にリリース予定



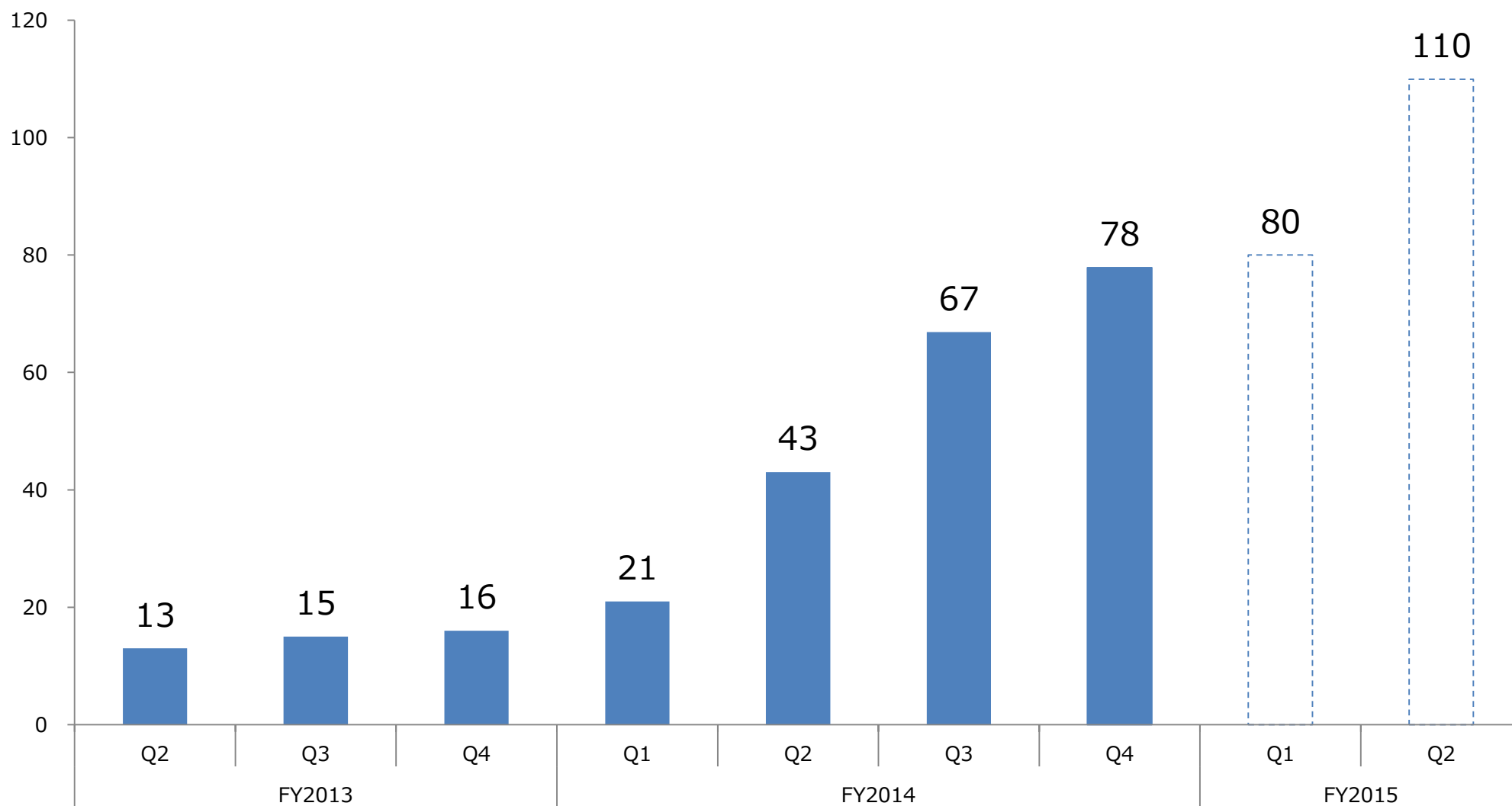
- 中国大陸、台湾、香港、マカオ、韓国での提供開始
- 台湾/マカオ市場でAppstore TOP10, Google Play TOP20に入るなど好スタート
- 北米では同国内製ラインにてローカライズを行い展開中



- 欧米10カ国でリリース済み
- 累計6500万DLを突破し、欧米事業の中核タイトルとして成長
- DAUも100万以上を引き続き維持

今期計画

(億円)



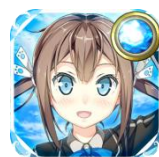
国内 ラインアップ/パイプライン

- ・業界最大規模の開発ライン（新作15本+既存13本）
- ・高いヒット率に裏打ちされた、新たな大ヒットタイトル創出に向けての種蒔きを積極的に実施
⇒チェンクロチーム新作、大型MO-ARPG、大型IPタイトルなど

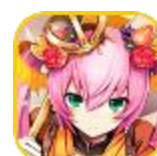
大ヒット
(5億円超/月)



ヒット
(1億円超/月)



ヒット予備軍
(0.5億円超/月)



既存

新作

新作 × 15本

国内 パイプライン

・大ヒットタイトルの可能性を秘めた多種多様なラインアップを予定

チェンクロチーム新作

- ・ チェンクロニクルチームによる最新作となる新作RPGを提供（Q2予定）

大型MO-ARPG

- ・ 内製スタジオより多人数協力型3DアクションRPGの新作を提供（Q3予定）

大型IP タイトル

- ・ 自社ゲームエンジンを活用した新作を複数本予定（Q3-Q4予定）

F4Samurai 最新作

- ・ 同社の強みを最大限活かした初のネイティブタイトルを提供予定（Q3予定）

チェンクロニクルVITA

- ・ サムライ＆ドラゴンズの成功例に倣い、チェンクロニクルを家庭用PFに多面展開（Q2予定）

その他

- ・ 協業各社との共同開発タイトルについても複数本リリースを予定
- ・ 新ジャンル×メディアミックスによる新 I P タイトルも複数リリース予定

他ドメインでの収益/ I P 拡大

収益拡大

PlayStation®Vita版『チェインクロニクルV』

スマートフォン版の世界観や基本機能はそのままに、
PlayStation®Vita向けに
チーム戦機能を盛り込んで新たに開発します。

【商品概要】

商品名	チェインクロニクル V
対応機種	PlayStation®Vita
発売日	2014年夏予定
価格	無料（アイテム課金）
ジャンル	チェインシナリオRPG
プレイ人数	未定
CERO	審査予定
著作権表記	© SEGA / © SEGA Networks



IP育成

チェインクロニクル クリムゾン

掲載誌：講談社「別冊少年マガジン」
開 始：2014年6月9日発売号



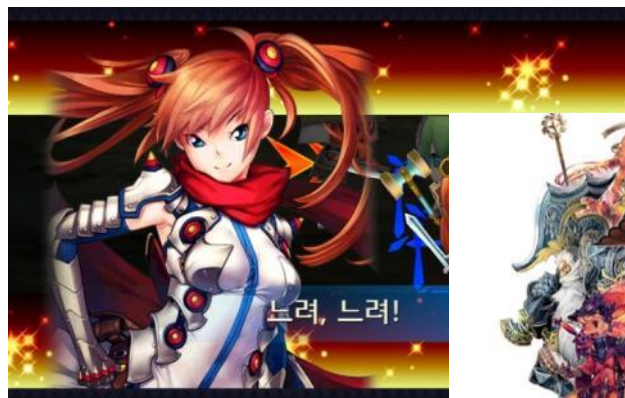
海外市場への本格参入（欧米）

- 組織体制の刷新
 - 日本市場とのノウハウ共有を強化
 - 国内競争力を活用したアライアンスなどの加速
- 国内ヒットタイトルの積極投下
 - アライアンスを活用した早期展開 + ユーザープールの構築
- 内製スタジオの強化によるオリジナルタイトル投下
 - ドラゴンコインズの北米スタジオにおける独自ローカライズ
 - Super Monkey Ball Bounceなどのオリジナルタイトルの開発



海外市場への本格参入（アジア）

- 国内ヒットタイトルの積極投下
 - チェンクロ、ドラコイに続きぷよクエを投下
 - その他国内タイトルも積極的に展開
- 一部地域を皮切りに自前化を促進
 - 有力企業との提携/投資
 - グループ内リソースの活用



- ・簡体字圏
- ・繁体字圏
- ・ハングル圏
- ・東南アジア

近日リリース予定
7月予定
リリース済み
Q3



- ・簡体字圏
- ・繁体字圏
- ・ハングル圏
- ・東南アジア

2014年夏
2014年夏
2014年夏
2014年夏



- ・簡体字圏
- ・繁体字圏
- ・ハングル圏
- ・東南アジア

リリース済み
リリース済み
リリース済み
リリース済み

