

○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	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
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)	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わが国経済は、物価の上昇や消費増税による駆け込み需要の反動減などがありましたものの、円安、株高の進行や堅調な雇用環境などにより、景気はまだら模様ながらも回復基調が続きました。

当業界は家庭用ゲーム市場において、パッケージソフト販売はおおむね横ばいで推移したものの、スマートフォン向けを中心としたソーシャルゲームが快進撃を続けるとともに、底堅い海外市場により全体の市場規模は増大いたしました。

こうした状況下、当社は基軸部門の家庭用ゲームソフトに関して、大型ソフトの投入はありませんでしたが、ダウンロード販売の注力や趣向を凝らしたプロモーション活動などにより、販売拡大に傾注してまいりました。

また、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改善策に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益向上に取り組んでまいりました。

一方、イベント展開として平成16年に最初のソフトが発売された後、シリーズ累計2,800万本を突破した現在の主力タイトルである「モンスターハンター」シリーズの歴史を振り返る「10周年記念 モンスターハンター展」を開催いたしました。

さらに、イタリアの二輪メーカーであるドゥカティジャパン株式会社がモンスターハンターをイメージした大型二輪車の発売を発表したほか、同じく株式会社ユニクロがTシャツを発売するなど、ワンコンテンツ・マルチユース展開を推進してまいりました。

加えて、上海で開かれた中国最大のゲームショー「チャイナジョイ2014」において、モンスターハンターが来場者の耳目を集めるなど、今後のアジア展開に期待を抱かせました。

また、今年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」に下期の期待作「モンスターハンター 4G」(ニンテンドー3DS用)を出展したところ、試遊コーナーに長蛇の列ができるなど、人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、前年同期に大ヒットした「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)の反動減などもあって、売上高259億17百万円(前年同期比51.3%減)、営業利益43億83百万円(前年同期比41.6%減)、経常利益45億40百万円(前年同期比44.6%減)、四半期純利益29億73百万円(前年同期比39.9%減)と減収減益になりました。

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、「ウルトラストリートファイターIV」(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)や「逆転裁判123 成歩堂セレクション」(ニンテンドー3DS用)が底堅い売行きを示したほか、前期にミリオンセラーを達成した「デッドライジング3」(Xbox One、パソコン用)も続伸しましたものの、目玉タイトル不在の商戦を余儀なくされました。

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」シリーズ(パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U、プレイステーション ヴィータ用)は健闘いたしました。

また、モバイルコンテンツは「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の見直しが奏功したことにより採算性は向上しました。

しかしながら、ダウンロードによる販売拡大の下支えがありましたものの、当該期間のラインナップは有力ソフトが不十分だったことにより、全般的に小型タイトルやリピート販売が大半を占めたため、前述の「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)の反動減を穴埋めするまでには至りませんでした。

この結果、売上高は134億63百万円(前年同期比64.1%減)、営業利益21億50百万円(前年同期比60.0%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、娯楽の分散化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、集客イベントの開催や多様な顧客に対応したゲーム機の設置など、地域密着型の施設展開に努めてまいりました。

しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。

当該期間は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。

この結果、売上高は48億20百万円（前年同期比11.7%減）、営業利益6億60百万円（前年同期比32.3%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、収益力がアップした「戦国BASARA3」が計画どおり推移するとともに、リピート販売や受託ビジネス事業に傾注してまいりました。

また、業務用機器部門につきましては、「鬼武者Soulカードラッシュ」を発売したほかは、既存商品主体の販売となりました。

この結果、売上高は68億81百万円（前年同期比22.9%減）、営業利益は31億59百万円（前年同期比25.4%増）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7億52百万円（前年同期比43.9%減）、営業利益2億25百万円（前年同期比56.5%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16億85百万円減少し949億25百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」52億74百万円、「商品及び製品」7億48百万円および「仕掛品」4億71百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」98億53百万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47億52百万円減少し279億82百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」61億69百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」55億51百万円、「支払手形及び買掛金」22億21百万円および「長期借入金」22億1百万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30億67百万円増加し669億43百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」29億73百万円および「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12億27百万円であり、主な減少は、「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27年3月期の連結業績予想につきましては、平成26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)

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)および「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を、退職給付会計基準第35項本文および退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて第1四半期連結会計期間より適用し、退職給付債務および勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更するとともに、割引率の決定方法を割引率決定の基礎となる債券の期間について従業員の平均残存勤務期間に近似した年数を基礎に決定する方法から退職給付の支払見込期間および支払見込期間ごとの金額を反映した単一の加重平均割引率を使用する方法へ変更いたしました。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従って、当第2四半期連結累計期間の期首において、退職給付債務および勤務費用の計算方法の変更に伴う影響額を利益剰余金に加減しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の期首の退職給付に係る負債が423百万円減少し、利益剰余金が273百万円増加しております。また、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。