

○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. 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)	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わが国経済は、堅調な個人消費や円安、輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が北米や欧州などにおいて出揃い、クリスマス商戦の火蓋が切られ盛り上がりを示した一方で、国内での投入は今春発売や未定を含めて最後発となることもあって、市場規模は総じて軟調に推移し、端境期を迎えました。

他方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン（従来型携帯電話）からスマートフォン（高性能携帯電話）に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸びいたしました。

加えて、タブレット（多機能携帯端末）の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。

こうした状況下、当社は昨年9月に満を持して投入した旗艦タイトル「モンスターハンター4」が発売初日から全国の主要販売店で長蛇の列ができるなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、シリーズ累計販売本数も2,800万本を突破しました。

また、外部環境の変化に対応するため、海外を中心に開発委託の削減を推し進めるなど、内作比率を高めることに加え、開発体制の再編による指揮命令系統や責任の明確化、意思決定の迅速化などにより、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。

加えて、昨秋に東京、大阪など全国5都市で「モンスターハンターフェスタ'13」を開催したところ、合計5万人近いファンが来場するなど、活況を呈しました。

さらに、今年の2月には大阪にあるテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との連携により「モンスターハンター・ザ・リアル 2014」が開催されるなど、ブランド展開に弾みをつけてまいります。

なお、斯界で権威がある「ファミ通アワード2012」において、3年連続して「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高752億21百万円（前年同期比3.5%増）、営業利益85億21百万円（前年同期比13.4%減）、経常利益92億51百万円（前年同期比8.0%減）、四半期純利益59億57百万円（前年同期比10.3%減）となりました。

セグメントの業績は、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、前述のとおり目玉タイトル「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしたほか、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」（プレイステーション3、Xbox 360用）も順調に販売を伸ばしました。

また、欧米に照準を合わせた「デッドライジング3」（Xbox One用）や「バイオハザード リベレーションズ アンバーールド エディション」（プレイステーション3、Xbox 360、Wii U、パソコン用）に加え、「逆転裁判5」（ニンテンドー3DS用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の「モンスターハンター4」が堅調な売行きを示したほか、海外向けの「ダックテイルズ」も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸長したことにより販売拡大に寄与いたしました。

一方で、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」（プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用）は、苦戦を強いられ低調裡に終始いたしました。

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 G」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション3、Wii U用）が底堅く展開したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、一昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

また、ビーラインブランドの主力タイトルである「スマーフ・ビレッジ」も息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは、「モンハン 大狩猟クエスト」が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は560億67百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益69億19百万円（前年同期比5.5%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、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、コアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込みに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は79億49百万円（前年同期比3.0%減）、営業利益12億42百万円（前年同期比2.3%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、昨年9月に発売した「デビルメイクライ4」が予想を上回る売行きにより、販売拡大のリード役を果たすとともに、収益を下支えしました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー 2」が堅調に推移いたしました。

しかしながら、前期大ヒットした「バイオハザード5」の反動により、大幅な減収減益を余儀なくされました。

この結果、売上高は92億13百万円（前年同期比28.3%減）、営業利益24億50百万円（前年同期比33.8%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19億91百万円（前年同期比3.0%増）、営業利益7億21百万円（前年同期比6.7%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94億25百万円減少し949億39百万円となりました。主な増加は、「仕掛品」18億27百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」79億36百万円および「受取手形及び売掛金」36億42百万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138億84百万円減少し276億51百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」101億42百万円および「未払法人税等」14億87百万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44億59百万円増加し672億87百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」59億57百万円および「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よるもの）」の変動29億75百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億85百万円および「剰余金の配当」22億83百万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26年3月期の連結業績予想につきましては、平成25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。