

2015年3月期第2四半期決算説明会
代表取締役会長 CEO 辻本憲三 説明要旨
(2014年10月30日)

1. ご挨拶

(1) ご出席に対するお礼

- ・本日は、決算発表のシーズンを迎え、何かとご多用中のところ、当社の決算説明会にご出席いただきまして、誠にありがとうございます。

(2) 本日の説明内容

- ・本日、私からは、「2015年3月期第2四半期決算の業績総括」、「2015年3月期業績の見通し」、の2つについてご説明いたします。

2. 2015年3月期第2四半期決算の業績総括（前年同期比）

2015年3月期第2四半期決算の業績総括				
■ 2015年3月期第2四半期 決算の総括(前年同期比)				
(単位:百万円)				
	2013/9	2014 /9	売上比	前期比
売上高	53,234	25,917	100.0%	48.7%
営業利益	7,509	4,383	16.9%	58.4%
営業利益率	14.1%	16.9%	-	-
経常利益	8,190	4,540	17.5%	55.4%
当期純利益	4,950	2,973	11.5%	60.1%

■ コンシューマにおいて前年同期に投入した『モンスターハンター4』の反動減を主因として、売上・利益ともに減少

■ 1株当たり四半期純利益 52円89銭



(1) 最初に、上期の概要ですが、売上および利益ともに、大型タイトルの反動減により前年同期を下回りましたものの、コスト削減等が奏功し営業利益率は改善しました。

(2) 減収減益の要因

- ・売上高は、目玉タイトルの不在に加え、前年同期に大ヒットした『モンスターハンター4』の反動減により、デジタルコンテンツ事業が前年同期比▲240億円となったことが減収の大きな要因です。
- ・営業利益は、パチスロ機の収益性向上によりアミューズメント機器事業が前年同期比+6億円となりましたが、デジタルコンテンツ事業における『モンスターハンター4』の反動減やアミューズメント施設事業における消費増税の影響もあり、43億円と減益になりました。
- ・しかしながら、営業利益率については、デジタルコンテンツ事業やアミューズメント機器事業のコスト削減等が奏功し、14.1%から16.9%へと2.8ポイント改善しています。

3. 2015年3月期業績の見通し

2015年3月期 連結業績予想				
■ 2015年3月期 連結業績予想				
(単位:百万円)				
	2014/3	2015/3計画	売上比	前期比
売上高	102,200	80,000	100.0%	78.3%
営業利益	10,299	10,500	13.1%	102.0%
営業利益率	10.1%	13.1%	-	-
経常利益	10,946	10,200	12.8%	93.2%
当期純利益	3,444	6,600	8.3%	191.6%
■ 通期予想は期初から変更なし ■ 「モンスターハンター4G」等の主力タイトル、およびパチスロ機1機種の販売に注力				
				

(1) 通期業績予想

- ・通期の業績予想につきましては、期初予想から変更しておりません。

(2) コンシューマ事業

- ・上期が順調に推移したことに加え、『モンスターハンター4G』も国内の足元は善戦しており、欧米でのセールスも一定の期待をしています。

(3) アミューズメント機器事業 (P&S)

- ・8月末日にパチスロ機の型式試験の運用変更の連絡がありました。
- ・今後の動向については確定していない事項も多々あり、現在、組合内にて協議中です。
- ・当社としましては、通期の販売機種は期初の3タイトルから2タイトルに減少しますが、下期の1機種についても新しいルールに基づき、販売に向けて最善を尽くします。

- ・以上をもちまして、私の説明を終わらせていただき、今期の具体的な戦略につきましては、社長より説明させていただきます。

以 上