

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セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

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・オンラインゲーム事業	5,261	—
モバイルコンテンツ事業	210	—
アミューズメント機器事業	106	—
合計	5,578	—

- (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セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

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・オンラインゲーム事業	14,995	—
モバイルコンテンツ事業	680	—
アミューズメント施設事業	2,630	—
アミューズメント機器事業	252	—
その他	479	—
合計	19,037	—

- (注) 1 主な相手先別の販売実績および当該販売実績の総販売実績に対する割合

相手先	前第1四半期連結会計期間		当第1四半期連結会計期間	
	販売高(百万円)	割合(%)	販売高(百万円)	割合(%)
GAMESTOP CORP.	878	4.5	2,153	11.3

- 2 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1四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。
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1四半期連結会計期間における当業界は、ネットワークゲームが急成長するとともに、高機能携帯電話（スマートフォン）や携帯電話向け交流サイト（SNS）の市場拡大に加え、多機能携帯端末（アイパッド等）が人気を集めるなど、相次ぐ新勢力の参入により構造的変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした環境のもと、当社はオンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力するなど、市場動向に対応した事業展開を図ってまいりました。

また、海外展開加速の一環として「CAPTIVATE 2010」（ハワイ）において、新作タイトルのプレゼンテーションを行うとともに、人気ゲームとのシナジー展開を図るため、「バサラ祭2010～春の陣～」のイベントを開催するなど、国内外において積極的な販促キャンペーンを推し進めてまいりました。

しかしながら、景気低迷を背景とした欧米の市場規模が縮小する状況下、海外における看板タイトル「ロスト プラネット2」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が伸び悩むなど、総じて弱含みに展開いたしました。

この結果、当第1四半期連結会計期間の連結業績は、主力部門である家庭用ゲームソフトが軟調に推移したことに加え、ドルやユーロに対する円高の加速も手伝って、売上高は190億37百万円（前年同期比2.4%減）となりました。利益面につきましては、売上高の減少や大型ソフト発売に伴う開発費の増加などにより、営業利益10億5百万円（前年同期比72.6%減）、経常利益2億16百万円（前年同期比94.8%減）、四半期純利益2億13百万円（前年同期比90.4%減）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、「スーパーストリートファイターⅣ」（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」（パソコン用、Xbox 360用）が堅調に推移いたしました。目玉タイトルの「ロスト プラネット2」（プレイステーション3、Xbox 360用）が大幅に計画を下回ったほか、「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が伸び悩むとともに、新作ソフト「ゴースト トリック」（ニンテンドーDS用）も苦戦を強いられるなど、全体的に下振れしたことにより弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は149億95百万円となり、営業利益は大型タイトルの開発費増大による収益の圧迫により17億84百万円となりました。

② モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム市場が急成長する環境下、事業領域の拡大を図るためアイパッド向けに配信を開始した「バイオハザード4 アイパッド エディション」のダウンロード数が漸増したほか、前期に投入した 아이폰／アイポッド・タッチ向け「ストリートファイターⅣ」や「逆転裁判－蘇る逆転－」も計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は6億80百万円、営業利益97百万円となりました。

③ アミューズメント施設事業

当事業におきましては、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施などにより、新規顧客の取り込みやリピーターの確保に努めるとともに、投資抑制等の店舗運営コストの圧縮など、市場環境に対応した事業展開により利益向上に取り組んでまいりました。

当該期間は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗であります。

この結果、売上高は26億30百万円と減収になりましたが、営業利益は収益改善策が奏効したことにより1億78百万円と増益になりました。

④ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器につきましては施設オペレーターの購買力低下など需要低迷が続く中、新商品の投入がなかったため、既存商品による営業展開を余儀なくされましたが、商材不足の影響は避けられず、低調裡に終始いたしました。

一方、遊技機向け関連機器は、リピートタイトルの「新鬼武者」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は2億52百万円、営業損失1億69百万円となりました。

⑤ その他

その他の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4億79百万円、営業利益30百万円となりました。

(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32億18百万円減少し、834億3百万円となりました。主な減少は、現金及び預金11億29百万円およびゲームソフト仕掛品17億32百万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11億15百万円減少し315億49百万円となりました。主な減少は、未払法人税等4億57百万円および賞与引当金3億99百万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21億2百万円減少し518億54百万円となりました。主な減少は、剰余金の配当11億81百万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10億66百万円であります。

(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、前連結会計年度末に比べ10億79百万円減少し、287億35百万円となりました。

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、25億54百万円（前年同四半期比110億15百万円の減少）となりました。

主な増加は、ゲームソフト仕掛品の減少16億82百万円および減価償却費7億26百万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、3億26百万円（前年同四半期比98百万円の減少）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3億68百万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、14億46百万円（前年同四半期比47億67百万円の減少）となりました。

主な内訳は、配当の支払による支出11億82百万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「旧施策」といいます。）のご承認をいただいております。

旧施策は、平成22年6月18日開催の第31期定時株主総会（以下「本定時株主総会」といいます。）終結の時をもって有効期間が満了となるため、旧施策に法令改正等に伴う所要の修正（以下「本施策」といいます。）を行い、これを継続することを本定時株主総会において決議しております。

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、46億45百万円であります。

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。