

(1)2010年3月期実績について

■決算ハイライト

当期は、前期比で減収となったものの、大幅な増益を記録いたしました。

遊技機事業におきましては、前期との比較では減収となったものの、パチスロ販売台数の増加や、パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減などにより、利益率が向上した結果、増益となりました。

なお、第4四半期において、使用可能性の低い液晶部材などについて、評価減を実施し費用処理いたしました。また、パチスロレンタル事業につきまして、パチスロ遊技機の4号機から5号機への規制変更に伴う入替期において、一定の役割を果たしたと考え、レンタル事業を手がけていた、サミーレンタルサービスをサミーが吸収合併いたしました。

アミューズメント機器事業におきましては、大型タイトルを発売した前期との比較では減収となったものの、レベニューシェアタイトルの稼働による配分収益や、CVTキットの販売などが好調に推移した結果、利益率が改善し、増益となりました。

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、前期実績を下回って推移したものの、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んだ結果、損失が縮小いたしました。

コンシューマ事業におきましては、国内でのゲームソフト販売は概ね堅調に推移したものの、海外での新作販売が、厳しい市場環境を受けて低調に推移したほか、一部タイトルの発売を次期に延期した結果、減収となりました。利益面につきましては、国内タイトル数の絞込みにより、開発を効率化し、改善を図りました。

■連結損益計算書(要約)

2010年3月期の実績は、

売上高: **3,846億円**(前期比 **10.4%減**)

営業利益: **367億円**(前期比 **342.2%増**)

経常利益: **359億円**(前期比 **443.9%増**)

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 **31億円**を計上した一方、減損損失など、特別損失 **119億円**を計上した結果、前期 **228億円**の当期純損失に対して、**202億円**の当期純利益を計上し、黒字転換いたしました。

なお、セガにおけるコンテンツ制作費に係る会計方針の変更に伴い、営業費用が **57 億円**減少し、各利益段階で、同額、利益が増加しております。税金費用に関しまして、サミーの実効税率が低下し、税金費用が減少いたしました。これは、先ほどご説明いたしましたとおり、今年 2 月に遊技機レンタル事業を手がけていたサミーレンタルサービスをサミーが吸収合併したことによるものです。

配当に関しては、期末配当 **15 円**を予定しており、年間配当は、**30 円**となる見込みです。

■各種費用等の実績

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 **415 億円**、資産計上された額で **57 億円**、合計で **472 億円**となり、主にコンシューマ事業、およびアミューズメント機器事業における削減、ならびに、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期と比較して、**124 億円**減少いたしました。

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、前期比で大幅に減少いたしました。

■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 **466 億円**増加した一方で、有形固定資産の減損等により、固定資産が **127 億円**減少いたしました。

その結果、当期末における総資産は、前期末に比べ、**7 億円**減少し、**4,231 億円**となりました。

なお、会計方針変更に伴い、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コンテンツ制作費が資産として、**約 57 億円**計上されております。

自己資本比率は、**55.8%**となり、引き続き健全な水準を堅持しております。

■キャッシュフローの状況(主要因)

営業活動によるキャッシュフローは、税金等調整前当期純利益の計上や、売上債権の減少、および減価償却費などの非資金取引により、**プラス 549 億円**となりました。

投資活動によるキャッシュフローは、有形固定資産や有価証券の取得による支出によって、**マイナス 76 億円**となりました。

財務活動によるキャッシュフローは、社債の償還による支出や配当金の支払い等により、**マイナス 34 億円**となりました。

その結果、当期末における現金および現金同等物の残高は、前期末と比べて、**437 億円**増加し、**1,670 億円**となりました。

また、フリー・キャッシュフローにつきましては、前期末と比べて、**142 億円**増加し、**473 億円**となりました。

■遊技機事業

売上高：**1,603 億円**（前期比 **0.8%減**）

営業利益：**295 億円**（前期比 **103.4%増**）

売上高は、前期比 **0.8%減**の **1,603 億円**、営業利益は、**103.4%増**の **295 億円**となりました。

パチスロ販売台数の増加、パチンコ盤面販売比率の上昇、液晶を中心とした部材調達コストの低減、
ならびに、周辺機器事業からの撤退や、価格戦略の見直し等により、利益率が改善いたしました。

なお、部材調達コストの低減につきましては、リユース効果も含めると、
計画に対して、**約 33 億円**の原価低減を実現いたしました。

なお、第 4 四半期におきまして、使用可能性の低い液晶部材など
約 20 億円についての評価減を実施し、費用処理いたしております。

パチスロにおいては、一部の主力タイトルの発売を次期に延期したものの、
当期主力タイトルの「パチスロ交響詩篇エウレカセブン」の販売が好調に推移したほか、
「パチスロあしたのジョー」や「新鬼武者」など、複数のタイトルの販売も好調となった結果、
パチスロ販売台数は、前期比で**約 3 万 9 千台増**の **16 万 2 千台**となりました。

パチンコでは、当期主力タイトル「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ものの、パチンコ販売台数は、前期比で**約 3 万 1 千台減**の **36 万台**となりました。
なお、盤面販売比率は、前期の **10.5%**から、**69.1%**に上昇いたしました。

■アミューズメント機器事業

売上高：**451 億円**（前期比 **27.1%減**）

営業利益：**70 億円**（前期比 **2.9%増**）

売上高は、前期比 **27.1%減**の **451 億円**、営業利益は、**2.9%増**の **70 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 **16 億円**減少し、同額、利益が増加しております。

当期は大型タイトルの発売を行わなかったため、減収とはなったものの、レベニューシェアタイトルの稼動
による配分収益が、好調に推移したほか、「セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution」などの、
主力タイトルの CVT キット販売が好調に推移した結果、利益率が改善し、増益となりました。

なお、国内機器販売の売上高において、
レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が占める割合は、**約 10%**となりました。
また、汎用筐体や新基板の導入、部材調達コストの見直し等により、原価低減を図りました。

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 **78 億円**、資産計上された額で **16 億円**、合計で **94 億円**となり、前期比で **20 億円**減少いたしました。

■アミューズメント施設事業

売上高: **547 億円**(前期比 **23.3%減**)

営業損失: **13 億円**(前期は営業損失 **75 億円**)

売上高は、店舗数の減少に伴い、前期比 **23.3%減**の **547 億円**となったものの、店舗ポートフォリオの見直しや、営業費用の削減などにより、営業損益面では、前期 **75 億円**の営業損失に対し、**13 億円**の営業損失となりました。

セガ国内既存店舗の売上高は、前期比 **91.7%**となり、前期実績を下回る水準で推移いたしました。

厳しい経営環境を受けて、国内施設においては、前期より、将来性・収益性の低い店舗の閉店もしくは売却を進め、当期において **66 店舗**の閉店を行った結果、当期末店舗数は、**260 店舗**となりました。

なお、期初に閉鎖を予定していた店舗のうち、一部においては、経済条件等が改善したことにより、営業継続を決定しております。

また、海外事業においては、収益性の改善を目的に、北米の **8 店舗**を閉鎖いたしました。

当セグメントには、キッズカード事業の実績、売上高約 **15 億円**が含まれておりますが、2011 年 3 月期の計画より、アミューズメント機器セグメントへ移管いたします。これは、今期よりセグメントの新会計基準が適用されることに伴い、社内管理上の区分に合わせて、一部見直しを行ったためです。

なお、2011 年 3 月期計画におけるキッズカード事業の売上高は、約 **40 億円**を見込んでおります。

■コンシューマ事業

売上高: **1,215 億円**(前期比 **7.5%減**)

営業利益: **63 億円**(前期は営業損失 **9 億円**)

売上高は、前期比 **7.5%減**の **1,215 億円**、営業損益面では、前期 **9 億円**の営業損失に対し、**63 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 **39 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™」、グローバル市場向けに「BAYONETTA(ベヨネッタ)」、国内市場向けに、「龍が如く4 伝説を継ぐもの」など、複数の主力タイトルの販売を行いました。

タイトル数を絞込み、開発を効率化した国内における販売は、概ね堅調に推移したものの、海外における新作販売が、厳しい市場環境を受けて低調に推移したほか、一部タイトルの発売を次期に延期

した結果、ゲームソフト販売本数は、前期実績を下回る、**2,675万本**となりました。

なお、海外事業においては、ゲームソフト市場の環境変化に伴い、北米の開発子会社である **Secret Level, Inc.**の閉鎖、ならびに、北米及び欧州の一部の組織再編を決定しております。

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 **196億円**、資産計上された額で **39億円**、合計で **235億円**となり、前期比で **93億円**減少いたしました。

(2)2011年3月期計画について

■連結損益計算書(要約)

2011年3月期の計画は、

売上高:**4,000億円**(前期比**4.0%増**)

営業利益:**400億円**(前期比**9.0%増**)

経常利益:**390億円**(前期比**8.6%増**)

当期純利益:**220億円**(前期比**8.9%増**)

を見込んでおります。

今期の配当予想につきましては、増益の計画に鑑みまして、中間、期末ともに、前期と比較して、一株当たり**5円**の増配となる**20円**、年間では**10円**の増配となる、**40円**を計画しております。

■遊技機事業

売上高:**2,000億円**(前期比**24.8%増**)

営業利益:**350億円**(前期比**18.6%増**)

売上高は、前期比**24.8%増**の**2,000億円**、営業利益は、**18.6%増**の**350億円**を見込みます。

パチスロについては、前期比で約**4万7千台増**の**21万台**の販売を計画しております。

パチスロのマーケットについては、当社が前期発売した「パチスロ交響詩篇エウレカセブン」や、「新鬼武者」をはじめとして、ようやく、現行の規則の中でも、市場から高い評価を受ける機種が登場し、足元では、受注状況、稼動状況とも回復傾向にあると捉えています。

第1四半期に、既に発売した「パチスロ蒼天の拳」も、高い評価をいただいております。このほかにも、今期は複数の主力タイトルを投入する計画です。

一方、パチンコにおいては、1円パチンコなどの低貸玉遊技市場の拡大等に伴い、新台販売市場全体にやや減速感が出ており、今後、低貸玉市場に対する対応や取り組みを進める必要があると認識しております。今期の当社の販売台数については、大型タイトルを発売することより、前期比で約**5万台増**の**41万台**を計画しております。

なお、新卒の投入を計画することから、盤面販売比率は、通期で**30.4%**を見込みます。
また、パチスロ、パチンコともに部材調達コストの低減やリユースに、引き続き取り組んでまいります。

■アミューズメント機器事業

売上高：**530 億円**（前期比 **17.5%増**）

営業利益：**55 億円**（前期比 **21.4%減**）

売上高は、前期比 **17.5%増**の **530 億円**、営業利益は、**21.4%減**の **55 億円**を計画しております。

今期は、減益となる計画でございますが、これは主に、間接部門の費用配賦が増加することに加えて、会計方針を変更し、研究開発費およびコンテンツ制作費が大きく減少した前期と比較すると、費用が増加し、利益率が低下するためです。

今期においても、レベニューシェアによる継続的な収益貢献を見込んでおり、新たな主カタイトルとして、「**初音ミク Project DIVA Arcade**」を投入する予定です。
なお、国内機器販売の売上高において、レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が占める割合は、**約 13%**になる見込みです。

また、その他の主カタイトルとして、「**戦国大戦**」を発売する計画です。
汎用筐体や新基板の導入等による原価低減につきましても、引き続き取り組んでまいります。

■アミューズメント施設事業

売上高：**440 億円**（前期比 **19.6%減**）

営業損失：**15 億円**（前期は営業損失 **13 億円**）

売上高は店舗数の減少などに伴い、前期比 **19.6%減**の **440 億円**、
営業損益面では、前期 **13 億円**の営業損失に対し、**15 億円**の営業損失を見込みます。

セガ国内既存店舗の売上高は、厳しい経営環境に鑑みて、前期実績を下回る、
前期比 **95.8%**を計画しております。今期は、国内、海外ともに、個別店舗の運営力や地域競争力の強化等に努めることにより、収益の改善を図ります。

■コンシューマ事業

売上高：**1,000 億円**（前期比 **17.7%減**）

営業利益：**70 億円**（前期比 **11.1%増**）

売上高は、前期比で **17.7%減**の **1,000 億円**、営業利益は、**11.1%増**の **70 億円**を計画しております。

家庭用ゲームソフト事業におきましては、通期で **1,696 万本**の販売を計画しており、
既に発売をした「**IRON MAN 2**」のほか、「**VANQUISH(ヴァンキッシュ)**」や、

「初音ミク -Project DIVA- 2nd」など、国内、海外ともに、複数の主力タイトルを発売する予定です。

今期は大幅な減収ながらも、増益を計画する要因として、営業費用の減少を見込んでおります。

海外におけるタイトル数を前期の **49 タイトル** から、今期 **38 タイトル** に絞込み、開発を効率化することなどにより、研究開発費およびコンテンツ制作費は、前期と比較して **15 億円** 減少の **181 億円** を計画します。

北米の開発子会社 **Secret Level, Inc.** の閉鎖、および北米・欧州の組織再編に伴い、**合計 148 名** の人員削減を進めることで、**約 20 億円** の営業費用の減少を見込んでおります。また、セガトイズにおいて、前期、**39 名** の希望退職を実施したことにより、**約 3 億円** の人件費の減少を見込みます。

玩具販売、携帯電話・PC 向けコンテンツ、アニメーション映像は、上場子会社を中心に、収益の改善を図ります。

以上