

○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3四半期連結累計期間における当業界におきましては、昨年9月開催の「東京ゲームショウ2012」が過去最高の来場者数を記録したことに加え、新型家庭用ゲーム機の登場により年末商戦が盛り上がるなど、国内は久々に活況を呈しました。一方、海外はクリスマスに向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたものの、総じて軟調に推移いたしました。

また、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、着実にマーケットシェアを伸ばしてまいりました。

事業環境が転換期に入っている状況下、スマートフォン（高性能携帯電話）と家庭用ゲーム機との棲み分けが進んでまいりましたが、双方の相乗効果により市場規模は増勢いたしました。

こうした市況のもと、当社は収益源の拡大を図るため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開に加え、豊富な商品ラインナップにより顧客満足度を高めるとともに、ファン層の増大を図ってまいりました。

さらに、グローバル展開を加速させるため成長余力があるアジア市場での事業拡大を目指して、同地域初の開発拠点を台湾に開設したほか、子会社を通じてタイに現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に着々と布石を打ってまいりました。

他方、主力タイトルの計画未達や期待作の発売延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高726億99百万円（前年同期比44.6%増）、営業利益98億38百万円（前年同期比45.9%増）、経常利益100億54百万円（前年同期比72.6%増）、四半期純利益66億45百万円（前年同期比104.9%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

当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である当事業におきましては、主力ソフトの「バイオハザード6」（プレイステーション3、Xbox 360用）が発売当初は堅調な出足を示したものの、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、「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たほか、廉価版の「モンスターハンター3（トライ）Gベストプライス！」（ニンテンドー3DS用）も手堅く伸ばいたしました。

また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として「モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.」を投入したところ、スマッシュヒットを放ちました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、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、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、ビーラインブランドの「スマーフ・ビレッジ」が長期にわたり安定した収益を確保したほか、昨年12月に配信を開始した「スマーフ・ライフ」が幸先のよいスタートを切るなど、ソーシャルゲームがおおむね順調に推移いたしました。

加えて、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、息長く収入を得ることができました。

この結果、売上高は497億20百万円（前年同期比39.2%増）、営業利益73億22百万円（前年同期比0.2%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、顧客満足度の向上を図るため、各種イベントの開催や快適な店舗運営によりコアユーザーの確保、新規顧客の開拓に努めるなど、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。

しかしながら、けん引機種の不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず弱含みに展開いたしました。

当期は、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は81億98百万円（前年同期比6.9%減）、営業利益12億71百万円（前年同期比14.7%減）となりました。

③アミューズメント機器事業

業務用機器部門におきましては、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる!カーニバル」や「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体のリピート販売を行いました。

また、パチスロ機部門は、旗艦タイトルの「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示したため、収益向上に大きく寄与したほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

この結果、売上高は128億47百万円(前年同期比248.9%増)、営業利益37億1百万円(前年同期は営業利益20百万円)となりました。

④その他事業

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は19億33百万円(前年同期比5.7%減)、営業利益6億76百万円(前年同期比17.2%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3四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110億31百万円増加し1,092億78百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」36億52百万円、「ゲームソフト仕掛品」35億69百万円および「商品及び製品」15億20百万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56億3百万円増加し444億98百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」43億35百万円および「支払手形及び買掛金」23億43百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」12億6百万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54億27百万円増加し647億79百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」66億45百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」23億3百万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24年5月7日に公表しました、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12月19日に修正を行っております。詳細については、平成24年12月19日発表の「平成25年3月期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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3四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3四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。