

(1)2012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、減収、減益となりました。

タイで発生した洪水の影響や、パッケージソフト販売の不振を受けて、
3月30日に公表いたしましたとおり、業績予想の下方修正をいたしました。

■主な経営施策

先般公表させていただいておりますが、

第2四半期において、**タイヨーエレクト**の完全子会社化、及び自己株式の取得を実施いたしました。

第4四半期においては、将来、当社グループが目指す、複合型リゾート施設の開発、運営に活かすことを目的に、**フェニックスリゾート**を子会社化いたしました。

本子会社化に伴い発生した、負ののれん約**13億円**を特別利益に計上しております。

また、家庭用ゲームソフト市場の急激な変化、ならびに、当社コンシューマ事業の業績悪化を受け、セガにおけるコンシューマ事業の構造改革の実施について決定いたしました。

■連結損益計算書(要約)

売上高：**3,955億円**(前期比**0.3%減**)

営業利益：**583億円**(前期比**15.1%減**)

経常利益：**581億円**(前期比**14.7%減**)

当期純利益：**218億円**(前期比**47.5%減**)

負ののれん発生益など、特別利益**33億円**を計上した一方で、
事業再編損など、特別損失**185億円**を計上いたしました。

期末配当につきましては、計画どおりの**20円**を予定しております。

■特別損失の状況

当期においては、セガにおける事業再編損**63億円**や、のれん一括償却額**33億円**、
また、減損損失**33億円**などを計上いたしました。

なお、のれんの一括償却につきましては、連結子会社であるセガトイズの収益性及び企業価値を再評価した結果、
株式取得時に想定していた超過収益力が見込めなくなったため、実施いたしました。

■各種費用等の実績

研究開発費・コンテンツ制作費につきましては、セガのコンシューマ事業の構造改革に伴い、一部のパッケージに係る仕掛品の評価減を行った影響により、前期比で増加いたしました。

また、設備投資額につきましては、サミーの新工場、新流通センターの建設に着工したことなどにより、前期比で増加いたしました。

なお、当社及び国内連結子会社の有形固定資産の耐用年数は、主として法人税法に準拠しておりましたが、翌期より経済的耐用年数を考慮して決定した耐用年数に変更いたします。

また、有形固定資産の減価償却方法についても、主として定率法を採用しておりましたが、翌期より主として定額法に変更いたします。これらは、大規模な設備投資を計画したことを契機に、改めて、実態に即した方法に見直したことによるものであります。

■連結貸借対照表(要約)

前期末と比較して、流動資産は、売上債権の増加等により、**121 億円**増加し、固定資産は、新工場の建設開始、及びフェニックスリゾートの完全子会社化等により、**268 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、**4,974 億円**となり、**388 億円**増加いたしました。

純資産については、**109 億円**増加し、**2,963 億円**となりました。

自己資本比率は、**58.9%**となり、引き続き、健全な水準を堅持しております。

■連結キャッシュ・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を **429 億円**計上した一方で、売上債権の増加や、法人税 **403 億円**の支払いがあったことなどにより、**プラス 380 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(譲渡性預金など)の取得に **441 億円**、有形固定資産の取得に **240 億円**をそれぞれ支出したことなどにより、**マイナス 590 億円**となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、配当金の支払いに **102 億円**、社債の償還に **136 億円**を支出した一方で、長期借入により、**344 億円**を調達したことなどにより、**プラス 9 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、**194 億円**減少し、**1,465 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、**マイナス 210 億円**となりました。

■遊技機事業

売上高:**2,121 億円**(-)

営業利益:**710 億円**(前期比 **10.6%**増)

パチスロ主カタイトルの販売が好調に推移したことに加え、部材のリユース等に積極的に取り組んだ結果、利益率が上昇いたしました。

パチスロ販売台数は、タイで発生した洪水の影響を受け、一部タイトルの販売を翌期に延期した結果、前期比約 2 千台減の 30 万台となりました。

「パチスロ北斗の拳」を 17 万 7 千台販売したのをはじめ、「パチスロ モンスターハンター」の販売も好調に推移するなど、パチスロ市場の回復を大きく牽引する形となりました。なお、「パチスロ モンスターハンター」につきましては、5 月 14 日現在での累計受注台数 9 万 5 千台のうち、5 万 6 千台を当期に計上しております。

一方、パチンコにおきましては、パチスロへの需要高まりを背景に、販売市場が低迷しており、全体での販売台数は、前期比約 1 万 1 千台減の 33 万 2 千台となりました。

販売台数は減少したものの、複数のタイトルの販売が堅調に推移した結果、当社の推計値ではありますが、販売シェア自体は向上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: 499 億円(前期比 5.7%増)

営業利益: 74 億円(前期比 1.4%増)

第 3 四半期に発売した、主カタイトル「StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.」の販売や、レベニューシェアタイトルの稼動は、引き続き堅調に推移いたしました。また、アミューズメント施設市場の回復を受けて、カード等の消耗品販売も堅調に推移いたしました。

なお、レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が、国内機器売上高に占める割合は、通期で約 11%となりました。

■アミューズメント施設事業

売上高: 446 億円(前期比 2.2%減)

営業利益: 3 億円(-)

減収となったものの、運営力の強化等により、営業利益は前期と横ばいになりました。

「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結果、セガ国内既存店舗の売上高は、前期比 100.5%となりました。

国内施設においては、5 店舗の出店、12 店舗の閉店を行った結果、当期末での店舗数は、241 店舗となりました。

■コンシューマ事業

売上高: 856 億円(前期比 3.6%減)

営業損失: 151 億円(前期は 19 億円の営業利益)

パッケージ分野は、新作タイトルの販売が全般的に低調に推移した結果、販売本数は、前期比 147 万本減の 1,724 万本となりました。

第4四半期において、開発中のパッケージタイトルの収益性を再評価した上で、一部タイトルの仕掛品の評価減を実施し、原価に**49億円**を計上しております。

デジタル販売の分野では、「Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)」が、引き続き好調に推移しており、3月末日時点でのダウンロード数が累計**250万**を突破いたしました。
また、携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおいて、スマートフォン対応を開始いたしました。

玩具事業では、「アンパンマン」シリーズや「ジュエルポッド」などの定番商品は好調であったものの、その他の販売は、全体的に低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、「アンパンマン」や「名探偵コナン」などのライセンス収入等が好調に推移いたしました。

(2)2013年3月期 通期計画について

■連結損益計算書(要約)

売上高：**4,700億円**(前期比**18.8%増**)
営業利益：**660億円**(前期比**13.2%増**)
経常利益：**650億円**(前期比**11.9%増**)
当期純利益：**400億円**(前期比**83.5%増**)

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。

■遊技機事業

売上高：**2,865億円**(前期比**35.1%増**)
営業利益：**700億円**(前期比**1.4%減**)

遊技機市場の見通しについてですが、パチスロ市場については、回復傾向がより鮮明になっており、前年度の市場販売台数は、**125万台**になったと推計しております。この環境が持続し、今期における市場全体での販売台数は、前期と横ばいの**125万台**、設置台数は、**2.0%増**の**150万台**を予想いたします。

一方、パチンコ市場については、パチスロへの需要高まりを背景とした低迷により、前年度の市場販売台数は、推計値で**254万台**となりました。今期においても、パチスロ好調の環境が持続する見込であるため、市場全体での販売台数は、前期比**9.4%減**の**230万台**、設置台数は、横ばいの**310万台**を予想しております。

なお、主力パチスロタイトルの販売が伸びた前期と比較した場合には、今期の利益率は低下いたします。
また、中期的な販売シェアの向上に向け、研究開発費などの営業費用についても、前期と比べて増加させる計画にしております。

パチスロでは、**13タイトル**を投入し、**47万3千台**の販売を計画しております。今期は、足元の第1四半期から、「パチスロ モンスターハンター」の継続出荷や、「パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ」の販売など、順調なスタートを切っております。

一方、パチンコについては、市場環境の低迷は続くと予想した上でも、今期は、大型の主力タイトルを含む **15 タイトル** の発売を予定することより、**45 万台** の販売を計画いたします。なお、パチンコについては、主力タイトルの販売を、新工場の操業開始後に予定することより、下期偏重のラインナップとなる見込みです。

また、部材のリユースや、ブランドを超えた部材共通化の取り組みは、引き続き、積極的に進めてまいります。

■アミューズメント機器事業

売上高：**405 億円**（前期比 **18.8%減**）

営業利益：**13 億円**（前期比 **82.4%減**）

今期は、製品開発のサイクル上、新作の大型タイトルの販売予定がないため、一時的に、利益率、利益額ともに、大きく減少する見込みとなっております。

今期においては、前期に発売した「StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.」の拡販に、引き続き取り組むほか、レベニューシェアタイトルによる安定的な収益貢献を見込んでおります。

また、プライズ機やメダル機などの、中・小型タイトルや、定番タイトルの販売を強化してまいります。

■アミューズメント施設事業

売上高：**445 億円**（前期比 **0.2%減**）

営業利益：**10 億円**（前期比 **233.3%増**）

増益の計画となっているのは、会計方針の変更に伴う減価償却費の減少による影響でございます。従来の会計方針と比較した場合には、本セグメントでは **28 億円**、減価償却費が減少しております。

セガ国内既存店舗売上高は、プライズ人気の一巡や、前期は、震災の影響による反動増があったことなどを考慮し、前期比 **99.0%** を計画いたします。

国内施設においては、**7 店舗** の出店、**11 店舗** の閉店を計画しており、今期末の店舗数は、**237 店舗** となる見込みです。

また、東京ジョイポリスに加え、その他、国内施設 **26 店舗** の改装を予定しており、売上の伸張に向けて、戦略的に取り組んでまいります。

■コンシューマ事業

売上高：**850 億円**（前期比 **0.7%減**）

営業利益：**5 億円**（前期は **151 億円** の営業損失）

まず、3月30日に公表した構造改革に関して、ご説明させていただきます。改革に伴う費用については、特別損失や原価など、前期の決算に全て計上しておりますが、「組織の合理化」、「タイトル数の絞込み」の施策については、今期中に進めてまいります。

組織の合理化については、欧米市場におけるパッケージ販売分野の組織を合理化し、安定的に収益を創出できる体制を構築いたします。

パッケージタイトル数の絞り込みについては、一部タイトルの開発を中止するなど、今期の投入数は、前期比 **21 タイトル減の 24 タイトル**となる見込みです。

また、5月11日に決算と同時に公表させていただきましたが、従来、セガとして展開していた、ネットワークビジネスの主要機能を会社分割し、7月に新設する**株式会社セガネットワークス**へ移管することを決定いたしました。

これにより、本ビジネスで必要とされる、経営意思決定の迅速化、ならびに、多様化する顧客ニーズへのきめ細かい対応が可能となることより、ネットワーク収益の最大化に向けた体制が整うと考えております。

パッケージ販売の分野においては、国内、海外ともに確固たる収益が期待されるタイトルに販売を絞り込むことから、全体での販売本数は、前期比 **830 万本減の 894 万本**を計画しております。

デジタルの分野では、「ファンタシースターオンライン 2」を **2012 年夏**に投入する予定にしております。本タイトルは、PC がメインのサービスであります。PlayStation®Vita との連動も図るなど、ネットワーク収益の最大化実現に向けた、今期的主力タイトルとして位置付けております。

また、スマートフォン向けや、ソーシャルゲームについても、「Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)」の実績を軸に、フランチャイズ化を図った、複数のコンクエストシリーズなど、今期中に**約 20 以上**の新作タイトルを投入する予定にしております。

玩具事業においては、「アンパンマン」などの定番製品の取組みを強化するとともに、バリューチェーンの見直しによる収益性の改善を実施いたします。アニメーション事業では、映画やテレビシリーズの新作を中心とした事業展開、及び遊技機向け映像制作等に注力いたします。

なお、5月11日に決算と同時に発表させていただきましたが、韓国においてカジノの運営やホテル、スパの経営などを行っている **Paradise Group** と、韓国**仁川市エリア**における、カジノを含む複合型リゾート施設の開発事業について、合弁会社を設立することに関し合意いたしました。

当該プロジェクトの企画・開発・運営を行う合弁会社を設立し、当社は全体の **45%**を出資する**第 2 位**の株主となって経営に参画いたします。

具体的な企画や、開発予算、開発スケジュール、また、役員や社員の派遣等の詳細な事項につきましては、引き続き、**Paradise Group**と協議しており、現状、本件による当社の今期業績への影響は軽微であると認識しております。

※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。