

2010年3月期決算および2011年3月期計画に関する主な質問

2010年5月19日

セガサミーホールディングス株式会社

2010年3月期

実績(全体)について

Q: 前期(2009年3月期)と比較して、減収となった要因は？

A: 売上高は、主にAM機器事業、AM施設事業、コンシューマ事業において、前期を下回りました。

AM機器事業は、大型タイトルを発売した前期との比較では、減収となりました。

AM施設事業は、主に店舗数の減少により、減収となりました。

コンシューマ事業は、国内における販売は概ね堅調に推移したものの、海外での新作販売が厳しい市場環境を受けて、見込みを下回って推移したほか、一部タイトルの発売が次期に延期となった結果、減収となりました。

Q: 前期(2009年3月期)と比較して減収となるにも関わらず、増益となった要因は？

A: 各セグメントにおいて、利益率の改善が進んだためです。

遊技機事業は、パチスロ販売台数の増加、パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減、周辺機器事業からの撤退による営業費用の削減、価格戦略の見直しなどにより、利益率が改善し、増益となりました。

AM機器事業は、レベニューシェアタイトルによる配分収益、主カタイトルのCVTキット販売が好調に推移したほか、会計方針変更等により、研究開発費およびコンテンツ制作費が減少したことで利益率が改善し、増益となりました。

AM施設事業は、店舗ポートフォリオの見直しや営業費用の削減により、損失が縮小いたしました。

CS事業は、国内タイトル数の絞込みによる開発の効率化、研究開発費およびコンテンツ制作費の削減等により、黒字転換いたしました。

遊技機事業

Q: 2010年3月期の実績は、前期比で減収になったにも関わらず、増益となった要因は？

A: パチンコ販売台数の減少や、(売価の低い)盤面販売比率上昇により、減収となりました。一方、利益面は、パチスロの販売台数の増加、(利益率の高い)パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減、周辺機器事業からの撤退、価格戦略の見直し等により、利益率が改善し、増益となりました。

Q: 期初計画に対して、売上が下回ったものの、大きく増益となった要因は？

A: 一部の主カタイトルの発売を次期に延期した結果、パチスロ、パチンコ販売台数が未達となったため、売上は計画を下回りました。一方、利益面は、サミーブランドパチスロの販売台数増加、パチンコ盤面販売比率の上昇、部材調達コストの低減、広告宣伝費の削減、パチスロ、パチンコの価格戦略の見直しなどにより、利益率が改善し、計画を上回りました。

Q: 銀座を再度、子会社した目的、ならびに今後の方針は？

A: 遊技機事業のさらなる収益拡大を目的に、マルチブランド展開の一翼担う戦略的なブランドとして、銀座を完全子会社化いたしました。引き続き、サミーブランドの事業強化を図ると同時に、子会社であるタイヨーエレクト、ロデオ、銀座との

連携を強化し、マルチブランド展開を推進してまいります。

Q:2010年3月期におけるパチンコ盤面販売比率の実績は？

A:前期(2009年3月期)の10.5%に対して、69.1%となりました。

Q:パチンコの盤面販売比率が上昇した要因は？

A:2009年3月期、サミーにおいて新開発体制下での初のタイトルとして「ぱちんこCR北斗の拳」を発売し、シリーズ合計で26万台の販売となりました。本製品のヒットにより、盤面入替の対象となる当社パチンコ本体枠の市場への普及が進みました。その後、同体制下において、継続的にヒットタイトルを供給し、盤面販売比率が上昇しております。

アミューズメント機器事業

Q:2010年3月期の実績は、前期比で減収になったにも関わらず、増益となった要因は？

A:2010年3月期においては大型タイトルの販売を行わなかったため、減収となったものの、レベニューシェアタイトルの稼働による配分収益や、主力タイトルのCVTキット販売が好調となったほか、会計方針変更等により、研究開発費・コンテンツ制作費が減少した結果、利益率が改善し、増益となりました。

Q:2010年3月期は、計画に対して増収、増益となった要因は？

A:主にレベニューシェアタイトルによる配分収益、および主力タイトルのCVTキット販売が好調に推移した結果、売上、利益ともに計画を上回りました。

Q:レベニューシェアモデルとはどのようなモデルなのか？

A:レベニューシェアモデルは機器の価格を大幅に引き下げて販売し、その後、製品の稼働に応じて収益をオペレーターと分け合うビジネスモデルです。オペレーターの投資効率向上と機器メーカーである当社の長期安定収益確保を目的に、導入いたしました。コンテンツの所有権はセガにあります。機器の所有権はオペレーターとなり、セガに機器償却コストは発生いたしません。

アミューズメント施設事業

Q:2010年3月期の実績は、前期比で減収になったにも関わらず、損失が縮小した要因は？

A:店舗数の減少により減収となったものの、店舗ポートフォリオの見直しや、減価償却費、販管費などの営業費用の削減効果により、損失が縮小いたしました。

Q:2010年3月期の国内店舗の閉鎖数は、計画に対して少ないが、その要因は？

A:2010年3月期においては、期初82店舗の国内施設の閉鎖を計画しておりましたが、一部の店舗については経済条件等が改善したことにより、営業を継続した結果、66店舗の閉鎖となりました。

コンシューマ事業

Q:2010年3月期の実績は、前期比で減収になったにも関わらず、増益となった要因は？

A:国内におけるゲームソフト販売は概ね堅調に推移したものの、海外での販売が厳しい市場環境を受けて、見込みを下回

って推移したほか、一部タイトルの発売を次期に延期した影響で、売上高は前期を下回りました。

一方、利益については、国内タイトル数の絞込による開発の効率化、ならびに研究開発費・コンテンツ制作費の削減等により、改善いたしました。

Q:2010年3月期のゲームソフト販売本数が、計画を下回った要因は？

A:国内における販売は堅調に推移したものの、厳しい市場環境を受け、特に北米市場での新作タイトルの販売が低調に推移したほか、海外で予定していた一部タイトルの発売延期などが主な要因です。

2011年3月期

計画(全体)について

Q:前期(2010年3月期)と比較して、増収、増益となる要因は？

A:主に、遊技機事業において、パチスロ・パチンコ販売台数の増加による増収を見込んでおります。一方、利益面は、主に、遊技機事業において、パチスロ、パチンコ販売台数が増加すること、ならびに部材調達コストの低減に取り組むことなどにより増益を見込みます。また、コンシューマ事業において、営業費用の削減に取り組むほか、上場子会社の収益改善を見込むことにより、増益を見込んでおります。

Q:事業改革による特別損失の持ち越し等はあるか？

A:前期(2010年3月期)に決定した事業改革等に関する費用につきましては、前期に引き当てております。

Q:2011年3月期の配当見通しは？

A:中間、期末ともに前期(2010年3月期)と比較して1株当たり5円増配の20円を予定しており、年間で40円の計画となります。

Q:2011年3月期計画における為替の前提は？

A:USドル/円=90円、ポンド/円=135円、ユーロ/円=120円を前提としております。

遊技機事業

Q:今期(2011年3月期)のパチンコ盤面販売比率の計画は？

A:今期は、新枠の投入を予定しているため、通期で30.4%を計画しております。

Q:今期(2011年3月期)においても、部材調達コストの低減やリユース等による、原価低減は見込んでいるのか？

A:今期においても、前期と同水準の取り組みを実施していく予定です。また、部材の有効活用を最前提とし、開発段階からの共通化を図り、廃棄リスクの低減、在庫管理の強化に取り組んでまいります。

アミューズメント機器事業

Q:2011年3月期は、前期比で増収にも関わらず、減益を計画する要因は？

A: 主に、間接部門の費用配賦が増加することに加えて、会計方針を変更し、研究開発費およびコンテンツ制作費が大きく減少した前期と比較すると、費用が増加し、利益率が低下するためです。(利益率15.5%⇒10.4%)

アミューズメント施設事業

Q: 海外施設閉鎖の詳細は？

A: 海外施設事業の収益性の改善を目的に、今期(2011年3月期)において北米施設8店舗を閉鎖いたしました。なお、本件に関する費用は、前期(2010年3月期)に引き当てております(特損:約8億円)。

Q: AM 施設事業における設備投資と減価償却費の推移は

A:	設備投資	減価償却費
2011年3月期(今期)計画	: 66億円	69億円
2010年3月期(前期)実績	: 77億円	82億円
2009年3月期(前々期)実績	: 148億円	159億円

コンシューマ事業

Q: 2011年3月期は、大幅な減収計画にも関わらず、増益計画となっている要因は？

A: 2011年3月期は、海外におけるタイトル数の絞込み(前期49⇒今期38)などにより、開発を効率化し、研究開発費・コンテンツ制作費を削減するとともに、海外の開発子会社の閉鎖および北米・欧州の組織再編による営業固定費用の削減や、上場子会社の収益改善により、増益を見込んでおります。

Q: 2011年3月期の計画は、ゲームソフト販売本数が前期比で1,000万本減少するにも関わらず、売上減がこの程度である理由は？

A: 2011年3月期のゲームソフト販売本数は、前期比で979万本の減少の1,696万本を計画することより、ゲームソフトの売上高は、約250億円減少する見込みです。一方、ネットワーク他において、30億円の増収を見込むことより、コンシューマ事業全体においては、215億円の減収となる見込みです。

Q: SNS やスマートフォンなど新しいプラットフォームに向けたコンテンツの販売計画は？

A: エンドユーザーとの接点を増やすために、セガが蓄積してきた優良な資産や開発力を活かし、従前より推進している携帯電話端末(全キャリア)に加え、新たなプラットフォームへの対応を積極的に進めてまいります。また今後、他社オープンプラットフォームに向けてもコンテンツを提供する予定です。

以上