

**2018年3月期 第2四半期決算 要旨**
**連結損益計算書 (要約)**

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	1,695	3,669	1,947	+15%	3,800	+4%
営業利益	153	295	268	+75%	200	-32%
経常利益	154	285	252	+64%	160	-44%
税引前当期純利益	271	337	256	-6%	160	-53%
親会社株主に帰属する当期純利益	242	276	177	-27%	110	-60%
1株当たり配当(円)	20	40	20	-	40	-
1株当たり当期純利益(円)	103.47	117.79	75.78	-	46.93	-
1株当たり純資産(円)	1,292.06	1,313.06	1,380.42	-	-	-

**<2018年3月期 第2四半期実績>**
**【売上高・利益/その他】**

- 売上高：1,947億円、営業利益：268億円、親会社株主に帰属する当期純利益：177億円
- 前年同期比で増収、増益
- 遊技機事業において大型タイトルを販売
- エンタテインメントコンテンツ事業全般が好調

**<今後の見通し>**

- 遊技機販売スケジュールを大幅に見直しており、通期販売タイトル数及び販売台数は当初計画を下回る可能性が高い
- エンタテインメントコンテンツ事業は好調な上期に続き、複数の新作タイトルの投入を予定しており、販売状況を精査中

**各種費用等の実績**

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	317	671	307	-3%	710	+6%
設備投資額	138	270	103	-25%	244	-10%
減価償却費	76	163	82	+8%	166	+2%
広告宣伝費	76	148	78	+3%	205	+39%

**連結貸借対照表 (要約)**

【資産の部】				【負債・純資産の部】				
(億円)	科目	2017年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	2017年3月期末	当第2四半期末	増減
流動資産		3,241	2,987	-254	流動負債	1,125	949	-176
固定資産		1,974	2,021	+47	固定負債	975	803	-172
					負債合計	2,101	1,752	-349
					純資産合計	3,114	3,255	+141
資産合計		5,215	5,008	-207	負債及び純資産合計	5,215	5,008	-207

  

科目	2017年3月期末	当第2四半期末	増減
自己資本比率	59.0%	64.6%	+5.6pt
流動比率	287.9%	314.6%	+26.7pt

- 総資産：207億円減少の**5,008億円**
- 流動資産：現金・預金の減少等により、**254億円**減少
- 流動負債：仕入債務の決済や社債償還、借入金の返済等により、**349億円**減少
- 自己資本比率：5.6ポイント上昇の**64.6%**
- 流動比率：26.7ポイント上昇の**314.6%** (2017年3月期末 流動比率：287.9%)

**遊技機事業**

(億円)		2017年3月期		2018年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	649	1,482	883	+36%	1,500	+1%
	パチスロ	318	862	323	+2%	631	-27%
	パチンコ	264	483	488	+85%	716	+48%
	その他/消去等	67	137	72	-	153	-
	営業利益	106	263	214	+102%	200	-24%
	営業利益率	16.3%	17.7%	24.2%	+7.9pt	13.3%	-4.4pt
	パチスロ販売台数(台)	81,895	215,736	75,380	-8%	158,000	-27%
	パチンコ販売台数(台)	75,542	138,321	119,312	+58%	203,000	+47%

**<2018年3月期 第2四半期実績>**
**【全体】**

- 前年同期比で増収、増益
- パチンコ・パチスロともに主カタイトルを販売

**【パチスロ】**

- 主カタイトル『北斗の拳』シリーズの新作『パチスロ北斗の拳 新伝説創造』等の販売を実施

**【パチンコ】**

- 人気アニメ『攻殻機動隊S.A.C.』をモチーフにした『ぱちんこCR攻殻機動隊S.A.C.』等の販売を実施

**<今後の見通し>**
**【全体】**

- 遊技機販売スケジュールを大幅に見直し
- 遊技機の通期販売タイトル数及び販売台数は当初計画を下回る可能性が高い

**【パチスロ】**

- 当グループ初となる、5.9号機の販売を予定

**【パチンコ】**

- 『ぱちんこ蒼天の拳』シリーズに新システムを搭載し新たなゲーム性を実現した最新作『ぱちんこCR蒼天の拳 天羅』等の販売を実施

**エンタテインメントコンテンツ事業**

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>978</b>	<b>2,057</b>	<b>1,015</b>	<b>+4%</b>	<b>2,200</b>	<b>+7%</b>
内訳						
デジタルゲーム	230	473	193	-16%	590	+25%
パッケージゲーム	230	471	271	+18%	515	+9%
AM機器	225	494	226	-	435	-12%
AM施設	190	372	196	+3%	380	+2%
映像・玩具	94	227	103	+10%	245	+8%
その他/消去等	9	20	26	-	35	-
<b>営業利益</b>	<b>91</b>	<b>111</b>	<b>101</b>	<b>+11%</b>	<b>100</b>	<b>-10%</b>
内訳						
デジタルゲーム	38	49	20	-47%	73	+49%
パッケージゲーム	27	26	35	+30%	32	+23%
AM機器	8	17	24	+200%	-4	-
AM施設	20	22	17	-15%	17	-23%
映像・玩具	1	12	7	+600%	15	+25%
その他/消去等	-3	-15	-2	-	-33	-
営業利益率	9.3%	5.4%	10.0%	+0.7pt	4.5%	-0.9pt
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>465</b>	<b>1,028</b>	<b>865</b>	<b>+86%</b>	<b>1,160</b>	<b>+13%</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>189</b>	<b>191</b>	<b>189</b>	<b>-</b>	<b>190</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>110.8%</b>	<b>108.5%</b>	<b>101.5%</b>	<b>-9.3pt</b>	<b>101.3%</b>	<b>-7.2pt</b>

**<2018年3月期 第2四半期実績>**
**【全体】**

- 前年同期比で増収・増益
- 各事業分野において、タイトルの販売が好調に推移

**【デジタルゲーム】**

- 配信タイトル数(国内)：25本⇒21本
- 既存主力タイトルを中心に、各種イベントやアップデート等を実施
- 当社グループ会社のf4samuraiが開発、運営を受託している新作『マジアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』が好調にスタート

**【パッケージゲーム】**

- 新作『ソニックマニア』がメタスコアにおいてこの15年間にリリースされたソニックの新作タイトルの中で最高の評価を得るなど、好調に推移
- PCゲームの新作タイトル『Total War: WARHAMMER 2』が堅調に推移

**【AM機器】**

- 既存タイトルのレベニューシェアモデルによる配分収益を計上
- CVTキット『StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE』を発売
- 『UFOキャッチャー9』や『UFO CATCHER TRIPLE』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等が発生

**【AM施設】**

- 国内AM施設既存店売上高前年比**101.5%**
- プライズ等を中心とした施設の運営強化を実施
- 池袋、秋葉原の『セガコロボカフェ』や『Sweets Spoon』等の新業態店舗の取り組みを強化
- 既存店舗において電子マネー対応に伴う費用等が発生(9月末時点：4店舗)

**【映像・玩具】**

- 劇場版『名探偵コナン から紅の恋歌 (ラブレター)』等の配分収入を計上
- 『アンパンマン』シリーズ等の定番・主力製品を中心に展開

**エンタテインメントコンテンツ事業****<今後の見通し>****【全体】**

- デジタルゲーム分野、パッケージゲーム分野、AM機器分野において複数の新作タイトル投入を予定

**【デジタルゲーム】**

- 引き続き既存タイトルのイベント等による収益貢献を見込む
- 新作タイトルを複数投入予定
  - 『ポポロクロイス物語 ～ナルシアの涙と妖精の笛』
  - 『D×2 真・女神転生 リベレーション』等

**【パッケージゲーム】**

- 新作タイトルを複数投入予定
  - 『ソニックフォース』(11月)
  - 『Football Manager 2018』(11月)
  - 『龍が如く 極2』(12月)
  - 『北斗が如く』(2月)等

**【AM機器】**

- 引き続き既存タイトルのレバニューシェアモデルによる収益計上を見込む
- 主カタイトル『SOUL REVERSE』や『SEGA World Drivers Championship』等の新作タイトルの投入を予定
- カジノ機器開発や販売に向けた先行費用等が発生

**【AM施設】**

- 引き続きプライズ機導入やプライズコーナー拡大による施設の運営強化を実施
- 『セガロボカフェ』等の新業態店舗に向けた取り組みを強化
- 既存店舗の電子マネー導入に伴う費用が発生(10月末時点：6店舗)

**【映像・玩具】**

- 劇場版『弱虫ペダル RE:GENERATION』等の配分収入の計上を見込む
- 『アンパンマン』シリーズや『ディズニー&ディズニー/ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ』等の販売を予定

**リゾート事業**

(億円)	2017年3月期		2018年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	67	130	47	-30%	100	-23%
営業利益	-13	-22	-12	-	-30	-

**<フェニックス・リゾート>**

売上高	35	84	42	+20%	100	+19%
営業利益	-7	-8	-4	-	0	-
施設利用者人数(千人)	259	561	296	+14%	651	+16%
宿泊3施設	134	293	156	+16%	332	+13%
ゴルフ2施設	39	87	46	+18%	100	+15%
その他施設	85	181	94	+11%	218	+20%

**<パラダイスセガサミー>**

売上高(10億KRW)	46	95	62	+35%	-	-
営業利益(10億KRW)	3	-0	-30	-	-	-
カジノ利用者数(千人)	24	57	59	+146%	-	-

※「パラダイスセガサミー」は当社持分法適用関連会社  
 ※「パラダイスセガサミー」の数値は3ヶ月遅れで計上

**<2018年3月期 第2四半期実績>**

- 前年同期比で減収、損失幅縮小
- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において収益性が改善
- 屋内型テーマパーク(ジョイポリス)の売却により減収

**<今後の見通し>**

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』においてイベント等による集客施策を実施
- IR(統合型リゾート)事業における先行投資等を計画

※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。