

2017年3月期 第1四半期 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				
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
内訳	売上高	529	1,543	3,479	706	+33%	1,800	3,800	+9%
	遊技機	98	609	1,410	212	+116%	800	1,570	+11%
	エンタテインメントコンテンツ	396	859	1,905	467	+18%	930	2,070	+9%
	リゾート	34	74	163	26	-24%	70	160	-2%
内訳	営業利益	-94	57	176	30	-	65	200	+14%
	遊技機	-67	84	209	3	-	105	190	-9%
	エンタテインメントコンテンツ	-6	17	42	49	-	10	90	+114%
	リゾート	-5	-12	-18	-8	-	-15	-25	-
	その他/消去等	-16	-32	-57	-14	-	-35	-55	-
	営業利益率	-	3.7%	5.1%	4.2%	-	3.6%	5.3%	+0.2pt
	経常利益	-87	58	164	29	-	65	200	+22%
	特別利益	3	5	12	15	-	0	0	-
	特別損失	1	23	56	1	-	0	0	-
	税引前当期純利益	-84	40	120	43	-	65	200	+67%
	親会社株主に帰属する当期純利益	-79	9	53	41	-	34	100	+89%
	当期純利益率	-	0.6%	1.5%	5.8%	-	1.9%	2.6%	+1.1pt
	1株当たり配当(円)	-	20	40	-	-	20	40	-
	1株当たり当期純利益(円)	-33.79	4.11	22.90	17.54	-	14.51	42.66	-
	1株当たり純資産(円)	1,286.88	1,310.36	1,257.43	1,215.03	-	-	-	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

各種費用

(億円)		2016年3月期			2017年3月期				
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	研究開発費・コンテンツ制作費	128	247	580	139	+9%	337	671	+16%
	遊技機	53	105	200	45	-15%	114	223	+12%
	エンタテインメントコンテンツ	74	141	377	93	+26%	223	446	+18%
	リゾート	0	1	5	0	-	0	1	-80%
	その他/消去等	1	0	-2	1	-	0	1	-
設備投資額	設備投資額	68	125	280	61	-10%	138	277	-1%
	遊技機	19	32	67	14	-26%	29	55	-18%
	エンタテインメントコンテンツ	38	78	161	33	-13%	64	151	-6%
	リゾート	9	13	50	12	+33%	44	70	+40%
	その他/消去等	2	2	2	2	-	1	1	-
減価償却費	減価償却費	41	82	166	39	-5%	77	156	-6%
	遊技機	16	32	65	15	-6%	29	57	-12%
	エンタテインメントコンテンツ	21	43	84	20	-5%	39	81	-4%
	リゾート	1	4	10	2	+100%	8	16	+60%
	その他/消去等	3	3	7	2	-	1	2	-
広告宣伝費	広告宣伝費	39	93	179	31	-21%	101	198	+11%
	遊技機	4	10	28	5	+25%	17	31	+11%
	エンタテインメントコンテンツ	33	69	131	23	-30%	70	148	+13%
	リゾート	0	3	6	1	-	3	4	-33%
	その他/消去等	2	11	14	2	-	11	15	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

遊技機事業

(億円)	2016年3月期			2017年3月期					
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比	
売上高	98	609	1,410	212	+116%	800	1,570	+11%	
内訳	パチスロ	0	310	611	114	-	521	839	+37%
	パチンコ	63	231	668	63	-	210	572	-14%
	その他/消去等	35	68	131	35	-	69	159	-
	営業利益	-67	84	209	3	-	105	190	-9%
	営業利益率	-	13.8%	14.8%	1.4%	-	13.1%	12.1%	-2.7pt
パチスロ販売台数(台)	102	70,260	142,337	29,902	+29,216%	139,300	230,800	+62%	
パチンコ販売台数(台)	22,362	79,604	199,014	20,525	-8%	68,000	182,000	-9%	

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

《販売実績・計画／主要販売品目》

パチスロ 遊技機	2016年3月期			2017年3月期		
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
サミーブランド	-	2タイトル	5タイトル	1タイトル	3タイトル	7タイトル
	102台	70,260台	136,997台	27,533台	120,000台	195,000台
タイヨーエレクト ブランド	-	-	2タイトル	1タイトル	2タイトル	4タイトル
	-	-	5,340台	2,369台	4,300台	20,800台
銀座・ロデオ ブランド	-	-	-	-	1タイトル	1タイトル
	-	-	-	-	15,000台	15,000台
合計	-	2タイトル	7タイトル	2タイトル	6タイトル	12タイトル
	102台	70,260台	142,337台	29,902台	139,300台	230,800台

※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)

パチンコ 遊技機	2016年3月期			2017年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
サミーブランド	1タイトル	3タイトル	5タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	
	15,630台	66,130台	181,117台	9,276台	45,000台	145,000台	
タイヨーエレクト ブランド	1タイトル	3タイトル	3タイトル	-	2タイトル	4タイトル	
	6,732台	13,474台	17,897台	11,249台	23,000台	37,000台	
合計	2タイトル	6タイトル	8タイトル	1タイトル	6タイトル	10タイトル	
	22,362台	79,604台	199,014台	20,525台	68,000台	182,000台	
内訳	本体販売	6,586台	14,617台	93,863台	13,327台	54,900台	120,400台
	盤面販売	15,776台	64,987台	105,151台	7,198台	13,100台	61,600台

※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)

当第1四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数

パチスロ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ R2	サミー	25千台

当第1四半期に納品を開始した遊技機の主要販売機種名及び販売台数

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
CRビッグドリーム ～神撃99 Ver.～	タイヨー エレクト	11千台
デジハネCRあしたのジョー	サミー	5千台

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				
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	396	859	1,905	467	+18%	930	2,070	+9%
内訳								
デジタルゲーム	104	215	456	120	+15%	240	565	+24%
パッケージゲーム	77	146	423	107	+39%	210	465	+10%
AM機器	87	206	419	103	+18%	200	445	+6%
AM施設	87	189	380	88	+1%	175	355	-7%
映像・玩具	36	95	212	42	+17%	95	225	+6%
その他/消去等	5	8	15	7	-	10	15	-
営業利益	-6	17	42	49	-	10	90	+114%
内訳								
デジタルゲーム	2	9	-4	24	+1,100%	19	80	-
パッケージゲーム	-2	-9	24	24	-	4	16	-33%
AM機器	-4	2	-1	-1	-	-15	-11	-
AM施設	1	13	18	6	+500%	12	14	-22%
映像・玩具	-3	0	6	-1	-	-1	10	+67%
その他/消去等	0	2	-1	-3	-	-9	-19	-
営業利益率	-	2.0%	2.2%	10.5%	-	1.1%	4.3%	+2.1pt
パッケージ販売本数 (万本)	183	328	922	241	+32%	574	1,228	+33%
国内AM施設既存店売上高前年比	101.4%	102.2%	103.1%	111.2%	+9.8pt	101.1%	101.0%	-2.1pt
国内AM施設店舗数	198	198	194	193	-	193	194	-

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

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
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	443	640	513	661	465
	ARPMU(円) ※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,183
	上位3タイトル売上占有率 ※3	52.5%	48.6%	52.2%	58.4%	68.4%
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%
Noah Pass ※5 主要指標	平均MAU（万人・3か月平均）※6	1,102	1,140	1,294	1,233	1,236
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※7	5,889	6,275	6,752	6,985	7,271
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747

※2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれていた一部事業を遊技機事業に移管しており、2016年3月期実績につきましては遡及処理の内容を反映させております。

※平均MAU、ARPMU、累計ダウンロード数は、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.各四半期内におけるMAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の平均値

※2.四半期内におけるデジタル売上高（売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（売上）のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期におけるデジタル売上高（売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※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

※6.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※7.各四半期の末日時点

《販売実績・計画／パッケージゲーム》 ※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数

地域別		2016年3月期			2017年3月期		
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
国内	販売タイトル数	4	4	14	-	3	9
	販売タイトル数（SKU）	5	5	20	-	4	12
	販売本数（万本）	33	43	174	9	85	228
海外	販売タイトル数	1	8	15	5	15	27
	販売タイトル数（SKU）	1	9	18	9	21	35
	販売本数（万本）	149	285	748	231	489	1,000
合計	販売タイトル数	5	12	29	5	18	36
	販売タイトル数（SKU）	6	14	38	9	25	47
	販売本数（万本）	183	328	922	241	574	1,228

リゾート事業

(億円)		2016年3月期			2017年3月期				
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高		34	74	163	26	-24%	70	160	-2%
営業利益		-5	-12	-18	-8	-	-15	-25	-
営業利益率		-	-	-	-	-	-	-	-
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数 (千人)	131	287	571	92	-30%	272	570	-
	客単価 (円)	15,883	14,912	15,845	16,127	+2%	15,415	16,902	+7%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	148	395	687	151	+2%	372	650	-5%
	客単価 (円)	3,489	3,466	3,545	3,538	+1%	3,578	3,723	+5%
オービィ横浜	利用者数 (千人)	73	194	323	64	-12%	232	371	+15%
	客単価 (円)	2,444	2,421	2,282	2,632	+8%	2,079	2,050	-10%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	26	51	95	21	-19%	-	-	-
	利用者数 (千人)	13	24	48	11	-15%	-	-	-

※「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営

※「パラダイスカジノ仁川」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。