

2025年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年2月7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
 配当支払開始予定日 —
 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3四半期の連結業績 (2024年4月1日~2024年12月31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	%
2025年3月期第3四半期	322,316	△8.1	43,706	△20.8	49,410	△13.9	41,756	17.3
2024年3月期第3四半期	350,569	—	55,158	—	57,364	—	35,587	—

(注) 包括利益 2025年3月期第3四半期 44,568百万円 (10.2%) 2024年3月期第3四半期 40,426百万円 (—%)

	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
2025年3月期第3四半期	194.14	193.39
2024年3月期第3四半期	161.50	160.59

(注) 第1四半期連結会計期間より表示方法の変更を行ったため、2024年3月期第3四半期につきましては、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月期第3四半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月期第3四半期	645,673	383,084	59.3
2024年3月期	653,994	357,702	54.6

(参考) 自己資本 2025年3月期第3四半期 382,573百万円 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	425,000	△9.4	46,000	△20.5	51,500	△13.8	37,500	13.4	174.35

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

2. 第1四半期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) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 有
 新規 一社(社名) ー、除外 1社(社名) フェニックスリゾート株式会社
- (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 : 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3Q	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3Q	27,619,076株	2024年3月期	25,214,788株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2025年3月期3Q	215,082,100株	2024年3月期3Q	220,352,407株

(注)当社は、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。

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 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、2025年2月7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) 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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	10
第3四半期連結累計期間	10
(3) 四半期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
(四半期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
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	15

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

■全体ハイライト

2025年3月期第3四半期連結累計期間は、エンタテインメントコンテンツ事業における売上高、経常利益が大きく増加したものの、遊技機事業において前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減の影響が大きく、前年同期比で減収減益となりました。なお、第2四半期に実施した海外開発スタジオAmplitude Studios SASのMBO方式での譲渡に伴う事業再編損約61億円を特別損失として計上いたしましたが、前期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四半期純利益は前年同期比で増益となりました。

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第3四半期連結累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、前第3四半期連結累計期間との比較・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。

今後の見通しにつきまして、エンタテインメントコンテンツ事業においてコンシューマ分野及び映像分野が好調に推移していることから、2025年3月期は経常利益段階まで期初計画比で増益となる一方で、上記海外開発スタジオの譲渡に伴う事業再編損の計上等により、親会社株主に帰属する当期純利益及び今期より経営指標としている調整後EBITDAは期初計画を下回る見込みです。詳細については、2025年2月7日公表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

■事業別ハイライト

エンタテインメントコンテンツ事業

当第3四半期連結累計期間においては、第2四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。

コンシューマ分野におきましては、当第3四半期に今期の主力新作タイトルを相次いで投入しました。10月に発売した『メタファー：リファンタジオ』は、12月に米国ロサンゼルスにて開催された「The Game Awards 2024」において「BEST RPG」を含む3部門を受賞し、足元での販売は期初の想定を上回り推移しております。

また、10月に発売した『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』についても順調に販売本数を伸ばしており、2025年1月には全世界累計販売本数200万本を突破しております。

リピート販売においても、『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）や『ユニコーンオーバーロード』等が牽引し、引き続き好調に推移しております。

なお、3月に発売を予定しておりました『Football Manager 25』の開発中止を決定し、棚卸資産の評価減を行ったことから、当第3四半期において損失を計上しております。UI・グラフィックの刷新、新要素の追加等、定番継続シリーズにおける進化を目指し開発を進めておりましたが、3月の発売までに期待する製品品質を確保することが難しいと判断いたしました。次回作に開発資産を引き継ぎ、より品質の高いタイトルの開発・提供に努めてまいります。

映像分野におきましては、「ソニック」シリーズの映像作品、その他配分収入等が貢献し、引き続き好調に推移しました。「ソニック」につきましては、第3弾となる映画『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』が12月20日より全世界で順次公開され、全世界興行収入は過去最高となる4.6億ドルを突破しております。こうした状況を受け、すでに第4弾が2027年3月に公開予定であることも発表されております。映画第3弾の収益貢献は来期以降に顕在化することを想定しておりますが、今中期計画の主要テーマとして掲げるトランスメディア戦略の一つの形として、まずはソニックIPにおいて、ゲーム・映像・マーチャンダイズ等を通じた戦略的な展開を実現し、IPの成長・価値最大化を実現しております。

AM&TOY分野におきましては、プライズカテゴリーを中心に販売しておりますが、引き続き円安による原材料価格高騰の影響を受け、軟調に推移しております。

今後につきましては、コンシューマ分野において主力IPの一つである「龍が如く」のフルゲーム新作『龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii』を2月に発売するほか、フルゲームのリピート販売が堅調に推移することを見込んでおります。また、映像分野においては、引き続き「ソニック」シリーズの映像作品や、週刊少年ジャンプ（集英社刊）にて大人気連載中であり、当グループが制作する『SAKAMOTO DAYS』等による収益を見込んでおります。

※詳細ラインナップにつきましては、2025年3月期第3四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

当第3四半期連結累計期間においては、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。

一方で、第2四半期に発売した、今期目玉タイトルの『e北斗の拳10』をはじめ複数タイトルの販売が想定を上回って推移したことから、期初の想定に対しては堅調に推移しております。

今後につきましては、第4四半期には、パチスロでは『回胴黙示録カイジ 狂宴』や『A-SLOT+ ディスクアップ ULTRAREMIX』を投入するほか、パチンコでは最新の規制見直しに対応し、よりパワーアップしたラッキートリガー機能搭載の『e蒼天の拳 羅龍』や『e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART』等、複数のタイトルを投入予定です。また、『e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART』については「ドデカSTART」を搭載し、遊技効率を向上させていることが特徴であり、同様の機能を搭載した他社タイトルは市場において高い稼働実績を示していることから、本タイトルについてもホールの稼働に貢献することを期待しております。これらのタイトル投入を通じて、2025年3月期は経常利益200億円を確保できる見込みです。

なお、来期以降には、前作が好評を博した「北斗の拳 転生の章」及び「甲鉄城のカバネリ」の次回作のほか、大ヒットアニメ「東京リベンジャーズ」や「リコリス・リコイル」とタイアップしたタイトル等を投入予定です。これらの取り組みを通じて、パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」の向上に努めてまいります。

※詳細ラインナップにつきましては、2025年3月期第3四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。

当第3四半期連結累計期間においては、前年同期比で増収、経常利益段階で黒字化いたしました。

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、カジノ売上が2024年7月～9月の四半期では開業以来最高値を記録する等、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。また、ホテル売上也稼働率が同四半期では開業以来最高値となる84.6%を記録する等、好調に推移いたしました。

※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おいて、米国では『Railroad Riches™』に続く新規タイトルとして『Super Burst - Cartin' Gold™』を投入し、順調な立ち上がりを見せております。引き続き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、引き続き好調な日本人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の買収完了時期については、これまで2025年3月期第4四半期を見込んでおりましたが、一部の手続きにおいて当初の予想よりも時間を要する見通しとなったため、買収完了時期の見込みを2026年3月期第1四半期に変更いたしました。Stakelogicの買収完了時期については、引き続き2026年3月期第1四半期を見込んでおります。

【2025年3月期第3四半期連結累計期間】

	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	350,569	322,316	△28,252	△8.1
営業利益	55,158	43,706	△11,451	△20.8
経常利益	57,364	49,410	△7,953	△13.9
親会社株主に帰属する 四半期純利益	35,587	41,756	6,168	17.3
調整後EBITDA (注)	54,826	54,518	△307	△0.6
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	161.50	194.14	32.64	20.2

(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"> ・＋事業上の特別利益 ・△事業上の特別損失（減損損失、タイトル評価減等） ・△非支配株主に帰属する当期純利益 ・＋M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費
-------	--

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

また、第1四半期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. 四半期連結財務諸表及び主な注記（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。

《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	220,463	238,624	18,161	8.2
セグメント間売上高	439	425	—	—
売上高合計	220,903	239,050	18,147	8.2
経常利益	19,904	37,564	17,659	88.7
調整後EBITDA	14,542	40,505	25,963	178.5

《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	118,753	76,430	△42,322	△35.6
セグメント間売上高	150	91	—	—
売上高合計	118,904	76,522	△42,381	△35.6
経常利益	46,162	19,756	△26,405	△57.2
調整後EBITDA	48,101	22,279	△25,822	△53.7

《ゲーミング事業》

	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	961	3,101	2,139	222.6
セグメント間売上高	51	17	—	—
売上高合計	1,012	3,118	2,106	208.1
経常利益	△116	954	1,071	—
調整後EBITDA	△155	44	199	—

(2) 財政状態に関する説明

(資産及び負債)

当第3四半期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8,321百万円減少し、645,673百万円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ7,992百万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328百万円減少いたしました。これは、投資有価証券や製作出資に伴う出資金が増加した一方で、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。

当第3四半期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33,703百万円減少し、262,588百万円となりました。これは、賞与引当金や未払消費税等が減少したこと等によるものであります。

(純資産)

当第3四半期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25,382百万円増加し、383,084百万円となりました。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四半期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)

当第3四半期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79.1ポイント上昇の370.6%となりました。また、当第3四半期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4.7ポイント上昇し、59.3%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

2024年5月10日に公表した通期連結業績予想を修正いたしました。詳細については、2025年2月7日公表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. 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 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	211,715	168,024
受取手形、売掛金及び契約資産	54,269	51,882
有価証券	8,095	34,324
商品及び製品	14,371	12,720
仕掛品	45,888	56,996
原材料及び貯蔵品	21,501	23,786
その他	39,605	39,436
貸倒引当金	△443	△161
流動資産合計	395,003	387,011
固定資産		
有形固定資産		
土地	18,647	13,993
その他（純額）	41,451	35,430
有形固定資産合計	60,099	49,423
無形固定資産		
のれん	30,264	31,037
商標権	47,574	45,767
その他	14,442	15,178
無形固定資産合計	92,281	91,983
投資その他の資産		
投資有価証券	49,858	50,522
その他	56,941	66,905
貸倒引当金	△189	△172
投資その他の資産合計	106,610	117,255
固定資産合計	258,991	258,662
資産合計	653,994	645,673

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	26,085	21,170
短期借入金	22,507	22,500
未払法人税等	10,626	9,025
引当金	13,398	6,360
資産除去債務	1	—
その他	62,876	45,382
流動負債合計	135,494	104,438
固定負債		
社債	10,000	10,000
長期借入金	124,500	120,750
引当金	430	1,951
退職給付に係る負債	5,666	4,593
資産除去債務	2,659	2,223
その他	17,540	18,632
固定負債合計	160,797	158,150
負債合計	296,292	262,588
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	69,263	69,779
利益剰余金	281,208	311,652
自己株式	△47,151	△55,263
株主資本合計	333,274	356,121
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	3,042
繰延ヘッジ損益	△230	195
土地再評価差額金	△1,109	△1,109
為替換算調整勘定	20,388	23,418
退職給付に係る調整累計額	1,540	904
その他の包括利益累計額合計	23,645	26,452
新株予約権	751	474
非支配株主持分	30	36
純資産合計	357,702	383,084
負債純資産合計	653,994	645,673

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
売上高	350,569	322,316
売上原価	196,769	173,508
売上総利益	153,799	148,807
販売費及び一般管理費	98,641	105,101
営業利益	55,158	43,706
営業外収益		
受取利息	1,258	2,564
受取配当金	108	156
持分法による投資利益	1,616	2,054
投資事業組合運用益	950	788
為替差益	—	1,267
その他	916	1,240
営業外収益合計	4,850	8,071
営業外費用		
支払利息	435	1,319
支払手数料	340	109
投資事業組合運用損	618	686
為替差損	906	—
その他	343	252
営業外費用合計	2,644	2,368
経常利益	57,364	49,410
特別利益		
固定資産売却益	0	19
投資有価証券売却益	317	227
関係会社株式売却益	—	8,499
事業譲渡益	155	—
その他	0	435
特別利益合計	473	9,181
特別損失		
固定資産売却損	1	0
減損損失	149	1,021
関係会社株式売却損	49	—
事業再編損	11,239	6,145
その他	278	322
特別損失合計	11,718	7,490
税金等調整前四半期純利益	46,119	51,101
法人税、住民税及び事業税	10,007	10,674
法人税等調整額	494	△1,334
法人税等合計	10,502	9,339
四半期純利益	35,617	41,761
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	35,587	41,756
非支配株主に帰属する四半期純利益	29	5

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△221	△13
繰延ヘッジ損益	—	419
為替換算調整勘定	3,684	3,090
退職給付に係る調整額	△148	△636
持分法適用会社に対する持分相当額	1,494	△53
その他の包括利益合計	4,809	2,806
四半期包括利益	40,426	44,568
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	40,352	44,563
非支配株主に係る四半期包括利益	73	5

(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)

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、当第3四半期連結累計期間において、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、当第3四半期連結累計期間において、普通株式3,549,800株を9,999百万円で取得しております。

(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。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。）等を第1四半期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四半期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年改正適用指針を第1四半期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、前年四半期及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期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四半期の四半期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、第1四半期連結会計期間から「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、前第3四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前第3四半期連結累計期間の四半期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644百万円を「売上高」として組替えております。

(セグメント情報等)

I 前第3四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年12月31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)	四半期連結損益 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	220,463	118,753	961	340,178	10,390	350,569
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	439	150	51	641	△641	—
計	220,903	118,904	1,012	340,819	9,749	350,569
セグメント利益又は損失(△)	19,904	46,162	△116	65,949	△8,585	57,364

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額10,390百万円は、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△8,585百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△265百万円、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△8,321百万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、四半期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 当第3四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年12月31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)	四半期連結損益 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	238,624	76,430	3,101	318,156	4,159	322,316
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	425	91	17	535	△535	—
計	239,050	76,522	3,118	318,691	3,624	322,316
セグメント利益又は損失(△)	37,564	19,756	954	58,275	△8,865	49,410

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額4,159百万円は、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△8,865百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△758百万円、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△8,107百万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、四半期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. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期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、第1四半期連結会計期間より「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、前第3四半期連結累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、前第3四半期連結累計期間の「エンタテインメントコンテンツ事業」の「売上高」が644百万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、前第3四半期連結累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、第1四半期連結会計期間より「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、前第3四半期連結累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。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
減価償却費	9,594百万円	9,789百万円
のれんの償却額	1,795	2,281

(注) 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、前第3四半期連結累計期間の減価償却費及びのれんの償却額については、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。