

## 2017年3月期 第2四半期決算 要旨

### 連結損益計算書（要約）

(億円)	2016年3月期		2017年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
売上高	1,543	3,479	1,800	1,695	+10%	3,800	3,730	+7%
営業利益	57	176	65	153	+168%	200	280	+59%
経常利益	58	164	65	154	+166%	200	270	+65%
税引前当期純利益	40	120	65	271	+578%	200	365	+204%
親会社株主に帰属する当期純利益	9	53	34	242	+2,589%	100	300	+466%
1株当たり配当（円）	20	40	20	20	-	40	40	-
1株当たり当期純利益（円）	4.11	22.90	14.51	103.47	-	42.66	127.99	-
1株当たり純資産（円）	1,310.36	1,257.43	-	1,292.06	-	-	-	-

### <第2四半期実績>

- 売上高：1,695億円、営業利益：153億円、親会社株主に帰属する四半期純利益：242億円
- 前年同期比で増収、増益
- 遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業ともに堅調に推移

### 各種費用等の実績

(億円)	2016年3月期		2017年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	247	580	337	317	+28%	671	649	+12%
設備投資額	125	280	138	138	+10%	277	284	+1%
減価償却費	82	166	77	76	-7%	156	151	-9%
広告宣伝費	93	179	101	76	-18%	198	161	-10%

### 連結貸借対照表（要約）

【 資産の部 】				【 債債・純資産の部 】			
科目	2016年3月末	第2四半期末	増減	科目	2016年3月末	第2四半期末	増減
流動資産	3,022	3,040	+18	流動負債	1,059	1,052	-7
固定資産	2,306	2,174	-132	固定負債	1,270	1,101	-169
				負債合計	2,330	2,153	-177
				純資産合計	2,999	3,061	+62
資産合計	5,329	5,215	-114	負債及び純資産合計	5,329	5,215	-114
				科目	2016年3月末	第2四半期末	増減
				自己資本比率	55.3%	58.1%	+2.8pt
				流動比率	285.2%	288.9%	+3.7pt

- 総資産：114億円減少の5,215億円
- 流動資産：現金・預金及び売上債権の減少の一方、有価証券（短期運用）及びたな卸資産の増加により、18億円増加
- 固定資産：有形固定資産及び投資有価証券の減少（保有株式時価の下落等）により、132億円減少
- 自己資本比率：2.8ポイント上昇の58.1%
- 流動比率：3.7ポイント上昇の288.9%（2016年3月末 流動比率：285.2%）

**遊技機事業**

(億円)	2016年3月期		2017年3月期						
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比	
内 訳	売上高	609	1,410	800	649	+7%	1,570	1,535	+9%
	パチスロ	310	611	521	318	+3%	839	920	+51%
	パチンコ	231	668	210	264	+14%	572	460	-31%
	その他/消去等	68	131	69	67	-	159	155	-
営業利益		84	209	105	106	+26%	190	270	+29%
営業利益率		13.8%	14.8%	13.1%	16.3%	+2.5pt	12.1%	17.6%	+2.8pt
パチスロ販売台数(台)		70,260	142,337	139,300	81,895	+17%	230,800	236,000	+66%
パチンコ販売台数(台)		79,604	199,014	68,000	75,542	-5%	182,000	132,000	-34%

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、  
2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

**<第2四半期実績>**
**【全体】**

- パチスロ・パチンコ共に主力タイトルをはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移したことから、前年同期比で増収、増益
- 部材リユースをはじめとした原価改善や開発費を中心とした販管費の減少により収益性が改善したことから、利益面では期初計画を上回る

**【パチスロ】**

- 独自のゲーム性が支持された前作に新たな要素を多数加えた『パチスロ BLOOD+ 二人の女王』等の複数タイトルを販売し、前年同期比で販売台数が増加
- 販売スケジュール見直しにより主力タイトル『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』の納品が一部にとどまったため、販売台数は期初計画を下回る

**【パチンコ】**

- シリーズ最新作『ぱちんこCR蒼天の拳天帰』の販売好調や、液晶非搭載の『ぱちんこCRガオガオキング2』の販売が堅調に推移したことにより、期初計画を上回る前年同期並みの台数を販売

**<通期見通し>**
**【全体】**

- 11/2通期業績修正 22タイトル⇒20タイトル、販売台数：41.2万台⇒36.8万台
- 戦略的に販売ラインナップを見直したため、販売タイトル数並びに販売台数は減少する見通しも、パチスロ・パチンコ共に主力タイトルの販売は概ね堅調に推移
- 部材リユースによる原価改善や開発費等の低減により利益率改善を見込む

**【パチスロ】**

- 11/2通期業績修正 12タイトル⇒11タイトル 23.0万台⇒23.6万台
- 主力タイトル『北斗の拳』シリーズの最新作『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』をはじめ、複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル：『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』、『パチスロ犬夜叉』等

**【パチンコ】**

- 11/2通期業績修正 10タイトル⇒9タイトル 18.2万台⇒13.2万台
- 前作同様に『モンスターハンター』の世界観を再現した『ぱちんこCRモンスターハンター4』や、人気の前作をより遊びやすいスペックへと変更した『ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.』等の複数タイトルの販売を予定
- 主な販売タイトル：『ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.』、『ぱちんこCRモンスターハンター4』等

**エンタテインメントコンテンツ事業**

(億円)	2016年3月期		2017年3月期						
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比	
内 訳	売上高	859	1,905	930	978	+14%	2,070	2,050	+8%
	デジタルゲーム	215	456	240	230	+7%	565	470	+3%
	パッケージゲーム	146	423	210	230	+58%	465	470	+11%
	AM機器	206	419	200	225	+9%	445	495	+18%
	AM施設	189	380	175	190	+1%	355	370	-3%
	映像・玩具	95	212	95	94	-1%	225	235	+11%
内 訳	その他/消去等	8	15	10	9	-	15	10	-
	営業利益	17	42	10	91	+435%	90	95	+126%
	デジタルゲーム	9	-4	19	38	+322%	80	48	-
	パッケージゲーム	-9	24	4	27	-	16	27	+13%
	AM機器	2	-1	-15	8	+300%	-11	3	-
	AM施設	13	18	12	20	+54%	14	20	+11%
内 訳	映像・玩具	0	6	-1	1	-	10	10	+67%
	その他/消去等	2	-1	-9	-3	-	-19	-13	-
	営業利益率	2.0%	2.2%	1.1%	9.3%	+7.3pt	4.3%	4.6%	+2.4pt
	パッケージ販売本数(万本)	328	922	574	465	+42%	1,228	1,030	+12%
	国内AM施設既存店売上高前年比	102.2%	103.1%	101.1%	110.8%	+8.6pt	101.0%	108.6%	+5.5pt
	国内AM施設店舗数	198	194	193	189	-	194	190	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、  
2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

## <第2四半期実績>

### 【全体】

- デジタルゲーム分野において既存主力タイトルが堅調に推移した他、パッケージゲーム、アミューズメント機器・施設分野を中心に好調に推移
- 前年同期と比べて大幅に収益改善

### 【デジタルゲーム】

- 既存主力タイトルを中心に収益構造が改善
- 『ファンタシースターオンライン2』が国内450万IDを突破し、好調に推移
- 9月に正式サービス開始となったユーザー同士のリアルタイム対戦が好調な『ぷよぷよ!!クエスト』等の既存主力タイトルが堅調に推移
- 新作タイトル『ワールドチェイン』の配信を開始

### 【パッケージゲーム】

- 9月に発売した『ペルソナ』シリーズ最新作『ペルソナ5』の販売が好調に推移
- 海外において人気を博している『Total War』シリーズの最新作『Total War: WARHAMMER』が好調に推移
- 販売本数は前年同期を上回る465万本

### 【AM機器】

- 『艦これアーケード』の追加出荷や、レベニューシェアタイトルの継続的な収益貢献により好調に推移
- 『UFOキャッチャー9』の販売が堅調に推移
- 16年目の進化を遂げた、競馬メダルゲーム『StarHorse』シリーズのCVTキット『StarHorse3 Season V EXCEED THE LIMIT』の販売が堅調に推移
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

### 【AM施設】

- 施設稼働は既存店売上高昨年度対比110.8%と好調に推移
- プライズにおいて、品揃えやスタッフのクオリティ向上等、施設オペレーションを強化し好調に推移
- ビデオゲームにおいて、『艦これアーケード』等の稼働が好調に推移
- 改正風営法施行により、施設稼働が向上

### 【映像・玩具】

- 過去シリーズの興行収入を塗り替えた、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢（ナイトメア）』の配給収入により堅調に推移
- 『ディズニーキャラクターズ マジカルパッド～ガールズレッスン～』などの定番・主力製品を販売

## エンタテインメントコンテンツ事業

### <通期見通し>

#### 【全体】

- デジタルゲーム分野において、国内の既存タイトルは堅調に推移しているものの、海外向けゲームプラットフォーム事業等の立ち上げが遅延
- パッケージゲーム、アミューズメント機器・施設分野において新作タイトル投入に伴う営業費用等の発生を見込む

#### 【デジタルゲーム】

- 国内の既存主力タイトルによる収益貢献を見込む
  - ・『チェインクロニクル～絆の新大陸～』大型アップデート第3部『チェインクロニクル3』を配信
  - ・『ファンタシースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』のイベント等を実施
- 海外向けゲームパブリッシング事業及びプラットフォーム事業の立ち上げが遅延
- ゲームセンター向け機器とスマートデバイスとの連動タイトルを投入

#### 【パッケージゲーム】

- 主力IPタイトルを中心に人気シリーズの最新作を投入予定
  - 『初音ミク VR フューチャーライブ』(10月)、『Football Manager 2017』(11月)
  - 『龍が如く6 命の詩。』(12月)等

#### 【AM機器】

- 『艦これアーケード』等のレベニューシェアタイトルの好調による収益貢献を見込む
- 大人気トレーディングカードゲーム『三国志大戦』の最新作の販売を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用が発生

#### 【AM施設】

- 引き続きプライズを中心とした施設オペレーションの強化に取り組む
- 『艦これアーケード』等のビデオゲームによる収益貢献に加え、自社製品の新作タイトル等の導入により、収益性の向上を目指す
- 新業態店舗への取り組みとしてクラブセガ秋葉原店にて『ラブライブ』とのコラボ企画  
『セガコラボカフェ ラブライブ！サンシャイン！！』を開催

#### 【映像・玩具】

- 新作TVアニメ『弱虫ペダル NEW GENERATION』や『鬼平』等の製作収入や映画製作の計上を見込む
- 『リルリルフェアリル～妖精のドア～』や『こねこのチー ポンポンらー大冒険』等のアニメ放送を実施
- クリスマス商戦に向け、『ディズニー』や『アンパンマン』シリーズ等の定番・主力製品やサービスを中心に展開

**リゾート事業**

(億円)		2016年3月期		2017年3月期					
		第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
売上高	74	163	70	67	-9%	160	145	-11%	
営業利益	-12	-18	-15	-13	-	-25	-25	-	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	
フェニックス・シーガイア・リゾート	利用者数(千人)	287	571	272	248	-14%	570	541	-5%
	客単価(円)	14,912	15,845	15,415	14,288	-4%	16,902	16,353	+3%
東京ジョイポリス	利用者数(千人)	395	687	372	373	-6%	650	-	-
	客単価(円)	3,466	3,545	3,578	3,725	+7%	3,723	-	-
オービィ横浜	利用者数(千人)	194	323	232	218	+12%	371	356	+10%
	客単価(円)	2,421	2,282	2,079	1,855	-23%	2,050	1,911	-16%
パラダイスカジノ仁川	カジノ売上高(10億KRW)※	51	95	-	46	-10%	-	-	-
	利用者数(千人)	24	48	-	24	-	-	-	-

※「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営、

※「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上

**<第2四半期実績>**

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、熊本地震の影響により、宿泊、ゴルフ、宴会などの一部キャンセルが発生したことから損失幅が拡大
- 『東京ジョイポリス』は新作アトラクション『ZERO LATENCY VR』等が好評
- 『オービィ横浜』は料金改定により利用客数が増加

**<通期見通し>**

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、
  - ・ホテルの高層フロア42階に2つの『ブライダル専用バンケットルーム』がオープン
  - ・MICE※施設『シーガイアコンベンションセンター』のリニューアルを予定
- 『オービィ横浜』の各種施設稼働向上に向けた施策を実施

※ MICEとは、企業等の会議（Meeting）、企業等の行う報奨・研修旅行（インセンティブ旅行）（Incentive Travel）、国際機関・団体、学会等が行う国際会議（Convention）、展示会・見本市、イベント（Exhibition/Event）の頭文字のことであり、多くの集客交流が見込まれるビジネスイベントなどの総称

※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下さい。