

【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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、堅調な株価や円高基調の一服感がありましたが、個人消費や設備投資が低水準で推移したことに加え、賃金抑制などのデフレ圧力により景気は回復軌道に乗りませんでした。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場はゲーム機の値下げが相次いだこともあって、活況の兆しはありましたものの、消費マインドの萎縮や需要減退など長引く不況も手伝って、踊り場状態が続きました。

また、アミューズメント施設市場は「ゲームの日」（毎年11月23日）における全国的なイベント開催やファン感謝デーの実施など、業界を挙げて活性化策を行ってまいりましたが、家庭用ゲームとの垣根が低くなったことに加え、顧客誘引商品の不足や新型インフルエンザの影響などにより低迷状態から脱却できませんでした。

こうした状況下、当社は市場ニーズに適合したソフト開発、全国的な販促キャンペーンやワンコンテンツ・マルチコース展開を推し進めるとともに、経営環境の変化に対応した事業戦略や不採算部門の再構築に取り組んでまいりました。

当第3四半期連結累計期間は主力部門であるコンシューマ用ゲームソフト事業において、有力ソフトの投入が少なかったことに加え、アミューズメント施設運営事業やコンテンツエキスパンション事業が苦戦を強いられたため、総じて弱含みに展開しましたが、第2四半期連結累計期間の下支えもあって売上高は499億87百万円（前年同期比5.9%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益は48億17百万円（前年同期比84.3%増）、経常利益47億95百万円（前年同期比127.5%増）となりました。また、遊技機向け関連機器事業に係る開発体制等の見直しにより事業再構築費用が発生したことに伴い、特別損失の増大を余儀なくされました。

一方、移転価格税制に関する日米税務当局の合意により過年度法人税等を計上したため、四半期純利益は17億31百万円（前年同期比865.9%増）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、第3四半期連結会計期間は「ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター」（ニンテンドーDS用）や再廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」（プレイステーション・ポータブル用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）や「大神」（Wii用）は軟調に推移いたしました。

一方、第2四半期連結累計期間は主力ソフト「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が順調に販売を伸ばしたほか、「逆転検事」（ニンテンドーDS用）も健闘しました。

また、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）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）が手堅く伸長するとともに、ゲームキャラクターが宮城県知事選の投票啓発用ポスターに採用されるなど、ゲーム以外にも世間の注目を浴びました。

この結果、売上高は第2四半期連結累計期間の押し上げもあって334億26百万円（前年同期比25.2%増）、営業利益69億94百万円（前年同期比58.8%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、市況軟化のもと身近な娯楽施設として各種イベントの開催、サービスの実施や快適な空間作りなどによりコアユーザーの確保や女性、ファミリー層の取り込みに注力してまいりましたが、消費低迷や外出を控える「巣ごもり消費」の影響などにより、足踏み状態が続きました。

他方、店舗運営コストの削減など収益構造の見直しにより採算性の向上に努めてまいりました。

この結果、売上高は89億35百万円（前年同期比11.0%減）となりましたが、営業利益は収益改善策が功を奏し4億48百万円（前年同期比295.9%増）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、閉塞感が漂う中メダルゲーム「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」の投入等により、既存顧客の深耕や新規開拓に努めるとともに、局面打開を図る一環として株式会社バンダイナムコゲームスと業務提携を行うなど、販売拡大に向けて全力を傾注してまいりましたが、リピート商品主体の営業展開となりましたため、苦戦を免れませんでした。

この結果、売上高は20億12百万円（前年同期比58.5%減）となり、営業損失63百万円（前年同期は3億81百万円の営業利益）と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は「逆転裁判4」が堅調に推移したほか、iPhone/iPod・タッチ向け「魔界村騎士列伝」や「逆転裁判 - 蘇る逆転 - 」も新規ユーザーを獲得するなど、おおむね計画どおり推移いたしました。

他方、遊技機向け関連機器事業については、厳しい事業環境や目玉商品の不在により苦況が続きました。

この結果、売上高は33億85百万円（前年同期比10.9%減）、営業損失2億99百万円（前年同期は1億88百万円の営業利益）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22億27百万円（前年同期比21.5%増）、営業利益8億97百万円（前年同期比41.7%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197億91百万円減少し864億19百万円となりました。主な増加は、現金及び預金27億16百万円およびゲームソフト仕掛品36億17百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金237億76百万円、仕掛品14億49百万円および原材料及び貯蔵品11億2百万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164億65百万円減少し303億96百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金60億3百万円、短期借入金の一部返済50億55百万円、未払法人税等14億66百万円および賞与引当金10億11百万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33億26百万円減少し560億23百万円となりました。主な増加は、四半期純利益17億31百万円であり、主な減少は、剰余金の配当18億31百万円、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9億22百万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21年5月8日に公表しました平成22年3月期の連結業績予想につきましては、平成21年12月22日に修正を行っております。詳細については、平成21年12月22日発表の「平成22年3月期通期業績予想の修正および特別損失の発生に関するお知らせ」をご参照ください。

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3四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3四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・プランニングに業績変動を加味して判断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3四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。