

2011年3月期 第1四半期実績

■全体について

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)と比較して、増収となった要因は？

A: 売上高は、遊技機事業、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いて、前年同期を上回りました。遊技機事業においては、主にパチスロ販売台数が前年同期と比較して、大幅に増加いたしました。アミューズメント機器事業においては、レベニューシェアタイトルによる配分収益や主力タイトルの CVT キット販売等が堅調に推移いたしました。コンシューマ事業では、ゲームソフト事業において、主力タイトルの発売を行わなかった前年同期との比較では、販売本数が増加いたしました。

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)より、黒字転換した要因は？

A: 各セグメントにおいて利益率の改善が進みました。遊技機事業においては、パチンコと比較して利益率の高いパチスロの販売台数の増加、部材のリユースや部材調達コスト削減による原価低減等によって、利益率が改善いたしました。アミューズメント機器事業においては、レベニューシェアタイトルによる配分収益や主力タイトルの CVT キット販売等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いては、店舗ポートフォリオの見直しや営業費用の削減を行いました。コンシューマ事業では、研究開発費およびコンテンツ制作費などの営業費用の削減を行ったほか、上場子会社の収益改善などにより、損失が縮小いたしました。

■遊技機事業について

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)と比較して、増収、黒字転換した要因は？

A: 売上高は、主にパチスロ販売台数が増加したことにより、前年同期を大幅に上回りました。営業利益は、パチンコと比較して利益率の高いパチスロの販売台数の増加、部材のリユースや部材調達コスト削減による原価低減等によって、利益率が改善し、黒字転換いたしました。

Q: パチンコ・パチスロにおける原価低減の実績は？

A: 部材調達コストの削減やリユース等により、当第1四半期で約28億円程度の原価低減効果がございました。

■アミューズメント機器事業について

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)と比較して、増収、黒字転換した要因は？

A: レベニューシェアタイトルによる配分収益や、利益率の高い主力タイトルの CVT キット販売、およびカード等の消耗品販売が堅調に推移しました。

## ■アミューズメント施設事業について

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)と比較して減収となったものの、黒字転換した要因は？

A: 店舗数の減少等により、減収となったものの、店舗ポートフォリオの見直しや、減価償却費、販管費などの営業費用の削減効果により、黒字転換いたしました。

Q: セガ国内既存店売上高が回復傾向にあるようだが、その要因は？

A: 全般的に、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ております。

## ■コンシューマ事業について

Q: 前年同期(2010年3月期 第1四半期)と比較して、増収、損失縮小となった要因は？

A: 当第1四半期においては、海外で「IRON MAN 2」や「Alpha Protocol」などの発売を行った結果、主カタイトルの発売を行わなかった前年同期との比較では、増収となりました。

増収となったことに加え、研究開発費や販管費等の営業費用の削減、上場子会社の収益改善などにより、損失が縮小いたしました。

## 2011年3月期 上期見通し

### ■全体について

Q: 第2四半期累計の修正計画が、期初計画に対して、増収、増益となっている要因は？

A: 売上高は、コンシューマ事業の海外ゲームソフト事業において、期初計画を下回る見込みとなっているものの、遊技機事業において、主にパチスロ販売台数が大幅に増加したことにより、増収を計画しております。

営業利益は、コンシューマ事業において期初計画を下回るものの、遊技機事業において、パチンコと比較して利益率の高いパチスロの販売台数の増加、部材のリユースや部材調達コスト削減による原価低減等によって利益率が改善し、大幅な増益を見込んでおります。

なお、アミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業については、概ね計画通りの進捗となっております。

Q: 通期計画の見直しは？

A: 第2四半期累計期間における業績進捗を受けて見直す予定です。第3四半期以降に販売を計画する製品のラインナップや販売スケジュール等を検証し、新たな通期連結業績予想値を策定後、速やかに公表いたします。

### ■遊技機事業について

Q: 第2四半期累計の修正計画は、売上の伸びに対して利益の伸びがかなり大きいですが、主な要因は？

A: パチンコと比較して利益率の高いパチスロの販売台数の増加、部材のリユースや部材調達コスト削減による原価低減等によって利益率が改善したことによるものです。

## ■アミューズメント機器事業について

Q: 第 2 四半期の見込みは？

A: 今期主カタイトルの「戦国大戦」は下期での販売を計画しており、アミューズメント機器事業全体では、概ね計画通りの推移となっております。

## ■アミューズメント施設事業について

Q: 第 2 四半期の見込みは？

A: 主カタイトルを軸とした個別店舗の運営力、地域競争力の強化など、店舗収益の改善に努めてまいります。なお、アミューズメント施設事業全体では、概ね計画通りの進捗となっております。

## ■コンシューマ事業について

Q: 第 2 四半期累計計画を下方修正しているが、その要因は？

A: 国内におけるゲームソフト販売は概ね堅調であるものの、海外での販売が厳しい市場環境を受けて、軟調に推移しているためです。上期におけるゲームソフト販売本数を、期初計画に対して、132 万本減となる 500 万本に修正いたしました。

Q: 上期のゲームソフト販売本数が 132 万本減少するにも関わらず、営業利益への営業が-5 億円に留まる要因は？

A: ゲームソフト事業は、海外での新作販売が軟調に推移していることから、期初計画を下回って推移しておりますが、ネットワーク他の事業において、上場子会社を中心に業績が堅調に推移しているためです。

※本資料内に記載した業績予想につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により予想数値と異なる結果となる可能性があります

以上