

○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、個人消費や設備投資が堅調に推移しましたものの、欧州債務問題の再燃懸念や米国、中国経済の減速傾向に加え、長引く円高や株安などにより、景気はまだ模様ながら横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、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、国内は昨年から今年にかけて新型携帯ゲーム機が相次いで登場したことが奏功するなど、ハードの増加が市場全体を押し上げたこともあって、回復基調で推移いたしました。

一方、破竹の勢いで成長が続いてきたソーシャルゲーム市場は、コンパ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、一時の勢いは弱まりましたものの、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況下、当社においては、「ドラゴンズドグマ」(プレイステーション3、Xbox 360用)が国内で健闘したほか、目玉タイトル「バイオハザード6」(プレイステーション3、Xbox 360用)を9月末に出荷いたしました。

また、海外市場に照準を合わせたプライベートイベント「CAPTIVATE」(カプティベート)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」(カプコン サマージャム)の催しや「モンスターハンター オークストラコンサートツアー」を全国6都市で公演するなど、各種イベントを実施いたしました。加えて、人気ソフトとの相乗展開を図るため、「戦国BASARA」シリーズを実写ドラマ化したテレビ放送が開始されたほか、当社の旗艦ソフトである「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V リトリビューション」が日米をはじめ全世界で上映されるなど、メディアアミックス展開により有力コンテンツの知名度向上やブランド価値の増大を図ることができました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高455億38百万円(前年同期比55.7%増)、営業利益65億15百万円(前年同期比134.2%増)、経常利益60億76百万円(前年同期比218.5%増)、四半期純利益41億25百万円(前年同期比355.1%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、主力ソフト「バイオハザード6」(プレイステーション3、Xbox 360用)が堅調な出足を示したほか、初の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)が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、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、前期に発売した「バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ」(プレイステーション3、Xbox 360用)も手堅く伸ばいたしました。加えて、ダウンロードコンテンツも安定した人気に支えられ収益向上に寄与いたしました。

一方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームがフィーチャーフォン(従来型携帯電話)からスマートフォン(高性能携帯電話)への移行が進む中、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すとともに、同じく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200万人を突破したほか、「戦国BASARAカードヒーローズ」を提供いたしました。

さらに、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。

また、「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349億93百万円(前年同期比69.1%増)、営業利益57億77百万円(前年同期比83.1%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体験ツアーや会員制度の導入を行うなど、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、戦略的な店舗展開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需要増による反動減を避けられませんでした。

当期は、不採算店2店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は56億30百万円(前年同期比7.0%減)、営業利益9億86百万円(前年同期比19.4%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35億94百万円(前年同期比216.3%増)、営業利益13億36百万円(前年同期は営業損失2億16百万円)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13億20百万円(前年同期比3.4%減)、営業利益4億97百万円(前年同期比6.3%減)となりました。

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2四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66億43百万円増加し1,048億91百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品15億48百万円、現金及び預金13億78百万円、商品及び製品13億76百万円および原材料及び貯蔵品10億60百万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50億47百万円増加し439億43百万円となりました。主な増加は、短期借入金42億86百万円および支払手形及び買掛金25億71百万円であり、主な減少は、未払法人税等18億79百万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15億95百万円増加し609億48百万円となりました。主な増加は、四半期純利益41億25百万円であり、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10億64百万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2四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、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2四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。