

○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3四半期連結累計期間における当業界は、家庭用ゲーム市場において消費増税の影響がありましたものの、年末商戦は一定の盛り上がりを示しました。また、国内市場の成熟化傾向が続く中、昨年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」の来場者数が歴代2位となる25万人を突破するなど、復調の兆しが見え始めてまいりました。

一方、スマートフォンとの親和性が高いソーシャルゲームは、勢力拡大を続けたしました。

アミューズメント施設市場は、既存店が軟調に推移する状況下、毎年11月23日の「ゲームの日」にファンサービスや感謝イベントを実施するなど、業界を挙げて活性化に取り組んでまいりました。

こうした環境のもと、当社は主力部門の家庭用ゲームソフトにおいて、期待作の「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）が安定した人気に支えられ、順調に売上を伸ばしました。また、ゲームソフトの開発期間短縮やコスト削減などを図るため、大型の3Dスキャンシステムを導入するなど、開発体制の効率化、拡充を推し進めてまいりました。

さらに、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改革に加え、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、収益改善策に取り組んでまいりました。

他方、パチスロ機部門は、平成26年9月16日からの型式試験変更の影響により、新機種投入の延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績はパチスロ新型機の発売延期などに加え、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）の反動減も重なって、売上高は478億30百万円（前年同期比36.4%減）と減収になりました。

一方、利益面につきましては、ダウンロード販売の増加による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益97億27百万円（前年同期比14.1%増）、経常利益101億14百万円（前年同期比9.3%増）、四半期純利益65億40百万円（前年同期比9.8%増）と増益になりました。

なお、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催の「日本ゲーム大賞2014」の「年間作品部門」において、前期に発売した「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）が最高の榮譽である「大賞」に輝いたほか、当期の主力ソフトである「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）も「フューチャー部門」（今後が期待できる作品）に選ばれました。

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、目玉タイトルの「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした「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）も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。また、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）が健闘したことに加え、オンラインゲーム「モンスターハンター メゼポルタ開拓記」も堅調な出足を示しました。さらに、高採算のダウンロード販売が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。

一方で、有力タイトルの「ガイストクラッシャーゴッド」（ニンテンドー3DS用）は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも「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。

この結果、売上高は前述の「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減などもあって324億8百万円（前年同期比42.2%減）となりましたが、営業利益につきましては84億69百万円（前年同期比22.4%増）と増益になりました。

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により、女性、ファミリー客等の新規来場者の開拓や既存顧客の深耕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69億52百万円（前年同期比12.5%減）、営業利益7億63百万円（前年同期比38.6%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、パチスロ機部門は型式試験変更に伴う新機種の発売延期により、品薄の商品ラインナップとなりましたものの、第2四半期会計期間に投入した「戦国BASARA3」や高採算のリピート販売が収益を下支えいたしました。

また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は70億2百万円（前年同期比24.0%減）、営業利益は27億89百万円（前年同期比13.9%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14億66百万円（前年同期比26.3%減）、営業利益4億58百万円（前年同期比36.5%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22億64百万円増加し988億75百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」66億11百万円および「有形固定資産」32億29百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」117億92百万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60億12百万円減少し267億22百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」53億9百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」57億34百万円、「支払手形及び買掛金」27億14百万円および「長期借入金」22億18百万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82億76百万円増加し721億52百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」65億40百万円および「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36億83百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」22億49百万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5月8日に公表しました、平成27年3月期の連結業績予想につきましては、平成27年1月9日に修正を行っております。詳細については、平成27年1月9日発表の「通期連結業績予想の修正ならびに個別業績予想および前期実績値との差異に関するお知らせ」をご参照ください。

## 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3四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3四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3四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3四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。