

○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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	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、家庭用ゲームにおいてAI（人工知能）の導入や高精細な映像の取り込み等、ハイテク化や高度化が日進月歩で進むとともに、日本政府のコンテンツ産業の成長戦略である「クールジャパン」にeスポーツが明記されるなど、変化の波が押し寄せてまいりました。

このような環境のもと、当社は米国ロサンゼルスで開催した世界最大級のゲーム見本市「E3」において発表した「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が来場者の大きな反響を呼んだほか、10年ぶりのシリーズ最新作となる「デビル メイ クライ5」（Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用）も強い関心を示すなど、当期二大タイトルの来年投入に向けて期待が膨らんでまいりました。また、今年1月の発売から圧倒的な人気により大旋風を巻き起こした「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）が続伸したほか、利幅が大きいリピート販売も伸びいたしました。

この結果、当第1四半期の売上高は172億4百万円（前年同期比46.5%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益51億6百万円（前年同期比550.8%増）、経常利益54億92百万円（前年同期比610.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益39億3百万円（前年同期比648.6%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、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、前期に快進撃を続けた「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）がユーザー層の拡大により人気が続いたほか、ワールドワイドで大ヒットを放ったことによる国際ブランドの確立によりIP基盤が拡充いたしました。また、海外で発売した新作タイトルの「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、Nintendo Switch向け「ロックマン クラシックス コレクション」、「ロックマン クラシックス コレクション 2」および「ロックマン クラシックス コレクション 1+2」も固定ファンや根強いブランド力により底堅い売行きを示しました。

加えて、利益率が高いリピータタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。さらに、将来の多様なデジタルコンテンツ展開を見据えて「バイオハザード 7 レジデント イービル クラウド バージョン」（Nintendo Switch用）のストーリーミング配信を開始いたしました。

この結果、売上高は137億82百万円（前年同期比79.3%増）、営業利益57億35百万円（前年同期比242.2%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、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、多様な顧客に対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、快適な店舗運営など地域密着型の集客展開により顧客の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

新規出店といたしましては、広島県に1店舗オープンしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は23億81百万円（前年同期比6.0%増）、営業利益1億43百万円（前年同期比12.1%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、市況軟化のもと「大神」を発売したものの、消費マインドの低下や施設オペレーターの投資抑制などにより、需要は減退し伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は3億76百万円（前年同期比73.1%減）、営業損失1億54百万円（前年同期は営業損失2億29百万円）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6億64百万円（前年同期比59.9%増）、営業利益4億11百万円（前年同期比122.6%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46億9百万円減少し1,202億20百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」42億11百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」71億44百万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69億80百万円減少し324億27百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」34億25百万円および「賞与引当金」10億61百万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23億71百万円増加し877億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」39億3百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」19億16百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018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。