

2018年3月期第3四半期決算に関する主な質問

2018年2月9日

セガサミーホールディングス株式会社

Q：パチスロ自主規制変更に対応した機種が市場に出てくるタイミングはいつ頃になるのか？また、来期以降の業績へ与えるインパクトは？

A：自主規制変更前のものについては来期の早い段階から、自主規制変更後のものについては早ければ夏ごろから市場に投入される可能性がある。

来期の業績インパクトについては、現在計画を策定中の段階であり、今後タイトルラインナップ等を検討していく。

Q：今回の遊技機自主規制の変更は緩和措置のように見受けられるが、規制緩和に繋がった背景は？

A：今回の自主規制の変更は、規則改正における射幸性の抑制が前提になる。

そのため、射幸性が抑制されている範囲内において、ゲーム性等の開発の自由度が広がったものと認識している。

Q：パチスロの自主規制と同様に、パチンコでも同じような自主規制の変更はあるのか？また、来期のイメージは？

A：パチスロ同様、パチンコの自主規制も射幸性を抑制する内容となっている。

今回の規則改正を受けて、パチンコにも設定が認められるなどの変更点があり、今後は新しい遊び方を提供できるよう、更なる開発を進め、来期以降の販売戦略に繋げていきたいと考えている。

Q：遊技機事業の固定費について、削減内容や今後の継続性をどう見ているか？

A：第3四半期では、主に開発費や広告宣伝費の一部で想定よりも費用が発生しなかった。

開発費は、今後タイトルの開発を行う上で発生することが考えられる。広告宣伝費は、主にBtoC施策の実施による費用が想定より発生しておらず、この点については減少する可能性があると考えている。

Q：エンタテインメントコンテンツ事業の営業利益が修正後の業績予想をすでに超過しているが、評価減の可能性など第4四半期に大きいリスク要因はあるか？

A：エンタテインメントコンテンツ事業は好調を維持しており、第4四半期も新作タイトルの投入を予定している。

新作タイトルの販売状況を見極める必要があることから現時点で業績予想に変更はない。第4四半期には評価減等が発生する可能性があるものの、現時点では具体的に大型タイトルの評価減を計上するといったことは予定していない。

Q： エンタテインメントコンテンツ事業の業績が好調に推移しているが、来期計画ではどれくらいの成長が見込めるのか？

A： 具体的な計画策定はこれからだが、2020年3月期の中期目標で示した通り、引き続き来期も成長を見込んでいる。パッケージ分野を中心に、各サブセグメントで収益をあげられる体制になってきたと考えている。デジタルゲーム分野では他社IPを活用した「マギアレコード」のヒットや、新作「D×2 真・女神転生」など自社IPを活用したタイトルもヒットしている。今後もヒットを積み上げ、デジタルゲーム分野を大きく成長させていきたいと考えている。

また、2020年3月期の中期目標にもあるIPスタジオごとの開発体制構築や、製品・サービスのグローバル展開を進めており、徐々に成果が出始めてきている。

Q： 国内IR(統合型リゾート)関連のコストの内容と金額はどれくらいか？また来期も発生するのか？

A： 国内IRのコストは具体的に公表していないが、リゾートセグメントの中に国内IRの先行投資費用等も含まれている。来期計画については、策定中の段階であり、具体的にどれくらい費用発生するかはまだ見えていない。

以上