

2025年3月期 第2四半期（中間期）決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年11月8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CEO（氏名）里見 治紀  
 問合せ先責任者（役職名）常務執行役員財務経理本部長（氏名）大脇 洋一（TEL）03-6864-2400  
 半期報告書提出予定日 2024年11月14日 配当支払開始予定日 2024年12月3日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有（ 機関投資家向け ）

（百万円未満切捨て）

1. 2025年3月期第2四半期（中間期）の連結業績（2024年4月1日～2024年9月30日）

（1）連結経営成績（累計）（％表示は、対前年中間期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する中間純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期中間期	211,663	△4.5	32,816	△18.1	33,095	△21.4	30,385	31.1
2024年3月期中間期	221,620	—	40,058	—	42,086	—	23,182	—

（注）包括利益 2025年3月期中間期 25,546百万円（△24.9%） 2024年3月期中間期 34,016百万円（—%）

	1株当たり 中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期中間期	140.75	140.18
2024年3月期中間期	105.01	104.35

（注）当中間連結会計期間より表示方法の変更を行ったため、2024年3月期中間期につきましては、売上高及び営業利益を遡及適用した組替え後の数値を記載しております。また、前連結会計年度において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、2024年3月期中間期に係る各数値については、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させたため、増減率は記載しておりません。

（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	%
2025年3月期中間期	634,828	368,912	58.0
2024年3月期	653,994	357,702	54.6

（参考）自己資本 2025年3月期中間期 368,294百万円 2024年3月期 356,919百万円

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
2024年3月期	—	23.00	—	27.00	50.00
2025年3月期	—	25.00			
2025年3月期（予想）			—	25.00	50.00

（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. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	445,000	△5.1	45,000	△22.2	48,000	△19.7	39,000	18.0	180.54

（注）1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2. 当中間連結会計期間より表示方法の変更を行ったため、売上高及び営業利益の増減率については、遡及処理後の数値との比較によるものであります。

※ 注記事項

- (1) 当中間期における連結範囲の重要な変更 : 有  
 新規 一社(社名) — 、除外 1社(社名) フェニックスリゾート株式会社
- (2) 中間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 : 有
  - 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)	2025年3月期中間期	241,229,476株	2024年3月期	241,229,476株
② 期末自己株式数	2025年3月期中間期	27,974,469株	2024年3月期	25,214,788株
③ 期中平均株式数(中間期)	2025年3月期中間期	215,878,155株	2024年3月期中間期	220,762,180株

(注)当社は、当中間連結会計期間より役員報酬BIP信託及び株式付与ESOP信託を導入しており、当該信託が保有する当社株式を期末自己株式数及び期中平均株式数の算定上控除する自己株式数に含めております。

※ 第2四半期(中間期)決算短信は公認会計士又は監査法人の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7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、2024年11月8日に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算プレゼンテーション資料については事前にTDnet及び当社ホームページに掲載するほか、決算説明会の模様及び説明内容(映像並びに音声)については、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. 当中間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) 財政状態に関する説明	7
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	7
2. 中間連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 中間連結貸借対照表	8
(2) 中間連結損益及び包括利益計算書	10
(3) 中間連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	12
(会計方針の変更)	12
(表示方法の変更)	12
(セグメント情報等)	13

## 1. 当中間決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

#### ■全体ハイライト

2025年3月期中間連結会計期間は、主に前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により前年同期比で減収となりました。一方で、エンタテインメントコンテンツ事業においてはコンシューマ分野及び映像分野が好調に推移し、遊技機事業においても各タイトルの販売が概ね堅調であったことから、売上、利益ともに期初に想定した水準を上回って推移しております。

また、海外開発スタジオのAmplitude Studios SASをMBO方式で譲渡したことに伴い、当第2四半期に59億円を特別損失として計上いたしました。前期第2四半期に計上した欧州拠点の事業再編損からの反動や、第1四半期に実施したフェニックスリゾート株式会社の株式譲渡による特別利益の計上等に伴い、親会社株主に帰属する中間純利益は前年同期比で増益となりました。

なお、今期より経営指標としている調整後EBITDAは348億円となり、前年同期の375億円を下回る結果となりましたが、こちらも期初の想定を上回っております。

また、2023年8月17日に行われたRovio Entertainment Corporationとの企業結合について前中間連結会計期間に暫定的な会計処理を行っていましたが、前連結会計年度末に確定したため、前中間連結会計期間との比較・分析にあたっては、暫定的な会計処理の確定後の金額を用いております。

#### ■株主還元

当社は、株主の皆さまに対する利益還元を経営の重要課題として位置づけております。株主還元につきましては、2027年3月期までの中期財務戦略において、資本効率重視の経営による企業価値の最大化を目指しており、積極的な成長投資を進める一方で、適切に株主還元することとしております。株主還元に関する基本方針としては、DOE（株主資本配当率）3%以上、又は総還元性向50%以上のいずれか高い方を採用し、配当又は自己株式の取得を通じて株主還元を実施いたします。

この方針に沿って、2025年3月期中間配当は、DOE 3%で算出した25円となりました。年間還元額につきましては、DOE 3%で算出した場合では約107億円ですが、総還元性向50%で算出した場合、2025年3月期の業績予想上における親会社株主に帰属する当期純利益は390億円であることから、この場合の年間での還元額は約195億円となります。以上のことから、実際の期末の還元額及び還元手法につきましては、業績の進捗等により変動する可能性があります。

## ■事業別ハイライト

## エンタテインメントコンテンツ事業

当中間連結会計期間においては、第1四半期に引き続きコンシューマ分野及び映像分野が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

各サブセグメント別では、コンシューマ分野におきましては、2023年3月期に発売した『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）や前期発売の『ユニコンオーバーロード』等がけん引し、リピート販売が堅調に推移しております。また、「Total War」シリーズの追加ダウンロードコンテンツの販売や、過去作のサブスクリプションサービス等への展開に伴う収益が利益面で寄与したほか、為替による収益押し上げ効果もありました。

映像分野におきましては、歴代最高興行収入記録を更新した劇場版『名探偵コナン100万ドルの五稜星（みちしるべ）』や、今年4月の『ナックルズ』の配信開始を契機とした「ソニック」シリーズの映像作品収入等が大幅に伸長するなど好調に推移しました。

AM&TOY分野におきましては、新製品『UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact』等を発売し堅調に推移しておりますが、引き続き円安による原材料価格高騰の影響を受けております。

今後につきましては、10月以降、順次新作主力タイトルの投入や、当グループIPのトランスメディア展開を加速させております。コンシューマ分野においては、10月11日に発売した『メタファー：リファンタジオ』が、海外レビュー集積サイト「Metacritic」にて94点（PlayStation®5版）と高得点を記録（2024年11月7日時点）し、発売初日で全世界累計販売本数が100万本を突破するなど好調な滑り出しとなりました。

また、10月25日に発売した『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』についても発売初日で世界累計販売本数が100万本を突破し、『メタファー：リファンタジオ』同様に好調な滑り出しとなりました。「ソニック」IPについては、12月に第3弾となる映画『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』の公開を控えており、映画の公開に合わせてフルゲーム、F2Pゲーム、マーチャンダイジング等のトランスメディア展開を戦略的に実行し、「ソニック」IP価値の拡大を図ってまいります。

「龍が如く」シリーズにおいては、10月25日にAmazonオリジナルドラマ『龍が如く ～Beyond the Game～』の配信が開始され、それに合わせたシリーズ過去作品の販売強化施策を通じて、IP価値の拡大を図ってまいります。また、2月21日にはシリーズ新作『龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii』の発売を予定しております。

また、F2Pにおいては、『Sonic Rumble』の全世界でのサービス開始（今冬）、及び『ペルソナ5：The Phantom X』の国内でのサービス開始を予定しています。特に『Sonic Rumble』は、昨年8月に当社グループ会社となったRovio Entertainment Corporationとの本格的な協業タイトル第1弾として、シナジー効果の創出に向けた取り組みを進めてまいります。

以上のように、エンタテインメントコンテンツ事業の第2四半期までの進捗は期初の想定を大幅に上回って推移するなど、着実な成果をあげることができました。第3四半期以降には主力タイトルの投入やトランスメディア展開を進め、中長期的な成長を実現すべく各種取り組みを加速させてまいります。一方で、今年11月に発売を予定していた『Football Manager 25』の発売を2025年3月に延期することを発表しております。本製品の品質確保を目的とした決定となりますが、引き続き、中長期的に「Football Manager」のIP価値の成長を図ってまいります。

また、上述のAmplitude Studios SASのMBO方式での譲渡については、2023年9月から取り組んできた欧州事業における構造改革の一環として実施するものです。本件をもって一連の構造改革が完了することから、今後はより一層強みに特化した事業構造の下で欧州事業の再成長に向けて取り組んでまいります。

※今期ラインナップにつきましては、2025年3月期第2四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

## 遊技機事業

当中間連結会計期間においては、主に前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減により前年同期比で減収減益となりましたが、投入した新作タイトルの販売は堅調であったこと等から、期初の想定を上回る水準で推移しております。特に当グループ初のスマートパチンコであり、今期目玉タイトルの『e北斗の拳10』については想定を上回る約3.5万台の販売となり、2024年に発売されたパチンコ機の中で最も販売されたタイトルとなっております\*1。また、稼働面においても2024年8月の導入以降、市場平均を上回る稼働水準が継続\*2しており、4円パチンコ全体の稼働の内、約5%のシェアを1タイトルで占める\*3等、幅広いユーザーに支持されております。

今後につきましては、上期に引き続きパチスロ機・パチンコ機ともに新作タイトルの投入を進めてまいります。第3四半期にはパチスロでは『スマスロ頭文字D 2nd』、『スマスロ 聖戦士ダンバイン』、パチンコでは『Pモンスターハンターライズ』、『P盾の勇者の成り上がり』といった複数の新作タイトルを投入予定です。

なお、直近の市場環境としては、パチスロ市場は稼働が堅調に推移している一方で、各社の競争が激化しております。また、パチンコ市場は話題性のあるラッキートリガー搭載タイトルが複数登場しているものの、全体稼働の底上げには至っておらず、引き続き稼働は軟調に推移しております。このような市場環境や足元の販売状況に鑑み、製品力の向上を図るために、下期の販売ラインナップの見直しを行う必要がありますが、この見直しによる業績への影響については、今後見極めてまいります。

\*1 : 自社推計

\*2、3 : ダイコク電機(株)DK-SISデータを元に自社推計

※今期ラインナップにつきましては、2025年3月期第2四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

## ゲーミング事業

当社は、2024年5月に公表した新・中期計画の開始に伴い、新たに「ゲーミング事業」を新設しました。ゲーミング事業においては、主にセガサミークリエイション株式会社（以下、「SSC」）によるゲーミング機器の開発・製造・販売、及び韓国パラダイスグループとの合弁事業であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）による統合型リゾート『パラダイスシティ』の開発・運営を行っております。

また、今後市場成長が見込まれる米国iGaming市場を中心としたオンラインゲーミング市場への進出を目標に、2023年11月には、主に米国カジノオペレーター向けにB2Bプラットフォーム事業を展開するGAN Limited（以下、「GAN」）の買収契約締結を、2024年7月には、オランダを拠点としB2B向けiGamingコンテンツサプライヤー事業を展開するStakelogic B.V.（以下、「Stakelogic」）の買収契約締結を公表し、買収完了に向けての手続きを進めております。

当中間連結会計期間においては、前年同期比で増収減益となりました。

要因として、ゲーミング機器販売については、米国向けに2024年1月より導入を開始したビデオスロットマシンの新筐体「Genesis Atmos®」対応の『Railroad Riches™』が引き続き高稼働を記録し、市場からの高い評価を得て販売が好調に推移しました。韓国の『パラダイスシティ』については、カジノにおいて引き続き日本人VIP客のドロップ額（チップ購入額）が高い水準を維持し、売上が好調に推移したことから持分法取込において利益貢献いたしました。一方で、ゲーミング事業全体ではM&A関連費用や外貨建て資産評価に伴う為替影響等の計上により、約2億円の経常損失となりました。

※PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. は12月決算のため3ヶ月遅れで計上

今後につきましては、ゲーミング機器販売について、北米やアジア地域向けに、ビデオスロットマシン「Genesis Atmos®」の販売強化を進めるほか、市場から高評価を得られるようなゲーミング機器を継続的に投入し、設置台数の増加や新規顧客の開拓、新たなライセンス取得等に取り組んでまいります。『パラダイスシティ』については、8月度のカジノにおけるドロップ額が過去最高を記録しております。引き続き好調な日本VIP客を中心としたカジノ売上が牽引することにより、持分法取込において利益貢献を見込んでおります。

なお、新・中期計画においては、GANの強みであるB2Bプラットフォーム事業に、Stakelogicのユニークなコンテンツを加えて全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなり、これらにSSCが持つ顧客ネットワークを掛け合わせることでシナジーを創出し、第3の事業の柱としてのゲーミング事業の確立に取り組んでまいります。GANについては、2024年10月に米国ネバダ州のゲーミング委員会より合併承認を受け、その他の国・地域においても当局承認を進めております。GANの買収完了時期は2025年3月期第4四半期、Stakelogicの買収完了時期は2026年3月期第1四半期を見込んでおります。

## 【2025年3月期中間期】

	前年同期 連結会計期間	当中間 連結会計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	221,620	211,663	△9,957	△4.5
営業利益	40,058	32,816	△7,241	△18.1
経常利益	42,086	33,095	△8,990	△21.4
親会社株主に帰属する 中間純利益	23,182	30,385	7,203	31.1
調整後EBITDA (注)	37,564	34,806	△2,758	△7.3
	円	円	円	%
1株当たり中間純利益	105.01	140.75	35.74	34.0

(注) 調整後EBITDA：経常利益＋支払利息＋減価償却費±調整項目※

※調整項目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・＋事業上の特別利益</li> <li>・△事業上の特別損失（減損損失、タイトル評価減等）</li> <li>・△非支配株主に帰属する当期純利益</li> <li>・＋M&amp;Aに伴うのれん/商標権等の償却費</li> </ul>
-------	--

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

また、当中間連結会計期間より報告セグメントの区分方法を見直し、報告セグメントを従来の「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「リゾート事業」から、「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「ゲーミング事業」に変更しております。詳細は、「2. 中間連結財務諸表及び主な注記 (3) 中間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。

## 《エンタテインメントコンテンツ事業》

	前年同期 連結会計期間	当中間 連結会計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	121,786	141,771	19,984	16.4
セグメント間売上高	293	289	—	—
売上高合計	122,080	142,060	19,980	16.4
経常利益	9,170	18,348	9,178	100.1
調整後EBITDA	2,779	18,600	15,820	569.2



## 《遊技機事業》

	前年同期 連結会計期間	当中間 連結会計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	92,573	64,711	△27,862	△30.1
セグメント間売上高	136	65	—	—
売上高合計	92,709	64,776	△27,933	△30.1
経常利益	39,356	21,588	△17,768	△45.1
調整後EBITDA	40,606	23,256	△17,350	△42.7

## 《ゲーミング事業》

	前年同期 連結会計期間	当中間 連結会計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	612	1,802	1,189	194.1
セグメント間売上高	34	11	—	—
売上高合計	647	1,813	1,166	180.0
経常利益	7	△283	△290	—
調整後EBITDA	△13	△805	△792	—

## (2) 財政状態に関する説明

## (資産及び負債)

当中間連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ19,165百万円減少し、634,828百万円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ16,075百万円減少いたしました。これは、有価証券や棚卸資産が増加した一方で、現金及び預金や売上債権が減少したこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べ3,090百万円減少いたしました。これは、投資有価証券や繰延税金資産が増加した一方で、フェニックスリゾート株式会社の連結除外に伴い有形固定資産が減少したこと等によるものであります。

当中間連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ30,375百万円減少し、265,916百万円となりました。これは、賞与引当金や未払法人税等が減少したこと等によるものであります。

## (純資産)

当中間連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べて11,210百万円増加し、368,912百万円となりました。これは、自己株式の取得や配当金の支払により株主資本が減少した一方で、親会社株主に帰属する中間純利益を計上したこと等によるものであります。

## (財務比率)

当中間連結会計期間末における流動比率は、前連結会計年度末に比べ55.9ポイント上昇の347.4%となりました。また、当中間連結会計期間末における自己資本比率は、前連結会計年度末に比べ3.4ポイント上昇し、58.0%となりました。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年3月期通期連結業績予想については2024年5月10日に公表した内容から変更はありません。

## 2. 中間連結財務諸表及び主な注記

## (1) 中間連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	211,715	175,545
受取手形、売掛金及び契約資産	54,269	45,572
有価証券	8,095	33,287
商品及び製品	14,371	15,131
仕掛品	45,888	55,139
原材料及び貯蔵品	21,501	21,128
その他	39,605	33,285
貸倒引当金	△443	△162
流動資産合計	395,003	378,927
固定資産		
有形固定資産		
土地	18,647	13,981
その他(純額)	41,451	36,482
有形固定資産合計	60,099	50,464
無形固定資産		
のれん	30,264	31,201
商標権	47,574	45,323
その他	14,442	14,658
無形固定資産合計	92,281	91,183
投資その他の資産		
投資有価証券	49,858	50,918
その他	56,941	63,504
貸倒引当金	△189	△169
投資その他の資産合計	106,610	114,252
固定資産合計	258,991	255,901
資産合計	653,994	634,828

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	26,085	25,307
短期借入金	22,507	22,500
未払法人税等	10,626	7,443
賞与引当金	12,084	6,483
その他の引当金	1,314	3,305
資産除去債務	1	—
その他	62,876	44,046
流動負債合計	135,494	109,086
固定負債		
社債	10,000	10,000
長期借入金	124,500	120,750
引当金	430	1,204
退職給付に係る負債	5,666	4,243
資産除去債務	2,659	2,262
その他	17,540	18,369
固定負債合計	160,797	156,829
負債合計	296,292	265,916
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	69,263	69,846
利益剰余金	281,208	305,662
自己株式	△47,151	△55,968
株主資本合計	333,274	349,493
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,056	2,310
繰延ヘッジ損益	△230	△81
土地再評価差額金	△1,109	△1,109
為替換算調整勘定	20,388	16,553
退職給付に係る調整累計額	1,540	1,126
その他の包括利益累計額合計	23,645	18,801
新株予約権	751	581
非支配株主持分	30	35
純資産合計	357,702	368,912
負債純資産合計	653,994	634,828

## (2) 中間連結損益及び包括利益計算書

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
売上高	221,620	211,663
売上原価	120,131	111,275
売上総利益	101,488	100,387
販売費及び一般管理費	61,430	67,570
営業利益	40,058	32,816
営業外収益		
受取利息	739	1,659
受取配当金	59	87
持分法による投資利益	705	1,254
投資事業組合運用益	781	591
為替差益	520	—
その他	390	835
営業外収益合計	3,197	4,427
営業外費用		
支払利息	229	853
支払手数料	250	77
投資事業組合運用損	467	529
為替差損	—	2,521
その他	222	166
営業外費用合計	1,169	4,148
経常利益	42,086	33,095
特別利益		
固定資産売却益	0	19
投資有価証券売却益	71	39
関係会社株式売却益	—	8,499
事業譲渡益	155	—
その他	0	467
特別利益合計	228	9,026
特別損失		
固定資産売却損	0	0
減損損失	94	612
関係会社株式売却損	49	—
事業再編損	9,500	5,926
その他	135	269
特別損失合計	9,780	6,809
税金等調整前中間純利益	32,533	35,313
法人税、住民税及び事業税	8,665	8,063
法人税等調整額	672	△3,141
法人税等合計	9,337	4,922
中間純利益	23,196	30,391
(内訳)		
親会社株主に帰属する中間純利益	23,182	30,385
非支配株主に帰属する中間純利益	14	5

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024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	1,059	△745
繰延ヘッジ損益	—	142
為替換算調整勘定	8,241	△5,678
退職給付に係る調整額	△97	△412
持分法適用会社に対する持分相当額	1,616	1,849
その他の包括利益合計	10,819	△4,844
中間包括利益	34,016	25,546
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	34,022	25,541
非支配株主に係る中間包括利益	△5	5

## (3) 中間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)

当社は、2024年8月7日開催の取締役会において、役員報酬BIP信託及び株式付与ESOP信託に対する第三者割当による自己株式の処分を決議し、2024年8月30日付で普通株式2,000,000株の処分を行っております。この結果、当中間連結会計期間において、資本剰余金が650百万円増加、自己株式が3,711百万円減少しました。また、役員報酬BIP信託及び株式付与ESOP信託が取得した当社株式2,000,000株、4,362百万円は自己株式として計上しております。

さらに、2024年5月10日開催の取締役会において決議した、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づく自己株式の取得に基づき、東京証券取引所における市場買付により、当中間連結会計期間において、普通株式3,549,800株を9,999百万円で取得しております。

(中間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、税引前中間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。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(会計方針の変更)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当中間連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。なお、当該会計方針の変更による中間連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当中間連結会計期間の期首から適用しております。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前年中間期及び前連結会計年度については遡及適用後の中間連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。なお、当該会計方針の変更による前年中間期の中間連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(表示方法の変更)

従来、米国における映画製作の出資に係る配分収入は「営業外収益」の「持分法による投資利益」に含めておりましたが、当中間連結会計期間から「売上高」に含めて表示することに変更いたしました。

これは、映画製作の出資に係る配分収入の金額的重要性が増したこと、また、新・中期計画においてもトランスメディア戦略を強化し主力IPのさらなる拡大を図る等事業の重要性が増したことによるものです。

この表示方法の変更を反映させるため、前中間連結会計期間の中間連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前中間連結会計期間の中間連結損益及び包括利益計算書において、営業外収益の「持分法による投資利益」に計上していた461百万円を「売上高」として組替えております。

(セグメント情報等)

I 前中間連結会計期間(自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)

1 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)	中間連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメント コンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	121,786	92,573	612	214,972	6,647	221,620
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	293	136	34	465	△465	—
計	122,080	92,709	647	215,438	6,182	221,620
セグメント利益又は損失(△)	9,170	39,356	7	48,535	△6,448	42,086

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額6,647百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。  
 2 セグメント利益又は損失の調整額△6,448百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△204百万円、セグメント間取引消去△9百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△6,235百万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。  
 3 セグメント利益又は損失は、中間連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。

II 当中間連結会計期間(自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)

1 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)	中間連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメント コンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	141,771	64,711	1,802	208,284	3,378	211,663
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	289	65	11	365	△365	—
計	142,060	64,776	1,813	208,650	3,012	211,663
セグメント利益又は損失(△)	18,348	21,588	△283	39,654	△6,558	33,095

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額3,378百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。  
 2 セグメント利益又は損失の調整額△6,558百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△365百万円、セグメント間取引消去1百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△6,194百万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。  
 3 セグメント利益又は損失は、中間連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。  
 4 「2. 中間連結財務諸表に関する注記事項 (3) 中間連結財務諸表に関する注記事項 (表示方法の変更)」に記載のとおり、従来「営業外収益」の「持分法による投資利益」に含めていた米国における映画製作の出資に係る配分収入を、当中間連結会計期間より「売上高」に含めて表示することに変更いたしました。この表示方法の変更を反映させるため、前中間連結会計期間のセグメント情報の組替えを行っております。この結果、前中間連結会計期間の「エンタテインメントコンテンツ事業」の「売上高」が461百万円増加いたしました。セグメント利益に与える影響はありません。  
 5 前連結会計年度において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、前中間連結会計期間のセグメント情報については、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。

## 2 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの区分方法の変更)

当グループは、新・中期計画「WELCOME TO THE NEXT LEVEL!」の開始にあたり、当中間連結会計期間より「リゾート事業」を廃止し、新たに「ゲーミング事業」を新設する再編を行いました。これは新・中期計画の戦略、事業ポートフォリオの観点から実施するものであり、新設する「ゲーミング事業」には、海外におけるオンラインゲーミング関連事業や既存の統合型リゾートの運営、カジノ機器の開発・製造等を集約します。この結果、「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「ゲーミング事業」を報告セグメントといたします。

なお、前中間連結会計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。