

P1 数字で見るセガサミーグループ
SEGA SAMMY in 2013 Interim

P3 マネジメントメッセージ
全世界全世代をターゲット
とした世界No.1の総合
エンタテインメント企業へ



P5 セグメント情報

P7 「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

- ▶ 将来の大きな商機
「カジノビジネス」の獲得に向けて
カジノとセガサミー
- ▶ デジタルコンテンツ市場の
トップランナーへの道
(株)セガネットワークスの戦略

P11 最新情報

P13 企業情報

2013 winter SEGA SAMMY REPORT



SEGA SAMMY in 2013 Interim

売上高

第2四半期累計

1,622 億円

通期(2013年5月10日公表内容)

4,850 億円

営業利益

第2四半期累計

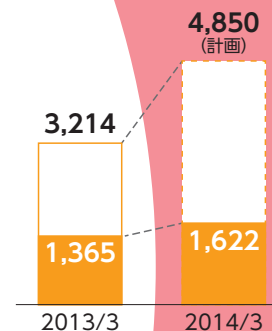
123 億円

通期(2013年5月10日公表内容)

730 億円

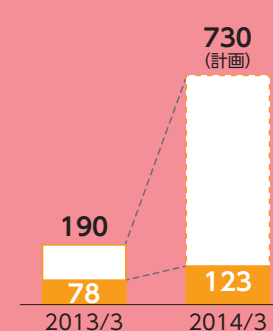
売上高(億円)

■第2四半期(累計) ■通期



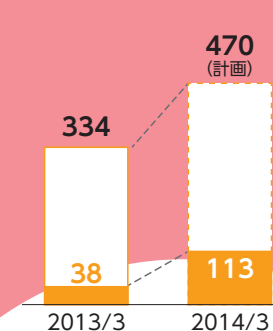
営業利益(億円)

■第2四半期(累計) ■通期



四半期(当期)純利益(億円)

■第2四半期(累計) ■通期



2014年3月期第2四半期累計期間におきましては前年同期比で大幅な増収・増益となりました。遊技機事業において主力のパチスロ遊技機を販売し、収益に大きく貢献したこと、またコンシューマ事業において、成長分野と位置付けたデジタル分野が好調に推移したことが挙げられます。また、2013年9月20日付で、第2四半期累計期間の連結業績予想を下方修正いたしました。主に期中における遊技機事業の販売スケジュールの見直しによるものであるため、2014年3月期通期連結業績予想につきましては、現段階では修正はございません。

コンシューマ事業 営業利益

△ **7** 億円 → **11** 億円
(2013年3月期第2四半期)

パッケージ分野の構造改革、デジタル分野への経営資源のシフトが奏功し、パッケージ販売本数が伸長、デジタル分野の収益が急速に拡大。黒字転換を実現。

デジタル分野実績

売上TOP50に業界トップクラスの

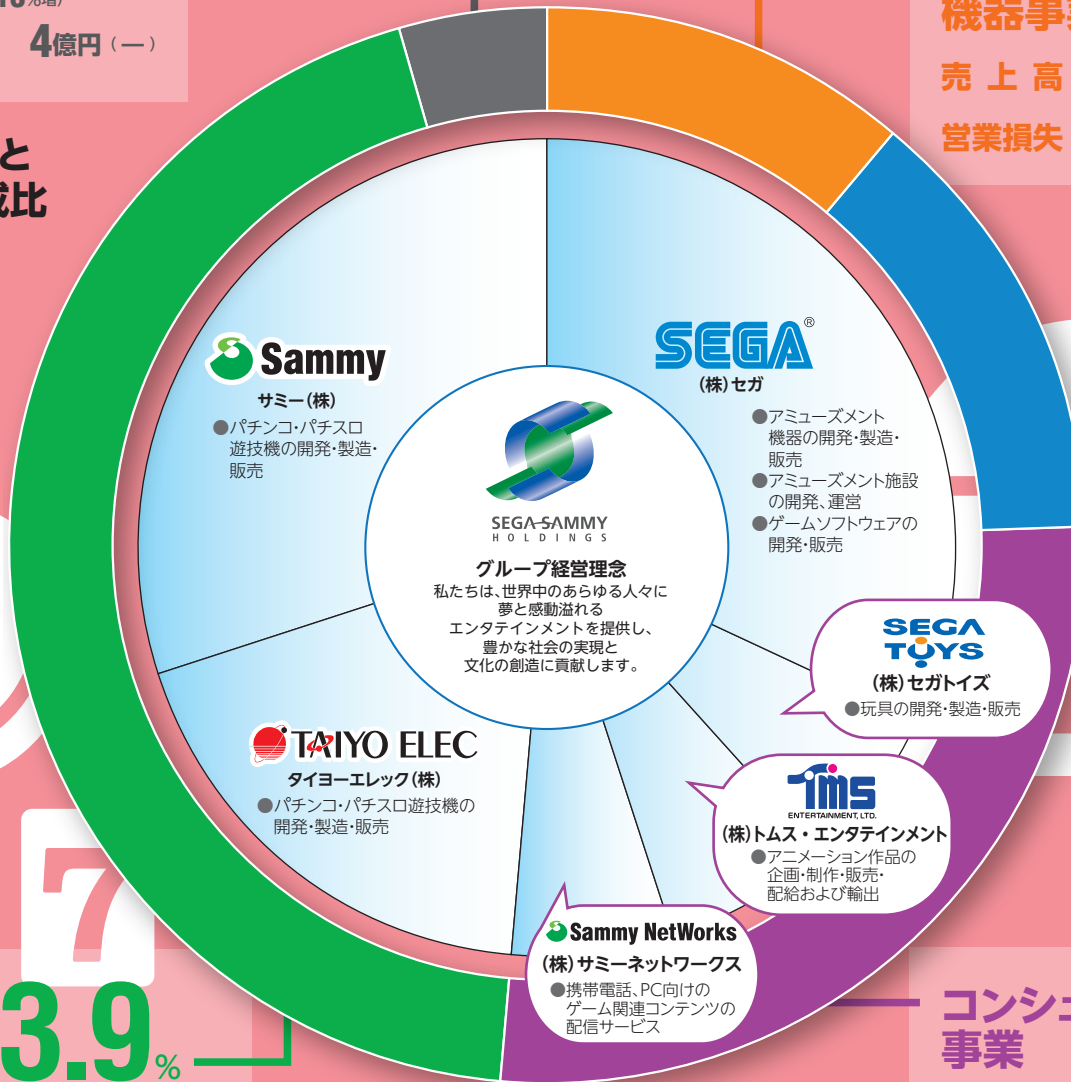
12 タイトルがランクイン
(2013年9月実績)

(株)セガネットワークス設立から1年強で、iOS向けアプリ売上TOP50に業界トップクラスとなる12タイトルがランクイン。Android™向けアプリも6タイトルがランク入りするなど、安定したゲームポートフォリオを形成。

詳細な財務情報はP13をご参照ください。▶▶▶

その他事業 売上高 **71億円**
 (前年同期比 **13%**増)
4.4% 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



アミューズメント
 機器事業 **11.1%**
 売上高 **180億円** (前年同期比**4%**減)
 営業損失 **0億円** (—)

アミューズメント
 施設事業 **13.5%**
 売上高 **219億円** (前年同期比 **1%**増)
 営業利益 **2億円** (前年同期比**75%**減)

777
 遊技機事業 **43.9%**
 売上高 **712億円** (前年同期比**31%**増)
 営業利益 **151億円** (前年同期比**45%**増)

コンシューマ
 事業 **27.0%**
 売上高 **438億円** (前年同期比**24%**増)
 営業利益 **11億円** (—)

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

株主の皆さまにおかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。平素は格別なるご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。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、将来の成長を加速させるための強固な経営基盤の構築に力を入れております。今後も「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」ことを目標に、全世界全世代をターゲットに事業を展開してまいります。株主の皆さまには、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12月

Q. 2014年3月期第2四半期累計期間の振り返りを お聞かせください

第 2四半期累計期間において、**連結売上高は1,622億円、営業利益は123億円、経常利益は142億円、四半期純利益は113億円となり、前年同期比で増収増益となりました。**
遊技機事業において主力のパチスロ遊技機を販売し、収益に大きく貢献したこと、またコンシューマ事業においては成長分野と位置付けているデジタル分野が好調に推移したことが要因と

なっております。今期より、**デジタル分野の売上高がパッケージ分野を上回るペースが続いており、大きな転換期となっております。**詳細については5ページからのセグメント別情報および13ページの財務諸表をご覧ください。

Q. セガサミーグループにおける今後の見通しについて お聞かせください

常 々お伝えしておりますが、セガサミーグループ全体での**中期的な目標として営業利益1,000億円への回帰を掲げて**おります。

その内訳として、サミー(株)を中心とした遊技機事業で700億円規模、(株)セガを中心としたアミューズメント機器、アミューズメント施設、コンシューマ事業で200億円規模、その他グループ会社トータルで100億円規模を想定しております。また新たな成長分野と位置付ける、**カジノを含めた複合型リゾート施設事業**につきましても、積極

的に取り組んでまいります。現在、検討が進められている国内のカジノ法案が整備された場合には、ぜひともカジノ運営事業に参入をしたいと考えております。それに向けて、韓国仁川におけるパラダイス社との協業、釜山における複合施設開発、ならびに宮崎県のフェニックス・シーガイア・リゾートの運営を通じて、複合型リゾート施設の開発・運営のノウハウを蓄積してまいります。まずは既存事業で着実に利益成長を実現し、新たな成長分野である複合型リゾート施設事業への投資に備えることが必要であると考えております。

Q. 複合型リゾート施設事業参入に向けた施策についてお聞かせください

既に発表させていただいている通り、複合型リゾート施設関連の取り組みとして、宮崎県のフェニックス・シーガイア・リゾートの運営、韓国仁川のカジノ施設の開発、同じく韓国の釜山における複合施設開発等の取り組みを進めております。

特に、仁川においては、2013年7月1日付で現地合弁会社にて既存カジノ施設の買収を行うなど、直接ノウハウを蓄積する事が可能となっております。また、仁川エリアでは、新たな大型複合型リゾート施設の開発を進めており、2017年に開業する予定となっております。この施設は、カジノ、ホテル、ショッピングモール、コンベンションセンター、オフィスなどが含まれる予定であり、ホテルは約700室規模、カジノフロアの面積は約1万1,000㎡と、韓国における最大規模の施設となる

予定です。ご参考までに、先ほどご説明した2013年7月1日に買収した既存のカジノ施設の面積は約1,300㎡となっていることから、この新しいカジノ施設は約9倍の規模感となります。また、新たな試みとして、今年の6月にセガサミークリエイション株式会社を設立いたしました。セガサミークリエイションにおいては、セガおよびサミーのノウハウを活かした、全く新しいカジノ機器の開

発に着手しております。予定としては、2014年5月には第1弾タイトルの発表ができると考えております。

このように、カジノを含む複合型リゾート施設への投資によるノウハウ習得や、当社の既存リソースをフル活用したオリジナルのカジノ機器開発に取り組むことが、当社の強みとなります。

Q. 最後に株主の皆さまにメッセージをお願いいたします

当社は成長戦略を通じた利益の拡大と、株主の皆さまへの直接的な利益還元である配当金の安定的な実施の両面で企業価値の向上を実現していく方針です。

利益還元につきましては、毎期の税引き後利益のうち、20～30%程度の配当性向を目処に株主

の皆さまへ還元させていただく方針です。成長分野への投資とのバランスを考慮し、每期、柔軟に判断していきます。なお、2014年3月期も2013年3月期と同額の年間配当40円を計画させていただきます。

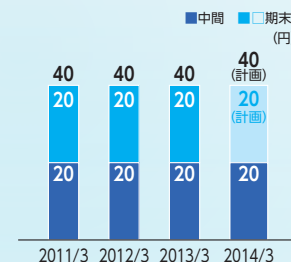
業績予想

(単位：億円)	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画 (2013年5月10日発表)	増減率(%)
売上高	3,214	4,850	+51
営業利益	190	730	+284
経常利益	209	720	+244
当期純利益	334	470	+41

配当金のご案内

第10期中間期の配当金は、2013年11月1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)
2013年12月2日



遊技機事業



売上高
構成比 **43.9%**

売上高
712億円
(前年同期比**31%**増)

営業利益
151億円
(前年同期比**45%**増)



当第2四半期の取り組みと業績

市場環境

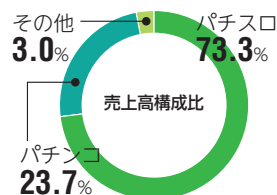
▶ ホール運営者における機械選別が進んでいることから、一部の主力製品に受注が集中する傾向。パチスロ遊技機における新台入替は引き続き堅調に推移しているが、パチンコ遊技機の新台入替はやや低調に推移。エンドユーザーに支持される機械の開発、供給が求められている

業績について

● **主力パチスロ機の販売好調により、前年同期比で増収増益を達成**

主な要因

- ▶ 1Q発売の『パチスロ北斗の拳 転生の章』、2Q発売の『回胴黙示録カイジ3』等を中心にパチスロ遊技機における新台入替は引き続き堅調に推移し、パチスロ販売台数は前年同期実績を上回る143千台を販売
- ▶ サミーブランド『ぱちんこCRルーキーズ』やタイヨーエレックブランド『CR秘密戦隊ゴレンジャー』を販売し、概ね計画通りに推移したものの、主力タイトルの販売時期を下期に変更したことから、パチンコ販売台数は前年同期比、計画比ともに減少



通期のポイント

計画 売上高 **2,700億円** 営業利益 **740億円**

● **パチスロ、パチンコともに販売台数を拡大。前期比で大幅増収増益を計画**

- ▶ 下期は、パチスロで複数の主力タイトルを投入予定。通期の販売台数を前期比27万台増となる47万8,000台を計画。パチスロトップシェア奪還を射程圏に
- ▶ 引き続き厳しい環境が予想されるパチンコでも、中期的なトップシェア奪取に向け、下期に複数の大型タイトルを投入。前期比で11万台増となる32万4,500台を計画
- ▶ 今後は、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

In Focus

『パチスロ北斗の拳 転生の章』稼働好調

「北斗の拳」の30周年を記念する『パチスロ北斗の拳 転生の章』を2013年6月より販売。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した本機は第2四半期においてもリピート注文をいただくなど市場からの評価も高く、好調に稼働しています。



© 武論著・原哲夫/NSP 1983.
© NSP2007 著作権許諾証YGL-126
© Sammy

アミューズメント
機器事業

売上高
構成比 **11.1%**

売上高
180億円
(前年同期比**4%**減)

営業損失
0億円
(-)



当第2四半期の取り組みと業績

市場環境

▶ スマートデバイスをはじめとした遊びの多様化ならびに市場を牽引する大型タイトルの不在により市場は低調に推移。多様化する顧客ニーズに応じた、斬新なゲーム機の開発、供給が必要

業績について

● **期初計画値に対しては堅調に推移。前年同期比で減収となったほか、損失を計上**

主な要因

- ▶ 主力レベニューシェアタイトル『CODE OF JOKER』を販売。レベニュータイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移
- ▶ 上期は大型の売り切りタイトルの販売がなく売上高は前年同期比で減収

通期のポイント

計画 売上高 **455億円** 営業利益 **27億円**

● **複数の主力タイトルを販売し、前期比で増収増益を計画**

- ▶ 『北斗の拳 BATTLE MEDAL』、『The World of Three Kingdoms』など、主力タイトルを複数投入
- ▶ 『WORLD CLUB Champion Football』、『戦国大戦』など、主力タイトルのCVTキットの販売を促進
- ▶ 引き続きレベニューシェアタイトルによる配分収益を見込む
- ▶ 新たなビジネスモデルとして、ゲームセンターにおける基本プレイ無料(アイテム課金)モデルを導入。11月より『ぶよぶよ!! クエスト アーケード』の展開をスタート

In Focus

思考型デジタルトレーディングカードゲーム
『CODE OF JOKER(コード・オブ・ジョーカー)』

『CODE OF JOKER』は、ゲームで使用されるカードが全てデジタル化された思考型デジタルトレーディングカードゲームです。プレイヤーは自分の戦術に合わせてデッキを組み、1対1で交互に攻守交代をするターン制バトルを繰り広げます。相手のライフをゼロにするか、自分のライフが相手より多く残っていれば勝利となります。クールでスタイリッシュな世界観とスピーディーなゲーム展開で、トレーディングカードゲームの新時代を創ります。



© SEGA

アミューズメント
施設事業売上高
構成比 **13.5%**売上高
219億円
(前年同期比1%増)営業利益
2億円
(前年同期比75%減)

当第2四半期の取り組みと業績

市場環境

▶ スマートデバイスをはじめとした遊びの多様化ならびに市場を牽引する大型タイトルの不在により市場は低調に推移。多様化する顧客ニーズに応じた、斬新なゲーム機の開発、供給が必要

業績について

● 既存店の売上が伸び悩んだ結果、前年同期比で減益に

主な要因

- ▶ 既存店舗の運営力強化を行ったものの、業界を牽引するタイトルの不在により、国内既存店舗の売上高が前年同期比95.0%と低調に推移
- ▶ 国内アミューズメント施設数*は、第2四半期末時点で202店舗（出店:3、閉店:3）
- ▶ 8月19日に（株）セガとBBC Worldwide Limitedの提携による、「自然」をテーマにした体験型エンタテインメントパーク『Orbi Yokohama（オービー横浜）』をオープン。オープンから1ヶ月で来館者数10万人を突破

*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

通期のポイント

【計画】 売上高 **455億円** 営業利益 **2億円**

● 前期比で増収減益を計画

- ▶ 国内アミューズメント施設のスクラップアンドビルドを継続実施。期末店舗数は197店舗（出店:4、閉店:9）へ
- ▶ 引き続き運営力の強化を図り、各店舗の収益力向上を図る

In Focus

世界初"大自然超体感ミュージアム"『Orbi Yokohama』
1ヶ月で来館者数10万人を突破

（株）セガが運営する『Orbi Yokohama（オービー横浜）』は、2013年8月19日のグランドオープンから31日目の9月18日に、来館者数が10万人を突破しました。『Orbi Yokohama』では、これまでご来館いただいた多くのお客様をはじめ、ご協力いただきました全ての皆さまに感謝申し上げるとともに、これからも世界中の方に『Orbi』の体験を通じて、楽しみながら自然界への探求心を育てていただく機会を提供していきます。



© SEGA

コンシューマ
事業売上高
構成比 **27.0%**売上高
438億円
(前年同期比24%増)営業利益
11億円
(-)

当第2四半期の取り組みと業績

市場環境

▶ SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）やスマートデバイス向けなどの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

● デジタル分野の収益拡大、パッケージ分野の収益改善により前年同期比で増収、黒字転換を果たす

主な要因

- ▶ パッケージ分野では、『Total War : ROMEOII』の販売が堅調に推移した結果販売本数は、前年同期実績を上回る
- ▶ 主力デジタルタイトルの『ファンタシースターオンライン2』の登録ID数が300万を突破したほか、スマートデバイス向けアプリ『ぷよぷよ!!クエスト』（500万ダウンロードを突破）、『チェインクロニクル』（120万ダウンロードを突破）など好調に推移
- ▶ 玩具事業では、『ジュエルポッドダイヤモンドプレミアム』などの主力製品の販売が堅調に推移
- ▶ アニメーション事業は、シリーズ最高興行収入を更新した、劇場版『名探偵コナン 絶海の探偵（プライベート・アイ）』の配給収入などが好調に推移

通期のポイント 【計画】 売上高 **1,095億円** 営業利益 **39億円**

● デジタル分野の収益向上により、前期比で増収・黒字転換を計画

- ▶ パッケージゲームは、大型・主力ゲームを下期に販売、安定的な収益の創出源へ
- ▶ デジタル分野は成長分野と位置付け、『ファンタシースターオンライン2』のスマートデバイス版のサービスを開始するなど、スマートデバイス向けタイトルの収益拡大
- ▶ 玩具では、『アンパンマンシリーズ』『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品への取組みを強化
- ▶ アニメは、劇場向け『ルパン三世vs名探偵コナン』、テレビ向け『弱虫ペダル』など映画・テレビシリーズの新作を中心とした事業展開に注力

In Focus

『チェインクロニクル』120万ダウンロードを突破

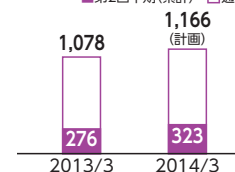
2013年7月にサービスを開始したチェインシナリオRPG『チェインクロニクル』は、コンシューマゲームに匹敵する奥深いストーリーと世界観を備えたRPGをスマートデバイス向けに最適化したゲームシステムが、多くの方に支持され、11月現在で120万ダウンロードを突破しています。有名イラストレーター陣が書き下ろしたキャラクターは200人以上登場し、その一人ひとりが物語を持っています。

新しいジャンルを切り開き、進化し続ける『チェインクロニクル』に今後ともご期待ください。



© SEGA / © SEGA Networks

家庭用ゲームソフト販売本数
(万本) ■第2四半期(累計) □通期



「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

将来の大きな商機「カジノビジネス」の獲得に向けて カジノとセガサミー

セガサミーグループは、カジノを含む複合型リゾート施設の運営事業を将来の新たな収益機会と捉え、参入の意思を表明しています。将来の国内における「カジノビジネス」獲得に向けた布石として、現在、韓国の空の玄関口である仁川国際空港に隣接する国際業務区域において、Paradise Groupとの合併プロジェクトを推進しています。

将来の新たな収益機会獲得に向け、着実かつ積極的に準備を進めています。

セガサミーグループは、1965年にアミューズメント施設運営事業を開始しました。施設運営のパイオニアとして実績とノウハウを積み、また同時に、遊技機や業務用アミューズメント機器の開発力も磨き上げ、機器の開発・提供と運営の両面でカジノに携わることができる数少ない企業として、力を培ってきました。しかしながら、カジノビジネスには、優良な顧客を安定的に集客するためのノウハウをはじめ、セガサミーグループの既存事業にはない数多くのノウハウが求められます。また、投資も相当規模に上ると見込まれることから、海外で実績のある運営事業者とのパートナーシップを通じて、投資リスクの低減やノウハウの共有、経営リソースの相互活用を図っていくことを基本方針としています。

想定される民間事業者のビジネスチャンス

開発時	運営開始後
デベロッパー・カジノマシンメーカー、周辺機器メーカー等	カジノ・ホテル・商業施設等のオペレーター、システム保守、セキュリティ会社等

セガサミーグループは、双方で関与できる可能性がある

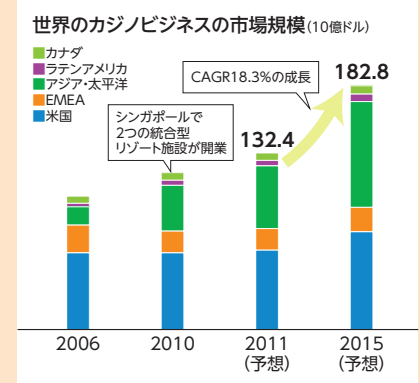
- 施設オペレーションの経験を通じて蓄積してきたノウハウ
- 遊技機やアミューズメント機器で培ってきた開発力
- フェニックスリゾートや、韓国におけるカジノオペレーションノウハウ取得を中心とするカジノIR*経験の蓄積

*IR: Integrated Resort

KEY POINT

POINT 1 世界のカジノビジネス

カジノは世界120以上の国で運営され、G8諸国では日本を除くすべての国で合法化されています。現在、最大のカジノビジネス市場は、ラスベガスを擁し世界の約50%の市場規模を占める米国ですが、近年、驚異的な拡大を果たすマカオ、2006年に初めて免許を交付し、2010年に2つのカジノを含む統合型リゾート施設が開業したシンガポールを中心に、急速にアジア・太平洋地域が存在感を高めています。2013年にはアジア・太平洋地域が最大市場となり、2015年には世界のカジノビジネスは1,828億ドル規模に拡大すると予想されています。



POINT 2 日本国内の動き

日本では、これまで10年以上に亘り、国際観光収入の増大や地域産業の振興、雇用の創出、国際競争力の強化、そして税収の増加による財政の改善という一貫した主旨のもと、カジノ解禁の可能性について議論されてきました。カジノ単体ではなく、会議施設、宿泊施設等、様々な余暇施設等を含む「統合型リゾート(IR)」の実現に向け、2013年に入り、IRの法制化がより現実的な議論へと発展してきました。基本法といえる「IR推進法(特定複合観光施設区域推進法)」は、早ければ2013年秋の臨時国会に提出される可能性があります。

● 国内におけるこれまでの議論と今後の工程表 ● セガサミーグループの取り組み



デジタルコンテンツ市場のトップランナーへの道

(株)セガネットワークスの戦略

端末の高機能化や通信速度の高速化等を受け、業際を越えて激しい競争が繰り広げられているデジタルコンテンツ市場。その中で、(株)セガネットワークスは、急速に存在感を高め、トップランナーとしての地位を固めつつあります。今回はその躍進の原動力と今後の戦略をご説明します。

KEY PERSON**「良質」なコンテンツを
より多くのお客様へ**

(株)セガネットワークス 執行役員事業本部長
岩城 農の声

2013年4月に配信を開始したiOS版『ぶよぶよ!! クエスト』は、わずか10日間で100万ダウンロードという驚異的なスピードでユーザー数を伸ばし、11月にはAndroid™版と合わせ、500万ダウンロードを突破しました。この成果は一例に過ぎず、5月以降、iOS市場の国内売上ランキングトップ50に、業界トップクラスとなる10本以上のタイトルをコンスタントにランクインさせており、Android™市場でもその数を増加させています。

(株)セガは、アミューズメント機器事業や家庭用ゲームソフト事業で知見を蓄えてきた1,000名を超える開発部隊を擁していること、長い歴史の中で豊富なIP群を磨き上げてきたことを優位性の源泉とし、そこに意思決定のスピードと実行力を備え、「より多くの良質なゲームを幅広いお客様にお届けする」という経営思想に基づく戦略をぶれることなく着実に遂行してきたことが、設立からわずか1年でこのように急速に存在感を高めることができた理由だと考えています。

2013年9月の実績

iOS版 **12**タイトルが
トップ50にランクイン

Android™版 **6**タイトルが
トップ50にランクイン

約**44%**のコンテンツが
トップ50にランクイン

「バランス」が取れた良質なポートフォリオ

デジタルコンテンツ市場は、ブラウザ側で処理する「Webアプリ」と、端末側で処理する「ネイティブアプリ」の2方向から進化を続けています。また、パズル、カードバトルに加え、高精細な画像を備えたハイエンドゲームなど、幅広いコンテンツへユーザー嗜好が多様化しており、特定コンテンツへの依存はリスクになります。当社は、豊富なIP資産と開発力を最も効率的にマーケットに届けるための柔軟な開発戦略を事業部門のタイトル編成、プロモーション、リサーチ等の専門家がー丸となって練り上げています。良質なコンテンツを幅広いジャンルでバランスよく提供することで、競争優位性を高めてまいります。

タイトルポートフォリオ**プレミアム有料**

IP資産の蓄積を活かすことができる分野
⇒海外のスタジオ等を中心に
内製によりグローバルに
通用するアプリを開発

ハイエンドF2P

主流となりつつあり、
クオリティとスピードが特に
求められる分野
⇒ハードウェアの限界に挑む
ハイエンドタイトルと、誰でも
気軽に遊べるMASS向け
に分け、内製を軸に進める

売り切り型 (Sell-off)**free-to-play (F2P)****リッチウェブ/ブラウザ**

間口が広く、課金を含むビジネス
モデルが確立している分野
⇒内製にこだわらず
開発・課金ノウハウがある
パートナーとの協業を積極化

新たなエコシステムの構築

より多くのユーザーに良質なコンテンツに触れていただく仕組みづくりの一貫として、全く新しいユーザー相互紹介システム「Noah Pass」の提供を開始しました。すでに参加企業は43社、登録ユーザー数2,800万人を突破。企業による参加は無料で、戦略的制約も設けないことから、広告宣伝費等の効率化が見込めるシステムとして、ゲーム開発会社のみならず、メディア、コミュニティ、攻略サイト、動画サイト、Webポータル等、周辺事業の企業の参加も見込んでいます。有益な付加価値サービスを提供しながらエコシステム全体の規模を拡大し、近い将来、直接的な収益化に繋げていきたい考えです。

**「Noah Pass」のイメージ
各社のゲーム画面****海外市場への積極進出**

韓国や欧米等の海外市場への進出も積極的に進めています。欧米では、すでにiOS向け『ソニックシリーズ』が累計4,800万ダウンロードを突破するなど、ユーザー基盤の拡大が着々と進んでいます。秋には、海外市場をメインターゲットとして展開するモーションコントロールを使用したiOS向け戦略タイトル『GO DANCE』の第1弾をリリースしました。また、マーケティング支援ツール「Noah Pass」の海外展開も2013年内にスタートする計画です。今後も専門部隊がユーザーの利用シーンや通信環境、課金環境などマーケットごとの特性を綿密にリサーチした上で最適な戦略を採用し、海外展開を加速させていきます。





クロスプラットフォームを実現した『ファンタシースターオンライン2』

2012年7月よりサービスインしたWindows PC版の『ファンタシースターオンライン2 (以下、PSO2)』。2013年2月にPlayStation®Vita版のサービスを開始し、複数の機種でプレイデータの共有を可能にするクロスプラットフォームを実現しました。

2013年7月にはサービス開始から1周年を迎え、それを記念したイベントや大型アップデート「エピソード2」の配信を実施し、国内サービスのみのオンラインRPG史上において歴史的な数字となる同時接続者数10万7千人超を記録しました。また8月19日には300万IDを突破し、2013年中にはスマートデバイス向けのサービスを予定しております。

なお、2013年9月4日に『PSO2』関連でないハードディスク内のデータが一部削除される不具合が発生いたしました。今回の不具合によって、皆さまに多大なるご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。被害にあわれたお客さまに対しては順次対応を行っております。今後は問題の再発を防ぐためチェック体制のより一層の強化に努めてまいります。



© SEGA

KEY PERSON

(株)セガ 第三研究開発本部 オンライン研究開発部 企画セクション1課 **酒井 智史**の声

『PSO2』は社内の期待も高く、Windows PC版とPlayStation®Vita版、そしてスマートデバイス版のクロスプラットフォームや基本プレイ無料のビジネスモデルの採用など、多くの新たな取り組みがありました。開発には3年以上の年月がかかりましたが、その甲斐もあってか、日本国内のみで登録数300万IDを達成し、10万人以上が同時接続する最大級のオンラインRPGとなりました。9月の不具合では多くの方にご迷惑をおかけしてしまいましたが、体制を改善し、安心、安全、満足度の高い運営を目指し、より高い目標をもってサービスを続けてまいります。引き続きご支援をよろしく願っています。



■“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

日経IRフェア 2013 今年も大盛況

昨年に引き続き2013年8月30日(金)～31日(土)、東京ビッグサイトに開催された個人投資家向けIRイベント『日経IRフェア2013』に出展しま



した。期間中は多くの個人投資家の方々をご来場になり、当社ブースで1日に8回程度行ったミニプレゼンテーションも、全ての回において立ち見が出るほどの大盛況となりました。ミニプレゼンテーションでは当社グループについて深くご理解いただくために、グループ概要および成長戦略などの説明を行い、個別の質疑応答も活発に行われました。2日間を通して約1,000名以上の個人投資家の方と交流させていただくことができ、貴重な意見交換の場となりました。今後も個人投資家の方々と直接対話を行える機会を増やしていきたいと考えています。

開催情報

日 時：2013年8月30日(金)～31日(土)
場 所：東京ビッグサイト 東1ホール
来 場 者 数：30日 8,690名 31日 8,718名 合計 17,408名
参加企業数：企業・団体数 127社



セガサミー野球部から2名がドラフト指名を受けました!

2013年10月24日に行われましたドラフト会議にて、浦野選手が北海道日本ハムファイターズから2位指名、大山選手がオリックス・バファローズから8位指名を受けました。当社グループは両選手の今後の活躍を期待しています。

KEY PERSON

浦野選手メッセージ

まだ実感がありませんが、指名を受けて嬉しく思います。今まで一緒に野球をしてきた皆さんに感謝し、早く1軍で活躍出来る選手になるよう頑張ります。

KEY PERSON

大山選手メッセージ

率直に指名されて本当に嬉しいです。今年一年間必死に野球に打ち込み夢を諦めずにいたのも周りの皆さんの支えがあったからこそだと思います。

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

<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.5 東日本大震災 震災復興支援活動の継続的な取り組み

「たかが遊び、されど遊び」…エンタテインメントが持つ力を再認識することができました

第28回目のグループ社員ボランティアで宮城県東松島市へ

2013年7月24日から三日間、東松島市へ行ってまいりました。市内鷹巣の森仮設住宅訪問は今回で4回目となります。社員による手品、似顔絵描き、消しゴムスタンプ教室などを通し、たくさんの笑顔に出会うことが出来ました。小雨の二日目は、6-7月の活動で蒔いた種から咲いたヒマワリの花畑で瓦礫等を拾った後、花畑に設置する看板作りを始め、最終日には、地元のお祭り会場設置手伝いと、看板の仕上げをしました。



東松島市のお祭りにセガサミーグループとして応援協力。多くの来場者に笑顔をお届けしました



東松島市の「がんばっぺ東松島 みんなで子ども夏まつり2013」(7月開催、6千人来場)ならびに「みんなではしゃぐべ! ひがまつり」(8月開催、2万人来場)に、セガサミーグループとして、「UFOキャッチャー」、「ダーツ」、「爆丸」、「スマートボール」を持ち込み、応援協力をさせていただきました。また、ひがまつりでは、遊戯代を有料にする試みを実施し、この日の遊戯代59,800円全額を一般財団法人 東松島復興協議会へ寄付させていただきました。今後も、グループがもつ人の力、製品の力、エンタテインメントの力を、被災地復興ならびに地域貢献に活かしていければと思います。

KEY PERSON

タイヨーエレクト(株) 総務部 中村 浩一の声

津波で大きな被害があった小学校跡地の見学、被災者からの生の声は、想像以上にショッキングなことでした。印象的だったのは、海沿いの住民のほうが比較的助かったという事実。明暗を分けたのは、危機感の違いでした。海沿いの人は、津波に十分注意をしていたのですぐ行動ができたので大勢が助かりましたが、少し陸地に入った人は、避難場所に避難して安心してしまったそうです。3日間のボランティアでできることは、ほんのわずかですが、今からできることもあります。「被災者の声を伝えること」、「頭の片隅に置いておくこと(何かのきっかけになるかも)」を継続していきたいと思います。復興ボランティアに参加してみて初めてわかる事、感じる事の多くは、会社では経験できない事ばかりでした。



『獣王』の正統後継機がついに登場!

『パチスロ獣王
～王者の帰還～』
発売決定

『獣王』の伝説を引き継ぐマシンがついに登場。正統後継機と呼ぶに相応しいゲーム性と迫力を兼ね備え、上乘せ特化システムを携えたAT機として帰ってきました。『獣王』の代名詞ともいえる“サバンナチャンス”が新しくなり、上乘せ特化の「カルテットシステム」を搭載しています。“サバンナチャンス”中は上乘せ特化ゾーンを目指し、ひとたび突入すれば獣王だけの独走的な積み上げ方がお楽しみ頂けます。伝説的な人気を誇った『獣王』の正統後継機『パチスロ獣王～王者の帰還～』。大幅にパワーアップした本機をお楽しみください。



©Sammy

KEY PERSON

サミー(株) PS研究開発本部 クリエイティブオフィサー 徳村 憲一の声



『パチスロ獣王～王者の帰還～』は、約10年ぶりの『獣王』の正当後継機になります。インパクト抜群のドデカサバチャンランプや懐かしいワイド10インチ液晶等、獣王テイスト満載の専用筐体「ビーストモデル」に身を包み、5号機ならではの新しいサバチャンを搭載しています。ライオン、ダチョウ、ゴリラ、ゾウの4種類の動物がおりなす新生“サバチャン”の波にぜひご期待ください。今後も『化物語』のような新規ファン獲得のための戦略機種はもちろんのこと、4号機からのファンの方々に向けた後継機に関しても随時投入していきます。これからもサミーのパチスロラインナップにご注目ください!

『龍が如く』シリーズ最新作

『龍が如く 維新!』
2014年2月に発売

累計出荷本数600万本を突破した『龍が如く』シリーズの最新作である『龍が如く 維新!』をPlayStation®4とPlayStation®3の2機種で2014年2月22日に発売します。PlayStation®4版はPlayStation®4本体と同日に発売されるローンチタイトルです。

『龍が如く』シリーズの歴史スピンオフ作品としては『龍が如く 見参!』に続く第2弾となる『龍が如く 維新!』は、幕末の日本を舞台にシリーズの主人公・桐生一馬が坂本龍馬として活躍する作品です。幕末の京を舞台に主人公・坂本龍馬をはじめ激動の時代を駆け抜けた歴史上の英雄たちが多数登場し、今まで誰も見たことのない新たな幕末史が展開します。

映像、ストーリー、バトル、やり込み要素など、すべての面でシリーズ史上最高のクオリティで贈る極上のエンターテインメント作品です。

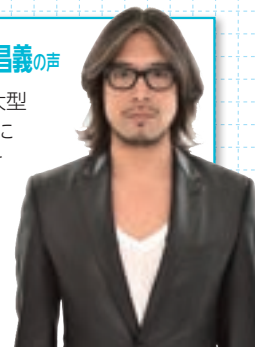


© SEGA

KEY PERSON

(株)セガ 第1CS研究開発部 第2企画セクションセクションマネージャー 龍が如くスタジオ プロデューサー 横山 昌義の声

第1作目の開発から10年余りの年月が経ちますが、市場をとりまく環境は激変し、大型家庭用タイトルの開発は減少してきています。しかし『龍が如く』シリーズは幸いな事に多くのユーザーに支えられ8作目を迎えるに至りました。「常に市場の声に耳を傾ける。」「決して期待を裏切らない。」当たり前のことですが、それらをひたむきに行い、結果を残す事こそが我々クリエイターができる唯一の社会貢献であると考えています。今作は時代も主人公も変え、新しい挑戦をしています。その挑戦の結果、このタイトルがゲームという枠を超え遊技機など多くのフィールドに飛びたっていけるよう全力を尽くしたいと思っています。どうぞご期待ください。



■“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

JS超人気アイテム

『ジュエルポッドシリーズ』 累計販売台数100万台突破 (2010年11月～2013年10月末のシリーズ累計数)

アニメ『ジュエルペット』の人気商品『ジュエルポッド』は、スマートフォンのように画面をタッチ&スライドして遊ぶことのできるスマホ型玩具。まるで本物のような操作感覚で、「オトナの気分を味わいたい」女子小学生(JS)の必須アイテムとして人気を博しています。最新機種『ジュエルポッドダイヤモンドプレミアム』は、2.8インチのカラー液晶タッチパネルに30万画素のカメラを表裏に搭載。タッチペンによる撮影した画像の加工、フレームやスタンプによる“デコ”機能、音声認識機能、ピンチイン・アウト機能など、より本物のスマートフォンのように遊べる機能を充実させました。関連商品の『ジュエル ミュージックポッド』で取り込んだ音楽を聴くこともできます。2013年7月末の発売から2カ月で販売台数30万個を突破するなど、昨年の『ジュエルポッド ダイヤモンド』(累計50万台販売)同様、クリスマス商戦に向け、さらなるヒットの兆しが見えています。



©'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

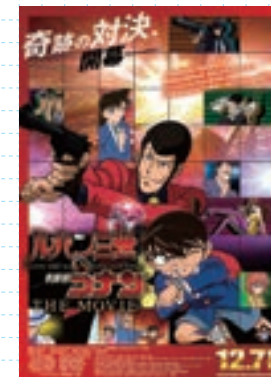
発売から4年目を迎える『ジュエルポッド』は、バージョンアップを重ね、今年でシリーズ累計販売100万台を達成しました。これまで開発にあたっては、画面をスライド・タッチする操作感やカメラ機能、デコ、メール等、“本物らしさ”を求める子供たちのニーズに合わせ、機能やデザイン、遊びを追求してきました。商品に対しての子供たちからの高い満足度はもちろん、通信機能は備えていない“玩具”という面から、安全なコミュニケーションツールとして保護者の方からも支持を頂いています。



奇跡の競演!

『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』 夢のコラボレーションがスクリーンに爆誕!

「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」。言わずと知れた人気者同士の夢のコラボレーション第2弾がスクリーンで実現! 大反響を呼んだ2009年のテレビスペシャルでの初競演から早4年。2013年12月、遂に“完全オリジナル新作”となってスクリーンに登場いたします。劇場版では、“対決感=VS感”がよりスケールアップし、ルパンの華麗な盗みのテクニックとコナンの驚異的な推理力の真つ向勝負! 注目の大一番がここに結晶します。両シリーズのお馴染みのキャラクターたち、次元大介、石川五門、峰不二子、銭形警部、そして毛利蘭、毛利小五郎、灰原哀もちろん登場とまさに超豪華オールスターの大競演・大活躍をお楽しみください。



©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

●ルパン三世●

1967年、連載開始。原作者モンキーパンチによって生み出されたハードボイルドかつコミカルな大泥棒は、これまでにない新たなヒーロー像を作り上げた。4度にわたるテレビアニメシリーズ、数々のテレビスペシャル、劇場版の公開を経て、現在に至るまで長きにわたり、唯一無二の地位を確立している。

●名探偵コナン●

1994年、連載開始。1996年1月TVアニメスタート。原作者青山剛昌が生み出した“見た目は子ども、頭脳は大人”という斬新かつキャッチーなフレーズの新たなヒーローが誕生。TVアニメシリーズの放送に加え、1997年より劇場版も公開。近年では、5年連続興行収入30億円を記録するなど、並み外れた存在感を締めている。

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

2009年に放送され話題を呼んだTVスペシャル『ルパン三世vs名探偵コナン』の第2弾が、遂にこの12月7日(土)劇場映画となって公開されます。

今回のテーマは『対決』、ルパンの華麗な盗みのテクニックとコナンの推理が真つ向勝負します。ルパンファン、コナンファンだけに限らず、コナンを知らない大人からルパンを知らない子供まで、広く楽しめる最高のエンタテインメントになっています。探偵、泥棒、警察、そして謎の組織とスケールアップした『ルパコナ』を楽しんでください。



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11億円増加し、5,296億円となりました。

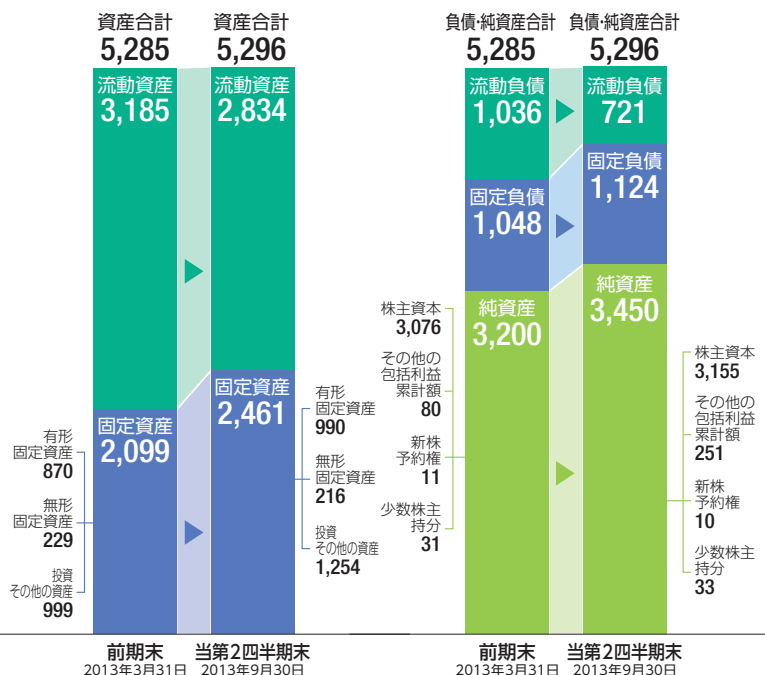
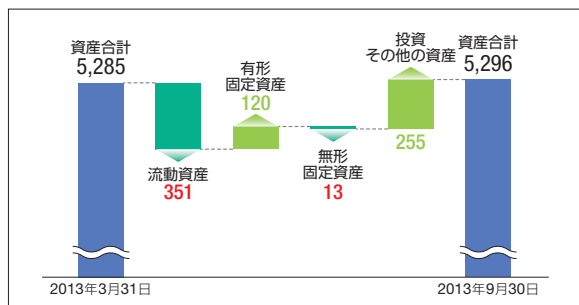
●流動資産は351億円減少しました。

要因 ▶ 現金・預金や売上債権の減少により、減少

●固定資産は362億円増加しました。

要因 ▶ 釜山土地取得や保有株式時価の上昇などによる投資有価証券の増加により、増加

流動比率は85.7ポイント増加の393.1%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239億円減少し、1,845億円となりました。

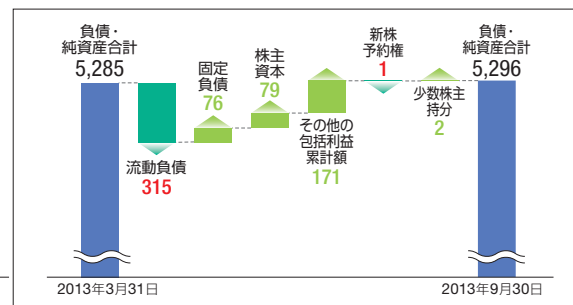
●流動負債は315億円減少しました。

要因 ▶ 支払手形及び買掛金の減少など

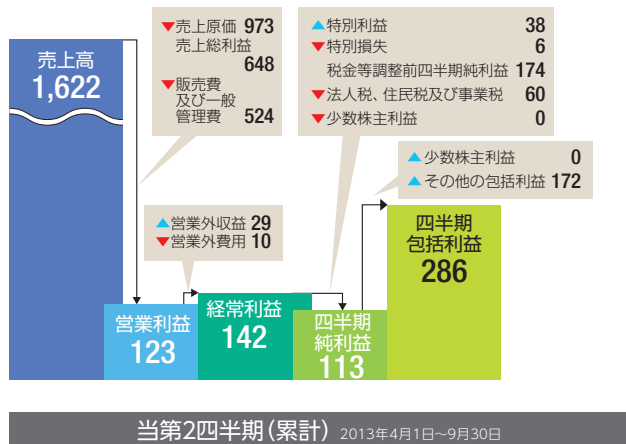
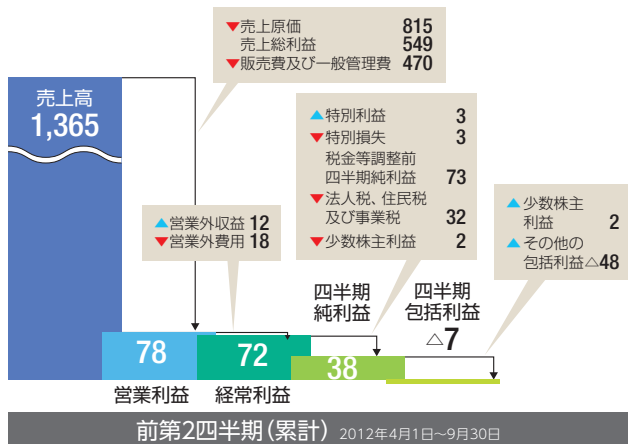
●固定負債は76億円増加しました。

要因 ▶ 社債発行による資金調達など

自己資本比率は4.6ポイント増加の64.3%となり、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)



四半期純利益

四半期純利益は前年同期比197%増の113億円となりました。

要因 ▶ 営業利益の増加にくわえ、固定資産売却益などにより、増加

■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		
	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	1,543	3,846	2,178	3,967	1,526	3,955	1,365	3,214	1,622	4,850
	営業利益	△ 3	367	468	687	151	583	78	190	123	730
	売上高営業利益率(%)	—	9.5	21.5	17.3	9.9	14.7	5.7	5.9	7.6	15.1
	経常利益	△ 7	359	460	681	147	581	72	209	142	720
各種費用(億円)	当期純利益	△ 63	202	243	415	39	218	38	334	113	470
	研究開発費・コンテンツ制作費	229	415	186	411	197	533	191	452	230	549
	設備投資額	63	161	65	196	94	361	216	328	226	325
	減価償却費	73	171	73	159	64	161	74	181	92	230*
財務データ(億円)	広告宣伝費	78	207	73	151	76	172	56	131	70	195
	総資産	4,050	4,231	4,656	4,586	4,609	4,974	4,483	5,285	5,296	
	負債	1,723	1,663	1,844	1,731	1,780	2,010	1,731	2,084	1,845	
	純資産	2,327	2,567	2,811	2,854	2,829	2,963	2,752	3,200	3,450	
キャッシュ・フロー(億円)	自己資本比率(%)	52.4	55.8	55.8	60.0	60.8	58.9	60.6	59.7	64.3	
	営業活動によるキャッシュ・フロー	62	549	555	876	△89	380	29	186	236	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	△55	△76	△46	△295	114	△590	126	63	△250	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	57	△34	△204	△571	116	9	△91	△11	△40	
1株当たりデータ(円)	現金及び現金同等物の期末残高	1,295	1,670	1,963	1,659	1,798	1,465	1,523	1,742	1,706	
	1株当たり当期純利益	△ 25.10	80.46	96.66	163.19	15.79	86.73	15.74	137.14	46.76	194.17
	1株当たり純資産	841.80	937.80	1,031.45	1,093.23	1,115.46	1,167.59	1,125.09	1,304.44	1,401.90	
	1株当たり配当金	15	30	20	40	20	40	20	40	20	40

※2013年5月10日 期初計画において、一部減価償却費の集計に誤りがあったため、修正値を記載しております。

■会社概要 (2013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 7,149名(連結)
 役員
 代表取締役会長兼社長 里見 治
 取締役相談役 中山 圭史
 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

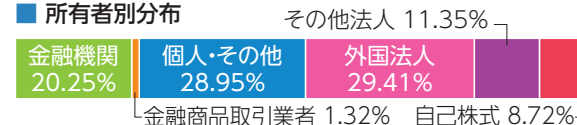
■株式の状況 (2013年9月30日現在)

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 82,733名(単元株主数59,217名)

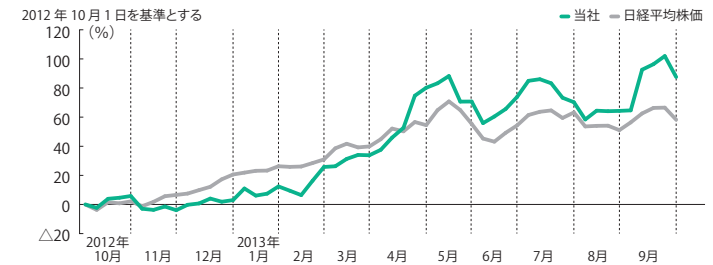
■大株主の状況

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	23,217,515	8.72
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	14,857,300	5.58
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	13,130,000	4.93
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87

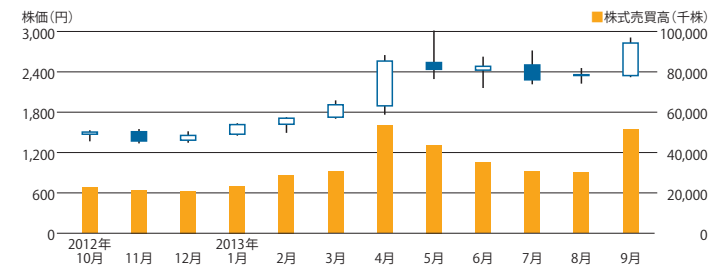
■所有者別分布



■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 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 「今後の成長性」、「カジノ関連」、「コンシューマ事業の拡大」、「グループシナジーの創出」、「株主還元」、「社会貢献」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。中長期的な成長戦略などを中心に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。皆さまからいただきました貴重なご意見をもとに、充実した情報発信をめざし取り組んでまいります。

●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。

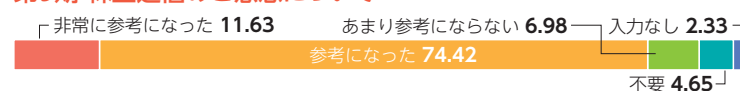
当社の株式の保有期間 (単位: %)



当社の株式の保有方針について (単位: %)



第9期 株主通信のご感想について (単位: %)



ご意見 「コンシューマ事業の進捗について知りたい」、「中長期計画について詳しく知りたい」、「商品開発について知りたい」など

A 今号では中長期的な戦略としてカジノについて当社の進捗や市場環境を含め解説しています。またコンシューマ事業の今後の展開として(株)セガネットワークスについて取り上げました。

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。

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

- 2月 ● 2014年3月期第3四半期 決算発表
- 5月 ● 2014年3月期通期 決算発表
- 6月 ● 定時株主総会／第10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。