

**2018年3月期 第2四半期 決算短信 補足資料**
**連結損益計算書 (要約)**

(億円)	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	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,695</b>	<b>3,669</b>	<b>1,947</b>	<b>+15%</b>	<b>3,800</b>	<b>+4%</b>
内訳						
遊技機	649	1,482	883	+36%	1,500	+1%
エンタテインメントコンテンツ	978	2,057	1,015	+4%	2,200	+7%
リゾート	67	130	47	-30%	100	-23%
<b>営業利益</b>	<b>153</b>	<b>295</b>	<b>268</b>	<b>+75%</b>	<b>200</b>	<b>-32%</b>
内訳						
遊技機	106	263	214	+102%	200	-24%
エンタテインメントコンテンツ	91	111	101	+11%	100	-10%
リゾート	-13	-22	-12	-	-30	-
その他/消去等	-31	-57	-34	-	-70	-
営業利益率	9.0%	8.0%	13.8%	+4.8pt	5.3%	-2.7pt
<b>経常利益</b>	<b>154</b>	<b>285</b>	<b>252</b>	<b>+64%</b>	<b>160</b>	<b>-44%</b>
特別利益	119	133	8	-	0	-
特別損失	3	81	4	-	0	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>271</b>	<b>337</b>	<b>256</b>	<b>-6%</b>	<b>160</b>	<b>-53%</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>242</b>	<b>276</b>	<b>177</b>	<b>-27%</b>	<b>110</b>	<b>-60%</b>
当期純利益率	14.3%	7.5%	9.1%	-5.2pt	2.9%	-4.6pt
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	-	<b>40</b>	-
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>103.47</b>	<b>117.79</b>	<b>75.78</b>	-	<b>46.93</b>	-
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,292.06</b>	<b>1,313.06</b>	<b>1,380.42</b>	-	-	-

**各種費用**

(億円)	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	前年同期比	通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>317</b>	<b>671</b>	<b>307</b>	<b>-3%</b>	<b>710</b>	<b>+6%</b>
内訳						
遊技機	93	188	97	+4%	193	+3%
エンタテインメントコンテンツ	222	481	211	-5%	517	+7%
リゾート	1	2	0	-	0	-
その他/消去等	1	0	-1	-	0	-
<b>設備投資額</b>	<b>138</b>	<b>270</b>	<b>103</b>	<b>-25%</b>	<b>244</b>	<b>-10%</b>
内訳						
遊技機	30	58	19	-37%	57	-2%
エンタテインメントコンテンツ	80	166	73	-9%	164	-1%
リゾート	27	45	10	-63%	23	-49%
その他/消去等	1	1	1	-	0	-
<b>減価償却費</b>	<b>76</b>	<b>163</b>	<b>82</b>	<b>+8%</b>	<b>166</b>	<b>+2%</b>
内訳						
遊技機	30	58	28	-7%	54	-7%
エンタテインメントコンテンツ	37	87	45	+22%	92	+6%
リゾート	5	11	5	-	13	+18%
その他/消去等	4	7	4	-	7	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>76</b>	<b>148</b>	<b>78</b>	<b>+3%</b>	<b>205</b>	<b>+39%</b>
内訳						
遊技機	12	21	11	-8%	52	+148%
エンタテインメントコンテンツ	50	107	54	+8%	139	+30%
リゾート	3	5	2	-33%	2	-60%
その他/消去等	11	15	11	-	12	-

## 遊技機事業

(億円)	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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	649	1,482	883	+36%	1,500	+1%
パチスロ	318	862	323	+2%	631	-27%
パチンコ	264	483	488	+85%	716	+48%
その他/消去等	67	137	72	-	153	-
営業利益	106	263	214	+102%	200	-24%
営業利益率	16.3%	17.7%	24.2%	+7.9pt	13.3%	-4.4pt

パチスロ	タイトル数	3タイトル	10タイトル	8タイトル	+5タイトル	11タイトル	+1タイトル
	販売台数	81,895台	215,736台	75,380台	-8%	158,000台	-27%
パチンコ	タイトル数	3タイトル	9タイトル	4タイトル	+1タイトル	7タイトル	-2タイトル
	販売台数	75,542台	138,321台	119,312台	+58%	203,000台	+47%
	本体販売	68,175台	115,227台	92,344台	+35%	160,300台	+39%
	盤面販売	7,367台	23,094台	26,968台	+266%	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・スペック替え等は含まない)

### 《2018年3月期第2四半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 新伝説創造	45千台	9月
A-SLOTエイリヤンエボリューション	2千台	7月

パチンコ タイトル名	販売台数	設置開始時期
ぱちんこC R 渡る世間は鬼ばかり	9千台	7月
ぱちんこC R 攻殻機動隊S.A.C.	7千台	9月
デジハネC R モンスターハンター4	4千台	8月

## エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	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	前年同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>978</b>	<b>2,057</b>	<b>1,015</b>	<b>+4%</b>	<b>2,200</b>	<b>+7%</b>
内訳						
デジタルゲーム	230	473	193	-16%	590	+25%
パッケージゲーム	230	471	271	+18%	515	+9%
AM機器	225	494	226	-	435	-12%
AM施設	190	372	196	+3%	380	+2%
映像・玩具	94	227	103	+10%	245	+8%
その他/消去等	9	20	26	-	35	-
<b>営業利益</b>	<b>91</b>	<b>111</b>	<b>101</b>	<b>+11%</b>	<b>100</b>	<b>-10%</b>
内訳						
デジタルゲーム	38	49	20	-47%	73	+49%
パッケージゲーム	27	26	35	+30%	32	+23%
AM機器	8	17	24	+200%	-4	-
AM施設	20	22	17	-15%	17	-23%
映像・玩具	1	12	7	+600%	15	+25%
その他/消去等	-3	-15	-2	-	-33	-
営業利益率	9.3%	5.4%	10.0%	+0.7pt	4.5%	-0.9pt
<b>パッケージ販売タイトル数 ※</b>	<b>21タイトル</b>	<b>42タイトル</b>	<b>16タイトル</b>	<b>-5タイトル</b>	<b>38タイトル</b>	<b>-4タイトル</b>
日本	3タイトル	9タイトル	3タイトル	-	11タイトル	+2タイトル
アジア	7タイトル	16タイトル	6タイトル	-1タイトル	17タイトル	+1タイトル
欧米	11タイトル	17タイトル	7タイトル	-4タイトル	10タイトル	-7タイトル
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>465</b>	<b>1,028</b>	<b>865</b>	<b>+86%</b>	<b>1,160</b>	<b>+13%</b>
国内	100	185	42	-58%	200	+8%
新作	85	150	20	-76%	177	+18%
リピート	15	35	22	+47%	23	-34%
アジア	41	106	23	-44%	67	-37%
新作	24	70	10	-58%	64	-9%
リピート	17	36	13	-24%	3	-92%
欧米	324	737	800	+147%	893	+21%
新作	146	304	285	+95%	517	+70%
リピート	178	433	515	+189%	376	-13%
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>189</b>	<b>191</b>	<b>189</b>	<b>-</b>	<b>190</b>	<b>-</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>110.8%</b>	<b>108.5%</b>	<b>101.5%</b>	<b>-9.3pt</b>	<b>101.3%</b>	<b>-7.2pt</b>

※アジア地域の販売タイトル数を追加

## 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）》

		2017年3月期				2018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
売上高（億円）		120	110	120	123	95	98
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	464	369	414	456	344	331
	平均ARPMU(円) ※2	2,038	2,771	2,568	2,327	2,502	2,435
	上位3タイトル売上占有率 ※3	68.4%	70.3%	67.6%	64.6%	59.6%	57.7%
海外	売上高構成比率	19.5%	8.6%	10.5%	11.1%	10.4%	10.7%
その他 指標	配信タイトル数(国内) ※4	34	30	28	27	25	21
	売上高に対する広告宣伝費比率	6.5%	7.9%	10.2%	9.2%	8.2%	11.2%
	Noah Pass平均MAU（万人・3か月平均）※5	1,236	1,180	1,196	1,140	1,194	1,148
ダウンロード数（万件）※6		2,232	3,265	3,337	3,004	2,842	2,194
国内		286	472	823	941	212	208
海外		1,946	2,793	2,514	2,063	2,630	1,986

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

※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)	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	前年同期比	通期計画	前期比
売上高	67	130	47	-30%	100	-23%
営業利益	-13	-22	-12	-	-30	-

### <フェニックス・リゾート>

売上高	35	84	42	+20%	100	+19%
営業利益	-7	-8	-4	-	0	-
施設利用者人数 (千人)	259	561	296	+14%	651	+16%
宿泊3施設	134	293	156	+16%	332	+13%
ゴルフ2施設	39	87	46	+18%	100	+15%
その他施設	85	181	94	+11%	218	+20%

### <パラダイスセガサミー>

売上高 (10億KRW)	46	95	62	+35%	-	-
営業利益 (10億KRW)	3	-0	-30	-	-	-
カジノ利用者数 (千人)	24	57	59	+146%	-	-

※「パラダイスセガサミー」は当社持分法適用関連会社

※「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。