

○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) 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. 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
四半期連結損益計算書 .....	6
四半期連結包括利益計算書 .....	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) セグメント情報等 .....	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	10

## 1. 当四半期決算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、主戦場である家庭用ゲーム市場において、海外は弱含みに展開しましたものの、国内は回復基調で推移いたしました。一方、スマートフォン（高機能携帯電話）の普及拡大等により急成長が続いたソーシャルゲーム市場は、コンプガチャ問題に端を発した利用限度額の制限などもあって一服感がありましたものの、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況下、当社は欧米市場に照準を合わせたプライベートイベント「CAPTIVATE」をイタリアで開催したほか、カプコンの最新作が体験できる「CAPCOM SUMMER JAM」を東京で開催しました。また、メディア戦略の一環として人気コンテンツとの相乗展開を図るため、「戦国BASARA」シリーズのテレビドラマ化を決定するなど、積極的なプロモーション活動や販促キャンペーン、各種イベントを行ってまいりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高186億20百万円（前年同期比55.8%増）、営業利益26億69百万円（前年同期比244.4%増）、経常利益22億9百万円（前年同期比304.5%増）、四半期純利益13億20百万円（前年同期比290.2%増）となりました。

## セグメントの状況

## ①デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、初の大型オープンワールドゲームである「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション3、Xbox 360用）が海外では伸び悩みましたものの、採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ったことによりポジティブサプライズとなり、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成しました。

また、前期にモバゲー向けに配信した「みんなとモンハンカードマスター」が引き続き底堅い売上を示したほか、「戦国BASARAカードヒーローズ」を提供するとともに、グリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は200万人を突破しました。

加えて、戦略ブランドであるビーラインタイトルの「スマーフ・ビレッジ」や「スヌーピー ストリート」などの人気コンテンツが幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。

さらに、ブラウザゲーム参入の第1弾として「ブラウザ戦国BASARA」のサービスを開始したほか、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも安定した収益を確保しました。

この結果、売上高は137億40百万円（前年同期比78.8%増）、営業利益24億1百万円（前年同期比175.6%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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、高齢者を対象にしたゲーム機の体験説明会を行うなど、趣向を凝らした集客展開により新規ユーザーの開拓、リピーターの確保等、客層の拡大に取り組むとともに、不採算施設の閉店など、効率的な店舗戦略を推し進めてまいりました。

しかしながら、顧客誘引商品の不足や前年同期における東日本大震災後の特需の反動による影響を避けられませんでした。

当期は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は25億75百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益3億86百万円（前年同期比25.9%減）となりました。

## ③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新型メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」を投入したほか、「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体の販売展開を行いました。

また、遊技機向け関連機器は、受託ビジネスの拡大に努めてまいりました。

この結果、売上高は17億11百万円（前年同期比96.6%増）、営業利益6億91百万円（前年同期は営業利益6百万円）となりました。

## ④その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は5億93百万円（前年同期比5.1%増）、営業利益2億30百万円（前年同期比9.7%減）となりました。

当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

(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63億48百万円減少し918億98百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品18億84百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金94億57百万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52億40百万円減少し336億55百万円となりました。主な増加は、短期借入金23億93百万円であり、主な減少は、支払手形及び買掛金28億70百万円、未払法人税等28億47百万円および賞与引当金11億23百万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11億8百万円減少し582億43百万円となりました。主な増加は、四半期純利益13億20百万円であり、主な減少は、剰余金の配当14億39百万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9億62百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成25年3月期の連結業績予想につきましては、平成24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関しては、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

(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更)

当社および国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

なお、この変更による当第1四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。