

○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(その他)に関する事項 .....	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	4
(4) 追加情報 .....	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及び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 .....	9
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	10
(5) セグメント情報等 .....	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	11

## 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、電力供給不足への懸念や欧米の財政危機に加え、株価の低迷や円高の加速により輸出環境が悪化するなど、景気は踊り場状態となり、先行き不透明感が強まりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場の縮小傾向が続く中、携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）の勢力拡大により、多様かつ低価格のソーシャルゲームやダウンロードゲームが急成長するなど、新たなプラットフォームの存在感が増すとともに、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした状況のもと、当社は市場環境の変化に対応するため、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業において家庭用ゲーム機、パソコンおよび携帯電話向けの開発部隊を統合し、効率的かつ機動的な開発展開を図るとともに、新たな収益源としてソーシャルゲームの開発、供給に先手を打つなど、オンライン事業の強化に取り組んでまいりました。

一方、主力タイトルであるモンスターハンターシリーズの「モンスターハンターフェスタ'11」の全国イベントやユニバーサル・スタジオ・ジャパン（大阪市）における「モンスターハンター・ザ・リアル」の開催に加え、戦国BASARAシリーズの「バサラ祭2011～夏の陣～」等の各種イベント、販促キャンペーンを行うなど、積極的な事業展開を図りました。

また、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとの相乗効果を創出するため、劇場版アニメ「劇場版 戦国BASARA-The Last Party-」を今年の6月に上映したほか、「逆転裁判」や「デビルメイクライ」の映画化を決定するなど、有力コンテンツによるメディアミックス戦略を推し進めました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、前年同期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって、売上高292億52百万円（前年同期比28.1%減）、営業利益27億82百万円（前年同期比29.4%減）、経常利益19億7百万円（前年同期比33.8%減）、四半期純利益9億6百万円（前年同期比49.2%減）となりましたが、計画を上回ることができました。

## セグメントの状況

## ①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、「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」（ニンテンドー3DS用）や「モンスターハンターポータブル3rd HD Ver.」（プレイステーション 3用）が底堅い売行きを示しました。また、「スーパーストリートファイターIV アーケードエディション」（プレイステーション 3、Xbox 360用）や「戦国BASARAクロニクルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）がおおむね計画どおり推移したほか、「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村G」（プレイステーション・ポータブル用）や数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1」（パソコン、Xbox 360用）が持ち味を活かして好伸びいたしました。

この結果、前年同期に目玉タイトルを複数投入した反落もあって売上高は181億13百万円（前年同期比41.1%減）、営業利益22億51百万円（前年同期比50.3%減）となりましたが、計画を上振れいたしました。

## ②モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、ソーシャルゲーム市場が急拡大する情勢のもと、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフ・ビレッジ」が好調に推移し、業績向上のけん引役を果たすとともに、同じく投入した「ゾンビカフェ」および「リル・パイレーツ」と合わせて2,000万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

また、iPhone/iPod・タッチ向け「モンスターハンター DYNAMIC HUNTING」が健闘したほか、携帯電話用交流サイト「GREE」用に「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」を提供いたしました。

この結果、売上高は25億81百万円（前年同期比89.0%増）、営業利益9億3百万円（前年同期比201.0%増）となりました。

## ③アミューズメント施設事業

当事業におきましては、本年3月に発生した東日本大震災により10店舗が被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、ファン感謝イベントの開催やサービスデーの実施に加え、既存店のリニューアルなど、各種の活性化策による集客展開を行ってまいりました。

他方、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことや節約志向も追風となつて、「安・近・短」型の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことにより、回復基調に転じてまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は60億54百万円（前年同期比2.3%増）、営業利益12億23百万円（前年同期比67.1%増）となりました。

④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「New スーパーマリオブラザーズ Wiiコインワールド」を投入しましたが、商材不足の影響は避けられず、軟調に推移いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、商品の供給サイクルが端境期のもと、他社からの開発受託中心の事業展開となりましたため、総じて弱含みに終始いたしました。

この結果、売上高は11億36百万円（前年同期比19.2%減）、営業損失2億16百万円（前年同期は19百万円の営業利益）となりました。

⑤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13億66百万円（前年同期比9.9%増）、営業利益5億30百万円（前年同期比133.0%増）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41億93百万円減少し862億15百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品79億93百万円および原材料及び貯蔵品7億78百万円であり、主な減少は、現金及び預金76億10百万円および受取手形及び売掛金62億18百万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5億34百万円増加し329億35百万円となりました。主な増加は、短期借入金50億円であり、主な減少は、未払法人税等21億99百万円および賞与引当金22億74百万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47億27百万円減少し532億80百万円となりました。主な増加は、四半期純利益9億6百万円であり、主な減少は、自己株式の増加27億3百万円、剰余金の配当14億77百万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14億31百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年5月6日に公表しました、平成24年3月期の第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきましては、平成23年9月14日に修正を行っております。詳細については、平成23年9月14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。

平成24年3月期の通期の連結業績予想につきましては、平成23年5月6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(その他)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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

### (4) 追加情報

#### 会計上の変更および誤謬の訂正に関する会計基準等の適用

第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更および過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)および「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。