

■決算ハイライト

当第1四半期は、前年同期比で、増収、黒字転換いたしました。

遊技機事業におきましては、パチンコ販売台数は、前年同期実績を下回ったものの、パチスロ販売台数が大幅に増加したことなどにより、増収、黒字転換いたしました。また、液晶を中心としたリユース効果等により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したことなどにより、増収、黒字転換いたしました。

アミューズメント施設事業におきましては、店舗数の減少や、セガ国内既存店舗の売上高が、前年同期実績を下回って推移したことなどにより、減収となったものの、店舗ポートフォリオの見直しなどによって、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、前年同期と比較して、増収、損失縮小となったものの、海外でのゲームソフト新作販売は、厳しい市場環境を受けて、低調に推移いたしました。

■連結損益計算書(要約)

2011年3月期の第1四半期実績は、
売上高: **913億円**(前年同期比 **51.2%増**)、
営業利益: **149億円**(前年同期 **78億円**の営業損失)、
経常利益: **146億円**(前年同期 **80億円**の経常損失)
となりました。

主にアミューズメント施設に係る、資産除去債務など、特別損失を **12億円**計上した結果、前年同期 **102億円**の四半期純損失に対して、**70億円**の四半期純利益を計上し、黒字転換いたしました。

■第2四半期累計業績予想の修正について

第1四半期の実績、ならびに足元の業績進捗を踏まえて、7月30日付で、第2四半期累計計画を上方修正いたしました。

遊技機事業のパチンコにおいては、主カタイトルの仕様変更に伴う、販売スケジュールの見直し等を受け、上期の販売台数は **20万台**を計画する一方、パチスロにおいては、稼働が回復傾向にある中、当社グループ製品の販売が好調に推移しており、上期の販売台数は **18万台**を計画いたします。

また、コンシューマのゲームソフト事業において、海外市場における新作タイトルの販売が軟調に推移したことから、上期におけるゲームソフトの販売本数は**500万本**を見込みます。
アミューズメント機器事業とアミューズメント施設事業は、概ね計画どおりの進捗となっております。

また、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が想定を上回って推移したこと、部材のリユースや部材調達コスト削減により原価を低減したこと、価格戦略を見直したこと等によって、利益率の改善が進みました。

以上の結果、第2四半期累計計画は、
売上高：**2,050億円**（期初計画対比**150億円増**）、
営業利益：**340億円**（期初計画対比**195億円増**）、
経常利益：**335億円**（期初計画対比**195億円増**）、
四半期純利益：**170億円**（期初計画対比**115億円増**）
を見込んでおります。

なお、通期計画につきましては、上期における業績進捗を受けて、見直す予定です。
下期以降に販売を計画する製品のラインナップ、ならびに販売スケジュール等を検証し、
新たな通期計画を策定後、速やかに公表いたします。

■連結貸借対照表(要約)

当第1四半期末における総資産は、前期末に比べ、**83億円減少**し、**4,148億円**となりました。
自己資本比率は、**57.6%**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：**489億円**（前年同期比**149.5%増**）
営業利益：**151億円**（前年同期**10億円の営業損失**）

パチスロにおいては、一部タイトルの発売を第2四半期以降に延期したものの、
当期主力タイトルの「パチスロ蒼天の拳」や、前期発売した「新鬼武者」などの販売が好調に推移した結果、
販売台数は、前年同期比で約**10万4千台増**の**10万9千台**となりました。

パチンコにおいては、「デジハネ CR 蒼天の拳」や、「CR シンデレラボーイ2～シンデレラコードを奪還せよ～」などを
販売した結果、販売台数は、前年同期比で約**4千台減**の**4万9千台**となりました。

当第1四半期においては、部材調達コスト削減や液晶のリユースなどによって、
遊技機事業全体で、計画に対し**28億円程度**の原価低減を実現いたしました。

上期の見通しですが、パチスロの累計販売台数を、**8万台増加**の**18万台**に修正いたしました。
第2四半期では、「パチスロ蒼天の拳」や「新鬼武者」の追加受注分に加えて、

「パチスロスパイダーマン3」や「リングにかけろ1 ～黄金の Jr. 編～」などの主力タイトルを販売する計画です。

パチンコにおいては、上期の販売台数を、3万台減の20万台に修正しております。

第2四半期では、既に、「ぱちんこ CR 科学忍者隊ガッチャマン～運命の絆～」を発売し、完売いたしました。

また、今期主力タイトル「ぱちんこ CR 北斗の拳剛掌(ラオウ)」を、新枠にて発売し、9万台完売しております。

今回販売した「ぱちんこ CR 北斗の拳剛掌(ラオウ)」については、組合の自主規制により、7月で販売を終了しておりますが、新内規に則った「ぱちんこ CR 北斗の拳剛掌(ラオウ) 黒王バージョン」を9月に販売いたします。

また、遊技機事業全体で、引き続き、リユースを中心とした原価低減の取り組みを進めるほか、価格戦略についても、タイトルに応じて柔軟な対応を行ってまいります。

■アミューズメント機器事業

売上高: 97 億円(前年同期比 24.4%増)

営業利益: 13 億円(前年同期 10 億円の営業損失)

※今期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を
当アミューズメント機器事業へ移管しております

当第1四半期においては、レベニューシェアモデルにて、新たに「初音ミク Project DIVA Arcade」を販売したほか、前期に投入した「ボーダーブレイク」などの稼動による配分収益が好調に推移いたしました。

また、「三国志大戦 3 WAR BEGINS」の CVT キット販売や、カード等の消耗品販売も堅調に推移いたしました。

なお、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、当第1四半期で、約 17%となりました。

第2四半期においても、レベニューシェアタイトルの継続的な収益貢献を見込んでおります。

なお、今期の主力タイトル「戦国大戦」の発売は第3四半期を予定しております。

■アミューズメント施設事業

売上高: 111 億円(前年同期比 21.3%減)

営業利益: 1 億円(前年同期 1 億円の営業損失)

店舗数の減少などにより、減収となったものの、
店舗ポートフォリオの見直しや、営業費用の削減などにより、黒字転換いたしました。

セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比 97.2%となり、
上期計画に対しては堅調ではあるものの、前年同期実績を下回って推移いたしました。

国内施設においては、当第1四半期において 6 店舗の閉店、1 店舗の出店を行った結果、
第1四半期末店舗数は、255 店舗となりました。

現在の足元の状況についてですが、例えば、秋葉原などの一部の店舗においては、
当社のアミューズメント機器「初音ミク Project DIVA Arcade」の導入に合わせて重点的に展開した
「初音ミク」のフィギュアやアソート商品などの、プライズ売上が伸張するなど、
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。

第2四半期においては、このように、主カタイトルを軸に、地域や特性に応じた店舗運営を行うなど、
個別店舗の運営力、地域競争力の強化等に努めてまいります。

■コンシューマ事業

売上高: **207 億円** (前年同期比 **15.0%増**)

営業損失: **6 億円** (前年同期 **45 億円**の営業損失)

家庭用ゲームソフト事業においては、
海外市場向けに「IRON MAN 2」や「Alpha Protocol」などを発売いたしました。
ゲームソフト販売本数は、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、
64 万本増加の 329 万本となったものの、海外における新作販売は、厳しい市場環境を受け、
計画に対しては低調に推移いたしました。

また、スマートフォンや SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス) 向けなど、
新たなプラットフォームへの対応も進めております。

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、**44 億円**となり、
前年同期比で **14 億円**減少いたしました。
なお、前期発表した海外における人員削減については、4 月末をもって完了しております。

上期の見通しですが、海外の厳しい市場環境等を考慮し、
ゲームソフトの累計販売本数を、**132 万本減の 500 万本**に修正いたしました。
第2四半期においては、国内で、7 月に「初音ミク -Project DIVA- 2nd」を発売したほか、
9 月に「クロヒヨウ 龍が如く新章」を発売する予定です。
その他、主カタイトルにつきましては、
10 月に「VANQUISH(ヴァンキッシュ)」、冬に「ソニック カラーズ」など、下期を中心に複数投入する計画です。

また、研究開発費およびコンテンツ制作費の削減にも継続的に取り組んでまいります。

以上