

## 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	1,404	73.9
業務用機器販売事業	828	185.7
コンテンツエキスパンション事業	306	38.7
合計	2,539	80.9

- (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	5,678	55.5
アミューズメント施設運営事業	2,685	84.1
業務用機器販売事業	1,355	176.2
コンテンツエキスパンション事業	824	65.7
その他事業	550	100.3
合計	11,094	69.4

- (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、以下の通りであります。

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	240	1.5	1,466	13.2

- 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。  
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当業界は、家庭用ゲーム市場はゲーム機の値下げが相次いだこともあって、年末商戦は盛り上がりましたが、消費マインドの萎縮、需要減退など相対的に景気動向に左右されないゲーム業界も長引く不況の影響を受け、踊り場状態が続きました。

また、アミューズメント施設市場は「ゲームの日」（毎年11月23日）における全国的なイベント開催やファン感謝デーの実施など、業界を挙げて活性化策を行ってまいりましたが、家庭用ゲームとの差別化が希薄になったことや消費不振などにより低迷状態から脱却できませんでした。

こうした状況下、当社はモンスターハンターの祭典「モンスターハンターフェスタ'09」決勝大会の開催など、各種イベントや市場動向に適応したプロモーション活動を行うとともに、部門構造改革の推進など環境の変化に対応した経営展開を推し進めてまいりました。

当第3四半期連結会計期間は主力部門であるコンシューマ用ゲームソフト事業において、有力ソフトの投入が少なかったことに加え、アミューズメント施設運営事業やコンテンツエキスパンション事業が軟調に推移したことにより弱含みに展開しましたため、売上高は110億94百万円（前年同期比30.6%減）となりました。

利益面につきましては、営業損失は7億56百万円（前年同期は7億44百万円の営業損失）、経常損失は6億80百万円（前年同期は20億7百万円の経常損失）となりました。また、遊技機向け関連機器事業に係る開発体制等の見直しによる事業再構築費用が発生したことに伴い、特別損失の増大を余儀なくされました。

一方、移転価格税制に関する日米税務当局の合意により過年度法人税等を計上したため、四半期純損失は12億35百万円（前年同期は16億93百万円の四半期純損失）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、市場環境が激変する状況下、「ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター」（ニンテンドーDS用）や再廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」（プレイステーション・ポータブル用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）や「大神」（Wii用）は伸び悩みました。

この結果、売上高は56億78百万円（前年同期比44.5%減）、営業損失3億4百万円（前年同期は7億67百万円の営業利益）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場停滞が続く環境のもと、コスト低減など利益体質の構築に向けた改革を進めるとともに、多様な顧客ニーズに対応した品揃えや周辺住民に愛される地域密着型の店舗展開を行ってまいりましたが、客足や客単価の頭打ちにより厳しい局面を打開できませんでした。

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

この結果、売上高は26億85百万円（前年同期比15.9%減）、営業損失32百万円（前年同期は1億18百万円の営業損失）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、メダルゲーム「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」が人気ブランドとの相乗作用も重なって、手堅い売行きを示しました。

その他は、リピート商品の発売により需要の掘り起こしに努めてまいりました。

この結果、売上高は13億55百万円（前年同期比76.1%増）、営業利益2億70百万円（前年同期は3億56百万円の営業損失）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、携帯電話向けコンテンツ配信事業において、「逆転裁判4」が安定した人気により順調に伸長したほか、iPhone／iPod・タッチ向け「魔界村騎士列伝」や「逆転裁判―蘇る逆転―」も計画どおり推移いたしました。

一方、遊技機向け関連機器事業については、訴求商品の不在により不振を極めました。

この結果、売上高は8億24百万円（前年同期比34.3%減）、営業利益1億3百万円（前年同期は73百万円の営業損失）となりました。

⑤ その他事業

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5億50百万円（前年同期比0.3%増）、営業利益2億28百万円（前年同期比106.3%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、「ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター」（ニンテンドーDS用）が安定した人気により手堅い売行きを示しましたほか、再廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」（プレイステーション・ポータブル用）も健闘いたしました。

また、アミューズメント施設運営事業につきましては、市場環境の好転が見られないため弱含みに展開しましたが、業務用機器販売事業は新商品の健闘により利益を確保することができました。

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計画どおり推移しましたが、遊技機向け関連機器事業については、商材不足などにより精彩を欠き、低調裡に終始しました。

この結果、売上高は95億78百万円（前年同期比23.4%減）、営業利益13億57百万円（前年同期比59.8%増）となりました。

② 北米

僅少な商品ラインナップとなりましたため、「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）を投入したほかは、廉価版ソフトやリピートタイトルが大半を占めました。

この結果、売上高は15億51百万円（前年同期比37.1%減）、営業損失7億36百万円（前年同期は6億8百万円の営業損失）となりました。

③ 欧州

「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）を発売しましたが、その他は有力タイトルを欠いた品揃えとなりましたため、小型ソフトやリピート商品を中心に販売展開を行いました。

この結果、売上高は9億60百万円（前年同期比45.8%減）、営業損失3億23百万円（前年同期は91百万円の営業利益）となりました。

④ その他の地域

パソコン向けのオンラインゲームが主流のアジア市場において、「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）を投入したほかは、提携タイトルや廉価版ソフトを中心に展開しましたが、おおむね堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は1億15百万円（前年同期比14.3%増）、営業損失5百万円（前年同期は0百万円の営業利益）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197億91百万円減少し864億19百万円となりました。主な増加は、現金及び預金27億16百万円およびゲームソフト仕掛品36億17百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金237億76百万円、仕掛品14億49百万円および原材料及び貯蔵品11億2百万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164億65百万円減少し303億96百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金60億3百万円、短期借入金の一部返済50億55百万円、未払法人税等14億66百万円および賞与引当金10億11百万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33億26百万円減少し560億23百万円となりました。主な増加は、四半期純利益17億31百万円であり、主な減少は、剰余金の配当18億31百万円、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9億22百万円によるものであります。

## (3) キャッシュ・フローの状況の分析

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60億21百万円減少し312億78百万円となりました。また、前連結会計年度末に比べ26億66百万円増加いたしました。

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）

営業活動に使用した資金は、51億円（前年同期に比べ7億38百万円の増加）となりました。

主な減少は、売上債権の増加10億68百万円およびゲームソフト仕掛品の増加23億96百万円であり、

### （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、2億44百万円（前年同期に比べ4億38百万円の減少）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4億38百万円であります。

### （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、12億23百万円（前年同期に比べ3億16百万円の減少）となりました。

主な減少は、配当金の支払額9億8百万円および長期借入金の返済による支出1億7百万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、50億60百万円であります。

また、当第3四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。