

## ■実績ハイライト

第3四半期累計期間は、前年同期と比較して、増収、営業増益となりました。

遊技機事業におけるパチスロ販売台数は、前年同期実績を下回ったものの、パチンコ販売台数は上回りました。

アミューズメント機器事業におきましては、主力タイトルの販売、  
ならびにレベニューシェアタイトルの稼働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きましては、セガ国内既存店舗の売上高が前年同期実績を上回りました。

コンシューマ事業におけるゲームソフト販売本数は、前年同期実績を下回る推移となりました。

## ■連結損益計算書(要約)

売上高:3,116 億円(前年同期比 0.5%増)

営業利益:643 億円(前年同期比 2.2%増)

経常利益:634 億円(前年同期比 1.8%増)

四半期純利益:343 億円(前年同期比 6.8%減)

## ■各種費用

第3四半期において、サミー新工場、新流通センターの建設に着工したことなどにより、  
設備投資額は、前年同期比で増加しております。新工場、新流通センター建設に係る投資額は、合計で162 億円、  
そのうち、今期における投資額は、約60 億円を予定しております。

## ■連結貸借対照表(要約)

前期末と比較して、流動資産は、第3四半期末に大型タイトルを販売したことによる  
売上債権の増加等によって、413 億円増加いたしました。

また、固定資産は、保有有価証券の時価上昇等により、296 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、5,294 億円となり、708 億円増加いたしました。

純資産については、273 億円増加し、3,127 億円となりました。

自己資本比率は、58.5%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:1,775 億円(前年同期比 5.7%増)

営業利益:674 億円(前年同期比 23.4%増)

パチスロ販売台数は、第3四半期において「パチスロ北斗の拳」を16万9千台販売した結果、  
前年同期比4万台減の22万8千台となりました。

パチンコは、「ぱちんこ CR 蒼天の拳」や「CR 龍が如く 見参！」の販売を行った結果、全体での販売台数は、前年同期比 4 万 6 千台増の 28 万 7 千台となりました。

パチスロの大型タイトルを販売したことなどにより、前年同期と比較して、利益率が改善いたしました。

第 4 四半期の見通しについてですが、パチスロでは、ロデオブランドの主カタイトル「モンスターハンター」を 3 月に販売する予定です。また、パチンコでは、2 月に「ぱちんこ CR 逃亡者おりん2」、3 月に「ぱちんこ CR 桃太郎電鉄ひらけ！ キングボンビジョンの巻」などの販売を計画しております。

なお、昨年タイで発生した洪水で、特定のパチスロ部材の調達が困難となり、代替部材を用いて、再度、許認可申請を行った影響により、一部タイトルの販売スケジュールを見直しております。

### ■アミューズメント機器事業

売上高: 340 億円(前年同期比 11.5%減)

営業利益: 50 億円(前年同期比 40.5%減)

11 月より設置を開始した、今期主カタイトル「StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.」の販売が堅調に推移しており、当タイトルについては、第 4 四半期においても、出荷を継続してまいります。

また、レベニューシェアタイトルの稼動は、引き続き、堅調であり、国内の機器売上高に配分収益が占める割合は、第 3 四半期累計で、約 13%となりました。第 4 四半期におきましても、安定的な収益貢献を見込んでおります。

### ■アミューズメント施設事業

売上高: 339 億円(前年同期比 1.7%減)

営業利益: 12 億円(前年同期比 50.0%増)

減収となったものの、運営力の強化等により、増益となりました。

第 3 四半期累計期間で、国内施設では、5 店舗の出店、6 店舗の閉店を行った結果、第 3 四半期末での店舗数は、247 店舗となっております。

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。

第 3 四半期に入り、前年同期をやや下回る状況となっておりますが、計画に対しては、堅調に推移しております。

第 4 四半期においては、引き続き、個店別のオペレーション強化を徹底するとともに、主カタイトルの設置効果の最大化を図るなど、売上高の回復に向けた取り組みを進めてまいります。

## ■コンシューマ事業

売上高:635 億円(前年同期比 5.1%減)

営業損失:55 億円(前年同期 28 億円の営業利益)

家庭用ゲームソフト分野では、今期主力タイトルの「Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™」のWii版、及び「ソニック ジェネレーションズ 白の時空」、「ソニック ジェネレーションズ 青の冒険」などの販売を行いました。引き続き、海外での販売が低調に推移した結果、全体での販売本数は、前年同期比 103 万本減の 1,260 万本となりました。

ソーシャルゲームなどの分野では、12 月に「Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)」の Android 版をリリースし、12 月末日時点での累計ダウンロード数は、従来の iOS 版を含め、全世界で 200 万を突破いたしました。

また、欧米地域におけるオンラインゲームの開発・運営力の更なる強化を目的として、米国の開発会社「THREE RINGS DESIGN」を買収いたしました。

玩具事業におきましては、「アンパンマン」シリーズや「ジュエルポッド」の販売は堅調であったものの、国内・海外とも全般的に、低調に推移いたしました。また、アニメーション事業においては、引き続き、「アンパンマン」のロイヤリティ収入などが堅調となりました。

第 4 四半期の見通しについてですが、家庭用ゲームソフトにおいて、「Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™」の 3DS 版や、「バイナリー ドメイン」など、複数タイトルの販売を行う予定です。

ソーシャルゲームなどの分野では、新規タイトルとして、iOS 向けに「三国志コンクエスト」、Mobage 向けに「キングダム コンクエスト ヘヴン」などの配信を行う予定です。また、「パチンコ・パチスロゲーム」のスマートフォン対応を予定しております。

玩具事業では、引き続き、主力製品の拡販に努めてまいります。アニメーション事業においては、新作テレビシリーズの制作や、制作原価改善に向けた取り組みを行ってまいります。

なお、コンシューマ事業においては、現在の収益状況を受けて、対策を検討しております。

以上

※本資料における業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従って、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって、大きく異なる結果となりうることを予めご承知おき下さい。