

2017年3月期 通期 決算短信 補足資料
連結損益計算書（要約）

(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	1,543	3,479	1,695	3,669	+5%	3,800	+4%
内訳							
遊技機	609	1,410	649	1,482	+5%	1,500	+1%
エンタテインメントコンテンツ	859	1,905	978	2,057	+8%	2,200	+7%
リゾート	74	163	67	130	-20%	100	-23%
営業利益	57	176	153	295	+68%	200	-32%
内訳							
遊技機	84	209	106	263	+26%	200	-24%
エンタテインメントコンテンツ	17	42	91	111	+164%	100	-10%
リゾート	-12	-18	-13	-22	-	-30	-
その他/消去等	-32	-57	-31	-57	-	-70	-
営業利益率	3.7%	5.1%	9.0%	8.0%	+2.9pt	5.3%	-2.7pt
経常利益	58	164	154	285	+74%	160	-44%
特別利益	5	12	119	133	-	0	-
特別損失	23	56	3	81	-	0	-
税引前当期純利益	40	120	271	337	+181%	160	-53%
親会社株主に帰属する当期純利益	9	53	242	276	+421%	110	-60%
当期純利益率	0.6%	1.5%	14.3%	7.5%	+6.0pt	2.9%	-4.6pt
1株当たり配当（円）	20	40	20	40	-	40	-
1株当たり当期純利益（円）	4.11	22.90	103.47	117.79	-	46.93	-
1株当たり純資産（円）	1,310.36	1,257.43	1,292.06	1,313.06	-	-	-

各種費用

(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	247	580	317	671	+16%	710	+6%
内訳							
遊技機	105	200	93	188	-6%	193	+3%
エンタテインメントコンテンツ	141	377	222	481	+28%	517	+7%
リゾート	1	5	1	2	-60%	0	-
その他/消去等	0	-2	1	0	-	0	-
設備投資額	125	280	138	270	-4%	244	-10%
内訳							
遊技機	32	67	30	58	-13%	57	-2%
エンタテインメントコンテンツ	78	161	80	166	+3%	164	-1%
リゾート	13	50	27	45	-10%	23	-49%
その他/消去等	2	2	1	1	-	0	-
減価償却費	82	166	76	163	-2%	166	+2%
内訳							
遊技機	32	65	30	58	-11%	54	-7%
エンタテインメントコンテンツ	43	84	37	87	+4%	92	+6%
リゾート	4	10	5	11	+10%	13	+18%
その他/消去等	3	7	4	7	-	7	-
広告宣伝費	93	179	76	148	-17%	205	+39%
内訳							
遊技機	10	28	12	21	-25%	52	+148%
エンタテインメントコンテンツ	69	131	50	107	-18%	139	+30%
リゾート	3	6	3	5	-17%	2	-60%
その他/消去等	11	14	11	15	-	12	-

遊技機事業

(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	609	1,410	649	1,482	+5%	1,500	+1%
パチスロ	310	611	318	862	+41%	631	-27%
パチンコ	231	668	264	483	-28%	716	+48%
その他/消去等	68	131	67	137	-	153	-
営業利益	84	209	106	263	+26%	200	-24%
営業利益率	13.8%	14.8%	16.3%	17.7%	+2.9pt	13.3%	-4.4pt

パチスロ	タイトル数	29タイトル	79タイトル	39タイトル	109タイトル	+39タイトル	119タイトル	+19タイトル
	販売台数	70,260台	142,337台	81,895台	215,736台	+52%	158,000台	-27%
パチンコ	タイトル数	6タイトル	8タイトル	3タイトル	9タイトル	+1タイトル	7タイトル	-2タイトル
	販売台数	79,604台	199,014台	75,542台	138,321台	-30%	203,000台	+47%
	本体販売	14,617台	93,863台	68,175台	115,227台	+23%	160,300台	+39%
	盤面販売	64,987台	105,151台	7,367台	23,094台	-78%	42,700台	+85%

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期納品開始機種・スベック替え等は含まない)

《2017年3月期の主な販売タイトル》

パチスロ タイトル名	販売台数	設置開始時期
パチスロ北斗の拳 修羅の国篇	90千台	10月
パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ R2	25千台	5月
パチスロBLOOD+ 二人の女王	25千台	9月

パチンコ タイトル名	販売台数	設置開始時期
ぱちんこCR蒼天の拳天帰	44千台	8月
ぱちんこCRモンスターハンター4	15千台	11月
ぱちんこCR真・北斗無双219Ver.	13千台	12月

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比	
内 訳	売上高	859	1,905	978	2,057	+8%	2,200	+7%
	デジタルゲーム	215	456	230	473	+4%	590	+25%
	パッケージゲーム	146	423	230	471	+11%	515	+9%
	AM機器	206	419	225	494	+18%	435	-12%
	AM施設	189	380	190	372	-2%	380	+2%
	映像・玩具	95	212	94	227	+7%	245	+8%
	その他/消去等	8	15	9	20	-	35	-
内 訳	営業利益	17	42	91	111	+164%	100	-10%
	デジタルゲーム	9	-4	38	49	-	73	+49%
	パッケージゲーム	-9	24	27	26	+8%	32	+23%
	AM機器	2	-1	8	17	-	-4	-
	AM施設	13	18	20	22	+22%	17	-23%
	映像・玩具	0	6	1	12	+100%	15	+25%
	その他/消去等	2	-1	-3	-15	-	-33	-
営業利益率	2.0%	2.2%	9.3%	5.4%	+3.2pt	4.5%	-0.9pt	
パッケージ販売タイトル数	12タイトル	29タイトル	14タイトル	26タイトル	-3タイトル	21タイトル	-5タイトル	
国内	4タイトル	14タイトル	3タイトル	9タイトル	-5タイトル	11タイトル	+2タイトル	
海外	8タイトル	15タイトル	11タイトル	17タイトル	+2タイトル	10タイトル	-7タイトル	
パッケージ販売本数 (万本)	328	922	465	1,028	+11%	1,160	+13%	
国内	43	174	100	185	+6%	200	+8%	
新作	26	133	85	150	+13%	177	+18%	
リピート	17	41	15	35	-15%	23	-34%	
海外	285	748	365	843	+13%	960	+14%	
新作	30	131	169	374	+185%	581	+55%	
リピート	255	617	196	469	-24%	379	-19%	
国内AM施設店舗数	198	194	189	191	-	190	-	
国内AM施設既存店売上高前年比	102.2%	103.1%	110.8%	108.5%	+5.4pt	101.3%	-7.2pt	

エンタテインメントコンテンツ事業

《デジタルゲーム主要指標（デジタル全体）》

		2016年3月期				2017年3月期			
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
売上高（億円）		104	111	115	126	120	110	120	123
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	443	640	512	660	464	369	414	456
	平均ARPMU（円）※2	1,840	1,604	1,739	1,630	2,038	2,771	2,568	2,327
	上位3タイトル売上占有率 ※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%	70.3%	67.6%	64.6%
海外	売上高構成比率	14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%
その他 指標	配信タイトル数(国内)	35	39	41	35	34	30	28	27
	売上高に対する広告宣伝費比率 ※4	17.9%	18.6%	15.1%	11.3%	6.5%	7.9%	10.2%	9.2%
	Noah Pass平均MAU（万人）※5	1,102	1,140	1,294	1,233	1,236	1,180	1,196	1,140
ダウンロード数（万件）※6		2,689	2,507	4,407	2,743	2,232	3,265	3,337	3,004
国内		722	386	477	233	286	472	823	941
海外		1,967	2,121	3,930	2,510	1,946	2,793	2,514	2,063

配信タイトル数、国内MAU、国内ARPMU、ダウンロード数は、無料プレイ型のタイトルのみで集計（売り切りは含めない）

※1.MAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の3か月平均

※2.売上高をMAUで割った値

※3.売上高のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期末時点の値

※5.NoahPassとは、スマートデバイス向けマーケティング支援ツールを指す、2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※6.2017年3月期 第3四半期のダウンロード数を一部修正

リゾート事業

(億円)	2016年3月期		2017年3月期			2018年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	74	163	67	130	-20%	100	-23%
営業利益	-12	-18	-13	-22	-	-30	-

<フェニックス・リゾート>

売上高	42	90	35	84	-7%	100	+19%
営業利益	-2	-1	-7	-8	-	0	-
施設利用者人数 (万人)	29.9	59.7	25.9	56.1	-6%	65.1	+16%
宿泊3施設	14.5	29.7	13.4	29.3	-1%	33.2	+13%
ゴルフ2施設	4.2	9.2	3.9	8.7	-5%	10.0	+15%
その他施設	11.1	20.7	8.5	18.1	-13%	21.8	+20%

<パラダイスセガサミー>

売上高 (10億KRW)	51	95	46	95	-	-	-
営業利益 (10億KRW)	8	10	3	-0	-	-	-
利用者数 (千人)	24	48	24	57	+19%	-	-

※「パラダイスセガサミー」の数値は3ヶ月遅れで計上

※本資料における業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従って、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって、大きく異なる結果となりうることを予めご承知おき下さい。