

2019年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2018年11月1日

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 東
 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) 03-6864-2400
 四半期報告書提出予定日 2018年11月9日 配当支払開始予定日 2018年12月3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)

(百万円未満切捨て)

1. 2019年3月期第2四半期の連結業績(2018年4月1日~2018年9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2四半期	171,047	△12.2	10,213	△61.9	9,139	△63.8	6,703	△62.3
2018年3月期第2四半期	194,706	14.9	26,812	74.5	25,245	63.1	17,762	△26.8

(注) 包括利益 2019年3月期第2四半期 8,111百万円(△60.9%) 2018年3月期第2四半期 20,747百万円(63.6%)

	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2四半期	28.60	28.49
2018年3月期第2四半期	75.78	75.62

(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2四半期	478,218	314,238	65.1
2018年3月期	473,467	310,456	65.0

(参考) 自己資本 2019年3月期第2四半期 311,402百万円 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	—	20.00	—	—	—
2019年3月期(予想)	—	—	—	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 : 有
 (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 1社(社名) SEGA SAMMY BUSAN INC.

(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2Q	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2Q	31,739,218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2Q	234,387,452株	2018年3月期2Q	234,385,877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11月2日にアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。その模様及び説明内容(映像並びに音声)については、当日使用する決算説明資料とともに、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2四半期 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	194,706	171,047	△23,658	△12.2
営業利益	26,812	10,213	△16,599	△61.9
経常利益	25,245	9,139	△16,106	△63.8
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17,762	6,703	△11,058	△62.3
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	75.78	28.60	△47.18	△62.3

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（6号機）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は、旧規則機に加えて、規則改正に対応した遊技機の投入が始まっております。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、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上位を占めるなど、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、新作ビデオゲームや、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2四半期連結累計期間における売上高は1,710億47百万円（前年同期比12.2%減）、営業利益は102億13百万円（前年同期比61.9%減）、経常利益は91億39百万円（前年同期比63.8%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は67億3百万円（前年同期比62.3%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38億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2四半期 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	88,385	58,636	△29,748	△33.7
セグメント間売上高	365	475	—	—
売上高合計	88,751	59,111	△29,639	△33.4
営業利益	21,449	9,669	△11,780	△54.9

パチスロ遊技機におきましては、大型タイトルの販売があった前年同期比では販売台数が減少し12千台の販売となりました（前年同期は75千台の販売）。パチンコ遊技機におきましては、『ぱちんこCR真・北斗無双 第2章』等の販売を行い117千台の販売となりました（前年同期は119千台の販売）。

以上の結果、売上高は586億36百万円（前年同期比33.7%減）、営業利益は96億69百万円（前年同期比54.9%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2四半期 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	101,552	107,249	5,696	5.6
セグメント間売上高	699	656	—	—
売上高合計	102,252	107,905	5,652	5.5
営業利益	10,137	6,193	△3,944	△38.9

デジタルゲーム分野におきましては、新作『BORDER BREAK』（PlayStation®4版）が堅調に推移したものの、上期にサービス開始を予定していたタイトルが一部遅延している他、上期の新作タイトル投入に伴う研究開発費・コンテンツ制作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、引き続きリピート販売の貢献により、販売本数は1,118万本（前年同期は865万本の販売）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、新作ビデオゲームやCVTキット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、新作ビデオゲームの導入や、プライズを中心とした施設オペレーションの実施により、国内既存店舗の売上高は前年同期比で104.5%となりました。

映像・玩具分野におきましては、映画の配給収入を計上したほか、玩具において新製品等を販売いたしました。

以上の結果、売上高は1,072億49百万円（前年同期比5.6%増）、営業利益は61億93百万円（前年同期比38.9%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2四半期 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	4,767	5,160	392	8.2
セグメント間売上高	5	21	—	—
売上高合計	4,773	5,181	408	8.6
営業利益	△1,297	△1,177	120	—

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及び九州域を中心に行ったプロモーション等の効果により、宿泊売上が前年同期を上回る結果となり、利用者数は前年同期比41.2%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51億60百万円（前年同期比8.2%増）、営業損失は11億77百万円（前年同期は営業損失12億97百万円）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、クラブ、スパ、ショッピングモールなどを含む第1フェーズ第二次開発施設を2018年9月21日にオープンいたしました。なお、屋内型ファミリーエンタテインメント施設「ワンダーボックス」は2019年上半期オープン予定になります。

(2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当第2四半期連結累計期間におきましては、2018年5月11日に公表した2019年3月期通期連結業績予想に対して順調に推移しております。一方で、下期におきましては、遊技機の型式試験の実施状況や、デジタルゲーム分野におけるタイトルの投入時期の遅延や各タイトルの動向を見極める必要があります。このことから、2018年5月11日に公表した2019年3月期通期連結業績予想につきましては、現時点では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、6号機の導入が始まり、市場活性化への期待が高まっております。当グループにおきましても下期において当グループ6号機第一弾となる『パチスロチェインクロニクル』の販売を行うほか、『パチスロ蒼天の拳 朋友』が型式試験に適合しております。パチンコ遊技機におきましては、日本遊技機工業組合（日工組）において自主規制の変更が決定しております。今後は旧規則機の販売を実施するとともに新たな自主規制に対応した遊技機の開発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》

デジタルゲーム分野におきましては、複数の新作タイトル投入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、既存IPや新規IPを活用した新作タイトルの販売を予定、また継続的なりpeat販売を見込みます。アミューズメント機器分野におきましては、新作タイトルの販売やレベニューシェアによる収益計上を予定しております。第3四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	イドラ ファンタシースターサーガ 龍が如く ONLINE ワンダーグラビティ ～ピノと重力使い～ Readyyyy! リボルバーズエイト	既存IP 既存IP 新規IP 新規IP 新規IP
パッケージゲーム	Football Manager 2019 Total War: THREE KINGDOMS JUDGE EYES: 死神の遺言	既存IP 既存IP 新規IP
アミューズメント機器	WCCF FOOTISTA 2019	既存IP

アミューズメント施設分野におきましては、プライズや新作ビデオゲーム等を中心に、引き続き施設オペレーションの強化に努めてまいります。

映像・玩具分野におきましては、映像分野において、映像配信の収入を計上するほか、玩具分野において、新製品や定番商品等の投入を予定しております。

《リゾート事業》

『フェニックス・シーガイア・リゾート』では、ダンロップフェニックストーナメント45回記念大会に向けた各種施策及びシーガイア開業25周年関連の企画や宿泊プラン等を今後も多く実施し、集客強化に取り組んでまいります。海外では、『パラダイスシティ』において、第1フェーズ第二次開発施設のオープンや、日本向けプロモーション活動を強化するなど、引き続き当社は『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、グループ各社の本社機能を2018年8月以降順次集約しております。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

当第2四半期連結会計期間において、清算終了により、SEGA SAMMY BUSAN INC. を連結の範囲から除外しております。

(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2四半期連結会計期間 (2018年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	157,896	94,141
受取手形及び売掛金	29,339	57,425
有価証券	24,694	46,922
商品及び製品	8,036	8,074
仕掛品	18,347	21,889
原材料及び貯蔵品	14,190	15,570
その他	20,084	19,920
貸倒引当金	△259	△357
流動資産合計	272,331	263,587
固定資産		
有形固定資産		
土地	23,741	23,736
その他（純額）	54,403	61,816
有形固定資産合計	78,145	85,553
無形固定資産		
のれん	8,541	7,525
その他	14,942	15,846
無形固定資産合計	23,483	23,371
投資その他の資産		
投資有価証券	70,216	74,104
その他	29,739	32,037
貸倒引当金	△449	△436
投資その他の資産合計	99,506	105,705
固定資産合計	201,136	214,630
資産合計	473,467	478,218

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2018年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	21,716	32,850
短期借入金	15,838	15,344
1年内償還予定の社債	10,000	15,000
未払法人税等	1,482	3,555
引当金	6,499	5,106
資産除去債務	1,734	1,061
その他	27,181	31,392
流動負債合計	84,452	104,310
固定負債		
社債	22,500	10,000
長期借入金	38,661	29,510
退職給付に係る負債	3,572	3,736
資産除去債務	2,234	3,761
解体費用引当金	420	420
その他	11,170	12,240
固定負債合計	78,558	59,669
負債合計	163,010	163,980
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	117,345	117,340
利益剰余金	207,174	209,188
自己株式	△54,781	△54,590
株主資本合計	299,691	301,890
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	13,023
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	△3,658
退職給付に係る調整累計額	△479	△204
その他の包括利益累計額合計	8,259	9,512
新株予約権	819	984
非支配株主持分	1,685	1,851
純資産合計	310,456	314,238
負債純資産合計	473,467	478,218

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年9月30日)
売上高	194,706	171,047
売上原価	115,223	107,159
売上総利益	79,482	63,888
販売費及び一般管理費	52,670	53,674
営業利益	26,812	10,213
営業外収益		
受取利息	182	152
受取配当金	523	280
為替差益	—	51
投資事業組合運用益	377	499
複合金融商品評価益	136	71
その他	587	268
営業外収益合計	1,808	1,322
営業外費用		
支払利息	372	297
持分法による投資損失	2,269	1,198
為替差損	132	—
支払手数料	32	57
その他	567	842
営業外費用合計	3,375	2,396
経常利益	25,245	9,139
特別利益		
固定資産売却益	59	54
投資有価証券売却益	441	491
関係会社清算益	—	1,220
解体費用引当金戻入益	233	—
その他	124	10
特別利益合計	859	1,775
特別損失		
固定資産売却損	0	10
減損損失	374	137
投資有価証券売却損	—	98
その他	96	3
特別損失合計	471	250
税金等調整前四半期純利益	25,634	10,665
法人税、住民税及び事業税	7,643	3,806
法人税等合計	7,643	3,806
四半期純利益	17,990	6,859
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,762	6,703
非支配株主に帰属する四半期純利益	227	155

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,266	2,498
繰延ヘッジ損益	2	10
為替換算調整勘定	1,371	14
退職給付に係る調整額	△150	268
持分法適用会社に対する持分相当額	267	△1,539
その他の包括利益合計	2,757	1,251
四半期包括利益	20,747	8,111
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	20,518	7,954
非支配株主に係る四半期包括利益	229	156

(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2四半期連結累計期間(自 2017年4月1日 至 2017年9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	88,385	101,552	4,767	194,705	0	194,706
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	365	699	5	1,071	△1,071	—
計	88,751	102,252	4,773	195,776	△1,070	194,706
セグメント利益又は損失(△)	21,449	10,137	△1,297	30,289	△3,477	26,812

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△3,477百万円には、セグメント間取引消去9百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,486百万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2四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年9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	58,636	107,249	5,160	171,046	0	171,047
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	475	656	21	1,152	△1,152	—
計	59,111	107,905	5,181	172,199	△1,151	171,047
セグメント利益又は損失(△)	9,669	6,193	△1,177	14,684	△4,470	10,213

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△4,470百万円には、セグメント間取引消去△1百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,469百万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。