

【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2四半期連結累計期間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がありましたものの、個人消費の低迷や雇用情勢の悪化などにより景気は先行き不透明感を払拭できず、横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、国内市場は縮小傾向が続いてまいりましたが、大型タイトルの発売が相次いだこともあって家庭用ゲームソフトが活況を呈するなど、まだら模様ながら全体として市場底上げの兆候が出てまいりました。

また、海外市場につきましては、ゲームやアニメ、マンガなど日本のポップカルチャーを紹介した「ジャパンエキスポ」(フランス)や「コミック・コン・インターナショナル2009」(米国)などが開催されましたが、いずれの会場も盛り上がったほか、アジアにおいてもファン層が増大するなど、わが国を代表するコンテンツのプレゼンスが着実に高まってまいりました。

一方、アミューズメント施設市場は好転の兆しが見られず、依然として低迷状態から脱却できませんでした。

こうした状況のもと、当社は「モンスターハンターフェスタ'09」など、各種イベントの開催や全国的な販促キャンペーンを実施してまいりました。

加えて、上期の目玉タイトルである「モンスターハンター3(トライ)」(Wii用)を上市しましたが、発売初日から量販店に長蛇の列ができるなど大人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高388億92百万円(前年同期比24.5%増)となりました。利益面につきましては、営業利益55億74百万円(前年同期比66.0%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が、54億76百万円(前年同期比33.1%増)となり、四半期純利益は税負担の増加がありましたものの29億67百万円(前年同期比58.4%増)といずれも増益となりました。

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、主力ソフト「モンスターハンター3(トライ)」(Wii用)の初回出荷が100万本を突破するなど、好調な売行きを示しました。

また、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したほか、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード5」(プレイステーション3、Xbox 360用)や「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)も根強い人気に支えられ続伸いたしました。

加えて、「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。

他方、海外は「バイオニックコマンドー」(プレイステーション3、Xbox 360用)や「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)が伸び悩んだことに加え、「ダークボイド」(プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用)の投入が下期にずれ込んだことにより軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は277億48百万円(前年同期比68.3%増)、営業利益72億99百万円(前年同期比100.7%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、厳しい市場環境の中、多様な顧客ニーズに対応した機種揃えや多彩なイベント、サービスデーの実施など各種の活性化策により、女性や親子連れ等の幅広い客層の取り込み、リピーターの確保に努めてまいりましたが、競合店との競争激化や今夏の天候不順も手伝って弱含みに展開いたしました。

上期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62億49百万円(前年同期比8.7%減)となりましたが、営業利益につきましては前期に実施したスクラップ・アンド・ビルドが奏効したことにより4億80百万円(前年同期比107.8%増)と増益となりました。

業務用機器販売事業

当事業におきましては、需要減退が続く環境のもと、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、新商品の不在や市場停滞の影響もあって精彩を欠き、低調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は6億56百万円(前年同期比83.9%減)、営業損失3億34百万円(前年同期は7億37百万円の営業利益)となり、不本意な業績となりました。

#### 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、携帯電話向けコンテンツ配信事業において「モンスターハンターモバイル」や「逆転裁判4」が順調に推移したほか、全世界で配信を開始した 아이폰 / アイポッド・タッチ向け「バイオハザード ディジェネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど底堅い展開を示しました。

他方、遊技機向け関連機器については、現況を克服するため中長期的な視点に立った戦略展開を進めましたが、市場低迷に加え播種期のため目ぼしい成果をあげることはできませんでした。

この結果、売上高は25億60百万円（前年同期比0.5%増）、営業損失4億3百万円（前年同期は2億61百万円の営業利益）と苦戦を余儀なくされました。

#### 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16億76百万円（前年同期比30.6%増）、営業利益6億68百万円（前年同期比28.0%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161億8百万円減少し901億2百万円となりました。主な増加は、現金及び預金87億40百万円およびゲームソフト仕掛品27億2百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金246億54百万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143億6百万円減少し325億55百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金70億円および短期借入金の一部返済50億55百万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18億2百万円減少し575億46百万円となりました。主な増加は、四半期純利益29億67百万円であり、主な減少は、剰余金の配当9億26百万円、自己株式の取得27億4百万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12億71百万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2四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2四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2四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。