

SEGA SAMMY REPORT 2015 WINTER

P1 数字で見るセガサミーグループ
SEGA SAMMY in 2015 Interim

P3 マネジメント
メッセージ



P5 セグメント情報

P7 特集
新生セガグループ始動

P9 「キーパーソン」とふりかえる
第2四半期までの
活動レビュー

- ▶ 「パチスロ北斗の拳」シリーズの最新作『強敵(とも)』9月7日に稼働!
- ▶ 今期ニューリリースタイトルが好調発進!
『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』
『モンスターギア』『戦の海賊』に注目!

P12 最新情報

P13 企業情報

第12期 第2四半期 株主通信

冬号

2015年4月1日▶2015年9月30日

SEGA SAMMY in 2015 Interim

売上高

第2四半期(累計)

1,543 億円
(前年同期比2%減)

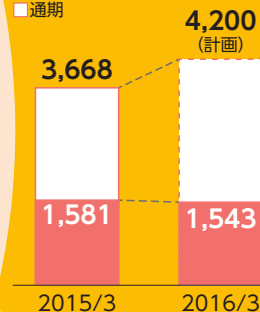
営業利益

第2四半期(累計)

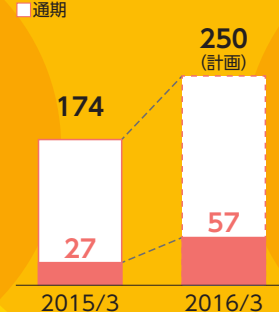
57 億円
(前年同期比111%増)

遊技機事業において主力タイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』や『ぱちんこCR神獣王2』などを販売したものの、前年同期比で販売台数が減少したことを要因に減収となりました。一方で、遊技機事業において収益性の高い主力タイトルの販売があったことやエンタテインメントコンテンツ事業において固定費などの削減効果があったこと、パッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野において主力タイトルの販売がなかったことにより開発費などが減少したことを要因に増益となりました。また、グループ会社であるタイヨーエレクトロニクス(株)において構造改革に伴う早期割増退職金など特別損失23億円を計上しましたが、これにより人件費の削減、生産体制・開発体制の効率化が進むことから、来期以降は年間約20億円の固定費削減を見込んでいます。

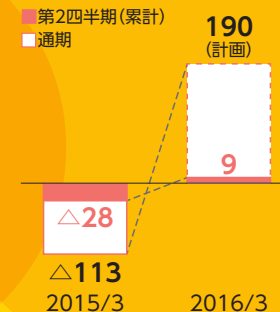
売上高(億円)
■第2四半期(累計)
■通期



営業利益(億円)
■第2四半期(累計)
■通期



親会社株主に帰属する
四半期(当期)純利益(億円)
■第2四半期(累計)
■通期



※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、2015年3月期より遡及処理の内容を反映させております。
 ※改正「企業結合に関する会計基準」などの適用に伴い、従来の「四半期(当期)純利益」は「親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益」に名称が変更になりました。
 ※通期計画値は2015年5月11日公表内容です。

デジタルゲーム分野の平均MAU

2015年 4月～6月平均 **549** 万人 → 2015年 7月～9月平均 **734** 万人

月に1回以上活動のあった利用者の数を示し、ユーザーの利用実態をよく表す指標として用いられるMAU(Monthly Active Users)。2016年3月期第2四半期は、スマートフォン向けゲームの新作タイトルが増加したことにより、このMAUの3カ月平均値が700万人を超えました。また、累計ダウンロード数も28,000万件超えとなるなど、順調に市場での存在感を増しています。

パチスロ販売台数

2015年3月期 第2四半期 **93** 千台 → 2016年3月期 第2四半期 **70** 千台

遊技機事業において、当第2四半期のパチスロ販売台数は新作タイトルの投入スケジュールが下期へとずれ込んだことを要因に、前年同期比で減少いたしました。第3四半期以降についても、主力タイトルを含む複数タイトルの販売を予定しているものの、現状の市場環境を受け、新台販売については低調に推移する可能性があることから、今後の遊技機販売動向について見極めが必要となります。

詳細な財務情報はP13をご参照ください。

セガサミーの事業

2015年4月より、傘下の事業会社を3事業グループに再編しました。

意思決定の迅速化、重複する機能の効率化を進め、経営資源を適切に投入できる体制を構築し、事業環境の変化に対応しながら経営効率を高めていきます。

グループ収益の柱

遊技機事業

売上高
566億円 (前年同期比7%減)

営業利益
85億円 (前年同期比21%増)

■ 事業内容 パチスロ・パチンコ機



「ぼんちCR北斗の拳6 拳王」
©武論尊・原哲夫/NSP 1983.
©NSP 2007 版權許諾証YDA-108
©Sammy



「パチスロ北斗の拳 強敵」
©武論尊・原哲夫/NSP 1983.
©NSP 2007 版權許諾証YFC-128
©Sammy

短中期的成長分野

エンタテインメントコンテンツ事業

売上高 **902億円** (前年同期比 —)

営業利益 **15億円** (前年同期比150%増)

■ 事業内容 スマートフォン向けゲーム/
家庭用ゲーム (PS4、Xbox One、Wii U、3DSなど) /
ゲームセンター向け機械 /
ゲームセンター・ダーツバー運営 /
映画・アニメ / おもちゃ / カジノ向け機械



「チェインクロニクル ～絆の大陸～」
©SEGA



「龍が如く0 誓いの場所」
©SEGA



「ルパン三世」
原作：モンキー・パンチ ©TMS



「UFOキャッチャー9」
©SEGA



「KidsBee 港北みなも店」



「スプーンベット」
©SEGA TOYS

中長期的成長分野

リゾート事業

売上高
74億円 (前年同期比12%増)

営業損失
12億円 (前年同期比 —)

■ 事業内容 ホテル運営 / ゴルフ場運営 /
テーマパーク運営 /
海外カジノ施設運営



「東京ジョイポリス」
©SEGA



韓国(仁川)「パラダイスシティ」完成予想図
©WATG

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。

第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、金融・財政政策の効果を受け、企業業績の向上や雇用情勢に改善がみられ、一部に鈍い動きもみられるものの、総じて景気は緩やかな回復基調が続いております。個人消費においては、雇用・所得環境などの着実な改善を背景に、全体としては底堅く推移しております。しかしながら、中国経済をはじめとした海外景気の下振れなど、わが国の景気を下押しするリスクや金融資本市場の変動には留意する必要性があり、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、セガサミーグループでは、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まいります。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12月

Q. 2016年3月期第2四半期累計期間を振り返ってください

2016年3月期第2四半期累計期間実績においては、連結売上高は1,543億円(前年同期比2%減)、営業利益は57億円(前年同期比111%増)、経常利益は58億円(前年同期比123%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は9億円(前年同期は純損失28億円)となり、主に遊技機事業において前年同期比で販売台数が減少した一方、収益性の高い主力タイトルの販売があったことや、エンタテインメントコンテンツ事業において固定費削減などの効果がで

たこと、およびパッケージ分野やアミューズメント機器分野において主力タイトルの販売がなかったことにより開発費などが減少したことを要因に、減収、増益となりました。なお、グループ会社であるタイヨーエレクトリック(株)における構造改革の実施に伴う早期割増退職金など特別損失23億円を計上しておりますが、人件費の削減および生産体制・開発体制の効率化を進めることから、来期以降、年間約20億円の固定費削減を見込んでおります。

Q. 2016年3月期の通期見通しについて教えてください

遊技機事業については、パチスロ市場において、昨年実施された一般財団法人保安通信協会における型式試験方法の運用変更前の基準において適合を受けたタイトルの稼働が、依然として底堅く推移している状況です。そのため、パチスロ遊技機の新台入替は総じて低調に推移するものと想定されることから、短期的には厳しい市場環境となる見込みです。また、パチンコに関しては、引き続き不安定な市場環境となる要因が残っていると言わざるを得ない状況ではありますが、セガサミーグループにおいては下期タイトルの販売に全力で取り組み、来期以降につなげていきたいと考えております。

今回の規制動向に関しては、パチンコ・パチスロともに射幸性を緩やかなものにし、ユーザー層の裾野を拡大するための布石であると考えております。一方で、短期的にはコアユーザーの離散やホールにおける

新台購入の抑制などにより、市場環境が厳しくなることも想定されますが、セガサミーグループが保有している豊富なIP群や、業界トップの開発力をフルに活用すれば、新しい規制環境においてもエンドユーザーを魅了し業界を再び活性化させることは十分に可能であると考えております。次世代のパチスロ市場においても、圧倒的なトップシェアの確保、そしてパチンコ市場でのトップシェア獲得を引き続き目指してまいります。

エンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野においては、市場は引き続き拡大傾向にあるものの、国内における競争環境が激化しております。そのため、ユーザーの求める製品クオリティのレベルは高くなっており、これまで以上に開発期間が長期化する傾向にあります。

セガサミーグループにおいても、投入スケジュールが当初計画より延期されたタイトルや、当初想定し

ていた評価を受けることができているタイトルが一部存在しております。また、デジタルゲーム以外のパッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野においても主力タイトルの投入が遅れておりますことから、影響を軽減すべく前倒しで投入するタイトルの準備を進めている状況です。

今後については、デジタルゲーム分野におけるさらなるラインナップの拡充と、既存タイトルにおける各種イベントの実施やゲーム性の向上を目的とした大規模なアップデートなどの施策を行い、さらなる収益強化

に向けた取り組みを実施して、その効果を見極めていく必要があると考えております。

業績予想

(単位：億円)	2015年3月期 実績	2016年3月期 計画 (2015年5月11日発表)	増減率(%)
売上高	3,668	4,200	+15
営業利益	174	250	+44
経常利益	168	250	+49
親会社株主に帰属する当期純利益	△113	190	—

Q. 今後の構造改革の取り組みを教えてください

昨年まで実施をしてきました構造改革については、固定費の削減を中心としたコスト構造改革が中心でしたが、次のステップとして、グループの事業構造について改革を実施したいと考えています。

手始めに、遊技機事業において分散していた各機能の統合を進め、事業構造の転換を決定いたしました。

主に、開発体制や生産体制を中核であるサミーへと

集約することにより、開発・製造の仕組みを根本的に変えることで、今後は開発タイトルの選別や1タイトルあたりの販売台数の底上げを図りながら、収益性の向上を図っていきたくと考えております。

また、今回の遊技機事業における取り組みを先行事例として、今後は全グループ会社において、事業構造の転換を進め、各グループ会社の短期的な収益性

だけでなく、マーケット環境、ポジション、今後の成長ポテンシャルを総合的に計った上で、各グループ会社がセガサミーグループの中でどのようなミッションを担えるか見極めてまいりたいと思います。その中で、「成長事業」、「収益を支える維持事業」、「縮小・撤退事業」の分類を進め、本格的な構造改革プランの構築を進めることが今後の課題になります。

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

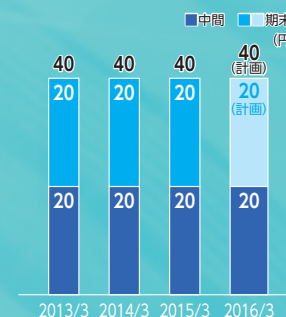
ていく方針です。なお、今期における配当については、中間配当20円、期末配当20円、年間配当40円を予定しております。

今後とも一層のご支援のほどよろしくお願いたします。

配当金のご案内

第12期中間期の配当金は、2015年11月2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。

- 中間配当金 1株につき20円
期末配当として20円(予定)、年間配当額40円予定。
- 効力発生日(支払開始日)
2015年12月1日



遊技機事業



売上高

566億円

(前年同期比7%減)

営業利益

85億円

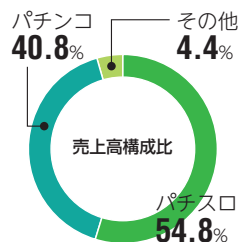
(前年同期比21%増)



当第2四半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型式試験方法の運用変更に対応したパチスロ遊技機の入れ替えに対し、パチンコホール運営者が慎重な姿勢を示し、実績あるタイトルへ購入が集中する傾向にあり、パチスロ遊技機の新台入替はやや低調に推移。パチンコ遊技機の新台入替需要は大型タイトルを中心に堅調であるが、今後の市場活性化に向けては、各種自主規制などに適応した、幅広いエンドユーザーに支持される機械の開発・供給が必要。



業績について

● パチスロ、パチンコともに販売台数は前年同期比で減少した一方、収益性の高い主力タイトルの販売があったことで、営業利益は前年同期比21%増に。

主なトピックス

- ▶ 史上最高のヒット機種を輩出した『北斗の拳』シリーズの最新作となる『パチスロ北斗の拳 強敵』や『パチスロ ベヨネッタ』を投入したものの、販売台数は70千台と前年同期93千台に比べ減少。
- ▶ パチンコ遊技機は、オリジナルIP『獣王』シリーズ最新作『ぱちんこCR神獣王2』のほか、『ぱちんこCRあしたのジョー』などの販売を行い、79千台の販売となったものの前年同期82千台に比べ減少。

通期のポイント

【計画】売上高 **1,670億円** 営業利益 **230億円**

- 主力タイトル含む複数のタイトルの販売を予定、市場における新台販売は短期的に低調に推移する見通し。
- ▶ 主力タイトル『パチスロ鬼武者3 時空天翔』ほか、複数タイトルを投入予定。
- ▶ 『ぱちんこCR北斗の拳6 天翔百裂』『ぱちんこCRキャプテンハーロック』ほか、複数タイトルを投入予定。

リゾート事業



売上高

74億円

(前年同期比12%増)

営業損失

12億円

(前年同期比—)



当第2四半期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ 円安進行による訪日外国人数の増加を受け、ホテルの客室稼働率は引き続き上昇傾向にあり、遊園地・テーマパークの売上高は前年を上回る状況が継続。

設備投資額の推移(億円)

■第2四半期 □通期

74 (計画)

21

10

13

2015/3

2016/3

業績について

- 統合型リゾート分野への参入に向けた先行投資を継続。『東京ジョイポリス』は前年同期比で利用者数、客単価共に増加と堅調に推移したほか、『フェニックス・シーガイア・リゾート』はラグビー日本代表の合宿地として長期間利用されるなど堅調に推移したため、前年同期比で増収、損失幅縮小。

主なトピックス

- ▶ 屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』で人気漫画『進撃の巨人』とのコラボレーションなどを実施。
- ▶ 大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』では、新プログラム『海がめロキシーの冒険』や夏休みイベントを実施。
- ▶ 『フェニックス・シーガイア・リゾート』の中核施設『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』が、世界中で展開するシェラトンホテルの中でも、特に優れたホテルに与えられる称号『シェラトン・グランド』に選定されたほか、夏休みイベントやシルバーウィークの営業施策を実施。
- ▶ 2015年7月、中国・青島にて『青島ジョイポリス』を開業。

通期のポイント

【計画】売上高 **180億円** 営業損失 **35億円**

- 統合型リゾート事業の実現に向けた先行投資を進めるフェーズであることから、増収を見込むも営業損失は拡大予想。
- ▶ 『フェニックス・シーガイア・リゾート』で『2015年ダンロップフェニックストーナメント』の開催や各種営業施策を実施。
- ▶ 『東京ジョイポリス』は、『東京喰種トーキョーグール』とのコラボレーションなど、コンテンツ力を強化。
- ▶ 『オービィ横浜』は、ハロウィン企画、冬休み『オーロラ』企画の実施やキッズバスデー・パーティープランの展開を実施。
- ▶ 2017年上期開業予定の韓国・統合型リゾート『パラダイスシティ』の建設を推進。

エンタ
テインメント
コンテンツ事業

売上高
902億円
(前年同期比 ー)

営業利益
15億円
(前年同期比 **150%**増)



『戦国大戦』
©SEGA



『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』 ©SEGA



『龍が如く0 誓いの場所』
©SEGA



『ルパン三世』
原作：モンキー・パンチ ©TMS



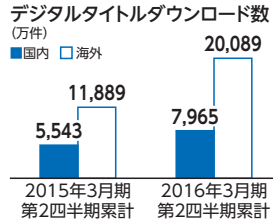
当第2四半期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ スマートデバイス向けなどのデジタルゲーム市場は緩やかに成長を続ける一方で、競争は激化。より品質の高いコンテンツが求められていることから、これまで以上に開発期間が長期化する傾向にある。
- ▶ パッケージゲーム市場は厳しい市場環境は続いているものの、新世代ハードの普及とともに国内市場の拡大に向けて期待が高まりつつある。
- ▶ アミューズメント施設・機器市場は縮小傾向が続く中、ユーザー層の拡大へ向けた取り組みが求められる。

業績について

- アミューズメント施設分野が堅調に推移したことや、固定費などの削減効果が出たことおよびパッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野において主カタイトルの発売がなかったことによる開発費の減少により増益に。



主なトピックス

- ▶ デジタルゲーム分野では、サービス開始から3年を超えた『ファンタジーオンライン2』をはじめ、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぶよぶよ!!クエスト』などのスマートデバイス向け既存タイトルが堅調に推移。
- ▶ 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『戦の海賊』など複数の新作タイトルが好調な滑り出しを見せ、タイトルラインナップが着実に拡大。
- ▶ 市場の競争激化に対応するためのタイトル投入時期の戦略的見直しに加え、『Football Manager Online』の韓国展開や一部モバイル向けタイトルが想定を下回ったことにより、デジタルゲーム分野は当初計画を下回って推移。
- ▶ パッケージゲーム分野は、販売本数が328万本と前年同期を下回ったものの、計画比では海外を中心に前期以前に発売したタイトルのリピーター販売が堅調に推移。
- ▶ アミューズメント機器は、『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』のCVTキットの販売や新作音楽ゲーム『CHUNITHM(チュニズム)』の販売などが好調に推移し、増収へ。
- ▶ アミューズメント施設は、既存のゲームセンター業態におけるプライズなどの運営強化により、国内既存店舗の売上高は前年同期比102.2%と好調に推移し、増収増益。
- ▶ 映画・玩具分野は、映像事業において『劇場版名探偵コナン 業火の向日葵』の配給収入、TVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入を計上。玩具事業は定番製品を中心に販売を実施。

通期のポイント

計画 売上高 **2,350億円** 営業利益 **115億円**

- デジタルゲーム分野において各種イベントやアップデートを実施する一方で、パッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野で上期末発生となった営業費用の計上を見込む。
- ▶ デジタルゲーム分野では、『夢色キャスト』『ワールド エンド エクリプス』など、新規タイトルの提供により、ラインナップの拡充をさらに強化。
- ▶ 既存タイトルにおける各種イベントの実施やゲーム性の向上を目的とした大幅なアップデートなどの施策を実施しながら、今後の稼働状況を見極め。
- ▶ パッケージゲーム分野では、主カタイトル『Football Manager 2016』や『龍が如く 極』などの新作タイトル投入を予定するも、一部主カタイトルの投入時期を見直し。
- ▶ アミューズメント機器は、『ネイルプリ』などの幅広いユーザー層・市場に向けた新製品を投入。
- ▶ アミューズメント施設は、既存店舗運営の効率化を通じて、前年同期比で増収を見込む。一方で、新業態店舗の開発に向けた投資も実施。
- ▶ 映画・玩具分野は、定番・主力製品のサービスを中心に展開を継続。

SEGA® 新生セガグループ始動

グループ構造改革に伴い、2015年4月に新生セガグループが発足いたしました。新生セガグループは“お客様の感動体験を創造し続ける”こと、そして新たなビジネスモデルの構築を通じ、ゲーム、業界、世の中のライフスタイルを変える「Game Changer」へと変革し、グループの持続的な収益成長を実現していきます。

2015年4月1日、新生セガグループ発足にあたり、セガグループが大切にすべき価値観 (Group Value)、果たすべき使命 (Mission)、セガグループのありたい姿 (Vision)を策定いたしました。

セガグループは、かつて世の中のライフスタイルに大きな影響を与える存在でした。私たちグループの一人ひとりが再びそうした感動を呼び起こすような「GameChanger (革新者)」となって、あらゆるエンタテインメントを提供します。

この度、このセガグループの決意を映像化いたしました。ホームページ上に公開しておりますのでぜひご覧ください。



<http://mission-vtr.sega.jp/>

Group Value
創造は生命

Mission
感動体験を
創造し続ける

Vision
Be a Game
Changer
～革新者たれ～

デジタルゲーム分野

中核事業 デジタルゲーム分野の成長に期待!

デジタルゲーム分野は、セガグループの豊富な開発資源とビジネスモデル構築の専門家集団のコンビネーションにより、急速にマーケットプレゼンスを高めています。

スマートフォン向けゲーム分野

- 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『ぶよぶよ!!クエスト』がサービス3年目に突入。今後も追加コンテンツを続々投入。
- 新作『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『戦の海賊』を投入し、好調に推移。



『ぶよぶよ!!クエスト』
©SEGA



『チェインクロニクル
～絆の新大陸～』
©SEGA



『モンスターギア』
©SEGA



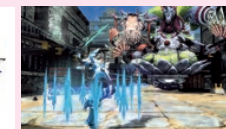
『オルタンシア・
サーガ -蒼の騎士団-』
©SEGA / f4samurai



『戦の海賊』
©SEGA

PCゲーム分野

- 国内3年目を迎えるオンラインネットワークRPG『ファンタシースターオンライン2』のPlayStation®4版の発売や、2016年には『Reborn:EPISODE4』の配信が決定するなどまだまだ目が離せません。



『ファンタシースターオンライン2』 ©SEGA

海外展開

- セガネットワークスの目標は「グローバルトップ3」。セガネットワークスにおける海外売上高の比率を2015年3月期の約10%から早期に50%まで引き上げていく方針。

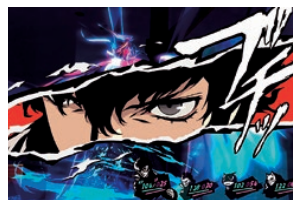
海外売上高計画

アジア	2015 ▶ 2016	463%成長
欧米	2015 ▶ 2016	256%成長

※セガネットワークス売上高計画

パッケージゲーム分野

家庭用ゲームにおいて『ソニック』、『龍が如く』、『初音ミク -Project DIVA-』シリーズ、『ペルソナ』など、セガブランドを築き上げる基盤となった数々の有力IPと豊富な開発資源を有しています。開発タイトルの絞り込みによる投資効率の向上と、パッケージゲーム向けIPのデジタル転用による、収益機会の多様化を進めています。最近では『龍が如く 極』を発表しました。



『ペルソナ5』
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『龍が如く 極』
©SEGA



『初音ミク -Project DIVA- X』
© SEGA / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

アミューズメント機器分野

ゲームセンター向け大型機器を開発・販売するアミューズメント機器分野は、50年以上の歴史を有します。数々の業界初、世界初の製品を生み出し、現在でも業界のリーディングポジションを堅持しています。2015年夏には、新感覚音楽ゲーム『CHUNITHM (チュウニズム)』やキッズ向けヒットタイトル『新甲虫王者ムシキング』などの稼働を開始しました。



New

『新甲虫王者ムシキング』
©SEGA

New

『CHUNITHM(チュウニズム)』
©SEGA

New

『ネイルプリ』
©SEGA

『UFOキャッチャー9』
©SEGA

アミューズメント施設分野

アミューズメント機器分野との連携により幅広いユーザー層に対応した機器、フォーマットを展開し、ゲームセンターのオペレーション業務を通して、日本全国198店でエンタテインメントを提供しています。最近では、親子三世代をターゲットにした新たなファミリー向け施設『KidsBee』を展開しています。



『KidsBee 港北みなも店』
©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.



『セガ ソニック鉄道』
©SEGA



『セガらぼーと富士見』
©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.

映像・玩具分野

映像分野では豊富な映像資産を活かした映画やアニメ制作を展開し、玩具分野ではキッズ向け玩具を中心に知育玩具や成人層をターゲットとした玩具も展開するなど、独自の地位を築いています。『名探偵コナン』や『ルパン三世』といった著名な映画やアニメも制作、キッズに大人気の『アンパンマン』の映画の制作や玩具の販売も行っています。



『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

『ジュエルウォッチ』
©'08, '15 SANRIO / SEGA TOYS
サンリオ・セガトイズ / テレビ東京・ジュエルベト製作委員会

『アンパンマン いらっしゃいませ! ジャムおじさんのやきたてパン工場』
©やなせたかし/フレール館・TMS・NTV



「キーパーソン」とふりかえる第2四半期までの活動レビュー



『パチスロ北斗の拳』シリーズの最新作
『強敵(とも)』9月7日に稼働!

2003年に発売しパチスロ史上最高の販売台数を記録した初代『パチスロ北斗の拳』のシリーズ最新作となる『パチスロ北斗の拳 強敵(とも)』が2015年9月7日に稼働を開始しました。本機は、「王道継承」と「王道進化」をコンセプトにシリーズの集大成として開発されました。初代『パチスロ北斗の拳』から受け継がれ、パチスロ史上最も愛されたゲーム性と、前作『パチスロ北斗の拳 転生の章』のゲーム性を発展させ搭載したほか、北斗七星が輝く「七星ランプ」や死兆星ギミックを搭載した専用筐体がストーリーを盛り上げ、臨場感あふれるプレイを演出しています。



「パチスロ北斗の拳 強敵」
© 武論尊・原哲夫/NSP 1983,
© NSP 2007 著作権許諾証YFC-128
© Sammy

KEY PERSON

サミー(株) 研究開発本部 PS第二セクション チーフプロデューサー 沢田 智の声



スペック・システム共に【王道】をコンセプトにしているので、分かりやすさ・遊びやすさを盛り込み、あえて従来の映像をベースにブラッシュアップして作成しました。リール制御では、「転生」でできなかった【中押し】を復活し、「初代」を彷彿とさせる出目となっています。【王道】だけではなく、通常時のシステムと新筐体を連動させたチャンスゾーンを設けることで+αの当たりを楽しめ、継続バトルのシステムを強化し、より一層楽しめる要素を盛り込むことで【真新しさ】を目指しました。この【王道】と【真新しさ】が融合した『パチスロ北斗の拳 強敵』を、市場でお楽しみください。



今期ニューリリースタイトルが好調発進!
『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』
『モンスターギア』『戦の海賊』に注目!

多様化するプレイヤーのニーズに応えるジャンル・世界観のゲームを取り揃え、セガゲームス セガネットワークス カンパニーのラインナップはますます充実が図られています。

2015年4月リリースの『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』は10月に300万ダウンロードを突破。戦乱の中で、運命に翻弄されるさまざまな騎士達が織りなす歴史を紐解く戦記RPGです。

また、『モンスターギア』(5月リリース)も8月に300万ダウンロードを突破。セガが贈る新時代ハンティングアクションRPGで、カンタン操作で誰でもすぐに本格的な狩りアクションが楽しめます。

さらに、『戦の海賊』(8月リリース)も10月にすでに200万ダウンロードを突破しています。プレイヤーの戦略、判断が戦局を左右する迫力満点の海賊船団バトルが楽しめます。

これからの新タイトルもぜひご注目ください。

KEY PERSON

(株)セガゲームス セガネットワークス カンパニー 国内事業部 事業部長 木岡 勝利の声



今期サービスを開始した『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』、『戦の海賊』の3タイトルは、それぞれ全く異なる特徴を持つゲームながら、おかげさまでスタート当初からたくさんの方にご支持いただいています。「感動体験を創造・提供し続ける」というミッションのもと、すでにご提供しているゲームの魅力を高めることはもちろん、こうした新規のゲームも積極的に展開し、事業の成長に努めてまいります。ぜひご期待ください。



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



「モンスターギア」
©SEGA



「戦の海賊」
©SEGA



『名探偵コナン 業火の向日葵』が 興行収入44億円を突破!

名探偵コナンシリーズ19作品目となる劇場版『名探偵コナン 業火の向日葵』が4月18日に公開され、約350万人を動員、興行収入は44億円を突破し、シリーズ史上最高興収記録を更新しました。



©2015 青山剛昌 / 名探偵コナン製作委員会

一昨年公開の『絶海の探偵 (プライベート・アイ)』が最終興行収入36億円と当時最高記録を更新、昨年公開の『異次元の狙撃手 (スナイパー)』では41億円に伸ばし、今作でも前作を超える興行収入を記録するなど、シリーズアニメ作品としては異例の3年連続史上最高記録を更新し、世界各国で愛される大人気アニメへと育てています。

次回作は、劇場版『名探偵コナン』の記念すべき20作目となりますので、ぜひご期待ください!

KEY PERSON

(株)トムス・エンタテインメント『名探偵コナン』チーフ・プロデューサー **石山 桂一**の声

アニメ『名探偵コナン』は2016年1月で20周年を迎える作品になりました。20年を経て今なお人気不衰の理由は、作品、制作チーム、制作スタッフが一丸となり成長し続けているからです。ここ最近の好成績の要因は作品のクオリティは勿論のこと、異業種とのコラボ、ゲスト声優の強化などプロモーションに力を入れコナンの認知度を今まで以上に上げられたことにあります。また海外でも2015年10月に『業火の向日葵』が中国で公開になり好成績を収め話題になっています。2016年はTV、劇場共に20周年という記念すべき年、早くもお正月からスペシャル企画を用意していますので、ご期待ください。



『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』が 『シェラトンブランド』カテゴリーに選出されました!

フェニックス・シーガイア・リゾートが運営する宮崎のリゾートホテル『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』が、2015年8月20日、世界中で展開するシェラトンホテルの中でも、特に優れたホテルとして、宿泊ゲストや地元のコミュニティから高い評価を受けるホテルの称号である『シェラトンブランド』に選ばれました。

『シェラトンブランド』とはスターウッドホテル&リゾートが策定している、世界中のどの都市でもお選びいただけるホテルブランドとなるためのプラン『シェラトン2020』として進めら



れている新たな戦略の一つで、日本国内では当社を含め2軒のホテルが選出されています。

『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』では、今後も質の高いサービスをご提供すると共に、宮崎のリゾートとして、豊かな自然環境や雄大なロケーションをお楽しみいただけるよう、さらなる体験価値の向上に努めます。

日経IR・投資フェア2015に出展 今年も大盛況!

2015年8月28日～29日にかけて東京ビッグサイトにて開催された、個人投資家向けIRイベント「日経IR・投資フェア2015」に昨年に続き出展いたしました。

期間中は多くの個人投資家の方々にご来場いただき、当社ブースで行ったミニプレゼンテーションも、立ち見の方が出るほど大盛況でした。今後も個人投資家の方々と直接対話を行う機会を設けていきたいと考えております。





日本一目指して!!

今年も都市対抗野球大会、社会人野球日本選手権と野球部へのご声援ありがとうございました。来シーズンも日本一を目指し、一丸となって頑張るまいります!暖かいご声援よろしくお願いたします!



第86回都市対抗野球大会 東京都二次予選 第4代表決定戦

CSRコラム vol.9 真の復興まで継続! セガサミーグループの東日本大震災復興支援活動

セガサミーグループでは2011年3月11日の東日本大震災発生直後から、さまざまな支援活動を展開してきました。

被災地では、緊急期～復旧期～復興期と、そのステージにより必要とされることも大きく変化する中で、

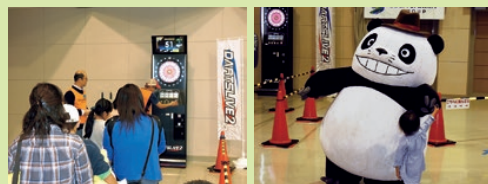
今後も真の復興に向け、社員とともに“笑顔、元気を届ける”活動を継続していきます。

第23回 応援イベント開催 ～南三陸町スポーツ健康フェスティバル～

2011年12月より、エンタテインメントの力を活かし、宮城県東松島市・七ヶ浜町・南三陸町、福島県飯館村などにおいて、被災地の皆さまに笑顔をお届けするイベントの開催に協力しています。2015年10月には通算23回目となるイベントを南三陸町で開催しました。現在、ゲームセンターやレンタルビデオなどの娯楽施設が一つもない南三陸町では会場の各コーナーで歓喜の声が響き渡り、来場されたお母さんから、『子どもたちが楽しく遊べる場を提供いただき本当にありがとうございます』『久しぶりに子どもたちもはしゃいでいました』等々、お礼の言葉をいただきました。



スマートボールを楽しむ親子



初めて投げるダーツに大興奮

パンダコパンダはいつも人気者



南三陸町の仮設住宅のお茶会



東松島市野蒜地区の花壇造作

東松島市、七ヶ浜町、そして南三陸町での社員ボランティア活動

2011年6月の第1回目から2015年10月まで計42回実施、のべ465名の社員が参加しています。近年は仮設住宅集会所での「お茶会」の企画や土壌整備をしてからの花壇造作、漁業支援、ビーチクリーンなどの活動を宮城県東松島市・七ヶ浜町・南三陸町で実施しています。

参加社員の声

サミー(株)

コーポレート本部 法務部 **伊藤 紘一郎** 第42回 2015年10月参加

二泊三日のコミュニケーションではありますが少しでも被災者の方々の精神的な支えのひとつになればいいなと思います。一つひとつの活動は小さいかもしれませんが、それを積み重ねること、そしてやはり、人と人のつながりが一番大事だと思いました。



セガサミーホールディングス(株)

経理部 **丸山 奈津** 第40回 2015年6月参加

震災から四年経ち、できることがあるのかしら、という気持ちもありましたが、活動中に地元の方からたくさんの「ありがとう」をいただき、参加して本当に良かったです。自分自身、防災に対する意識が低くなっていることもあり、再認識する必要があると思いました。



当第2四半期まで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!

東京ゲームショー2015に出展

2015年9月17日～20日に開催された、海外企業も出展する世界最大級のゲームイベント『東京ゲームショー2015』にセガゲームスが出展しました。

セガゲームスのブースでは、セガの人気シリーズ最新作に加え、セガのグループ会社であるアトラスやパートナーズメーカーの最新作など、バラエティに富んだ作品をご紹介します、多くの方々に楽しんでいただきました。



会場の様子



セガゲームス ブース

『龍が如く 極』2016年1月21日発売!

東京ゲームショー2015にて龍が如くスタジオが贈る最新ゲーム『龍が如く 極』がお披露目されました!

今回は第1作目となる『龍が如く』をブラッシュアップし、さらに新要素も追加しました。不朽の名作をもう一度お楽しみください!



©SEGA

パチスロ新タイトル続々登場



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

『パチスロ鬼武者3 時空天翔』11月16日ホールデビュー!!

『パチスロ新鬼武者』から5年。正統後継機としてあの鬼の興奮が今、甦る!!

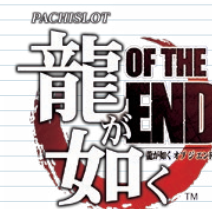
ART「蒼剣RUSH」はAT「時空天翔」へ…演出・上乘せ・バトル全てがシリーズ最高の完成度! 鬼武者シリーズの集大成として満を持して登場いたします!

(株)カプコンより販売された戦国サバイバルアクションゲームを題材としたタイトルで、2005年3月にパチスロ鬼武者シリーズ第1作として『パチスロ鬼武者3』を発表し大ヒットいたしました。2010年3月には多彩な上乘せ演出で好評を博した蒼剣RUSHを搭載したA+ART機『パチスロ新鬼武者』を発表。同作のヒットを受け、演出面を踏襲しゲーム性を変更したAT機として『パチスロ新鬼武者 再臨』も発表いたしました。

新たに上乘せシステムを搭載し、パワーアップした鬼武者の世界をお楽しみください!

タイヨーエレクトリックブランドから 『パチスロ龍が如く OF THE END』が新登場!

セガの不朽の名作『龍が如く』の世界観を踏襲した、ホラーゲーム『龍が如く OF THE END』がパチスロになって新登場! IPコラボレーションで新たな世界を切り開きます!



©SEGA ©Sammy



企業情報

四半期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103億円減少し、5,183億円となりました。

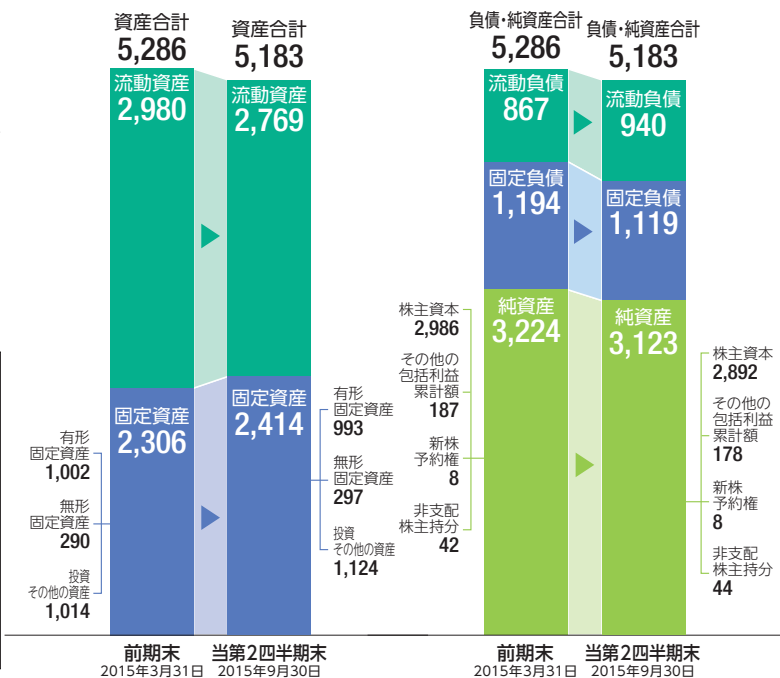
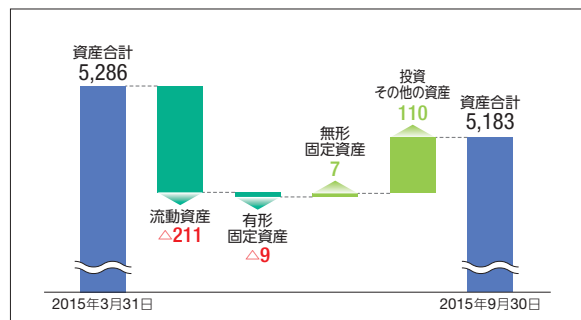
●流動資産は211億円減少しました。

要因 ▶ 売上債権の増加の一方、現金預金および有価証券(短期資金運用)の減少などにより、減少

●固定資産は108億円増加しました。

要因 ▶ 投資有価証券の増加などにより、増加

流動比率は49.2ポイント低下したものの294.5%と引き続き高水準となりました。



負債・純資産の部 変動要因

負債合計は前期末と比較して2億円減少し、2,060億円となりました。

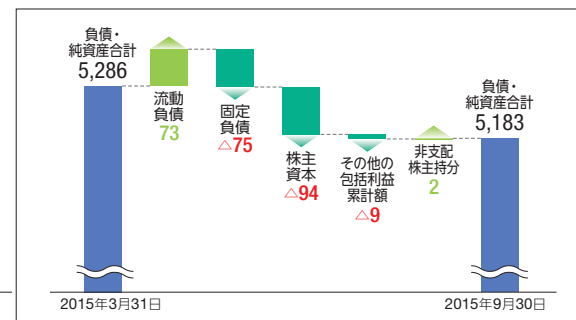
●流動負債は73億円増加しました。

要因 ▶ 1年内償還予定の社債の増加など

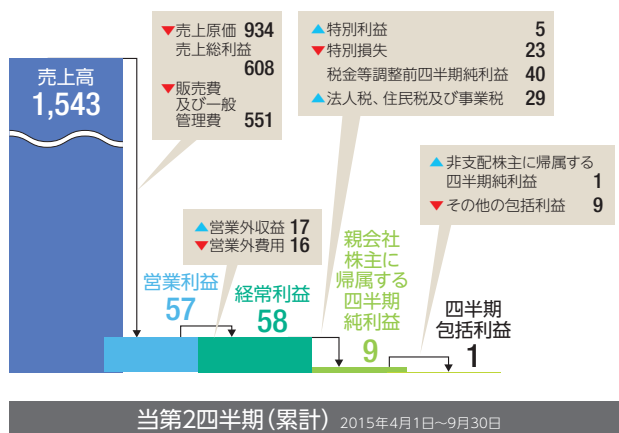
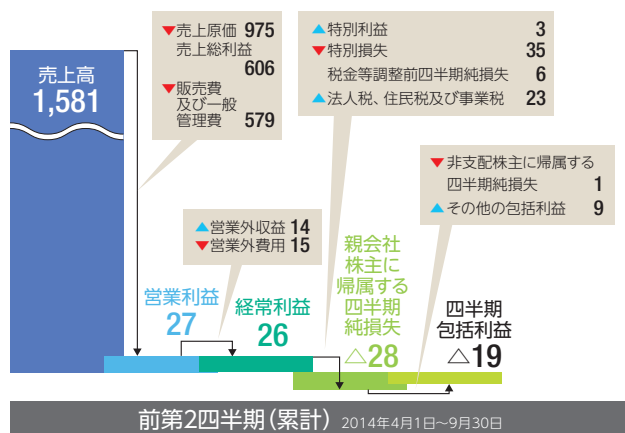
●固定負債は75億円減少しました。

要因 ▶ 長期借入金の減少など

自己資本比率は0.8ポイント低下の59.2%となり、引き続き健全な財務体質を維持しています。



四半期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)



親会社株主に帰属する四半期純利益

親会社株主に帰属する四半期純利益は9億円となりました。

要因 ▶ 営業利益の大幅な改善など

■連結業績および財務データ

	2012年3月期		2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期 *2		2016年3月期 *2		
	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通期(計画)	
業績データ(億円)	売上高 *1	1,526	3,955	1,365	3,214	1,622	3,780	1,581	3,668	1,543	4,200
	営業利益	151	583	78	190	123	385	27	174	57	250
	売上高営業利益率(%)	9.9	14.7	5.7	5.9	7.6	10.2	1.7	4.7	3.7	6.0
	経常利益	147	581	72	209	142	405	26	168	58	250
各種費用(億円)	親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 *3	39	218	38	334	113	307	△28	△113	9	190
	研究開発費・コンテンツ制作費 *4	197	533	191	452	251	592	284	676	247	694
	設備投資額	94	361	216	328	226	381	147	287	125	344
	減価償却費 *5	64	161	74	181	75	161	81	176	82	168
	広告宣伝費 *6	76	172	56	131	76	160	100	191	93	245
	財務データ(億円)	総資産	4,609	4,974	4,483	5,285	5,296	5,429	5,512	5,286	5,183
負債		1,780	2,010	1,731	2,084	1,845	1,946	2,076	2,062	2,060	
純資産		2,829	2,963	2,752	3,200	3,450	3,482	3,435	3,224	3,123	
自己資本比率(%)		60.8	58.9	60.6	59.7	64.3	63.2	61.5	60.0	59.2	
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	△89	380	29	186	236	752	55	370	△185	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	114	△590	126	63	△250	△385	△199	△377	△182	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	116	9	△91	△11	△40	△115	175	△150	△6	
	現金及び現金同等物の期末残高	1,798	1,465	1,523	1,742	1,706	2,027	2,082	1,908	1,535	
1株当たりデータ(円)	1株当たり四半期(当期)純利益	15.79	86.73	15.74	137.14	46.76	126.42	△11.50	△46.70	4.11	80.02
	1株当たり純資産	1,115.46	1,167.59	1,125.09	1,304.44	1,401.90	1,409.27	1,384.25	1,336.54	1,310.36	—
	1株当たり配当金	20	40	20	40	20	40	20	40	20	40

*1 2016年3月期より売上高は総額表示 *2 会計方針の変更を行ったことに伴い、2015年3月期より遡及処理の内容を反映させております。 *3 改正「企業結合に関する会計基準」などの適用に伴い、従来の「四半期(当期)純利益」は「親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益」に名称が変更になりました。 *4 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) *5 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) *6 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9月30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 7,825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 深澤 恒一
 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*1 岩永 裕二
 取締役*1 夏野 剛
 常勤監査役*2 嘉指 富雄
 監査役*2 平川 壽男
 監査役 阪上 行人
 監査役*2 榎本 峰夫

*1 社外取締役 *2 社外監査役

株式の状況 (2015年9月30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 94,825名(単元株主数73,585名)

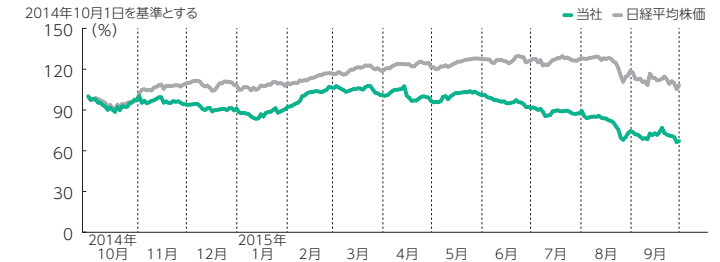
■大株主の状況

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
里見 治	31,869,338	11.97
セガサミーホールディングス株式会社	31,831,923	11.95
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社HS Company	11,750,000	4.41
CBNY - ORBIS SICAV	5,462,818	2.05

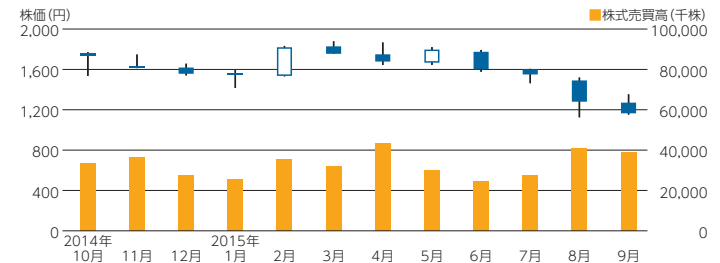
■所有者別分布



株価騰落率の推移



株価と株式売買高の推移



第11期 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

「日本初のカジノ成功」「世界一のゲーム会社へ」
「新たな事業展開」「業績回復」「株主還元」

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。
グループ構造改革を実行し、新たな一歩を踏み出した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うかがえました。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など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などをお使いの方は、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 株主通信のご感想について (単位:%)



ご意見 「スマートフォン向けゲームを特集してほしい」「デジタルタイトルのグローバル展開について知りたい」「これからの事業展開について知りたい」

A デジタルゲーム分野に多くのご関心をお寄せいただきありがとうございます。今号ではデジタルゲーム分野を含むエンタテインメントコンテンツ事業を担う「新生セガグループ」を取り上げています。ぜひご覧ください。

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/>

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2016年夏となります。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。

2016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

- 2月 ● 2016年3月期第3四半期 決算発表
- 5月 ● 2016年3月期通期 決算発表
- 6月 ● 定時株主総会/第12期 株主通信発行



株式情報、企業情報などに関してご不明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およ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。