

○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1四半期における当業界は、携帯型ゲーム機や据置型ゲーム機など、次世代機の発表が相次ぐ中、家庭用ゲーム市場は東日本大震災の発生も重なって、縮小傾向に歯止めがかかりませんでした。

一方、ソーシャルゲーム市場がスマートフォン（高性能携帯電話）の急速な普及に加え、参入障壁の低さもあって急成長するなど、存在感を増してまいりました。

こうした環境のもと、当社は新たな潮流に対応するため、多面的なコンテンツ戦略により新規需要の開拓や既存市場の深耕を図るなど、幅広い顧客層の獲得に努めてまいりました。

また、新機軸展開として今年の4月にスマートフォン（高性能携帯電話）等向け新ブランド「Beeline（ビーライン）」を立ち上げるとともに、ゲーム開発や配信などを行う株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパンを設立いたしました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高119億53百万円（前年同期比37.2%減）、営業利益7億75百万円（前年同期比22.9%減）、経常利益5億円46百万円（前年同期比152.8%増）、四半期純利益3億38百万円（前年同期比58.2%増）となりました。

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、前期に大ヒットを放った「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）が続伸したほか、「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」（ニンテンドー3DS用）、「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 フォワード.1」（パソコン、Xbox 360用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は64億62百万円（前年同期比56.9%減）、営業利益4億19百万円（前年同期比76.5%減）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、ソーシャルゲーム市場が急拡大する状況下、前期に米国のフェイスブックと連動した配信により大旋風を巻き起こした「スマーフ・ビレッジ」が絶好調を維持するとともに、同じく伸長した「ゾンビカフェ」、「リル・パイレーツ」と合せて1,900万件のダウンロード数を突破するなど、快進撃を続けたことにより業績を押し上げるけん引役を果たしました。

また、iPhone/アイポッド・タッチ向け「モンスターハンター Dynamic Hunting」が順調に推移するとともに、6月に携帯電話用交流サイト「GREE」向けに「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」の配信を開始したほか、「Mobage（モバゲー）」用に「戦国BASARA MOBILE」を提供いたしました。

この結果、売上高は12億23百万円（前年同期比79.8%増）、営業利益4億51百万円（前年同期比362.2%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東北および関東地方の10店舗が建屋の損傷、浸水や設置機器の破損などにより被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後の懸命な復旧作業により同年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、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことに加え、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、復調してまいりました。

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28億32百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益5億21百万円（前年同期比192.5%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、商品の供給サイクルが端境期のもと、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」を投入したほか、既存商品の営業展開を行ってまいりました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、播種期となったため新商品の出荷はなく、リピート販売を行いました。

この結果、売上高は8億70百万円（前年同期比245.3%増）、営業利益6百万円（前年同期は営業損失1億69百万円）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5億64百万円（前年同期比17.8%増）、営業利益2億54百万円（前年同期比729.2%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52億81百万円減少し851億27百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品37億55百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金64億94百万円および現金及び預金31億12百万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13億73百万円減少し310億27百万円となりました。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32億48百万円、支払手形及び買掛金19億11百万円および賞与引当金14億30百万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39億7百万円減少し540億99百万円となりました。主な増加は、四半期純利益3億38百万円であり、主な減少は、自己株式の増加23億74百万円および剰余金の配当14億77百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年3月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1四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

当第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。