

2014年3月期 第1四半期決算に関する主な質問

2013年9月27日

セガサミーホールディングス株式会社

2014年3月期 第1四半期 実績

■全体について

Q: 前年同期(2013年3月期 第1四半期)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、デジタル分野で『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ことから、大幅に増収・増益となりました。

Q: 第1四半期時点で、営業利益が上期計画値を上回ってきているが、業績予想を修正しないのか？

A: 現時点までは概ね堅調に推移しておりますが、当上半期においては、主力タイトルの販売計画が第1四半期に偏っていることから、業績予想につきましては、第2四半期における各製品の販売動向を見極め、修正の必要がある場合には速やかに公表いたします。

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月に新工場及び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力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1四半期)と比較して、増収・増益となった要因は？

A: 主力タイトル『パチスロ 北斗の拳 転生の章』を販売し、パチスロ機の販売台数が増加したことにより、増収・増益となりました。

■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1四半期)と比較して減収・損失計上となった要因は？

A: 新規の大型タイトルの販売を下期中心に計画していることから、1Qにおいては大型タイトルの販売が無く、減収・損失計上となりましたが、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1四半期)と比較して、減収、増益となった要因は？

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。

■コンシューマ事業について

Q: 前年同期(2013年3月期 第1四半期)と比較して、増収・黒字転換となった要因は？

A: デジタル分野において、PC オンラインゲームの『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の収益が増加したことが主な要因です。

Q: デジタルゲーム分野における主な実績は？

A: 前期の主カタイトル『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250万ダウンロードを突破致しました。スマートフォン向けタイトルの『ぷよぷよクエスト』はリリース10日で100万ダウンロードを記録し、2013年7月24日にはiOS/Android版合わせて300万ダウンロードを突破致しました。

■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: 2016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。

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。