

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3四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 | 5,144 | — |
| モバイルコンテンツ事業 | 292 | — |
| アミューズメント機器事業 | 996 | — |
| 合計 | 6,432 | — |

- (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3四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 | 23,283 | — |
| モバイルコンテンツ事業 | 1,017 | — |
| アミューズメント施設事業 | 2,810 | — |
| アミューズメント機器事業 | 1,443 | — |
| その他 | 1,512 | — |
| 合計 | 30,067 | — |

- (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3四半期連結会計期間 | | 当第3四半期連結会計期間 | |
|-----------------|--------------|-------|--------------|-------|
| | 販売高(百万円) | 割合(%) | 販売高(百万円) | 割合(%) |
| 株式会社バンダイナムコゲームス | 1,466 | 13.2 | — | — |
| 株式会社ハピネット | — | — | 3,336 | 11.1 |

- 2 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 3 前第3四半期連結会計期間および当第3四半期連結会計期間について、当該割合100分の10未満の相手先は記載を省略しております。

2 【事業等のリスク】

当第3四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3四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3四半期連結会計期間におけるわが国経済は、個人消費はおおむね堅調に推移いたしましたものの、長引く円高や輸出の鈍化に加え、雇用情勢の低迷や世界経済の減速懸念などにより、景気は足踏み状態が続きました。

当業界におきましては、高機能携帯電話（スマートフォン）や多機能情報端末等のゲーム専用機以外で利用者が交流しながら楽しめるソーシャルゲームが急成長してまいりました。

こうした状況のもと、当社は年末商戦の目玉タイトル「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）が発売を渴望したユーザーの圧倒的支持により、初日から好調な滑り出しを示し快走したほか、第2四半期末に発売した「デッドライジング2」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も続伸いたしました。

また、高機能携帯電話（スマートフォン）の勃興など環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

さらに、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「モバゲータウン」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場の開拓を目指して、 아이폰／アイポッド・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェイスブックと連動したソーシャルゲームの供給を開始いたしました。

この結果、当第3四半期連結会計期間の業績は、売上高300億67百万円（前年同期比171.0%増）、営業利益88億26百万円（前年同期は7億56百万円の営業損失）、経常利益84億22百万円（前年同期は6億80百万円の経常損失）、四半期純利益50億52百万円（前年同期は12億35百万円の四半期純損失）と大幅な増収増益になりました。

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、昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた主力タイトル「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）の出荷本数が400万本を突破するなど、年末商戦の主役に躍り出たほか、海外に照準を合わせた第2四半期末発売の大型ソフト「デッドライジング2」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も安定したファン層により好伸し、出荷本数が200万本を超えるヒットとなりました。

他方、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）も健闘し、好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は232億83百万円、営業利益84億10百万円となりました。

② モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」の会員数が100万人を突破するなど続伸したほか、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに「ゴースト トリック」や「魔界村騎士列伝Ⅱ」等の多彩なコンテンツを供給いたしました。

一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした「ザ・スマーフス・ヴイレッジ」が予想を大幅に上回る会員数を獲得するなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は10億17百万円、営業利益 1 億72百万円となりました。

③ アミューズメント施設事業

当事業におきましては、「ゲームの日」（毎年11月23日）におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に注力する状況下、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顧客志向に立った集客展開により、女性やファミリー層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した収益展開により利益率は向上いたしました。

なお、当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は第2四半期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は28億10百万円、営業利益 2 億 5 百万円となりました。

④ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、ビデオゲーム機「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」が計画どおり推移いたしました。が、リピート商品主体の営業展開となったため、商材不足の影響は避けられませんでした。

他方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、前期発売の「新鬼武者」が息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は14億43百万円、営業利益 4 億24百万円となりました。

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15億12百万円、営業利益 6 億78百万円となりました。

(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45億22百万円増加し911億44百万円となりました。主な増加は、受取手形及び売掛金98億3百万円であり、主な減少は、現金及び預金30億37百万円およびゲームソフト仕掛品21億16百万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17億96百万円増加し344億61百万円となりました。主な増加は、未払法人税等43億30百万円、長期借入金25億36百万円および支払手形及び買掛金14億27百万円であり、主な減少は、短期借入金84億99百万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27億26百万円増加し566億83百万円となりました。主な増加は、四半期純利益68億36百万円であり、主な減少は、剰余金の配当20億68百万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20億29百万円であります。

(3) キャッシュ・フローの状況

当第3四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2四半期連結会計期間末に比べ66億26百万円減少し、268億28百万円となりました。

当第3四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、50億53百万円（前年同四半期比101億54百万円の増加）となりました。

主な増加は、税金等調整前四半期純利益84億50百万円および減価償却費8億53百万円であり、主な減少は、売上債権の増加64億31百万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、13億3百万円（前年同四半期比10億58百万円の増加）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5億60百万円および連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出4億88百万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）

財務活動に使用された資金は、96億60百万円（前年同四半期比84億36百万円の増加）となりました。

主な内訳は、短期借入金の返済による支出85億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3四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押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3四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、73億52百万円でありませ

す。また、当第3四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。