

## 2010年3月期第2四半期決算説明会 要旨

2009年11月4日

セガサミーホールディングス株式会社

### ■決算ハイライト

連結売上高は前年同期比 **23.0%減**となる、**1,543 億円**、  
営業損益面では、前年同期 **75 億円**の営業損失に対して、**3 億円**の営業損失となりました。

セグメント別で見ますと、遊技機事業におきましては、  
パチスロ、パチンコともに、前年同期比で販売台数が増加したことに加え、  
販売価格の上昇等により、増収、黒字転換しております。

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、営業損失の計上となりました。

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、  
依然、前年同期実績を下回る水準で推移しているものの、  
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きましては、主カタイトルの投入が下期中心になることにより、  
主カタイトルの販売があった前年同期と比較すると、  
販売本数が減少し、減収、営業損失が拡大いたしました。

### ■連結損益計算書(要約)

2010年3月期の第2四半期累計実績は、  
売上高：**1,543 億円**(前年同期比 23.0%減)  
営業損失：**3 億円**(前年同期は 75 億円の営業損失)  
経常損失：**7 億円**(前年同期は 84 億円の営業損失)  
四半期純損失：**63 億円**(前年同期は 95 億円の純損失)                      となりました。

期初計画対比では、売上高は、遊技機事業におけるパチンコ販売台数の未達により、  
期初計画値を下回ったものの、  
利益面では、主に遊技機事業における利益率改善等によって、期初計画値を上回り、  
上期の利益を上方修正いたしました。  
通期の計画につきましては、下期に計画する主カタイトルの販売動向を見極める必要があるため、  
期初計画値より変更はございません。

### ■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 **229 億円**、資産計上された額で **20 億円**、合計で **249 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、**55 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

受取手形及び売掛金が 212 億円、支払手形及び買掛金が 129 億円それぞれ減少しております。また、有価証券が 180 億円増加した一方、現金及び預金が 97 億円減少しております。

研究開発費に係る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 20 億円**計上されております。

自己資本比率は、**52.4%**となり、引き続き健全な水準を堅持しております。

### ■遊技機事業実績

売上高：**683 億円**（前年同期比 4.8%増）

営業利益：**108 億円**（前年同期は 10 億円の営業損失）

売上高は、前年同期比で **4.8%増**の **683 億円**、営業損益面では、前年同期 **10 億円**の営業損失に対し、**108 億円**の営業利益となりました。前年同期と比較して、パチンコ、パチスロともに販売価格が上昇したこと、ならびにパチンコにおける盤面販売比率が上昇したこと等により、粗利率が改善しております。

計画対比でも、一部タイトルにおけるパチンコ、パチスロの販売価格および盤面販売比率が上昇し、また、粗利率の高いパチスロ販売台数が計画を上回ったことにより、粗利率が大幅に改善しております。さらに、研究開発費や販売手数料を中心に、営業費用が減少いたしました。

個別タイトルでは、パチスロにおいて、斬新なゲーム性を搭載した今期主力タイトル、サミーブランドの「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結果、第2四半期累計で約3.1万台を販売し、10月末時点での累計受注台数は、約4.4万台となっております。その他、サミーブランド「パチスロうる星やつら2」の販売も好調に推移した結果、パチスロ販売台数は57千台となり、前年同期比で、約2千台増加いたしました。

パチンコでは、サミーブランドの「CRガメラ THE BATTLE PACHINKO」や「ぱちんこ CR 宮廷女官チャングムの誓い」などを販売した結果、パチンコ販売台数は16万7千台となり、前年同期比で約1万2千台増加いたしました。また、盤面販売比率は、前年同期の10.8%から、65.1%に上昇いたしました。

#### ■アミューズメント機器事業実績

売上高:179億円(前年同期比48.0%減)

営業損失:7億円(前年同期は46億円の営業利益)

売上高は、前年同期比で48.0%減の179億円、営業損益面では、前年同期46億円の営業利益に対し、7億円の営業損失となりました。なお、会計方針の変更に伴い、営業費用が5億円減少し、同額、利益が増加しております。

大型タイトルのあった前年同期との比較では、減収・営業損失計上となったものの、今期主力タイトルである、「ボーダーブレイク」の稼動などが好調に推移した結果、計画対比では、営業損失縮小となりました。

なお、「ボーダーブレイク」においては、オペレーターの投資効率向上と、機器メーカーである当社の長期安定収益確保を実現するレベニューシェアモデルでの販売を行っております。また、汎用筐体および新基盤を導入することで、原価低減を実現いたしました。

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43億円、資産計上された額で5億円、合計で48億円となり、前年同期比で9億円減少しております。

## ■アミューズメント施設事業実績

売上高: **289 億円**(前年同期比 22.1%減)

営業利益: **2 億円**(前年同期は 28 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 **22.1%減の 289 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 **28 億円**の営業損失に対し、**2 億円**の営業利益を計上いたしました。

セガ国内既存店収益の状況は、第 2 四半期累計で前年同期比 **92.3%**となり、未だ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 2 四半期累計期間における閉店店舗数は、**46 店舗**、当第 2 四半期末店舗数は、**277 店舗**となっております。

今期、閉店もしくは売却を決定していた一部の店舗において、賃料を中心とした経済条件等が改善したことにより、閉鎖スケジュールの変更および、当該店舗の営業継続を決定いたしました。

また、閉鎖店舗数の変更等に伴い、当第 2 四半期累計期間において、特別利益として、原状回復費戻入益を **5.9 億円**計上しております。

## ■コンシューマ事業実績

売上高: **376 億円**(前年同期比で 39.3%減)

営業損失: **81 億円**(前年同期は 59 億円の営業損失)

大型タイトルがあった前年同期との比較では、売上高は、前年同期比で **39.3%減の 376 億円**、営業損失は、前年同期の **59 億円**に対し、**81 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 **15 億円**減少し、同額、利益が増加しております。

また、計画対比で見ますと、売上は下回るものの、営業損失は縮小しております。これは、一部タイトルの発売延期に伴い、上期に見込んでいたコンテンツ制作費の費用計上が、下期以降に繰り延べられた影響等によるものです。

家庭用ゲームソフト事業においては、  
海外市場向けの「Virtua Tennis 2009」や、  
国内市場向けの「ぷよぷよ 7」、「初音ミク -Project DIVA-」など、  
新作タイトルの販売は概ね堅調であったものの、海外でのリピートタイトルの販売が低調に推移した結果、  
ゲームソフト販売本数は、540 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 112 億円、資産計上された額で 15 億円、合計で 127 億円となり、  
前年同期比で 40 億円減少しております。

#### ■連結損益計算書 ※通期計画

2010 年 3 月期の計画は、期初計画から変更はなく、

売上高	4,200 億円	
営業利益	270 億円	
経常利益	260 億円	
当期純利益	150 億円	を計画しております。

#### ■各種費用等の計画

各種費用の計画はご覧の通りとなっております。こちらも期初計画より、変更はございません。

研究開発費・コンテンツ制作費	512 億
設備投資額	169 億
減価償却費	182 億
広告宣伝費	225 億

設備投資額および減価償却費は、  
主にアミューズメント施設数の減少を受けて前期比で大幅に減少する見込みです。

研究開発費およびコンテンツ制作費については、  
主に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削減により、  
資産計上額を含めた数値と比較しても、前期比で減少する計画です。

## ■遊技機事業計画

遊技機事業における、通期見通しですが、パチスロにおいては、第2四半期に投入した「エウレカセブン」のような、斬新なゲーム性を搭載した主カタイトルを複数投入いたします。下期の主カタイトルの一つとして、サミーブランド「あしたのジョー」を発売する計画です。本タイトルについては、京楽産業と協業し、効果的なプロモーションを共同で展開するなど、業界活性化に向けたプロジェクトに取り組みます。

パチンコにつきましては、10月中旬より出荷を開始した、サミーブランド「ぱちんこ CR 戦国乱舞 蒼き独眼」の販売が好調に推移しており、10月末日時点での累計受注台数は、約5.3万台となっております。また、今期主カタイトル、サミーブランド「ぱちんこ CR 蒼天の拳」を12月初旬より出荷開始する予定です。

前期、サミーにおいて、新開発体制下で初のタイトルとなる「北斗の拳」を、シリーズ合計で約26万台販売したことにより、盤面入替の対象となる、当社パチンコ本体枠の市場への普及が進みました。その後、同体制下において、継続的にヒットタイトルの供給が実現できております。したがって、下期においても、引き続き、粗利率の高い盤面販売比率の上昇を見込むとともに、価格戦略の見直しも継続してまいります。

また、下期以降、液晶を中心とした部材調達コストの低減を図ります。

## ■アミューズメント機器事業計画

アミューズメント機器事業の通期においては、第3四半期にレベニューシェアにて販売を行う、今期主カタイトル、「シャイニング・フォース クロス」をはじめ、上期に販売した「ボーダーブレイク」における稼働収益などを計画しております。また、「WCCF」や、「スターホース 2」をはじめとした、主カタイトルのCVTキット販売も計画しております。

当セグメントでは、研究開発費およびコンテンツ制作費の削減を計画しており、資産計上額を含めた数値と比較しても、前期比で20億円の減少を見込みます。

## ■アミューズメント施設事業計画

アミューズメント施設事業の見通しです。

セガ国内既存店売上高前年比は、通期 **93.6%**を計画しております。

下期においては、

稼動が好調な「**ボーダーブレイク**」をはじめとした主力タイトルの普及拡大、製品カテゴリ別の施策として、メダル、プライズゲーム機等の運営力強化により、店舗収益の改善を図ります。

また、計画している、収益性・将来性の低い店舗の閉店もしくは売却を進めてまいります。

「**甲虫王者ムシキング**」や「**オシャレ魔女 ラブ and ベリー**」で掘り起こしたキッズマーケットの再度活性化を図るべく、今期は新たにキッズゲームを、

上期に投入したタイトルを含め、合計 **9** タイトル投入いたします。

ただし、レンタル型ビジネスのため、収益貢献は来期以降を見込んでおります。

## ■コンシューマ事業計画

コンシューマ事業の見通しです。

下期においては、家庭用ゲームソフト事業で、

複数の主力タイトルの発売を計画しており、第3四半期において、

海外市場向けタイトルとして、「**Mario and Sonic at the Olympic Winter Games ™**」

を発売するとともに、グローバルタイトルとして、「**BAYONETTA**」を先ず国内で発売いたしました。

また、12月3日には、国内市場向けに「**ファンタースターポータル2**」の発売を計画しております。

当セグメントにおいては、研究開発費およびコンテンツ制作費の削減を計画しており、

資産計上額を含めた数値と比較しても、前期比で **36 億円**の減少を見込みます

## ■セガサミーグループの新たな取り組み

最後に当社グループの新たな取り組みについてご説明いたします。

まず、フル 3D CGアニメーション事業の展開についてです。

当社は2009年6月1日、CGアニメーション映像制作事業および著作権事業を手がける、

「**セガサミービジュアル・エンタテインメント**」を設立しました。

セガサミービジュアル・エンタテインメントは高度な技術や豊富な経験を持つ、優秀なCGエンジニアを数多く有しております。例えば、ハリウッドで有力な実績を持つCGアーティストもメンバーとして迎えており、既に国内最高水準のCGアニメーション制作能力を確立しています。

さらに、プロダクション工程では、映像クオリティとコストをまず明確化し、スケジュール通りの制作を実現するための、アセット管理ツールや工程ごとの制作情報共有ツールなどのパイプラインを独自に開発しており、品質技術のみならず、開発管理技術をも併せ持っていることが強みです。

また、CGアニメーションの大規模開発環境として欠かせない、工程ごとの完全分業制というハリウッドにおける一般的な体制を国内で唯一実現しております。

事業戦略としては、まずグループ内外からの映像開発受託によって、事業リスクや資金リスクを可能な限り排除しながら、CG長編映像を制作するための経験と開発基盤を蓄積し、最終的には世界中の子どもをターゲットにしたオリジナルのCGアニメーション映像の制作を手がけたいと考えています。

セガサミーグループの既存事業で培った有力IPの有効活用や、逆にCGアニメーションで新規開発されたIPの、既存事業への応用によってグループシナジーを創出し、グローバルで通用するキャラクターIPビジネスの展開を目指します。

次に、**爆丸 LLP(エルエルピー)**の設立について。

セガサミーグループのセガトイズ、トムス・エンタテインメント、セガ、サミー、サミーネットワークスは共同出資により、「**爆丸**」の国内における事業主体となる**爆丸 LLP**を設立しました。

「**爆丸**」は現在までにアジア、北米、欧州、中東地域などを含めた世界約 80 カ国で展開されており、2009 年 2 月にはアメリカ玩具業界において、2009 年「**トイ・オブ・ザ・イヤー**」で「**大賞**」を受賞しました。

**爆丸 LLP** が国内の爆丸事業を総合的にプロデュースし、「**爆丸**」の IP 価値の最大化を目指していきます。