

2019年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2018年8月2日 東

上場会社名 セガサミーホールディングス株式会社 上場取引所  
 コード番号 6460 URL <https://www.segasammy.co.jp>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長グループCOO (氏名) 里見 治紀  
 問合せ先責任者 (役職名) 上席執行役員財務経理本部長 (氏名) 大脇 洋一 (TEL) 03-6215-9955  
 四半期報告書提出予定日 2018年8月10日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (アナリスト向け電話会議)

(百万円未満切捨て)

1. 2019年3月期第1四半期の連結業績 (2018年4月1日～2018年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2019年3月期第1四半期	68,838	△35.8	935	△94.4	688	△95.8	337	△97.1
2018年3月期第1四半期	107,277	51.9	16,618	443.9	16,250	444.3	11,536	180.6

(注) 包括利益 2019年3月期第1四半期 706百万円(△95.0%) 2018年3月期第1四半期 14,184百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2019年3月期第1四半期	1.44	1.44
2018年3月期第1四半期	49.22	49.10

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年3月期第1四半期	472,446	306,614	64.3
2018年3月期	473,467	310,456	65.0

(参考) 自己資本 2019年3月期第1四半期 303,881百万円 2018年3月期 307,951百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2018年3月期	—	20.00	—	20.00	40.00
2019年3月期	—	—	—	—	—
2019年3月期(予想)	—	20.00	—	20.00	40.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2019年3月期の連結業績予想 (2018年4月1日～2019年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	390,000	20.5	21,000	18.5	16,000	9.7	12,000	34.4	51.20

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
 新規 —社(社名)— 、除外 —社(社名)—

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2019年3月期1Q	266,229,476株	2018年3月期	266,229,476株
② 期末自己株式数	2019年3月期1Q	31,852,127株	2018年3月期	31,850,504株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2019年3月期1Q	234,378,410株	2018年3月期1Q	234,386,923株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料5ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

・当社は、2018年8月3日にアナリスト向けの電話会議を開催する予定です。その説明資料については、電話会議当日に当社ホームページに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	6
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	6
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	6
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	6
3. 四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(セグメント情報等)	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	107,277	68,838	△38,439	△35.8
営業利益	16,618	935	△15,683	△94.4
経常利益	16,250	688	△15,561	△95.8
親会社株主に帰属する 四半期純利益	11,536	337	△11,198	△97.1
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	49.22	1.44	△47.78	△97.1

遊技機業界におきましては、パチスロ遊技機市場において、規則改正や新たな自主規制に対応した遊技機の投入に期待が高まっております。また、パチンコ遊技機市場においても、旧規則機の導入が進み、規則改正に対応した遊技機の投入は第2四半期以降となる見込みです。今後の市場活性化に向けては、規則改正等に対応した、より遊びやすく、斬新なゲーム性を備えた遊技機の開発、供給等によるエンドユーザー層の拡大が求められております。

エンタテインメントコンテンツ事業を取り巻く環境におきましては、デジタルゲーム分野において、国内の有力パブリッシャーの優位性が増していることから、高い製品クオリティに加え、有力IPを活用したタイトルがヒットするなど、競争環境はより激しさを増しております。一方、海外市場では、アジアを中心に今後の市場拡大が期待されております。パッケージゲーム分野におきましては、家庭用ゲーム機の普及による今後の市場拡大に期待が高まっているほか、PC向けゲーム市場では、Steam等のゲーム配信プラットフォームが拡大傾向にあります。アミューズメント施設・機器市場につきましては、プライズを中心に施設稼働は安定的に推移しております。

リゾート業界におきましては、訪日外国人数の伸び率は鈍化しているものの増加傾向にあり、ホテルの客室稼働率は引き続き上昇傾向にあります。また、観光立国の実現に向けて、『特定複合観光施設区域整備法』が国会で可決されております。

このような経営環境のもと、当第1四半期連結累計期間における売上高は688億38百万円（前年同期比35.8%減）、営業利益は9億35百万円（前年同期比94.4%減）、経常利益は6億88百万円（前年同期比95.8%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は3億37百万円（前年同期比97.1%減）となりました。また、本社機能集約における一過性の営業費用が約15億円発生いたしました。

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

なお、文中の各セグメントの売上高は、セグメント間の内部売上高を含んでおりません。

《遊技機事業》

	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	54,935	21,503	△33,432	△60.9
セグメント間売上高	158	262	—	—
売上高合計	55,094	21,766	△33,328	△60.5
営業利益	15,104	1,720	△13,384	△88.6

遊技機事業におきましては、大型タイトルの販売があった前年同期比では販売台数は減少しております。パチスロ遊技機におきましてはスペック替えタイトルである『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇 羅刹ver.』等の販売を行い9千台の販売となりました（前年同期は25千台の販売）。パチンコ遊技機におきましては、アニメの世界観を再現した『パチンコCR偽物語』や『北斗の拳』シリーズ初の小当たりRUSHを搭載した『ぱちんこCR北斗の拳7 百裂乱舞』の販売が好調に推移したことから、40千台の販売となりました（前年同期は97千台の販売）。

以上の結果、売上高は215億3百万円（前年同期比60.9%減）、営業利益は17億20百万円（前年同期比88.6%減）となりました。

《エンタテインメントコンテンツ事業》

	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	50,278	45,012	△5,266	△10.5
セグメント間売上高	185	228	—	—
売上高合計	50,464	45,241	△5,223	△10.4
営業利益	3,717	1,678	△2,039	△54.9

デジタルゲーム分野において、配信開始から2ヶ月で700万ダウンロードを突破した新作『共闘ことばRPG コトダマン』や、サッカークラブ育成シミュレーションゲーム『プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド』等の新作タイトルの配信を開始したものの、既存タイトルの減衰を補いきれなかったほか、新作タイトル投入に伴う研究開発費等が発生いたしました。

パッケージゲーム分野におきましては、『ペルソナ』シリーズのサウンドアクションゲーム『ペルソナ5 ダンシング・スターナイト』『ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト』をはじめ、『龍が如く6』の欧米版となる『Yakuza 6: The Song of Life』等の既存IPを活用したタイトルを販売したほか、引き続き過去に発売したタイトルのリピート販売を行い利益拡大に貢献し、販売本数は570万本（前年同期は456万本の販売）となりました。

アミューズメント機器分野におきましては、『UFO CATCHER』シリーズ等の販売が堅調に推移しました。

アミューズメント施設分野におきましては、既存のゲームセンター業態において、電子マネーの導入を進めたほか、プライズを中心に施設オペレーションの強化に取り組んだ結果、国内既存店舗の売上高は前年同期比で104.2%となりました。

映像・玩具分野におきましては、劇場版『名探偵コナン』をはじめとした映画や、アニメのネット配信に伴う収入を計上したほか、玩具において『アンパンマン』シリーズ等の主力製品を中心に展開いたしました。

以上の結果、売上高は450億12百万円（前年同期比10.5%減）、営業利益は16億78百万円（前年同期比54.9%減）となりました。

## 《リゾート事業》

	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	2,062	2,321	258	12.5
セグメント間売上高	2	4	—	—
売上高合計	2,065	2,325	259	12.6
営業利益	△735	△674	60	—

リゾート事業におきましては、国内有数のリゾート『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、大規模リニューアルを活用した各種施策や、シーガイア プレミアム メンバーズクラブ会員の増加等により、利用者数は前年同期比33.3%増となりました。また、IR（統合型リゾート）事業の本格化に向けた先行費用が発生したものの、前年同期比で損失幅が縮小しております。

以上の結果、売上高は23億21百万円（前年同期比12.5%増）、営業損失は6億74百万円（前年同期は営業損失7億35百万円）となりました。

海外におきましては、Paradise Co., Ltd. との合弁会社であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）が運営している韓国初のIR（統合型リゾート）『パラダイスシティ』において、日本からのお客様を中心に多くのお客様にご利用いただいております。徐々に収益性が改善傾向にあります。

## (2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期通期連結業績予想については2018年5月11日に公表した内容から変更はございません。なお、各事業における今後の見通しにつきましては以下のとおりであります。

## 《遊技機事業》

パチスロ遊技機におきましては、新規則における型式試験の適合も受けておりますが、対応した機種の本格導入は下期以降を見込んでおります。また、当期には、株式会社ユニバーサルエンターテインメントとの合弁会社として設立した株式会社ジグ社製の筐体を採用した新作タイトルの投入も予定しております。パチンコ遊技機におきましては、当期は旧規則機中心の販売を見込んでおり、好評稼働中の『ぱちんこCR真・北斗無双』の正統後継機となる『ぱちんこCR真・北斗無双 第2章』等の販売を実施してまいります。

## 《エンタテインメントコンテンツ事業》

エンタテインメントコンテンツ事業におきましては、引き続きデジタルゲーム分野における、新作タイトルの投入を進めるほか、各事業分野において、既存IP・リバイバルIP・外部IP・新規IP等の活用を進めてまいります。第2四半期以降におけるデジタルゲーム分野、パッケージゲーム分野、アミューズメント機器分野の販売予定タイトルは以下のとおりであります。

デジタルゲーム	ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～ BORDER BREAK	新規IP 既存IP
パッケージゲーム	ソニックマニア・プラス 龍が如く 3 シェンムー I & II	既存IP 既存IP リバイバルIP
アミューズメント機器	Fate/ Grand Order Arcade オンゲキ StarHorse3 SeasonVII GREAT JOURNEY	外部IP 新規IP 既存IP

なお、アミューズメント施設分野におきましては、新作ビデオゲームの導入を進めるほか、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んでまいります。

映像・玩具分野におきましては、映像分野において、シリーズ過去最高のヒットとなり、興行収入80億円を突破した劇場版『名探偵コナン ゼロの執行人』の配給収入の計上を予定しているほか、玩具分野において、新製品『しゅわボム カップケーキベアセット』等をはじめ、主力製品の投入を予定しております。

## 《リゾート事業》

リゾート事業におきましては『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、九州域内のお客様を対象とした宿泊プランの実施や、シーガイア開業25周年に関連した各種施策を今後も多く実施し、集客強化に取り組んでまいります。海外におきましては、『パラダイスシティ』の施設価値向上に引き続き取り組んでおり、クラブ、スパなどを含む第1フェーズ第二次開発の施設を、2018年9月以降順次オープンする予定です。当社は、『パラダイスシティ』への人員の派遣等を通じ、更なるIR（統合型リゾート）開発・運営ノウハウの取得に取り組んでまいります。

なお、当グループは効率的なグループ経営を図るとともに、働き方改革の推進、事業間の連携やシナジー効果の創出、人材交流の活性化を目的に、現在点在するグループ各社の本社機能を2018年8月以降順次集約してまいります。当期におきましては、これに関連する一過性の営業費用等約75億円の発生を見込んでおります。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

(税金費用の計算)

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(会計上の見積りの変更)

該当事項はありません。

(修正再表示)

該当事項はありません。



## 3. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	157,896	97,309
受取手形及び売掛金	29,339	34,049
有価証券	24,694	62,119
商品及び製品	8,036	13,007
仕掛品	18,347	21,705
原材料及び貯蔵品	14,190	16,910
その他	20,084	20,525
貸倒引当金	△259	△293
流動資産合計	272,331	265,334
固定資産		
有形固定資産		
土地	23,741	23,737
その他（純額）	54,403	55,065
有形固定資産合計	78,145	78,802
無形固定資産		
のれん	8,541	7,989
その他	14,942	15,434
無形固定資産合計	23,483	23,423
投資その他の資産		
投資有価証券	70,216	75,817
その他	29,739	29,515
貸倒引当金	△449	△447
投資その他の資産合計	99,506	104,885
固定資産合計	201,136	207,112
資産合計	473,467	472,446

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	21,716	29,219
短期借入金	15,838	15,836
1年内償還予定の社債	10,000	20,000
未払法人税等	1,482	603
引当金	6,499	2,725
資産除去債務	1,734	1,715
その他	27,181	26,627
流動負債合計	84,452	96,727
固定負債		
社債	22,500	12,500
長期借入金	38,661	38,692
退職給付に係る負債	3,572	3,683
資産除去債務	2,234	2,185
解体費用引当金	420	420
その他	11,170	11,622
固定負債合計	78,558	69,104
負債合計	163,010	165,831
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	117,345	117,345
利益剰余金	207,174	202,822
自己株式	△54,781	△54,784
株主資本合計	299,691	295,336
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	10,528	11,870
繰延ヘッジ損益	17	9
土地再評価差額金	340	342
為替換算調整勘定	△2,147	△3,338
退職給付に係る調整累計額	△479	△339
その他の包括利益累計額合計	8,259	8,544
新株予約権	819	945
非支配株主持分	1,685	1,787
純資産合計	310,456	306,614
負債純資産合計	473,467	472,446

## (2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年6月30日)
売上高	107,277	68,838
売上原価	65,042	42,795
売上総利益	42,235	26,043
販売費及び一般管理費	25,616	25,107
営業利益	16,618	935
営業外収益		
受取利息	96	72
受取配当金	499	241
為替差益	—	84
投資事業組合運用益	47	194
複合金融商品評価益	162	—
その他	386	155
営業外収益合計	1,192	747
営業外費用		
支払利息	189	150
持分法による投資損失	970	550
為替差損	72	—
複合金融商品評価損	—	36
その他	328	256
営業外費用合計	1,561	994
経常利益	16,250	688
特別利益		
固定資産売却益	0	53
投資有価証券売却益	432	25
事業再編損戻入益	124	—
その他	—	5
特別利益合計	557	83
特別損失		
固定資産売却損	—	0
減損損失	370	21
その他	0	2
特別損失合計	370	23
税金等調整前四半期純利益	16,437	749
法人税、住民税及び事業税	4,854	326
法人税等合計	4,854	326
四半期純利益	11,582	423
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	11,536	337
非支配株主に帰属する四半期純利益	45	85

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,278	1,339
繰延ヘッジ損益	0	6
為替換算調整勘定	810	184
退職給付に係る調整額	△75	134
持分法適用会社に対する持分相当額	588	△1,381
その他の包括利益合計	2,601	283
四半期包括利益	14,184	706
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	14,137	620
非支配株主に係る四半期包括利益	46	85

## (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

前第1四半期連結累計期間(自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	遊技機事業	エンタテインメント コンテンツ事業	リゾート事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	54,935	50,278	2,062	107,277	0	107,277
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	158	185	2	347	△347	—
計	55,094	50,464	2,065	107,625	△347	107,277
セグメント利益又は損失(△)	15,104	3,717	△735	18,086	△1,467	16,618

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△1,467百万円には、セグメント間取引消去7百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,475百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

2 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第1四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	遊技機事業	エンタテインメント コンテンツ事業	リゾート事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	21,503	45,012	2,321	68,837	0	68,838
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	262	228	4	495	△495	—
計	21,766	45,241	2,325	69,333	△494	68,838
セグメント利益又は損失(△)	1,720	1,678	△674	2,724	△1,788	935

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△1,788百万円には、セグメント間取引消去5百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,794百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

2 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。