

SEGA SAMMY REPORT 2015 SUMMER

Contents

P1 数字で見るセガサミーグループ
SEGA SAMMY in 2014

P3 **マネジメント
メッセージ** 

P5 **グループ構造改革の
実行** 特集

P7 **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**

- ▶ 『ばちんこCR北斗の拳6』シリーズ&『パチスロ アラジンAII』を発売
- ▶ 『セガネットワークス メディアカンファレンス 2015 Winter』を開催

P12 **最新情報**

P13 **企業情報**

第11期 株主通信 夏号

2014年4月1日 ▶ 2015年3月31日

SEGA SAMMY in 2014

売上高

3,549 億円
(前期比6%減)

営業利益

176 億円
(前期比54%減)

遊技機事業の型式試験方法の運用変更などの予期せぬ要因があり、売上・利益ともに期初計画に及ばず、前期比でも減収減益となりました。また、今後の各事業の収益方向向上のため構造改革を実施し、グループ内の組織再編、不採算事業、赤字事業の縮小・撤退、それに伴う人員削減などの合理化を進めたため、減損損失や解体費用引当金繰入額、映画自主製作中止に伴う損失、早期割増退職金などの特別損失が159億円となり、当期純損失を計上しました。

デジタルタイトルの累計ダウンロード数

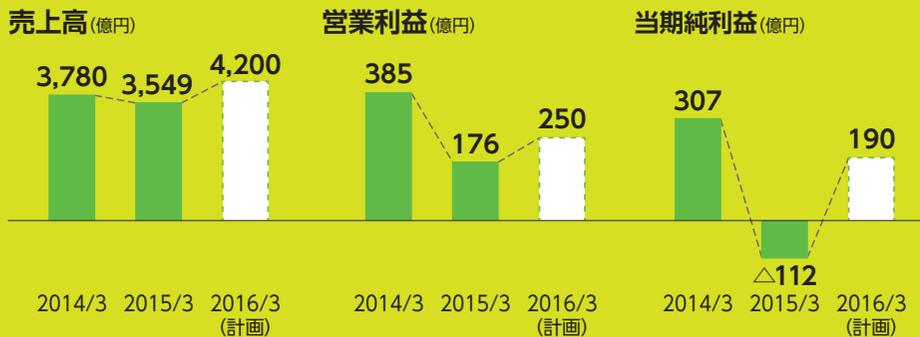
2億2,802 万件

国内・海外を合わせたデジタルタイトルの累計ダウンロード数は2億件を超え、コンシューマ事業におけるデジタルゲーム分野の貢献がますます大きくなっています。そのうち、海外の累計ダウンロード数は1億6千万件と、デジタル領域におけるグローバル展開も着実に進んでいます。

構造改革関連費用

約 **70** 億円

特別損失159億円のうち、構造改革関連費用として約70億円の特別損失を計上しました。これにより、2016年3月期は2015年3月期対比で約60億円の固定費削減効果を発揮できる見込みです。



※2016/3より売上高は総額表示

詳細な財務情報はP13をご参照ください。▶▶▶



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)セガホールディングス
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。

2015年3月期におけるわが国経済は、消費税率引き上げ後の最終需要の落ち込みは底を打ち、原油価格の下落の影響や各種政策の効果もあって、緩やかな回復基調が続いております。しかしながら、新興国経済の成長鈍化などといった海外経済の下振れに対する不安感から、依然として景気の本格回復にはまだ時間を要する状況で推移しております。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整備に努め、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、株主様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。

2015年6月

Q

2015年3月期決算を振り返ってください

2015年3月期実績においては、連結売上高は3,549億円(前期比6%減)、営業利益は176億円(前期比54%減)、経常利益は169億円(前期比58%減)となり、主にパチスロの型式試験運用方法が変更されたことに伴い、販売スケジュールを見直したことを要因に、前期比で減収、減益の

結果となりました。

また、構造改革関連費用を含め、特別損失が通期で総額約159億円発生したことや、繰延税金資産の一部を取り崩したことから、法人税等合計金額が増加したため、112億円の当期純損失(前期は当期純利益307億円)を計上いたしました。

Q

2015年3月期に実施した構造改革を振り返ってください

2015年3月期におきましては、遊技機事業の型式試験方法などの予期せぬ要因があったことから、期初計画に対して、売上・利益ともに遠く及ばない結果となりました。また、遊技機事業以外にも、期初計画を下回る厳しい結果となっており、国内における統合型リゾート事業への投資余力を盤石なものにするためにも、既存事業の収益性改善は急務であると認識しております。そのような環境の中、1年前に私を本部長として構造改革本部の設置を行い、グループの収益性改善および成長トレンドへの回帰を目標としてさまざまな施策を検討してまいりました。

2015年3月期においては、中核事業の明確化、不採算・低採算事業の抜本的見直し、事業ポートフォリオ運営に向けた基礎の構築、そして、人財配分の最適化を実施いたしました。

その過程で、誠に残念ではありましたが、一部では希望退職者の募集などの人員削減を行うという判断も取らざるを得ず、痛みを伴う取り組みとなりましたが、固定費の削減を進め、収益性の改善に取り組むとともに、グループ再編を実施し、今後のさらなる再編に向けた基礎を構築いたしました。

Q

今後の構造改革の取り組みを教えてください

構造改革の今後の取り組みに関しましては、引き続き各事業のコスト管理を徹底するとともに、各事業やプロジェクトにおける、開始または撤退に関する基準の整備を迅速に行ったうえで、事業ポ-

トフォリオ全体としての収益力最大化を図ってまいります。

また、構造改革実施に伴う業績への影響ですが、2015年3月期においては、159億円の特別損失を計

上しており、当期純損失を計上する要因となっております。そのうち、約70億円が構造改革を断行したこと
に起因している特別損失です。固定費の削減効果に

おいては、第2四半期決算の時に設定した60億円の削減目標を達成できる見込みです。

Q 2016年3月期通期の目標や取り組みについて教えてください

2016年3月期において、当社は従来の4セグメントから、新たに3セグメントへと事業セグメントの見直しを行いました。

まず、引き続きグループ収益の柱となる『遊技機事業』においては、新試験方式やメーカー組合における各種申合わせなどの環境変化への対応が求められることや、新規デバイスの投入を計画していることなどから、一時的に利益率が低下し、減益を見込んでいます。中期的には、リユースなどの原価改善の取り組みを強化することにより、利益率の向上を図ります。

『エンタテインメントコンテンツ事業』においては、構造改革による合理化の成果により、パッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野、映像玩具分野などの収益性が大幅に改善いたします。

さらには、スマートフォン向けなどのデジタルゲーム分野においては、2015年4月にサービスを開始した『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』をはじめとした新作タイトルの貢献を中心にさらなる利益成長を計画いたします。

最後に、中長期的な成長分野と位置付ける『リゾート事業』については、統合型リゾートに対する各種リサーチ活動などの先行費用が増加する見込みであることから、損失幅が前期比で拡大する計画となっております。

テーマパークやリゾート施設の運営、海外におけるカジノ施設の運営などを直接手掛けることにより、統合型リゾートに関連する運営ノウハウの蓄積を進めてまいります。

今後も、新しいグループ構造における各事業分野の推移を見極めつつ、各事業の開始・撤退基準の整備や事業入替を含めて、引き続きグループの収益改善に向けてさまざまな施策を検討してまいります。

業績予想

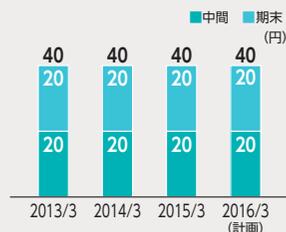
(単位：億円)	2015年3月期実績	2016年3月期計画	増減率(%)
売上高	3,549	4,200	+18
営業利益	176	250	+42
経常利益	169	250	+47
当期純利益	△112	190	—

※改正「企業結合に関する会計基準」等の適用に伴い、2016年3月期より従来の「当期純利益」は「親会社株主に帰属する当期純利益」に名称が変更になります。
※2016年3月期より売上高は総額表示。

配当金のご案内

第11期の配当金は、2015年5月11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）
2015年5月27日



Q 最後に株主の皆さまへメッセージをお願いいたします

収益改善への取り組みや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分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などに有効活用していく方針です。なお、今期における配当について

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。

今後とも一層のご支援のほどよろしく願いいたします。



グループ構造改革の実行

セガサミーグループでは、中長期的な視点のもと、グループ全体の収益構造の見直しを図る取り組みに着手しました。既存の各事業における課題解決に取り組むとともに、新規事業領域も含めた成長分野への経営資源の投入を可能とする体制を整備するなど、収益力の向上を目的とした施策を立案・実行を進めています。

2015年3月期中におけるグループ構造改革に向けた主な取り組み

- 1. 「グループ構造改革本部」を設置** (2014年5月9日付)
 - 本部長：代表取締役会長兼社長 里見 治
- 2. グループ構造改革に関する方針発表** (2014年10月31日付)
 - 3事業グループへの再編
 - 固定費削減目標の設定
 - セガにおける構造改革担当役員の選任
- 3. セガにおける構造改革の実施** (2015年1月30日付)
 - 国内における事業の効率化
 - 希望退職者の募集
 - 海外における事業の効率化
- 4. グループ再編の実施** (2015年2月12日付)
 - 2015年4月1日付で、グループ内の子会社再編を実施
 - さらなる事業再編を進めるための施策として、グループ内組織の再編を決定

構造改革実施に伴う業績への影響

2015年3月期実績における
特別損失のうち構造改革関連費用

約**70**億円

2016年3月期計画における
固定費削減効果

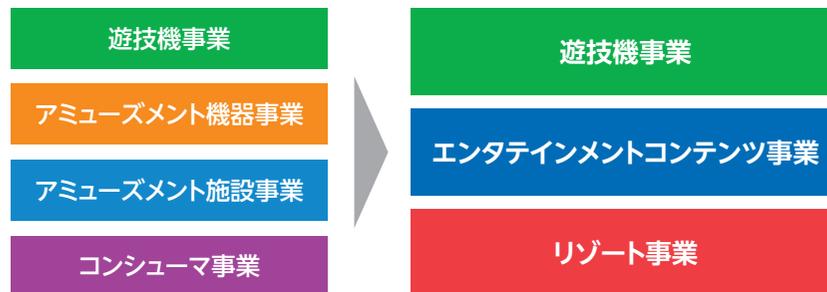
約**60**億円 (2015年3月期対比)

収益性の抜本的改善を目指し、3つの事業グループへ再編

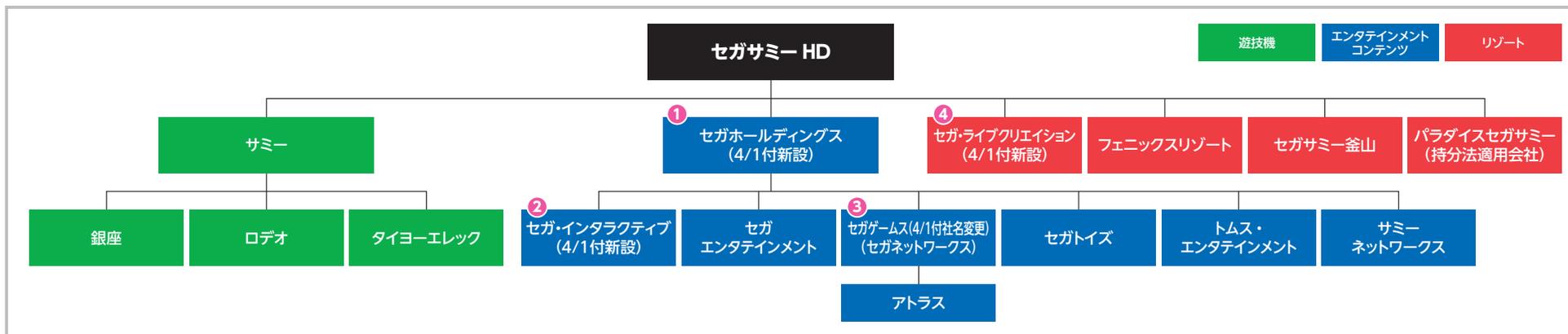
重点事業・分野と定めた国内外のデジタルゲーム分野やリゾート事業などの新規領域を含めた成長分野へ経営資源を集中させるための体制の整備に加え、不採算・低採算事業・分野の撤退・縮小、および規模の適正化、業務効率の向上や意思決定の迅速化につながる取り組みを進めています。

収益性の抜本的改善を意図し、遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業、リゾート事業の3事業グループへ再編。エンタテインメントコンテンツ事業を中心としたグループ内組織再編は、グループ各社の担当事業領域を明確にするとともに、今後も継続的にグループが保有する事業の見直しを行い、さらなる事業再編を進めるために実施するものです。

■ 3事業セグメントへの見直し



主なグループ会社および事業領域



- 1 「セガホールディングス」を新設し、「セガホールディングス」傘下に、エンタテインメントコンテンツ事業を集約
- 2 アミューズメント機器分野を担う、「セガ・インタラクティブ」を新設
- 3 「セガ」と「セガネットワークス」を合併し、パッケージゲーム分野、デジタルゲーム分野を担う「セガゲームス」に社名変更
- 4 「セガ」の大型施設運営ノウハウをリゾート事業に活用するため、エンタテインメントパーク事業の一部（東京ジョイポリス、オービィ横浜など）を分割し、「セガ・ライブクリエイション」を新設した上で「セガサミーホールディングス」直下に移す

構造改革の今後の取り組み

2015年3月期に実施したグループ構造改革に関しては、固定費の削減など、一定の成果を挙げることができる見通しです。構造改革における今後の取り組みとして、各事業のコスト管理を徹底し、各事業やプロジェクトにおける、開始または撤退に関する基準の整備を迅速に行ったうえで、事業ポートフォリオ全体としての収益力最大化を図っていきます。

新セグメントについて

遊技機事業

グループ内の位置づけ

グループ収益の柱

事業戦略の方向性

- 市場環境、規制環境への対応
- 幅広いユーザー層に向けた製品開発
- リユースなどの取組強化による収益改善

当社の強み

- 高度な開発力
- 高い実績を誇るタイトル・IP 群
- パチンコ・パチスロ共にトップクラスの業界シェア

エンタテインメントコンテンツ事業

グループ内の位置づけ

短中期的成長分野

事業戦略の方向性

- デジタルゲーム分野におけるさらなる収益力の向上
- 構造改革による不採算事業の解消と既存事業の収益力回復
- 分社化による各事業分野の意思決定迅速化

当社の強み

- セガグループの高度な開発力
- マーケティング支援ツール Noah Pass
- 高い実績を誇るタイトル・IP 群

リゾート事業

グループ内の位置づけ

中長期的成長分野

事業戦略の方向性

- 国内 IR 参入に向けた先行投資
- 海外 IR 施設の開発・運営
- テーマパーク・リゾート施設の運営力強化

当社の強み

- フェニックスリゾート各種テーマパークの開発・運営実績
- 海外 IR 施設の開発・運営経験
- 強固な財務基盤



遊技機事業

売上高構成比

42.0%

売上高 **1,491億円** (前期比18%減)営業利益 **257億円** (前期比43%減)

当期までの取り組みと業績

市場環境

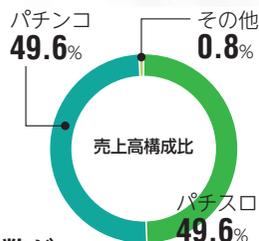
▶ 遊技機の型式試験を執り行う一般財団法人保安通信協会におけるパチスロ遊技機の型式試験方法の運用変更に伴い、市場全体で新タイトルの投入数・新台入替が減少。パチンコ遊技機は主力製品を中心に若干の需要拡大が見られ、新台入替は比較的堅調に推移。

業績について

- パチンコの販売が堅調の一方でパチスロ販売タイトル数が減少。前期比で販売台数が下回り、減収減益。

主なトピックス

- ▶ サミーブランド『パチスロ蒼天の拳2』や『パチスロ アラジンAI』などを販売したものの、新タイトルの投入数が前期比で減少し、パチスロ遊技機の販売台数は前期実績を下回る207千台に。
- ▶ パチンコ遊技機は、サミーブランド『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズや『パチンコCR化物語』が堅調に推移し、販売台数は前期実績を上回る242千台へ。



アミューズメント機器事業

売上高構成比

11.2%

売上高 **396億円** (前期比3%増)営業損失 **25億円** (-)

当期までの取り組みと業績

市場環境

▶ スマートフォンなどデジタルデバイスを通じ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全体が低調に推移。今後の市場活性化に向けては、多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発・供給などが必要。

業績について

- 幅広いユーザーに向けた製品を展開し前期比で増収となるも、新規タイトルの販売不振により前期比で損失幅拡大。

主なトピックス

- ▶ 『WORLD CLUB Champion Football』、『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』など主力タイトルのCVTキットを販売。
- ▶ 『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』、『CODE OF JOKER』などのレベニューシェアタイトルによる配分収益を計上。
- ▶ 『Wonderland Wars』などの幅広いユーザーの獲得を目指し、多様なユーザーニーズに応えるタイトルを発売。

遊技機事業 2016年3月期の見通し

【計画】 売上高 **1,670億円** 営業利益 **230億円** 増収減益

- ▶ パチスロ遊技機の型式試験方法が新方式に変更されたことや、日本遊技機工業組合より「のめり込み」対策に係る新たな申合せが決定されたことで、一時的に市場が不安定な状況で推移すると予想。
- ▶ こうした中でも、引き続き業界屈指の開発力、高い実績を誇る有力なIPによる高い競争力を発揮し、市場シェアの向上を図る。
- ▶ パチスロ遊技機はタイトル数が増加し、販売台数265千台(前期比57千台増)と前年を上回るものの、パチンコ遊技機は前期に販売した大型主力タイトルの反動から220千台(同22千台減)を計画。

エンタテインメントコンテンツ事業 2016年3月期の見通し

【計画】 売上高 **2,350億円** 営業利益 **115億円** 大幅増収増益

- ▶ 短中期的な成長領域となるエンタテインメントコンテンツ事業は、スマートフォンやPCオンラインなどのデジタルゲーム分野を成長の中心と位置付け、パッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野などから、経営リソースを迅速にシフト。
- ▶ 主力既存タイトルの運用に加え、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『ケイオスドラゴン 混沌戦争』など、国内では47本(無料プレイ型46本、売切り型1本)の新作タイトル投入を予定。

アミューズメント 施設事業

売上高構成比

11.7%

売上高 **414億円** (前期比4%減)

営業損失 **9億円 (-)**

当期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ スマートフォンなどデジタルデバイスを通じ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、市場全体が低調に推移。多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発に加え、効率的な店舗運営力が必要。

業績について

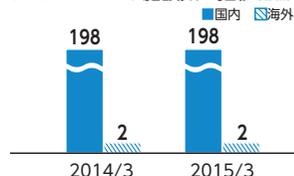
- 厳しい市場環境の中、国内における既存店舗の売上高は、前期比100.1%と前年を若干上回って推移したものの、消費税増税の影響などから、売上・利益ともに前期比・期初計画比で下回る結果に。

主なトピックス

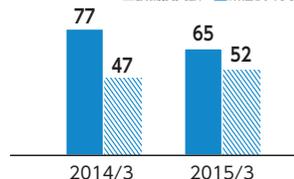
- ▶ 国内アミューズメント施設のスクラップ&ビルドと既存店舗の運営力強化を継続実施。
- ▶ 当期末の国内店舗数は、198店舗* (出店6・閉店6)。

*店舗数は、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

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)



コンシューマ 事業

売上高構成比

31.3%

売上高 **1,110億円** (前期比 11%増)

営業利益 **40億円** (前期比100%増)



当期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ 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における需要が拡大する一方で、パッケージゲーム市場は低調に推移。

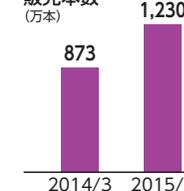
業績について

- パッケージゲーム分野、玩具分野が低調に推移したものの、デジタルゲーム分野の収益拡大により増収・増益。

主な要因

- ▶ パッケージ分野では、リピーター販売が堅調に推移したため販売本数は前期を上回ったものの、新規タイトルの販売は低調に推移。
- ▶ デジタル分野では、オンラインRPG『ファンタジースターオンライン2』などの主力タイトルのほか、既存タイトルの収益貢献によって堅調に推移。当期末時点の配信タイトル数は、117本(売切り型65本、無料プレイ型52本)に。
- ▶ 携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおいては、スマートフォン対応版『777TOWN』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化。
- ▶ アニメーション映像事業は、劇場版『名探偵コナン 異次元の狙撃手』の配給収入やTVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入などが堅調に推移。

家庭用ゲームソフト
販売本数
(万本)



- ▶ パッケージゲーム分野では、海外を中心に合理化を推進し、安定的に収益を創出できる体制の構築を図る。シリーズ累計販売本数600万本以上を誇るペルソナシリーズ最新作『ペルソナ5』など、主力IPを中心に新作を投入するほか、『Total War』シリーズなどのIPのデジタルゲーム化を推進。
- ▶ アミューズメント機器は、コアゲームユーザー向けの新作タイトルのほか、キッズ向けカードゲーム『新甲虫王者ムシキング』や世界初のネイルシールプリント機『ネイルプリ』など、幅広いユーザー層・市場に向けた新製品を投入。
- ▶ アミューズメント施設は、既存ゲームセンターを運営強化するほか、2015年4月にオープンした、親子3世代で楽しめるピュッフェダイニング『KidsBee 港北みなも店』(神奈川県横浜市)を皮切りにゲームセンター以外の新業態展開を推進。
- ▶ 映像・玩具分野は合理化を進めつつ、定番・主力製品やサービスを中心に展開し、収益性の改善を図る。

リゾート事業 2016年3月期の見通し

計画 売上高 **180億円** 営業損失 **35億円**

- ▶ 中長期的な成長領域と位置付けるリゾート事業は、テーマパークやリゾート施設の開発・運営、海外におけるカジノ施設運営などを通じたノウハウの蓄積に取り組み、統合型リゾート事業の実現に向けた先行投資を実施。
- ▶ 国内では、屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』、大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』などのテーマパークのコンテンツ力の向上に注力。
- ▶ 『フェニックス・シーガイア・リゾート』の運営力強化・集客力強化。
- ▶ 海外では、PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.(当社持分法適用関連会社)を通じて、2017年上期の開業を目指し、韓国初の本格的統合型リゾート『パラダイスシティ』の開発を推進。

「キーパーソン」とふりかえる活動レビュー



当社の2大主力IP『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズ&『パチスロ アラジンAII』を発売

2015年3月期の遊技機事業におきましては、パチスロ遊技機の型式試験方法の運用が変更されるなど、厳しい環境の中、当社のもつ2大IPを活用した主力タイトルが発売できたことで、安定した販売台数を確保することができました。

パチンコ遊技機では、前作『ぱちんこCR北斗の拳5 覇者』で高い評価をいただいた演出面のクオリティー・ボリュームをそのままに、BATTLE MODE確変割合を強化した『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズを発売、パチスロ遊技機では、10年の沈黙を破って完成した『パチスロ アラジンAII』を発売し、数々の進化・新機能によってユーザーに衝撃的な驚きを提供しました。

2016年3月期においても、引き続き主力IPを中心に、ユーザーの支持を得られるパチンコ・パチスロの開発を行っていきます。



©武輪尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007 著作権許諾証YDA-108
©Sammy

©Sammy

KEY PERSON

サミー(株) 取締役 研究開発本部長 **星野 歩**の声

2015年3月期の業績を振り返って

2014年1月～12月の期間における業界シェアは約15%(参考値)となり、サミーのパチンコ販売台数は業界で1位となりました。市場環境が縮小傾向にある中、1位になれたことは積極進取のもとにチャレンジを続けてきたからだと考えております。さらにこの結果は、売上/利益面だけでなく、市場への認知度向上や社員のモチベーション向上にも大きく貢献しています。今後もパチンコのさらなる飛躍をご期待ください。また、パチスロにおいては、型式試験方法が変更されたことで、多くのタイトル投入を遅延せざるを得ない中、即時対応した結果、弊社の主力遊技機「アラジン」を投入することができました。2016年3月期は主力IPを中心とした面白い遊技機開発を行い、引き続きシェアNo.1を目指します。



韓国初の本格的統合型リゾート施設『パラダイスシティ』建設工事を開始

2014年11月20日、韓国・仁川にて韓国初の本格的統合型リゾート(IR)施設『パラダイスシティ』の建設工事を開始しました。

『パラダイスシティ』は330,000㎡の敷地内にラグジュアリーホテルや韓国最大規模の外国人専用カジノなどの商業施設に加え、大規模国際会議の開催も可能なコンベンションホールなどを取り揃えたリゾート施設で、開業は2017年上期を予定しています。

本プロジェクトを通じてIRの開発・運営に必要な不可欠なあらゆるノウハウ・知見をグループ内に蓄積し、さらなる事業・収益の拡大に努めていきます。



建設工事の様子

『第17回 日経アニュアルレポートアワード』優秀賞を受賞

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2014』が、日本経済新聞社が主催する『第17回 日経アニュアルレポートアワード』の「本賞審査」部門にて優秀賞を受賞しました。

今後も株主・投資家をはじめとするステークホルダーの皆様へ当社への理解を一層深めていただけるよう、適切な情報開示に努めます。



親子3世代で楽しめる大型施設 『KidsBee 港北みなも店』 グランドオープン!

親子3世代で楽しめるビュッフェダイニング『KidsBee 港北みなも店』(神奈川県横浜市)が、2015年4月25日にグランドオープンしました。

『KidsBee』は親が喜ぶ本格ビュッフェダイニングと、子どもが楽しむ室内運動遊具を一体化させた、日本初の大型エンタテインメント施設です。一流料理店を経験したシェフやパティシエが手掛ける本格ビュッフェでは和洋中幅広いジャンルの食事とスイーツを約80種類取り揃えました。また、保育士が常駐する施設内では9つの室内遊具で遊ぶことが出来るうえ、ママ友の集まりや家族・お友達との誕生日祝いにぴったりの「パーティールーム」も併設しています。



遊びやお食事だけにとどまらない、魅力たっぷりの『KidsBee 港北みなも店』を心ゆくまでお楽しみください。



『セガネットワークス メディアカンファレンス 2015 Winter』を開催

セガネットワークスは、2015年2月『セガネットワークス メディアカンファレンス 2015 Winter』を開催しました。

スマートデバイス向けアプリのためのマーケティング支援ツール『Noah Pass (ノア・パス)』の事業戦略発表会では、異業種協業で新たな価値を生み出すという従来の戦略を継承した(株)講談社とのコラボレーションや『Noah Pass』の機能を拡張した追加サービス『Noah Pass Dashboard』を発表しました。また「国内外事業戦略および新作発表会」では、“モバイルのハイエンド化によるコンソールクオリティへの進化”という長期トレンド、“マルチプレイ”・“アクション性”・“IP / 世界観”という短期トレンドに対応するタイトルを提供していくという国内戦略に加え、新たに開発された3タイトルのプレゼンテーションを行いました。そして海外戦略は、現地市場向けコンテンツの開発・提供体制を強化し、コンテンツポートフォリオの拡充と収益力向上を図るというもので、欧米ゲーム開発会社3社への投資を発表しました。

『Noah Pass』の新展開ならびに今後リリースされる各タイトルにどうぞご期待ください。

(株)セガ エンタテインメント

未来企画本部 事業企画部 事業企画課 **木ノ元 宏志**の声

親子3世代向け大型施設にご期待ください

『KidsBee』(キッズビー)は米国でポピュラーな「Family Entertainment Center」をモデルに業態開発を行いました。食+遊びの複合型施設で安近短レジャー、パーティー会場としてファミリーに親しまれています。国内で展開するにあたり「安心・安全」を最重要テーマにしました。会員制による不審者の排除、食の安全(一流シェフが手掛ける本格料理)、保育士の配置などさまざまな取り組みを行っております。家族みんなが安心して楽しめる『KidsBee』にご期待ください。

 **KEY PERSON**



(株)セガゲームス

セガネットワークスカンパニーCOO **岩城 農**の声

スマートデバイス向けアプリのマーケティング支援ツール『Noah Pass』

スマートデバイス向けゲーム市場では、小規模な企業でも世界中の方々にコンテンツを届けることができるようになっております。こうした市場は従来にはなく、大きなポテンシャルを感じています。当社は、国内でいち早くマーケットに適応して多数のヒットタイトルを生むと同時に、業界最大規模のマーケティング支援ツール『Noah Pass』を提供するなど、着実に実績を積み上げてきました。海外でもソニックシリーズの1億ダウンロード突破、複数の現地開発会社への資本参加など、自社の強みを現地で最適化、補強をしながら事業を展開しています。セガブランドの全世界での活躍にご期待ください。

 **KEY PERSON**





セガサミー野球部 新人8名が新たに加わりました!

創部10年を迎えたセガサミー野球部。新人8名を加えて都市対抗、日本選手権で優勝を目指して取り組んでいきますので、ご声援のほどよろしくお願いします。



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。

CSRコラム vol.8 被災地ニーズに対応し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

復興支援の一環として、当社グループでは宮城県、福島県、岩手県などで被災地応援イベントを開催しています。20回目にあたる「宮城県七ヶ浜町応援イベント」(3月)は七ヶ浜町、七ヶ浜町教育委員会の共催で開催され、2015年3月で4回目となります。開場前から長い列ができ、500名を超える町民の方々にお楽しみいただきました。『付近にアミューズメント施設がなく、大型ショッピングセンターに子供だけでいけるのは遠くて心配』という声も聞こえる中、イベントスタッフとして参加した社員は、グループの一員であることの誇りと喜びを感じると同時に、子どもたちの笑顔に明日への活力をもらいました。今後もエンタテインメントの力を活かしながら、セガサミーグループは社会の一員として貢献できる活動を続けてまいります。

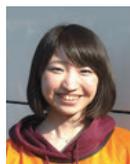


社会から必要とされる人、そして企業へ —2015年度新入社員研修—

グループの新入社員のうち87名が宮城県南三陸町や東松島市などで二泊三日の被災地ボランティア研修を行ってきました。震災から4年、東京で暮らしていると現地の様子がわかりにくいのが現状ですが、この研修では、現地の人のお話を直接聞く機会を設けることで、気持ちのこもった活動ができる工夫をしています。グループに分かれて仮設住宅支援や漁業支援を行い、最終日には全員で思い思いの花壇作りをしました。今年で3回目となるこの研修では、実際に現地に出向き、さまざまな活動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、自ら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)セガゲームス
中村 円香

笑顔を届けるつもりで被災地へ向かいましたが、逆にたくさん笑顔をいただきました。被災された方々が元気に笑顔で過ごせるような支援は、私達エンタテインメントグループの力の見せ所であると思いますので、今後も被災地に活気を届ける活動を継続していけたら良いと感じています。



サミー(株)
中村 護

復興は進んでいるものの、今は被災された方々の心のケアが必要だとお聞きました。ご年配の方が通いたくなるコミュニティ、ゲームや遊技機などが遊べる施設の設置など、総合エンタテインメントグループだからこそできる活動を、さらに行っていくことが重要であると感じました。

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!

さまざまなコンテンツを配信

スマホ向けアプリ新作タイトルが 続々登場!

セガネットワークスからスマートフォン向けゲームアプリの新作が続々とリリース。多彩で良質なデジタルゲームコンテンツの提供を通じて、感動体験をお届けしていきます。

『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』

絶賛配信中

多様な視点で描かれる壮大なストーリー、
スマホRPGの新たな本流がついに配信開始

「オルタンシア王国」と「カメリア公国」との戦乱の中で、さまざまな運命に翻弄される騎士達のストーリーが描かれた、歴史を紐解く戦記RPG『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』。プレイヤーはオルタンシア王国の若き領主となり、戦乱の中のさまざまな出会いを通して、オルタンシアの隠された真実を明らかにしていきます。



©SEGA / f4samurai

『モンスターギア』

絶賛配信中

セガが贈る新時代ハンティングアクション、
モンスターを狩って、装備を手に入れる! 強い敵は仲間と狩れ!

カンタン操作で楽しめる本格ハンティングアクションRPG『モンスターギア』。3つのボタンのみでのカンタン操作や1ミッション5分程度で終わるスピーディーな展開に注目。モンスターの魂で作られたモンスターギアを装備して、最大4人で協力し合い、立ちほだかる巨大モンスターを撃破していきます。



©SEGA

『ケイオスドラゴン 混沌戦争』

今夏登場予定! ご期待ください!

3社のメディアミックスであらゆる連動が織り成す
『ケイオスドラゴン』のゲームアプリが今夏登場!

(株)星海社がボードゲーム、東宝アニメーション(株)がアニメ、セガネットワークスがスマホ用ゲームアプリと、各社が得意なジャンルでそれぞれに『ケイオスドラゴン』を表現します。各コンテンツが相互に連動することでジャンルの枠を超えた新たなエンタテインメントを確立。さらに豪華イラストレーター、声優陣、7つの国家のストーリーを描く7人の作家(スクリプター)が魅力的な『ケイオスドラゴン』の世界を創造します。



©SEGA ©STAR SEAS COMPANY / 『ケイオスドラゴン混沌戦争』製作委員会

当社製第1号機カジノマシン

『SICBO BONUS JACKPOT』 カジノ施設デビューへ

セガサミークリエイション(株)は2015年5月より当社製第1号機となるカジノマシン『SICBO BONUS JACKPOT』を、中華人民共和国マカオ特別行政区(以下、マカオ)の大型カジノ施設の1つである『The Venetian Macao』にて稼動を開始しました。

2014年5月に本機を含む大型カジノマシン3機種をG2E Asia2014に初出展し、カジノ市場へ本格デビュー。マカオでのマニファクチャラーライセンスの早期取得を果たしたほか、カジノ機器の認証機関であるBMMからマカオ規則やさまざまな地域で採用されているGLI基準に対する認可を取得するなど、カジノ施設への当社製品導入に向けて着実に準備を重ねてきました。2015年4月、DICJ(マカオ政府博彩監察協調局)へ本機設置に伴う申請手続きを行い、正式にマカオ全土のカジノ施設への本機設置に関する認可・承認を取得。同年5月に『The Venetian Macao』へ設置され、稼動を開始いたしました。

本機は今期の主軸商品としてマカオを中心に販売活動を実施します。また、2015年5月には、2回目となるG2E Asia2015へ出展し、本機と当社第2号機となるBaccarat(バカラ)を題材とした新機種『Exciting Baccara』を出品。

当社ブースには沢山のお客様が訪れ、終日盛況となりました。3期目を迎えた今後のセガサミークリエイション(株)の活動に、ぜひご期待ください。



©SEGA SAMMY CREATION Inc.



■ 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141億円減少し、5,288億円となりました。

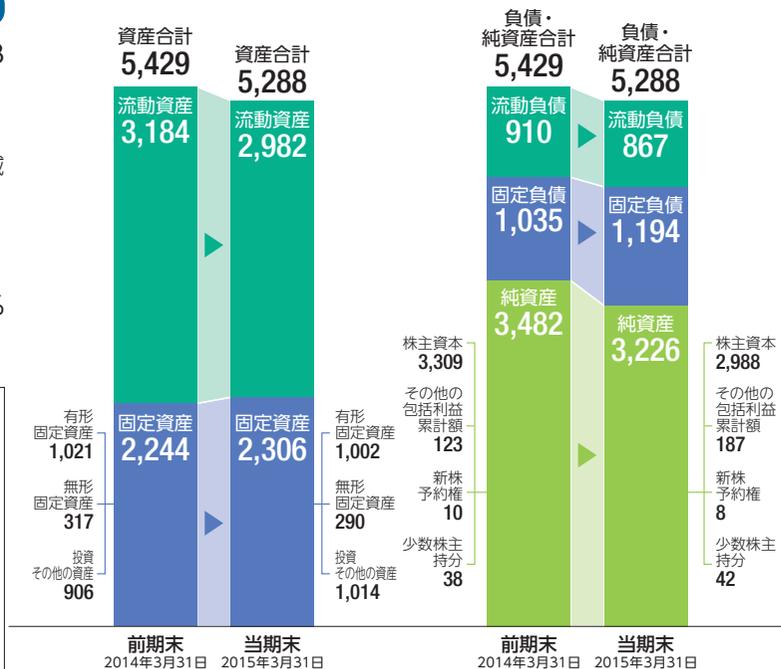
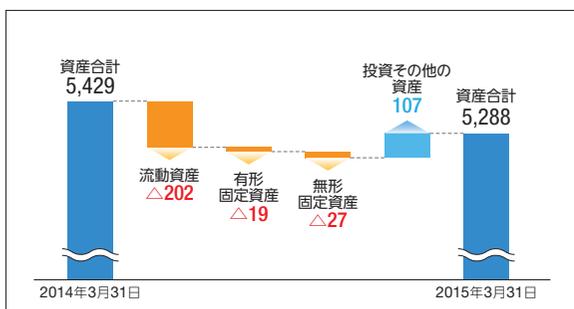
● 流動資産は202億円減少しました。

要因 ▶ 売上債権および有価証券(短期資金運用)の減少など

● 固定資産は62億円増加しました。

要因 ▶ 投資有価証券の増加など

流動比率は、前期末と比べ5.8ポイント低下の343.9%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116億円増加し、2,062億円となりました。

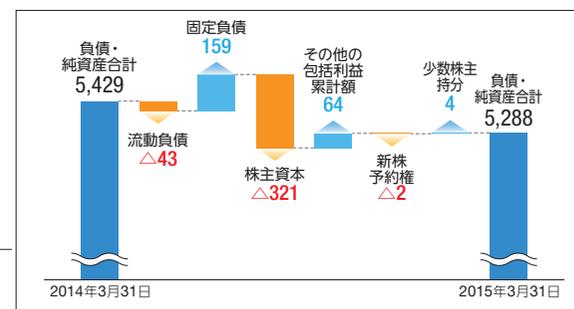
● 流動負債は43億円減少しました。

要因 ▶ 支払手形・買掛金の減少など

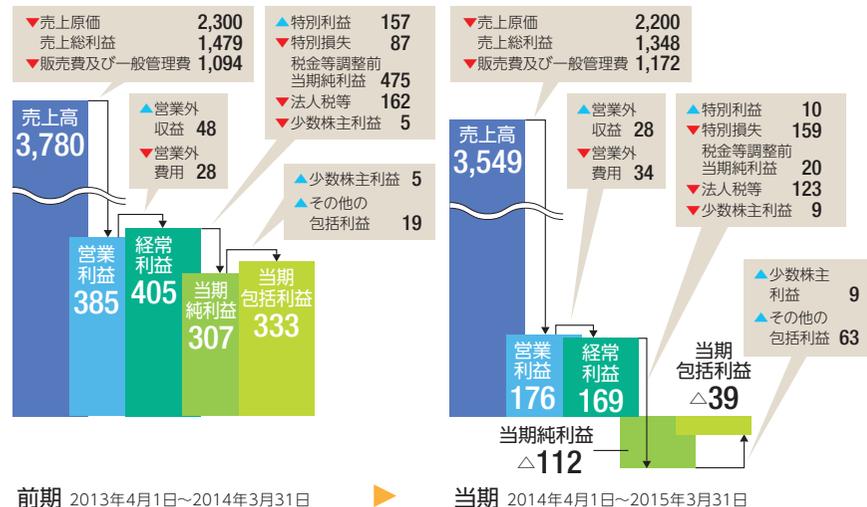
● 固定負債は159億円増加しました。

要因 ▶ 社債の発行など

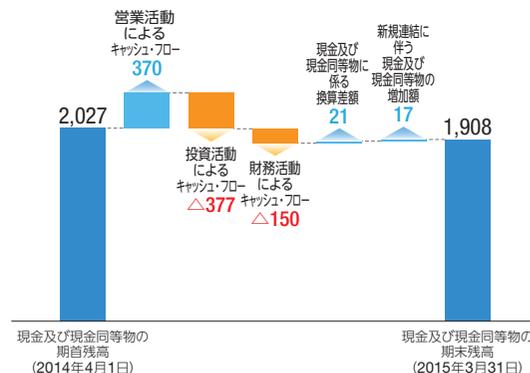
自己資本比率は、前期末と比較して3.2ポイント低下し、60.0%となりました。



■ 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119億円減少し、1,908億円となりました。

● 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20億円及び減価償却費217億円を計上したこと、売上債権が91億円減少、棚卸資産が66億円減少したこと等により、370億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(投資有価証券を含む)の取得により120億円、有形固定資産の取得により161億円、無形固定資産の取得により84億円それぞれ支出したこと等により、377億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198億円の収入があった一方で、長期借入金の返済により124億円、配当金の支払により96億円、自己株式の取得により126億円をそれぞれ支出したこと等により150億円の支出となりました。

■連結業績及び財務データ

		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	2016年3月期(計画)
業績データ(億円)	売上高 *1	3,967	3,955	3,214	3,780	3,549	4,200
	営業利益	687	583	190	385	176	250
	売上高営業利益率(%)	17.3	14.7	5.9	10.2	5.0	
	経常利益	681	581	209	405	169	250
各種費用(億円)	当期純利益 *2	415	218	334	307	△112	190
	研究開発費・コンテンツ制作費 *3	411	533	452	592	676	694
	設備投資額	196	361	328	381	287	344
	減価償却費 *4	159	161	181	161	176	168
財務データ(億円)	広告宣伝費 *5	151	172	131	160	191	245
	総資産	4,586	4,974	5,285	5,429	5,288	
	負債	1,731	2,010	2,084	1,946	2,062	
	純資産	2,854	2,963	3,200	3,482	3,226	
キャッシュ・フロー(億円)	自己資本比率(%)	60.0	58.9	59.7	63.2	60.0	
	営業活動によるキャッシュ・フロー	876	380	186	752	370	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	△295	△590	63	△385	△377	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	△571	9	△11	△115	△150	
1株当たりデータ(円)	現金及び現金同等物の期末残高	1,659	1,465	1,742	2,027	1,908	
	1株当たり当期純利益	163.19	86.73	137.14	126.42	△46.22	80.02
	1株当たり純資産	1,093.23	1,167.59	1,304.44	1,409.27	1,337.46	
	1株当たり配当金	40	40	40	40	40	40

*1 2016年3月期より売上高は総額表示 *2 改正「企業結合に関する会計基準」等の適用に伴い、2016年3月期より従来の「当期純利益」は「親会社株主に帰属する当期純利益」に名称が変更になります。*3 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) *4 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・コンテンツ制作費を含む) *5 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 (2015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	7,888名(連結)
役員	代表取締役会長兼社長 里見 治 代表取締役専務 鶴見 尚也 取締役 菅野 暁 取締役 里見 治紀 取締役 青木 茂 取締役 岡村 秀樹 取締役兼CCO 小口 久雄 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 阪上 行人 監査役 榎本 峰夫

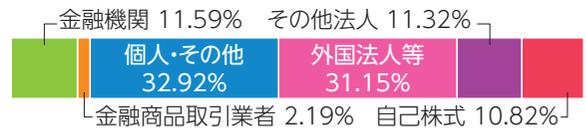
株式の状況 (2015年3月31日現在)

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	72,488名(単元株主数52,552名)

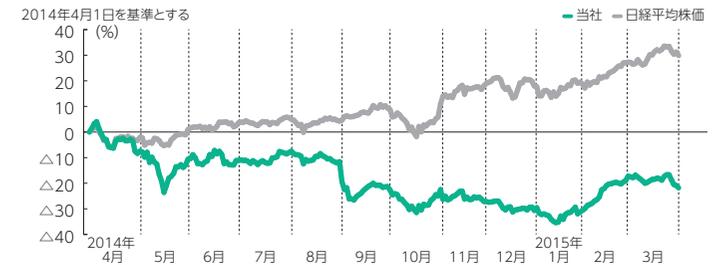
■大株主の状況

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	28,801,789	10.81
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
CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW	7,876,871	2.95

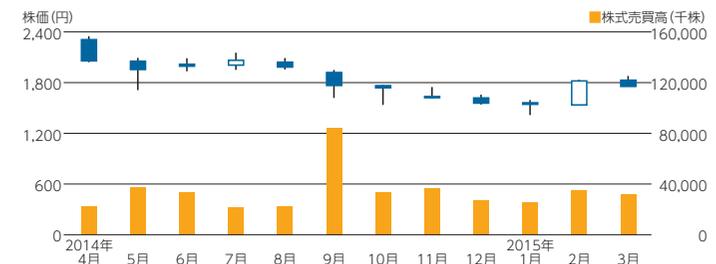
■所有者別分布



株価騰落率の推移



株価と株式売買高の推移



第11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 「ビジネスモデルについて」、「今後の経営方針」、「収益力の強化」、「CSR活動」、「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。

現在、構造改革を実行している当社の今後の展開に、多くのご期待をいただいている様子がかがえました。今号では構造改革について取り上げ、現状と今後の方針を解説しています。皆さまからいただいた貴重なご意見をもとに、充実したわかりやすい情報発信に努めてまいります。

●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11期 第2四半期 株主通信のご感想について (単位: %)



ご意見 「リゾート事業の今後の展開」、「デジタルコンテンツ事業の将来性について知りたい」、「海外展開について知りたい」

A カジノ関連情報については引き続き多くのご関心を寄せていただいております。今号では最新の取り組みを紹介しています。またデジタルコンテンツ事業については世界を視野に入れた展開を含め取り上げています。ぜひご覧ください。

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2015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。

2015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11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12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き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。