

○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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	9

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、家庭用ゲーム機「プレイステーション 4」の普及拡大や新型ゲーム機「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」の据置型ゲーム機が好調に推移したことなどによりハードにソフトを加えた、家庭用ゲームの市場規模は増大いたしました。

また、米国を中心に海外で人気上昇中の「eスポーツ」（エレクトロニック・スポーツ）が2022年の「アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんでまいりました。

加えて、「東京ゲームショウ2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、eスポーツの源流とも呼ばれる当社の人気タイトル「ストリートファイターV」が観戦者の熱気に包まれるなど、国内でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってまいりました。

このような情勢のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売に加え、持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してまいりました。さらに、足踏み状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、組織改革や訴求タイトルの開発、提携ソフトの供給など、顧客満足度の向上に尽力いたしました。また、収益の多角化を図るため、当社の人気タイトルを映画、アニメ、文房具、玩具および飲食品などに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。一方で、パチスロ機部門は、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦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売上高は477億40百万円（前年同期比10.8%減）となりました。また、利益面につきましては、当社IP（知的財産）によるライセンス収入の貢献もあって、営業利益70億9百万円（前年同期比36.9%増）、経常利益70億99百万円（前年同期比71.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益44億39百万円（前年同期比60.7%増）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、「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）や「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が堅調に推移したほか、「ウルトラストリートファイターII」（Nintendo Switch用）もスマッシュヒットを放ちました。一方、昨年9月発売の欧米をターゲットにした「マーベル V.S. カプコン：インフィニット」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）は、軟調に展開いたしました。

オンラインゲームは、配信10周年を記念して大型アップデートを行った「モンスターハンター フロンティア Z」が根強い人気に支えられ底堅く売上を伸ばしました。他方、現状の局面打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、「モンスターハンター エクスプロア」が安定した人気を持続するとともに、IPを用いたライセンス収入が利益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は308億44百万円（前年同期比8.5%増）、営業利益62億57百万円（前年同期比328.2%増）となりました。

なお、第4四半期は当期の旗艦タイトルである「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）の発売により本格的な攻勢をかけてまいります。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、女性や訪日客など新規ユーザーの増加により市場が活性化する状況のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施等の集客展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、2店舗をオープンするとともに、1店舗閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は76億32百万円（前年同期比8.0%増）、営業利益8億15百万円（前年同期比33.4%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

逆風下のパチスロ機部門は、「バイオハザード リベレーションズ」が原価率の低減により一定の利益を確保することができたほか、受託ビジネスの拡大に努めてまいりましたものの、型式試験方法の変更等に伴う市場環境の影響は避けられず、弱含みに展開いたしました。一方、業務用機器部門につきましては、メダルゲーム「モンスターハンター メダルハンティングG」が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示しましたが、同事業は総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は77億11百万円（前年同期比53.5%減）、営業利益21億28百万円（前年同期比60.7%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、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は15億52百万円（前年同期比9.5%増）、営業利益7億58百万円（前年同期比34.8%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70億34百万円減少し1,118億63百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」104億54百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」140億37百万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97億90百万円減少し313億32百万円となりました。主な減少は、「電子記録債務」41億76百万円、「短期借入金」18億50百万円および「賞与引当金」12億96百万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27億56百万円増加し805億31百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」44億39百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」27億37百万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30年3月期の連結業績予想につきましては、平成29年4月27日決算発表時の業績予想を変更しておりません。