

## 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2四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	1,726	121.5
業務用機器販売事業	96	4.3
コンテンツエキスパンション事業	430	39.7
合計	2,253	47.4

- (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2四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	13,600	223.7
アミューズメント施設運営事業	3,323	89.4
業務用機器販売事業	343	11.2
コンテンツエキスパンション事業	1,086	74.9
その他事業	1,041	181.7
合計	19,394	130.3

- (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、次のとおりであります。

相手先	前第2四半期連結会計期間		当第2四半期連結会計期間	
	販売高(百万円)	割合(%)	販売高(百万円)	割合(%)
ジェスネット株式会社	316	2.1	2,362	12.2
株式会社アジオカ	324	2.2	1,963	10.1

- 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】

当第2四半期連結会計期間において、新たに発生した事業等のリスクはありません。  
また、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2四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2四半期連結会計期間におけるわが国経済は、在庫調整の進展や株価の上昇などにより景気は底打ちしましたものの、個人消費の低迷や雇用情勢の悪化などにより横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、国内市場は縮小傾向が続いてまいりましたが、大型タイトルの発売が相次いだこともあって家庭用ゲームソフトが活況を呈するなど、まだら模様ながら全体として市場底上げの兆候が出てまいりました。

また、海外におきましてはゲームやアニメ、マンガなど日本のポップカルチャーを紹介した「ジャパンエキスポ」（フランス）や「コミック・コン・インターナショナル2009」（米国）などが開催されましたが、いずれも活況を呈したほか、アジアにおいてもファン層が増大するなど、わが国を代表するコンテンツのプレゼンスが着実に高まってまいりました。

一方、アミューズメント施設市場は好転の兆しが見られず、低迷状態から脱却できませんでした。

こうした状況のもと、当社は「モンスターハンターフェスタ'09」など、各種イベントの開催や全国的な販促キャンペーンを実施してまいりました。

また、上期の目玉タイトルである「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）を投入しましたが、発売初日から量販店に長蛇の列ができるなど大人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結会計期間の業績は、売上高193億94百万円（前年同期比30.3%増）となりました。利益面につきましては、営業利益19億9百万円（前年同期比403.7%増）、経常利益13億59百万円（前年同期比1,392.2%増）、四半期純利益7億36百万円（前年同期は5億9百万円の四半期純損失）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、看板タイトル「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）の初回出荷が100万本を突破するなど好調な売行きを示しましたが、その他は提携タイトルや廉価版ソフトなどの小型タイトルが大半を占めました。

一方、海外はレポート販売や廉価版タイトルの投入が中心となったことに加え、有力タイトルの「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用）の発売を下期に先送りしたことにより軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は136億円（前年同期比123.7%増）、営業利益25億88百万円（前年同期比3,096.9%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、依然として厳しい市場停滞が続く中、店舗のリニューアルや多彩なイベント、サービスデーの実施など地域密着型の集客展開により顧客の囲い込みや需要の掘り起こしに注力してまいりましたが、局面を打開することはできませんでした。

第2四半期の出退店はありませんでしたので、施設数は第1四半期末と同じく40店舗であります。

この結果、売上高は33億23百万円（前年同期比10.6%減）となりましたが、営業利益につきましては前期に実施したスクラップ・アンド・ビルドが奏効したことにより3億65百万円（前年同期比20.2%増）と増益となりました。

③ 業務用機器販売事業

当事業におきましては、需要不振が続く環境のもと、既存ゲーム機のリピート販売を行ってまいりましたが、施設オペレーターの投資抑制や魅力のある商品不足もあって精彩を欠き、低調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は3億43百万円（前年同期比88.8%減）、営業損失1億65百万円（前年同期は9億83百万円の営業利益）となり、不本意な業績となりました。

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、携帯電話向けコンテンツ配信事業は人気タイトル「モンスターハンターモバイル」が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、将来を見据えた展開を進めましたが、市況軟化や新商品の投入がなかったため低水準で推移いたしました。

この結果、売上高は10億86百万円（前年同期比25.1%減）、営業損失3億37百万円（前年同期は17百万円の営業損失）と苦戦を余儀なくされました。

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10億41百万円（前年同期比81.7%増）、営業利益4億29百万円（前年同期比95.1%増）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、看板タイトルの「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が大ヒットを放ちました。

また、アミューズメント施設運営事業は、市況軟化のもとスクラップ・アンド・ビルドが奏功し増益となりましたが、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、携帯電話向けコンテンツ配信事業はおおむね順調に展開しましたものの、遊技機向け関連機器は低調裡に終始いたしました。

この結果、売上高は170億19百万円（前年同期比33.9%増）、営業利益は41億40百万円（前年同期比165.3%増）となりました。

② 北米

前期発売の「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）などのリピート販売や廉価版タイトルが大半を占めたことに加え、主力ソフト「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用）の発売が下期に延期されたことなどにより、弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は21億79百万円（前年同期比9.6%減）、営業損失は12億22百万円（前年同期は1億1百万円の営業利益）となりました。

③ 欧州

前期に発売した「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）などのリピート販売や小型ソフトを中心に投入したことに加え、有力タイトルの「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用）の発売を下期に先送りしたため、軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は13億34百万円（前年同期比59.9%増）、営業損失15百万円（前年同期は85百万円の営業損失）となりました。

④ その他の地域

日本で大ヒットを放った「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）を発売したほか、提携ソフトやリピート販売によりおおむね順調に推移いたしました。

この結果、売上高は1億77百万円（前年同期比32.3%減）、営業利益35百万円（前年同期比116.6%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161億8百万円減少し901億2百万円となりました。主な増加は、現金及び預金87億40百万円およびゲームソフト仕掛品27億2百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金246億54百万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143億6百万円減少し325億55百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金70億円および短期借入金の一部返済50億55百万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18億2百万円減少し575億46百万円となりました。主な増加は、四半期純利益29億67百万円であり、主な減少は、剰余金の配当9億26百万円、自己株式の取得27億4百万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12億71百万円によるものであります。

## (3) キャッシュ・フローの状況

当第2四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、第1四半期連結会計期間末に比べ18億25百万円増加し372億99百万円となりました。また、前連結会計年度末に比べ86億87百万円増加いたしました。

当第2四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、63億75百万円（前年同期に比べ58億20百万円の増加）となりました。

主な増加は、売上債権の減少35億97百万円および税金等調整前四半期純利益13億44百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品の増加14億26百万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、4億42百万円（前年同期に比べ6億4百万円の減少）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2億81百万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、29億86百万円（前年同期に比べ26億81百万円の増加）となりました。主な減少は、自己株式の取得による支出27億3百万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2四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抗策（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2四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、51億8百万円であります。

また、当第2四半期連結会計期間において、研究開発活動の状況に重要な変更はありません。