

■実績ハイライト

当第3四半期は、前年同期比で増収、増益となりました。

主に遊技機事業において主力タイトルの販売を行ったこと、ならびにコンシューマ事業においてデジタル分野が好調に推移したことなどを要因として、前年同期比で大幅な増収・増益となっております。

■連結損益計算書（要約）

2014年3月期第3四半期における連結売上高は、前年同期比**47%増**となる**3,039億円**、営業利益は**564%増**の**465億円**、経常利益は**485%増**の**491億円**となりました。

サンリオ株式の売却に伴う投資有価証券売却益など、特別利益**155億円**計上した一方で、中国におけるアミューズメント機器の開発・生産・販売を行う合併会社である、精文世嘉（上海）有限公司の清算に伴う関係会社清算損など、特別損失**10億円**が発生いたしました。

四半期純利益は前年同期比で**1,377%増加**し、**443億円**となりました。

この第3四半期までの業績進捗は通期計画に対して概ね堅調ですが、通期計画を達成するためには、第4四半期において遊技機の主力タイトルを販売することが必要となるなど、いくつかの経営課題が残されております。第4四半期における、遊技機をはじめとした各製品の販売動向等を見極めた上で、修正が必要と判断された場合には、速やかに公表いたします。

■各種費用等の実績

・研究開発費・コンテンツ制作費

第3四半期実績においては、遊技機事業及びコンシューマ事業を中心に前年同期比で増加しております。

・設備投資額

第1四半期に韓国・釜山における土地の取得を行ったことから、前年同期を上回って推移しております。

・減価償却費

主に2012年9月に新工場及び新流通センターの稼働が開始した遊技機事業を中心に、前年同期比で増加しております。

・広告宣伝費

遊技機事業及びコンシューマ事業を中心に前年同期から増加しております。

■連結貸借対照表（要約）

前期末と比較して、流動資産は、現金預金の減少の一方、有価証券の増加(短期資金運用)や売上債権の増加等により、**235億円**増加し、固定資産は、釜山土地取得やのれん発生により、**235億円**増加いたしました。

その結果、2013年12月末における総資産は、**5,755億円**となり、前期末に比べ**470億円**増加いたしました。

純資産については、**387億円**増加し、**3,587億円**となりました。

自己資本比率は、**61.5%**となり、引き続き、健全な水準を堅持しております。

■遊技機事業

前年同期比で、売上高は **116%増の 1,602 億円**、営業利益は **549%増の 500 億円**となりました。

パチスロにおいては、サミーブランドの『**パチスロ交響詩篇エウレカセブン2**』、『**パチスロ獣王 王者の帰還**』並びに『**パチスロ化物語**』の販売が堅調に推移し、前年同期比で販売台数が増加しております。

また、パチンコにおいては、主力タイトルであるサミーブランド『**ぱちんこCR北斗の拳5百裂**』の販売が堅調に推移いたしましたが、主力タイトル以外のタイトルに関しては、厳しい市場環境を受け、低調に推移しております。

通期の見通しですが、第4四半期において販売を予定しているパチスロ主力タイトルについて、適切な投入時期の見極めが必要となっており、市場動向等に鑑み、慎重に検討してまいります。

■アミューズメント機器事業

第3四半期においては、新規に『**北斗の拳 BATTLE MEDAL**』を販売いたしましたが、施設運営者における新作タイトルに対する投資抑制を受け、販売が低調に推移したことから、前年同期比で売上高は **8%減の 280 億円**、**損失計上**となりました。

通期の見通しとしては、主力タイトルである『**The World of Three Kingdoms**』を販売いたしますが、市場環境は引き続き低調に推移すると予想されることから、販売動向を慎重に見極めてまいります。

■アミューズメント施設事業

売上高は前年同期比 **1%増の 324 億円**でしたが、既存店の売上が伸び悩んだ結果、**損失計上**となりました。

国内施設においては、**4 店舗**の出店、**3 店舗**の閉店を行った結果、第3四半期末での店舗数は、**203 店舗**となっております。

通期の見通しについては、市場環境は引き続き低調に推移する見込みですが、運営力強化などにより、各店舗の収益力の強化を図ってまいります。

■コンシューマ事業

デジタル分野の収益拡大により、前年同期比で売上高は **20%増の 723 億円**、営業利益は **440%増の 27 億円**となりました。

パッケージ分野では、『**Football Manager 2014**』、『**Sonic Lost World**』など複数の新作タイトルを販売しましたが、低調に推移いたしました。

デジタル分野につきましては、『**ファンタシースターオンライン2**』が引き続き好調に推移しております。セガネットワークスの主力タイトルは10本に増加し、大ヒットクラスも複数育ってきております。その結果、セガネットワークスの3Q単独での売上は、前四半期から大幅に増加いたしました。

玩具事業においては『**ジュエルポッドダイヤモンドプレミアム**』などの主力製品の販売を行い、アニメーション事業においては劇場版『**それいけ!アンパンマン とばせ!希望のハンカチ**』の配給収入などが好調に推移いたしました。

通期に関しては、デジタル分野の収益向上により、前期比で増収、増益を計画しております。

パッケージ分野は低調に推移する見込みですが、デジタル分野はスマートフォン向けタイトルのアジア展開などにより収益拡大を図ってまいります。

以上

※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。