

SEGA SAMMY in 2015

デジタルゲーム分野の平均MAU(国内)

2015年
10~12月平均
615万人

2016年
1~3月平均
766万人

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1~3月は、スマートフォン向けゲームで主力タイトルの大型アップデート実施や新作タイトルの投入などにより、MAUの3カ月平均値が、再び700万人を超えました。累計ダウンロード数も3億5,000万件を超えるなど、国内・海外両市場において順調に存在感を増しています。

営業利益率

2015年3月期 2016年3月期 2017年3月期(計画)

4.7% → 5.1% → 5.3%

遊技機事業では、収益性の高い主力タイトルの販売に加え、部材リユース等の原価改善施策や営業費用の節減効果が現れました。エンタテインメントコンテンツ事業も増益を果たし、リゾート事業も前期比で損失幅が縮小するなど、グループ全社をあげて取り組んでいる「コスト」構造改革が着実に進行し、収益性改善の成果が現れ始めています。

売上高

3,479億円
(前期比5.1%減)

営業利益

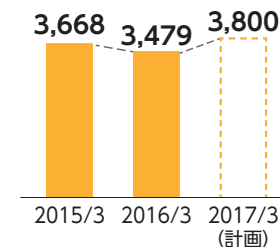
176億円
(前期比0.7%増)

2016年3月期の実績については、主に、期中における規制変更等の影響により主力タイトル以外の販売が低調であったパチスロ遊技機や、国内市場の成熟化などの市場環境の変化により、一部のタイトルにおいて想定していたとおりの評価を受けることができなかったデジタルゲーム分野が低調に推移いたしました。

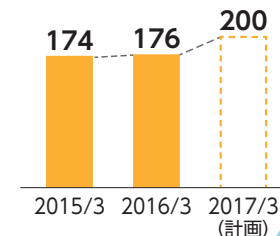
一方で、遊技機事業において利益率改善施策を進めたほか、2015年3月期に実施したコスト削減施策の効果により、主にエンタテインメントコンテンツ事業の収益性が大幅に改善したことから、前期実績に対しては減収ながらも営業利益および親会社株主に帰属する当期純利益段階では増益という結果となりました。

※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「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した。

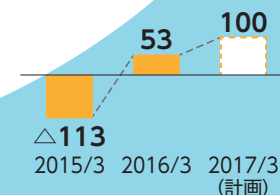
売上高(億円)



営業利益(億円)



親会社株主に帰属する当期純利益(億円)



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
1,327億円 (前期比13%減)

営業利益
215億円 (前期比16%減)

■事業内容 パチスロ遊技機及びパチンコ遊技機開発・製造・販売



【はちんこCR真・北斗無双】
©武論尊・原哲夫/NSP1983
版権許諾証KOJ-111
©2010-2013 コーエーテックモゲームス
©Sammy

【パチスロ北斗の拳 強敵】
©武論尊・原哲夫/NSP1983
©NSP 2007 版権許諾証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 **1,988億円** (前期比—)

営業利益 **36億円** (前期比—)

■事業内容 デジタルゲームを中核にパッケージゲーム、アミューズメント機器における開発・販売、アミューズメント施設の開発・運営やアニメーション映画の企画・制作・販売及び玩具等の開発・製造・販売



【ファンタジースターオンライン2】
©SEGA



【龍が如く 極】
©SEGA



【真・女神転生IV FINAL】
©ATLUS
©SEGA All rights reserved.



【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・
ジュエルペット
製作委員会



【UFOキャッチャー9】
©SEGA



【KidsBee 港北みなも店】
©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.

中長期的成長分野

リゾート事業

売上高
163億円 (前期比9%増)

営業損失
18億円 (前期比—)

■事業内容 統合型リゾート事業やホテル、テーマパークの開発・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



【フェニックス・シーガイアリゾート】
©フェニックスリゾート

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

2016年3月期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見られ、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・所得環境等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、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対応する体制整備に努め、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おります。成長への投資を行う一方で、株主さまに対しては安定した配当の継続を基本方針としております。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、「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。

2016年6月



2016年3月期を振り返ってください

A 厳しい事業環境の中でも収益性改善施策の効果を実感

2016年3月期の実績については、主に、規制変更等の影響により主力タイトル以外の販売が低調であったパチスロ遊技機や、市場環境の変化により一部のタイトルにおいて想定していたとおりの評価を受けることができなかったデジタルゲーム分野の低調を主要因に、前期実績を下回る結果となりました。

一方で、遊技機事業において利益率改善施策を進

めたほか、2015年3月期に実施した不採算事業の撤退・縮小および人員削減等のコスト構造見直しの効果により、主にエンタテインメントコンテンツ事業全体の収益性が改善したことから、前期実績に対しては減収ながらも、営業利益および親会社株主に帰属する当期純利益は増益という結果となりました。



2017年3月期の通期見通しについて教えてください

A デジタルゲーム分野の収益性改善を進め、増益を計画

2017年3月期の通期見通しについては、増収・増益を計画しております。遊技機事業では、主力を含む複数タイトルの投入により販売台数の増加を計画しているパチスロ遊技機を中心に増収を計画して

おります。エンタテインメントコンテンツ事業ではデジタルゲーム分野において、国内の既存主力タイトルへの注力を進めることによる収益性の改善を見込むことから、増益を計画しております。

業績予想

(単位：億円)	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	増減率 (%)
売上高	3,479	3,800	+9
営業利益	176	200	+14
経常利益	164	200	+22
親会社株主に帰属する当期純利益	53	100	+89

Q 今後の構造改革の 取り組みを教えてください

A 構造改革を進め、成長軌道への回帰を目指す

2015年3月期から2期にわたり、収益性の改善を目的としたコスト構造改革および事業ポートフォリオそのものを見直しを目的とした事業構造改革と、段階を分けて取り組んでまいりました。特に、当社グループ設立以来初となる事業構造改革においては、

各事業を「成長」、「安定収益・維持」、「縮小・撤退」に分類し、決定された事業分類に応じた施策を速やかに実行に移し、事業ポートフォリオ全体としての収益力最大化を図ることにより成長軌道への回帰を目指してまいります。

Q 株主還元についての方針を教えてください

A 安定的な配当を維持

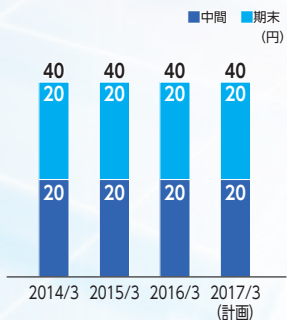
収益改善への取り組みや成長への投資を行う一方で、株主の皆さまに対しては、安定した配分を行うことを基本方針としております。内部留保金については財務体質と経営基盤の強化および事業拡大に

伴う投資などに有効活用していく方針です。なお、2017年3月期における配当についても、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。

配当金のご案内

第12期の配当金は、2016年5月13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）
2016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

当社グループは、「利益率重視」「資本効率向上」を目的とし、今後重視する経営指標を「営業利益率」、「ROA」としました。事業セグメント毎に設定した目標を2020年3月期までに達成すべく尽力してまいります。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。

重視する経営指標および目標（2020年3月期）

利益率重視	営業利益率 15%
資本効率向上	ROA 5%

※ROA(%)=親会社株主に帰属する当期純利益/総資産

事業セグメント毎の目標（2020年3月期）

遊技機事業	営業利益率 30% ⇒詳細はP.7特集ページへ
エンタテインメントコンテンツ事業	営業利益 200億円
リゾート事業	IR事業参入

2016年熊本地震により、犠牲となられた皆さまに深く哀悼の意を表するとともに、被災された方々、そのご家族・関係者の皆さまに心よりお見舞申上げます。

当社グループでは、この度の地震による被災者の救済および被災地の復旧、復興に役立てていただくため、特定非営利活動法人アジアパシフィックアライアンス・ジャパンに、グループで総額3,500万円の支援金を寄付いたします。また、セガサミーグループの事業会社である(株)セガゲームス、(株)セガ・インタラクティブ、(株)サミーネットワークスが運営するゲームサービスを通じた募金活動や、フェニックスリゾート(株)による食料等支援物資の提供も合わせて実施しております。今後も、被災地からの要請に応じた支援活動を随時検討してまいります。

被災地の方々におかれましては、一日も早い復旧がなされますことをお祈りいたします。



遊技機事業



売上高

1,327億円

(前期比13%減)

営業利益

215億円

(前期比16%減)



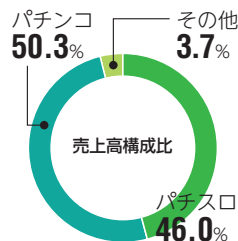
【パチスロ北斗の拳 強敵】
©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2007
著作権許諾証YFC-128 ©Sammy

【ぱちんこCR真・北斗無双】
©武論尊・原哲夫/NSP1983, ©NSP 2013
著作権許諾証KOJ-111 ©Sammy

当期までの取り組みと業績

市場環境

▶ パチスロ遊技機の型式試験方法の運用変更に伴い、パチスロ遊技機市場全体で新台入替は低調に推移する中、運用変更に対応したパチスロ遊技機において一部の実績あるシリーズ機を中心に高稼働実績を残すタイトルも登場。パチンコ遊技機市場も一部の大型タイトルを除いて新台入替は低調に推移。



業績について

● パチスロ、パチンコともに前期比で販売台数が減少し、減収減益。

主なトピックス

- ▶ パチスロ遊技機は『パチスロ北斗の拳 強敵』『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等、実績あるシリーズ機や新作タイトル『パチスロ偽物語』の販売が堅調に推移したものの、その他タイトルの販売が低調に推移し、販売台数は前期実績を下回る142千台に。
- ▶ パチンコ遊技機は、『ぱちんこCR真・北斗無双』や『ぱちんこCR神獣王2』等、主力タイトルを中心に販売が堅調に推移したものの、構造改革に伴う一時的な影響や、前期販売の『ぱちんこCR北斗の拳6』シリーズの反動減により、販売台数は199千台と減少。

2017年3月期のポイント **計画** 売上高 **1,570億円** 営業利益 **190億円**

● パチスロ遊技機の販売台数の増加を見込むものの、新枠や新規部材の普及時期にあたることから、一時的に利益率が低下する見込み。

- ▶ パチスロ遊技機は、『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』等主力タイトルを含む複数タイトルの投入により、販売台数は230千台(前期比88千台増)を計画。パチンコ遊技機は、『のめり込み対策』に係る新たな「申合せ」の影響を受け市場が一時的に不安定になることが見込まれることから、販売台数は182千台(前期比17千台減)を計画。

リゾート事業



売上高

163億円

(前期比9%増)

営業損失

18億円

(前期比一)

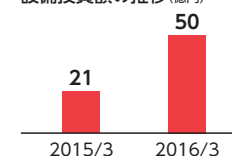


当期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ 訪日外国人数の増加継続により、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。
- ▶ 観光立国の実現に向けて『特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律案(IR推進法案)』が国会提出。

設備投資額の推移(億円)



業績について

● 前期比で増収、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』における利用者数増加や『青島ジョイポリス』の新規開業等により増収。『フェニックス・シーガイア・リゾート』は、サンホテルフェニックスの閉館に伴い、利用者数は減少したものの、繁忙期に客単価の高い個人集客が堅調に推移し、損失幅縮小。

2017年3月期のポイント **計画** 売上高 **160億円** 営業損失 **25億円**

● 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等を通じたノウハウ蓄積に取り組み、統合型リゾート事業の実現に向けた先行投資を実施。

- ▶ 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、開業以来最大規模のホテル改修工事を今年8月に完了し、グランドオープンを予定。
- ▶ 『東京ジョイポリス』開業20周年を記念し、新アトラクションの導入や『名探偵コナン in JOYPOLIS~20年目の邂逅(エンカウンター)~』など、同じく20周年を迎えるアーティスト・作品とのコラボレーションイベント等を実施予定。
- ▶ 『オービー横浜』においては、GWに『ひつじのショー』を題材とした地域回遊イベントの協賛、夏季に新作シアタープログラム投入予定。

エンタ
テインメント
コンテンツ事業

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



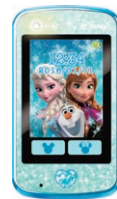
「龍が如く 極」
©SEGA



「パペルのメダルタワー」
©SEGA



「名探偵コナン
業火の向日葵(ひまわり)」
©2015 青山剛昌/
名探偵コナン製作委員会



「ディズニーキャラクター
マジカルポッド」
©Disney
©Disney Based on
the "Winnie the
Pooh" works by A.A.Milne
and E.H.Shepard.



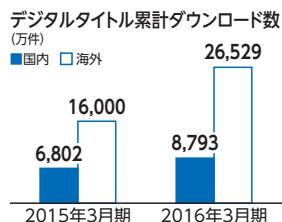
売上高
1,988億円
(前期比 -)

営業利益
36億円
(前期比 -)

当期までの取り組みと業績

市場環境

- ▶ デジタルゲーム市場は、国内市場の成熟化に伴い、より品質の高いコンテンツの供給が求められ、これまで以上に開発期間の長期化や運営費用の増加が継続する傾向に。
- ▶ パッケージゲーム市場は、家庭用ゲーム機の新世代ハードの普及とともに、市場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が、市場回復に向けて、ユーザー拡大に取り組む。



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『ファンタシースターオンライン2』をはじめとした主力タイトルが堅調に推移した一方、アジア向け新作オンラインゲーム『Football Manager Online』の韓国展開や一部のスマートデバイス向けタイトルなど評価を受けることができなかった一部タイトルにおいて資産価値見直しを実施したほか、新作タイトルの投入増加により広告宣伝費が増加。
- ▶ パッケージゲーム分野は、タイトルの絞り込みにより、販売本数は前年を下回ったものの、国内では『龍が如く 極』『真・女神転生IV FINAL』、海外では『Football Manager 2016』等の主力タイトルの販売が堅調に推移。主力タイトルの販売に注力した結果、収益性が改善。
- ▶ アミューズメント機器分野は、主力タイトルのCVTキット販売が堅調であったほか、新しいプレイ感を楽しむことができる新作音楽ゲーム『CHUNITHM(チュウニズム)』の販売が好調に推移。
- ▶ アミューズメント施設分野は、プライズ等の運営強化により、既存店売上が前期と比べ増加し、堅調に推移。新業態店舗「KidsBee」を新規オープン(港北みなも、ららぽーと立川立飛)するなど新しい取り組みもスタート。
- ▶ 映像分野は、劇場版『名探偵コナン 業火の向日葵(ひまわり)』がシリーズ最高の興行収入を記録。
- ▶ 玩具分野は、製品ラインナップを絞り込み、『アンパンマン』シリーズや『ディズニーキャラクターマジカルポッド』などを中心に販売し、単年度黒字化。

業績について

- デジタルゲーム分野は、一部タイトルの資産価値見直しや、広告宣伝費増加の影響などにより収益性悪化。
- パッケージ、アミューズメント機器・施設、映像・玩具分野のコスト削減施策実施により、セグメント全体の収益性が改善。

2017年3月期のポイント

計画 売上高 **2,070億円** 営業利益 **90億円**

- デジタルゲーム分野において、PC向け新作ゲームの投入や東南アジア向けゲームプラットフォーム事業の展開により増収を計画。既存主力タイトルへの注力や、大型アップデート等により収益性を改善。
- ▶ デジタルゲーム分野は、『ファンタシースターオンライン2』のPlayStation®4版サービス開始、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』『ぷよぷよ!!クエスト』『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等の既存主力タイトルの大型アップデートを順次実施するほか、『Noah Pass』における広告事業の拡大、東南アジアを中心とした海外向けゲームプラットフォーム『goPlay』事業の立ち上げを推進。
- ▶ パッケージゲーム分野は、国内では『ペルソナ5』『龍が如く6』等の主力IPタイトルを中心とした新作を、海外では『Total War:WARHAMMER』の投入を計画。
- ▶ アミューズメント機器分野は、『艦これアーケード』やトレーディングカードゲーム『三国志大戦』の新作など、幅広いユーザー層・市場に向けた新製品の投入を計画。
- ▶ アミューズメント施設分野は、改正風営法施行により、2016年6月以降の施設稼働向上を見込む。プライズなどの運営強化を継続するほか、運営強化の一環として、電子マネーの導入を推進。
- ▶ 映像分野では、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢(ナイトメア)』を公開。シリーズ最高興行収入を記録した前作をさらに上回る初動を記録。
- ▶ 玩具分野は、サンリオとの共同開発第2弾キャラクター『リルリルフェアリアル』シリーズおよび定番・主力の製品やサービスを中心に展開。



主な施策



2020年3月期目標

営業利益率

30%

遊技機事業 セグメント目標

遊技機事業においては構造改革を進める中で、厳しい事業環境を乗り越えるため4つの施策を実行し、安定収益の創出を目指します。

1
同業他社との
連携強化

2
マルチブランド
戦略の見直し

3
タイトル数の
絞込み

4
リユース推進



POINT 株式会社ユニバーサルエンターテインメントとの合併会社設立

サミー(株)は、(株)ユニバーサルエンターテインメントとの間で合併会社『株式会社ジーク』を設立しました。

ジークでは両社が持つハードウェア分野のノウハウを最大限に活用し、遊技機のユニット・部品のプラットフォーム化を視野に入れ、永続的に協業を推進していくことを目的としています。ジークが供給する製品はセキュアかつ汎用性の高いユニット・部品の共通化が実現でき、また技術連携により固定概念を覆す新たなエンタテインメントアプリケーションを市場に投入することが可能になります。

ジークを通じて技術革新によるエンタテインメント性の向上とコストパフォーマンスの両立という効率的な収益構造の構築といったシナジー効果をもたらす環境が整います。ジークが供給する製品については、すでにサミーおよびユニバーサルエンターテインメントでの採用導入が決定しておりますが、他の供給先を含め今後の展開も視野にいれ事業を進めてまいります。

株式会社 ZEEG™

商号	株式会社ジーク(ZEEG Co. Ltd.)
主な事業内容	ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機およびそれらを構成する部品等並びにその関連機器の仕入、製造、開発、販売
設立年月日	2016年3月22日
本店所在地	東京都豊島区東池袋3-1-1 サンシャイン60
代表者	代表取締役社長 甘利 祐一
資本金の額	2,500万円
事業年度の末日	3月31日
出資比率	株式会社ユニバーサルエンターテインメント 50% サミー株式会社 50%

サミー株式会社

代表取締役社長COO 里見新社長 就任挨拶

このたび、サミー（株）の代表取締役社長COOを拝命した里見でございます。就任にあたりまして皆さまにご挨拶申し上げます。

今日私たちを取り巻く事業環境は、社会的構造の変化、遊びの多様化、規制変更等大変厳しい局面を迎えております。こうした厳しい環境変化の中において私たちサミーの使命は、“感動体験”を創造し続けることと掲げ、皆さまに期待され世の中に必要とされ続ける企業であるために全力で邁進してまいります。

これまで、「新しいことはサミーから」という開発方針のもと、業界をリードする斬新な遊技機を世に送り出してまいりました。その原動力となってきたのは、創業時から社是として掲げる“積極進取”の精神でございます。今後も社員一人ひとりが自由な発想と旺盛な好奇心を持ち、これまでの既存概念に捉われることなくチャレンジし続け、“業界の革新者”として皆さまにご満足いただける最高のエンタテインメントをお届けし続けてまいります。

また、ステークホルダーの皆さまの期待に応え続ける企業であるために、持続的・安定的な収益を生み続けることが重要だと考えております。市場環境が目まぐるしく移り変わる中、市場のニーズをいち早く捉え、迅速な課題解決に努めてまいります。

今後もパチンコ・パチスロが身近で手軽な娯楽として存在し、多くの皆さまが心から楽しんでいただけるよう、“感動体験の創造”と“積極進取”の信念のもと、より一層邁進してまいります。そして、遊技産業のみならず社会全体の持続的発展・活性化に貢献し、社会から信頼され、尊敬される企業を目指してまいります。

サミー株式会社
代表取締役社長COO

里見 治紀



「キーパーソン」とふりかえる活動レビュー



見たこともない北斗を
魅せてやろう

『ぱちんこCR真・北斗無双』
3月7日稼働開始!!

『ぱちんこCR真・北斗無双』は、人気漫画『北斗の拳』と(株)コーエーテックモゲームスが開発する『無双シリーズ』がコラボしたアクションゲーム『真・北斗無双』とのタイアップ機です。

『北斗無双』の世界観を創り上げるべく、「脱・北斗」をテーマに掲げて開発しました。新枠「闘神」や絶大なインパクトを誇る「クラッシュビジョン」を採用し、神出鬼没でより迫力ある映像効果が体験できます。バトル演出は、北斗4兄弟が主人公となり、4兄弟の共闘など夢のバトルが繰り広げられ、原作ではありえない新たな『北斗無双』の世界をお楽しみいただけます。



『ぱちんこCR真・北斗無双』
©武論尊・原哲夫/NSP1983
版權許諾証KOJ-111
©2010-2013 コーエーテックモゲームス
©Sammy

KEY PERSON



サミー(株) 上席執行役員 クリエイティブオフィサー 田中 宏孝の声

本機は『北斗の拳』ではなく、あくまでも『北斗無双』ということを常に念頭に置き開発しました。「回想疑似連」や「カウントダウン疑似連」に代表されるような『北斗の拳』らしい演出を敢えて封印し、また、本家では実現できない原作では有り得ない組合せのバトルやオリジナルのシナリオを盛り込むことにより、『北斗無双』としての個性を出し、加えてスペックや液晶表示機も差別化を図ることによって、北斗であって北斗ではない遊技機を目指しました。市場でも新感覚の『北斗無双』をぜひ体感していただきたいと思えます。



世界初!ネイルシールプリント機『ネイルプリ』登場!!
スマホアプリを使うと写真もネイルシールに♪

『ネイルプリ』は、自分でデザインしたネイルシールがその場ですぐにプリントできる“世界初のネイルシールプリント機”です。2015年11月19日より全国のアミューズメント施設を中心に展開しています。

高品質でありながらも市販品のネイルシールに比べ、リーズナブルな価格帯を実現。更に無料スマホアプリを使用すると、その場で撮った写真や保存されたお気に入りの画像からも簡単にデザインが作れ、プリント機ですぐにネイルシールにすることができます。

『ネイルプリ』は、「女性を笑顔にしたい」「気軽に爪のオシャレを楽しんでもらいたい」という気持ちからリサーチを続け、女性の皆さまのご要望を反映しながら作り上げた製品となっています。



『ネイルプリ』
©SEGA



KEY PERSON

株式会社セガ・インタラクティブ プロダクト研究開発部 クリエイティブ開発セクション 有川 尚毅の声

『ネイルプリ』は「女性を笑顔に」をコンセプトに開発されました。写真やスタンプを使用した世界に一つだけのデザインはもちろんのこと、有名キャラクターや、ネイリスト、プロ野球・Jリーグなどのスポーツとコラボレーションしたオリジナルネイルシールが人気です。ショッピングセンターやテーマパーク、アパレルショップ、プロ野球・Jリーグのオフィシャルグッズショップ等にも設置され、新たな市場への進出を積極的に展開しています。季節に合わせた新作デザインも随時追加しておりますので、引き続きご期待ください。





人気シリーズのさらなる進化 『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』大幅アップデート

セガゲームスでは、プレイヤーのニーズに応え続けられるよう、ゲームのリリース後のアップデートを積極的に行っています。

2013年4月リリースの『ぷよぷよ!!クエスト』は、リリース開始から3年経過した現在も人気のロングタイトルです。『ぷよぷよ』のパズル要素とRPGの要素を融合させたパズルRPGとしてこれまで1,500万ダウンロードを達成しています。2015年10月には、別のプレイヤーとのマルチプレイができる大幅なアップデートを実施しました。

また、2015年4月にリリースした戦記RPG『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』では、新しいストーリーの追加や新機能を実装する大幅なアップデートを2016年2月に行いました。2016年3月には400万ダウンロードを突破。配信開始から1年が経過し、さらに楽しんでいただけるゲームを目指します。

今後もプレイヤーの方に楽しんでいただけるよう、各タイトルのアップデートを継続していきます。



『ぷよぷよ!!クエスト』
©SEGA



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

日経アニュアルレポートアワード2015にて 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2015』が、日本経済新聞社が主催する『日経アニュアルレポートアワード 2015』の「本賞審査」部門にて優秀賞を受賞しました。

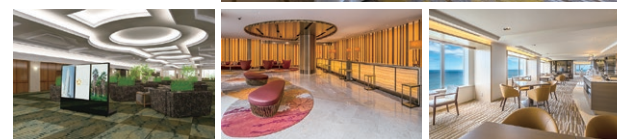
今後も株主・投資家をはじめとするステークホルダーの皆さまに当社への理解を一層深めていただけるよう、建設的な対話の実現に向けて適切な情報開示に努めます。



より上質なリゾートライフを目指して 『新しいシーガイア』8月グランドオープン

フェニックス・シーガイア・リゾートは、2012年のグループイン以降『トム・ワトソンゴルフコース』の全面改修やナイターゴルフの営業開始など、ゴルフ環境のグレードアップに始まり、昨年春からはフラッグシップホテル『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の大規模改修の着工など、施設のリニューアルに取り組むと同時に、新たに「大人を休む日。大人が遊ぶ日。」をステートメントとし、さまざまなコンテンツの創出による「体験価値」の向上に努めてきました。

いよいよ今年8月には、ワンランク上の宿泊体験を提供する『クラブフロア』を含む、客室の工事が完了。新しいレストランや、パブリックスペースの充実、さらに42階のブライダル会場新設やコンベンション施設のリニューアルなど、宮崎・シーガイアならではの恵まれた環境をよりお楽しみいただけるリゾートへと生まれ変わります。



KEY PERSON

シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート宿泊部 クラブフロア マネージャー 黒木 徹の声

今回のグランドオープンに伴い、『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の上層階に誕生する『クラブフロア』には、シーガイアでのご滞在を、より良きものにしていただくための工夫が随所に施されています。宮崎の「香り」をテーマとした客室では、特注の大きな回転式ソファで雄大な景観を眺めながら、ゆったりとした時間を。専用ラウンジ「Sheraton CLUB」では、宮崎の食材を中心とした質の高い朝食から、ティータイム、バータイムまで、上質な一日を堪能いただける空間を。さらに枕のフィッティングサービスなど、リゾートライフを堪能いただける、さまざまなサービスをご用意しました。そして一番の自慢は、スタッフの「宮崎らしさ溢れる笑顔」です。日本一のクラブフロアを目指し、お客様をお迎える体制は整いました。皆さまにお会いできる日を心待ちにいたしております。





セガサミー野球部 新人4名が新たに加わりました!

新戦力を加え、チーム一丸となって頑張っております。ご声援のほどよろしくお願いたします。



(左から 井上和紀(投手)、島津瑛向(投手)、根岸晃太郎(内野手)、海保駿輔(外野手))

祝 松田丈志選手 リオ五輪出場決定!!

セガサミー所属の松田丈志選手が、本年開催されるリオデジャネイロオリンピック競泳800mフリーリレーの日本代表に選出されました。

松田選手へのご声援よろしくお願いたします。



<松田選手コメント>

今回4回目のオリンピック出場が叶いました。今回選出されたリレーメンバーは、メダルが目指せると思いますので、自分の全ての力を出し切り、メダルを持ち帰れるように頑張ります。ご声援よろしくお願いたします。

CSRコラム vol.10

これからもエンタテインメントの力でアジアの子どもたちに笑顔を届けます!

絵本を届ける運動

国際貢献活動の一環として、シャンティ国際ボランティア会の「絵本を届ける運動」*に賛同し、グループ社員から不要な品物を回収、現金化～絵本購入、現地語訳のシールを貼る活動に参加しています。2011年からは、社内自動販売機の飲み物購入の際に、10円募金ができる仕組みも始めました。(現在6社で展開)

8年目
2015年度末時点
絵本送付数:
1,208冊

Step.1

社員による不要品(本、衣服等)の提供

Step.3

社員とその家族による現地語訳シール貼り

Step.2

査定金額で現地語訳シール付の新品の絵本を購入

Step.4

現地の子どもたちに絵本が届く

*シャンティ国際ボランティア会「絵本を届ける運動」: 貧困や内戦によって不安と悲しみを抱える子どもたちの安らぎ、楽しみになることを祈って、子ども向けの図書がほとんど出版されていないカンボジア、ラオス、ミャンマー(ビルマ)難民キャンプ、アフガニスタンへ、現地語訳のシールを貼った日本の絵本を届ける活動

東日本大震災復興支援プログラム ～真の復興へ、エンタテインメントと社員の力でできること～

『七ヶ浜町生涯学習フェスティバル』 ～セガサミーグループがやって来る!～

2月27日、宮城県七ヶ浜町において五回目の開催となる応援イベントを実施しました。徒歩や自転車でいける遊び場のない子どもたちが、開場前から長い列を作って待っていてくれました。

恒例になっているこのイベントを楽しみにしている子どもたちとそのご家族が約600名来場。元気な笑い声が会場に響き渡りました。



200枚を超える来場者の子どもたちからセガサミーグループへのメッセージ

スマートボールで遊ぶ子どもたち

セガサミーグループ『野球教室』 with 宮本慎也

スポーツへの親しみ・楽しさを通し、子どもたちの育成に貢献できればと10月4日、福島県飯館村において野球教室を開催しました。セガサミーグループの社員(セガサミー野球部OB)、特別講師として元東京ヤクルトスワローズ・宮本慎也氏を招聘し、地元中学生35名に技術指導を行いました。



当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!

祝『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』25周年

1991年の発売以来、全世界で累計3億3,500万本/DL (※)以上の販売を記録した『ソニック』シリーズが誕生して25周年を迎えました。『ソニック』を応援いただいている皆さまに感謝を含め、25周年を記念した特設サイトの開設や多くの方に楽しんでいただけるような企画、イベントを実施いたします。

誕生から走り続ける『ソニック』は、記念すべき25周年を迎え、さらにスピードを加速していきます。

さまざまなシーンで活躍する『ソニック』にこれからもご期待ください!

(※2015年10月現在。ダウンロード数を含む)



『東京ジョイポリス』20周年

お客さまに非日常体験を提供してきた国内最大級の屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』は、2016年7月12日で20周年を迎えます。

20周年の今年のテーマは「さらなる驚きと感動を届けるための挑戦」とし、新アトラクションの導入や20周年を迎えるアーティストや作品とのコラボレーションなど、20周年の数字にちなんだ取り組みを展開します!

ジョイポリスらしいワクワクする体験を取り揃えて、アニバーサリーイヤーを盛り上げていきます。



『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』 5月29日ホールデビュー

前作『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ』から4年の歳月を経て、後継機として反逆のA+ARTが再びホールに登場。

『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』は、前作に引き続き(株)バンダイナムコエンターテインメントが映像ソフトの開発および監修を行い、全てをボリュームアップしています。

スペックは前作のゲーム性をそのままに、ARTはこれまでのセット数管理に加え、自力要素により継続が期待できる新感覚バトル「GEASS BATTLE」、体感しやすい高継続ART「ZERO REQUIEM」をプラス。筐体は「ギアス特化型専用筐体」を新たに導入し、『コードギアス』の世界観を完全再現しました。

『コードギアス 反逆のルルーシュ R2』は、2006年10月から2007年3月に放送されたテレビアニメ『コードギアス 反逆のルルーシュ』の第2シリーズとして2008年4月から9月にかけて全25話で放送され、今もなお映画やゲームなど現在進行形でメディアミックスが展開されるSFロボットアニメーションです。

パチスロファンだけでなくアニメファンまで、幅広くお楽しみいただけます!



■ 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43億円増加し、5,329億円となりました。

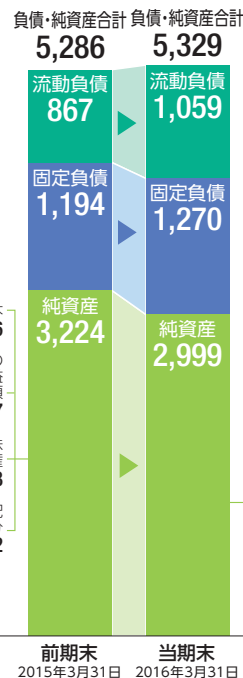
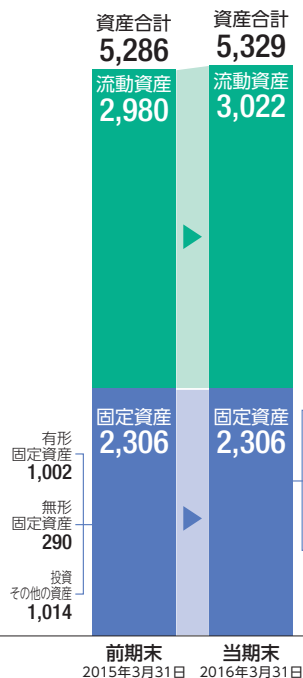
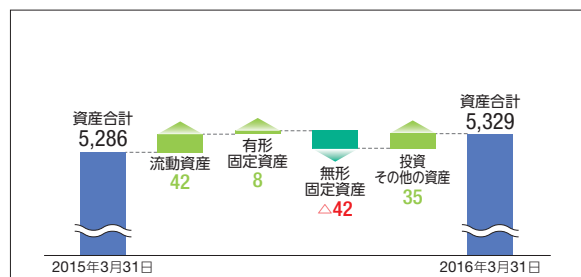
● 流動資産は42億円増加しました。

要因 ▶ 現金預金および2016年3月に主力タイトルを販売したことによる受取手形・売掛金の増加など

● 固定資産は微増となりました。

要因 ▶ 無形固定資産が減少したものの、投資有価証券の増加により微増

流動比率は58.5ポイント低下したものの、引き続き285.2%と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268億円増加し、2,330億円となりました。

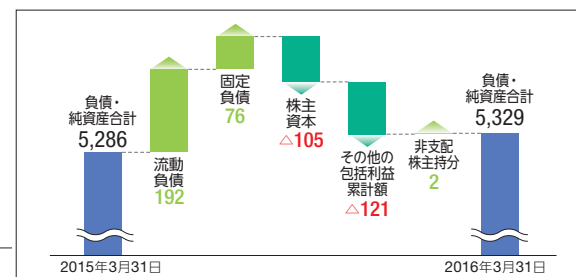
● 流動負債は192億円増加しました。

要因 ▶ 支払手形・買掛金、1年内償還予定の社債の増加など

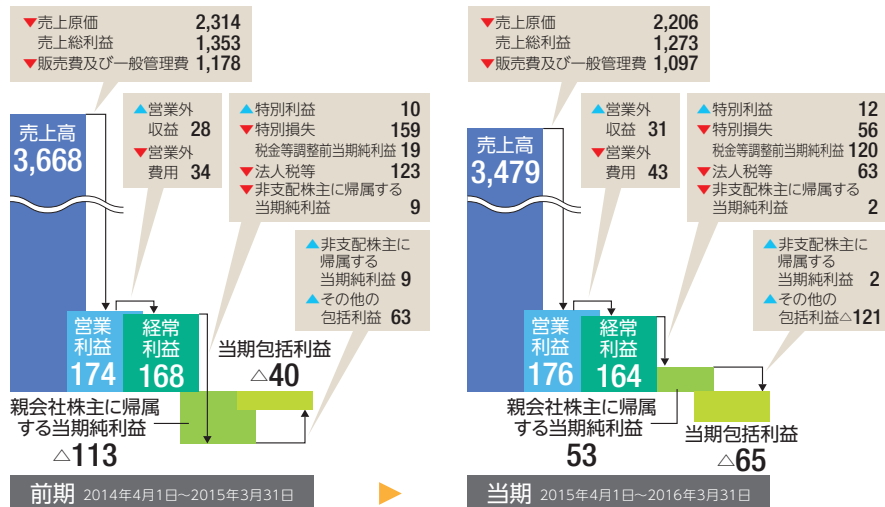
● 固定負債は76億円増加しました。

要因 ▶ 長期借入金の増加など

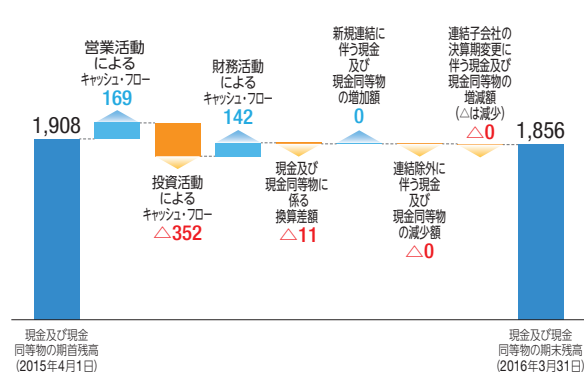
自己資本比率は4.7ポイント低下の55.3%となりましたが、引き続き健全な財務体質を維持しています。



■ 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)



● 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120億円および減価償却費210億円を計上したこと、仕入債務が69億円増加した一方で、売上債権が176億円増加、たな卸資産が51億円増加したこと等により、169億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
投資有価証券の取得により144億円、有形固定資産の取得により142億円、関係会社株式の取得により109億円それぞれ支出したこと等により、352億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
長期借入金の返済により133億円、配当金の支払により94億円をそれぞれ支出した一方で、長期借入れにより298億円の収入があったこと等により、142億円の収入となりました。

☑ 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52億円減少し、1,856億円となりました。

■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	2017年3月期(計画)
業績データ(億円)	売上高*1	3,955	3,214	3,780	3,668	3,479	3,800
	営業利益	583	190	385	174	176	200
	売上高営業利益率(%)	14.7	5.9	10.2	4.7	5.1	5.3
	経常利益	581	209	405	168	164	200
	親会社株主に帰属する当期純利益*3	218	334	307	△113	53	100
各種費用(億円)	研究開発費・コンテンツ制作費*4	533	452	592	676	580	671
	設備投資額	361	328	381	287	280	277
	減価償却費*5	161	181	161	176	166	156
	広告宣伝費*6	172	131	160	191	179	198
財務データ(億円)	総資産	4,974	5,285	5,429	5,286	5,329	
	負債	2,010	2,084	1,946	2,062	2,330	
	純資産	2,963	3,200	3,482	3,224	2,999	
	自己資本比率(%)	58.9	59.7	63.2	60.0	55.3	
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	380	186	752	370	169	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	△590	63	△385	△377	△352	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	9	△11	△115	△150	142	
	現金及び現金同等物の期末残高	1,465	1,742	2,027	1,908	1,856	
1株当たりデータ(円)	1株当たり当期純利益	86.73	137.14	126.42	△46.70	22.90	42.66
	1株当たり純資産	1,167.59	1,304.44	1,409.27	1,336.54	1,257.43	—
	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 会計方針の変更を行ったことに伴い、2015年3月期より適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「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 (2016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 7,606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 (2016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 90,768名(単元株主数69,956名)

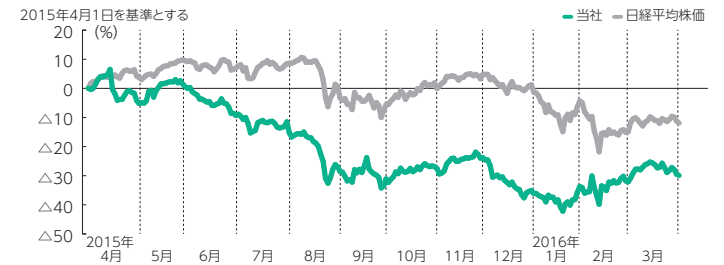
■大株主の状況

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	31,834,807	11.96
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
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	6,904,000	2.59

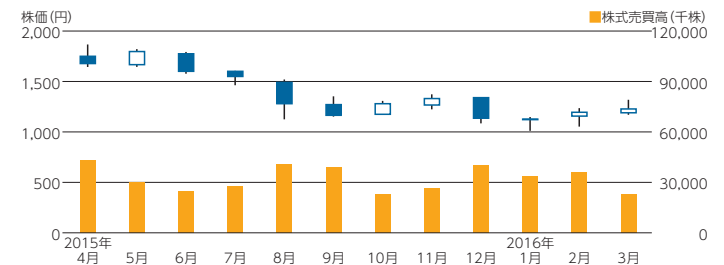
■所有者別分布



■株価騰落率の推移



■株価と株式売買高の推移



第12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向けてまいります。

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

「新事業の展開」、「カジノ関連」、「株主還元」、「収益改善」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。新事業や取り組みなどこれからの展開にご期待いただ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のもと、これから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12期 第2四半期 株主通信のご感想について (単位: %)



ご意見「ゲーム、エンタテインメント情報を充実させてほしい」、「今後の展望をもっと知りたい」、「収益改善策」など

A 当社グループの将来的な展望について多くのご関心をいただいております。今号では2020年3月期に向けた経営指標・目標を、特集では遊技機セグメントの目標について取り上げております。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。

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
 6月 ● 定時株主総会/第12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13期第2四半期 株主通信発行



株式情報、企業情報など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とお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。