

**2017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)	2016年3月期			2017年3月期				
	第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,543</b>	<b>3,479</b>	<b>1,800</b>	<b>1,695</b>	<b>+10%</b>	<b>3,800</b>	<b>3,730</b>	<b>+7%</b>
内訳								
遊技機	609	1,410	800	649	+7%	1,570	1,535	+9%
エンタテインメントコンテンツ	859	1,905	930	978	+14%	2,070	2,050	+8%
リゾート	74	163	70	67	-9%	160	145	-11%
<b>営業利益</b>	<b>57</b>	<b>176</b>	<b>65</b>	<b>153</b>	<b>+168%</b>	<b>200</b>	<b>280</b>	<b>+59%</b>
内訳								
遊技機	84	209	105	106	+26%	190	270	+29%
エンタテインメントコンテンツ	17	42	10	91	+435%	90	95	+126%
リゾート	-12	-18	-15	-13	-	-25	-25	-
その他/消去等	-32	-57	-35	-31	-	-55	-60	-
営業利益率	3.7%	5.1%	3.6%	9.0%	+5.3pt	5.3%	7.5%	+2.4pt
<b>経常利益</b>	<b>58</b>	<b>164</b>	<b>65</b>	<b>154</b>	<b>+166%</b>	<b>200</b>	<b>270</b>	<b>+65%</b>
特別利益	5	12	0	119	-	0	120	-
特別損失	23	56	0	3	-	0	25	-
<b>税引前当期純利益</b>	<b>40</b>	<b>120</b>	<b>65</b>	<b>271</b>	<b>+578%</b>	<b>200</b>	<b>365</b>	<b>+204%</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>9</b>	<b>53</b>	<b>34</b>	<b>242</b>	<b>+2,589%</b>	<b>100</b>	<b>300</b>	<b>+466%</b>
当期純利益率	0.6%	1.5%	1.9%	14.3%	+13.7pt	2.6%	8.0%	+6.5pt
<b>1株当たり配当 (円)</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	-	<b>40</b>	<b>40</b>	-
<b>1株当たり当期純利益 (円)</b>	<b>4.11</b>	<b>22.90</b>	<b>14.51</b>	<b>103.47</b>	-	<b>42.66</b>	<b>127.99</b>	-
<b>1株当たり純資産 (円)</b>	<b>1,310.36</b>	<b>1,257.43</b>	-	<b>1,292.06</b>	-	-	-	-

※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2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>247</b>	<b>580</b>	<b>337</b>	<b>317</b>	<b>+28%</b>	<b>671</b>	<b>649</b>	<b>+12%</b>
内訳								
遊技機	105	200	114	93	-11%	223	200	-
エンタテインメントコンテンツ	141	377	223	222	+57%	446	447	+19%
リゾート	1	5	0	1	-	1	2	-60%
その他/消去等	0	-2	0	1	-	1	0	-
<b>設備投資額</b>	<b>125</b>	<b>280</b>	<b>138</b>	<b>138</b>	<b>+10%</b>	<b>277</b>	<b>284</b>	<b>+1%</b>
内訳								
遊技機	32	67	29	30	-6%	55	53	-21%
エンタテインメントコンテンツ	78	161	64	80	+3%	151	167	+4%
リゾート	13	50	44	27	+108%	70	62	+24%
その他/消去等	2	2	1	1	-	1	2	-
<b>減価償却費</b>	<b>82</b>	<b>166</b>	<b>77</b>	<b>76</b>	<b>-7%</b>	<b>156</b>	<b>151</b>	<b>-9%</b>
内訳								
遊技機	32	65	29	30	-6%	57	53	-18%
エンタテインメントコンテンツ	43	84	39	37	-14%	81	80	-5%
リゾート	4	10	8	5	+25%	16	14	+40%
その他/消去等	3	7	1	4	-	2	4	-
<b>広告宣伝費</b>	<b>93</b>	<b>179</b>	<b>101</b>	<b>76</b>	<b>-18%</b>	<b>198</b>	<b>161</b>	<b>-10%</b>
内訳								
遊技機	10	28	17	12	+20%	31	25	-11%
エンタテインメントコンテンツ	69	131	70	50	-28%	148	121	-8%
リゾート	3	6	3	3	-	4	5	-17%
その他/消去等	11	14	11	11	-	15	10	-

※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2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比	
売上高	609	1,410	800	649	+7%	1,570	1,535	+9%	
内訳	パチスロ	310	611	521	318	+3%	839	920	+51%
	パチンコ	231	668	210	264	+14%	572	460	-31%
	その他/消去等	68	131	69	67	-	159	155	-
営業利益	84	209	105	106	+26%	190	270	+29%	
営業利益率	13.8%	14.8%	13.1%	16.3%	+2.5pt	12.1%	17.6%	+2.8pt	
パチスロ販売台数(台)	70,260	142,337	139,300	81,895	+17%	230,800	236,000	+66%	
パチンコ販売台数(台)	79,604	199,014	68,000	75,542	-5%	182,000	132,000	-34%	

※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2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画
サミーブランド	2タイトル 70,260台	5タイトル 136,997台	1タイトル 54,204台	7タイトル 195,000台	7タイトル 198,000台
タイヨーエレック ブランド	- -	2タイトル 5,340台	2タイトル 27,691台	4タイトル 20,800台	3タイトル 28,000台
銀座・ロデオ ブランド	- -	- -	- -	1タイトル 15,000台	1タイトル 10,000台
合計	2タイトル 70,260台	7タイトル 142,337台	3タイトル 81,895台	12タイトル 230,800台	11タイトル 236,000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(前期発売機種・スペック替え等は含まない)  
※『パチスロ北斗の拳 修羅の国篇』は稼働開始が10月からのためタイトル数には含みません

パチンコ 遊技機	2016年3月期		2017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	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	
サミーブランド	3タイトル 66,130台	5タイトル 181,117台	3タイトル 64,217台	6タイトル 145,000台	5タイトル 110,000台	
タイヨーエレック ブランド	3タイトル 13,474台	3タイトル 17,897台	- 11,325台	4タイトル 37,000台	4タイトル 22,000台	
合計	6タイトル 79,604台	8タイトル 199,014台	3タイトル 75,542台	10タイトル 182,000台	9タイトル 132,000台	
内訳	本体販売	14,617台	93,863台	68,175台	120,400台	117,000台
	盤面販売	64,987台	105,151台	7,367台	61,600台	15,000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2四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 BLOOD+ 二人の女王	タイヨーエレック	25千台
パチスロ北斗の拳 修羅の国篇	サミー	6千台

当第2四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
ぱちんこCR蒼天の拳天昇	サミー	44千台
ぱちんこCRガオガオキング2	サミー	11千台

## 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2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
<b>売上高</b>	<b>859</b>	<b>1,905</b>	<b>930</b>	<b>978</b>	<b>+14%</b>	<b>2,070</b>	<b>2,050</b>	<b>+8%</b>
内訳								
デジタルゲーム	215	456	240	230	+7%	565	470	+3%
パッケージゲーム	146	423	210	230	+58%	465	470	+11%
AM機器	206	419	200	225	+9%	445	495	+18%
AM施設	189	380	175	190	+1%	355	370	-3%
映像・玩具	95	212	95	94	-1%	225	235	+11%
その他/消去等	8	15	10	9	-	15	10	-
<b>営業利益</b>	<b>17</b>	<b>42</b>	<b>10</b>	<b>91</b>	<b>+435%</b>	<b>90</b>	<b>95</b>	<b>+126%</b>
内訳								
デジタルゲーム	9	-4	19	38	+322%	80	48	-
パッケージゲーム	-9	24	4	27	-	16	27	+13%
AM機器	2	-1	-15	8	+300%	-11	3	-
AM施設	13	18	12	20	+54%	14	20	+11%
映像・玩具	0	6	-1	1	-	10	10	+67%
その他/消去等	2	-1	-9	-3	-	-19	-13	-
営業利益率	2.0%	2.2%	1.1%	9.3%	+7.3pt	4.3%	4.6%	+2.4pt
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>328</b>	<b>922</b>	<b>574</b>	<b>465</b>	<b>+42%</b>	<b>1,228</b>	<b>1,030</b>	<b>+12%</b>
<b>国内AM施設既存店売上高前年比</b>	<b>102.2%</b>	<b>103.1%</b>	<b>101.1%</b>	<b>110.8%</b>	<b>+8.6pt</b>	<b>101.0%</b>	<b>108.6%</b>	<b>+5.5pt</b>
<b>国内AM施設店舗数</b>	<b>198</b>	<b>194</b>	<b>193</b>	<b>189</b>	<b>-</b>	<b>194</b>	<b>190</b>	<b>-</b>

※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	第2四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	443	640	513	661	465	370
	ARPMU（円）※2	1,841	1,605	1,739	1,631	2,039	2,772
	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%
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%
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	1,180
海外売上構成比		14.3%	10.1%	17.6%	12.9%	19.5%	8.6%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※7	5,889	6,275	6,752	6,985	7,271	7,744
	海外 ※7	17,967	20,089	24,019	26,529	28,476	31,270
	合計	23,856	26,363	30,771	33,514	35,747	39,013

※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）

※2017年3月期第1四半期のARPMU実績を修正しております

※1.各四半期における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2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画
国内	販売タイトル数	4	14	3	9	9
	販売タイトル数（SKU）	5	20	4	12	10
	販売本数（万本）	43	174	100	228	267
海外	販売タイトル数	8	15	11	27	17
	販売タイトル数（SKU）	9	18	15	35	21
	販売本数（万本）	285	748	365	1,000	763
合計	販売タイトル数	12	29	14	36	26
	販売タイトル数（SKU）	14	38	19	47	31
	販売本数（万本）	328	922	465	1,228	1,030

## リゾート事業

(億円)		2016年3月期		2017年3月期					
		第2四半期 累計実績	通期実績	5/13 期初 第2四半期 累計計画	第2四半期 累計実績	前年 同期比	5/13 期初 通期計画	11/2修正 通期計画	前期比
売上高		74	163	70	67	-9%	160	145	-11%
営業利益		-12	-18	-15	-13	-	-25	-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)	287	571	272	248	-14%	570	541	-5%
	客単価 (円)	14,912	15,845	15,415	14,288	-4%	16,902	16,353	+3%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	395	687	372	373	-6%	650	-	-
	客単価 (円)	3,466	3,545	3,578	3,725	+7%	3,723	-	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	194	323	232	218	+12%	371	356	+10%
	客単価 (円)	2,421	2,282	2,079	1,855	-23%	2,050	1,911	-16%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	51	95	-	46	-10%	-	-	-
	利用者数 (千人)	24	48	-	24	-	-	-	-

※「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。