

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
(4) 追加情報	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報等)	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における当業界は、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが現れ始めており、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社グループは「モーションキャプチャー室」をはじめ、米国のハリウッドスタジオ並みの最新設備を有する新たな開発拠点、「研究開発第2ビル」を今年の4月から本格的に移働させるなど、競争力の源泉である開発部門の拡充を推し進めてまいりました。

また、当期の目玉タイトルでVR完全対応版「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が今年6月に米国で開催された世界最大級のゲーム見本市「E3」においてVRが話題を集める中、多数の来場者の注目を引いたほか、同じく9月に開催され歴代最多の来場者となった日本最大級のゲームの祭典「東京ゲームショウ2016」でも展示ブースが大盛況となるなど、いずれも高い評価を得たことにより主力タイトルを期の後半に投入する下期偏重の事業戦略は、確たるものとなりました。

さらに、国内で開催されたコンピュータ対戦競技「eスポーツ」のリーグ戦に当社発展の礎となったシリーズ最新作「ストリートファイターV」を提供するなど、新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕に取り組んでまいりました。

加えて、「逆転裁判」（日本テレビ系列）のアニメ放送に続き、今年の10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まるなど、知名度の向上やブランド価値の増大等、人気ゲームとの相乗効果を創出するため、メディアミックス展開を積極的に進めてまいりました。

一方で、当期は看板タイトルを下期に集中させるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

なお、株主還元の一環として今年の9月に148万株の自己株式を取得いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は286億76百万円（前年同期比9.4%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益17億15百万円（前年同期比39.7%減）となりました。かてて加えて、急激な円高による為替差損の発生により経常利益5億14百万円（前年同期比82.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益4億5百万円（前年同期比79.2%減）となりました。

因みに、平成29年3月期の連結業績予想は、下期に「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）および海外に照準を合わせた「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）等の発売に加え、主力パチスロ機器「モンスターハンター狂竜戦線」の投入などにより以下のとおりとなっております。

売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
85,000百万円 (前期比10.4%増)	13,600百万円 (前期比13.1%増)	13,300百万円 (前期比17.2%増)	9,000百万円 (前期比16.2%増)	162円53銭

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、シリーズ作品「逆転裁判 6」（ニンテンドー3DSシリーズ用）がおおむね計画どおり展開したほか、人気タイトルのリメイク版「バイオハザード5」（プレイステーション 4、Xbox One用）および「バイオハザード4」（プレイステーション 4、Xbox One用）が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。また、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示したほか、「戦国BASARA 真田幸村伝」（プレイステーション 4、プレイステーション 3用）を発売いたしました。

当期は、大型タイトルの投入が下期に偏重するため、当該期間は小型タイトルやリピート販売が大半を占めました。

他方、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性中心のスタッフが開発した意欲作品のスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われのパルマ」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、幸先のよいスタートを切りました。

この結果、売上高は163億73百万円（前年同期比14.5%増）、営業利益10億99百万円（前年同期比28.3%減）となりました。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、リオデジャネイロ五輪や猛暑などの一過性要因による影響がありましたものの、風適法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の改正が今年の6月に施行されたことにより、夜間の入店規制が緩和された環境のもと、各種イベントの開催や快適な店舗運営など、周辺住民に愛される地域密着型の施設展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新たなビジネスチャンスを開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。

当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は48億10百万円（前年同期比9.2%増）、営業利益4億78百万円（前年同期比34.6%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、下期からの本格的な攻勢を控え、「デビルメイクライクロス」や「スーパーストリートファイターIV」を投入したほか、受託ビジネスに取り組んでまいりました。また、業務用機器部門につきましては、「マリオパーティ ふしぎのチャレンジワールド」を発売するとともに、既存商品の販売に注力しました。

この結果、売上高は65億30百万円（前年同期比46.2%減）、営業利益16億51百万円（前年同期比35.3%減）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は9億62百万円（前年同期比21.0%増）、営業利益3億95百万円（前年同期比55.9%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ74億10百万円減少し1,056億46百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」39億54百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」61億69百万円および「受取手形及び売掛金」25億42百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ6億33百万円減少し372億54百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」83億38百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」55億49百万円および「支払手形及び買掛金」27億85百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ67億76百万円減少し683億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」4億5百万円であり、主な減少は、「為替換算調整勘定（海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの）」の変動24億88百万円、「自己株式」の増加33億1百万円および「剰余金の配当」14億5百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成29年3月期の連結業績予想につきましては、平成28年5月9日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

(税金費用の計算)

連結子会社の税金費用については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備および構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、この変更による当第2四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

(4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を第1四半期連結会計期間から適用しております。