

2017年3月期第2四半期決算に関する主な質問

2015年12月7日
セガサミーホールディングス株式会社

■全体について

Q：2017年3月期の業績予想を修正した要因は？

A：主に遊技機事業において、戦略的に販売ラインナップを見直したことにより、販売タイトル数、並びに販売台数は減少することから、売上高は前回予想と比較して減少する見通しです。一方で、部材リユースによる原価改善のほか、研究開発費をはじめとしたコスト構造の改善等による収益性の改善を見込むことから、営業利益・経常利益は前回予想と比較して増加する見通しです。

また、上期における固定資産の売却や、10月31日公表の子会社株式の売却等を実施した結果、親会社株主に帰属する当期純利益は300億円へと修正しております。

■遊技機事業について

Q：『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』の稼働状況およびその理由は？

A：現在の稼働についてはホール様の要望に応えられる水準ではないと認識しております。昨年販売した『パチスロ北斗の拳 強敵』の販売台数に比べ、多く市場に導入されている点と、北斗の拳シリーズの過去スバックのものが現状も稼働していることもあり、稼働に影響が出ているものと考えております。

■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：欧米でのPCゲームの開発会社の現状は？

A：欧米におけるPCゲーム開発の主力スタジオは、カナダのRelic Entertainment, Inc.、英国のCreative Assembly Ltd.とSports Interactive Ltd.に加え、今期買収したフランスのAmplitude Studios SASの4つとなっております。Creative Assembly Ltd.については、自社タイトルのみならず『Halo wars 2』等の受託開発も手掛けております。

Q：パッケージゲーム分野、アミューズメント機器・施設分野において、上期に比べ下期の収益性が低い要因は？

A：パッケージゲーム分野において、上期は利益率の高い新作タイトル等による貢献が大きかった一方で、下期は相対的に利益率の低いディストリビューション販売等による売上計上を見込んでおります。

Q：「マルチデバイス×ワンサービス」による、アーケード連動タイトル投入の背景は？

A：『SOUL REVERSE ZERO』、『StarHorse Pocket』、『CODE OF JOKER Pocket』の3タイトルの投入を発表しております。この取り組みにより、スマートフォンからアーケードゲームへの誘導を促進させてまいります。

Q：Nintendo Switchへの対応は？

A：詳細については現時点ではご回答できませんが、公表されている通り、タイトル開発に取り組んでおります。

■リゾート事業について

Q：ジョイポリス事業売却による損益への影響は？

A：公表させて頂いております通り、ジョイポリスの運営を行っている株式会社セガ・ライブクリエイションは、2016年3月期に営業

損失を計上していることから、2018年3月期においては、今回の譲渡により収益性の改善を見込んでおります。なお、2017年3月期においては、下期に約14億円の特別損失の計上を見込んでおります。

Q：2018年4月にオープンする韓国パラダイスシティの事業規模のイメージと業績への影響は？

A：パラダイスシティの運営会社である PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.は持分法適用関連会社となり、本件からの影響は営業外損益として当社業績に反映されます。

■その他

Q：2018年に実施する拠点集約の目的は？

A：拠点集約に伴うオフィス賃料圧縮効果を見込むほか、分散しているグループ会社の集約による事業間シナジーの創出を図ってまいります。また、同時に働き方改革の検討も進め、生産性の向上により一層取り組んでまいります。

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。