

## ○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
(4) 追加情報	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1四半期における当業界は、米国で開催された世界最大級のゲーム見本市E3において、VR（仮想現実）が注目を集める中、仮想空間を体験できる「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）が脚光を浴びるなど、家庭用ゲーム市場における胎動の兆しが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループは当期の目玉タイトルを期の後半に集中させるなど、下期に重点を置いた事業戦略により年末から来年に向けて本格的な収穫期を迎えるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高は109億27百万円（前年同期比24.9%減）となりました。また、利益面につきましても営業損失7億26百万円（前年同期は営業利益20億26百万円）となりました。さらに、急激な円高による為替差損の発生により経常損失20億80百万円（前年同期は経常利益21億35百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失14億11百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益15億69百万円）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、シリーズ作品「逆転裁判6」（ニンテンドー3DSシリーズ用）がコアユーザーに支えられ、おおむね計画どおり推移したほか、バイオハザードの派生タイトル「バイオハザード アンブレラコア」（プレイステーション4、パソコン用）を6月23日に発売いたしました。しかしながら、大型タイトルの投入サイクルが端境期となりましたため小型タイトルが大半を占めたほか、利幅が大きいリピート販売も伸び悩みました。

また、オンラインゲームおよびモバイルコンテンツにつきましては、局面打開に向けた事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は67億40百万円（前年同期比7.1%増）、営業利益8百万円（前年同期比99.2%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、風適法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の改正が今年の6月に施行されたことにより、夜間の入店規制が緩和された環境のもと、各種イベントの開催や快適な店舗運営など、周辺住民に愛される地域密着型の施設展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

また、ビジネスチャンスを開き切るため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカフェ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。

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34店舗となっております。

この結果、売上高は21億57百万円（前年同期比11.6%増）、営業利益1億7百万円（前年同期比205.9%増）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、下期からの本格的な攻勢を控え、「スーパーストリートファイターIV」を投入したほかは、受託ビジネスに取り組んでまいりました。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に注力したため、弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は16億62百万円（前年同期比72.5%減）、営業損失61百万円（前年同期は営業利益17億72百万円）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3億66百万円（前年同期比34.5%増）、営業利益1億26百万円（前年同期比152.9%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19億92百万円減少し1,110億65百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」23億21百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」32億21百万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30億4百万円増加し408億92百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」124億94百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」61億30百万円、「支払手形及び買掛金」21億64百万円および「賞与引当金」8億75百万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49億96百万円減少し701億72百万円となりました。主な減少は、「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係るもの)」の変動21億33百万円、「親会社株主に帰属する四半期純損失」14億11百万円および「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29年3月期の連結業績予想につきましては、平成28年5月9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)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備および構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、この変更による当第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。

(4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当第1四半期連結会計期間から適用しております。