

2022年3月期Q2決算
アナリスト・機関投資家向け説明会 主な質問

2021年11月9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 2021年11月8日(月) 13:00～
- 回答者： 里見 治紀 (セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループ CEO)
深澤 恒一 (セガサミーホールディングス株式会社 取締役 専務執行役員 グループ CFO)

全体

Q： 300億円の自己株式取得を発表したが、今後も每期判断していくのか。一旦は余剰資金の見直しが終わると理解すれば良いのか。

A： 国内IRについて、最低でも2年程度はキャピタルコールの発生タイミングがスリップすると考えている。DebtとEquityのバランスを取るため、2年分の余剰となるEquityをコントロールすべく、純資産の1割程度である300億円の自己株式取得を今回発表した。今後については、積極的な事業投資への資金配分を優先し、そこからリターンしていきたいと考えている。2,000億規模の事業投資が順調に進むことで資本効率は上がる。仮にこの事業投資の進捗が芳しくない状況になれば、今回と同様のことも検討する可能性はあるが、現時点では事業投資を最優先していく。また、配当についても柔軟にできないかと検討している。1株当たり半期20円固定ではなく、これを最低ラインとしてDOE3%や総還元性向50%等を鑑みて増配することも検討していく。

Q： 各1,000億円ずつの事業投資についてはどのようなところに投資していくのか、本決算時点からどのような点で具体的な検討が進んだのか。

A： コントラブルな点では開発リソースの増強。新規スタジオの設立や、採用の積極化、また社内での開発環境の整備等。こちらについては既に進捗しているが、使う金額は多くて100～150億円程度であると考えている。それ以外にはM&A、またNFT等の新分野への投資を検討している。国内IR事業についても今後1～3年後にチャンスが出てくる可能性はあるが、例えばその間で海外において盛んなオンラインベッティング等、他の分野に大きく投資する機会があればそちらを優先する可能性もある。逆にLBO等で資金を想定よりも使わずに買収できてキャッシュも回ってくる場合には、さらなる投資余力が出てくることもある。

エンタテインメントコンテンツ事業

Q： 『HUMANKIND™』についてはSteam等でのレビューは良いが、Q2決算への貢献、また、シリーズ化はできそうか。

A： 今後のシリーズ化に期待が持てるスタートとなっている。タイトルとしてのごたえは感じており、我々としても長く育てたいIPである。ビジネスディールも含まれているため、具体的な数字は述べられないが、Q2決算に貢献しているタイトルであるというのは間違いない。

Q： Microsoft社との業務提携が進むことによって、他のプラットフォームとの関係上の差は出てくるのか。また、中長期的な資金サポート等につながる協業なのか。いつ頃新作が出てくると期待して良いのか。

A : Microsoft 社とは、我々が Super Game と呼んでいるタイトルを協業して開発して行くが、そのタイトルのリリース自体は他のプラットフォームでも予定しているため、プラットフォーム間での関係値の差は生じないと考えている。Microsoft 社のクラウドサービスである Azure は、当社があまりリーチ出来ていないエリアである、例えばアフリカや南米等の世界中にも広まっており、その辺りも含めてサポートしていただきたいと考えている。既に、『PSO2』でも Azure 分野において協業しているが、この関係値を更に発展的に進めて行きたい。また、今後開発を進めて行く新作についても、当社が達成したいビジョンが実現可能かについての技術的な検証を進めている。元々は当社のみで開発を進めていたが、今後グローバルに革新的なタイトルを届けていくという点では Microsoft 社の技術的なサポートを受けることで実現可能性が向上すると判断し、今回の発表に至っている。

Q : エンタテインメントコンテンツ事業の下期計画について、特にコンシューマ分野が保守的に感じる。例年保守的な傾向ではあるが、下期『真・女神転生 V』や『Total War: WARHAMMER III』といった比較的販売が読みやすい固いタイトルが多い中で、下期の変動要素についてどのように考えているのか。下期計画の前提について教えてほしい。

A : 下期については例年、主に期末のインセンティブや過去の M&A におけるアーン・アウト等が固定費の中で費用計上されている。これらの規模は▲50 億円程度で、下期に特有の費用として発生する。また、今期については、上期にライセンスアウト案件が複数計上されており、それらのギャップとして、上期と下期の比較では▲30 億円程度のインパクトがある。加えて、下期に新作タイトル『Total War: WARHAMMER III(2 月発売)』等が投入されることで、期間損益の観点からは、当期に初期開発費の負担割合が大きい分、マージンが下がり、トータルでは上期と比較して 80 億程度の差が生じることとなる。

Q : 『PSO2 ニュージェネシス』について、今後どの程度の期間で大型アップデートを行っていくのか。

A : ゲームのボリューム不足について多くのご指摘をいただいていたので、12 月の大型アップデートでは、その改善に焦点を絞って開発リソースを集中した。結果、比較的早いタイミングでの大型アップデートが実現した。こうした事情から、今後も 3 カ月単位等の短いスパンで大型アップデートを行うことは難しいと考えているが、半年に 1 回程度のアップデートを目標とし、加えてイベント等でプレイヤーが遊べるボリュームを増やしていければと考えている。ユーザーの皆様は、毎日遊んでいただくことが理想ではあるが、他のゲームを遊んでいるユーザーがアップデートをすれば戻って来てくれる点がオンラインゲームの良いところである。既に 9 年続いているゲームであり、固定ファンも多いため、しっかりとアップデートしていればファンは戻ってくると考えている。

Q : ソニック IP について、既に映画の続編や Netflix での新作アニメ配信等が来年に決まっている。来期についてどのように見ているか。

A : ソニックは今年が 30 周年にあたる長く愛されている IP であるが、大型の新作ゲームは来期のリリースを予定している。また、前作が世界的に大ヒットした『ソニック・ザ・ムービー』続編の公開は来春に予定しているが、事前に出ている情報の反響も良く、前作以上のヒットを期待している。また、Netflix での新作フル CG アニメの配信も来期予定しており、こうした点から、来期はソニックが大きく露出・展開できることを期待している。ソニックは全世界のキャラクター人気ランキングで 50 位以内に入っているという調査結果も出てきていることから、ソニック IP の人気はグローバルで高まってきているといえる。

Q : 今後の投資戦略について、タイトルのパイプラインを増やす際に外注を使うことについてはどう考えているのか。

A : 開発リソースの補強という観点からは、外注の活用も視野に入れている。外注については、国内のみならず海外スタジオも含めて様々な検討を行っている。我々の IP である『Streets of Rage 4』についてはライセンスアウトではあるが、

過去、アーケードで出していた当社のゲームをフランスのベンチャースタジオがリメイクし、スマッシュヒットとなった。例えば、今後そのようなスタジオに別のリメイク作品の外注を依頼する等、国内外問わずリソースの増強という点で行ってきたい。リソースの補完として、外注は積極的に使っていく予定である。

Q： コンシューマ分野への投資、約 1,000 億円の説明において Super Game に触れていないが、ここに Super Game への投資も含まれているのか。

A： Super Game への投資はこの 1,000 億円に含まれている。(既存の開発リソースの外数として、今後補強を予定している部分)

Q： 連結通期業績予想の上方修正の背景について、エンタメ好調のためとあったが、より具体的な背景をお知らせいただきたい。

A： リポート売上は、前期の Q1 で世界的なロックダウン等の影響により大きく跳ね上がったが、これは一過性のものだと当初考えていた。実際に前期の Q4 等は想定より弱含みで終わったため、今期は強く見込んでいなかったものの、これが想定を上回った。巣ごもり期間を経て、ゲーム習慣自体が底上げされたのではないかと考えており、今後もコロナ前の水準まで下がるということはなく、かさ上げされていこうという手ごたえを感じている。こういったリピートの好調に加え、ビジネスデベロップメントのディール等が上期に多く計上されたことが上期好調の要因である。

遊技機事業

Q： パチスロの入替が進んでいないとのことだが、来期の需要についてはどう考えているか。

A： あくまで個人的な見解ではあるが、パチスロの需要については来期の方が高まると考えている。規制緩和を受けた 6.2 号機タイトルの発売が開始されており、また今後のスマートパチスロについても更なる緩和が実現している。このような規制緩和により、本当にホールが購入したい、ユーザーが打ちたいタイトルが出てくれば、今期以上の需要が見込めると考えている。

Q： 遊技機事業の営業利益見通しは、中期経営計画と比較して下に乖離する状況となっているが、今後さらなる構造改革や、それに伴う費用の発生等は考慮すべきか。

A： コスト削減施策は引き続き進めるが、今後さらに構造改革等を実施するといった予定はない。実際のところ、受注自体は多くきている状況だが、部材の供給不足のために保守的に計画を見直した。もし必要な量の部材が入手できれば、ここから中期経営計画の水準までキャッチアップできると考えている。

Q： 遊技機事業の部材供給不足に関して、解消時期の見通しを伺いたい。

A： 部材の供給不足については、ものによって事情が異なる。当社だけでなく、どの産業でも半導体をはじめとした多様な部材が不足しており、2023 年頃までは恒常的に不足気味になるのでは、といわれているものもある。現在、調達経路の拡大や代替品での対応だけでなく、市場にあるものを下取りして、部品を再利用すること等で対応しているが、これは環境負荷低減やコスト削減にも繋がる施策であるため、引き続き積極的に行っていく。

また、当グループのビジネスについては遊技機だけでなく、AM 機器や玩具についても半導体や IC が足りない等の懸念は出てきている。

以上