

## 【定性的情報・財務諸表等】

### 1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期におけるわが国経済は、在庫調整の進展や株価の上昇、原油価格の下落などにより景気は底打ちしましたものの、設備投資や個人消費の低迷等により総じて横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、世界同時不況のもと外出を控える「巣ごもり需要」などにより、海外を中心に全体として順調に推移いたしました。

こうした状況下、当社は海外展開を加速させるため、モナコにおいてプライベートショー「CAPTIVATE09」を開催したほか、「戦国BASARA」のテレビアニメの放映や舞台化の決定を行うなど、様々なコンテンツ展開を図ってまいりました。

因みに、同ソフトは登場人物を用いた飲食品等の関連商品を生み出すとともに、武将ゆかりの地を観光客が多数訪れるなど副次的効果をもたらし、地域振興の起爆剤として耳目を集めました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高194億97百万円（前年同期比19.2%増）、営業利益36億64百万円（前年同期比23.0%増）、経常利益は前年同期に計上した為替差益の反動減がありましたものの、41億17百万円（前年同期比2.3%増）となりましたが、四半期純利益につきましては税負担の増加により22億30百万円（前年同期比6.4%減）となりました。

#### 事業の種類別セグメントの状況

##### コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」（ニンテンドーDS用）が順調に販売を伸ばすとともに、前期大ヒットを放った「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が続伸したほか、前々期に投入した「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も息の長い売行きを示しました。また、「歴女（歴史好きな女性）」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARAバトルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）も健闘いたしました。

一方、海外向けに投入した「パイオニックコマンドー」（プレイステーション3、Xbox 360用）は伸び悩み計画未達となったほか、同じく「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は141億48百万円（前年同期比36.0%増）、営業利益47億11百万円（前年同期比32.5%増）となりました。

##### アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては市況軟化のもと、顧客の困り込みや需要の喚起を図るため、ファン感謝イベントの開催や多様な顧客に対応した人気ゲーム機の設置など、積極的なオペレーション展開を行ってまいりました。

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40店舗であります。

この結果、売上高は29億26百万円（前年同期比6.5%減）となりましたが、営業利益は不採算店の閉鎖などが奏功し1億14百万円（前年同期は73百万円の営業損失）と小幅ながら黒字に転換いたしました。

##### 業務用機器販売事業

当事業におきましては、商品の供給サイクルが端境期の状況下、既存ゲーム機のリピーター販売を行ってまいりましたが、施設オペレーターの購買意欲の減退など市場停滞の影響もあって精彩を欠きました。

この結果、売上高は3億13百万円（前年同期比69.1%減）、営業損失1億68百万円（前年同期は2億45百万円の営業損失）となりました。

##### コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において、ワンコンテンツ・マルチユース戦略のもと投入した「逆転裁判4」が堅調に推移したほか、全世界で配信を開始したiPhone/iPod touch向け「バイオハザード ディジネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど順調な滑り出しを示しました。

他方、遊技機向け関連機器については厳しい市場環境に加え、商材不足により終始苦戦を強いられました。同事業は、現在種をまいている段階であり本格的な収穫の時期を迎えるまでには、一定の期間を要するものと思われます。

この結果、売上高は14億74百万円（前年同期比34.4%増）、営業損失65百万円（前年同期は2億79百万円の営業利益）となりました。

##### その他事業

その他事業におきましては、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6億35百万円（前年同期比10.6%減）、営業利益2億39百万円（前年同期比20.9%減）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120億25百万円減少し941億85百万円となりました。主な増加は、現金及び預金69億18百万円およびゲームソフト仕掛品14億8百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金207億69百万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132億86百万円減少し335億74百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金60億26百万円、短期借入金の一部返済などによる50億55百万円および賞与引当金7億61百万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12億61百万円増加し606億10百万円となりました。主な増加は、四半期純利益22億30百万円であり、主な減少は、配当金の支払い9億26百万円であります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年3月期の業績予想につきましては、おおむね予想どおりに推移しているため、平成21年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

棚卸資産の評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第1四半期連結累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) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

該当事項はありません。