

2025年3月期 Q1 決算
アナリスト・機関投資家向け説明会 主な質問（要旨）

2024年8月22日
セガサミーホールディングス株式会社
経営企画本部 IR・SR 部

- 開催日時： 2024年8月7日（水） 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 常務執行役員 経営企画本部長）
吉井 暢章 （セガサミーホールディングス株式会社 経営企画本部 IR・SR 部 部長）

※この資料は決算説明会での質疑応答を抜粋し、要約したものです。ご理解いただきやすいよう一部加筆・修正を行っております。

全社

Q：Q1の実績は期初想定をどの程度上回ったか。また、通期業績への影響についてはどのように考えれば良いか。

A：経常利益はエンタテインメントコンテンツ事業を中心に想定を大幅に上回っており、遊技機事業とゲーミング事業についても想定と比べて順調に推移している。一方で、Q2以降に主力新作タイトルを順次投入予定のため、現時点で通期業績予想の修正は行わない。

エンタテインメントコンテンツ事業

Q：エンタテインメントコンテンツ事業で経常利益が予想を上回った要因は？

A：計画段階では一部Q2に入れていた『真・女神転生 V Vengeance』の収益計上がQ1にずれ込んだことが大きな要因だが、この影響はQ2で解消される見込み。他にも、費用の未発生、為替の影響が寄与している。さらに、ソニックの映像作品に関わる収益や、『Total War: WARHAMMER III』のダウンロードコンテンツの好調な販売など、複数の要因が寄与している。

Q：コンシューマ分野のレポート販売が好調だった要因は何か。

A：レポート販売は前年同期比で増加しているが、計画には若干届いていない。その中では『ユニコーンオーバーロード』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）等が好調に推移した。今後、トランスメディア戦略の展開で主カタイトルの認知度を上げ、レポートの売上に貢献することを期待している。

Q：Q2以降のレポート販売については、どのように見込んでいるか。

A：計画上、レポートは強めに織り込んでおり、簡単に達成できる計画ではないが、『ユニコーンオーバーロード』や『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）の貢献など、レポート販売の売上を立てる施策を展開していく予定。トランスメディア戦略やデジタルディストリビューションを通して新たなファン層を開拓し、アジアなどの新興国市場への販売体制を整備することで、レポート販売の増加を目指している。

Q：コンシューマ分野における、キャラクターライセンス等の売上について、Q1実績と通期見通しを教えてください。

A：前期実績で100億円以上であり、今期計画でも同程度の規模を見込んでいる。Q1実績は想定を若干上回るスタートとなっている。

Q：『真・女神転生 V Vengeance』の販売実績についてはどう捉えているか。

A：地域差はあるものの、全体として堅調な推移となっているが、計画自体も強めに設定しているため、Q2以降も計画達成に向けて努めていく。

Q：今期の主カタイトルである『メタファー：リファンタジオ』について、現状どのような手応えを感じているか。

A：本作は「ペルソナ」シリーズを手掛けたクリエイターによる新作で、クオリティにも自信があるため、非常に期待している。10月の発売に向け、グローバルでプロモーションを強化している最中。新規 IP であるため、まずは認知度の向上を図り、クオリティを示して行くことで、販売を伸ばすことを目指している。

Q：映像分野における、ソニックの映像等に関する売上について、Q1 実績を教えてください。

A：映像分野の Q1 実績は、売上・経常利益ともに当社の想定を大幅に上回る好調なスタートとなった。この中には、ソニックの映像作品に関する配分収入や、その他のタイトルからの配分収入等が含まれている。

Q：Q1 業績に貢献したソニックの映像作品に関わる収益は、Q2 以降には期待できないのか。

A：ソニックの映像作品に関わる収入は、特に映画についてはパラマウント社主導でビジネスを進めているため、当社として想定することは難しいが、今後、映画第 3 弾に向けたプロモーション活動が本格化することもあり、その相乗効果を期待したい。

Q：Rovio の状況について教えてください。

A：為替の影響もあり、売上は減衰傾向から横ばいになっており、利益面ではコストコントロールを通じてのれん償却後でも利益貢献している。今期は『ソニックランブル』で協業を行い、中期的にはセガ IP を活用したタイトルの開発を通じて買収効果を創出していく。

遊技機事業

Q：『e 北斗の拳 10』の販売・稼働状況について教えてください。

A：販売台数は計画を上回っており、稼働状況についても悪くない出だしと認識している。

Q：Q1 の収益性が高いと思うが、その背景を教えてください。

A：製品販売が堅調だったことに加え、費用の未消化もあったことから、経常利益段階で期初想定を上回る順調な滑り出しとなった。製品販売に関しては、新作タイトルの販売が堅調に推移したことに加え、前期発売タイトルの追加販売を行ったこと等から期初想定を上回った。

Q：中期計画で掲げるスペックレンジの拡大に沿って、高射幸帯タイトル『スマスロ真・北斗無双』を投入したが、手応えはどうか。

A：残念ながら、稼働状況は軟調と認識している。シェアを高めるためには幅広いスペックレンジで高稼働するタイトルを創出する必要があるため、今回の反省点を次の高射幸帯タイトルの開発に活かしていく。

ゲーミング事業

Q：ゲーミング事業について、GAN 社や Stakelogic 社を買収する狙いは？

A：ゲーミング事業は、主にオペレーター向けの B2B ビジネスを中心に展開する予定であり、両社の買収は当社の戦略を実行するために必要な要素を補強するためのものである。従来から事業展開をしているセガサミークリエイション社の顧客基盤に、GAN 社が提供する B2B プラットフォームと、Stakelogic 社のコンテンツを組み合わせ、包括的なゲーミングサービスを提供することを目指している。

以上