

## 2008年3月期決算説明会 取締役常務執行役員 阿部 和彦 説明要旨

### 2008年3月期 決算短信補足資料: 業績概況

2008年3月期連結決算の概況につきましてご説明いたします。今回の決算の特徴ですが、コンシューマー用ゲームソフト事業が好調に推移し、業績を牽引し、またコンテンツエキスパンション事業も非常に好調に推移いたしました。一方でアミューズメント施設運営事業や、業務用機器販売事業、につきましては若干数字を落としております。しかしながらコンシューマー用ゲームソフト事業が非常に好調に推移した結果、増収増益となっております。

### P.2-7 連結損益計算書

実績ベースの前年比増減については、売上高は90億円程プラスになっておりまして、約11.5%の増収となっております。営業利益、経常利益、それから当期利益につきましてもそれぞれ全項目で好調な業績を達成したという状況です。計画との対比につきましては、第3四半期での修正計画比ではのでそれぞれ10億円強くらいの増減となっておりますが、これは当初計画と比べますと大幅に増収増益になったという状況でございます。

個別のご説明をしたいと思います。まず売上高につきましては、コンシューマー用ゲームソフト事業におきまして「デビルメイクライ4」を約232万本出荷しております。「バイオハザード4 Wii edition」は約130万本、「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」は約106万本など、主力のタイトルが非常に好調で100万本を越えて業績を牽引しております。加えまして前期発売の「モンスターハンターポータブル 2nd」は国内のレポートと海外の新規販売を合わせまして約95万本の販売を達成しております。3月の27日発売の「モンスターハンターポータブル 2nd G」も約4日間で99万本を出荷しておりまして、現在約220万本を達成している状況でございます。こういったタイトルが業績を牽引し売上高につきましても数字を伸ばしました。またコンテンツエキスパンション事業、も前年と比べ約20%成長しております。

続きまして営業利益です。こちらにもコンシューマー事業が好調であったことから、金額にして131億円、前期比では35億円の増収増益となっております。

一方で経常利益ですが、為替差損が約21億円出ております。これは円高の影響が大きく影響しております。元々想定していた1ドル115円から今回期末で100円19銭、へ変更しているため、為替差損が生じてしまいました。その結果2008年3月期で123億円となっております。

当期純利益につきましては金額で78億円でございます。これは北米子会社の繰延税金資産の評価引当金を見直したところ、34.9%というかたちで例年より若干税率が下がったためです。

## **P.8-12 セグメント別概況**

それではセグメントの情報についてのご説明をしたいと思います。まずコンシューマー用ゲームソフト事業が約 80 億円の増収でございました。加えてコンテンツエキスパンション事業についても 85 億円というかたちで順調に売上を押し上げているという状況です。一方でアミューズメント施設運営事業ですが、新規出店が 9 店舗ほどあったにも関わらず売上がフラットになっておりますのでかなりの苦戦を強いられました。最後に業務用機器販売事業ですが、前期上期におきまして、ドンキーコング・バナナキングダムの不具合がございました。その関係で上期に余り数字があがっておりません。しかしながら、前期比では若干のマイナスではございますが、下期に挽回いたしまして、65 億円を計上できたという状況でございます。

次に日・米・欧のセグメント別概況です。まず日本国内においては、コンシューマーが非常に好調に推移したこと、特にモンスターハンターシリーズである「モンスターハンターポータブル 2nd」、それから「モンスターハンターポータブル 2nd G」が共に約 100 万本を達成しているというところから、順調に推移しております。コンテンツエキスパンション事業の方もやはり売上を押し上げております。一方で、業務用機器販売、アミューズメント施設運営事業におきましては、当社だけではなく、業界各社皆様共通の状況かと思っておりますが、かなり苦戦して数字を落としているという状況でございます。ただしコンシューマーとコンテンツエキスパンション事業の好調により売上高、利益ともに増益になっております。

北米は売上高はほぼ前年並みとなり、営業利益においては 9 億円ほど増益になっております。状況としては一昨年は「ロスト プラネット」、「デッドライジング」という 2 本の大型タイトルの販売単価が 60 ドルでした。前期のタイトルでいきますと、「デビルメイクライ 4」は単価 60 ドルですが、「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」は 49 ドル、また「バイオハザード 4 Wii edition」が 29 ドルで売ってございました。その関係でやや平均単価が下がってしまったこと、および廉価版の販売も積極的に行ないましたので、全般的に単価の落ち込みがございました。ただ、営業体制につきましては、営業利益を出す体制を厳格に整えており、原価や販管費の管理を徹底した関係で利益率は改善しております。

欧州地域につきましては一昨年に比べて約 17 億円売上が伸びております。元々販売していたフランスとドイツ、イギリスという主要 3 地域に加え、前期、前々期頃からスペインやイタリア、ロシア、東欧地域、にも販路を開拓していくという方向で積極的に展開をしておりました。このような努力が奏功致しまして、特に PC 向けの売上が急増したことにより 100 億円近い売上高を達成しております。営業利益につきましても 18 億円と、大幅な増収増益になっております。

また、北米主導で開発・販売を進めておりました Moto GP07 も計画通りに成果を挙げ、海外で当社が作った大型タイトルをようやくローンチさせて頂きました。北米のタイトルは今後も意欲的に発売してまいります。

### **P.13-16 連結貸借対照表**

バランスシートの全体感の特徴と致しましては、資産が約 20 億円程度増えております。負債では流動負債と固定負債が入れ替わっています。全体では負債で 60 億円強減りました。その分純資産が増えているという状況で、かなりバランスが取れた体制になってきたと思っております。自己資本比率の方も 60%近くに改善されております。

まず資産ですが、ゲームソフト仕掛品は、当社ゲームタイトルの仕掛の資産です。2007 年と、2008 年 3 月期で比べますと約 30 億円弱伸びております。これは今期、来期以降発売する大型タイトルが控えているための増加でございます。次に無形固定資産ですが、当社は現在様々な事業改革進めておりまして、経営が可視化できる体制を作るという意味でのシステム投資をしております。これに加えてオンライン関係のコンテンツがこの科目に入っております、これにより 20 億円プラスになっております。

負債で特徴的なもので言いますと、一年以内の償還予定の転換社債が、長期負債から短期負債に振り替えて 2008 年 3 月期の段階で 149 億 9700 万円、元々 150 億円の発行でした。これは来年の 3 月末に償還を迎えるという事で短期負債に振られています。長期負債ではユーロ円建転換社債ですが、これは 2004 年に 115 億円調達したもので、転換が進んでおりまして、残り 12 億円となっています。あとは長期借入金および短期借入金です。

### **P.17-18 連結キャッシュフロー計算書**

キャッシュフローの特徴としましては、2007 年 3 月期では 160 億円というかなり大きな営業キャッシュフローが出ていた一方で、前期末は 75 億円でした。この主な原因は 2 つありまして、1 つは期末に様々な大型タイトルがあり売掛債権が増加したこと、および 2 つめは発売前の大型タイトルが控えているため、ゲームソフト仕掛金が増加したことによるものです。

投資活動につきましては、前期はカナダの会社を買収したためにお金を使っていましたが、今期元通りに戻ったという状況でございます。

財務活動によるキャッシュフローについては、前期は 100 億円の CB の償還を行ったため 100 億円キャッシュが入ったという点と、自己株を 30 億円ほど買ってございましたので、これにより財務キャッシュフローがかなりマイナスになったという状況です。今期はそういうものがなく、基本的には配当金や借り入れの返済などで、25 億円弱のマイナスになっております。従いまして現金の残高は前期比 20 億円減の、320 億円強でございます。

#### **P.19-20 財務活動の基本方針**

中期の戦略と致しまして「売上高 10%、営業利益 15%」、これが経営としての最低ラインの1つであります。こういった経営戦略に則りまして、各事業が着実に拡大し、成長させていく事を基本路線にしております。このためにまず経営の事業に必要なお金を確実に調達、確保していくということが基本の考え方となっております。この実現のために、今現状未使用の150億円のコミットメントラインにより流動性の維持と確保をきちっとしていきたいと思っています。2点目は成果の配分です。今後事業投資を精力的に進めてまいります。財務体質については、ようやく自己資本比率も上がってきています。一方でキャッシュポジションということで、預貸比率も非常に良くなっているという状況でございます。こういった体質をきちっと維持したいと思っております。最後に株主の還元の検討ということで、これは今回プレスリリースさせて頂きましたが、中間で15円配当から20円配当と、創業25周年の記念配当をすることといたしました。ただ当社と致しましては、事業成長の元で安定的な株主還元の検討の事も考えていきたいと思っております。

以上が2008年3月期決算の詳細の説明となります。ありがとうございました。