2013年3月期 第1四半期決算 要旨

2012年8月10日

セガサミーホールディングス株式会社

■実績ハイライト

第1四半期は、前年同期比で、増収、増益となりました。

■主な経営施策

パラダイスグループとの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意しております。なお、当該共同事業を実施するための合弁会社は既に設立されております。

5月31日付で、資本効率の向上、ならびに戦略的な資本政策に備えることを目的に、取得株数**1,000万株**、取得金額**170億円**を上限とする、自己株式の取得について発表いたしました。
なお、本件については、8月8日付で、自己株式取得終了の発表をしております。

■連結損益計算書（要約）

売上高：**699 億円**（前年同期比 **7.0%増**）
営業利益：**54 億円**（前年同期比 **86.2%増**）
経常利益：**46 億円**（前年同期比 **43.8%増**）
四半期純利益：**25 億円**（前年同期は **22 億円**の四半期純損失）

第1四半期は、増収、増益という実績になっており、先般公表いたしました上期の計画に対しては、堅調に推移しております。
上期の業績予想については、第2四半期に予定する主力製品の販売動向等を見極めた上で、修正が必要と判断された場合には、速やかに開示いたします。

■各種費用等の実績

主に遊技機事業における新工場及び新流通センターの設立に伴い、前年同期比で設備投資額が増加しております。
今年度より会計方針変更の影響により、従来方針と比べて**約6億円**減価償却費が減少しております。

■連結貸借対照表（要約）

流動資産は、仕入債務の支払い等により、**318億円**減少いたしました。
固定資産は、サミーにおける新工場建設等により、**62億円**増加いたしました。
その結果、第1四半期末における総資産は、前期末に比べ、**255億円**減少の**4,719億円**となりました。

純資産については、**122億円**減少の**2,841億円**となりました。
自己資本比率は、**59.4%**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：**337 億円**（前年同期比 **12.7%増**）
営業利益：**78 億円**（前年同期比 **9.9%増**）

パチスロにおいては、前期発売の『**パチスロ　モンスターハンター**』をはじめとした複数のタイトルが高く評価された結果、前年同期比**約 7 万 3 千台増**の **8 万台**の販売となりました。
一方、パチンコでは、大型・主力タイトルの販売の計画が無かったため、全体での販売台数は、前年同期比**約 5 万 8 千台減**の **2 万 3 千台**となりました。
なお、主に液晶を中心としたリユース効果により、計画に対して、原価水準が改善しております。

上期の見通しについて、パチスロでは、大型・主力タイトルの販売計画が下期中心であるものの、実績のある『**リングにかけろ**』シリーズの新作をはじめ、複数のタイトルの販売を予定しております。
パチンコにおいては、サミーブランドの『**ぱちんこ CR バーチャファイターレボリューション**』の受注を開始しております。
なお、パチンコにおいても、大型・主力タイトルの販売は下期中心となっております。

遊技機事業全体で、上期の公表計画に対して、堅調に推移しておりますが、第2四半期末に販売予定のタイトルのスケジュール等を見極めたうえで、必要に応じて見直しを行ってまいります。

■アミューズメント機器事業
売上高：**83　億円**（前年同期比 **9.2%増**）
営業利益：**2　億円**（前年同期比 **100.0%増**）

第１四半期では、主力タイトルの販売を計画しておりませんでしたが、レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益は堅調に推移しており、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占める割合は、**約　17%**となりました。
上期の見通しについては、7 月に『maimai』などを販売する予定です。

■アミューズメント施設事業
売上高：**100　億円**（前年同期比 **8.3%減**）
営業利益：**4　億円**（前年同期比 **33.3%減**）

主にプライズカテゴリーに牽引される形で比較的堅調に推移した前年同期からの反動により、セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比 **94.6%**とやや低調に推移いたしました。
国内施設においては、**1 店舗**の出店、**2 店舗**の閉店を行った結果、第１四半期末での店舗数は、**240 店舗**となっております。
上期の見通しについては、引き続き運営力強化などにより、各店舗の収益力の強化を図ってまいります。
また、7 月 14 日に『**東京ジョイポリス**』がリニューアルオープンしております。

■コンシューマ事業
売上高：**149　億円**（前年同期比 **6.9%減**）
営業損失：**15　億円**（前年同期は **38　億円**の営業損失）

コンシューマ事業においては、平成 24 年 3 月 30 日に公表した、セガにおけるパッケージゲーム分野の構造改革に関して、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、今期中に進めております。

組織の合理化については、フランス・ドイツ・スペイン等のパッケージ販売分野の拠点を閉鎖し、売掛回収等、残務処理が終了次第、清算いたします。また、外部のディストリビューターの採用を決定するとともに、欧米拠点の人員数を削減し、固定費の削減を図っております。

パッケージタイトル数の絞り込みについては、『Sonic the Hedgehog』、『Football Manager』等の主力IPに絞りこむ一方で、一部タイトルの開発を中止していることから、今期のタイトル投入数は、前期比 **21 タイトル減**の **24 タイトル**となる見込みです。

一方で、今後の成長分野として位置づけているデジタルゲーム分野においては、7月2日付で、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、新設の**株式会社セガネットワークス**へ移管しております。
今後は、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を図り、デジタル分野の強化に積極的に取り組んでまいります
当第1四半期の実績としては、パッケージ分野では、『London 2012』などの販売を行いましたが、構造改革の施策の一部として、パッケージタイトル数の削減を実施していることから、パッケージ販売本数は、前年同期比 **99 万本減**の **134 万本**となりました。
デジタル分野については、引き続き iOS、アンドロイド向けの『Kingdom Conquest(**キングダムコンクエスト**)』が、高い評価を受け、累計ダウンロード数が **300 万ダウンロード**を突破いたしました。また、その他にも、DeNA(ディーエヌエー)向けの『**サカつく S**』 や iOS 向けの『**ミクフリック**』など、複数の新規タイトルの供給を開始いたしております。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は、従量課金が堅調に推移いたしました。
玩具事業、アニメーション事業においては、 主力タイトル等の販売が堅調に推移いたしました。

上期の見通しとしては、パッケージ分野において、構造改革により収益力の改善に取り組むほか8月に、国内向けタイトルとして『**初音ミク**』の新作の発売を予定しております。

デジタル分野においては、7月に今期主力タイトル『**ファンタシースターオンライン 2**』のサービスを開始しており、好調なスタートを切っております。また、携帯電話、PC 向けパチンコ・パチスロサイトにおいては、引き続き『777town』のスマートフォン対応を進めてまいります。

玩具事業においては、国内の主力製品の拡販に注力いたします。
アニメーション事業においては、 劇場向け映画『**名探偵コナン**』の配分収入が堅調に推移しております。

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。