

## 2013年3月期決算及び2014年3月期計画に関する主な質問

2013年7月9日

セガサミーホールディングス株式会社

### 2013年3月期 実績

#### ■全体について

Q:前期(2012年3月期)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、広告宣伝費が前期比で下回りました。

Q:当期純利益が増加した要因は？

A:米国の一部連結子会社の清算の終了に伴う欠損金に対して、今後解消されると見込まれる部分の繰延税金資産計上による法人税額合計額の減少と、一部連結子会社において厚生年金基金の代行部分返上による特別利益の計上により、当期純利益が増加致しました。

#### ■遊技機事業について

Q:前期(2012年3月期)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、主力タイトル『パチスロ 北斗の拳 転生の章』をはじめとした一部のパチスロ機の販売時期が翌期に変更となったことから、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:前期(2012年3月期)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:前期(2012年3月期)と比較して、減収、増益となった要因は？

A:店舗数の減少及びセガ国内既存店売上高が同期を下回ったことにより減収となりましたが、会計方針変更の影響により、従来方針と比較して減価償却費が減少したことから増益となりました。

#### ■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、減収となったものの、営業損失が縮小した要因は？

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、主力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、損失幅が縮小いたしました。

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。

## ■その他の事業について

Q: 仁川における複合リゾート開発の進捗は？

A: 2016 年の開業に向けて、現在準備を進めております。また、現在、Paradise Group が仁川国際空港隣接地で運営している、Paradise Casino Incheon の運営を、合併会社である PARADISE SEGASAMMY 社で引き継ぐことを決定しております。

Q: 釜山における複合リゾート開発の概要及び目的は？

A: 当社グループは、エンタテインメントに係る幅広い知見と豊富な経験をもとに、カジノを含む複合型リゾート施設事業への参入を目指しております。日本有数のリゾート施設『フェニックス・シーガイア・リゾート』を経営するフェニックスリゾート株式会社の子会社化ならびに Paradise Group との仁川国際空港国際業務地域における複合型リゾート施設開発に続き、本案件を通じて、複合リゾート施設の開発・運営のノウハウを蓄積することを目的としております。

## 2014 年 3 月期 計画

### ■全体について

Q: 前期(2013 年 3 月期)と比較して、増収、増益を計画する要因は？

A: 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、コンシューマ事業におけるデジタル分野の収益貢献による黒字転換を見込んでいることから、増収、増益を計画しております。

Q: 前期(2013 年 3 月期)と比較して研究開発費が増加する要因は？

A: 主に遊技機事業において、中期的な販売シェア向上を見据え研究開発費を増加させる計画になっております。

Q: 前期(2013 年 3 月期)と比較して減価償却費が増加する要因は？

A: 主に遊技機事業における新工場の操業開始及び、コンシューマ事業におけるデジタルタイトルの増加に伴い増加する計画となっております。

Q: 前期(2013 年 3 月期)と比較して広告宣伝費が増加する要因は？

A: 主に遊技機事業及びコンシューマ事業において、主カタイトル数が増加する計画であることから、広告宣伝費が増加する見込みです。

### ■遊技機事業について

Q: 前期(2013 年 3 月期)と比較して、大幅な増収、増益を計画する要因は？

A: パチスロにおいては、前期販売予定であった『パチスロ 北斗の拳 転生の章』の販売をはじめとして、主カタイト

ル及び販売台数を増加させる計画となっております。また、パチンコにおいても実績のあるタイトルを中心に販売し、販売台数を増加させる計画であることから、増収、増益を見込んでおります。

#### ■アミューズメント機器事業について

Q: 前期(2013年3月期)と比較して、増収、増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が無かった前期と比較し、レベニューシェアモデルの新作となる『CODE OF JOKER』や、新作メダルゲーム『北斗の拳 BATTLE MEDAL』をはじめとした主カタイトルの販売により、増収、増減益を計画しております。

#### ■アミューズメント施設事業について

Q: 前期(2013年3月期)と比較して、増収ながら、減益となる要因は？

A: 運営力の強化による既存店舗売上の収益拡大、既存店出店と新規領域への展開、BBC とセガが提携したエンタテイメントパークの開業等により、増収を見込みますが、前年の減価償却に係る会計方針の影響等の反動を受けて減益を計画しております。

#### ■コンシューマ事業について

Q: 前期(2013年3月期)と比較して、増収、営業利益の改善(黒字転換)を計画する要因は？

A: パッケージ分野における既存有力 IP の多角化による収益拡大と、PC オンラインゲーム『ファンタースターオンライン 2』を代表としたデジタル分野の収益拡大を図り、増収・黒字転換を計画しております。

Q: スマートフォン・SNS 向けゲームの進捗は？

A: 2012年7月に実施した株式会社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。2014年3月期においては、4月 iOS 向けにサービスを開始し、6月に android 対応を開始した『ぷよぷよクエスト!!』が、短期間で200万ダウンロードを突破するなど、順調な滑り出しとなっております。

#### ■その他の事業について

Q: PARADISE SEGASAMMY 社による、Paradise Casino Incheon の取得による業績への影響は？

A: 今期業績への影響は軽微です。なお、Paradise Sega Sammy 社は当社の持分法適用会社となっております。

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。