

○添付資料の目次

1.	当四半期の連結業績等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.	その他の情報	4
	(1) 重要な子会社の異動の概要	4
	(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
	(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	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	7
	(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
	(4) 継続企業の前提に関する注記	10
	(5) セグメント情報	10
	(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10
4.	(参考) セグメント情報等	11
	(1) (参考) 事業の種類別セグメント情報	11
	(2) (参考) 所在地別セグメント情報	11
	(3) (参考) 海外売上高	12

## 1. 当四半期の連結業績等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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費は堅調に推移いたしましたものの、長引く円高に伴う輸出の鈍化や雇用情勢の低迷などにより、景気は一進一退ながら踊り場状態が続きました。

当業界におきましては、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、けん引ソフトの不足などにより事業環境が軟調に推移する中、高機能携帯電話（スマートフォン）や多機能情報端末等のゲーム専用機以外で利用者が交流しながら楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、地殻変動の兆しが出てまいりました。

こうした状況のもと、当社は年末商戦の本命タイトル「モンスターハンターポータブル3rd」（プレイステーション・ポータブル用）が発売を鶴首したユーザーの圧倒的支持により、初日から好調なスタートを切るなど快進撃を続けたほか、海外で強みを発揮している「デッドライジング2」（プレイステーション3、Xbox 360用）も堅調に推移いたしました。

また、高機能携帯電話（スマートフォン）の勃興など環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

加えて、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「モバゲータウン」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場の開拓を目指して、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェイスブックと連動したソーシャルゲームの供給を開始いたしました。

一方、当社の看板タイトル「バイオハザード」を題材にしたハリウッド映画「バイオハザードIV アフターライフ」が昨秋全世界で同時公開され、知名度の向上やブランド価値の増大など副次的効果をもたらしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高707億73百万円（前年同期比41.6%増）、営業利益127億69百万円（前年同期比165.1%増）、経常利益113億3百万円（前年同期比135.7%増）、四半期純利益は68億36百万円（前年同期比294.8%増）と大幅な増収増益になりました。

## 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、昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた目玉タイトル「モンスターハンターポータブル3rd」（プレイステーション・ポータブル用）の出荷本数が400万本を突破するなど、年末商戦の主役に躍り出たほか、海外に照準を合わせた大型ソフト「デッドライジング2」（プレイステーション3、Xbox 360用）も安定したファン層により、出荷本数が200万本を超えるヒットとなりました。

また、「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）が欧米を中心に160万本を出荷するとともに、人気が定着したシリーズ最新作「戦国BASARA3」（プレイステーション3、Wii用）も手堅く伸ばしたほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村」（プレイステーション・ポータブル用）も人気キャラクターの「アイルー」がユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

加えて、海外向け有力タイトル「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）が計画は下回りましたが、150万本を出荷したことにより当該期間において4作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

他方、オンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」（パソコン用、Xbox 360用）も健闘し、好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は540億57百万円、営業利益129億41百万円となりました。

## ②モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」の会員数が100万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。

また、アイパッド向けに配信を開始した「バイオハザード 4 アイパッド エディション」のダウンロード数が増加したほか、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに「ゴースト トリック」や「魔界村 騎士列伝II」等の多彩なコンテンツを提供するとともに、前期に投入した「ストリートファイターIV」や「逆転裁判－蘇る逆転－」も計画どおり推移いたしました。

一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした「ザ・スマーフス・ヴィレッジ」が予想を大幅に上回る会員数を獲得するなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は23億83百万円、営業利益4億72百万円となりました。

③アミューズメント施設事業

当事業におきましては、「ゲームの日」(毎年11月23日)におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に注力する状況下、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など顧客志向に立った集客展開に努めてまいりました。

また、女性やファミリー層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

当該期間は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は87億27百万円、営業利益9億38百万円となりました。

④アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器は市況環境が軟調に推移する中、ビデオゲーム機「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」が計画どおり推移いたしました。リピーター商品の営業展開を余儀なくされたため、商材不足の影響は避けられませんでした。

他方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、前期発売の「新鬼武者」が息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は28億49百万円となり、営業利益は4億44百万円となりました。

⑤その他

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27億56百万円、営業利益9億6百万円となりました。

(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45億22百万円増加し911億44百万円となりました。主な増加は、受取手形及び売掛金98億3百万円であり、主な減少は、現金及び預金30億37百万円およびゲームソフト仕掛品21億16百万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17億96百万円増加し344億61百万円となりました。主な増加は、未払法人税等43億30百万円、長期借入金25億36百万円および支払手形及び買掛金14億27百万円であり、主な減少は、短期借入金84億99百万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27億26百万円増加し566億83百万円となりました。主な増加は、四半期純利益68億36百万円であり、主な減少は、剰余金の配当20億68百万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20億29百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年5月7日に公表しました平成23年3月期の連結業績予想につきましては、平成22年10月4日に修正を行っております。詳細については、平成22年10月4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。

## 2. その他の情報

### (1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

### (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### ①一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。

#### ②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。

#### ③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) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

#### ①「資産除去債務に関する会計基準」等の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）および「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。

これにより、営業利益および経常利益はそれぞれ25百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は229百万円減少しております。

#### ②「持分法に関する会計基準」および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分）および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第24号 平成20年3月10日）を適用しております。

この適用による損益への影響はありません。

#### ③「企業結合に関する会計基準」等の適用

当第3四半期連結会計期間より、「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成20年12月26日）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号 平成20年12月26日）、「『研究開発費等に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第23号 平成20年12月26日）、「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号 平成20年12月26日）、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年12月26日公表分）、「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日）を適用しております。