

(1)2011年3月期 通期実績について

■実績ハイライト

当期は、前期と比較して、増収、増益となりました。

遊技機事業においては、パチンコの販売台数は、前期実績を下回ったものの、パチスロ販売台数は、大幅に上回りました。

アミューズメント機器事業におきましては、レベニューシェアタイトルの稼働による配分収益が、堅調に推移いたしました。

アミューズメント施設事業におきましては、一部、東日本大震災の影響を受けたものの、営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。

コンシューマ事業におきましては、国内ゲームソフト販売は堅調となったものの、海外での新作販売は、厳しい市場環境を受けて、低調に推移いたしました。

■主な経営施策

2010年12月より進めておりました、自己株式の取得につきましては、2011年3月15日に、設定した上限株数に達し、取得を終了いたしました。

そのほか、第3四半期決算の際に、ご説明させていただいた通り、当期においては、上場子会社であった、サミーネットワークス、セガトイズ、トムス・エンタテインメントの3社を株式交換により、2010年12月1日より、当社の完全子会社としております。

また、2010年12月10日付で、自己株式1,700万株を消却いたしました。

■連結損益計算書(要約)

売上高:3,967億円(前期比3.1%増)
営業利益:687億円(前期比87.2%増)
経常利益:681億円(前期比89.7%増)
当期純利益:415億円(前期比105.4%増)

新株予約権戻入益など、特別利益37億円を計上した一方で、製品補償関連費用など、特別損失143億円を計上いたしました。

3社の完全子会社化により発生した、のれんの総額は108億円となり、5年で償却する予定でございます。当期の第4四半期より、償却を開始し、その金額は5.4億円となりました。

なお、次期における年間の償却費は、**21.6 億円**となる見込みです。

配当に関しましては、期末配当 **20 円**を予定しており、年間配当は **40円**となる見込みです。

■連結納税制度／包括利益について

当期においては、次期より連結納税制度の適用を予定していることより、繰延税金資産の回収可能性が見直され、従来と比べて、税金費用が約 **121 億円**軽減されております。

また、包括利益につきましては、主に、保有するサンリオ株式の含み益の増加を主因として、当期純利益と比べて、約 **119 億円**増加しております。

■特別損失の状況／東日本大震災の影響

特別損失の内訳についてですが、当期においては、「パチスロサクラ大戦3」に関する製品補償関連費用や、キッズカード資産等に係る減損損失などを計上いたしました。

また、次期における、北米施設事業の売却に関連する費用を、子会社整理損として、計上しております。

震災による影響としては、特別損失 **12 億円**を計上いたしました。

当期の遊技機事業、及びアミューズメント機器事業においては、大きな影響は出なかったものの、アミューズメント施設事業において、一部店舗の営業休止、ならびに、営業時間の短縮等の措置を行っております。また、コンシューマ事業において、国内向けタイトル「龍が如く OF THE END」の発売を次期に延期いたしました。しかしながら、全体としては、当期業績に与えた影響は軽微でございます。

■連結貸借対照表(要約)

流動資産は、次期からの連結納税制度導入に伴う

繰延税金資産の回収可能性の見直し等により、**168 億円**増加いたしました。

固定資産は、保有有価証券の時価上昇等により、**186 億円**増加いたしました。

その結果、当期末における総資産は、前期末に比べ、**355 億円**増加し、**4,586 億円**となりました。

純資産については、当期純利益の計上や、株式交換により株主資本が増加したほか、その他有価証券評価差額金の増加等により、**287 億円**増加し、**2,854 億円**となりました。

自己資本比率は、**60%**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、当期純利益を **574 億円**計上し、

売上債権が **100 億円**減少したことなどにより、**プラス 876 億円**となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、有価証券(譲渡性預金)の取得に **243 億円**、

有形固定資産の取得に **109 億円**をそれぞれ支出したことなどにより、**マイナス 295 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 206 億円、自己株式の取得に 245 億円をそれぞれ支出したことなどにより、マイナス 571 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、11 億円減少し、1,659 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、108 億円増加し、581 億円となりました。

■遊技機事業

売上高:2,120 億円(前期比 32.3%増)

営業利益:642 億円(前期比 117.6%増)

パチスロにおいては、市場が回復傾向にある中で、好調に推移し、「パチスロ蒼天の拳」、「新鬼武者」の販売台数が、それぞれ累計で 9 万台以上となるなど、全体での販売台数は、前期比約 13 万 9 千台増の 30 万 2 千台となりました。

パチンコでは、第 2 四半期に発売した「ぱちんこ CR 北斗の拳剛拳(ラオウ)」シリーズに加えて、第 4 四半期にミドルタイプとして発売した、「ぱちんこ CR 北斗の拳百裂(ケンシロウ)」の販売も好調に推移し、「ぱちんこ CR 北斗の拳」シリーズ全体で、20 万台を超える販売を記録いたしました。全体での販売台数は、一部タイトルの発売を、戦略上、次期に延期した影響により、前期比約 1 万 7 千台減の 34 万 3 千台となりました。

また、第 4 四半期において、「パチスロサクラ大戦3」に関連する特別損失を計上いたしましたが、再発防止に向けて、社内における製品チェック体制を厳格化するのと同時に、外部評価機関による二重のチェック体制の確立など、各種取組みに、着手いたしております。

■アミューズメント機器事業

売上高:472 億円(前期比 4.7%増)

営業利益:73 億円(前期比 4.3%増)

当期においては、主カタイトル「戦国大戦」を販売したほか、レベニューシェアタイトルの稼動が、年間を通じ、堅調に推移いたしました。また、プライズ等の販売も好調に推移いたしました。

国内のアミューズメントマシンやプライズ等の売上高において、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 14%となりました。

また、中国における事業につきましては、第 4 四半期より、着手しております。

■アミューズメント施設事業

売上高:456 億円(前期比 16.6%減)

営業利益:3 億円(前期 13 億円の営業損失)

減収となったものの、営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。

年間を通じて、UFO キャッチャーなどの、プライズカテゴリーの売上が好調に推移したものの、東日本大震災の影響を受けて、2011 年 3 月の売上が低迷した結果、セガ国内既存店舗の売上高は、前期比 99.3%となりました。

国内施設においては、6 店舗の出店、17 店舗の閉店を行った結果、当期末での店舗数は、249 店舗となりました。

海外事業については、当期において、4 店舗の閉店を行ったほか、収益性の更なる改善を目的に、次期において、北米における施設事業の売却を決定いたしました。なお、本日(2011 年 5 月 16 日)現在で、売却は終了しております。

■コンシューマ事業

売上高:888 億円(前期比 26.9%減)

営業利益:19 億円(前期比 69.8%減)

家庭用ゲームソフト事業では、第 4 四半期において、海外では「SHOGUN 2: Total War」、国内では「ファンタースターポータブル 2 インフィニティ」などを販売いたしました。国内での販売は堅調であった一方で、海外での新作販売が低調に推移した結果、ゲームソフト販売本数は、前期比 804 万本減の 1,871 万本となりました。

また、現在の市場環境に鑑みて、開発を進めていた一部の海外タイトルに係るコンテンツ制作費等の資産について見直しを行い、当期において、原価として、約 31 億円を費用処理いたしました。

第 4 四半期においては、スマートフォンや、SNS など、新たなプラットフォームに対する取組みを本格的に開始しており、iOS 向けの「Kingdom Conquest」や、Facebook 向けの「SEGA PLAY! Baseball」など、複数タイトルの供給を行いました。

また、モバイル向けの「サミー777タウン」においては、従量課金サービスが好調に推移いたしました。玩具事業では、国内における「爆丸」や、定番製品の「アンパンマン」シリーズなどの販売が好調に推移いたしました。また、アニメーション事業においては、「名探偵コナン」の配分収入および、国内、海外での「爆丸」のロイヤリティ収入が堅調に推移いたしました。

(2)2012年3月期 通期計画について

■連結損益計算書(要約)

売上高:4,500 億円(前期比 13.4%増)
営業利益:600 億円(前期比 12.7%減)
経常利益:590 億円(前期比 13.4%減)
当期純利益:330 億円(前期比 20.5%減)

配当につきましては、中間配当 20 円、期末配当 20 円、年間で 40 円を予定しております。

■主な経営施策

今期に実施を予定する主な経営施策として、サミーによる、タイヨーエレクトの完全子会社化を決定いたしました。本決定に伴い、当社は、サミーを処分予定先とする、自己株式の処分につきましても、決定いたしております。サミーは、割り当てられた当社株式を対価に、タイヨーエレクトを完全子会社化いたします。

本株式交換により、グループ収益の最大化を目的とした、中長期的な視野からの戦略的な投資・事業展開が可能となることから、グループ企業価値向上という観点からも、メリットが大きいものと考えております。

■各種費用等の計画

前期と比較した場合、研究開発費・コンテンツ制作費、及び広告宣伝費が大きく増加する計画になっておりますが、これは主に、大型タイトル等を販売予定とする遊技機事業、及びコンシューマ事業におけるものとなります。

■遊技機事業

売上高:2,350 億円(前期比 10.8%増)
営業利益:590 億円(前期比 8.1%減)

遊技機市場の見通しについては、東日本大震災の影響により、一時的なマーケットの落ち込みはあるものの、全体的な傾向として、パチスロ市場は回復傾向が継続し、パチンコ市場はやや厳しい環境が継続するものと予想しております。

したがって、パチスロ市場については、今期における市場全体での販売台数は、前期比 5%減の 90 万台、設置台数は、横ばいの 139 万台を予想しております。パチンコ市場については、市場全体での販売台数は、7%減の 250 万台、設置台数は、6%減の 295 万台を予想しております。

パチスロについては、今期、大型タイトルを含む、13 タイトルを発売し、前期比約 1 万 3 千台減の 29 万台の販売を計画いたします。

パチンコにおいては、前期より延期したタイトルを含む、15 タイトルを発売し、大型タイトルや、複数の主力タイトルを予定することより、前期比約 11 万 1 千台増の 45 万 5 千台の販売を見込みます。

第1四半期においては、パチスロでは、「パチスロ装甲騎兵ボトムズ」や「パチスロエイリヤンビギンズ」、パチンコでは、「ぱちんこ CR リングにかけろ 1-黄金の日本 Jr.編-」や、「ぱちんこ CR 戦国乱舞 紺碧の双刃」、「CR ブラックラグーン」等の販売を計画しております。

なお、今期は、前期と比較して、営業利益率が低下する計画となっておりますが、これは主に、東日本大震災の影響による、原材料調達コストの上昇等を見込んでいます。また、研究開発費など、一部の販売管理費が増加する見込みとなっております。

■アミューズメント機器事業

売上高:500 億円(前期比 5.9%増)

営業利益:40 億円(前期比 45.2%減)

今期は、大型タイトルとして「StarHorse3 SeasonI A NEW LEGEND BEGINS.」などの販売を予定しておりますが、製品の開発サイクル上、前期と比較して、利益率の高い CVT キットタイトルの投入数は減少する見込みとなっております。

また、一部タイトルにおける基板変更に伴い、一時的に、部材価格が上昇する見込みです。

レベニューシェアについては、今期は新規タイトルの投入は予定しておりませんが、引き続き、収益への貢献を見込んでおります。

中国での事業につきましては、一部タイトルの販売や、ライセンス申請など、本格展開に向けた取組みを継続してまいります。

■アミューズメント施設事業

売上高:420 億円(前期比 7.9%減)

営業損失:16 億円(前期 3 億円の営業利益)

セガ国内既存店舗の売上高は、個人消費の動向など、先行き不透明な状況を勘案し、前期比 96.3%で計画いたします。

国内施設においては、6 店舗の出店、17 店舗の閉店を計画しており、今期末の店舗数は、238 店舗となる見込みです。

なお、期初の時点で 249 店舗ある国内施設のうち、震災の影響によって、2011 年 5 月 13 日現在で、9 店舗の営業を休止しております。

なお、今期においては、大型タイトルの導入等を見込むことより、設備投資額、減価償却費は、やや増加する計画でございます。

■コンシューマ事業

売上高:1,200 億円(前期比 35.1%増)

営業利益:45 億円(前期比 136.8%増)

家庭用ゲームソフト事業においては、大型タイトル「Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™」の発売を計画することより、全体で、前期比 458 万本増の 2,329 万本を見込みます。

第 1 四半期においては、「龍が如く OF THE END」や「パワースマッシュ 4」などの発売を予定しておりますが、主力タイトルの投入は、下期中心となる予定です。

スマートフォンや SNS に向けても、積極的な取組みを続けていく方針であり、新たにスマートフォン向けに、パチスロ・パチンコゲームを開始する予定です。

その他、オンライン事業において、「Football Manager Online」のサービスを 2011 年秋より、韓国にて開始する予定にしております。

玩具事業においては、「爆丸」や「Zoobles(ズーブルズ)」をはじめとした、主力製品の取組みを強化いたします。アニメーション事業では、劇場向け映画「とある飛空士への追憶」や、TV向け「戦国乙女」など、複数の新作タイトルの制作を計画しております。

以上

※本資料における業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従って、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって、大きく異なる結果となりうることを予めご承知おき下さい。