

2015年3月期決算及び2016年3月期計画に関する主な質問

2015年7月7日
セガサミーホールディングス株式会社

2015年3月期 実績

■全体について

<業績関連>

Q：前期(2014年3月期)比で減収、減益となった要因は？

A：型式試験方法の変更に伴って、パチスロ新タイトルの投入数が減少し、前期比で販売台数が下回ったことが主な要因です。

Q：当期純損失を計上した要因は？

A：2015年3月期に実施した構造改革関連費用を含む特別損失を計上したことや、繰延税金資産の一部を取り崩したことによって法人税等合計金額が増加したことが主な要因です。

<構造改革関連>

Q：構造改革に伴う発生費用及び2016年3月期における削減額は？

A：2015年3月期に計上した特別損失159億円のうち、構造改革関連費用は約70億円となります。
また、2016年3月期計画における固定費削減効果として約60億円を見込んでおります。

Q：主にどのセグメントで固定費削減を行ったのか？

A：2016年3月期において、エンタテインメントコンテンツ事業で54億円、リゾート事業で3億円、全社で3億円の固定費削減効果を見込んでおります。

Q：なぜ今回、市場縮小が続くアミューズメント施設事業に関して、店舗削減や人員削減の決定がなされていないのか？

A：アミューズメント施設事業は、過去、数度に渡り大規模な合理化を実施しており、ゲームセンター分野においては、2012年10月には分社化することで、厳しい環境に耐えうるスピーディーかつ筋肉質な経営体制を構築しております。
なお、目下、足下の業績は堅調に推移しており、引き続き、不採算店舗のスクラップや店舗ごとの運営力強化を図り、収益性の改善に取り組むと共に、ファミリー層を含む幅広い顧客層に向けた、新業態店舗の開発を進めてまいります。
セガサミーグループでは、アミューズメント施設事業のみならず、グループ全体の経営効率の改善及び収益性の向上に向けた検討を続けてまいります。

Q：2016年3月期において追加の構造改革を実施するか？

A：2015年3月期に実施した構造改革諸施策の効果を見極めつつ、更なる収益改善を検討すると同時に、事業ポートフォリオの運営強化に勤め、今後の収益上乘せに繋がるよう事業入れ替え等を実施してまいります。また、更なるコスト管理の徹底を行ってまいります。

■遊技機事業について

Q：前期（2014年3月期）比で減収、減益となった要因は？

A：パチスロにおいて新タイトルの投入数が少なく、販売台数が前期比で減少したことが主な要因です。

■コンシューマ事業について

Q：前期（2014年3月期）比で増収、増益となった要因は？

A：パッケージゲーム分野、玩具販売事業が低調に推移したものの、デジタルゲーム分野において、既存タイトルが堅調に推移したことが主な要因です。

Q：2月12日に発表した通期業績予想よりも増益となった要因は？

A：パッケージゲーム分野の欧米向けのレポートタイトルが好調に推移したことが主な要因です。

■その他の事業について

Q：仁川における複合リゾート開発の進捗は？

A：仁川空港隣接地において、韓国初の統合型リゾートとなる「パラダイスシティ」の開発を2014年11月に着工しており、2017年上期の開業を予定しております。

2016年3月期 計画

<全体>

Q：前期(2015年3月期)比で増収、増益を計画している要因は？

A：主にエンタテインメントコンテンツ事業におきまして、構造改革実施に伴う合理化の実施により、2015年3月期と比較して約60億円の固定費削減を見込んでいることから、増収・増益を計画しております。

Q：旧セグメントとの変更内容は？

A：現状ある4セグメントを3セグメントへと集約いたしました。

旧セグメント：①遊技機事業 ②アミューズメント機器事業 ③アミューズメント施設事業 ④コンシューマ事業

新セグメント：①遊技機事業 ②エンタテインメントコンテンツ事業 ③リゾート事業

■遊技機事業について

Q：旧セグメントとの変更内容は？

A：遊技機セグメントにおきましては、大きな変更はございません。

従来の遊技機事業に加えて、映像・音楽制作を行うウェブマスター及びアフター対応等のコールセンター運営を行っている日本マルチメディアサービスをその他セグメントから遊技機セグメントへ移管いたしました。

Q：前期（2015年3月期）比で増収・減益となる要因は？

A：前期比でパチスロは販売台数が増加、パチンコは販売台数が減少する見込みですが、一方で、円安による部材調達コストへの影響や新規デバイスの投入等により、利益率は一時的に低下する見込みであることから増収、減益を見込んでおります。

Q：2016年3月期計画が上期偏重である要因は？

A：上期において主力タイトルの販売を予定していることが主な要因です。

一方で、現時点においては下期の市場環境が見通し辛いことから、下期を中心に保守的に計画を組んでおります。

Q：遊技機事業の利益率の低下の要因は？

A：円安による部材調達コストへの影響や新規デバイスの投入等により、利益率が一時的に低下する見込みですが、

複数ブランド間での部材の共通化、共同購買に加え部材のリユースなどの原価改善の取り組みを一層強化することにより、中期的な利益率の向上を図ってまいります。

■エンタテインメントコンテンツ事業について

Q：旧セグメントとの変更内容は？

A：従来のAM機器、AM施設、コンシューマ事業を集約しました。同時に前期（2015年3月期）までAM施設事業に含まれていたテーマパーク事業はリゾート事業へ移管しました。また、前期までその他事業に含まれていたカジノ機器販売分野をAM機器分野に集約しました。

Q：前期（2015年3月期）比で増収・増益となる要因は？

A：既存タイトルの収益確保と複数の新作タイトル投入によってデジタルゲーム分野で大幅に成長を見込む点と、固定費削減効果によってパッケージゲーム、アミューズメント機器・施設分野の収益性改善を見込むことが主な要因です。

Q：デジタルゲーム分野の営業利益を下期偏重で見込んでいる要因は？

A：上期中心に投入する新作タイトルに伴う広告宣伝費等の先行投資や、新作タイトルが下期に大きく収益貢献を見込んでいることが主な要因です。

Q：スマートフォン向けタイトルの新作投入は？

A：上期を中心に複数の主力タイトルを投入する予定です。足元の状況としては、4月に投入した『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』は100万ダウンロード、5月に投入した『モンスターギア』は200万ダウンロードを突破するなど、初動は堅調に推移しております。

■リゾート事業について

Q：旧セグメントとの変更内容は？

A：東京ジョイポリスやオービィ横浜等のエンタテインメントパーク、フェニックスリゾートなどのリゾート施設、韓国 仁川・釜山をはじめと、海外におけるリゾート施設の開発・運営事業をリゾート事業へ集約いたしました。

Q：前期（2015年3月期）比で増収、損失拡大の要因は？

A：フェニックスリゾート及び東京ジョイポリスやオービィ横浜等のエンタテインメントパークにおける運営力強化に取り組むことにより、増収を見込んでおります。一方で、国内における統合型リゾート事業の実現に向けた先行投資により、営業費用が増加する見込みです。

Q：収益化の見通しや収益化の時期は？

A：フェニックスリゾート及び東京ジョイポリスやオービィ横浜等のエンタテインメントパークにおける運営力強化に取り組む収益力

向上を図ってまいります。一方で、国内における法整備がなされた際には、国内の統合型リゾート事業への参入を表明しており、そのための先行投資と位置付けております。

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。