

○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、雇用環境や公共投資は堅調に推移したものの、中国経済の減速等に伴う輸出の減少や個人消費の低迷などにより、景気は踊り場状態となりました。

当業界は、ゲームコンテンツ市場において家庭用ゲームの成熟化傾向が続く中、スマートフォンを主体としたモバイルゲームが熾烈な顧客争奪戦により、オセロゲームのようにシェアが反転して明暗を分けつつも、勢力拡大により全体の市場規模を押し上げました。

こうした情勢のもと、当社は市場動向に対応したプロモーション活動や開発、販売と密接に連携したマーケティング展開を推し進めたほか、開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。また、「デビルメイクライ」および「戦国BASARA」のコラボレーションである「舞台 戦国BASARA vs Devil May Cry」を東京で開演したところ、ユーザー層以外にも話題となり両タイトルの認知度向上に寄与いたしました。

さらに、甲府市と人気シリーズ「戦国BASARA」のキャラクターなどを使ったスタンプラリーに加え、「埼玉県立歴史と民俗の博物館」にて同キャラクターを起用した特別展「戦国図鑑-Cool Basara Style-」を共催するなど、地方自治体とのさまざまな協働により世間の注目を浴びるとともに、当社の企業イメージや知名度を高めることができました。

他方、「東京ゲームショウ2015」に出展した当期の主力タイトル「モンスターハンタークロス」の試遊コーナーに行列ができるなど、来場者の注目の的となり今年11月28日の発売に向けて弾みがついてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は316億38百万円（前年同期比22.1%増）と増収になりました。利益面につきましては、売上原価率の増加などにより営業利益28億44百万円（前年同期比35.1%減）、経常利益28億91百万円（前年同期比36.3%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益19億51百万円（前年同期比34.4%減）となりました。

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、「戦国BASARA4 皇」（プレイステーション4、プレイステーション3用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「大逆転裁判-成歩堂龍ノ介の冒険-」（ニンテンドー3DSシリーズ用）は、軟調に推移いたしました。一方、リピート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。

また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション4、プレイステーション3、パソコン用）が好調なスタートを切ったほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」（アンドロイド、iOS用）の配信を開始いたしました。

この結果、売上高は143億4百万円（前年同期比6.2%増）、営業利益15億33百万円（前年同期比28.7%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、市場停滞が続く環境のもと、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぼう」や「キッズコーナー」を設置するなど、趣向を凝らした集客展開により客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、1店舗出店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は44億5百万円（前年同期比8.6%減）、営業利益3億55百万円（前年同期比46.2%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、満を持して投入した「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしたほか、9月に「アスラズ ラース」を発売いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、「ルイージマンション アーケード」を投入したほか、業務用としては最初の音楽ゲームとなる「クロスビーツレヴ」が稼働いたしました。

この結果、売上高は121億32百万円（前年同期比76.3%増）、営業利益25億51百万円（前年同期比19.2%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7億95百万円（前年同期比5.8%増）、営業利益2億53百万円（前年同期比12.5%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80億1百万円増加し1,087億74百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」50億40百万円および「受取手形及び売掛金」17億22百万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74億84百万円増加し369億26百万円となりました。主な増加は、「電子記録債務」50億65百万円および「長期借入金」20億83百万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5億16百万円増加し718億47百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」19億51百万円であり、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28年3月期の連結業績予想につきましては、平成27年5月7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)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)
および「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を、第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更いたします。加えて、四半期純利益等の表示の変更および少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第2四半期連結累計期間および前連結会計年度については、四半期連結財務諸表および連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)および事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第2四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響額はありません。