

## 2014年3月期決算及び2015年3月期計画に関する主な質問

2014年7月16日  
セガサミーホールディングス株式会社

### 2014年3月期 実績

#### ■全体について

Q：前期（2013年3月期）と比較して、増収、営業増益となった要因は？

A：遊技機事業において主力製品である『パチスロ北斗の拳 転生の章』や『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』などの販売が好調に推移した事に加え、コンシューマ事業のデジタルゲーム分野において、オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』や、スマートフォン向けに配信する『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル』が好調に推移した結果、増収、営業増益となりました。

Q：売上高及び利益が期初計画を下回った要因は？

A：主に、遊技機事業において、政策的に一部のパチスロ遊技機の販売スケジュールを翌期に延期したことや、施設運営者の投資抑制の動きを受けて、アミューズメント機器事業が低調に推移した事などにより、売上高・利益ともに期初計画を下回りました。

Q：特別損失で計上した関係会社清算損とは？

A：主に、英国及び米国における子会社の清算による為替換算調整勘定の取崩しに伴い特別損失を計上いたしました。

Q：特別利益を計上した要因は？

A：投資有価証券及び固定資産の売却により特別利益を計上いたしました。

Q：2014年3月期実績より、主要経費の集計方法を変更したとの事だが、その内容は？

A：研究開発費・コンテンツ制作費、減価償却費、広告宣伝費の集計方法を見直しました。

- ・研究開発費・コンテンツ制作費：主に、従来は減価償却費として計上されていたデジタルゲームの償却費用を含めました
- ・減価償却費：従来は計上していたデジタルゲームの償却費用を、研究開発費・コンテンツ制作費に移しました
- ・広告宣伝費：主にアミューズメント施設事業において、売上原価として計上していた広告宣伝費を含めました  
(従来は販管費のみ含む)

Q：研究開発費が前期と比較して、増加している要因は？

A：遊技機事業におけるシェア向上を目的とした開発力増強や、コンシューマ事業でのデジタルコンテンツの強化等を主要因として、前期比で増加いたしました。

Q：設備投資額が前期と比較して増加している要因は？

A：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ことで、前期比で増加いたしました。

Q：当期純利益が前期比で減少した要因は？

A：前期において、一部米国子会社の清算結了に伴い発生した法人税法上の欠損金に対して、課税所得により控除可能と見込まれる部分につき繰延税金資産を計上したため減少いたしました。

#### ■遊技機事業について

Q：前期と比較して、増収、増益となった要因は？

A：主力パチスロタイトルの販売が無かった前期からの反動で、増収、増益となりました。一方で、一部パチスロタイトルの販売スケジュールを見直したことから、期初計画比では売上・営業利益ともに下回りました。

#### ■アミューズメント機器事業について

Q：前期と比較して、減収、損失計上となった要因は？

A：アミューズメント施設における厳しい市場環境を受け、新規タイトルの販売が低調に推移したため前期比で減収、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：前期と比較して、減収、減益となった要因は？

A：国内既存店舗売上高が前期を下回ったことから、減益となりました。

#### ■コンシューマ事業について

Q：前期と比較して、増収、黒字転換となった要因は？

A：厳しい市場環境を受けてパッケージの新作タイトルが低調だったものの、デジタルゲーム分野の収益拡大により、前期比で増収、黒字転換となりました。

Q：デジタルゲーム分野における主な実績は？

A：『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、スマートフォン版アプリ『ぷよぷよ!!クエスト』は 900 万ダウンロードを突破、『チェインクロニクル』は 250 万ダウンロードを突破するなど好調に推移いたしました。

#### ■その他の事業について

Q：その他セグメントが増収となっている一方で、損失が拡大している理由は？

A：主にフェニックスリゾートにおいて前期比で増収となっておりますが、一方で、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等の先行費用が発生しているため、損失が拡大しております。

■全体について

Q：前期と比較して、増収、減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及びパッケージゲーム分野において主力タイトルの販売を計画するほか、引き続きデジタルゲーム分野の拡大を見込むコンシューマ事業を中心に、増収を計画しております。一方で、遊技機事業における液晶ロムの大容量化、可動役物の増加など、製品の高機能化による原価上昇並びにアミューズメント機器事業における営業費用の増加により減益の計画となっております

Q：前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、引き続きシェア向上を目的として開発力の増強を進めるほか、コンシューマ事業において大型タイトルの販売を計画していることから、前期比で増加する見込みです。

Q：前期と比較して広告宣伝費が増加する要因は？

A：主に、複数の主力タイトルの販売を計画している遊技機事業及び、引き続き成長を計画するコンシューマ事業のデジタルゲーム分野において前期比で増加する見込みです。

■遊技機事業について

Q：前期と比較して、増収・減益となる背景は？

A：パチスロ、パチンコにおける主力タイトルの投入により、販売台数が前期比で増加する事から増収を計画しております。一方で、液晶ロムの大容量化、可動役物の増加など、製品の高機能化が進むことにより、一時的に利益率が低下することから、減益となる見通しです。

■アミューズメント機器事業について

Q：前期と比較して、大幅に増収となる一方で損失幅が拡大する要因は？

A：複数タイトルの CVT キットの販売促進や、幅広いユーザーに向けた多様な製品の投入、さらにはレベニューシェアモデルの新作の投入等により、増収を計画いたします。一方で、営業費用の増加等により、損失幅は拡大する見込みです。

■アミューズメント施設事業について

Q：前期と比較して、減収・損失計上となる要因は？

A：既存店舗の運営強化を図るものの、消費増税の影響により減収・損失計上を計画しております。

Q：2014年4月より消費税が8%に増税となったが、その影響及び対策は？

A：増税の影響はあまりないが、引き続き既存店の営業力の強化に取り組むほか、コインオペレーションに頼らない複合業態施設の開発など、新たな付加価値の提供を図るとともに、消費増税等の影響の軽減を図ってまいります。

■コンシューマ事業について

Q：前期と比較して、増収、増益を計画する要因は？

A：既存のパッケージ向け IP のデジタル転用による収益拡大と、『ファンタシースターオンライン 2』や『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル』を代表としたデジタル分野の収益拡大を図り、増収・増益を計画しております。

Q：2015年3月期計画のゲームソフト販売本数が前期より大幅に増加しているが、その要因は何か？

A：主カテゴリーとして欧米にて「ALIEN ISOLATION」の発売を見込んでいる他、アトラスの子会社化に伴い、今期よりアトラスブランドが販売本数に含まれることが要因です。

Q：2015年3月期計画におけるデジタルゲーム分野の販売タイトル数はどれくらいを予定しているか？

A：既存タイトルの収益拡大を引き続き図るとともに、国内で43タイトルを新規にて投入する予定であります。

## ■その他

Q：2014年5月9日付で設置された構造改革本部とは？

A：中長期的な戦略事業であるIR（統合リゾート）事業への経営資源投入に備えるため、セガサミーホールディングスの会長兼社長である里見治を本部長、取締役である菅野暁を副本部長として、セガサミーホールディングス内に設置いたしました。

Q：構造改革本部の目的は？

A：中長期的な戦略事業であるIR(統合リゾート)事業への経営資源投入に備えるため、既存事業における諸課題に対し、迅速かつ抜本的な収益改善策を実施し市場環境に適応し、収益の成長トレンドへの回帰を目指してまいります。

Q：構造改革本部においてどのような内容を検討するのか？

A：全ての既存事業を対象として、①業績低迷事業の見直し、②経営資源配分の最適化、③開発体制の見直し、④固定費の管理強化等を行って参ります。決定した施策につきましては、適切なタイミングで公表してまいります。

Q：2015年3月期は増収・減益を計画しており、収益力の低下がみられるが、今後の中期的な業績の見通しについては、どのように考えているのか？

A：2015年3月期については、遊技機事業における一時的な原価上昇や、アミューズメント事業の市場の低迷、コンシューマ事業におけるパッケージゲーム分野の低迷により、収益力の低下を見込んでおります。今後については、グループ構造改革本部を主体として、既存事業の抜本的な改革を行うことで、収益力の改善に取り組んでまいります。

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らうことを予めご承知おき下さい。