

○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3四半期連結累計期間における当業界は、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが現れ始めており、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社は経営の根幹をなす開発部門の改革を図るため、組織再編やマネジメント体制を強化するとともに、指揮命令系統や責任の明確化などによる迅速な意思決定や機動的な事業展開により子会社を含めたグループ全体の最適化を推し進めてまいりました。

また、平成28年10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まったほか、サバイバルホラーゲームでは世界初のミュージカルとなる「バイオハザード～ヴォイス・オブ・ガイア～」が東京・大阪で上演されるとともに、「バイオハザード」シリーズ最新作のハリウッド映画「バイオハザード：ザ・ファイナル」が昨年12月23日から日本で公開されるなど、豊富なコンテンツ資産を活用したメディアミックス展開により知名度の向上やブランド価値の増大等、人気ゲームとの相乗効果の創出に努めてまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は前年同期に大ヒットした「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の反動減もあって535億7百万円（前年同期比6.2%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益51億19百万円（前年同期比51.7%減）、経常利益41億47百万円（前年同期比61.0%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益27億62百万円（前年同期比60.6%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、昨年12月発売の「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）が堅調な出足を示しましたが、低年齢者向けに投入した「モンスターハンター ストーリーズ」（ニンテンドー3DSシリーズ用）は軟調に推移いたしました。一方で、人気タイトルのリメイク版「バイオハザード5」（プレイステーション 4、Xbox One用）および「バイオハザード4」（プレイステーション 4、Xbox One用）が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。加えて、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。

また、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性スタッフが中心となって開発したスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われのパルマ」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、新境地を開きました。

この結果、売上高は284億28百万円（前年同期比21.2%減）、営業利益14億61百万円（前年同期比84.9%減）となりました。

なお、第4四半期は当期の二枚看板タイトル「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）および「モンスターハンターダブルクロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の投入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、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）の改正が昨年の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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客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、新たなビジネスチャンスを開きため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」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。

当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は70億69百万円（前年同期比7.5%増）、営業利益6億11百万円（前年同期比33.1%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、目玉機種「モンスターハンター狂竜戦線」が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。また、業務用機器部門につきましては、「マリオパーティ ふしぎのチャレンジワールド」を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。

この結果、売上高は165億91百万円（前年同期比26.7%増）、営業利益54億22百万円（前年同期比87.3%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14億18百万円（前年同期比8.3%増）、営業利益5億62百万円（前年同期比58.8%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22億19百万円増加し1,152億76百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」64億61百万円および「ゲームソフト仕掛品」51億71百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」75億15百万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49億6百万円増加し427億95百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」84億82百万円および「電子記録債務」32億74百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」53億6百万円および「賞与引当金」11億79百万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26億87百万円減少し724億81百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」27億62百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加33億2百万円および「剰余金の配当」27億74百万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。

(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3四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）を第1四半期連結会計期間から適用しております。