

○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	11
(5) セグメント情報等	11
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	12

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3四半期連結累計期間における当業界におきましては、新型携帯ゲーム機の発売や一部ハード価格の値下げに加え、人気ソフトの発売により市場は久しぶりに盛り上がるなど、年末商戦は活性化しました。

一方、携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）の台頭に伴い、低価格かつ参入障壁が低いソーシャルゲームの急成長により地殻変動の波が押し寄せ、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況のもと、当社は、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業を強化するとともに、機動的なグループ展開を図るため米国子会社傘下のソーシャルゲーム会社を当社の直轄子会社としたほか、モバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を注力するなど、市場環境の変化に対応した経営展開を行ってまいりました。

また、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとのシナジー効果を創出するため、舞台版「戦国BASARA3」を昨年10月に大阪・東京で開催したほか、人気キャラクターを活用した飲料水の発売など、有力コンテンツによるコラボレーション展開を推し進めました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、前年同期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって、売上高502億70百万円（前年同期比29.0%減）、営業利益67億44百万円（前年同期比47.2%減）、経常利益58億23百万円（前年同期比48.5%減）、四半期純利益32億42百万円（前年同期比52.6%減）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、ニンテンドー3DS向け目玉タイトル「モンスターハンター3（トライ）G」が100万本を突破し計画どおり推移したほか、同じく「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」を発売いたしました。

また、「アルティメット マーヴル VS. カプコン3」（プレイステーション 3、Xbox 360、プレイステーション・ヴィータ用）や「デッドライジング 2 オフ・ザ・レコード」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が海外を中心に健闘するとともに、「モンスターハンターポータブル3rd HD Ver.」（プレイステーション 3用）を投入したほか、数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズ（パソコン、Xbox 360用）が安定した人気に支えられ堅調に終始いたしました。

この結果、前年同期に主力タイトルを複数投入した反落もあって、売上高は317億21百万円（前年同期比41.3%減）、営業利益59億43百万円（前年同期比54.1%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、「スヌーピー ストリート」が日本やアジアで健闘したほか、「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」に続いて、昨年末に投入したグリー向け第2弾の「モンハン探検記 まぼろしの島」が堅調な出足を示しました。

また、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフ・ビレッジ」が好調に推移したことにより、当社の戦略ブランドであるビーラインタイトルは、国内外合わせて4,600万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

この結果、売上高は40億8百万円（前年同期比68.2%増）、営業利益13億65百万円（前年同期比189.1%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、各種イベントの開催や既存店のリニューアルを実施したほか、新規需要の掘り起こしを図るため高齢者の集客活動など、顧客志向に立った地域密着型の施設展開を行ってまいりました。これらの施策により、スマートフォンなど顧客層が重なる他業種との競争激化や客足の伸び悩みがありましたものの、自社製メダルゲーム機の寄与などもあって、客単価は増加いたしました。

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88億5百万円（前年同期比0.9%増）、営業利益14億90百万円（前年同期比58.9%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、業務用機器はメダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング」や「モンハン日記 すごろくアイルー村」を発売いたしました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、「ストリートファイターIV」が堅調に推移するとともに、開発受託の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は36億82百万円（前年同期比29.2%増）、営業利益20百万円（前年同期比95.3%減）となりました。

⑤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20億51百万円(前年同期比25.6%減)、営業利益8億16百万円(前年同期比9.9%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10億1百万円増加し914億10百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品116億17百万円、原材料及び貯蔵品7億40百万円および商品及び製品6億30百万円であり、主な減少は、現金及び預金106億38百万円および受取手形及び売掛金17億43百万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42億8百万円増加し366億9百万円となりました。主な増加は、短期借入金98億94百万円であり、主な減少は、賞与引当金16億86百万円、未払法人税等16億31百万円および支払手形及び買掛金11億51百万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32億6百万円減少し548億円となりました。主な増加は、四半期純利益32億42百万円であり、主な減少は、自己株式の増加27億3百万円、剰余金の配当23億40百万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13億53百万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24年3月期の通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3四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

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。