

○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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
3. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(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1四半期における当業界は家庭用ゲーム市場において、年内に据置型次世代ゲーム機が出揃うことを見据えて、端境期を迎えました。

一方、スマートフォン(高機能携帯電話)やタブレット(多機能携帯端末)の普及を背景に在庫リスクのないソーシャルゲームが伸び率は鈍化したものの、勢力を持続したことに加え、低価格のクラウドゲームも胎動するなど、競争環境は多極化が進むとともに、新たな成長モデルの構築、収益構造の改革に迫られてまいりました。

こうした状況下、当社は構造改革を図る一環として、内作比率を高めるため海外を中心に開発委託の削減を漸進するとともに、開発体制の拡大、強化に努めてまいりました。

また、当社の人気ゲームを舞台化した「戦国BASARA3 宴」が福岡公演を皮切りに東京、大阪および名古屋の4大都市で上演されるなど、有力コンテンツによるコラボレーション展開を推し進めました。

加えて、「ストリートファイター」に登場する技を写真で表現することが世界的ブームになっていることに鑑み、写真コンテストを開催したところ好評を博するなど、ゲームファン以外の耳目を集めるとともに、顧客層の裾野を広げる一助となりました。

他方、斯界で権威のある「ファミ通アワード2012」において、当社は3年連続の「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高174億57百万円(前年同期比6.2%減)、営業利益7億23百万円(前年同期比72.9%減)、経常利益11億51百万円(前年同期比47.9%減)、四半期純利益8億28百万円(前年同期比37.3%減)となりました。

セグメントの業績は、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、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」(プレイステーション3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)がおおむね計画どおり推移したほか、「ドラゴンズドグマ:ダークアリズン」(プレイステーション3、Xbox 360用)も底堅い売行きを示しましたが、販売拡大のけん引役を果すまでには至りませんでした。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」(パソコン、Xbox 360用)が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど光彩を放ち、順調な滑り出しを示しました。

また、ビーラインブランドの旗艦タイトルである「スマーフ・ビレッジ」が息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは有力タイトルの不在もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は124億54百万円(前年同期比9.4%減)、営業利益4億23百万円(前年同期比82.4%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、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催等、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種の不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は24億84百万円(前年同期比3.5%減)、営業利益3億66百万円(前年同期比5.1%減)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、新商品の投入はありませんでしたので、リピート販売や受託ビジネス中心の事業展開となりました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティふしぎのコロコロキヤッチャー2」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は20億42百万円(前年同期比19.4%増)、営業利益6億59百万円(前年同期比4.7%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、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は4億76百万円(前年同期比19.7%減)、営業利益2億24百万円(前年同期比2.6%減)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75億98百万円減少し967億66百万円となりました。主な減少は、「受取手形及び売掛金」46億24百万円および「現金及び預金」32億70百万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57億56百万円減少し357億80百万円となりました。主な減少は、「支払手形及び買掛金」36億89百万円および「未払法人税等」18億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18億41百万円減少し609億86百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」8億28百万円および「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よるもの)」の変動10億43百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億82百万円および「剰余金の配当」14億39百万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26年3月期の連結業績予想につきましては、平成25年5月8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1四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。