

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第1四半期連結累計期間において、新たに発生した事業等のリスクはありません。  
前事業年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについて、重要な変更はありません。

### 2 【経営上の重要な契約等】

当第1四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定または締結等はありません。

### 3 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループ（当社および連結子会社）が判断したものであります。

#### (1) 経営成績の分析

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（高機能携帯電話）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4月にスマートフォン（高機能携帯電話）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。

セグメントの業績は、以下のとおりであります。

#### 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」と合わせて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、 아이폰／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って、「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) 財政状態の分析

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) キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ31億12百万円減少し、318億99百万円となりました。

当第1四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

#### （営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動に使用された資金は、29億22百万円（前年同四半期比54億76百万円の増加）となりました。

主な増加は、売上債権の減少64億55百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品の増加38億43百万円、法人税等の支払額32億54百万円および仕入債務の減少17億94百万円によるものであります。

#### （投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動に使用された資金は、5億18百万円（前年同四半期比1億92百万円の増加）となりました。

主な内訳は、有形固定資産の取得による支出3億23百万円によるものであります。

#### （財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動によって得られた資金は、8億94百万円（前年同四半期比23億40百万円の増加）となりました。

主な増加は、短期借入金の純増減額50億円であり、主な減少は、自己株式の取得による支出23億74百万円および配当金の支払額14億78百万円によるものであります。

### (4) 事業上および財務上の対処すべき課題

当第1四半期連結累計期間において、当連結会社の事業上および財務上の対処すべき課題に重要な変更および新たに生じた課題はありません。

なお、当社は財務および事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針を定めており、その内容等（会社法施行規則第118条第3号に掲げる事項）は次のとおりであります。

#### ① 当社の財務および事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針の内容の概要およびその実現に資する取組み

##### ア. 経営理念

当社グループは、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を経営理念としております。また、株主、顧客および従業員などステークホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸として経営展開を図っております。

##### イ. 当社グループの企業価値の源泉について

当社グループは、家庭用ゲームソフトの開発、販売を中核にアミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機の製造販売、その他コンテンツビジネスの展開を行っております。

また、企業価値の源泉である開発部門の拡充、機動的なマーケティング戦略および販売体制の強化に加え、コンテンツの充実やグループ全体の効率的な事業展開、財務構造の改革、執行役員制の導入、経営と執行の役割明確化による意思決定の迅速化など、経営全般にわたる構造改革を推し進めることにより、企業価値の向上に努めております。

##### ウ. 当社グループの今後の企業価値の向上の取組みについて

当業界は新型ゲーム機の登場に伴う開発費の高騰や携帯電話など顧客層が重なる他業種との競争激化に加え、合併、事業統合等の再編やグローバルな企業間競争の波が押し寄せ、優勝劣敗により勢力図が塗り変わりつつあります。

このように厳しい事業環境下、生存競争を勝ち抜いていくためには、経営環境の変化に対応できる体制作りが、最重要課題として認識しております。

② 基本方針に照らして不適切な者によって当社の財務および事業の方針の決定が支配されることを防止するための取組み

大規模買付者の行う大規模買付行為であっても、株主がこれを受け容れて大規模買付行為に応じるか否かの判断は、最終的に株主の判断に委ねられるべきものであります。しかしながら、大規模買付行為は、それが成就すれば、当社グループの経営に直ちに大きな影響を与えうるだけの経営権を取得するものであり、当社グループの企業価値および株主共同の利益に重大な影響を及ぼす可能性を内包しております。

一方で、実際には、大規模買付者に関する十分な情報の提供なくしては、株主が当該大規模買付行為による当社グループの企業価値に及ぼす影響を適切に判断することは困難であります。

当社は、大規模買付者から株主の判断に必要なかつ十分な情報を提供していただくこと、さらに、大規模買付者の提案する経営方針等が当社グループの企業価値に与える影響を当社取締役会が検討・評価して株主の判断の参考に供すること、場合によっては、当社取締役会が大規模買付行為または当社グループの経営方針等に関して大規模買付者と交渉または協議を行い、あるいは当社取締役会としての経営方針等の代替的提案を株主に提示することが、当社の取締役としての責務であると考えております。

かかる見解を具体化する施策として、平成20年6月19日開催の第29期定時株主総会において株主の皆様のご承認をいただき、大規模買付行為がなされた場合の対応方針として、当社取締役会から独立した独立委員会の勧告を最大限尊重するかたちで、大規模買付者が大規模買付ルールを遵守しないなど、当該買付行為が当社企業価値および株主共同の利益を著しく損なう場合には、対抗措置として新株予約権の無償割り当てを行うことを主眼とした「当社株券等の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」（以下「旧施策」といいます。）を導入し、平成22年6月18日開催の第31期定時株主総会において、旧施策に所要の修正（以下「本施策」といいます。）を行い、これを継続することを決議しております。

③ 上記取組みに対する当社取締役会の判断およびその理由

本施策は、株主の皆様をして大規模買付行為に応じるか否かについての適切な判断を可能ならしめ、かつ当社の企業価値および株主共同の利益に対する明白な侵害を防止するために、大規模買付者が従うべきルールならびに当社が発動しうる大規模買付対抗措置の要件および内容をあらかじめ設定するものであり、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上を目的とするものです。

また、大規模買付ルールの内容ならびに大規模買付対抗措置の内容および発動要件は、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上という目的に照らして合理的であり、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上に資するような大規模買付行為までも不当に制限するものではないと考えます。

なお、本施策においては、大規模買付対抗措置の内容および発動等に際して取締役の恣意的判断を排除し、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上という観点から客観的に適切な判断を行うための諮問機関として独立委員会を設置することとしております。当社取締役会は、大規模買付対抗措置の発動等の決定に先立ち、独立委員会の勧告を得る必要があります。また当社取締役会はかかる独立委員会の勧告を最大限尊重しなければなりませんので、これにより、当社取締役会による恣意的判断が排除されることとなります。

よって、当社役員の地位の維持を目的とするものではなく、当社の基本方針に沿い、企業価値ひいては株主共同の利益に資するものであります。

(5) 研究開発活動

当第1四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は、67億33百万円でありませ

ず。また、当第1四半期連結累計期間における研究開発活動の状況の重要な変更はありません。