

## 2015年3月期第1四半期決算に関する主な質問

2014年10月15日  
セガサミーホールディングス株式会社

### 2015年3月期 第1四半期 実績

#### ■全体について

Q：前年同期比で、若干の減収の一方で大幅な減益となった要因は？

A：パチスロの販売台数が前年同期比で減少した一方で、パチンコ販売台数の増加やデジタルゲーム分野の増収により、前年同期比で約3%の減収となりました。またパチスロ機における原価上昇や、相対的に利益率の高いパチスロ機の売上比率が、前年同期比で低下したことにより約42%の営業減益となりました。

Q：第1四半期時点で利益面において上期計画値を大幅に超過しているが、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、第2四半期においては、当社子会社のフェニックスリゾート株式会社が運営するフェニックス・シーガイア・リゾートの一部の施設について、将来的に利活用しないことを決議した事に伴う損失の発生を見込んでいることに加え、遊技機事業における販売スケジュールやデジタルゲーム分野のサービス状況等の動向を見極める必要があることから、2015年3月期第2四半期及び通期業績予想につきましては、先般公表した内容から変更はありません。業績予想修正の必要がある場合には、速やかに公表いたします。

Q：第2四半期において発生する見込みの損失の内容及び金額は？

A：当社子会社のフェニックスリゾート株式会社が運営するフェニックス・シーガイア・リゾートの一部の施設について、将来的に利活用しないことを取締役会にて決議いたしました。これに伴い、2015年3月期第2四半期において、約30億円の損失を計上する予定であります。

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：前期からグループ会社となったアトラスにおける研究開発費を計上したコンシューマ事業を中心に増加しております。

Q：設備投資額が前年同期と比較して大きく減少している要因は？

A：韓国・釜山における土地の取得を行った前期からの反動によって、減少いたしました。

#### ■遊技機事業について

Q：前年同期比で減収・減益となった要因は？

A：パチスロにおいて主カタイトル『パチスロ蒼天の拳2』を販売し、概ね堅調に推移したものの、前年同期比で販売台数は減少した一方で、パチンコにおいては『パチンコCR化物語』をはじめ、複数タイトルが好調に推移したことから、販売台数は前年同期を上回りましたが、売上高は約8%減収しました。また、原価アップ及び相対的に利益率の高いパチスロ機の売上比率が下がったことにより、約31%の減益となりました。

### ■アミューズメント機器事業について

Q：前年同期比で増収・損失幅拡大となった要因は？

A：第1四半期においては海外の連結子会社増加に伴い、前年同期比で増収となりましたが、主力タイトルの販売が無く損失幅拡大となりました。

### ■アミューズメント施設事業について

Q：前年同期比で損失拡大となった要因は？

A：消費税率引き上げによる国内の既存店売上高の減少や、ゲーム機器投資に伴う減価償却費の増加によるものです。

### ■コンシューマ事業について

Q：前年同期比で損失計上となった要因は？

A：デジタルゲーム分野における収益拡大によって、前年同期比で増収となりましたが、広告宣伝費などの増加によって営業損失を計上しました。

Q：主要なデジタルゲームの実績は？

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350万ダウンロードを超え、スマートフォン版アプリ『ぷよぷよ!!クエスト』は1,000万ダウンロードを達成、『チェインクロニクル』は300万ダウンロードを突破するなど堅調に推移いたしました。

Q：デジタルゲームの売上高が前期の第4四半期(2014年1月～3月)と比べて減少している理由は？

A：デジタルゲーム分野において、第2四半期に大型アップデートを予定していたことから、第1四半期については売上高が減少いたしました。

Q：中国、韓国でサービスを開始したチェインクロニクルの状況は？

A：好調に推移しており、利益貢献するまでに成長しています。

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。