

2014年3月期 第2四半期決算に関する主な質問

2014年1月17日
セガサミーホールディングス株式会社

2014年3月期 第2四半期 実績

■全体について

Q：前年同期（2013年3月期 第2四半期）と比較して、増収・増益となった要因は？

A：主に、遊技機事業において大型のパチスロタイトルの販売を行ったことと、コンシューマ事業におけるデジタル分野が好調に推移した事から、大幅に増収・増益となりました。

Q：売上・営業利益・経常利益で期初計画を下回った要因は？

A：主に、遊技機事業において複数タイトルの販売時期を、政策的に下期に変更したことから、売上・営業利益・経常利益で期初計画値を下回る結果となりました。また、四半期純利益につきましては、税金費用が見込みを下回り、期初計画値を上回っております。

Q：特別損失で計上した不具合対応費用とは？

A：セガが運営している一部のデジタルコンテンツのサービスにて不具合が生じ、それに対応するための費用を特別損失として計上しております。

Q：研究開発費が前年同期と比較して増加している要因は？

A：主にコンシューマ事業及び遊技機事業において、前年同期比で研究開発費が増加しております。

Q：設備投資額が前年同期と比較して、大きく増加している要因は？

A：主に韓国・釜山広域市センタムシティにおける複合施設開発を目的とした土地の取得を行ったため、前年同期比で増加しております。

Q：減価償却費が前年同期と比較して、増加している要因は？

A：主に2012年9月に新工場・新流通センターの稼働が開始した遊技機事業を中心に前年同期比で増加しております。

Q：広告宣伝費が前年同期と比較して、増加している要因は？

A：主に遊技機事業において主カタイトルを販売したことから前年同期比で増加しております。

■遊技機事業について

Q：前年同期（2013年3月期 第2四半期）と比較して増収・増益となった要因は？

A：第1四半期発売の主カタイトル『パチスロ 北斗の拳 転生の章』などを販売し、パチスロ機の販売台数が増加したことにより、前年同期比で増収・増益となりました。

Q：期初計画比で減収・減益となった要因は？

A：上期に販売を予定していた複数タイトルの販売時期を下期に変更したためです。

Q：遊技機事業の一部製品の販売スケジュールを変更した理由は？

A：販売数量の最大化を目的として、政策的に一部製品の販売スケジュールを下期へ見直しました。

■アミューズメント機器事業について

Q：前年同期（2013年3月期 第2四半期）と比較して減収・損失計上となった要因は？

A：第2四半期において、主力レベニューシェアタイトルの『CODE OF JOKER』の販売を行いました。主力売り切りタイトルの販売を下期中心に計画していることから、減収・損失計上となりました。期初計画比では概ね堅調に推移しております。

■アミューズメント施設事業について

Q：前年同期（2013年3月期 第2四半期）と比較して、減益となった要因は？

A：国内施設の既存店売上が前年比で伸び悩んだことが主な要因です。

Q：既存店舗売上高が低下傾向にあるようだが、その要因は？

A：大型タイトルの不在によって集客力が低下しており、国内AM既存店舗の売上高は低調に推移しております。

■コンシューマ事業について

Q：前年同期（2013年3月期 第2四半期）と比較して、増収・黒字転換となった要因は？

A：デジタル分野の『ファンタシースターオンライン2』の稼働が好調に推移したほか、スマートデバイス向けのタイトル『チェインクロニクル』の収益貢献が主な要因です。

Q：デジタルゲーム分野における主な実績は？

A：前期の主力タイトル『ファンタシ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、PCとPS Vita版合わせて累計ダウンロード数が300万ダウンロードを突破致しました。スマートフォン版アプリ『ぷよぷよ!!クエスト』は600万ダウンロードを突破、『チェインクロニクル』は150万ダウンロードを突破するなど、好調に推移しております。

■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：2017年の開業に向けて、現在準備を進めております。また、2013年7月1日より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社で引き継ぎました。

Q：インデックス社を取得する目的は？

A：インデックス社は、主に家庭用ゲームにおいて優良なIPを保有し、セガサミーグループとして事業上での接点も多く、シナジー創出が期待できるためです。

■全体について

Q：通期計画は見直さないのか？

A：第2四半期（累計）連結業績予想数値の修正は期中における一部製品の販売スケジュールの見直しが主因であることから、平成26年3月期通期連結業績予想につきましては、現段階での修正はありません。

Q：通期計画、下期の比重が大きい、大型タイトルの投入計画等はあるのか？

A：遊技機事業及びコンシューマ事業において、下期に複数の大型・主カタイトルを投入する計画となっております。

■遊技機事業について

Q：下期に販売する主なタイトルは？

A：パチスロでは、『パチスロ 化物語』、『パチスロ 交響詩篇エウレカセブン2』、『パチスロ 獣王～王者の帰還～』をはじめとした、複数の大型タイトルの販売を計画しております。また、パチンコにおいては『ぱちんこ CR 蒼天の拳』、『ぱちんこ CR 北斗の拳 5 百裂』等の主カタイトルを販売してまいります。

■アミューズメント機器事業について

Q：下期に販売する主なタイトルは？

A：『北斗の拳 BATTLE MEDAL』、『The World of Three Kingdoms』のほか、複数タイトルの CVT キットの投入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：通期におけるセガ国内既存店舗売上計画は？

A：前年同期比101.8%で計画しております。

Q：セガ既存店売上高の通期計画は達成可能か？

A：厳しい市場環境の中で、運営力の強化を図り、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：期初計画に対して、上期では大幅に上回っているが、通期の見通しは？

A：上期の進捗は好調に推移しておりますが、下期においては、パッケージ分野において大型タイトルの販売を計画しており、また、デジタル分野においても『ファンタースターオンライン2』や、スマートフォン版アプリ『ぶよぶよ!!クエスト』及び『チェインクロニクル』等の主カタイトルをはじめとした、各タイトルの動向を見極める必要があります。

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。