

○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	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 四半期連結財務諸表	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
(セグメント情報)	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1四半期における当業界は家庭用ゲーム市場において、国内は軟調に推移いたしましたものの、スマートフォン（高性能携帯電話）を主体としたソーシャルゲーム市場の勢力拡大に加え、堅調な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、当社はモバイルコンテンツ部門等の売上原価の低減や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益改善策を推し進めてまいりました。

また、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。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高95億75百万円（前年同期比45.1%減）となりました。利益面につきましては、営業利益12億68百万円（前年同期比75.3%増）、経常利益12億23百万円（前年同期比6.3%増）、四半期純利益7億65百万円（前年同期比7.5%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、「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用）も堅調に推移しましたものの、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 GG」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション3、Wii U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」が順調に展開したほか、採算性も改善いたしました。

しかしながら、当該期間のラインナップは有力ソフトの不足により、小型タイトルやリピート販売が大半を占めましたため、総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は55億6百万円（前年同期比55.8%減）と減収になりましたが、営業利益につきましては、コスト削減などにより11億31百万円（前年同期比167.6%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、市況軟化のもと、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、消費税増税の影響などもあって、弱含みに推移いたしました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく33店舗であります。

この結果、売上高は22億円（前年同期比11.4%減）、営業利益2億14百万円（前年同期比41.5%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、商品の供給サイクルが端境期となりましたため、新機種投入はなく、リピート販売や受託ビジネス中心の事業展開となりました。

業務用機器部門につきましても同じく既存商品主体の販売となるなど、両部門共に商材が不足しましたものの、計画を上回ることができました。

この結果、売上高は14億98百万円（前年同期比26.7%減）、営業利益6億27百万円（前年同期比4.8%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3億69百万円（前年同期比22.3%減）、営業利益1億77百万円（前年同期比20.6%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66億50百万円減少し899億60百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」26億78百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」95億31百万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59億60百万円減少し267億74百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」39億67百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」34億37百万円、「電子記録債務」39億70百万円、「賞与引当金」7億54百万円および「未払法人税等」4億17百万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6億90百万円減少し631億85百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」7億65百万円であり、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1四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当第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1四半期連結会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1四半期連結会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1四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。