

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) (参考)事業の種類別セグメント情報	10
(2) (参考)所在地別セグメント情報	10
(3) (参考)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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費や輸出はおおむね堅調に推移いたしましたものの、長引く円高や株安に加え、雇用情勢の低迷や米国経済の減速懸念などにより、景気は踊り場局面に差し掛かってまいりました。

当業界におきましては、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、けん引ソフトの不足などにより事業環境が軟調に推移する中、高機能携帯電話や多機能情報端末等のゲーム専用機以外で利用者が交流しながら楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、新たなうねりが出てまいりました。

こうした状況のもと、当社はこれまで下期に偏重しがちなゲームソフトの販売を平準化させるため、市場環境を勘案しつつ主力タイトルを四半期ごとに投入する戦略転換を行いました。

また、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。

さらに、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「モバゲータウン」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場を開拓するため、iPhone/iPod・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェースブックを通じてソーシャルゲーム用ソフトの供給を予定するとともに、書籍、玩具等のゲーム関連商品の販路拡大を図るため、楽天の仮想商店街「楽天市場」に出店いたしました。

一方、当社の看板タイトル「バイオハザード」を題材にしたハリウッド映画「バイオハザード アフターライフ」が今秋全世界で同時公開され、知名度の向上やブランド価値の増大など副次的効果をもたらしました。

しかしながら、円相場の高騰や有力ソフト「ロスト プラネット 2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の大幅な計画未達に加え、大型タイトル「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の発売が遅れたことなどにより、総じて弱含みに展開いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高407億6百万円(前年同期比4.7%増)と増収になりましたが、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は39億42百万円(前年同期比29.3%減)となり、経常利益は為替差損の発生などにより28億80百万円(前年同期比47.4%減)、四半期純利益は17億84百万円(前年同期比39.9%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、主力タイトルの「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)を9月に発売いたしました。

また、「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「戦国BASARA3」(プレイステーション3、Wii用)に加え、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)が堅調に推移したほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村」(プレイステーション・ポータブル用)も人気キャラクターのアイルーがユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

しかしながら、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、「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の投入遅れが重なっ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307億73百万円となり、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45億30百万円となりました。

モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、事業領域の拡大を図るためiPad向けに配信を開始した「バイオハザード4 iPad エディション」のダウンロード数が増加したほか、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」も会員数が50万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。また、iPhone/iPod・タッチ向けに「魔界村騎士列伝」を提供するとともに、前期に投入した「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13億65百万円、営業利益3億円となりました。

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周辺住民に愛される地域密着型の施設展開により、女性、ファミリー客の取り込みやリピーターの確保に努めるとともに、投資抑制やコストの削減など、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

上期は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は59億16百万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7億32百万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、業務用機器は施設オペレーターの購買力低下など市場停滞気味の環境下、需要の掘り起こしや新規顧客の開拓に努めましたものの、新商品の投入がなかったことによる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」が息の長い売行きを示しました。

この結果、売上高は14億6百万円、営業利益19百万円となりました。

その他

その他の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12億44百万円、営業利益2億27百万円となりました。

(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37億86百万円増加し904億8百万円となりました。主な増加は、現金及び預金35億88百万円および受取手形及び売掛金33億13百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品22億78百万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48億46百万円増加し375億11百万円となりました。主な増加は、長期借入金26億44百万円および支払手形及び買掛金11億34百万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10億59百万円減少し528億97百万円となりました。主な増加は、四半期純利益17億84百万円であり、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15億53百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年5月7日に公表しました平成23年3月期の連結業績予想につきましては、平成22年10月4日に修正を行っております。詳細については、平成22年10月4日発表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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2四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2四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2四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

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16百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は220百万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

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10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。