

■決算ハイライト

連結売上高は前年同期比 **7.7%減**となる、**2,853 億円**、
営業損益は、前年同期 **27 億円**の営業損失に対して、**288 億円**の営業利益を計上いたしました。

セグメント別で見ますと、

遊技機事業におきましては、前年同期比で、パチスロ販売台数は減少したものの、
パチンコの販売台数が増加したことに加え、パチンコ、パチスロの販売価格の見直しや
パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減等により、増収、増益となりました。

アミューズメント機器事業におきましては、
大型タイトルの販売があった前年同期との比較では、減収、減益となりました。

アミューズメント施設事業におきましては、
セガ国内既存店舗の売上高が、前年同期実績を下回る水準で推移しているものの、
店舗ポートフォリオの見直しや営業費用の削減等に取り組み、収益の改善を図りました。

コンシューマ事業におけるゲームソフト販売は、
国内での販売は概ね堅調に推移したものの、海外での販売が厳しい市場環境を受けて、
見込みを下回って推移したほか、一部タイトルの発売が来期に延期となった結果、
前年同期と比較すると、販売本数が減少し、減収となりました。
利益面につきましては、国内においてタイトル数の絞込みを行い、開発の効率化を図りました。

■連結損益計算書(要約)

2010年3月期の第3四半期累計実績は、
売上高：**2,853 億円**(前年同期比 **7.7%減**)
営業利益：**288 億円**(前年同期 **27 億円**の営業損失)
経常利益：**276 億円**(前年同期 **50 億円**の経常損失)
となりました。

アミューズメント施設の原状回復費戻入益など、特別利益を **23 億円**計上した一方、
サミー戎プラザに係る減損損失や、サミーネットワークス、セガトイズにおける子会社整理損など、
特別損失を **74 億円**計上した結果、前年同期 **108 億円**の四半期純損失に対して、
169 億円の四半期純利益を計上いたしました。
前年同期との比較では、減収ながらも、営業利益、経常利益、当期純利益とも、黒字転換いたしました。

なお、会計方針の変更に伴い、営業費用が **47 億円**減少し、各利益段階で、同額、利益が増加しております。
第3四半期までの実績は堅調に推移しているものの、第4四半期に販売を計画するタイトルの動向を
見極める必要があるため、通期計画は、期初公表値より変更ございません。

■各種費用等の実績

設備投資額および減価償却費については、主にアミューズメント施設数の減少により、前年同期比で大幅に減少しております。

会計方針の変更に伴い、研究開発費およびコンテンツ制作費は、費用化された額で **327 億円**、資産計上された額で **47 億円**、合計で **374 億円**となり、主にアミューズメント機器事業、コンシューマ事業における削減、および、コンシューマ事業での一部タイトルの発売延期に伴う、費用計上の繰延により、前年同期と比較して、**60 億円**減少いたしました。

また、広告宣伝費につきましては、主にコンシューマ事業における削減により、前年同期比で減少いたしました。

■連結貸借対照表(要約)

譲渡性預金の購入等により、有価証券が **298 億円**増加した一方で、有形固定資産の減損や敷金・保証金の減少等により、固定資産が **70 億円**減少いたしました。

その結果、当第3四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べ **151 億円**増加し、**4,391 億円**となりました。

なお、会計方針変更に伴い、アミューズメント機器事業およびコンシューマ事業におけるコンテンツ制作費が資産として、**約 47 億円**計上されております。

自己資本比率は、**52.6%**となり、引き続き健全な水準を堅持しております。

■遊技機事業

売上高：**1,256 億円**(前年同期比 **18.3%**増)

営業利益：**269 億円**(前年同期比 **417.3%**増)

売上高は、前年同期比 **18.3%**増の **1,256 億円**、営業利益は、前年同期比 **417.3%**増の **269 億円**となりました。

パチンコ、パチスロともに、主力タイトルの価格戦略を見直しました。また、パチンコにおける盤面販売比率の上昇や、液晶を中心とした部材調達コストの低減効果などにより、粗利率が改善いたしました。なお、リユース効果も含めると、当第3四半期までで、計画に対し**約 24 億円**の原価低減を実現しております。

パチスロにおいては、第2四半期に投入したサミーブランド『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の販売が引き続き堅調に推移し、1月末日現在での当該機種の累計受注台数は、**約 5 万 5 千台**となっております。なお、当第3四半期では主な新作タイトルの発売がなく、パチスロ販売台数は、前年同期比で**約 3 万台減**の **7 万 9 千台**となりました。

パチンコでは、サミーブランドの今期主カタイトル『ぱちんこ CR 蒼天の拳』や、『ぱちんこ CR 戦国乱舞 蒼き独眼』などの販売が堅調に推移した結果、パチンコ販売台数は 32 万 9 千台となり、前年同期比で約 9 万 2 千台増加いたしました。なお、盤面販売比率は、前年同期の 11.5%から、69.0%に上昇しております。

第 4 四半期は、パチスロにおいて、京楽産業 株式会社との協業に取り組む、サミーブランド『パチスロあしたのジョー』を発売し、1 月末日現在での累計受注台数は、約 3 万 7 千台となっております。また、ロデオブランド『新鬼武者』など複数タイトルの発売を計画しております。パチンコにおいては、サミーブランド『ぱちんこ CR サクラ大戦 2』や、タイヨーエレックブランド『CR ひかる源氏』などの発売を予定しております。

■アミューズメント機器事業

売上高: 331 億円(前年同期比で 33.7%減)

営業利益: 47 億円(前年同期比で 24.2%減)

今期は大型タイトルの発売を計画していないため、売上高は、前年同期比で 33.7%減の 331 億円、営業利益は、前年同期比で 24.2%減の 47 億円となりました。なお、会計方針の変更に伴い、営業費用が 9 億円減少し、同額、利益が増加しております。

第 3 四半期においては、レベニューシェアモデルで『シャイニング・フォース クロス』を販売いたしました。また、第 2 四半期に販売した『ボーダーブレイク』の稼動が引き続き好調に推移したほか、『スターホース 2 フィフス エクспанション』や、『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009』の CVT キット販売も堅調となりました。

当セグメントでは、汎用筐体や新基盤の導入等により、原価低減を図っております。

研究開発費およびコンテンツ制作費は、費用化された額で 60 億円、資産計上された額で 9 億円、合計で 69 億円となり、前年同期比で 14 億円減少しております。

第 4 四半期においては、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ 4』の CVT キット販売を計画しているほか、引き続き、レベニューシェアモデルにて販売したタイトルの収益貢献を見込んでおります。

■アミューズメント施設事業

売上高: 414 億円(前年同期比で 23.9%減)

営業損失: 6 億円(前年同期 49 億円の営業損失)

売上高は店舗数減少に伴い、前年同期比で 23.9%減の 414 億円となったものの、設備投資額・減価償却費の減少や、販管費の削減効果などによって、営業損益面では、前年同期 49 億円の営業損失に対し、6 億円の営業損失となりました。

セガ国内既存店収益の状況は、第3四半期累計で
前年同期比 **91.3%**となり、前年同期実績を下回る水準で推移しております。

厳しい経営環境を受けて、国内施設においては、前期より、収益性・将来性の低い店舗の閉店
もしくは売却を進めており、当第3四半期累計期間における閉店店舗数は、**51 店舗**、
当第3四半期末店舗数は、**274 店舗**となっております。

第4四半期においては、引き続き、主力タイトルの普及拡大や、
メダル・プライズゲーム機等の製品カテゴリ別の運営力強化施策により、店舗収益の改善を図ります。
また、計画している将来性・収益性の低い店舗の閉店・売却を進めてまいります。

■コンシューマ事業

売上高：**829 億円**(前年同期比で **13.6%減**)
営業利益：**14 億円**(前年同期 **56 億円**の営業損失)

売上高は、前年同期比で **13.6%減**の **829 億円**、
営業損益面では、前年同期 **56 億円**の営業損失に対し、**14 億円**の営業利益を計上いたしました。
なお、会計方針の変更に伴い、営業費用が **37 億円**減少し、同額、利益が増加しております。

家庭用ゲームソフト事業においては、
海外市場向けに『**Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™**』、
国内市場向けに『**ファンタシースターポータブル 2**』など、複数の主力タイトルの販売を行いました。
タイトル数の絞込みを行い、開発の効率化を図った国内における販売は、概ね堅調に推移したものの、
海外における販売が厳しい市場環境を受けて見込みを下回って推移したほか、
一部タイトルの発売を来期に延期した結果、
ゲームソフト販売本数は、前年同期実績を下回る、**1,673 万本**となりました。

当セグメントにおける、研究開発費およびコンテンツ制作費は、
費用化された額で **160 億円**、資産計上された額で **37 億円**、合計で **197 億円**となり、
前年同期比で **37 億円**減少しております。

第4四半期においては、複数の主力タイトルの発売を予定しており、
国内で既に発売した『**BAYONETTA**』を、海外市場においても発売いたしました。
その他、海外市場向けの『**Aliens vs. Predator**』や、
国内市場向けの人気シリーズ最新作『**龍が如く 4 伝説を継ぐもの**』を3月に発売する予定です。

以上