

■実績ハイライト

当第3四半期は、前年同期比で、減収、減益となりました。

また、2013年2月5日付で、主に遊技機事業における主力タイトルの発売時期が来期に延期となったことを要因に、通期の業績予想を下方修正しております。

■主な経営施策

2013年1月4日に公表の通り、韓国釜山広域市が実施した、情報・通信・映像・娯楽・国際業務等の機能を備えた最先端の複合都市「センタムシティ」の開発計画の公募に参加し、落札いたしました。

当社は、本案件を通じて、複合リゾート施設の開発・運営のノウハウを蓄積してまいります。

2013年1月25日に公表の通り、当社子会社である株式会社セガは、THQ Canada Inc.の全株式と、THQ Canada Inc.の親会社であるTHQ Inc.が保有する一部知的財産等を取得いたしました。

THQ Canada Inc.は、Relic Entertainment スタジオとして、全世界で累計400万本以上販売された『Company of Heroes』シリーズをはじめ、有力なPC向けタイトルを開発した実績があり、当社は、本件により、欧米地域におけるPCゲームの開発力の更なる強化及びオンライン対応を視野に入れた、タイトルラインナップの拡充を図ってまいります。

■連結損益計算書(要約)

売上高:2,070億円(前年同期比33.6%減)

営業利益:70億円(前年同期比89.1%減)

経常利益:84億円(前年同期比86.8%減)

四半期純利益:30億円(前年同期比91.3%減)

フェニックスリゾート株式会社の子会社化により、前年同期比でその他セグメントの売上高が増加しております。

投資有価証券売却益など特別利益約22億円を計上した一方で、米国子会社におけるのれんの減損損失や関係会社清算損など特別損失約39億円が発生しております。

■各種費用等の実績

計画に対しては、研究開発費・コンテンツ制作費、設備投資額及び広告宣伝費が減少いたしました。

研究開発費及び設備投資においては、ほぼ前年同期なみで推移いたしました。

減価償却費においては、遊技機事業における新工場の稼働を開始したことなどから、前年同期比で15%増加の123億円となりました。

また、広告宣伝費につきましては、遊技機事業において一部のタイトルの販売スケジュールを見直した結果、前年同期比で大きく下回り、92億円となりました。

なお、今年度より会計方針を変更している影響により、従来と比べて約34億円減価償却費が減少しております。

■連結貸借対照表(要約)

流動資産は、売上債権や有価証券の減少により、**563 億円減少**いたしました。

固定資産は、サミーにおける新工場建設等により、**167 億円増加**いたしました。

その結果、第 3 四半期末における総資産は、前期末に比べ、**396 億円減少の 4,578 億円**となりました。

純資産については、**223 億円減少の 2,740 億円**となりました。

自己資本比率は、**59.0%**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:**740 億円**(前年同期比 **58.3%減**)

営業利益:**77 億円**(前年同期比 **88.6%減**)

パチスロにおいて、主に『パチスロ攻殻機動隊 S.A.C.』の販売が概ね堅調に推移いたしましたが、一部タイトルの販売スケジュールを変更していることから、前年同期比で約**9 万台減の約 13 万台**となりました。

また、パチンコでは、当社においては大型・主カタイトルの販売計画が無い中で、市場環境が大型タイトルを中心に推移したため、販売台数は、前年同期比で約**19 万台減の約 8 万 9 千台**となりました。

通期の見通しですが、今期販売を予定しておりました、パチスロ主カタイトル『北斗の拳』をはじめ、一部のタイトルの販売を来期に延期することとなりました。

これにより、通期販売台数の見込みを、パチスロにおいては**21 万 4 千台**、パチンコにおいては、**21 万 3 千台**に引き下げました。

なお、第 4 四半期においては、パチスロではロデオブランド『魁!!男塾～天挑五輪大武會編～』を販売している他に、複数のタイトルの販売を予定しております。

また、パチンコでは『ぱちんこ CR 北斗の拳5覇者』が堅調に推移しております。

■アミューズメント機器事業

売上高:**306 億円**(前年同期比 **10.0%減**)

営業利益:**26 億円**(前年同期比 **48.0%減**)

今期は大型タイトルの販売が無い環境ながら、『WORLD CLUB Champion Football』シリーズや、『戦国大戦』等の CVT キット販売が堅調に推移いたしました。

また、レベニューシェアタイトルによる配分収益は引き続き堅調に推移し、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占める割合は、約**12%**となりました。

通期におきましては、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION』等、CVT キットの販売を行うとともに、引き続きレベニューシェアタイトルからの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:320 億円(前年同期比 5.6%減)

営業利益:9 億円(前年同期比 25.0%減)

主にプライズカテゴリーが低調に推移した結果、セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比 93.7%と低調に推移いたしました。

国内施設において、1 店舗の出店、5 店舗の閉店を行った結果、第3 四半期末での店舗数は、237 店舗となりました。

■コンシューマ事業

売上高:603 億円(前年同期比 5.0%減)

営業利益:5 億円(前年同期 55 億円の営業損失)

パッケージ分野においては、前期末から実施している構造改革の施策として、タイトル数を絞り込んでいる中で、海外においては『Sonic & All-Stars Racing Transformed』や、『Football Manager 2013』、国内向けでは、主力タイトル『龍が如く5 夢、叶えし者』の新作が堅調に推移いたしました。

通期においては、今期主力タイトルの『Aliens™: Colonial Marines』の販売を予定しております。

また、当社が成長分野と位置付けております、デジタル分野につきましては、引き続き『ファンタシースターオンライン 2』が高評価を頂き、2012 年 12 月末時点で累計登録者数が 170 万 ID を突破しております。

そのほか、12 月にサービス開始した『ドラゴンコインズ』のダウンロード数が 50 万ダウンロードを突破するなど好調な立ち上がりとなっております。

通期においては、『ファンタシースターオンライン 2』のプレイステーション・ビータ対応を開始するほか、iOS タイトル『デモンストライブ』等の新作を投入し、ラインナップを強化してまいります。

しかしながら、デジタル分野につきましては、複数のタイトルの投入時期が、当初計画よりも遅れているため、デジタル分野における通期目標の達成には、課題が残っております。

玩具事業においては、サンリオ社との共同開発キャラクターでありますジュエルペットの『ジュエルポッドダイヤモンド』が、2012 年度クリスマス商戦における女兒(じょじ)玩具としては最も販売されるなど、非常に好調な販売を記録いたしました。

アニメーション事業におきましては、劇場版『アンパンマン』の配給収入が、好調に推移したほか、通期に向けては、インド版巨人の星となる『ザ・ライジングスター』等の収益貢献を見込んでまいります。

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。