

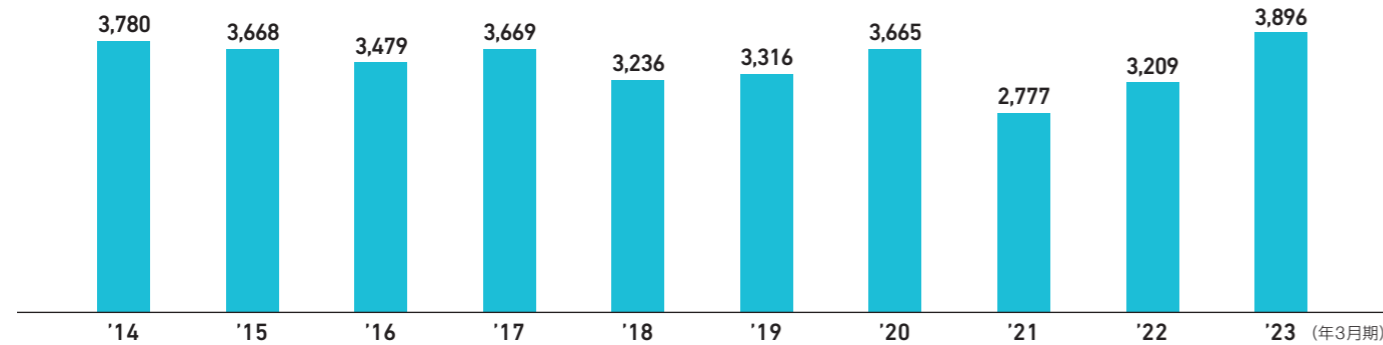
業績トレンド

売上高*1

すべての事業で増収したことから、大幅に連結売上高が伸長し、前期比21.4%増の3,896億円となりました。

億円

3,896 億円



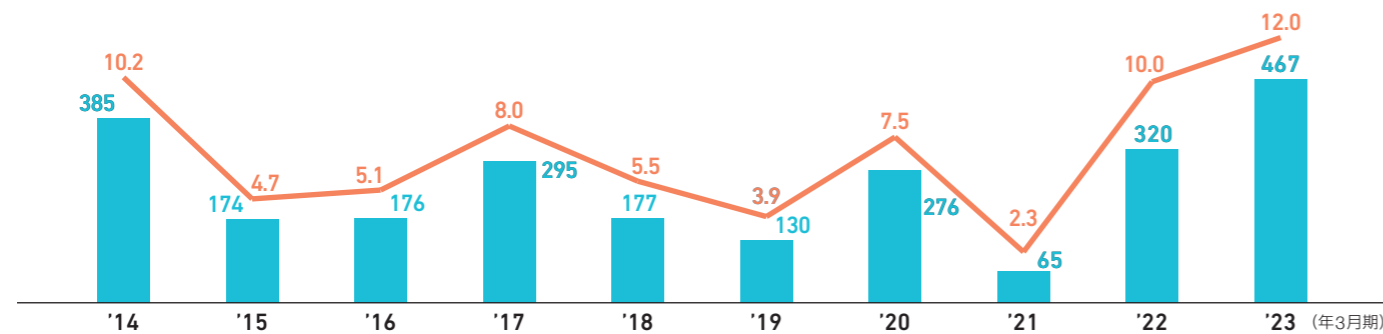
営業利益／営業利益率

エンタテインメントコンテンツ事業、遊技機事業の売上高の増加及びリゾート事業の損失幅縮小に伴い、営業利益は前期比46.0%増の467億円となりました。

億円／%

467 億円 / **12.0** %

■ 営業利益 ■ 営業利益率



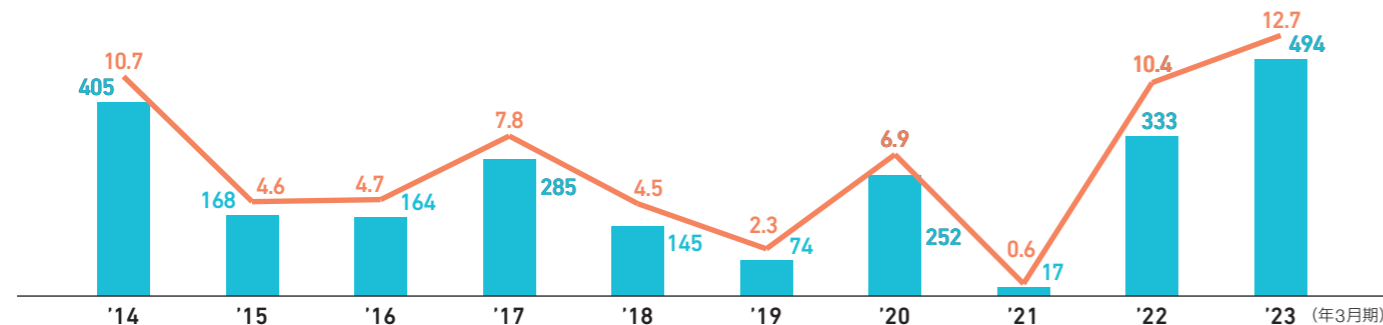
経常利益／経常利益率

営業外費用として投資事業組合損失や持分法投資損失を計上した一方で、営業外収益として投資事業組合利益や外貨建て資産の洗替に伴う為替差益等を計上したことから、経常利益は前期比48.4%増の494億円となりました。

億円／%

494 億円 / **12.7** %

■ 経常利益 ■ 経常利益率



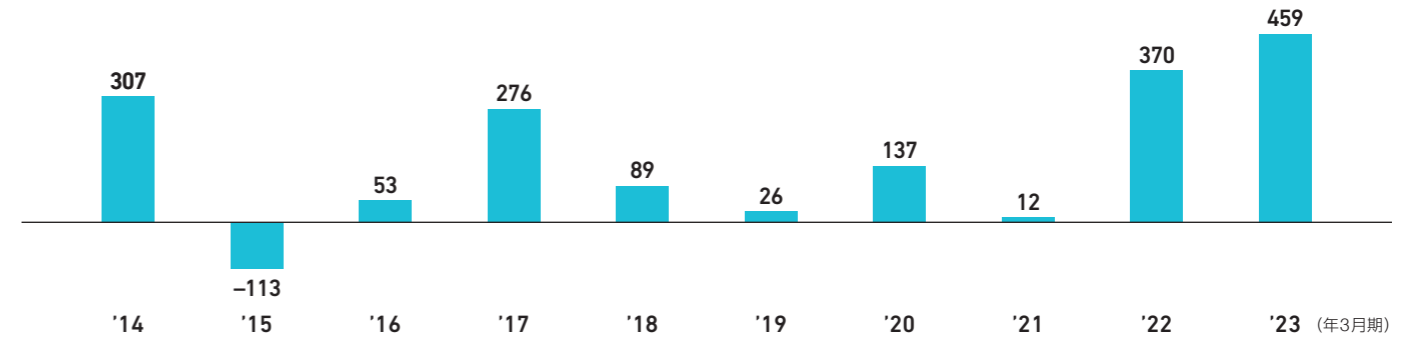
*1 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を遡及修正しています。

親会社株主に帰属する当期純利益(損失)*2

米国子会社における繰延税金資産の計上、繰越欠損金による課税所得の減少や、英国子会社における研究開発に関する税額控除により法人税等が減少したことから、親会社株主に帰属する当期純利益は前期比24.1%増の459億円となりました。

億円

459 億円



セグメント別営業利益(損失)*3

億円

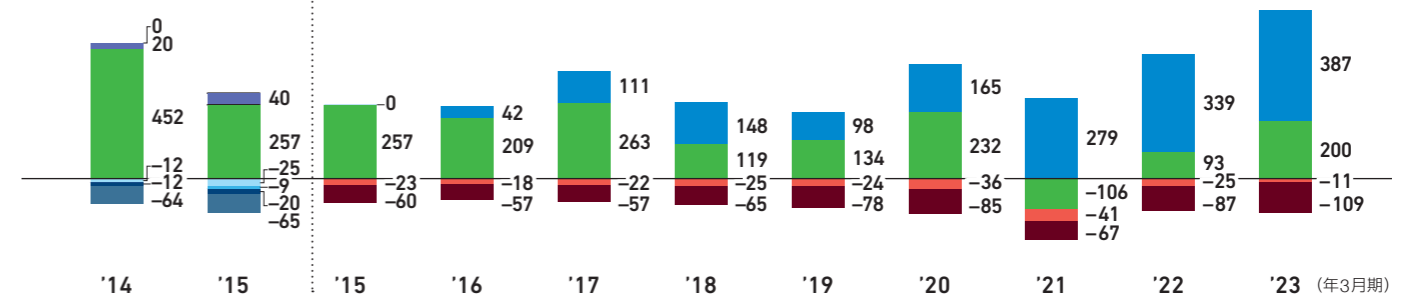
2015年 セグメント変更

2014年3月期～2015年3月期 セグメント

- 遊技機事業
- エンタテインメントコンテンツ事業
- アミューズメント機器事業
- アミューズメント施設事業
- その他事業
- 消去又は全社

2015年3月期～2023年3月期 セグメント

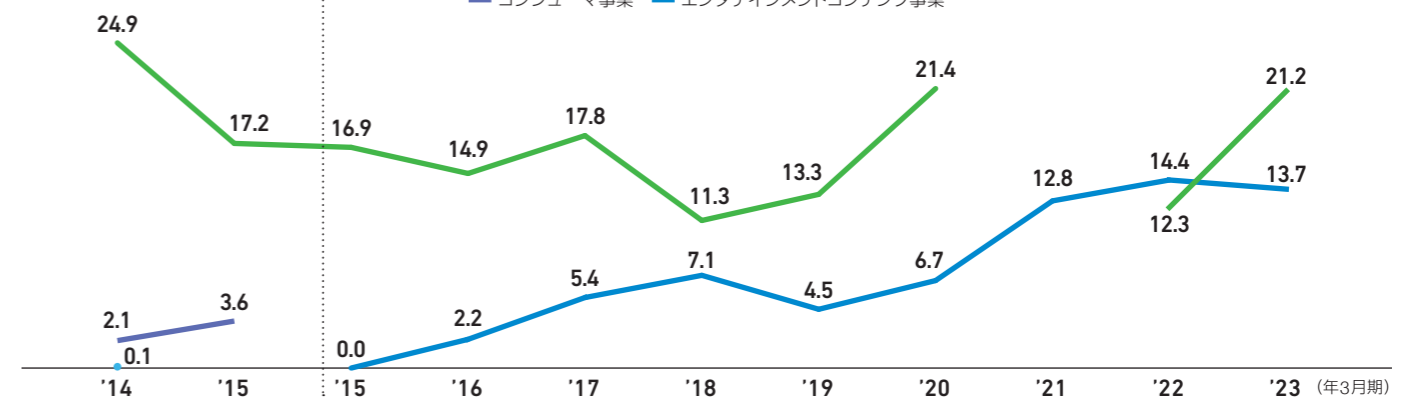
- 遊技機事業
- エンタテインメントコンテンツ事業
- リゾート事業
- 調整額*



セグメント別営業利益率

%

- 遊技機事業
- アミューズメント施設事業(分野)
- エンタテインメントコンテンツ事業
- コンシューマ事業



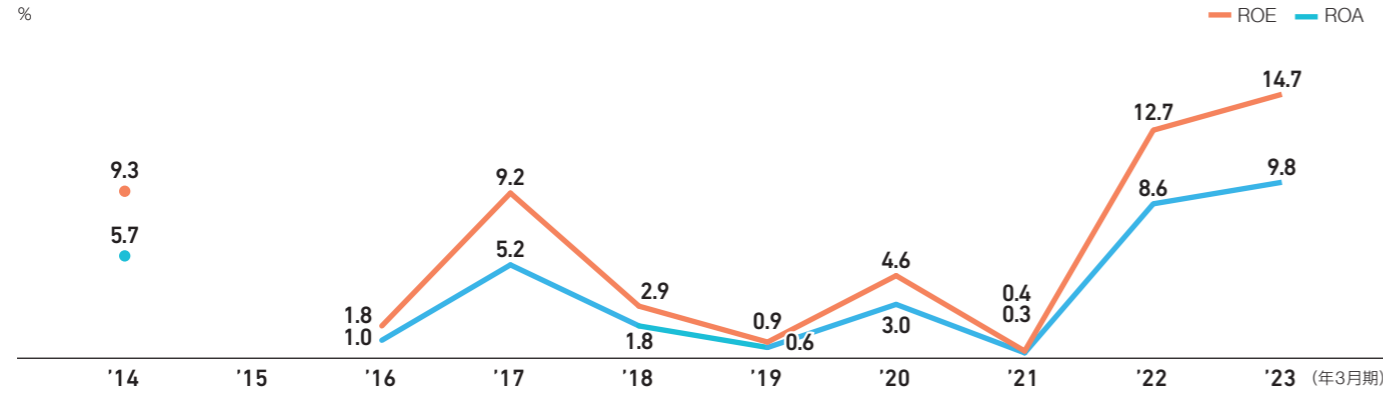
*2 「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準委員会平成25年9月13日企業会計基準第21号)等を適用し、2016年3月期より、「当期純利益」を「親会社株主に帰属する当期純利益」としています。
*3 2015年3月期のセグメント変更以降、調整額にはセグメント間取引消去と各報告セグメントに配分していない全社費用を含めています。

ROE／ROA*4

ROEは前期から2.0ポイント増加し、14.7%となりました。
ROAは前期から1.2ポイント増加し、9.8%となりました。

*4 ROA = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

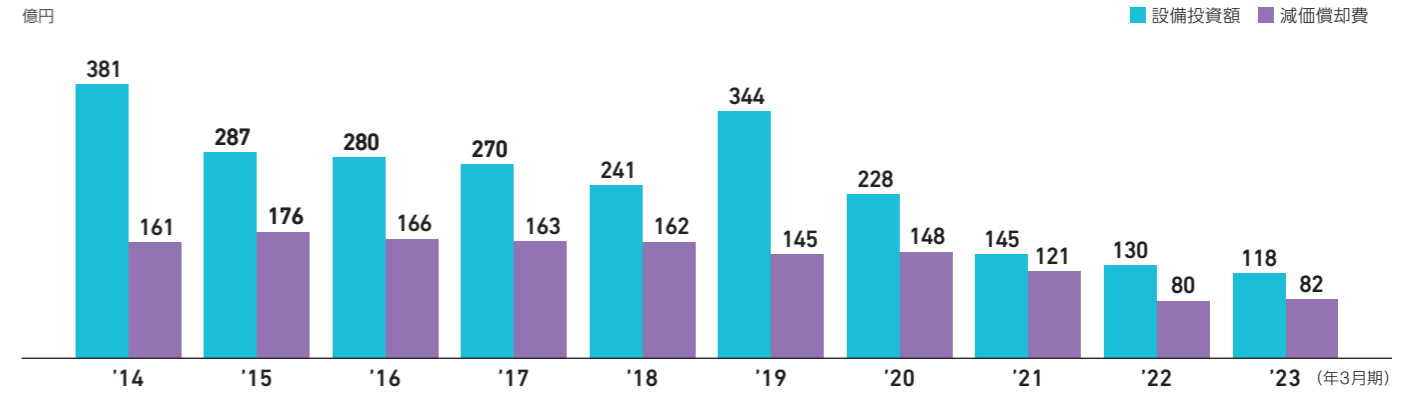
14.7% / 9.8%



設備投資額／減価償却費*5

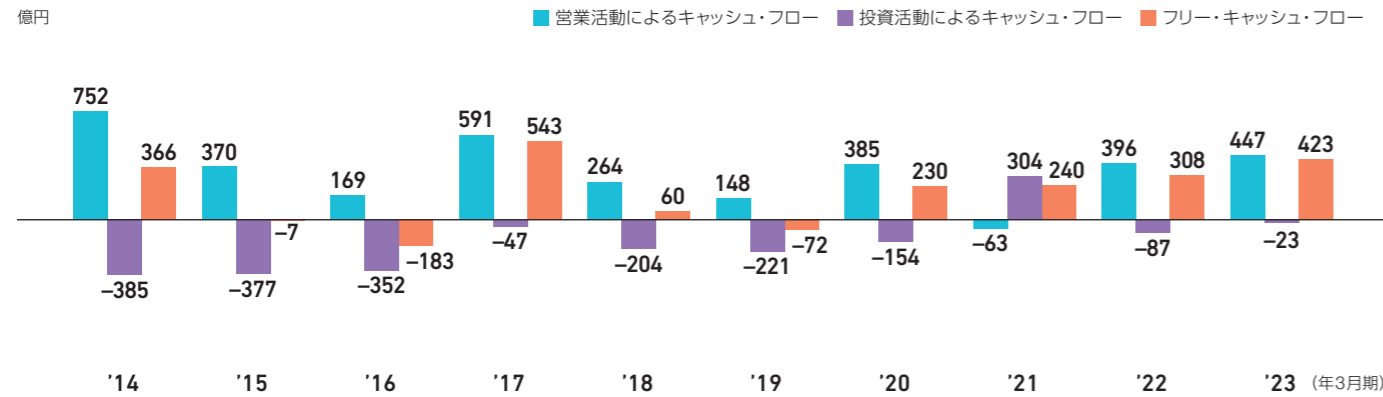
設備投資額は、前期比9.2%減少し、118億円となりました。
減価償却費は、前期比2.5%増加し、82億円となりました。

118億円 / 82億円



キャッシュ・フロー

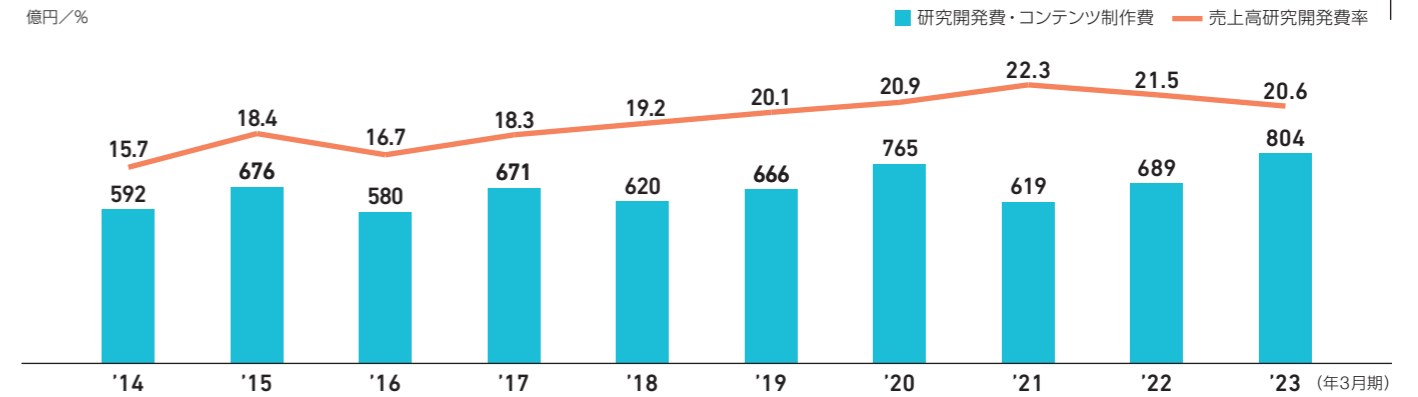
2023年3月期における営業活動によるキャッシュ・フローは447億円の収入(前期は396億円の収入)となりました。
投資活動によるキャッシュ・フローは23億円の支出(前期は87億円の支出)となりました。



研究開発費・コンテンツ制作費*5 / 売上高研究開発費率

研究開発費・コンテンツ制作費は、前期比16.7%増加し、804億円となりました。

804億円 / 20.6%

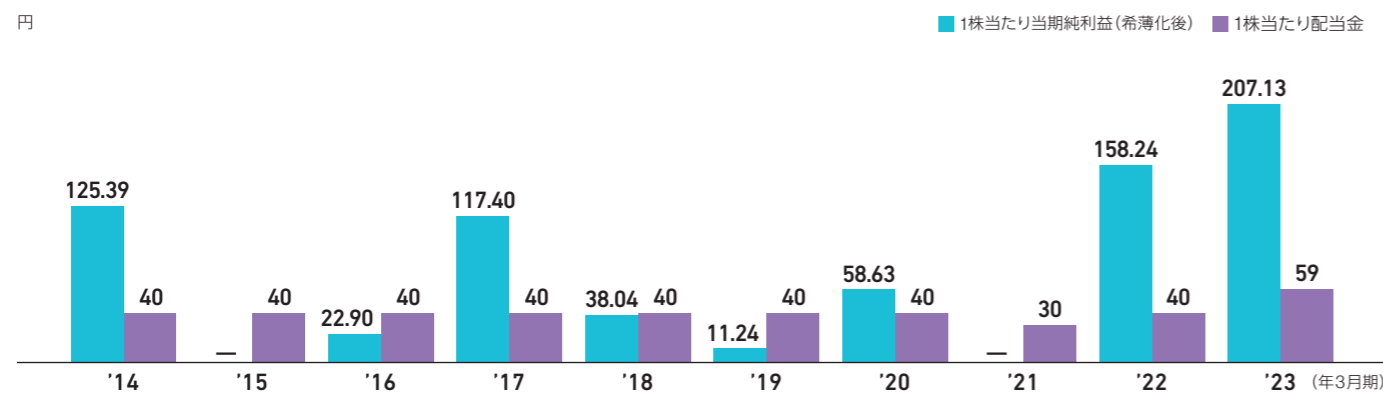


1株当たり当期純利益 / 1株当たり配当金

1株当たり当期純利益(希薄化後)は、207.13円となりました。

1株当たり配当金(年間)は、59円となりました。

207.13円 / 59円

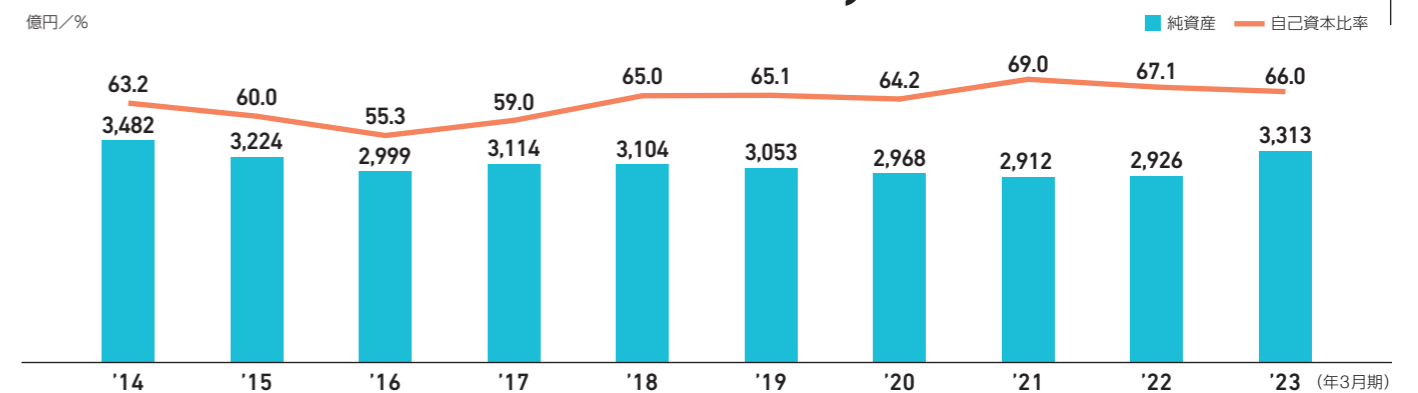


純資産 / 自己資本比率

純資産は、前期末に比べ387億円増加し、3,313億円となりました。

自己資本比率は、前期末に比べ1.1ポイント低下し、66.0%となりました。

3,313億円 / 66.0%



*5 2014年3月期より集計方法を変更し、2013年3月期まで減価償却費に含まれていたデジタルタイトルの償却費用を研究開発費・コンテンツ制作費に含めています。