

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	70,634	107,277	36,643	51.9
営業利益	3,055	16,618	13,563	443.9
経常利益	2,985	16,250	13,264	444.3
親会社株主に帰属する 四半期純利益	4,111	11,536	7,425	180.6
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	17.54	49.22	31.68	180.6

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、新基準機の販売が低調に推移する傾向が続いております。また、パチンコ遊技機市場におきましては、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。今後の市場活性化に向けては、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に加え、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、ビデオゲームやプライズを中心に、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1四半期連結累計期間における売上高は1,072億77百万円（前年同期比51.9%増）、営業利益は166億18百万円（前年同期比443.9%増）、経常利益は162億50百万円（前年同期比444.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は115億36百万円（前年同期比180.6%増）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。

《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	21,239	54,935	33,696	158.6
セグメント間売上高	121	158	—	—
売上高合計	21,360	55,094	33,733	157.9
営業利益	343	15,104	14,761	—

パチスロ遊技機におきましては、当第1四半期において、前作よりゲーム性が大幅に進化した『パチスロ獣王 王者の覚醒』等の販売を行い25千台の販売となりました（前年同期は29千台の販売）。パチンコ遊技機におきましては、主に主カタイトル『北斗の拳』シリーズの新作『ぱちんこCR北斗の拳7 転生』の販売が好調に推移したことから、97千台の販売となりました（前年同期は20千台の販売）。

以上の結果、売上高は549億35百万円（前年同期比158.6%増）、営業利益は151億4百万円（前年同期は営業利益3億43百万円）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	46,700	50,278	3,578	7.7
セグメント間売上高	121	185	—	—
売上高合計	46,821	50,464	3,643	7.8
営業利益	4,941	3,717	△1,224	△24.8

デジタルゲーム分野において、配信開始から5周年を迎えた『ファンタシースターオンライン2』が引き続き堅調に推移いたしました。スマートデバイス向けタイトルにおきましては、『オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-』、『ぶよぶよ!!クエスト』等の既存主カタイトルを中心に、各種イベントやアップデート等を実施いたしました。

パッケージゲーム分野におきましては、全世界での累計出荷数150万本を突破した、アトラスの新作タイトル『ペルソナ5』の海外展開が好調に推移したほか、PCゲームの新作『Endless Space 2』、『Warhammer 40,000: Dawn of War III』等を発売し、販売本数は456万本（前年同期は241万本の販売）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、『艦これアーケード』等のレベニューシェアモデルによる収益を計上したほか、『UFO CATCHER TRIPLE』等のプライズ機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いて、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ものの、新作ビデオゲームが好調だった前年同期に比べ稼働が減少し、国内既存店舗の売上高は前年同期比で100.1%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 から紅の恋歌（ラブレター）』が人気を博しているほか、玩具において、『アンパンマン くみたてDIY はしるぞっ!ねじねじアンパンマンごう』等の定番・主力製品を中心に販売いたしました。

以上の結果、売上高は502億78百万円（前年同期比7.7%増）となったものの、大型タイトル投入に伴い開発費等が増加したため、営業利益は37億17百万円（前年同期比24.8%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	2,694	2,062	△631	△23.4
セグメント間売上高	6	2	—	—
売上高合計	2,701	2,065	△635	△23.5
営業利益	△898	△735	162	—

リゾート事業におきましては、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、幅広い世代の方々を楽しんでいただける施設作りを目指した、韓国初のIR（統合型リゾート）となる『パラダイスシティ』を平成29年4月20日にオープンいたしました。また、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、前期に行った大規模リニューアルの効果があつたほか、近隣のお客様を対象としたプランを実施した結果、平成28年熊本地震の影響のあつた前年同期より来場者数が28%増となりました。なお、リゾート事業におきましては、前期において屋内型テーマパーク事業の開発・運営会社株式の一部売却等を実施したことから、減収となりました。

以上の結果、売上高は20億62百万円（前年同期比23.4%減）、営業損失は7億35百万円（前年同期は営業損失8億98百万円）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1四半期におきましては、主に遊技機事業のパチンコ遊技機において主力タイトルの販売が好調であったことなどから、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29年5月12日に公表した平成30年3月期通期連結業績予想に対して高い進捗となっております。

当期においては遊技機事業を中心に上期に主力タイトルが集中する計画となっており、下期より各種規制等の変更が予定されていることから、特に遊技機事業については下期における市場環境等を慎重に見極めた上で、柔軟に対応していく必要があります。以上のことから、平成30年3月期通期連結業績予想については平成29年5月12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、主力タイトル『北斗の拳』シリーズの新作『パチスロ北斗の拳 新伝説創造』等の販売を実施いたします。なお、平成29年10月1日以降の新台設置から新たな自主規制が適用されることとなっております。

パチンコ遊技機におきましては、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.』等の販売を実施いたします。

なお、風適法施行規則等の改正規則が平成30年2月1日に施行される予定となっております。

《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、『ファンタシースターオンライン2』の大型アップデートとなるEPISODE 5の配信を平成29年7月に実施したほか、スマートデバイス向け既存主力タイトルにおいて、各種イベントやアップデート等の実施による継続的な収益貢献を見込んでおります。

パッケージゲーム分野におきましては、PCゲームにおいて、『Total War: WARHAMMER 2』等の新作タイトルの投入を予定しております。アミューズメント機器分野におきましては、引き続き人気タイトル『艦これアーケード』を中心とした、レベニューシェアモデルによる収益貢献を見込むほか、『StarHorse3 SeasonVI FULL THROTTLE』等のCVTキットの販売を実施いたします。

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、電子マネー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、シリーズ過去最高の興行収入を記録した劇場版『名探偵コナン から紅の恋歌(ラブレター)』の配給収入の計上を予定しているほか、玩具において『アンパンマン』シリーズや『ディズニー』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》

リゾート事業におきましては、引き続きリゾート施設の開発・運営や、海外におけるカジノ施設運営等を通じたノウハウ蓄積に取り組むほか、国内におけるIR(統合型リゾート)事業の実現に向け、先行投資を加速させてまいります。

国内におきましては、『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、夏休み向け集客企画やガーデンエリアのリニューアルを実施するなど、引き続きシーガイアならではの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。

海外におきましては、『パラダイスシティ』において今後も派遣人員の強化による更なるノウハウの取得や日本を中心とした集客プロモーションの実施など施設稼働の向上に取り組んでまいります。

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

(耐用年数の変更による影響)

当社は、平成29年3月31日開催の取締役会において、当社並びに首都圏に所在する一部のセガサミーグループの事業会社の本社を移転することを決議いたしました。これにより、前連結会計年度末において、移転に伴い利用不能となる固定資産について耐用年数を短縮し、将来にわたり変更いたしました。

この変更により、従来の方法に比べて、当第1四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ431百万円減少しております。なお、セグメント情報に与える影響については、当該箇所に記載しております。