

○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、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの市場規模が6,000億円を超え、国内市場をけん引するなど、桑田変じて滄海となるような大変化を示すとともに、業界の盟主を巡る覇権争いはますます激化してまいりました。

また、今年の6月に米国で開催された世界最大級のゲーム見本市、エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ(E3)において、当社が出展した「ストリートファイターV」(プレイステーション4、パソコン用)が海外で定着したブランド力により来場者の耳目を集めたほか、仮想現実(バーチャル・リアリティー)ゲームが相次いで公開されるなど、急成長したモバイルゲームに対抗した動きが活発化してまいりました。

こうした状況下、当社は顧客ニーズに応じたプロモーション活動や開発、販売と密接に連携したマーケティング展開を推し進めたほか、パチスロ機部門において昨年9月の型式試験方法変更に適した新商品第一弾の「バイオハザード6」を発売したところ、好調な出足を示すなど、競争環境の急激な変化に対応した事業展開を図るとともに、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。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高は145億41百万円(前年同期比51.9%増)と増収になりました。利益面につきましても、営業利益20億26百万円(前年同期比59.8%増)、経常利益21億35百万円(前年同期比74.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益15億69百万円(前年同期比104.9%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、「デビルメイクライ4スペシャルエディション」(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)が底堅い売行きを示したほか、レポート販売やダウンロード版も海外を中心に健闘いたしました。

一方、オンラインゲームは弱含みに展開したほか、モバイルコンテンツも「スマーフ ビレッジ アンド ザ マジカル メドウ」(iOS用)が順調な滑り出しを示しましたものの、訴求タイトルの不足などにより軟調に推移いたしました。

当第1四半期は、有力タイトルの投入サイクルが端境期となりましたものの、全体として堅調に推移するなど、下期の本格的な攻勢に向けて地均しを行うことができました。

この結果、売上高は62億94百万円(前年同期比14.3%増)、営業利益11億7百万円(前年同期比2.2%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は、市況回復の足取りが鈍い環境のもと、各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、顧客ニーズに即応した人気ゲーム機の設置など、様々な活性化策による集客展開により利用者の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、市場停滞を反映した消費マインドの低下などにより局面の打開には至りませんでした。当該期間は1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。

この結果、売上高は19億32百万円(前年同期比12.2%減)、営業利益35百万円(前年同期比83.6%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、満を持して発売した「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、幸先のよいスタートを切ったことにより順調に販売台数を伸ばすとともに、売上高を押し上げるなど、収益向上のけん引役を果たしました。

一方、業務用機器部門につきましては、「ルイージマンション アーケード」を6月に発売したほか、既存商品のレポート販売主体による営業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は60億42百万円(前年同期比303.2%増)、営業利益17億72百万円(前年同期比182.4%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2億72百万円(前年同期比26.2%減)、営業利益50百万円(前年同期比71.9%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60億70百万円増加し1,068億43百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」31億59百万円、「商品及び製品」16億52百万円および「仕掛品」14億52百万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50億49百万円増加し344億91百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」35億円、「支払手形及び買掛金」22億10百万円および「電子記録債務」10億44百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」6億83百万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10億21百万円増加し723億52百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」15億69百万円および「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係るもの)」の変動7億71百万円であり、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)

(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、当第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、当第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1四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、当第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1四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。