

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3四半期 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	245,002	285,727	40,725	16.6
営業利益	12,101	35,067	22,965	189.8
経常利益	12,645	35,398	22,753	179.9
親会社株主に帰属する 四半期純利益	6,498	36,527	30,029	462.1
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	27.71	155.84	128.13	462.4

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。また、パチンコ遊技機市場におきましては、遊技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、該当遊技機の回収・撤去が進められました。そのような状況の中、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、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、及び有力パブリッシャーの優位性が増していることから、より品質の高いコンテンツの供給が求められており、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、家庭用ゲーム機の現世代ハード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の整備の推進に関する法律案（IR推進法案）』が国会で成立し、公布、施行されました。

このような経営環境のもと、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,857億27百万円（前年同期比16.6%増）、営業利益は350億67百万円（前年同期比189.8%増）、経常利益は353億98百万円（前年同期比179.9%増）となりました。また、固定資産売却益など特別利益を128億75百万円、減損損失など特別損失を52億46百万円計上した結果、親会社株主に帰属する四半期純利益は365億27百万円（前年同期比462.1%増）となりました。

なお、平成28年10月31日公表の「子会社の異動（株式譲渡）および特別損失の計上に関するお知らせ」において「関係会社株式売却損を特別損失として計上することを見込む」と記載しておりましたが、当第3四半期連結累計期間において、その一部を減損損失として計上しております。本件に伴う特別損失の総額に重要な変更はございません。

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、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3四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3四半期 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	96,794	119,739	22,944	23.7
セグメント間売上高	499	573	—	—
売上高合計	97,293	120,313	23,019	23.7
営業利益	15,075	25,885	10,810	71.7

パチスロ遊技機におきましては、当第3四半期において、主力タイトル『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』の納品があったことや、IPの特性やゲーム性を追求した『パチスロ犬夜叉』等の販売を行ったことから、前年同期実績を上回る169千台の販売となりました（前年同期比48千台増）。パチンコ遊技機におきましては、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.』の販売を行ったことなどから、前年同期並みとなる111千台の販売となりました（前年同期比4千台減）。

また、部材リユース等による原価改善や、開発費等の費用低減により収益性の改善に取り組んでおります。

以上の結果、売上高は1,197億39百万円（前年同期比23.7%増）、営業利益は258億85百万円（前年同期比71.7%増）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3四半期 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	136,687	155,440	18,752	13.7
セグメント間売上高	742	768	—	—
売上高合計	137,430	156,209	18,778	13.7
営業利益	2,800	15,387	12,586	449.4

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、配信から4周年を迎えた『ファンタシースターオンライン2』がPlayStation™Network Awardを2年連続で受賞するなど、引き続き好調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、『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』、『ぶよぶよ!!クエスト』などで各種イベント等を実施したほか、『チェインクロニクル～絆の新大陸～』の大型アップデートとなる第3部『チェインクロニクル3』の配信を実施するなど、既存主力タイトルを中心に堅調に推移いたしました。また、アミューズメント機器のIPを様々なデバイスで提供し顧客接点の最大化を目指す『マルチデバイス×ワンサービス』の取り組みとして、『SOUL REVERSE』シリーズ第1弾『SOUL REVERSE ZERO』をスマートデバイス向けにリリースいたしました。

パッケージゲーム分野におきましては、『Football Manager』シリーズの新作『Football Manager 2017』や、『龍が如く』シリーズの新作『龍が如く6 命の詩。』等の主力タイトルを発売し、販売本数は前年同期を上回る813万本となりました。

アミューズメント機器分野におきましては、引き続き『艦これアーケード』の稼働が堅調に推移しているほか、人気トレーディングカードゲームの新作『三国志大戦』の販売が堅調に推移いたしました。

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けるプライズなどの運営強化や、『艦これアーケード』等のビデオゲームを中心に稼働が堅調なことから、国内既存店舗の売上高は前年同期比で110.3%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、国内で人気を博した劇場版『名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)』が中国で公開されるなど、引き続きTVアニメや映画等の製作収入を計上したほか、玩具につきましては『ぶに♡ジェル ゆめぶにアクセ DX』等の新製品を販売いたしました。

以上の結果、売上高は1,554億40百万円（前年同期比13.7%増）、営業利益は153億87百万円（前年同期比449.4%増）となりました。

《リゾート事業》

	前年同期 連結累計期間	当第3四半期 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	11,519	10,547	△972	△8.4
セグメント間売上高	27	34	—	—
売上高合計	11,547	10,581	△965	△8.4
営業利益	△1,371	△1,822	△450	—

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、九州域内を中心に行ったプロモーション等を実施いたしました。また、平成28年10月にはブライダルバンケットルーム『ラ・ティエラ』がオープンし、ブライダル件数の増加に貢献したものの、各種リニューアルの実施に伴い、償却費等が増加いたしました。大自然超体感ミュージアム『オービィ横浜』では、ハロウィーン期間及びクリスマス期間に集客施策を実施し、利用客数は増加いたしました。また、屋内型テーマパーク『東京ジョイポリス』におきましては、人気アニメコラボイベントをはじめ、季節イベント等を実施いたしました。

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105億47百万円（前年同期比8.4%減）、営業損失は18億22百万円（前年同期は営業損失13億71百万円）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

当第3四半期連結累計期間におきましては、各事業において複数の大型タイトルの販売が集中したことから、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益が平成28年11月2日に公表した平成29年3月期通期連結業績予想を超過しております。一方で、第4四半期におきましては、各事業において大型タイトルの販売がないことや、今後の販売動向及び営業費用の発生状況等を見極める必要があることから、平成29年3月期通期連結業績予想については、平成28年11月2日に公表した内容から変更はございません。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、各事業における第4四半期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、人気を博した『パチスロエウレカセブン』シリーズの続編『パチスロエウレカセブンA0』、パチンコ遊技機屈指の稼働実績を誇る株式会社サンセイアールアンドディの『CR牙狼』シリーズと当社子会社であるサミー株式会社のシステムが融合したパチスロ遊技機『パチスロ牙狼-守りし者-』、原作の世界観を完全再現した『パチスロ宇宙戦艦ヤマト2199』等の販売を進めてまいります。パチンコ遊技機におきましては、前作のゲーム性を一新した『ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』や『デジハネCRスーパーロボット大戦0G』等の販売を進めてまいります。

《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のデジタルゲーム分野におきましては、既存主力タイトルを中心にイベント等を実施するほか、パッケージゲーム分野におきましては、『戦場のヴァルキュリア』シリーズの新作『蒼き革命のヴァルキュリア』やNintendo Switch™向けソフト『ぶよぶよテトリスS』を発売いたします。

アミューズメント機器分野におきましては、『頭文字D ARCADE STAGE』の新作『頭文字D ARCADE STAGE Zero』の販売を予定しております。アミューズメント施設分野におきましては、プライズやビデオゲームを中心とした施設オペレーションの強化に取り組みます。映像・玩具分野におきましては、新作TVアニメ『弱虫ペダル NEW GENERATION』や『鬼平』等の製作収入等の計上を見込むほか、玩具につきましては『アンパンマン』シリーズや『ぶに♡ジェル』シリーズ等の定番・主力製品を中心に展開いたします。

《リゾート事業》

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、平成29年2月に『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の42階に落合 務シェフ監修によるイタリアンレストラン『リストランテ アルコ』がオープンするなど、引き続き新たな体験価値の創造を進め、集客強化に取り組んでまいります。

なお、リゾート事業におきましては、韓国釜山広域市における複合施設開発の中止及び屋内型テーマパーク事業の開発・運営会社における一部株式の売却等を発表しております。

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』の開業を平成29年4月に予定しております。

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。

(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)を第1四半期連結会計期間から適用しております。