

2016年3月期第2四半期決算に関する主な質問

2015年11月30日

セガサミーホールディングス株式会社

2016年3月期 第2四半期 実績

■全体について

Q：前年同期比で減収、増益となった主要因は？

A：主カタイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』や『ぱちんこCR神獣王2』等を販売したものの、前年同期比で販売台数が減少した一方、収益性の高い主カタイトルの販売があったことやエンタテインメントコンテンツ事業において固定費削減などの効果がでたこと及びパッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野において主カタイトルの販売がなかったことにより開発費などが減少したため増益となりました。

Q：第2四半期時点で売上・利益ともに計画値を大幅に下回っているが、通期の業績予想を修正しないのか？

A：上期実績が、期初の計画値を下回った要因は、遊技機事業における販売スケジュールの見直しであったことから、現時点では通期見通しを修正しておりません。一方で、遊技機事業における足元の市場環境は低調に推移するものと想定されることから、第3四半期以降の主カタイトルの販売動向等を慎重に見極める必要があります。

また、エンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野においても、開発期間の長期化に伴いタイトル投入時期が後ろ倒し傾向となっております。一方で、第3四半期以降にも新作投入を予定しているほか、既存主カタイトルにおけるイベント強化やゲーム性向上等の大幅なアップデートを行い、それら製品及びサービス等の販売状況、稼働状況等を見極め、精査した上で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：タイヨーエレクトロにおける構造改革の目的や概要は？

A：将来に向けた経営環境の変化に対応する組織体制を構築すべく、生産体制、開発体制の効率化を中心とした遊技機事業における構造改革を実施いたしました。

また、同時にグループ会社であるタイヨーエレクトロ(株)において希望退職者の募集を実施したことから、早期割増退職金を含め、約18億円の特別損失を計上しております。一方で、来期以降、15年3月期と比較して、年間約20億円程度の固定費削減を実現できる見込みです。

■遊技機事業について

Q：前年同期比で減収、増益となった要因は？

A：前年同期比で販売台数が減少したことにより減収となった一方、収益性の高い主カタイトルの販売があったことにより増益となりました。

Q：2016年3月期通期計画の達成見通しは？

A：下期において、『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等の主カタイトルを含む複数のパチスロ遊技機の販売や『ぱちんこCR 北斗の拳6 天翔百裂』等の複数タイトルの販売をパチンコ遊技機で予定しておりますが、それらの販売においても市場環境の影響を受けて低調に推移する可能性があることから、第3四半期における販売動向等を慎重に見極める必要があります。

Q：今後の市場環境や見通しはどうか？

A：下期の見通しは、パチスロ遊技機市場において昨年実施された、保通協における型式試験方法の運用変更前の基準で適合を受けたタイトルの稼働が依然として底堅く推移していることから、パチスロ遊技機の新台入替は総じて低調に推移するものと想定されます。また、パチンコ遊技機市場においても、日本遊技機工業組合（日工組）において決定された「のめり込み」対策に係る新たな申合せが適用されること等に伴い、パチンコ遊技機の新台入替が低調に推移すると想定されるなど、短期的には厳しい市場環境となる見込みです。

■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：前年同期比で増益となった要因は？

A：固定費等の削減効果が出たことやアミューズメント施設分野が堅調に推移したこと及びパッケージゲーム分野やアミューズメント機器分野において主力タイトルの販売がなかったことによる開発費等の減少により増益となりました。

Q：2016年3月期通期計画の達成見通しは？

A：下期については、デジタルゲーム分野を中心に、新規タイトルの提供による更なるラインナップの拡充と、既存タイトルにおける各種イベントの実施やゲーム性の向上を目的とした大幅なアップデート等の施策により、更なる収益強化に向けた取り組みを実施してまいります。そのため、それら施策の効果を今後見極める必要があります。

<デジタルゲーム分野に関して>

Q：前年同期比で減収・減益の要因は？

A：モバイルゲームの新作が比較的堅調なスタートを切っている一方で、PCオンラインゲーム『Football Manager Online』の韓国展開や、当初想定していた評価を受けることが出来ていないタイトルが一部存在していること、また、新作タイトル数が増加したことにより広告宣伝費等の費用が増加していることなどから減収、減益となりました。

Q：既存タイトルの足元の状況と今後の見通しは？

A：『ファンタシースターオンライン 2』については7月のアップデート以降、堅調に推移しております。下期については、2016年に「Reborn:EPISODE4」の配信やPlayStation®4版の発売を予定しているなど、今後もさまざまな施策を実施してまいります。

『チェインクロニクル』、『ぶよぶよ!!クエスト』については、サービス3年目を迎え、安定的な稼働水準を維持しておりますが、10月には『ぶよぶよ!!クエスト』においてマルチプレイ機能の追加や、副属性の追加などの大幅なアップデートを行いました。『チェインクロニクル』においても引き続きイベント等の施策を実施することで更なる成長を目指していきます。

■リゾート事業について

Q：東京ジョイポリスの状況は？

A：『進撃の巨人』などの人気コンテンツとのコラボレーションを中心に施設稼働の向上に取り組んだ結果、利用者数は前年同期比19%増、客単価は4%増と、堅調に推移いたしました。今後も『東京喰種トーキョーグール』等のコラボレーションによりコンテンツ力の強化を図ります。

Q：オービィ横浜の状況は？

A：大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』では、新プログラム『海がめロキシーの冒険』や夏休みイベント『みなとみらいズー~サワレルハチュウルイ展~』を実施し、客単価は7%増加したものの、施設利用者数は前年同期比19%減と、低調に推移いたしました。引き続き新作映像コンテンツの導入等により入場者数増加に向けて取り組んでまいります。

Q：フェニックス・シーガイア・リゾートの状況は？

A：『サンホテルフェニックス』が2015年6月に閉館したことに伴い、全体の利用客数は前年同期比で11%減少いたしました。一方で、シェラトン・グランデ・オーシャンリゾートの利用者数が増加したことから、前年同期比で客単価は15%増加いたしました。下期に向けては、ゴルフイベントや打ち上げ花火等の営業施策を実施してまいります。

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。