

**2014年3月期 第1四半期 決算短信 補足資料**
**連結損益計算書 (要約)**

(億円)	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>	<b>699</b>	<b>1,365</b>	<b>3,214</b>	<b>907</b>	<b>+29.8%</b>	<b>1,980</b>	<b>4,850</b>
内訳							
遊技機	337	543	1,422	518	+53.7%	1,090	2,700
アミューズメント機器	83	187	391	68	-18.1%	180	455
アミューズメント施設	100	217	427	100	-	230	455
コンシューマ	149	353	838	188	+26.2%	410	1,095
その他	28	63	134	32	+14.3%	70	145
<b>営業利益</b>	<b>54</b>	<b>78</b>	<b>190</b>	<b>161</b>	<b>+198.1%</b>	<b>175</b>	<b>730</b>
内訳							
遊技機	78	104	235	187	+139.7%	252	740
アミューズメント機器	2	8	19	-4	-	-1	27
アミューズメント施設	4	8	11	0	-	4	2
コンシューマ	-15	-7	-7	0	-	-37	39
その他	-1	-1	-4	-4	-	-3	-3
消去等	-13	-32	-63	-16	-	-40	-75
営業利益率	7.7%	5.7%	5.9%	17.8%	+10.1pt	8.8%	15.1%
<b>経常利益</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	<b>209</b>	<b>170</b>	<b>+269.6%</b>	<b>170</b>	<b>720</b>
経常利益率	6.6%	5.3%	6.5%	18.7%	+12.1pt	8.6%	14.8%
特別利益	3	3	101	33	-	30	33
特別損失	0	3	54	0	-	0	48
<b>税引前当期純利益</b>	<b>49</b>	<b>73</b>	<b>256</b>	<b>203</b>	<b>+314.3%</b>	<b>200</b>	<b>705</b>
<b>当期純利益</b>	<b>25</b>	<b>38</b>	<b>334</b>	<b>129</b>	<b>+416.0%</b>	<b>90</b>	<b>470</b>
当期純利益率	3.6%	2.8%	10.4%	14.2%	+10.6pt	4.5%	9.7%
<b>1株当たり配当(円)</b>	-	<b>20</b>	<b>40</b>	-	-	<b>20</b>	<b>40</b>
<b>1株当たり当期純利益(円)</b>	<b>10.17</b>	<b>15.74</b>	<b>137.14</b>	<b>53.40</b>	-	<b>37.18</b>	<b>194.17</b>
<b>1株当たり純資産(円)</b>	<b>1,136.01</b>	<b>1,125.09</b>	<b>1,304.44</b>	<b>1,357.63</b>	-	-	-

**各種費用**

(億円)	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>92</b>	<b>191</b>	<b>452</b>	<b>98</b>	<b>+6.5%</b>	<b>241</b>	<b>549</b>
<b>設備投資額</b>	<b>111</b>	<b>216</b>	<b>328</b>	<b>162</b>	<b>+45.9%</b>	<b>171</b>	<b>325</b>
<b>減価償却費</b>	<b>32</b>	<b>74</b>	<b>181</b>	<b>43</b>	<b>+34.4%</b>	<b>132</b>	<b>255</b>
<b>広告宣伝費</b>	<b>22</b>	<b>56</b>	<b>131</b>	<b>28</b>	<b>+27.3%</b>	<b>100</b>	<b>195</b>

遊技機事業

(億円)	2013年3月期			2014年3月期				
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
売上高	337	543	1,422	518	+53.7%	1,090	2,700	
内訳	パチスロ	262	361	642	419	+59.9%	666	1,650
	パチンコ	51	148	723	89	+74.5%	403	1,008
	その他	24	34	57	10	-58.3%	21	42
営業利益	78	104	235	187	+139.7%	252	740	
営業利益率	23.1%	19.2%	16.5%	36.1%	+13.0pt	23.1%	27.4%	
パチスロ販売台数(台)	80,906	108,604	202,221	108,247	+33.8%	188,000	478,000	
パチンコ販売台数(台)	23,764	57,749	216,860	28,606	+20.4%	127,500	324,500	

《販売実績・計画／主要販売品目》 ※タイトル数は期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2013年3月期			2014年3月期		
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	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	3タイトル	4タイトル	1タイトル	2タイトル	5タイトル
	41,523台	69,209台	91,484台	106,674台	155,000台	365,000台
ロデオブランド	0タイトル	0タイトル	2タイトル	0タイトル	0タイトル	1タイトル
	38,663台	38,663台	104,041台	893台	0台	30,000台
タイヨーエレクトリック ブランド	0タイトル	0タイトル	2タイトル	0タイトル	1タイトル	3タイトル
	720台	732台	6,696台	680台	3,000台	33,000台
銀座 ブランド	-	-	-	-	1タイトル	2タイトル
	-	-	-	-	30,000台	50,000台
合計	2タイトル	3タイトル	8タイトル	1タイトル	4タイトル	11タイトル
	80,906台	108,604台	202,221台	108,247台	188,000台	478,000台

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 転生の章	サミー	106千台

※2014年3月期計画における、タイトル数及び販売台数のブランド別内訳を一部変更しております

パチンコ 遊技機	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	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	5タイトル	8タイトル	1タイトル	3タイトル	7タイトル	
	16,273台	45,119台	195,088台	11,002台	90,000台	260,000台	
タイヨーエレクトリック ブランド	3タイトル	4タイトル	6タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	
	7,491台	12,630台	21,772台	17,604台	37,500台	64,500台	
合計	5タイトル	9タイトル	14タイトル	2タイトル	6タイトル	12タイトル	
	23,764台	57,749台	216,860台	28,606台	127,500台	324,500台	
内訳	本体販売	3,815台	8,678台	160,128台	23,557台	77,700台	163,900台
	盤面販売	19,949台	49,071台	56,732台	5,049台	49,800台	160,600台

パチンコ遊技機		
タイトル名	ブランド	販売台数
CR火曜サスペンス劇場	タイヨーエレクトリック	13千台
ばちんこCR神獣王デジハネ/ライトミドルver.	サミー	8千台

**アミューズメント機器事業**

(億円)	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高	83	187	391	68	-18.1%	180	455
内訳							
国内	68	160	327	55	-19.1%	153	393
海外	15	27	64	13	-13.3%	27	62
営業利益	2	8	19	-4	-	-1	27
営業利益率	2.4%	4.3%	4.9%	-	-	-	5.9%
研究開発費・コンテンツ制作費	18	37	78	13	-27.8%	36	88

## 《主要販売品目》

タイトル名	販売実績
「ボードブレイク」シリーズ	ビデオゲーム 4億円
「WORLD CLUB Champion Football」シリーズ	トレーディングカードゲーム 4億円
戦国大戦	トレーディングカードゲーム 4億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売及びレベニューシェアタイトルによる配分収益などを含む

## アミューズメント施設事業

(億円)	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
売上高	100	217	427	100	0.0%	230	455
営業利益	4	8	11	0	-	4	2
営業利益率	4.0%	3.7%	2.6%	-	-	1.7%	0.4%
国内AM施設既存店舗売上高前年比*	94.6%	93.8%	93.8%	92.5%	-	101.5%	101.8%
国内AM施設*	出店数	1店舗	1店舗	3店舗	1店舗	2店舗	4店舗
	閉店数	2店舗	4店舗	8店舗	2店舗	3店舗	9店舗
	店舗数合計	240店舗	238店舗	236店舗	201店舗	201店舗	197店舗
海外AM施設数	3店舗	3店舗	3店舗	2店舗	-	3店舗	4店舗
設備投資額	20	54	79	14	-30.0%	50	101
減価償却費	9	21	46	9	0.0%	25	55

※2014年3月期より国内アミューズメント施設（ゲームセンター）の直営店舗のみを対象としております。

### 《国内AM既存店売上高前年比》

2014年3月期					
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	2Q 累計計画	通期計画
90.6%	89.1%	98.8%	92.5%	101.5%	101.8%

2013年3月期															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
96.6%	92.8%	95.6%	94.6%	92.3%	90.8%	96.2%	93.8%	93.0%	95.4%	96.3%	93.7%	94.8%	94.1%	93.1%	93.8%

**コンシューマ事業**

(億円)	2013年3月期			2014年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年同期比	第2四半期 累計計画	通期計画
<b>売上高</b>	<b>149</b>	<b>353</b>	<b>838</b>	<b>188</b>	<b>+26.2%</b>	<b>410</b>	<b>1,095</b>
内訳							
パッケージ (ゲームコンテンツ)	67	144	356	76	+13.4%	135	459
デジタル (ゲームコンテンツ)	51	130	297	82	+60.8%	178	403
玩具	14	39	84	12	-14.3%	46	99
アニメーション	17	42	105	18	+5.9%	53	137
その他/消去等	0	-2	-6	0	-	-2	-3
<b>営業利益</b>	<b>-15</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>0</b>	<b>-</b>	<b>-37</b>	<b>39</b>
営業利益率	-	-	-	-	-	-	3.6%
<b>パッケージ販売本数 (万本)</b>	<b>134</b>	<b>276</b>	<b>1,078</b>	<b>121</b>	<b>-9.7%</b>	<b>301</b>	<b>1,166</b>
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	<b>29</b>	<b>66</b>	<b>195</b>	<b>36</b>	<b>+24.1%</b>	<b>80</b>	<b>220</b>
<b>設備投資額</b>	<b>25</b>	<b>46</b>	<b>83</b>	<b>21</b>	<b>-16.0%</b>	<b>45</b>	<b>80</b>
<b>減価償却費</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>60</b>	<b>13</b>	<b>+30.0%</b>	<b>35</b>	<b>78</b>

《販売実績・計画/パッケージ (ゲームコンテンツ)》 ※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数 (カッコ内) 数値はSKU

地域別	2013年3月期						2014年3月期					
	第1四半期累計実績		第2四半期累計実績		通期実績		第1四半期累計実績		第2四半期累計計画		通期計画	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本	5 (6)	23	6 (7)	64	10 (13)	214	1 (1)	25	4 (6)	61	12 (17)	264
米国	1 (3)	40	2 (4)	116	8 (18)	420	1 (1)	37	3 (3)	128	7 (12)	431
欧州	1 (3)	70	1 (3)	96	7 (18)	442	1 (1)	57	3 (3)	111	7 (13)	469
合計	7 (12)	134	9 (14)	276	25 (49)	1,078	3 (3)	121	10 (12)	301	26 (42)	1,166

プラット フォーム別	2013年3月期						2014年3月期					
	第1四半期累計実績		第2四半期累計実績		通期実績		第1四半期累計実績		第2四半期累計計画		通期計画	
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	5	32	5	42	14	228	0	0	1	15	7	132
Wii	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
WiiU	-	-	-	-	2	31	0	0	3	17	7	95
X360	3	21	3	30	9	142	0	0	0	0	4	69
NDS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3DS	0	0	1	1	3	20	0	0	0	0	6	98
PSP	0	0	0	0	2	13	1	13	2	18	2	20
PSV	2	1	3	25	8	52	0	0	1	4	5	65
PC	2	3	2	4	11	124	2	38	5	86	11	258
リピート等	-	75	-	172	-	465	-	69	-	161	-	424
合計	12	134	14	276	49	1,078	3	121	12	301	42	1,166

## コンシューマ事業

《主要販売品目/パッケージ（ゲームコンテンツ）》

タイトル名	販売地域	プラットフォーム	販売本数
Company of Heroes 2	欧・米	PC	38万本
セブンスドラゴン2020-II	日	PSP	13万本

《主要販売品目/デジタル（ゲームコンテンツ）》

タイトル/サービス名	プラットフォーム
ファンタシースターオンライン2	PC, PSV
ぶよぶよ!!クエスト	iOS, Android

※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。