

2021年3月期3Q決算
アナリスト・機関投資家向け説明会 主な質問

2021年2月22日
セガサミーホールディングス株式会社
財務経理本部 IR部

- 開催日時 2021年2月12日（金） 13:00～
- 回答者：高橋 真（セガサミーホールディングス株式会社 上席執行役員 グループ代表室長）
大脇 洋一（セガサミーホールディングス株式会社 上席執行役員 財務経理本部長）

遊技機事業

Q：パチンコ、パチスロの稼働状況、およびユーザーやホールの反応について教えていただきたい。パチンコについては『P 真・北斗無双 第3章』の販売台数が約4万3000台と、今の時期としてはヒット機種に思えるが、こういった機種が出てきていることから、新規の機種のパチンコ機の需要が高まってきているといえるのか。また、パチスロについては6.1号機の動向がいまひとつ見えないところがあるが、需要は高まってきているのか。

A：店舗の稼働状況については、前年同時期と比較して大体7割から8割程度で推移しており、特に関東を中心とした都市圏において、緊急事態宣言等の影響で比較的戻りが弱い。これを受け、各パチンコホールは機械の導入に対して少し消極的になっているものの、パチンコについてはご指摘の通り、当社の『P 真・北斗無双 第3章』が約4万台、他社製品についても同水準の台数が入っている実績もあることから、良い台が出れば買ってもらえる環境であると考えている。一方、パチスロについては6.1号機がまだまだ評価を受けていない状況と考えており、そのためパチスロについては当社も少し厳しめに見ている。コロナ禍が明け、良い機種が出れば6.1号機も評価されていくと考えているため、当社としても先陣を切れるように機械を出していきたい。

Q：遊技機事業について、将来的にはスピアウトされ、エンタテインメントコンテンツ事業に集中する可能性はあるのか。

A：市場は全体的にシュリンクしてきているものの、遊技機事業は収益性の高い事業であるため、その中でシェアを獲得できれば、むしろ高収益を狙えると考えている。当社グループは遊技機事業でトップシェアを獲得・維持することを目指しており、事業の売却については基本的に考えていない。

Q：足元の遊技機の販売シェアはパチンコで約10%、パチスロで約5%程度にて推移していると思うが、来期の販売シェアはどの程度を想定しているのか教えてほしい。

A：計画発表前のため、具体的な目標台数については回答を差し控えるが、基本的にはトップシェアを狙っていくことを考えて、計画の中に織り込んでいきたい。

Q：来期が入替特需であるとするれば、再来期以降の業界の販売動向はどうなると考えているか。反動減が気になる。

A：大幅な反動減が起きるとは想定していない。パチンコホールにとっては、機械の稼働が一番大切であるため、良い機械があればそこに投資していくというスタンスであると考えている。今後の機械の評価が重要であると考えている。

エンタテインメントコンテンツ事業

Q： コンシューマ分野がかなりのドライバーとなって業績回復してきているが、リピート需要の強さの持続性についてどう考えているか。また、巣ごもり需要は来年度減速してくると思うが、そこを補うような新作のラインナップを期待しても良いのか。

A： 今期については巣ごもり需要の追い風もあると思うが、市場全体が拡大していることも事実だと考える。前期まで40%台であった当社のダウンロード比率は今期約60%となっており、リピート販売を押し上げている要因になっていると考える。また、ソニックの映画も公開され、こういったことによりIPが掘り起こされ、リピート販売に繋がっていると考える。来期のラインナップについては、来期計画を現在策定中のため、回答は差し控えたい。

Q： ゲーム本編の販売タイトル数について、今回の修正通期計画では18タイトルとのことであるが、8月時点では30タイトル、11月時点では22タイトルと、減ってきている。タイトル数が減っている理由について教えてほしい。

A： 大きな要因は開発の遅延である。特に欧米ではロックダウンの影響を受け、社員も出社できないという状況が続いており、その影響が大きいと考えている。

Q： F2Pのタイトル数について、期末配信タイトル数が22タイトルと、タイトル数があまり変化していない。新規のタイトルが出ている一方で、停止しているタイトルもあると思うが、収益性等を見てそのようなオペレーションを行っているのか。

A： 事業の構造を見直していく中で、収益の効率が悪いところは見直しを行っており、F2Pについてもタイトルの見直しをより厳密に行っている。より収益の効率が良いタイトルに人員を充てていく。

Q： ソニックの映画について、映画の配分金が下期に計上されるのか。また、新作アニメシリーズ『SONIC PRIME』の制作を発表していたと思うが、映像そのものでマネタイズしていくのか、もしくはIPの知名度を上げ、ゲームやそれ以外の商品でマネタイズするのか。『SONIC PRIME』のビジネスの考え方について教えてほしい。

A： ソニックの映画については、今期の収益は見込んでおらず、来期以降で計上する。『SONIC PRIME』については、それ自体でマネタイズするというよりは、IPを強化していく一環として進めていく。

Q： ゲームセクターの時価総額を考慮すると、セガのIPについて十分に評価されていない印象が強いが、今後どう対策していくか。

A： 従来は遊技機事業の収益が非常に大きかったため、そういった点からディスカウントを受けている可能性はあると考える。だが、今期はエンタテインメントコンテンツ事業の収益が圧倒的に大きくなっており、今後も成長していくものと考えている。市場の見方が、事業環境がより安定・成長しているゲームの会社であるというように変わると、バリュエーションも変わってくると思う。

Q： 3Q実績と比較して4Qの計画がだいぶ下がっているように見える。もう少し強くて良いのではないかとと思うが、何か理由があるのか。

A： 毎年4Qに評価減を織り込んでおり、また、好調であるリピート販売についても、3Qと比較して4Qでは若干ダウンサイドで見ている。これらの点から、4Qについては利益レベルが下がる見通しとなっている。

Q：『サクラ革命』について、第3四半期はどのような評価をしているのか。ランキングが少し下がっているように思うが、今後の展開についてどう考えているのか。また、セガのIPの中でもサクラ大戦は大きく、且つ評価されているIPだが、実績が伴わなかったのは何か問題があったのか。

A：スタート直後は好調であったが、かなりの失速をしているのが実態である。『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』等、チャレンジがうまくいっているタイトルもあるが、なかなか受け入れられないタイトルも中には出てくる。今後、もう一度復調できないか取り組みつつ、数字的な見通し等の取り扱いも考えていきたい。問題点については検討しており、ファンの皆様からも多面的なご評価をいただいているため、もう一度振り返り、考えていく。

その他

Q：構造改革のコスト削減効果について、第2四半期では約150億円のPL改善額という提示をしていたが、今回提示の数字が前回の数字よりも下がっているのは何故か。

A：まずAM施設分野については、今回コロナの影響を受け、かなりのマイナスになることを想定して当初50億円程度の改善を見込んでいたが、今回現場の努力もあり、AM施設のマイナス幅が想定よりも改善されたことから、今回35億円の改善で見込みを出している。希望退職については、人数は予定よりも少し上回る着地となったものの、応募層を考慮すると、当初の想定よりも来期へのインパクトは減っている。ただ、希望退職や事業の売却により、来期以降は人数が減り、事業構造もシンプルになる点から、固定費の削減をより一層、進めていこうと考えている。そのため、当初想定していたレベルの固定費の削減は実現できると考えている。

Q：第4四半期について、評価減等、イレギュラーな項目がどの程度織り込まれているのか教えてほしい。

A：期末評価減等により、営業利益段階で約50億円を考えている。

Q：期末の配当が20円と従来水準に戻ったものの、年間の配当金額は30円。久しぶりに配当が下がった年となったが、来期以降の株主還元について、どのように考えているか。

A：中間配当については、コロナの影響もあり、通期で大幅な赤字計画を出していたことから、10円としていたが、その後業績がかなり回復したため、期末配当については20円に戻した。年間で見ると、ご指摘の通り30円と従来水準よりは低いですが、当社としては半期毎で考えているため、従来の20円に戻したイメージである。来期以降の株主還元については、現在策定中の次期中期経営計画、キャッシュフロー、投資計画等を踏まえて検討を行っていきたい。

以上