

# 業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

## 連結業績

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
売上高	¥515,668	¥553,240	¥528,238	¥458,977	¥429,194	¥384,679	¥396,732	¥395,502	¥321,407	\$3,418,860
売上総利益	211,559	229,011	203,079	120,403	119,092	138,867	166,055	161,663	116,938	1,243,898
販売費及び一般管理費	106,469	109,867	126,548	126,232	110,728	102,154	97,304	103,279	97,865	1,041,014
営業利益(損失)	105,090	119,144	76,530	(5,829)	8,363	36,712	68,750	58,384	19,073	202,883
EBITDA <sup>2</sup>	122,764	140,999	104,578	39,782	35,007	53,887	84,699	74,542	37,254	396,280
当期純利益(損失)	50,574	66,221	43,456	(52,470)	(22,882)	20,269	41,510	21,820	33,460	355,926
設備投資額	32,468	37,650	59,271	50,422	26,610	16,164	19,686	36,141	32,871	349,664
減価償却費	17,674	21,854	28,048	45,611	26,644	17,175	15,949	16,158	18,181	193,396
研究開発費・コンテンツ制作費	41,590	36,337	52,106	65,384	59,676	41,502	41,104	53,348	45,294	481,805
営業活動によるキャッシュ・フロー	77,762	83,228	60,623	(25,878)	32,199	54,998	87,696	38,023	18,603	197,885
投資活動によるキャッシュ・フロー	(39,618)	(54,706)	(75,395)	(10,399)	936	(7,640)	(29,585)	(59,012)	6,396	68,041
財務活動によるキャッシュ・フロー	(25,703)	(21,152)	(1,712)	(7,579)	(7,653)	(3,401)	(57,168)	914	(1,116)	(11,877)
フリー・キャッシュ・フロー <sup>3</sup>	38,144	28,522	(14,772)	(36,277)	33,135	47,358	58,111	(20,989)	24,999	265,918
総資産	438,991	522,914	549,940	469,642	423,938	423,161	458,624	497,451	528,504	5,621,790
純資産(資本) <sup>4</sup>	258,954	316,679	358,858	281,627	242,532	256,770	285,461	296,376	320,034	3,404,263
発行済株式数(株)	140,551,522	283,229,476	283,229,476	283,229,476	283,229,476	283,229,476	266,229,476	266,229,476	266,229,476	

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
1株当たり情報										
当期純利益(損失)	¥ 205.27	¥ 261.06	¥ 172.47	¥ (208.26)	¥ (90.83)	¥ 80.46	¥ 163.19	¥ 86.73	¥ 137.14	\$ 1.45
潜在株式調整後当期純利益	200.48	260.35	172.35	—	—	—	163.01	86.54	136.85	1.45
純資産(資本) <sup>4</sup>	1,033.96	1,254.14	1,341.80	1,030.09	882.47	937.80	1,093.23	1,167.59	1,304.44	13.87
年間配当額	60.00	80.00	60.00	45.00	30.00	30.00	40.00	40.00	40.00	0.42

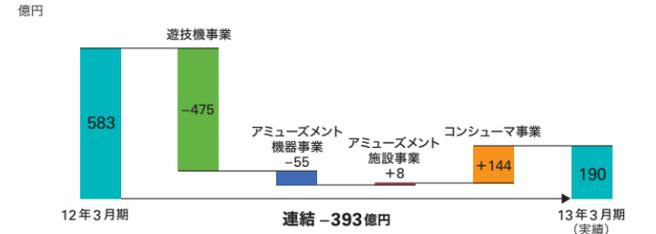
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
主要経営指標										
売上総利益率	41.0	41.4	38.4	26.2	27.7	36.1	41.9	40.9	36.4	36.4
売上高販管費率	20.6	19.9	24.0	27.5	25.8	26.6	24.5	26.1	30.4	30.4
営業利益率	20.4	21.5	14.5	—	1.9	9.5	17.3	14.8	5.9	5.9
売上高研究開発費率	8.1	6.6	9.9	14.2	13.9	10.8	10.4	13.5	14.1	14.1
ROE	19.5	23.0	13.3	—	—	8.8	16.2	7.7	11.0	11.0
ROA <sup>5</sup>	11.5	24.8	15.2	—	1.5	8.5	15.5	12.2	4.1	4.1
自己資本比率	59.0	60.6	61.5	55.3	52.4	55.8	60.0	58.9	59.7	59.7

1 円価額の米ドル額への換算は単に便宜上行ったものであり、2013年3月29日現在の概算為替レートである94.01円 = 1米ドルにより計算しています。  
 2 EBITDA = 営業利益 + 減価償却費  
 3 フリー・キャッシュ・フロー = 営業活動によるキャッシュ・フロー + 投資活動によるキャッシュ・フロー  
 4 2007年3月期以降は2006年の会社法施行に伴い、それまでの「資本の部」に少数株主持分及び新株予約権を加えた純資産を表示しています。  
 5 ROA = 経常利益 / 総資産

### 営業利益

**190** 億円 (前年比-393億円、67.3%減)

#### セグメント別の営業利益増減要因



### 主なその他利益・費用

#### その他利益

投資有価証券売却益	19億円
厚生年金基金代行返上益	63億円

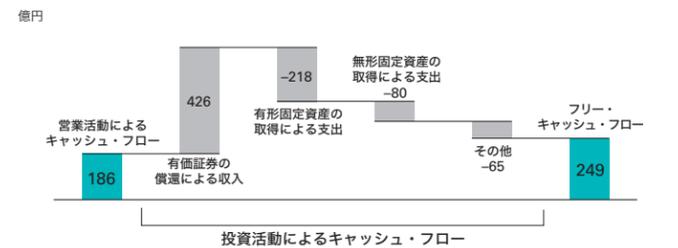
#### その他費用

減損損失	29億円
関係会社清算損	17億円

### フリー・キャッシュ・フロー

**249** 億円

#### フリー・キャッシュ・フローの主な増減要因



業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

セグメント別業績

	百万円 (別途記載分を除く)							千米ドル <sup>1</sup>		
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
<b>遊技機事業</b>										
売上高	¥280,109	¥265,631	¥211,539	¥145,582	¥161,691	¥160,376	¥212,060	¥212,189	¥142,281	\$1,513,470
営業利益	103,931	99,847	71,102	8,443	14,528	29,502	64,284	71,040	23,534	250,343
営業利益率 (%)	37.1	37.6	33.6	5.8	9.0	18.4	30.3	33.5	16.5	
研究開発費	6,952	6,940	9,325	12,632	14,289	13,019	13,485	14,393	18,056	192,068
設備投資額	2,842	6,670	8,790	23,829	4,516	3,297	5,725	12,726	11,914	126,732
パチスロ遊技機販売台数 (台)	676,933	607,106	523,422	380,688	123,286	162,932	302,270	300,866	202,221	
パチンコ遊技機販売台数 (台)	233,049	288,895	132,981	108,184	391,831	360,171	343,188	332,288	216,860	

遊技機事業 業績変動要因

- パチスロ遊技機事業において、主カタイトル「パチスロ北斗の拳 転生の章」をはじめ、複数タイトルの販売スケジュールの見直しにより販売台数が前期比32.8%減少。
- パチンコ遊技機事業では、「ばちんこCR 北斗の拳5覇者」等の主カタイトルの販売は好調ながら、大型タイトル偏重の市場環境を受け、中堅タイトルの販売が低調に推移。販売台数は前期比約34.7%減少

	百万円 (別途記載分を除く)							千米ドル <sup>1</sup>		
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
<b>アミューズメント機器事業</b>										
売上高	¥63,305	¥71,512	¥75,454	¥71,061	¥61,926	¥45,117	¥47,237	¥49,929	¥39,134	\$416,277
営業利益	7,424	12,176	11,682	7,152	6,890	7,094	7,317	7,415	1,902	20,233
営業利益率 (%)	11.7	17.0	15.5	10.1	11.1	15.7	15.5	14.9	4.9	
研究開発費・コンテンツ制作費	12,029	10,002	12,527	13,695	11,450	7,841	9,195	9,374	7,819	83,181

アミューズメント機器事業 業績変動要因

- 大型タイトルの販売がなく減収減益
- レベニューシェアタイトルの配分収益は堅調に推移

	百万円 (別途記載分を除く)							千米ドル <sup>1</sup>		
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
<b>アミューズメント施設事業</b>										
売上高	¥83,194	¥106,245	¥103,850	¥91,226	¥71,310	¥54,788	¥45,695	¥44,608	¥42,707	\$454,289
営業利益 (損失)	5,472	9,244	132	(9,807)	(7,520)	(1,338)	342	355	1,194	12,710
営業利益率 (%)	6.6	8.7	0.1	—	—	—	0.7	0.8	2.8	
設備投資額	24,886	24,577	40,754	15,910	14,893	7,796	7,701	8,328	7,923	84,279
減価償却費	11,937	17,148	18,052	17,161	15,908	8,212	6,126	6,184	4,671	49,696
国内施設数 (店舗)	477	462	449	363	322	260	249	241	236	
国内既存店舗売上高前年比 (%)	98.5	103.3	95.8	89.0	92.4	91.7	99.3	100.5	93.8	

アミューズメント施設事業 業績変動要因

- ブライズカテゴリーの好調により比較的堅調に推移した前期の反動により、既存店舗売上高前年比は93.8%と伸び悩み
- 会計方針の変更による減価償却費の軽減等により増益

	百万円 (別途記載分を除く)							千米ドル <sup>1</sup>		
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2013
<b>コンシューマ事業</b>										
売上高	¥65,341	¥90,352	¥119,593	¥141,790	¥131,361	¥121,575	¥88,896	¥85,688	¥83,874	\$892,186
営業利益 (損失)	(8,810)	1,977	1,749	(5,989)	(941)	6,332	1,969	(15,182)	(732)	(7,788)
営業利益率 (%)	—	2.2	1.5	—	—	5.2	2.2	—	—	
研究開発費・コンテンツ制作費	21,736	17,823	26,583	37,129	32,875	19,644	18,150	29,316	19,538	207,835
家庭用ゲームソフト販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	

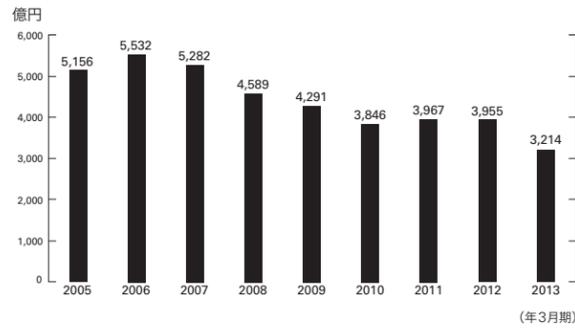
コンシューマ事業 業績変動要因

- 欧米パッケージ分野におけるタイトル数の絞り込み等により減収も、組織合理化による営業費用の削減等により損失幅縮小
- オンラインRPG「ファンタシースターオンライン2」の登録ID数が累計250万を突破。課金収入も好調

<sup>1</sup> 円換算の米ドル額への換算は単に便宜上行ったものであり、2013年3月29日現在の概算為替レートである94.01円 = 1米ドルにより計算しています。

業績トレンド

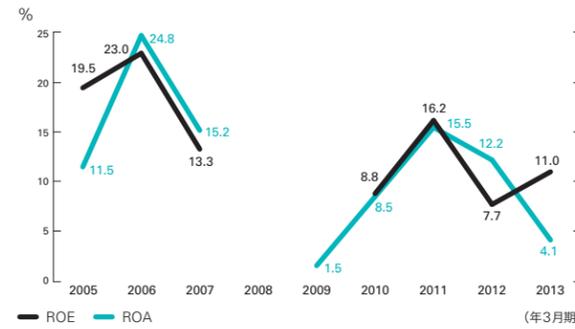
売上高



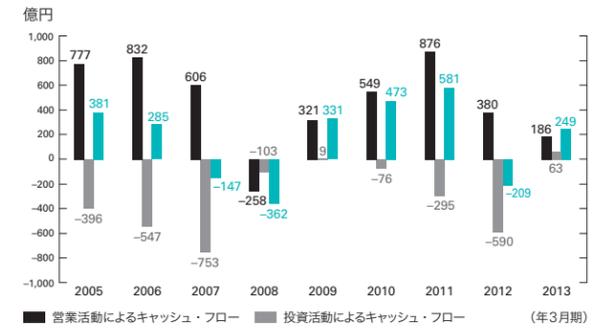
営業利益(損失) / 営業利益率



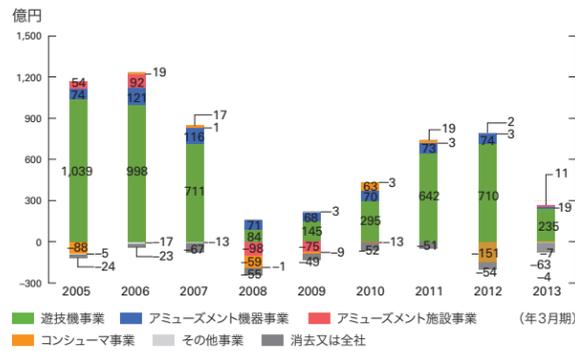
ROE / ROA



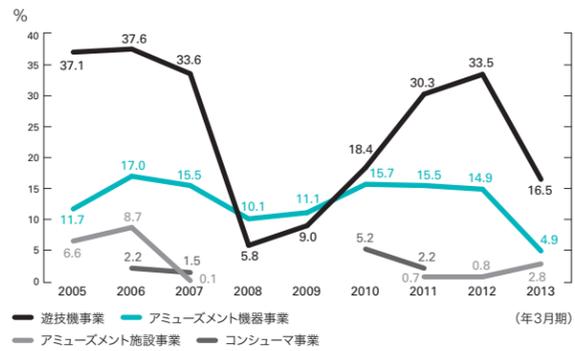
フリー・キャッシュ・フロー



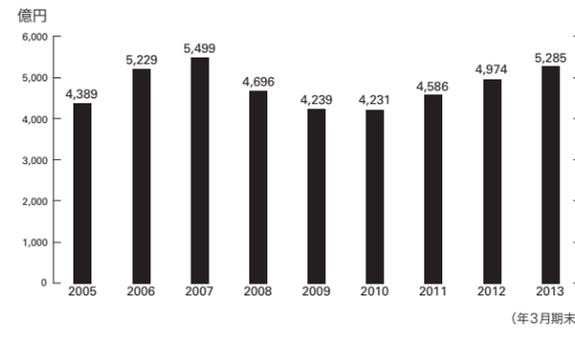
セグメント別営業利益(損失)



セグメント別営業利益率



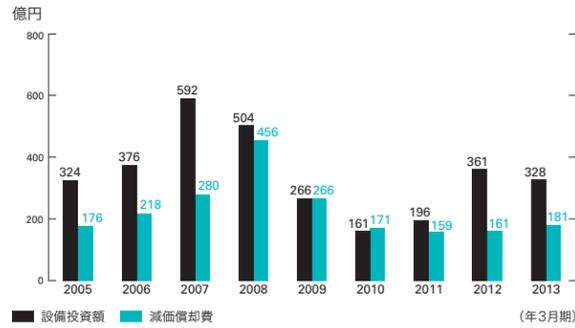
総資産



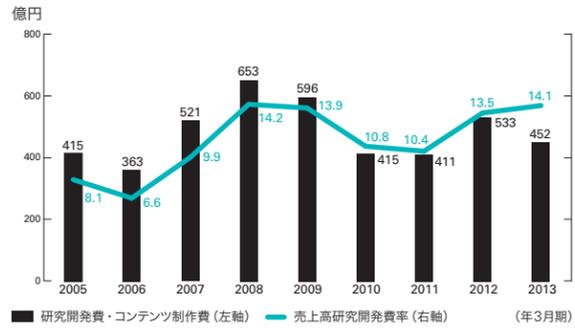
純資産(資本) / 自己資本比率



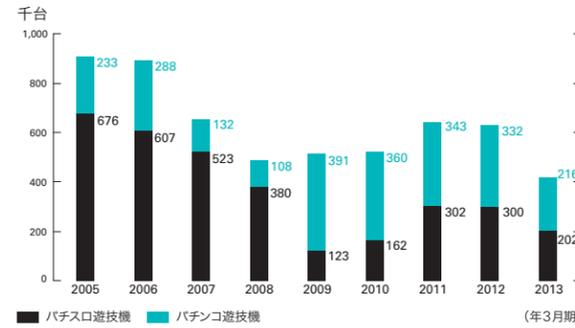
設備投資額 / 減価償却費



研究開発費・コンテンツ制作費 / 売上高研究開発費率



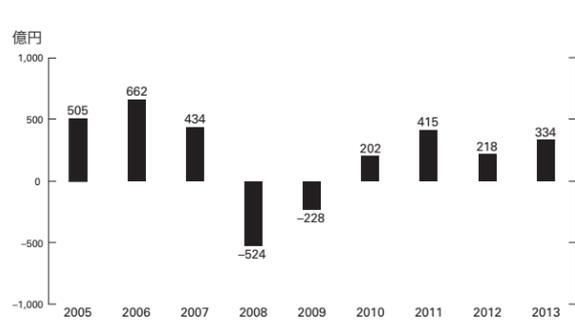
遊技機販売台数



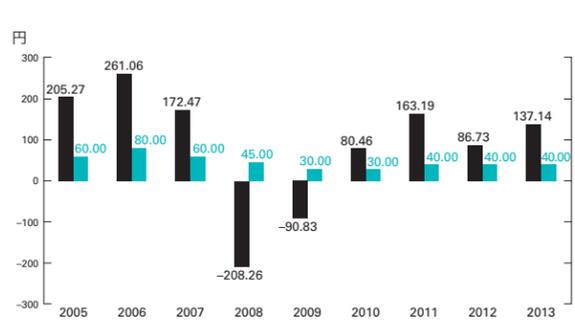
遊技機販売台数シェア



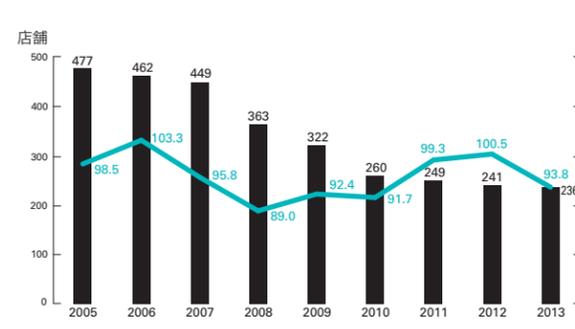
当期純利益(損失)



1株当たり当期純利益(損失) / 1株当たり年間配当額



国内アミューズメント施設数 / 国内既存店舗売上高前年比



家庭用ゲームソフト販売本数 / コンシューマ事業 研究開発費・コンテンツ制作費

