

## 2011年3月期 第3四半期決算に関する主な質問

2011年2月7日

セガサミーホールディングス株式会社 IR担当

### 2011年3月期 第3四半期累計実績

#### ■全体について

Q:前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、増収、増益となった要因は？

A:売上高は、遊技機事業、アミューズメント機器事業で増収となり、前年同期を上回りました。

遊技機事業では、パチスロ販売台数が前年同期と比較して、大幅に増加いたしました。

アミューズメント機器事業では、主力タイトルや CVT キットの販売を行ったほか、レベニューシェアタイトルによる配分収益や、市場の回復を受けてプライズ製品の販売が堅調に推移いたしました。

営業利益は、全ての主要セグメントにおいて増益(黒字転換)となり、前年同期を大きく上回りました。

遊技機事業、アミューズメント機器事業では、売上高の増加に加えて、利益率が改善いたしました。

アミューズメント施設事業では、営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。

コンシューマ事業では、営業費用の削減や、ネットワーク他の事業の収益貢献により、増益となりました。

#### ■遊技機事業について

Q:前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、増収、増益となった要因は？

A:パチンコ販売台数は前年同期を下回ったものの、利益率の高いパチスロ販売台数が前年同期と比較して、大幅に増加したことに加えて、主に液晶を中心としたリユース(再利用)による原価改善により、利益率が大幅に改善いたしました。

Q:前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、利益率が大きく改善した要因は？

A:利益率の高いパチスロ販売台数比率が上昇したことに加えて、主に液晶を中心としたリユース(再利用)による原価改善により、利益率が大幅に改善いたしました。

Q:「パチスロサクラ大戦3」の問題とはどのような内容か？

A:「パチスロサクラ大戦3」を設置した一部のパチンコホール様より、出玉率が高めに推移しているとの報告があり、その事実を確認すると同時に、次の対応を決定いたしました。まず、本製品の設置継続を希望されるパチンコホール様にはそのままご使用いただきます。一方で、本製品の設置継続を希望されないパチンコホール様に対しては、本製品を引取らせていただくことを条件に無償で代替機を用意いたします。また、代替機設置日(2011年2月中旬を予定)までの間、営業補填として本製品一台につき一日3,000円をお支払いします

## ■アミューズメント機器事業について

Q: 前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、増収、増益となった要因は？

A: 主力タイトルや CVT キットの販売を行ったほか、レベニューシェアタイトルによる配分収益や、市場の回復を受けてプライズ製品の販売が堅調に推移いたしました。

## ■アミューズメント施設事業について

Q: 前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、減収ながらも黒字転換した要因は？

A: 店舗数の減少により、減収となったものの、全般的に UFO キャッチャーなどのプライズカテゴリーの売上が好調に推移したことに加え、店舗ポートフォリオの見直しや営業費用の削減等により、黒字転換いたしました。

## ■コンシューマ事業について

Q: 前年同期(2010年3月期第3四半期累計期間)と比較して、減収ながらも増益となった要因は？

A: 厳しい市場環境を受けて、海外での新作販売が低調に推移したため減収となったものの、研究開発費・コンテンツ制作費などの営業費用の削減や、ネットワーク他の事業での収益貢献等により、増益となりました。

## 2011年3月期 通期見通し

### ■全体について

Q: 配当予想に変更はないのか？

A: 現時点で、変更はございません。期末配当は 20 円を予定しており、中間での 20 円と合わせて、年間では 40 円の予定となります。

Q: サミーネットワークス、セガトイズ、トムス・エンタテインメントの完全子会社化が業績に与える影響は？

A: 3 社の完全子会社により、グループ内の経営資源を相互に有効活用し、総合エンタテインメント企業としての競争力を一層強化できるものと考えております。なお、完全子会社化に伴い発生した、総額 108 億円ののれんにつきましては、5 年で償却を行う予定です。当期は、第 4 四半期のみ償却となりますので、償却額は、約 5 億 4 千万円となり、業績に与える影響は軽微でございます。

Q: 為替の変動が業績に与える影響はどの程度か？

A: 為替予約等により、変動リスクを抑えておりますので、業績に与える大きな影響はないものと判断しております。

## ■遊技機事業について

Q:遊技機事業における「パチスロサクラ大戦3」の問題により、通期計画に変更はないのか？

A:業績への影響は精査中ですが、2011年3月期第3四半期までの業績進捗や、販売を予定している「ぱちんこCR 北斗の拳百裂(ケンシロウ)」の好調な受注状況等を考慮すると、2010年9月30日公表の業績予想に修正の必要はないものと判断しております。業績予想の修正が必要となる場合には速やかに開示いたします。

## ■アミューズメント機器事業について

Q:第3四半期までの営業利益は、通期計画を達成しているが、通期の見通しに変更はないのか？

A:第3四半期までの業績は、計画に対して好調に推移しておりますが、当初、第4四半期に予定していた利益率の高い一部製品の販売スケジュールを第3四半期に前倒した影響もございます。

Q:中国市場に向けた取り組みの進捗は？また、業績に与える影響は？

A:セガと上海精文投資有限公司が、中国の上海に設立した合弁会社「精文世嘉有限公司」が、2010年10月に、中国国内におけるアミューズメント機器の生産販売の許可を取得いたしました。規制の見直し等により、今後成長が期待される同国のアミューズメント市場に対し、今春より、本格的な事業展開に着手してまいります。なお、現時点では、本格的な事業展開に着手する段階であるため、今期業績に与える大きな影響はございません。

## ■アミューズメント施設事業について

Q:通期でのセガ国内既存店舗売上高の見込みは？

A:第3四半期までの実績100.5%を受け、通期では100%超を目指してまいります。

## ■コンシューマ事業について

Q:第3四半期累計のゲームソフト販売本数は、通期計画に対し進捗率が高くなっているが、通期の見通しは？

A:第3四半期までの実績においては、主にリポートタイトルの販売は好調な推移となっているものの、厳しい市場環境を受けて、海外における新作タイトルの販売は、低調に推移しております。

Q:スマートフォンやSNS向けのタイトルの販売(配信)実績及び今後の投入の予定は？

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、iPhone等のスマートフォンやGREE等の他社オープンプラットフォーム向けなど、新たなプラットフォームへの対応も進めております。今後、どこでもセガのコンテンツが手に入るよう、セガの資産であるIPの活用に加え、プラットフォームに合わせた新たなタイトルの提供を行ってまいります。

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。