

2013年3月期 第3半期決算に関する主な質問

2013年3月19日

セガサミーホールディングス株式会社

2013年3月期 第3四半期実績

■全体について

Q:前年同期(2012年3月期 第3四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:主に市場環境の影響を受けてパチンコ機の販売台数が減少したこと、また、一部のパチスロ機の販売時期を見直したことから、遊技機事業の売上、利益が前年同期を下回ったため、減収、減益となりました。

Q:広告宣伝費が前年同期比で大きく減少している要因は？

A:主に遊技機事業及びコンシューマ事業において、一部タイトルの販売スケジュールを見直した結果、広告宣伝費が前年同期比で下回りました。

■遊技機事業について

Q:前年同期(2012年3月期 第3四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:主に市場環境の影響を受けてパチンコ機の販売台数が減少したこと、また、一部のパチスロ機の販売時期を見直したことから、遊技機事業の売上、利益が前年同期を下回ったため、減収、減益となりました。

■アミューズメント機器事業について

Q:前年同期(2012年3月期 第3四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:開発サイクル上、新規大型タイトルの販売がなかったため、前年同期比で、減収・減益となりました。

■アミューズメント施設事業について

Q:前年同期(2012年3月期 第3四半期)と比較して、減収、減益となった要因は？

A:店舗数の減少及びセガ国内既存店売上高が前年同期を下回ったことにより、減収・減益となりました。

■コンシューマ事業について

Q:前年同期(2012年3月期 第3四半期)と比較して、減収となったものの、営業利益を計上した要因は？

A:パッケージ分野において、タイトル数を減少させていることから減収となったものの、過去発売タイトルのリピート販売や、主カタイトルの販売が堅調であり、主要なデジタルタイトルの稼働が堅調に推移したことに加えて、前期末に発表した欧米の構造改革により営業費用等が抑制されたことから、黒字化いたしました。

Q:デジタルゲーム分野における主な実績は？

A:今期主カタイトル『ファンタースターオンライン 2』のサービスが引き続き好調に推移し、スマートフォン向け新タイトル『ドラゴンコインズ』のダウンロード数が50万を突破したほか、『Kingdom Conquest』シリーズが堅調に推移し、全世界での累計ダウンロード数が330万を突破いたしました。

■全体について

Q: 通期業績予想を下方修正した要因は？

A: 遊技機事業において、第4四半期に販売を予定していた主力パチスロ機の販売が、翌期に変更となったことを主要因として、通期業績予想を下方修正いたしました。

■遊技機事業について

Q: パチスロにおける販売スケジュール変更の内容は？

A: パチスロでは、3月末に設置開始を予定していた今期主力タイトルである、サミーブランド「北斗の拳」をはじめとした複数のタイトルの販売が翌期に変更となった影響を受け、今期においては販売台数を下方修正いたしました。

Q: パチンコの台数を下方修正した理由は？

A: パチンコについては、市場環境が大型タイトルに偏重しており、当社においても大型タイトル以外のタイトルの販売状況が軟調に推移していることから、通期の販売台数の見込みを下方修正いたしました。

■アミューズメント機器事業について

Q: アミューズメント機器事業の第4四半期の取り組みは？

A: 第4四半期においては『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION』等のCVTキットの販売を予定しているほか、レベニューシェアタイトルによる安定的な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について

Q: アミューズメント施設事業の第4四半期の取り組みは？

A: 引き続き、既存店舗運営力・競争力の強化を図り、収益の改善を図ってまいります。

■コンシューマ事業について

Q: コンシューマ事業の通期計画の第4四半期の取り組みは？

A: 第4四半期においては、パッケージ分野の主力タイトル『Aliens™: Colonial Marines』を販売するほか、『デーモントライブ』等の新作をはじめとしたデジタルコンテンツを集中投下してまいります。

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。