

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	52,935	70,634	17,699	33.4
営業利益	△9,455	3,055	12,510	—
経常利益	△8,706	2,985	11,691	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△7,930	4,111	12,042	—
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	△33.79	17.54	51.33	—

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、遊技機の型式試験を執り行う一般財団法人保安通信協会（略称:保通協）における型式試験方法の運用変更に対応した機種への入れ替えに対して、パチンコホール運営者が慎重な見方を示しておりますが、一部の実績あるシリーズ機を中心に高い評価を受けるタイトルが登場してきております。一方で、パチンコ遊技機市場におきましては、日本遊技機工業組合（略称:日工組）にて決定された『のめり込み』対策に係る新たな申合せが適用されたこと等に伴い、依然として不透明な状況が続いております。このような環境の中、当第1四半期は、第42回先進国首脳会議（伊勢志摩サミット）開催に伴い、新台の入替自粛を実施したことから、販売タイトル数が減少し、一時的にパチンコ・パチスロ遊技機の新台入替は低水準で推移いたしました。今後の市場活性化に向けては、各種自主規制等に適応した、幅広いエンドユーザーに支持される機械の開発、供給等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つきましては、スマートデバイス向けなどのデジタルゲーム市場において、国内におけるスマートフォン普及の鈍化、及び上位タイトルの優位性が増しており、より品質の高いコンテンツの供給が求められていることから、開発期間の長期化や運営費用が増加傾向にあります。一方、海外におきましては、アジアを中心に今後の成長が期待されております。パッケージゲーム市場におきましては、家庭用ゲーム機の新世代ハード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、欧米及びアジアでは、PC向けゲームが大きな市場を形成しております。アミューズメント施設・機器市場につきましては、新作ビデオゲームを中心に、施設稼働の向上やユーザー層拡大の兆しが表れております。

リゾート業界におきましては、訪日外国人数の増加継続により、ホテルの客室稼働率は引き続き上昇傾向にあり、遊園地・テーマパーク売上高におきましても前年を上回る状況が続いております。また、観光立国の実現に向けて、『特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律案（IR推進法案）』が国会に提出されております。

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706億34百万円（前年同期比33.4%増）、営業利益は30億55百万円（前年同期は営業損失94億55百万円）、経常利益は29億85百万円（前年同期は経常損失87億6百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は41億11百万円（前年同期は純損失79億30百万円）となりました。

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。

また、当グループの報告セグメントとして従来「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について、当第1四半期連結会計期間より「遊技機事業」に変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後のセグメント区分に基づいております。セグメント情報に関する詳細は、13ページ「3. 四半期連結財務諸表（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（セグメント情報等）」の「2. 報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。

《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	9,890	21,239	11,349	114.8
セグメント間売上高	112	121	—	—
売上高合計	10,002	21,360	11,358	113.5
営業利益	△6,759	343	7,102	—

パチスロ遊技機におきましては、当第1四半期において、前作の魅力をそのままに、新たなゲーム性を加えて原作の世界観を完全再現した『パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ R2』等の販売が好調に推移し、前年同期実績を上回る29千台の販売となりました（前年同期比29千台増）。パチンコ遊技機におきましては、液晶非搭載ながらシンプルかつストレスのない遊技性を実現した『CRビッグドリーム～神撃99Ver.』等の販売が好調に推移し、前年並みとなる20千台の販売となりました（前年同期比1千台減）。

以上の結果、売上高は212億39百万円（前年同期比114.8%増）、営業利益は3億43百万円（前年同期は営業損失67億59百万円）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	39,603	46,700	7,096	17.9
セグメント間売上高	207	121	—	—
売上高合計	39,810	46,821	7,010	17.6
営業利益	△699	4,941	5,640	—

エンタテインメントコンテンツ事業におきましては、デジタルゲーム分野において、『ファンタースターオンライン2』がPlayStation®4での配信を開始し、同時接続数が過去最大となる13万人を突破いたしました。平成28年7月4日にサービス開始から4周年を迎え、現在もなお人気を維持しております。スマートデバイス向けタイトルにつきましては、新作タイトル『蒼空のリベラシオン』を投入したほか、各種イベント等の開催を実施した『チェインクロニクル～絆の新大陸～』や、3周年記念イベントを実施した『ぷよぷよ!!クエスト』、1周年記念キャンペーンを開催した『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』など既存主力タイトルを中心に堅調に推移いたしました。

パッケージゲーム分野におきましては、欧州を中心に高い人気を誇り、16年間で合計2,000万本以上を販売している『Total War』シリーズの最新作『Total War: WARHAMMER』などの海外向けタイトルが好調に推移しており、販売本数は前年同期を上回る241万本となりました。

また、アミューズメント機器分野におきましては、新作タイトル『艦これアーケード』を導入し、全国のゲームセンターでプレイ待ちの行列が発生するなど、好調な滑り出しとなっております。一方で、新機種の導入やラインナップの拡充を進めているカジノ機器において、研究開発費などの先行費用が発生しております。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けるプライズなどの運営強化や、新作タイトル『艦これアーケード』等のビデオゲームを中心に稼働が好調なことから、国内既存店舗の売上高は前年同期比で111.2%と好調に推移いたしました。

映像・玩具分野におきましては、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』が前作に続きシリーズ最高の興行収入を記録したほか、玩具につきましては『アンパンマン』シリーズなどの定番・主力製品やサービスを中心に販売いたしました。

以上の結果、売上高は467億0百万円（前年同期比17.9%増）、営業利益は49億41百万円（前年同期は営業損失6億99百万円）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	3,441	2,694	△747	△21.7
セグメント間売上高	8	6	—	—
売上高合計	3,450	2,701	△749	△21.7
営業利益	△591	△898	△306	—

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、平成28年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いたしました。大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』では、ゴールデンウィークイベントとして『ひつじのショーン ドタバタかくれんぼゲーム!』を実施したものの、施設稼働は低調に推移いたしました。一方で、屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』におきましては、20周年イベントの開催や『名探偵コナン in JOYPOLIS～20年目の邂逅 (エンカウンター)～』などコラボイベントを実施し、施設稼働は堅調に推移いたしました。

また、海外におきましては、韓国における代表的観光企業であるParadise Co., Ltd.と当社の合弁会社であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）が、韓国・仁川において、既存のカジノ施設の運営に取り組んでおります。

以上の結果、売上高は26億94百万円（前年同期比21.7%減）、営業損失は8億98百万円（前年同期は営業損失5億91百万円）となりました。

(2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

第2四半期におきましては、平成28年7月13日に公表した『当社連結子会社における固定資産の譲渡および特別利益の計上に関するお知らせ』のとおり、更なる財務体質改善及び資本回転率の向上を目的とした、固定資産の譲渡により、平成29年3月期第2四半期の連結決算において、約94億円の固定資産売却益を特別利益として計上する見込みです。

それらの影響や各事業における今後の動向を見極める必要があることから、平成29年3月期第2四半期連結累計期間及び通期連結業績予想につきましては、平成28年5月13日の公表内容から変更はありません。業績予想修正の必要がある場合には、速やかに公表いたします。

なお、各事業における今後の動向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、平成28年3月期に販売した人気タイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』や『パチスロ偽物語』をもとに遊びやすいゲーム性に変更した『A-SLOT北斗の拳 将』や『A-SLOT偽物語』の販売を平成28年7月に実施いたしました。また、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』や、主カタイトル『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』等の販売を実施いたします。

パチンコ遊技機におきましては、過去シリーズから一新した液晶演出に新規搭載のギミックを融合させた『ぱちんこCR蒼天の拳 天帰』や、わかりやすいゲーム性に新たな遊び方をプラスしたドラム演出が魅力の『ガオガオキング』シリーズの最新作『ぱちんこCRガオガオキング2』シリーズ等の販売を実施いたします。

以上のうち既に販売を開始している機種については、受注状況は概ね堅調に推移しております。

また、遊技機産業の更なる健全化を目的として、業界14団体で構成するパチンコ・パチスロ産業21世紀会が『検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機』の回収・撤去を平成28年12月末までに行うことなどを宣言した『遊技業界における健全化推進に関する声明』に基づき、当グループにおきましても、それら遊技機の回収・撤去、並びに適正な遊技機への入れ替えを通じた遊技機産業の健全化に取り組んでまいります。

《エンタテインメントコンテンツ事業》

デジタルゲーム分野において『ファンタシースターオンライン2』の4周年記念イベントに伴うアップデートを実施いたしました。スマートデバイス向けタイトルにおきましては『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』の3周年記念イベントや新ストーリーの追加を実施いたします。また、『ぷよぷよ!!クエスト』におきましては、大型アップデートや各種イベントの開催を予定するほか、『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』が『Fate/stay night[Unlimited Blade Works]』とのコラボレーションを実施するなど、既存主カタイトルの大型アップデートや各種イベントの実施を予定しております。

パッケージゲーム分野におきましては、『ペルソナ5』などの主力IPタイトルを中心に発売を予定しております。アミューズメント機器・施設分野におきましては、『艦これアーケード』等のレベニューシェアタイトルによる継続的な収益貢献や新作タイトルの投入等により引き続き収益性の向上に向けて取り組んでまいります。

映像・玩具分野におきましては、劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』の配給収入の計上を見込むほか、玩具につきましては主力製品『ディズニーキャラクターマジカルポッド』などを中心に販売を予定しております。

《リゾート事業》

屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』において、『ZERO LATENCY VR』を平成28年7月にオープンするなど新作アトラクションの導入等を行い、施設稼働向上に向けた営業施策を実施してまいります。

また、ホテル・ゴルフ場・国際会議場等の機能を保有する国内有数のリゾート施設である『フェニックス・シーガイア・リゾート』におきましては、より上質なリゾートステイの提供を目的に平成27年3月期より着手した開業以来最大規模となる『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の客室やパブリックスペースを中心とした改修工事を今夏完了し、平成28年8月にリニューアルオープンいたしました。また、平成28年熊本地震の影響により一部キャンセルが出ていた宿泊等の予約につきましては、行政主導による観光支援策としてプレミアム旅行券『九州ふっこう割』が発行されたこともあり、足元の予約状況は改善の兆しを見せております。

海外におきましては、韓国における代表的観光企業であるParadise Co., Ltd. と当社の合弁会社であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. (当社持分法適用関連会社) が、韓国・仁川において、既存のカジノ施設の運営に取り組んでいるほか、韓国初の本格的統合型リゾートとなる『パラダイスシティ』の開発を、平成29年上期開業を目指して進めてまいります。

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。

(4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準委員会 平成28年3月28日 企業会計基準適用指針第26号)を当第1四半期連結会計期間から適用しております。