

2011年3月期決算及び2012年3月期計画に関する主な質問

2011年5月24日

セガサミーホールディングス株式会社 IR担当

2011年3月期 実績

■全体について

Q:前期(2010年3月期)と比較して、増収、増益となった要因は？

A:主に遊技機事業において、利益率の高いパチスロ販売台数が大幅に増加したことにより、増収、増益となりました。また、アミューズメント施設事業においては、営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。

Q:東日本大震災の影響はどの程度あったのか？

A:アミューズメント施設事業において、一部店舗の営業が不能となったほか、コンシューマ事業において、家庭用ゲームソフト「龍が如く OF THE END」の発売を次期に延期いたしました。震災による損失は、合計で約12億円計上しておりますが、全体として、業績に与えた影響は軽微でございます。

Q:2010年12月に実施した上場子会社3社の完全子会社化により発生したのれんの総額は？

A:発生したのれんの総額は約108億円で、5年で償却する予定にしております。当期の第4四半期より償却を開始しており、その金額は、約5.4億円となりました。なお、次期における償却額は、約21.6億円となる見込みです。

■遊技機事業について

Q:前期(2010年3月期)と比較して、増収、増益となった要因は？

A:主に利益率の高いパチスロ販売台数が大幅に増加したことにより、増収、増益となりました。

Q:前期(2010年3月期)と比較して、利益率が大きく改善した要因は？

A:利益率の高いパチスロ販売台数比率が上昇したことに加えて、主に液晶を中心としたリユース(再利用)による原価改善により、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ついて

Q:前期(2010年3月期)と比較して、増収、増益となった要因は？

A:主カタイトルやCVTキットの販売を行ったほか、レベニューシェアタイトルによる配分収益が堅調に推移したこと、また、プライズ販売が好調となったことなどにより、増収、増益となりました。

■アミューズメント施設事業について

Q:前期(2010年3月期)と比較して、減収ながらも、黒字転換した要因は？

A:店舗数の減少等により、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等により、黒字転換いたしました。

■コンシューマ事業について

Q:前期(2010年3月期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:厳しい市場環境を受けて、海外での新作ゲームソフト販売が低調に推移したほか、ゲームソフト関連資産の評価減を計上したことなどを主因として、減収、減益となりました。

Q:ゲームソフト関連資産の評価減はどの程度計上したのか？

A:現在の市場動向等を考慮し、開発を進めている一部の海外ゲームソフトに関するコンテンツ制作費等の資産の見直しを行い、約31億円を当期の原価として費用処理いたしました。

2012年3月期 計画

■全体について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、増収ながらも、減益を計画する要因は？

A:売上高は、主に遊技機事業におけるパチンコ販売台数の増加に加え、コンシューマ事業の家庭用ゲームソフト事業において、大型タイトル発売による販売本数の増加を見込むことなどにより、増収を計画しております。

営業利益は、遊技機事業、アミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業において減益を計画することより、前期を下回る見込みです。遊技機事業では、東日本大震災の影響による原材料調達コストの上昇リスクや、研究開発費などの一部の販売管理費の増加を見込んでおります。アミューズメント機器事業では、製品の開発サイクル上、前期と比較して、利益率の高いCVTキットタイトル投入数が減少することに加え、一部製品の基板変更により、一時的に、部材価格が上昇する見込みです。また、アミューズメント施設事業では、国内既存店舗売上高の減少、及び大型タイトル導入に伴う減価償却費の増加を見込んでおります。

Q:下期に大きく業績が伸びる計画となっている要因は？

A:遊技機事業、アミューズメント機器事業、及びコンシューマ事業とも、大型タイトルや複数の主力タイトルの販売を下期に予定しているためです。

Q:サミーによるタイヨーエレクトロニクスの子会社化が業績に与える影響は？

A:子会社化により、グループ収益の最大化を目的とした、中長期的な視野からの、戦略的な投資・事業展開が可能となることから、グループ企業価値向上という観点からも、メリットが大きいものと考えております。なお、今期の業績に与える影響は、軽微であると見込んでおります。

■遊技機事業について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、増収ながらも、減益を計画する要因は？

A:主にパチンコ販売台数の増加により、売上高は前期を上回るものの、東日本大震災の影響による原材料調達コストの上昇リスクや、研究開発費など、一部の販売管理費の増加を見込むことなどより、営業利益は、前期を下回る計画としております。

■アミューズメント機器事業について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、増収ながらも、減益を計画する要因は？

A:一部の大型タイトルの販売等により増収を見込むものの、製品の開発サイクル上、前期と比較して、利益率の高いCVTキットタイトル投入数が減少することに加え、一部製品の基板変更による、一時的な部材価格の上昇を受け、営業利益は、前期を下回る計画としております。

■アミューズメント施設事業について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、減収、損失計上を計画する要因は？

A:売上高は、店舗数の減少に加えて、セガ国内既存店舗の売上高を前期比96.3%で見込むことなどにより、前期を下回る計画です。売上高の減少に加えて、大型タイトルの導入に伴う減価償却費の増加などにより、営業損失を計上する見込みになっております。

Q:東日本大震災の影響はどの程度出ているのか？

A:5月13日現在で、国内アミューズメント施設9店舗の営業を休止しております。

■コンシューマ事業について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、増収、増益を計画する要因は？

A:大型タイトル「Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™」の発売により、ゲームソフト販売本数が増加することに加えて、モバイルやネットワーク分野の収益貢献などにより、売上高、営業利益ともに前期を上回る見込みです。

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。