

## 2014年3月期 第3四半期決算に関する主な質問

2014年2月25日  
セガサミーホールディングス株式会社

### 2014年3月期 第3四半期 実績

#### ■全体について

Q：前年同期（2013年3月期 第3四半期）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主カタイトルの販売を行ったこと事から、大幅に増収・増益となりました。

Q：特別利益で計上した投資有価証券売却益とは？

A：主に、サンリオ社株式の売却に伴い特別利益を計上しております。

Q：サンリオ社株式を売却した理由は？

A：株式会社サンリオより本件売出しの提案を受け、その実施目的に賛同するとともに、当社にとっては保有する投資有価証券売却によって経営の柔軟性を高める効果があることから、売出人として参加することを決定いたしました。

Q：残りのサンリオ社株式の保有方針は？追加で売出す考えはあるか？

A：現段階では追加売出しの予定はありません。なお、今回の売出しの売出価格等決定日に始まり、受渡期日から起算して180日間、ロックアップ期間が設けられております。

Q：特別損失で計上した関係会社清算損とは？

A：中国におけるアミューズメント機器の開発・生産・販売を行う合併会社である、精文世嘉（上海）有限公司の清算に伴い特別損失を計上しております。

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3四半期）と比較して増収・増益となった要因は？

A：主力パチスロ機及びパチンコ機の出荷が第3四半期に集中したことにより、前年同期比で大幅に増収、増益となりました。

Q：昨今のパチンコ遊技機市場は、特定の機種を除き低調な販売が続いているが、今後の取り組みは？

A：当社においても主力タイトル以外の販売については、低調に推移しております。今後は市場に支持される機器開発を行い、適切な時期に投入してまいります。

## ■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3四半期）と比較して減収・損失計上となった要因は？

A：第3四半期においては、新規に『**北斗の拳 BATTLE MEDAL**』を販売いたしましたが、施設運営者における新作タイトルに対する投資抑制を受け、販売が低調に推移したことから、前年同期比で減収・損失計上となりました

## ■アミューズメント施設事業について

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

A：既存店の売上が伸び悩んだ結果、損失計上となりました。

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：市場を牽引する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3四半期）と比較して、増収・増益となった要因は？

A：デジタル分野の『ファンタ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**』、『**ぷよぷよ!!クエスト**』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：主力PC オンラインタイトルの『**ファンタースターオンライン 2**』が引き続き好調に推移している他、スマートデバイス向けコンテンツ及びサービスを主に提供している株式会社セガネットワークスの3Q（単独）売上高が67億円と好調に推移しております。（前四半期比：+55%）

Q：主要なデジタルゲームの実績は？

A：PC向けタイトルの『**ファンタースターオンライン 2**』は、累計ダウンロード数が300万ダウンロードを突破し、スマートフォン向け『**ぷよぷよ!!クエスト**』は700万ダウンロードを突破、『**チェインクロニクル**』は200万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：その他セグメントにおいて、前年同期比で損失が拡大している理由は？

A：主にカジノ向け機器の開発を行っている、セガサミークリエイション株式会社における先行費用等が発生しているためです。

## ■全体について

Q：通期計画は見直さないのか？

A：第3四半期までの業績進捗は通期計画に対して概ね堅調ですが、通期計画を達成するためには、第4四半期において遊技機の主力タイトルを販売することが必要となるなど、いくつかの経営課題が残されています。第4四半期における、遊技機をはじめとした各製品の販売動向等を見極めた上で、修正が必要と判断された場合には、速やかに公表いたします。

## ■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、『パチスロ輪廻のラグランジェ』をはじめとした、複数のタイトルの販売を計画している他、パチンコにおいては『ばちんこCRモンスターハンター』などを販売してまいります。一方で、第4四半期において販売を予定しているパチスロ主力タイトルについて、適切な投入時期の見極めが必要となっており、市場動向等に鑑み、慎重に検討してまいります。

## ■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：通期の見通しとしては、主力タイトルである『The World of Three Kingdoms』を販売いたしますが、市場環境は引き続き低調に推移すると予想されることから、販売動向を慎重に見極めてまいります。

## ■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：市場環境は引き続き低調に推移する見込みですが、運営力強化などにより、各店舗の収益力の強化を図ってまいります。

## ■コンシューマ事業について

Q：通期の見通しは？

A：デジタル分野の収益向上により、前期比で増収、増益を計画しております。パッケージ分野は低調に推移する見込みですが、デジタル分野はスマートフォン向けタイトルのアジア展開などにより収益拡大を図ってまいります。

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。