

2011年3月期 第2四半期決算 要旨

2010年11月1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

当第2四半期累計期間は、前年同期と比較して、増収、黒字転換いたしました。

遊技機事業におきましては、パチスロ、パチンコともに、販売台数は前年同期実績を上回りました。

また、液晶を中心としたリユース効果等により利益率が大幅に改善いたしました。

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引き続き、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きましては、

セガの国内既存店舗売上高は、7月以降、100%を超えて推移した結果、前年同期実績とほぼ同水準となりました。

コンシューマ事業におきましては、国内でのゲームソフト販売は堅調に推移したものの、

海外においては、厳しい市場環境を受けて、新作タイトルの販売が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2四半期累計実績は、

売上高: **2,178億円**(前年同期比 **41.2%増**)、

営業利益: **468億円**(前年同期 **3億円**の営業損失)、

経常利益: **460億円**(前年同期 **7億円**の経常損失)

となりました。

当第2四半期累計期間においては、特別利益 **28億円**を計上した一方で、

特別損失を合計で **36億円**計上いたしております。

その結果、前年同期 **63億円**の四半期純損失に対して、**243億円**の四半期純利益を計上し、黒字転換いたしました。

■連結貸借対照表(要約)

当第2四半期末における総資産は、前期末に比べ、**425億円**増加し、**4,656億円**となりました。

自己資本比率は、**55.8%**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: 1,342 億円(前年同期比 96.5%増)

営業利益: 476 億円(前年同期比 340.7%増)

パチスロにおいては、当第 2 四半期に発売した、「パチスロリングにかけろ ～黄金のJr. 編～」
ならびに「パチスロスパイダーマン3」の販売が好調に推移したことに加え、
「パチスロ蒼天の拳」、「新鬼武者」の販売も引き続き、堅調に推移いたしました。

その結果、パチスロ販売台数は、前年同期比 約 14 万 4 千台増の 20 万 1 千台となりました。

パチンコにおいては、当期主力タイトルである、「ぱちんこ CR 北斗の拳剛拳(ラオウ)」を発売し、
シリーズ合計で、約 12 万台を販売いたしました。また、その他タイトルの販売も堅調に推移した結果、
パチンコ販売台数は、前年同期比 約 3 万台増の 19 万 8 千台となりました。

なお、当第 2 四半期において、サミーブランドの新枠を投入したことにより、
パチンコ盤面販売比率は 30.6%となり、前年同期と比較して、低下しております。

当上期においては、液晶のリユースや部材調達コストの削減に取り組んだ結果、
遊技機事業全体で、期初計画に対して、約 66 億円の原価低減を実現いたしました。

■アミューズメント機器事業 実績

売上高: 196 億円(前年同期比 9.5%増)

営業利益: 19 億円(前年同期 7 億円の営業損失)

前期に発売した「ボーダーブレイク」や、第 1 四半期に投入した「初音ミク Project DIVA Arcade」などの
レベニューシェアタイトルの稼働による配分収益が引き続き、好調に推移いたしました。

その結果、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働による配分収益が占める割合は、当第 2 四半期累計で、約 19%となりました。
また、主力タイトルの CVT キット販売や、カード等の消耗品販売が堅調に推移したことに加え、
施設市場においてプライズカテゴリーの売上が回復傾向にある中、プライズ製品の販売も好調に推移いたしました。

一方、キッズカード販売につきましては、低調に推移いたしました。足元での販売状況や市場環境等を考慮し、
当第 2 四半期において、キッズカード関連の特別損失を約 12 億円計上しております。

■アミューズメント施設事業 実績

売上高: 236 億円(前年同期比 18.3%減)

営業利益: 11 億円(前年同期比 450.0%増)

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、増益となりました。

セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比 99.9%となりました。
UFO キャッチャーなどの、プライズカテゴリーの売上が引き続き、好調に推移しており、
7月以降は、前年同期実績を上回る推移となっております。

国内施設においては、当第2四半期累計期間において 10 店舗の閉店、2 店舗の出店を行った結果、
第2四半期末の店舗数は、252 店舗となりました。

■コンシューマ事業 実績

売上高: 387 億円(前年同期比 2.9%増)

営業損失: 13 億円(前年同期 81 億円の営業損失)

家庭用ゲームソフト事業においては、「初音ミク -Project DIVA- 2nd」や「クロヒョウ 龍が如く新章」、
「けいおん! 放課後ライブ!!」など、国内における販売は堅調に推移いたしました。
また、主カタイトルの発売をしたことに加え、リピートタイトルの販売も堅調に推移したことにより、
ゲームソフト全体での販売本数は、前年同期比 120 万本増の 660 万本となったものの、
厳しい市場環境を受け、海外における新作タイトルの販売は、計画に対し低調に推移いたしました。

当セグメントにおける、研究開発費・コンテンツ制作費は、80 億円となり、
前年同期と比較して、32 億円減少いたしました。

なお、スマートフォンや SNS 向けなど、新たなプラットフォームへの対応も積極的に進めております。

玩具販売は、セガサミーグループ 5 社の共同出資により設立した「爆丸 LLP」を中心に事業展開した
「爆丸」の他、「ホームスターアクア」や「アンパンマンおしゃべりいっぱい! ことばずかん」の販売が
堅調に推移いたしました。

携帯電話・PC 向けコンテンツは、「777タウンットネット」や「サミー777タウン」に主カタイトルを投入し、
引き続き堅調に推移いたしました。

アニメーション映像は、「名探偵コナン」のヒットによる配分収入や、
国内および海外における「爆丸」のロイヤリティ収入が好調に推移いたしました。

先般発表いたしました通り、サミーネットワークス、セガトイズ、トムス・エンタテインメントの
完全子会社化を決定いたしました。各社の臨時株主総会にて、正式に決議され、
当初の予定通り、本年 12 月 1 日より、当社の完全子会社となる見込みです。

完全子会社化に伴い、のれん、または負ののれんが発生する見込みとなっており、その金額は、12月末日の各社の純資産、および当社株価により決定されます。なお、当期につきましては、第4四半期のみの償却となりますので、業績に与える影響は軽微でございます。

■連結損益計算書(要約) 通期計画

2011年3月期 通期計画

売上高: **4,100億円**(前期比 **6.6%増**)、
営業利益: **650億円**(前期比 **77.1%増**)、
経常利益: **640億円**(前期比 **78.3%増**)、
当期純利益: **375億円**(前期比 **85.6%増**)

2011年3月期の通期計画につきましては、9月30日に発表した通り、第2四半期までの業績進捗を受け、期初計画に対して、上方修正いたしました。当期は、パチンコホールにおけるパチスロの稼働が回復傾向にある中、主に遊技機事業において、大幅な増益を見込んでおります。

■遊技機事業 通計計画

売上高: **2,150億円**(前期比 **34.1%増**)
営業利益: **585億円**(前期比 **98.3%増**)

パチスロにおいては、上期の好調な販売実績を受けまして、通期販売台数を、前期比 **13万7千台増の30万台**に修正いたしました。また、戦略的に販売スケジュールを見直し、当期投入タイトル数を、**9タイトル**に変更いたしました。

下期においては、「**新鬼武者**」の追加受注分に加えて、「**俺の空～蒼き正義魂～**」など、複数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、一部製品の仕様変更に伴い、販売スケジュール及び販売台数を見直し、通期における販売台数を、前期と同水準の **36万台**に修正いたしました。下期においては、主に第4四半期を中心に、戦略的タイトルを複数投入する計画です。また、遊技機事業全体で、引き続き、原価低減の取り組みを進めてまいります。

■アミューズメント機器事業 通期計画

売上高: **530億円**(前期比 **17.5%増**)
営業利益: **65億円**(前期比 **7.1%減**)

下期においては、当期主力タイトルの「**戦国大戦**」を販売いたします。また、レベニューシェアタイトルの稼働による、継続的な収益貢献を見込みます。なお、当第2四半期末における、レベニューシェアモデルの投入タイトル数は、合計で **5タイトル**となっております。

■アミューズメント施設事業 通期計画

売上高: 450 億円(前期比 17.7%減)

営業損失: 5 億円(前期は 13 億円の営業損失)

セガ国内既存店舗の売上高前年比は、上期の進捗を受けて、通期では、100%の達成を目指します。

下期においては、当社が販売する「戦国大戦」などの主カタイトルの導入が進むことより、

既存店売上高の継続的な回復を見込んでおります。

また、個別店舗の運営力、地域競争力の強化等に引き続き、努めてまいります。

■コンシューマ事業 通期計画

売上高: 940 億円(前期比 22.6%減)

営業利益: 60 億円(前期比 4.8%減)

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、

期初計画比 約 100 万本減の 1,600 万本に修正いたしました。

下期においては、10 月に「VANQUISH(ヴァンキッシュ)」を発売したほか、11 月に「Sonic Colors」など、

主に海外市場向けの主カタイトルを発売いたします。また、国内においては、第 4 四半期に、

「ファンタースターポータブル 2 インフィニティ」などの発売を計画しております。

スマートフォンや SNS 等に関する取組み、ならびに

研究開発費・コンテンツ制作費の削減も継続的に行ってまいります。

玩具販売は、国内における「爆丸」については順調に推移しておりますが、これにとどまらず
クリスマスシーズンに向けた製品を適宜適切に投下することで、さらなる利益の創出を図ってまいります。

また「爆丸」に続き、スピン・マスター社とは女兒向けキャラクター「Zoobles(ズーブルズ)」を 8 月から
北米市場で販売しておりますが、下期以降についても積極的に展開を図ってまいります。

携帯電話・PC 向けコンテンツは、PC および携帯向けに主カタイトルの投入や従量課金を拡充していくこと
に加え、SNS やスマートフォンなど新しいプラットフォーム向けに新規タイトルを投入してまいります。

アニメーション映像は、引き続き、国内および海外での「爆丸」のロイヤリティ収入、

および遊技機向け映像受託制作からの収入を見込んでおります。

また、下期に劇場映画「おまえうまそうだな」や、新TVシリーズ「カードファイト!!ヴァンガード」
の放映を開始する予定です。