

**(1) 2014年3月期 通期実績について**

**■ 連結損益計算書（要約）**

2014年3月期における連結売上高は、前期比 **18%増**となる**3,780億円**、  
営業利益は **103%増**の**385億円**、経常利益は **94%増**の**405億円**となりました。

投資有価証券売却益など特別利益を**157億円**、一部の欧米子会社を清算したことによる為替換算調整勘定の取崩しに伴う関係会社清算損など特別損失が**87億円**発生いたしました。

当期純利益は前年同期比で **8%減少**し、**307億円**となりました。

当期純利益が前期を下回った主な要因は、前期において、一部米国子会社の清算結了に伴い発生した法人税法上の欠損金に対して、課税所得により控除可能と見込まれる部分につき繰延税金資産を計上したためであります。

**■ 各種費用等の実績**

・研究開発費・コンテンツ制作費

遊技機事業におけるシェア向上を目的とした開発力増強や、コンシューマ事業でのデジタルコンテンツの強化を目的として、前期比で増加いたしました。

なお、今期より研究開発費・コンテンツ制作費にデジタルタイトルの償却費用を含んでおります。（前期までは減価償却費に含まれる）

・設備投資額

韓国・釜山における土地の取得を行ったことで、前期比で増加いたしました。

・減価償却費

今期より減価償却費にコンシューマ事業におけるデジタルタイトルの償却費用を含んでいないことなどを要因として、前期比で減少いたしました。（今期より、研究開発費・コンテンツ制作費に含む）

・広告宣伝費

今期より主にアミューズメント施設事業における原価計上の広告宣伝費を含んでいることなどを要因として、前期比で増加いたしました。（前期までは販管費のみ含む）

**■ 連結貸借対照表（要約）**

前期末と比較して、流動資産は、有価証券の増加（短期資産運用）があった一方で、現金・預金の減少や売上債権の減少等により、**ほぼ前期並み**となりました。固定資産は、釜山の土地取得や、事業譲受によるのれんの発生により**145億円**増加いたしました。

また、仕入債務の減少等により、流動負債は **126億円**減少いたしました

純資産については、**282億円**増加し、**3,482億円**となりました。

その結果、2014年3月末における総資産は、**5,429億円**となり、前期末に比べ **144億円**増加いたしました。

自己資本比率は、**63.2%**となり、引き続き、健全な水準を堅持しております。

## ■連結キャッシュ・フローの状況（主要因）

営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前当期純利益 **475 億円**の計上や、売上債権が **165 億円**減少した一方で、仕入債務が **133 億円**減少したことなどにより、**プラス 752 億円**となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、有価証券の売却による収入を **161 億円**計上した一方で、有形固定資産の取得に **271 億円**、事業譲受に **143 億円**などを支出したことなどにより、**マイナス 385 億円**となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、社債の発行により **99 億円**調達した一方で、配当金の支払いにより **97 億円**、長期借入金の返済に **123 億円**支出したことなどにより**マイナス 115 億円**となりました。

その結果、当期末における現金および現金同等物の残高は、前期末と比べて、**285 億円**増加し、**2,027 億円**となりました。

## ■遊技機事業

前期比で、売上高は **28%増**の **1,818 億円**、営業利益は **92%増**の **452 億円**となりました。

パチスロにおいては、販売した主力タイトル『パチスロ北斗の拳 転生の章』、『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』などが、堅調に推移したため、前期比で販売台数が約 **10 万台増**の **30 万 1 千台**となりました。

また、パチンコにおいては、主力タイトル『ぱちんこCR北斗の拳5百裂』、『ぱちんこCRモンスターハンター』などの販売を行ったものの、厳しい市場環境を受けて主力タイトル以外のタイトルについては低調に推移した結果、前期比で**1万6千台減**の **20万台**となりました。

## ■アミューズメント機器事業

前期比で売上高は **1%減**の **386 億円**、営業損失は **12 億円**（前期は営業利益 **19 億円**）となりました。

アミューズメント機器事業においては、『WORLD CLUB Champion Football』におけるCVTキットやカード等の消耗品の販売、『CODE OF JOKER』などのレベニューシェアタイトルによる配分収益が計上されましたが、『THE WORLD of THREE KINGDOMS』をはじめとした新規タイトルは厳しい市場環境の影響を受けて苦戦を強いられました。

## ■アミューズメント施設事業

前期比で売上高は**1%増**の**432億円**、営業利益は、**0億円**となりました。

アミューズメント施設事業においては、前期に引き続き既存店舗の運営力強化を行いました。市場を牽引するタイトルの不在により、苦戦を強いられました。

国内施設においては、**5 店舗**の出店、**9 店舗**の閉店を行った結果、店舗数は、**198店舗**となりました。

## ■コンシューマ事業

前期比で売上高は**19%増**の**998億円**、営業利益は**20億円**（前期は営業損失 **7 億円**）となりました。

パッケージ分野においては、『Total War: ROME II』、『Football Manager2014』などの新作タイトルを販売したものの、厳しい市場環境を受けて低調に推移いたしました。デジタル分野においては、『ファンタースターオンライン2』、『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル』が好調に推移いたしました。また携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトにおいては、スマートフォン対応版『777TOWN for Android』、『777TOWN for iOS』並びにDeNA向け『モバ7』の取り組みを強化しております。

玩具販売事業においては、『アンパンマンシリーズ』及び『ジュエルポッドシリーズ』などの定番商品の販売をしたものの、玩具販売事業全体は低調に推移いたしました。

アニメーション映像事業においては、観客動員が300万人以上を記録した劇場版『ルパン三世vs名探偵コナンTHE MOVIE』などが好調に推移いたしました。

### ■複合リゾート施設・カジノ施設関連

フェニックス・シーガイア・リゾートに関しては、国内における複合型リゾート施設の運営ノウハウを蓄積してまいります。

韓国・仁川におけるカジノを含む複合型リゾート施設では、当該事業のパートナーである、パラダイスグループが運営していたパラダイスカジノ仁川を、2013年7月1日付で、パラダイスセガサミー社が取得し、ノウハウの蓄積を図っております。また、2017年には仁川空港隣接地へ大型複合型リゾート施設を開業予定です。

釜山市における複合施設開発については、ホテル、エンタテインメント、商業施設等からなる複合型リゾート施設の開発・運営に今後取り組んで参ります。

カジノ機器開発については開発・製造・販売等を行う、セガサミークリエイション株式会社の設立を行い、セガ、サミーの開発リソースを活かしたカジノ向け機器の開発をスタートし、カジノ機器の開発へ注力して参ります。

## (2) 2015年3月期 通期計画について

### ■連結損益計算書（要約）

2015年3月期における連結売上高は、前期比**19%増**となる**4,500億円**、営業利益は、**9%減**の**350億円**、経常利益は、**14%減**の**350億円**、当期純利益は、**32%減**となる**210億円**を計画しております。

配当につきましては、中間配当**20円**、期末配当**20円**、年間で**40円**を予定しております。

### ■遊技機事業

2015年3月期の計画においては、売上高**2,175億円**、営業利益**405億円**を計画しております。

『パチスロ蒼天の拳 2』をはじめとした、複数の主カタイトルの販売により、パチスロ・パチンコともに前期比で販売台数が増加する一方で、液晶ロムの大容量化や可動役物の増加等により、一時的に利益率が低下する見込みです。

### ■アミューズメント機器事業

2015年3月期においては、売上高**460億円**、営業損失**17億円**を計画しております。複数タイトルのCVTキット販売促進や、レベニューシェアモデルの取り組み強化、デジタル分野等への経営リソースの再配分を行い、収益力の向上に取り組むものの、引き続き厳しい市場環境を見込んでおります。

### ■アミューズメント施設事業

2015年3月期においては、売上高は**420億円**、営業損失**6億円**を計画しております。投資の絞り込み、店舗運営の効率化等により収益性の改善に努めるものの、消費税増税の影響を見込んで、国内既存店舗売上高は前期を下回る**97.5%**を見込んでおります。

なお、今期末の店舗数は、**194店舗**となる見込みです。

### ■コンシューマ事業

2015年3月期においては、売上高は**1,285億円**、営業利益**66億円**を計画しております。

パッケージ分野においては、既存の主力IPに加え、アトラスブランドの本格投入による販売本数の増加を見込み、全体での販売本数は、**1,278万本**を計画しております。

デジタル分野では、前期主力タイトルのクロスプラットフォーム戦略による収益安定化、国内スマートデバイス向けタイトルのアジア地域への本格展開等、基本無料プレイ型ゲームの更なる収益力向上を図ります。なお、今期の新規投入タイトル数は **43本**を計画しております。

また、玩具事業においては、バリューチェーンの見直しなどを行い、収益性の改善に向けた取り組みを進めます。アニメーション事業については、『**弱虫ペダル**』、『**ルパン三世**』など、TV作品制作を中心に、関連事業を含めた展開に注力を行ってまいります。

### **(3) 今後の取り組みについて**

#### **■グループ構造改革本部の設置**

**遊技機事業**においては、ここ数年、製品クオリティや最適な販売時期を優先させた結果、特にパチスロ機におけるブランド力は圧倒的なものとなっております。その反面、タイトルの投入スケジュールが不安定となっており、下方修正の要因となっております。また、パチンコ市場の縮小により販売ボリュームが低下する一方で、当社のパチンコ機におけるシェアは伸び悩んでおり、開発費・材料費等のコストも上昇傾向にあります。

**アミューズメント機器事業**においては、急速に縮小する市場の中で、大型の機器を継続的に販売していくことが困難となっており、最適なリソース配分を行う事が出来ておりません。また、オペレーターの収益状況が厳しい中では、売切り型のビジネスモデルのみならず、レベニューシェアモデルの取り組みを強化する必要があります

**アミューズメント施設事業**においては、消費税率の引き上げなどにより、既存のゲームセンターの収益力が低下する事が予想されることから、新しい業態への転換を進める必要があるとともに、テーマパーク事業のライセンスアウト実現による、早期収益化を図る必要があります。

**コンシューマ事業**においては、デジタル分野がヒットタイトルを中心に成長を続けている一方で、パッケージ分野の収益化が進んでおりません。

このような背景から、当社においては、いま一度市場環境に適応し、既存事業の収益力を向上させ、来る IR（統合型リゾート）事業の本格化に備えることを目的に、**5月9日付**で、『**グループ構造改革本部**』を設置することを決定いたしました。

『**グループ構造改革本部**』においては、収益性の低い**業績低迷事業の見直し**や、**経営資源配分の最適化**、**開発体制の見直し**、**固定費の管理強化**など、既存事業における課題に対して聖域を設けることなく、抜本的な見直しも含めてグループ全体の収益改善策を2015年3月期末までを目途に検討・実施してまいります。

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。