

## ■実績ハイライト

当第3四半期累計期間の実績は、前年同期と比較して、増収、増益となりました。

遊技機事業におきましては、

パチンコの販売台数は、前年同期実績を下回ったものの、パチスロ販売台数は、大幅に上回りました。

アミューズメント機器事業におきましては、

CVTキットの販売や、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、前年同期実績とほぼ同水準での推移となりました。

コンシューマ事業におきましては、

国内ゲームソフト販売は堅調となったものの、海外での新作販売は低調に推移いたしました。

## ■主な経営施策

当第3四半期において、主な経営施策として、次の3点を実施いたしました。

まず1点目ですが、昨年8月に公表しておりましたとおり、

上場子会社であった、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3社を株式交換により、2010年12月1日より、当社の完全子会社といたしました。

これにより、グループ内の経営資源を相互に有効活用し、

総合エンタテインメント企業としての競争力を一層強化できるものと考えております。

なお、完全子会社化に伴い発生した、総額108億円ののれんにつきましては、5年で償却を行う予定です。

当期は、第4四半期のみ償却となりますので、

償却額は、約5億4千万円となり、業績に与える影響は軽微でございます。

2点目は、2010年12月10日付で、自己株式1,700万株を消却いたしました。

3点目ですが、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、

1,400万株、250億円を上限とした自己株式の取得を決議いたしております。

## ■連結損益計算書(要約)

売上高:3,101 億円(前年同期比 8.7%増)、  
営業利益:629 億円(前年同期比 118.4%増)、  
経常利益:623 億円(前年同期比 125.7%増)となりました。

当第3四半期累計期間において、新株予約権戻入益など、特別利益 30 億円を計上した一方で、投資有価証券評価損など、特別損失を合計で 49 億円計上した結果、四半期純利益は、117.8%増となる 368 億円となりました。

## ■連結貸借対照表(要約)

業績好調を背景に、現金・預金を中心に、流動資産は 443 億円増加いたしました。  
また、株式交換による、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によって、のれんが増加したこと等により、固定資産は 148 億円増加いたしました。  
その結果、当第3四半期末における総資産は、前期末に比べ、591 億円増加し、4,822 億円となりました。

純資産については、四半期純利益を計上し、配当金の支払を行ったほか、株式交換及び自己株式の消却により資本剰余金、自己株式、及び少数株主持分がそれぞれ減少したこと等により、411 億円増加し、2,978 億円となりました。

自己資本比率は、59.8%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

売上高:1,679 億円(前年同期比 33.7%増)  
営業利益:546 億円(前年同期比 103.0%増)

当3四半期においては、APEC 開催に伴い、2010年10月から11月にかけて、新台入替の自粛がございました。

パチスロにおいては、当第3四半期に発売した、「俺の空～蒼き正義魂～」、  
ならびに、前期に発売した「新鬼武者」の販売も、引き続き好調に推移した結果、  
全体での販売台数は、前年同期比 約 18 万 9 千台増の 26 万 8 千台となりました。

パチンコにおいては、「ぱちんこ CR 獣王」の販売が堅調に推移し、  
全体での販売台数は、前年同期比 約 8 万 8 千台減の 24 万 1 千台となりました。

第4四半期の見通しですが、  
3月に、ミドルスペックの主力パチンコ機「ぱちんこ CR 北斗の拳百烈(ケンシロウ)」を発売する予定です。  
その他、パチスロ、パチンコともに複数タイトルの販売を予定しております。

なお、第4四半期に販売を行った「パチスロサクラ大戦3」についてですが、先日公表いたしました通り、出玉率が高めに推移しているとの報告があり、事実確認と同時に対応策を検討した結果、次の通り決定いたしました。

まず、本製品の設置継続を希望されるホール様にはそのままご使用いただきます。

一方、本製品の設置継続を希望されないホール様に対しては、本製品を引取らせていただくことを条件に、無償で代替機を用意いたします。また、2月中旬を予定している代替機設置までの間、営業補填として、本製品一台につき一日 3,000 円をお支払いいたします。

本件による業績への影響は精査中ですが、第3四半期までの業績進捗や、販売を予定している「ぱちんこ CR 北斗の拳百烈(ケンシロウ)」の好調な受注状況等を考慮しますと、業績予想に修正の必要はないものと判断しております。業績予想の修正が必要となる場合には速やかに開示いたします。

## ■アミューズメント機器事業

売上高: 384 億円(前年同期比 16.0%増)

営業利益: 84 億円(前年同期比 78.7%増)

第3四半期では、当期主カタイトル「戦国大戦」や複数の CVT キットの販売を行いました。また、レベニューシェアタイトルによる配分収益が引き続き、堅調となったほか、市場の回復を受けて、プライズ製品の販売も好調に推移いたしました。

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3四半期累計で、約 13%となっております。

なお、第3四半期までの業績は、通期計画に対して好調に推移しておりますが、これには、当初、第4四半期に予定していた、利益率の高い一部製品の販売を第3四半期に前倒した影響もございます。

第4四半期におきましては、「頭文字 D ARCADE STAGE 6 AA」の CVT キット販売を予定するほか、引き続き、レベニューシェアタイトルによる収益貢献を見込んでおります。

また、セガと上海精文投資有限公司が中国の上海に設立した、合弁会社「精文世嘉有限公司」が、2010年10月に、中国国内でのアミューズメント機器生産販売の許可を取得いたしました。

規制の見直し等により、今後成長が期待される同国のアミューズメント市場に対し、今春より、本格的な事業展開に着手してまいります。

## ■アミューズメント施設事業

売上高:345 億円(前年同期比 16.7%減)

営業利益:8 億円(前年同期 6 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、営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。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、好調に推移した結果、セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比 100.5%となりました。

国内施設においては、当第 3 四半期累計期間において 12 店舗の閉店、4 店舗の出店を行った結果、第 3 四半期末の店舗数は、252 店舗となっております。

第 4 四半期におきましても、既存店舗の収益回復を見込んでおり、セガ国内既存店舗売上高前年比は、通期 100%を目指してまいります。

## ■コンシューマ事業

売上高:669 億円(前年同期比 19.3%減)

営業利益:28 億円(前年同期比 100.0%増)

家庭用ゲームソフト事業においては、当第 3 四半期に、「Sonic Colors」や「Football Manager 2011」などの主カタイトルを販売いたしました。国内における販売は堅調となったものの、海外における新作販売は、低調に推移いたしました。ゲームソフト全体販売本数は、前年同期比 310 万本減の 1,363 万本となっております。

玩具販売は、国内における「爆丸」の販売が好調に推移いたしました。

携帯電話・PC 向けコンテンツは、携帯電話向けの「サミー777 タウン」における従量課金サービスが好調に推移し、アニメーション映像は、「名探偵コナン」の配分収入および、国内、海外での「爆丸」のロイヤリティ収入が堅調に推移いたしました。

第 4 四半期においては、

海外向けの「SHOGUN2: Total War」や、国内向けの「ファンタシースターポータブル 2 インフィニティ」、「龍が如く OF THE END」、「スーパーモンキーボール 3D」など、複数の主カゲームソフトを発売いたします。

玩具販売においては、「爆丸」の拡販および「Zoodles(ズーブルズ)」のグローバル展開等に取り組めます。

携帯電話・PC 向けコンテンツは、「サミー777 タウン」などにおける主カタイトルの投入、従量課金の拡充を図るとともに、グリープラットフォーム向けの「龍が如くモバイル for GREE」や、ディー・エヌ・エープラットフォーム向け「ファンタシースター エターナルハンターズ」など、新たなプラットフォームに向けたタイトル提供、サービス等も本格的に展開してまいります。

アニメーション映像は、海外での「爆丸」のロイヤリティ収入や、遊技機向け映像受託制作による収入を見込んでおります。