

2016年3月期第3半期決算に関する主な質問

2016年3月8日
セガサミーホールディングス株式会社

2016年3月期 第3四半期 実績

■全体について

Q：第3四半期累計実績が、主に利益面で通期業績予想を超過しているが、通期業績予想は修正しないのか？

A：第3四半期累計実績において、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益が平成27年12月4日に公表した通期業績予想を超過しております。しかしながら、遊技機事業における規制等の影響による今後の受注動向や、販売動向等を見極める必要があることや、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ける、既存主力タイトルのアップデートやアジア市場向けに投入する新作タイトルの稼働状況等を見極める必要があることから、平成28年3月期通期連結業績予想については平成27年12月4日に公表した内容からの変更はございません。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。

■構造改革について

Q：構造改革における進捗は？

A：2016年3月期の取り組みとして、遊技機事業においては、生産体制・開発体制の効率化及び希望退職者の募集、エンタテインメントコンテンツ事業においては、コンテンツ&ソリューション事業を手掛ける(株)インデックスの株式譲渡及びダーツバー事業に関する会社分割及び株式譲渡を決定いたしました。今後も全事業を対象に検討を進め、2016年3月期通期決算の際に、全体の概要を発表させていただきます。

■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：パチスロ販売台数は『**パチスロ 鬼武者3 時空天翔**』等の複数タイトル投入したことにより増加しました。パチンコ販売台数は『**ぱちんこ CR 北斗の拳6 天翔百裂**』等を投入したものの、大型タイトルを販売した前年同期からの反動により販売台数は減少しました。一方で、部材リユースを中心とした原価改善が見られたことから増益となりました。

Q：第4四半期の遊技機事業における見通しは？

A：第4四半期においては『**パチスロ偽物語**』や『**ぱちんこ CR 真・北斗無双**』等の販売を進めており、足元の受注は順調に推移している一方で、規制等による今後の受注動向や、その他タイトルの販売スケジュールおよび販売動向を慎重に見極める必要があります。

■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：前年同期比で減収・増益となった要因は？

A：パッケージ分野において前年同期に主力タイトルを投入していた反動により減収となりました。一方で、アミューズメント施設分野が堅調に推移したことや、パッケージ分野において開発費や広告宣伝費等の費用が減少したことにより増益となりました。

<デジタルゲーム分野に関して>

Q：前年同期比で減収・損失計上となった要因は？

A：『ファンタースターオンライン 2』、『チェインクロニクル』、『ぷよぷよ!!クエスト』等の既存タイトルは、堅調に推移している一方で、韓国展開における『Football Manager Online』をはじめとする一部の PC・モバイル向けタイトルが当初想定していた評価を受けることができず、資産価値の見直しを行った他、複数タイトル投入に伴う広告宣伝費等の費用が増加したことから減収、損失計上となりました。

Q：第4四半期のデジタルゲーム分野における見通しは？

A：デジタルゲーム分野において『ファンタースターオンライン 2』、『チェインクロニクル』、『ぷよぷよ!!クエスト』等既存タイトルを中心に、大型アップデートを実施する他、主にアジア市場向けに複数の新作タイトルの投入を予定しており、それらの稼働状況等を見極める必要がございます。

<パッケージゲーム分野に関して>

Q：前年同期比で減収したものの黒字転換した要因は？

A：前年同期と比べ、主要な新作タイトルが少なかったことから、販売本数が減少したものの、開発費や広告宣伝費等の減少等を要因に黒字転換となりました。

<アミューズメント施設分野に関して>

Q：前年同期比で増収、増益となった要因は？

A：プライズカテゴリ等の運営強化を行ったことにより、国内既存店舗の売上高が前年同期比で101.7%と堅調に推移いたしました。

<映像・玩具分野に関して>

Q：前年同期比で増収、黒字転換した要因は？

A：玩具分野において、不採算事業の削減と、収益性の高い商品を中心にラインアップの絞り込みを行ったことにより、収益性が改善したことや、映像分野において、TVシリーズ『ルパン三世』の番組販売や『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入が堅調に推移したことから前年同期比で増収、黒字転換となりました。

■リゾート事業について

Q：前年同期比で増収、損失幅縮小となった要因は？

A：『東京ジョイポリス』や『フェニックス・シーガイア・リゾート』等の既存施設において、各種イベントの実施等により、収益改善があったこと等から、前年同期比で増収、損失幅縮小となりました。

Q：東京ジョイポリスの状況は？

A：『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13%増、客単価は3%増と、堅調に推移いたしました。今後も『ペルソナ3』の体験型脱出ゲームイベントの実施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：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『Live!オーロラ〜アラスカ原野行〜』等の冬休みイベント展開等を実施し、客単価は2%増加したものの、施設利用者数は前年同期比20%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10%増加いたしました。引き続き、夏期オープン予定『天空のバンケットホール』の発表を記念したブライダルフェアや宮崎牛を堪能できる食フェア『究極の肉旅inシーガイア』等の営業施策を実施してまいります。

Q：第4四半期のリゾート事業における見通しは？

A：引き続き『東京ジョイポリス』や『フェニックス・シーガイア・リゾート』等の既存施設において、営業施策の実施により、運営力強化に取り組むほか、初のライセンス施設となる『オービィ大阪』および『上海ジョイポリス』のオープンを予定しております。また、海外においては、引き続き韓国におけるカジノ施設運営・開発等を通して統合型リゾート分野への参入に向けたノウハウ蓄積に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。