

2012年3月期 第2四半期決算に関する主な質問

2011年11月28日

セガサミーホールディングス株式会社

2012年3月期 第2四半期実績

■全体について

Q:前年同期(2011年3月期 第2四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:遊技機事業やアミューズメント機器事業における今期の主力タイトルの販売は下期を中心に予定していることより、減収、減益となりました。

Q:期初計画に対して、売上高が下回ったにも関わらず、利益が上回った要因は？

A:遊技機事業において、一部のパチンコタイトルの販売を第3四半期以降に延期したこと、ならびに、コンシューマ事業において、海外の新作ゲームタイトルの販売が低調に推移したことにより、売上高は計画を下回りました。一方、営業利益については、遊技機事業における部材リユースによる原価改善や、広告宣伝費を中心とした販管費の減少等により、計画を上回りました。

Q:2011年8月に実施したタイヨーエレクトロの完全子会社化が業績に与えた影響は？

A:負ののれんが約8億円し、第2四半期において、特別利益として計上いたしました。

■遊技機事業について

Q:前年同期(2011年3月期 第2四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:今期の主力パチスロタイトルの販売は、下期中心で計画していることより、減収、減益となりました。

Q:期初計画に対して、利益率が大きく改善している要因は？

A:部材リユースによる原価改善や、広告宣伝費などの販管費の減少により、利益率が改善いたしました。また、期初計画上では、震災の影響により、部材価格が上昇するリスクを見込んでおりましたが、第2四半期までの実績でも、前年度と同水準に留まっております。

■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2四半期)と比較して、売上高は横ばいながらも、減益となった要因は？

A:製品開発のサイクル上、今期は利益率の高いCVTキットタイトルの投入数が減少することに加え、一部タイトルの基板変更により、一時的な原価の上昇が発生したためです。

Q:期初計画に対して、売上高、利益ともに上回った(黒字転換)要因は？

A:「セガネットワーク対戦麻雀 MJ5」の販売や、レベニューシェアタイトルの稼働による配分収益が堅調に推移したことに加え、アミューズメント施設市場の回復を受け、カード等の消耗品販売が好調に推移したためです。

■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2四半期)と比較して、減収ながらも、増益となった要因は？

A:店舗数の減少等により、減収となったものの、国内既存店舗の運営力の強化などにより、増益となりました。

Q:東日本大震災による営業休止店舗数は、どの程度か？

A:営業休止店舗は、第2四半期末時点で1店舗となっております。

■コンシューマ事業について

Q:前年同期(2011年3月期 第2四半期)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、海外における新作ゲームタイトルの販売が低調に推移したことが主な要因です。

Q:スマートフォン向けや、ソーシャルゲーム分野における実績は？

A:前期より供給を開始したiOS向けタイトル『Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)』が引き続き好調に推移しており、第2四半期末時点での累計ダウンロード数が160万を突破いたしました。

2012年3月期 通期見通し

■全体について

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:遊技機事業におけるパチンコ、パチスロ販売台数の増加を主因として、前期比で、増収、増益を見込みます。

Q:通期業績予想を修正(期初計画に対して、減収、増益)した要因は？

A:コンシューマ事業における海外新作ゲームソフト販売の不調により、売上高は期初計画を下回る見込みです。一方、営業利益については、遊技機事業において、利益率の高いパチスロ販売台数が増加することに加え、部材リユースによる原価改善や販管費の減少などにより、期初計画を上回る見込みとなりました。また、アミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業ともに、期初計画に対し、好調に推移しております。

Q:タイの洪水の影響はないのか？

A:現在、部材調達の観点などから調査を行っております。なお、現時点でいただいている受注については、既に調達済みであり、大きな問題はございません。

■遊技機事業について

Q:第3四半期に販売する主なタイトルは？

A:パチスロでは、サミー「パチスロ北斗の拳」の販売を予定しており、10月末日時点の受注台数が16万台を超え、期初計画を大幅に超過しております。パチンコでは、サミー「ぱちんこ CR 蒼天の拳」、タイヨーエレクトリック「CR 龍が如く見参！」の販売を行います。

Q: タイヨーエレクトロニクスを完全子会社化した効果や、その後の取り組みは？

A: 完全子会社化以降、サミーよりの経営陣派遣や、開発部門への人材供給など、両社間の事業連携の一層の強化を図っております。また、原価改善や品質向上を見据え、グループ間での部材の共通化・共同仕入れなどの取り組みを進めております。

■アミューズメント機器事業について

Q: 第3四半期に販売する主なタイトルは？

A: 今期の主カタイトルとして、「StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.」(メダルゲーム)の販売を予定しており、堅調な受注状況となっております。

Q: 前期と比較して、利益率が低下する要因は？

A: 製品開発のサイクル上、今期は利益率の高いCVTキットタイトルの投入数が減少することに加え、一部タイトルの基板変更により、一時的な原価の上昇が発生するためです。

■アミューズメント施設事業について

Q: 今期、営業損失を計上する見込みとなっている要因は？

A: セガ国内既存店舗の売上高は、第2四半期までの好調な実績を受け、通期で前期比100%の達成を目指しておりますが、今期は大型タイトルの導入等により、設備投資額、減価償却費が前期比で増加する計画となっているためです。

■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、増収ながらも、減益を見込んでいる要因は？

A: 大型タイトル「Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™」の発売によるゲームソフト販売本数の増加を主因として、増収を計画しております。一方、営業利益については、のれんの償却費などの営業費用が増加することに加え、海外新作ゲームソフト販売の不調を原因に、減益となる見込みです。

Q: スマートフォン向けや、ソーシャルゲーム分野における、今後の取り組みは？

A: 「Kingdom Conquest(キングダムコンクエスト)」のフランチャイズ化など、実績のあるIPを中心に今後もセガの資産を有効活用し、各プラットフォームに合わせた積極的な取り組みを進めてまいります。

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。