

2012年3月期決算及び2013年3月期計画に関する主な質問

2012年6月20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 実績

■全体について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:主に、コンシューマ事業のパッケージ分野において、新作タイトルの販売が全般的に低調に推移したことを主因として、減収、減益となりました。なお、セガコンシューマ事業においては、厳しい市場環境や収益状況を受けて、構造改革の実施を決定しており、開発中ゲームタイトルの収益性を再評価した上で、一部タイトルに係る仕掛品を評価減し、当期の原価に約49億円を計上いたしました。

Q:事業再編損として、約63億円の特別損失を計上しているが、具体的には？

A:家庭用ゲームソフト市場の急激な変化、ならびに厳しい収益状況を受けて、翌期以降のコンシューマ事業の収益改善、及び成長軌道への回帰を実現するために、欧米市場におけるパッケージ販売分野の組織を合理化する一方、モバイル・オンラインゲームなどのデジタル分野の開発を強化する等、環境変化に適応した体制への転換が必要不可欠であると判断し、構造改革の実施を決定いたしました。

Q:3月末に子会社化したフェニックスリゾート株式会社の業績は？

A:当期においては損益計算書上では連結子会社の対象となっておらず、貸借対照表上においてのみ連結いたしました。なお、子会社化に伴い発生した負ののれん約13億円を特別利益として計上しております。

Q:研究開発費・コンテンツ制作費や、設備投資額が前期(2011年3月期)と比較して、増加している要因は？

A:研究開発費・コンテンツ制作費の増加については、セガのコンシューマ事業の構造改革に伴い、一部のパッケージタイトルの仕掛品を評価減し、原価として約49億円を計上したことが主な要因です。また、設備投資額については、主にサミー新工場、新流通センターの建設着工によるものです。新工場、新流通センターの建設に係る投資額は合計で162億円、そのうち、当期における投資額は56億円となりました。

■遊技機事業について

Q:前期(2011年3月期)と比較して、売上は横ばいながらも、増益となった要因は？

A:利益率の高い主力パチスロタイトルの販売が好調に推移したことを主因として利益率が向上し、増益となりました。

Q:震災やタイの洪水の影響はどの程度あったのか？

A:震災の影響は部材の価格、調達面ともに軽微な水準に留まりました。一方、タイの洪水で特定のパチスロ部材の調達が困難となり、一部タイトルの販売を翌期に延期いたしました。なお、現状では問題は解消されておりますので、今期の業績に与える影響はございません。

■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、営業利益率が低下した要因は？

A:当期は、前期と比べて利益率の高い CVT タイトル数が少なかったことに加え、一部製品の基板入替により、一時的に原価が増加したためです。

■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、減収ながらも、営業利益は横ばいとなった要因は？

A:店舗数の減少により、売上高は前期を下回るものの、既存店舗の運営力強化を行ったことによりセガ国内既存店舗の売上高が前期比 100.5%と堅調に推移し、営業利益は横ばいとなりました。

■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、減収、大幅な損失計上となった要因は？

A:主に海外におけるパッケージ分野において、販売が低調に推移したことを主因として、売上高、営業利益ともに前期を下回り損失を計上しました。また、欧米におけるパッケージ販売分野における構造改革の実施を決定し、開発中のゲームタイトルの収益性を再評価した上で、一部タイトルに係る仕掛品を評価減し、当期の原価に約 49 億円を計上いたしました。

Q:コンシューマ事業の大幅な赤字に対して、どのような対策を行うのか？

A:翌期以降のコンシューマ事業の収益改善、および成長軌道への回帰を実現するためには、欧米市場における家庭用ゲームソフト分野の組織を合理化する一方、モバイル・オンラインゲーム分野の開発を強化する等、環境変化に適応した体制への転換が必要不可欠であると判断し、セガのコンシューマ事業の構造改革を決定いたしました。

Q:「組織の合理化」とは具体的には？人員削減なども行うのか？また、新たな費用などは発生するのか？

A:欧米市場におけるパッケージ販売分野の組織を合理化し、安定的に収益を創出できる体制を構築いたします。第1 四半期決算時に新たな体制についてご説明させていただく予定です。なお、構造改革に関する費用は全て当期に計上しております。

2013年3月期 計画

■全体について

Q:前期(2012年3月期)と比較して、増収、増益を計画する要因は？

A:売上高については、主に遊技機事業におけるパチスロ及びパチンコ販売台数の増加により、増収を計画しております。また、営業利益については、コンシューマ事業において、構造改革による研究開発費・コンテンツ制作費などの営業費用の減少や、ネットワークなどのデジタル分野の収益貢献による黒字転換を見込んでおり、本セグメントの伸びを主因として、増益を計画しております。

Q:フェニックスリゾートの今期の事業計画や投資計画は？

A:既に取り組んでいたスポーツを切り口とした各施策は、今後も維持発展させていきます。また、リゾートとしての本来価値を保持するとともに、付加価値が見込める施設や施策については継続活用してまいります。具体的な活用方法や対応策については、性急な判断をせず慎重に協議し、グループが保有するエンタテインメントに関連する資産を有効に活用することなどによって、シナジー効果の創出を図ってまいります。

Q:Paradise Group と合併会社の設立を発表したが、目的や見通しなど具体的には？

A:当社グループはカジノを含む複合型リゾート施設の運営事業を新たな収益機会と考えており、その基盤づくりの一環として、「Paradise Sega Sammy(予定)」への出資を決定いたしました。なお、当社は全体の45%を出資する第2位の株主となって経営に参画いたします。合併会社設立後の具体的な企画、開発予算、開発スケジュールならびに役員、社員の派遣等の詳細な事項につきましては、引き続きParadise Group と協議を進めております。

■遊技機事業について

Q:前期(2012年3月期)と比較して、大幅な増収ながらも、減益を計画する要因は？

A:パチスロ及びパチンコ販売台数の増加による増収を計画しておりますが、今期は主力パチスロタイトルの販売が伸びた前期と比べて利益率が低下することに加え、中期的な販売シェア向上を見据え研究開発費などの営業費用を増加させる計画にしているためです。

■アミューズメント機器事業について

Q:前期(2012年3月期)と比較して、減収、減益を計画する要因は？

A:製品開発のサイクル上、利益率の高い大型の新作タイトルの販売予定がないため、減収、減益を計画しております。なお、国内の市場規模は安定的に推移しているため、今期の計画は当社固有の事情による、あくまで一時的な水準であると認識しております。既に、中期的な視点のもと、市場環境やユーザーニーズの変化を意識し、開発の見直しを行っております。

■アミューズメント施設事業について

Q:前期(2012年3月期)と比較して、売上高は横ばいながらも、増益を計画する要因は？

A:運営力の強化等により、利益率の改善を図るとともに、今期は減価償却費に係る会計方針変更の影響により、従来の会計方針と比べて減価償却費が28億円減少することなどが挙げられます。

■コンシューマ事業について

Q:前期(2012年3月期)と比較して、減収ながらも、営業利益の大きな改善(黒字転換)を計画する要因は？

A:パッケージ分野において、主に欧米を中心とした構造改革を実施し、確固たる収益が期待されるタイトルに販売を絞り込み、営業費用を削減するとともに、成長市場であるデジタル分野への取り組みを強化することにより、今期は黒字化を目指してまいります。

Q:7月に予定する「株式会社セガネットワークス」の設立により、デジタル分野の取り組みはどう変わるのか？

A:セガネットワークスの分社化に伴い、デジタルゲーム分野における意思決定の迅速化、従来の「開発主体」から「運営主体」の体制への移行、及び顧客ニーズへの迅速な対応などを行い、収益の最大化を図ってまいります。

Q:「コンプリートガチャ」に対する方針や、業績に与える影響は？

A:一部のサービスには付加要素として「コンプリートガチャ」に相当する仕組みのものを採用しておりましたが、5月31日には全ての相当する仕組みを停止いたしました。なお、本件による業績への影響はありません。

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。