

2016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)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	1,581	3,668	1,543	3,479	-5%	1,800	3,800	+9%
内訳								
遊技機	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	-	800	1,570	-
エンタテインメントコンテンツ	903	1,996	902[859]※	1,988[1,905]※	-	930	2,070	-
リゾート	66	149	74	163	+9%	70	160	-2%
営業利益	27	174	57	176	+1%	65	200	+14%
内訳								
遊技機	70	257	85[84]※	215[209]※	-	105	190	-
エンタテインメントコンテンツ	6	0	15[17]※	36[42]※	-	10	90	-
リゾート	-14	-23	-12	-18	-	-15	-25	-
その他/消去等	-35	-60	-31[-32]※	-57	-	-35	-55	-
営業利益率	1.7%	4.7%	3.7%	5.1%	+0.4pt	3.6%	5.3%	+0.2pt
経常利益	26	168	58	164	-2%	65	200	+22%
特別利益	3	10	5	12	-	0	0	-
特別損失	35	159	23	56	-	0	0	-
税引前当期純利益	-6	19	40	120	+532%	65	200	+67%
親会社株主に帰属する当期純利益	-28	-113	9	53	-	34	100	+89%
当期純利益率	-	-	0.6%	1.5%	-	1.9%	2.6%	+1.1pt
1株当たり配当 (円)	20	40	20	40	-	20	40	-
1株当たり当期純利益 (円)	-11.50	-46.70	4.11	22.90	-	14.51	42.66	-
1株当たり純資産 (円)	1,384.25	1,336.54	1,310.36	1,257.43	-	-	-	-

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

各種費用

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	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	284	676	247	580	-14%	337	671	+16%
内訳								
遊技機	105	223	98[105]※	185[200]※	-	114	223	-
エンタテインメントコンテンツ	179	457	148[141]※	392[377]※	-	223	446	-
リゾート	1	2	1	5	+150%	0	1	-80%
その他/消去等	-1	-6	0	-2	-	0	1	-
設備投資額	147	287	125	280	-2%	138	277	-1%
内訳								
遊技機	41	69	23[32]※	50[67]※	-	29	55	-
エンタテインメントコンテンツ	94	195	87[78]※	178[161]※	-	64	151	-
リゾート	10	21	13	50	+138%	44	70	+40%
その他/消去等	2	2	2	2	-	1	1	-
減価償却費	81	176	82	166	-6%	77	156	-6%
内訳								
遊技機	29	64	31[32]※	63[65]※	-	29	57	-
エンタテインメントコンテンツ	44	96	44[43]※	86[84]※	-	39	81	-
リゾート	4	9	4	10	+11%	8	16	+60%
その他/消去等	4	7	3	7	-	1	2	-
広告宣伝費	100	191	93	179	-6%	101	198	+11%
内訳								
遊技機	13	21	7[10]※	21[28]※	-	17	31	-
エンタテインメントコンテンツ	70	145	72[69]※	138[131]※	-	70	148	-
リゾート	5	8	3	6	-25%	3	4	-33%
その他/消去等	12	17	11	14	-	11	15	-

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

遊技機事業

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	611	1,521	566[609]※	1,327[1,410]※	-	800	1,570	-
内訳								
パチスロ	345	738	310	611	-17%	521	839	+37%
パチンコ	238	732	231	668	-9%	210	572	-14%
その他/消去等	28	51	25[68]※	48[131]※	-	69	159	-
営業利益	70	257	85[84]※	215[209]※	-	105	190	-
営業利益率	11.5%	16.9%	15.0%[13.8%]※	16.2%[14.8%]※	-	13.1%	12.1%	-
パチスロ販売台数(台)	93,045	207,830	70,260	142,337	-32%	139,300	230,800	+62%
パチンコ販売台数(台)	82,955	241,425	79,604	199,014	-18%	68,000	182,000	-9%

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

《販売実績・計画／主要販売品目》

パチスロ 遊技機	2015年3月期		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	通期実績	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 83,516台	3タイトル 155,695台	2タイトル 70,260台	5タイトル 136,997台	3タイトル 120,000台	7タイトル 195,000台
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル 9,529台	2タイトル 9,569台	-	2タイトル 5,340台	2タイトル 4,300台	4タイトル 20,800台
銀座・ロデオ ブランド	-	1タイトル 42,566台	-	-	1タイトル 15,000台	1タイトル 15,000台
合計	4タイトル 93,045台	6タイトル 207,830台	2タイトル 70,260台	7タイトル 142,337台	6タイトル 139,300台	12タイトル 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	2015年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
サミーブランド	3タイトル 62,893台	5タイトル 206,775台	3タイトル 66,130台	5タイトル 181,117台	4タイトル 45,000台	6タイトル 145,000台
タイヨーエレクト ブランド	2タイトル 20,062台	5タイトル 34,650台	3タイトル 13,474台	3タイトル 17,897台	2タイトル 23,000台	4タイトル 37,000台
合計	5タイトル 82,955台	10タイトル 241,425台	6タイトル 79,604台	8タイトル 199,014台	6タイトル 68,000台	10タイトル 182,000台
内訳						
本体販売	20,786台	64,476台	14,617台	93,863台	54,900台	120,400台
盤面販売	62,169台	176,949台	64,987台	105,151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)

2016年3月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 北斗の拳 強敵	サミー	79千台
パチスロ 鬼武者3 時空天翔	サミー	25千台
パチスロ 偽物語	サミー	20千台
パチスロ ベヨネッタ	サミー	7千台
パチスロ 龍が如く OF THE END	タイヨー エレクト	4千台

2016年3月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C R 真・北斗無双	サミー	70千台
ぱちんこC R 北斗の拳6シリーズ	サミー	34千台
ぱちんこC R 神獣王2	サミー	33千台
ぱちんこC R あしたのジョー	サミー	16千台
ぱちんこC R 化物語シリーズ	サミー	8千台

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高	903	1,996	902[859]※	1,988[1,905]※	-	930	2,070	-
内 訳								
デジタルゲーム	273	551	258[215]※	539[456]※	-	240	565	-
パッケージゲーム	164	474	146	423	-11%	210	465	+10%
AM機器	186	393	206	419	+7%	200	445	+6%
AM施設	179	360	189	380	+6%	175	355	-7%
映像・玩具	91	199	95	212	+7%	95	225	+6%
その他/消去等	10	19	8	15	-	10	15	-
営業利益	6	0	15[17]※	36[42]※	-	10	90	-
内 訳								
デジタルゲーム	38	80	7[9]※	-9[-4]※	-	19	80	-
パッケージゲーム	-30	-27	-9	24	-	4	16	-33%
AM機器	-0	-39	2	-1	-	-15	-11	-
AM施設	6	9	13	18	+100%	12	14	-22%
映像・玩具	-5	-17	0	6	-	-1	10	+67%
その他/消去等	-3	-6	2	-2[-1]※	-	-9	-19	-
営業利益率	0.7%	-	1.7%[2.0%]※	1.8%[2.2%]※	-	1.1%	4.3%	-
パッケージ販売本数 (万本)	410	1,228	328	922	-25%	574	1,228	+33%
国内AM施設既存店売上高前年比	98.7%	100.1%	102.2%	103.1%	+3.0pt	101.1%	101.0%	-2.1pt
国内AM施設店舗数	198	198	198	194	-	193	194	-

※2017年3月期計画よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管しております。

※2016年3月期実績の[]内は内訳変更後の概算の遡及修正値となります。

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）》

		2015年3月期				2016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
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543	549	734	615	766
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625	1,491	1,552	1,484
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%	40.2%	42.9%	49.6%
売上高に対する広告宣伝費比率 ※4		12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%	16.8%	14.4%	11.1%
Noah Pass ※7 主要指標	総ユーザー数（万人） ※5	5,193	5,896	8,260	9,473	10,075	11,837	12,933	13,744
	平均MAU（万人・3か月平均） ※6	481	730	918	1,054	1,102	1,140	1,294	1,233
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%	8.5%	14.9%	11.2%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※8	4,856	5,543	6,174	6,802	7,524	7,965	8,466	8,793
	海外 ※8	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967	20,089	24,019	26,529
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491	28,053	32,485	35,322

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（売り切りは含まない）

※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（グロス売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（グロス売上）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（グロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※5.各四半期の末日時点

※6.2016年3月期第2四半期よりMAUの集計方法を変更

※7.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

※8.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		2015年3月期		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	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
国内	販売タイトル数	3	15	4	14	3	9
	販売タイトル数（SKU）	4	19	5	20	4	12
	販売本数（万本）	71	212	43	174	85	228
海外	販売タイトル数	3	15	8	15	15	27
	販売タイトル数（SKU）	10	31	9	18	21	35
	販売本数（万本）	338	1,016	285	748	489	1,000
合計	販売タイトル数	6	30	12	29	18	36
	販売タイトル数（SKU）	14	50	14	38	25	47
	販売本数（万本）	410	1,228	328	922	574	1,228

リゾート事業

(億円)		2015年3月期		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	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	前期比
売上高		66	149	74	163	+9%	70	160	-2%
営業利益		-14	-23	-12	-18	-	-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)	322	643	287	571	-11%	272	570	-
	客単価 (円)	12,982	14,468	14,912	15,845	+10%	15,415	16,902	+7%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	333	614	395	687	+12%	372	650	-5%
	客単価 (円)	3,342	3,426	3,466	3,545	+3%	3,578	3,723	+5%
オービィ横浜	利用者数 (千人)	240	400	194	323	-19%	232	371	+15%
	客単価 (円)	2,264	2,283	2,421	2,282	-	2,079	2,050	-10%
パラダイスカジノ仁川 ※	カジノ売上高 (10億KRW)	55	109	51	94	-14%	-	-	-
	利用者数 (千人)	29	58	24	48	-17%	-	-	-

※「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。