

## 2016年3月期 決算に関する主な質問

2016年6月28日  
セガサミーホールディングス株式会社

### 2016年3月期 実績

#### ■全体について

Q：前期（2015年3月期）比で減収、増益となった要因は？

A：主に、期中における規制変更等の影響により主カタイトル以外の販売が低調であったパチスロ遊技機や、市場環境の変化により、一部のタイトルにおいて想定していた通りの評価を受けることが出来なかったデジタルゲーム分野の低調を要因に前期実績を下回る結果となりました。

一方で、遊技機事業において利益率改善施策を進めたほか、2015年3月期に実施したコスト構造見直しの効果により、主にエンタテインメントコンテンツ事業の収益性が改善したことから、増益となりました。

#### ■遊技機事業について

Q：パチスロ遊技機において販売台数が2015年3月期の実績を下回った要因は？

A：『パチスロ北斗の拳 強敵』や『パチスロ 鬼武者3 時空天翔』等、実績あるシリーズ機の販売が堅調に推移したものの、期中におけるパチスロ遊技機の規制変更の影響等により主カタイトル以外の販売が低調であったことから販売台数が減少いたしました。

#### ■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：デジタルゲーム分野において損失計上となった要因は？

A：主カタイトルが堅調に推移した一方、新作オンラインゲームの韓国展開や一部のスマートデバイス向けタイトルなど評価を受けることができなかったタイトルの資産価値見直し、及び広告宣伝費が増加した影響により損失計上となりました。

Q：エンタテインメントコンテンツ事業全体の業績が改善した要因は？

A：デジタルゲーム以外の分野において、2015年3月期に実施した不採算事業の撤退・縮小等のコスト削減の効果によりセグメント全体の収益性が改善し増益となりました。

■全体について

Q：前期(2016年3月期)比で増収、増益を計画する要因は？

A：遊技機事業では、主力を含む複数タイトル投入により、販売台数の増加を計画しているパチスロ遊技機を中心に増収を計画しております。また、利益面においては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、国内既存タイトルへの注力を進めることによる収益性の改善を見込むことから、増益を計画しております。

■遊技機事業について

Q：前期(2016年3月期)比で減益を計画する要因は？

A：遊技機事業において、新卒や新規部材の普及時期にあたることから、一時的にリユース等の原価改善効果が見込みづらい環境となるため、減益を計画しております。

Q：2017年3月期の販売台数やタイトルは？

A：パチスロ遊技機において、直近では『パチスロ コードギアス 逆のルルーシュ R2』の販売をしております。主力タイトルを含む複数タイトルの投入により、前期(2016年3月期)比で販売台数の増加を計画しております。パチンコ遊技機においては、のめり込み対策に係る新たな「申合せ」の影響等を受けることから、販売台数の減少を計画しております。

■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：前期(2016年3月期)比で増収、増益を計画する要因は？

A：パッケージゲーム分野およびアミューズメント機器分野において複数の主力タイトルを投入する事や、デジタルゲーム分野において、東南アジア向けゲームプラットフォーム事業の展開により増収を計画しております。また、利益面ではパッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野等において、新作主力タイトルの増加により、研究開発費等の費用が増加する一方で、デジタルゲーム分野において、既存主力タイトル『ファンタースターオンライン2』のプレイステーション4対応や、スマートデバイス向けでは『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』等を中心に、効果的なリソース配分を行う事により、収益性の改善を進めることから増益を計画しております。

■リゾート事業について

Q：前期(2016年3月期)比で損失幅拡大を計画する要因は？

A：『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、今夏完了予定のホテル客室大規模改修工事により償却費用負担が増加することや、IR(統合型リゾート)事業における先行投資等の費用が発生することから損失幅拡大を計画いたします。

## 構造改革

### ■ 構造改革について

Q：2016年3月期における構造改革の取り組みは？

A：2016年3月期の取り組みとして、投資、撤退判断の明確化、効率性の追求を目的とした事業ポートフォリオの見直しを進め、各事業の分類を行い、成長軌道への回帰に向けた道筋を明確にしました。

Q：各事業の分類とは何を実施したのか？

A：各事業を「市場成長性」、「収益性」、「競争優位性」等を基準に分類し、「成長事業」、「安定収益・維持事業」、「縮小・撤退事業」へ分類いたしました。「デジタルゲーム」、「IR(統合型リゾート)」、「その他新規事業」を成長事業、「遊技機」、「パッケージ」、「AM 機器」、「AM 施設」、「映像」は安定収益・維持事業といたしました。事業分類については、適宜見直しを行ってまいります。

Q：中長期目線での目標は？

A：セガサミーグループの今後重視する経営指標として営業利益率及びROAを設定いたしました。また当社グループは、2020年3月期までに連結営業利益率15%、連結ROA5%の達成を目標といたします。遊技機事業においては、効率性の徹底追及により2020年3月期までに営業利益率30%を目指します。エンタテインメントコンテンツ事業においては、デジタルゲーム分野を軸とした成長戦略に加え、その他分野における効率性改善により、2020年3月期までに営業利益200億円を目指します。リゾート事業においては、第3の事業の柱としてIR(統合型リゾート)参入を引き続き目指します。また、今後の収益の柱として、新規事業の展開を含めて、検討を進めてまいります。

※ROA(%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

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。