

○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、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの勢力拡大に加え、顧客嗜好の多様化に対応した既存市場の深耕や新規顧客の開拓による女性、ファミリー客や高齢者の取り込みなどにより全体のゲーム人口は増加するとともに、年末商戦も手伝って盛り上がりました。

こうした情勢のもと、当社は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、多面的な収益展開を図るため、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などの優良なコンテンツ資産を活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めてまいりました。

さらに、在庫リスクの回避や流通コストの削減を図るため、好採算のダウンロード販売の拡大に注力してまいりました。加えて、クリスマス商戦に向けて投入した目玉タイトル「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が好調なスタートを切ったことにより販売本数を伸ばすとともに、売上増大のけん引役を果たしました。

他方、成長余力がある中国において、テンセント社が当社との提携によるPCオンラインゲーム「モンスターハンターオンライン」の配信を12月から開始したところ、順調な滑り出しを示し、今後の事業展開に期待を抱かせました。

一方、アミューズメント市場は、環境の好転が見られず弱含みに展開いたしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は570億60百万円(前年同期比19.3%増)と増収になりました。利益面につきましては、営業利益106億4百万円(前年同期比9.0%増)、経常利益106億40百万円(前年同期比5.2%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益70億6百万円(前年同期比7.1%増)といずれも増益になりました。

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、看板タイトルのシリーズ最新作「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が発売を待ち望んだユーザーの圧倒的な人気により大ヒットを放ち、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、売上増加に大きく寄与いたしました。また、「戦国バサラ4 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。

一方で、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)が堅調に推移したほか、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)のダウンロード数が300万件を超えたことにより好転の兆しが見えてまいりました。

この結果、売上高は360億80百万円(前年同期比11.3%増)、営業利益97億6百万円(前年同期比14.6%増)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、市場停滞が続く状況下、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「あそび王国びいかあぶう」や「キッズコーナー」を増設するなど、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図ること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の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)をオープンしたほか、趣向を凝らした飲食店「カプコンカフェ」(埼玉県)を開店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は65億78百万円(前年同期比5.4%減)、営業利益4億59百万円(前年同期比39.8%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、「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、収益を下支えしましたが、「アスラズ ラース」は軟調に推移いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマンション アーケード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。

この結果、売上高は130億91百万円（前年同期比87.0%増）、営業利益28億95百万円（前年同期比3.8%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13億10百万円（前年同期比10.7%減）、営業利益3億54百万円（前年同期比22.7%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106億56百万円増加し1,114億29百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」69億円および「受取手形及び売掛金」53億79百万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58億88百万円増加し353億30百万円となりました。主な増加は、「長期借入金」20億66百万円、「未払法人税等」18億87百万円および「短期借入金」17億81百万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47億67百万円増加し760億98百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」70億6百万円であり、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)

(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3四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3四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。