

2012年3月期 第1四半期決算に関する主な質問

2011年8月22日

セガサミーホールディングス株式会社 IR担当

2012年3月期 第1四半期実績

■全体について

Q:前年同期(2011年3月期 第1四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:前年同期は、遊技機事業やアミューズメント機器事業において主カタイトルの販売を行ったものの、今期における大型・主カタイトルの販売は下期中心の計画であることより、減収、減益となりました。しかしながら、当第1四半期の実績は、2011年5月13日公表の上期計画及び通期計画に対して堅調に推移しております。

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。前期(2011年3月期)の第4四半期より償却を開始しており、当第1四半期における償却額は、約5.4億円となりました。通期では、約21.6億円となる見込みです。

■遊技機事業について

Q:前年同期(2011年3月期 第1四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:今期における主カパチスロタイトルの販売は、下期中心で計画しているため、パチスロ販売台数が前年同期と比較して、大幅に減少したことが主な要因です。

Q:東日本大震災の影響を受けた、利益率の悪化(原材料調達コストの上昇等)は生じているのか？

A:今期計画には、原材料調達コストの上昇リスクを織り込んでおりますが、当第1四半期における原材料調達コストは、ほぼ前年度と同水準で推移いたしました。

Q:上期計画に比べて、第1四半期の営業利益率が大幅に高い要因は？

A:原材料調達コストが前年度並みで推移したことに加えて、主にパチンコにおいて、液晶を中心とした部材リユースに取り組んだ結果、計画に対して原価が改善いたしました。また、広告宣伝活動の一部自粛等により、販売管理費も計画を下回って推移いたしました。

■アミューズメント機器事業について

Q:前年同期(2011年3月期 第1四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:主カタイトルの販売を行った前年同期とは異なり、今期における主なタイトルの販売は下期中心で計画しているためです。

■アミューズメント施設事業について

Q: 前年同期(2011年3月期 第1四半期)と比較して、減収ながらも、増益となった要因は？

A: 収益性の改善を目的とした海外施設の閉鎖等により、減収となったものの、営業費用の削減効果や、国内既存店舗売上高の改善などにより、増益となりました。

■コンシューマ事業について

Q: 前年同期(2011年3月期 第1四半期)と比較して、減収、損失拡大となった要因は？

A: 厳しい市場環境を受けて、主に海外での新作ゲームソフト販売が低調に推移したためです。

Q: ソーシャルゲームや、スマートフォン向けコンテンツ等における実績は？

A: 前期より供給を開始した iOS 向けタイトル『Kingdom Conquest』のダウンロード数が、累計 130 万を突破いたしました。また、『源平大戦絵巻～白の波濤、紅の雲霞～』などの新たなタイトル供給も開始しております。

2012年3月期 上期見通し

■全体について

Q: 第1四半期の営業利益は、上期計画を既に超過しているが、計画に修正はないのか？

A: 当第1四半期は、2011年5月13日公表の上期計画及び通期計画に対して堅調に推移しており、第2四半期以降に予定する主力製品の販売動向等を見極めた上で、計画を修正する必要があると判断された場合には、速やかに公表いたします。

Q: 2011年8月のタイヨーエレクトリック完全子会社化による業績への影響は？

A: 本子会社化は、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、メリットが大きいものと考えております。発生するのれん(または負ののれん)の額につきましては、第2四半期決算の際に公表させていただく予定ですが、当社業績へ与える影響は軽微であると認識しております。

■遊技機事業について

Q: 第2四半期に販売する主なタイトルは？

A: パチスロでは、ロデオ『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』、タイヨーエレクトリック『銀と金』などを予定しており、現在堅調な受注状況となっております。またパチンコでは、サミー『ぱちんこ CR ALADDIN NEO 小さな皇女と天魔の都』や、『ぱちんこ CR 北斗の拳』シリーズなどを予定しており、こちらも受注が堅調に推移しております。

■アミューズメント機器事業について

Q: 第2四半期に販売する主なタイトルは？

A: 『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5』や、『Let's GO ISLAND 3D』などの販売を予定しております。

■アミューズメント施設事業について

Q: 東日本大震災の影響は、どの程度あるのか？

A: 一部店舗の営業を休止した上で、安全確認が取れた店舗から順次営業を再開しており、8月10日時点での営業休止店舗数は、2店舗となっております。

■コンシューマ事業について

Q: 第2四半期に販売する主なタイトルは？

A: 国内では、7月に『ぷよぷよ！！』を発売したほか、海外では、9月に『ライズ オブ ナイトメア』などの販売を予定しております。なお、今期の大型・主力タイトルの販売は、下期に集中する予定となっております。

Q: ソーシャルゲームや、スマートフォン向けコンテンツ等における新たな取り組みは？

A: Mobage(モバゲー)向けの『プロ野球選手をつくろう！』や、GREE向けの『ダービー馬をつくろう！』、また、iOS向け『源平大戦絵巻』の新シリーズなど、複数のタイトル供給を行ってまいります。今後もセガの資産であるIPの有効活用に加え、各プラットフォームに合わせた取り組みを積極的に進めてまいります。

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。