

第2 【事業の状況】

1 【生産、受注及び販売の状況】

(1) 生産実績

当第1四半期連結会計期間における生産実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

| 事業の種類別セグメントの名称 | 生産高(百万円) | 前年同四半期比(%) |
|-----------------|----------|------------|
| コンシューマ用ゲームソフト事業 | 1,748 | 218.3 |
| 業務用機器販売事業 | 61 | 7.6 |
| コンテンツエキスパンション事業 | 710 | 242.1 |
| 合計 | 2,521 | 132.3 |

- (注) 1 金額は、製造原価によっております。
2 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
3 上記の金額には、ゲームソフト開発費を含んでおります。

(2) 受注実績

当社は受注生産を行っておりません。

(3) 販売実績

当第1四半期連結会計期間における販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

| 事業の種類別セグメントの名称 | 販売高(百万円) | 前年同四半期比(%) |
|-----------------|----------|------------|
| コンシューマ用ゲームソフト事業 | 14,148 | 136.0 |
| アミューズメント施設運営事業 | 2,926 | 93.5 |
| 業務用機器販売事業 | 313 | 31.0 |
| コンテンツエキスパンション事業 | 1,474 | 134.4 |
| その他事業 | 635 | 89.4 |
| 合計 | 19,497 | 119.2 |

- (注) 1 セグメント間取引については、相殺消去しております。
2 主な相手先の販売実績および総販売実績に対する割合は、当該割合が100分の10未満のため記載を省略しております。
3 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2 【事業等のリスク】

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。

3 【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。

4 【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、当四半期報告書提出日現在において当社グループ（当社及び連結子会社）が判断したものであります。

(1) 経営成績の分析

当第1四半期におけるわが国経済は、在庫調整の進展や株価の上昇、原油価格の下落などにより景気は底打ちしましたものの、設備投資や個人消費の低迷等により総じて横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、世界同時不況のもと外出を控える「巣ごもり需要」などにより、海外を中心に全体として順調に推移いたしました。

こうした状況下、当社は海外展開を加速させるため、モナコにおいてプライベートショー「CAPTIVATE09」を開催したほか、「戦国BASARA」のテレビアニメの放映や舞台化の決定を行うなど、様々なコンテンツ展開を図ってまいりました。

因みに、同ソフトは登場人物を用いた飲食品等の関連商品を生み出すとともに、武将ゆかりの地を観光客が多数訪れるなど副次的効果をもたらし、地域振興の起爆剤として耳目を集めました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高194億97百万円（前年同期比19.2%増）、営業利益36億64百万円（前年同期比23.0%増）、経常利益は前年同期に計上した為替差益の反動減などがありましたものの、41億17百万円（前年同期比2.3%増）となりましたが、四半期純利益につきましては税負担の増加により22億30百万円（前年同期比6.4%減）となりました。

事業の種類別セグメントの業績は、以下のとおりであります。

① コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」（ニンテンドーDS用）が順調に販売を伸ばすとともに、前期大ヒットを放った「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が続伸したほか、前々期に投入した「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も息の長い売行きを示しました。また、「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）も健闘いたしました。

一方、海外向けに投入した「バイオニックコマンドー」（プレイステーション3、Xbox 360用）は伸び悩み計画未達となったほか、同じく「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は141億48百万円（前年同期比36.0%増）、営業利益47億11百万円（前年同期比32.5%増）となりました。

② 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、顧客の囲い込みや需要の喚起を図るため、ファン感謝イベントの開催や多様な顧客に対応した人気ゲーム機の設置など、積極的なオペレーション展開を行ってまいりました。

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40店舗であります。

この結果、売上高は29億26百万円（前年同期比6.5%減）となりましたが、営業利益は不採算店の閉鎖などが奏功し1億14百万円（前年同期は73百万円の営業損失）と小幅ながら黒字に転換いたしました。

③ 業務用機器販売事業

当事業におきましては、商品の供給サイクルが端境期の状況下、既存ゲーム機のレポート販売を行ってまいりましたが、施設オペレーターの購買意欲の減退など市場停滞の影響もあって精彩を欠きました。

この結果、売上高は3億13百万円（前年同期比69.1%減）、営業損失1億68百万円（前年同期は2億45百万円の営業損失）となりました。

④ 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、携帯電話向けゲーム配信事業において、ワンコンテンツ・マルチユース戦略のもと投入した「逆転裁判4」が堅調に推移したほか、全世界で配信を開始したiPhone/iPod touch向け「バイオハザード ディジエネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど順調な滑り出しを示しました。

他方、遊技機向け関連機器については厳しい市場環境に加え、商材不足により終始苦戦を強いられました。同事業は、現在種をまいている段階であり本格的な収穫の時期を迎えるまでには、一定の期間を要するものと思われます。

この結果、売上高は14億74百万円（前年同期比34.4%増）、営業損失65百万円（前年同期は2億79百万の営業利益）となりました。

⑤ その他事業

その他事業におきましては、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6億35百万円（前年同期比10.6%減）、営業利益2億39百万円（前年同期比20.9%減）となりました。

所在地別セグメントの業績は、以下のとおりであります。

① 日本

コンシューマ用ゲームソフト事業は、「逆転検事」（ニンテンドーDS用）が堅調に販売を伸ばすとともに、レポート販売の「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も手堅い売行きを示したほか、「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）も健闘いたしました。

アミューズメント施設運営事業はスクラップ・アンド・ビルドが奏功し黒字転換となりましたが、業務用機器販売事業は、商材不足により低水準で推移いたしました。

コンテンツエキスパンション事業は、携帯電話向けゲーム配信事業は「逆転裁判4」が堅調に推移しましたものの、遊技機向け関連機器は不調が続きました。

この結果、売上高は141億60百万円（前年同期比3.5%増）、営業利益は35億97百万円（前年同期比9.3%減）となり、業績向上のけん引役を果たしました。

② 北米

前期に気を吐いた「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が続伸しましたものの、「バイオニックコマンドー」（プレイステーション3、Xbox 360用）や「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）は軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は45億72百万円（前年同期比134.0%増）、営業利益は7億67百万円（前年同期は3億30百万円の営業損失）と黒字転換いたしました。

③ 欧州

「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が堅調に推移したほか、「ストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）も底固い売行きを示しました。一方、「バイオニックコマンドー」（プレイステーション3、Xbox 360用）や「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）は弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は30億91百万円（前年同期比129.1%増）、営業利益2億71百万円（前年同期比155.8%増）となりました。

④ その他の地域

レポートタイトルや提携ソフトが大半を占めましたが、前期末に投入した「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が手堅く伸びてきました。

この結果、売上高は3億68百万円（前年同期比19.5%増）、営業利益83百万円（前年同期比159.0%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120億25百万円減少し、941億85百万円となりました。主な増加は、現金及び預金69億18百万円およびゲームソフト仕掛品14億8百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金207億69百万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132億86百万円減少し335億74百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金60億26百万円、短期借入金の一部返済などによる50億55百万円および賞与引当金7億61百万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12億61百万円増加し606億10百万円となりました。主な増加は、四半期純利益22億30百万円であり、主な減少は、配当金の支払い9億26百万円でありま

(3) キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会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、前第1四半期連結会計期間末に比べ6億39百万円増加し354億74百万円となりました。また、前連結会計年度末に比べ68億62百万円増加いたしました。

当第1四半期連結会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）

営業活動によって得られた資金は、135億70百万円（前年同期に比べ114億2百万円の増加）となりました。

主な増加は、売上債権の減少207億81百万円およびたな卸資産の減少5億74百万円であり、主な減少は、仕入債務の減少60億37百万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）

投資活動に使用した資金は、4億25百万円（前年同期に比べ3億48百万円の減少）となりました。

主な減少は、有形固定資産の取得による支出4億93百万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）

財務活動に使用した資金は、62億13百万円（前年同期に比べ50億77百万円の増加）となりました。

主な減少は、短期借入金の返済による支出50億55百万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1四半期連結会計期間において、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進することにより、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。

当社は、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「本施策」といいます。）の導入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の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1四半期連結会計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は、47億9百万円であります。

また、当第1四半期連結会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。