

添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 継続企業の前提に関する注記	9
(5) セグメント情報	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9
4. (参考) セグメント情報等	10
(1) 事業の種類別セグメント情報	10
(2) 所在地別セグメント情報	10
(3) 海外売上高	11

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期における当業界は、ネットワークゲームが急成長するとともに、高機能携帯電話（スマートフォン）や携帯電話向け交流サイト（SNS）の市場拡大に加え、多機能携帯端末（アイパッド等）が人気を集めるなど、相次ぐ新勢力の参入により構造的変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした環境のもと、当社はオンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力するなど、市場動向に対応した事業展開を図ってまいりました。

また、海外展開加速の一環として「CAPTIVATE 2010」（ハワイ）において、新作タイトルのプレゼンテーションを行うとともに、人気ゲームとのシナジー展開を図るため、「バサラ祭2010～春の陣～」のイベントを開催するなど、国内外において積極的な販促キャンペーンを推し進めてまいりました。

しかしながら、景気低迷を背景とした欧米の市場規模が縮小する状況下、海外における看板タイトル「ロスト プラネット2」（プレイステーション3、Xbox 360用）が伸び悩むなど、総じて弱含みに展開いたしました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、主力部門である家庭用ゲームソフトが軟調に推移したことに加え、ドルやユーロに対する円高の加速も手伝って、売上高は190億37百万円（前年同期比2.4%減）となりました。利益面につきましては、売上高の減少や大型ソフト発売に伴う開発費の増加などにより、営業利益10億5百万円（前年同期比72.6%減）、経常利益2億16百万円（前年同期比94.8%減）、四半期純利益2億13百万円（前年同期比90.4%減）となりました。

セグメントの状況

コンシューマ・オンラインゲーム事業

当事業におきましては、「スーパーストリートファイター」（プレイステーション3、Xbox 360用）やオンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」（パソコン用、Xbox 360用）が堅調に推移いたしました。目玉タイトルの「ロスト プラネット2」（プレイステーション3、Xbox 360用）が大幅に計画を下回ったほか、「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が伸び悩むとともに、新作ソフト「ゴースト トリック」（ニンテンドーDS用）も苦戦を強いられるなど、全体的に下振れしたことにより弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は149億95百万円となり、営業利益は大型タイトルの開発費増大による収益の圧迫により17億84百万円となりました。

モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム市場が急成長する環境下、事業領域の拡大を図るためアイパッド向けに配信を開始した「バイオハザード4 アイパッド エディション」のダウンロード数が漸増したほか、前期に投入した 아이폰/アイポッド・タッチ向け「ストリートファイター」や「逆転裁判 - 蘇る逆転 -」も計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は6億80百万円、営業利益97百万円となりました。

アミューズメント施設事業

当事業におきましては、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施などにより、新規顧客の取り込みやリピーターの確保に努めるとともに、投資抑制等の店舗運営コストの圧縮など、市場環境に対応した事業展開により利益向上に取り組んでまいりました。

当該期間は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗であります。

この結果、売上高は26億30百万円と減収になりましたが、営業利益は収益改善策が奏効したことにより1億78百万円と増益になりました。

アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器につきましては施設オペレーターの購買力低下など需要低迷が続く中、新商品の投入がなかったため、既存商品による営業展開を余儀なくされましたが、商材不足の影響は避けられず、低調裡に終始いたしました。

一方、遊技機向け関連機器は、リピートタイトルの「新鬼武者」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は2億52百万円、営業損失1億69百万円となりました。

その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は4億79百万円、営業利益30百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ32億18百万円減少し834億3百万円となりました。主な減少は、現金及び預金11億29百万円およびゲームソフト仕掛品17億32百万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11億15百万円減少し315億49百万円となりました。主な減少は、未払法人税等4億57百万円および賞与引当金3億99百万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21億2百万円減少し518億54百万円となりました。主な減少は、剰余金の配当11億81百万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10億66百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年3月期の業績予想につきましては、平成22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. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

棚卸資産の評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第1四半期連結累計期間を含む連結会計年度の税金等調整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、税金等調整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) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

「資産除去債務に関する会計基準」等の適用

当第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）および「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。

これにより、営業利益および経常利益はそれぞれ8百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は212百万円減少しております。

「持分法に関する会計基準」および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

当第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分）および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第24号 平成20年3月31日）を適用しております。

この適用による損益への影響はありません。