

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第1四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生または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」についての重要な変更はありません。

2 【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。

3 【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、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものです。

(1) 業績の状況

当第1四半期における当業界は家庭用ゲーム市場において、年内に据置型次世代ゲーム機が出揃うことを見据えて、端境期を迎えました。

一方、スマートフォン（高性能携帯電話）やタブレット（多機能携帯端末）の普及を背景に在庫リスクのないソーシャルゲームが伸び率は鈍化したものの、勢力を持続したことに加え、低価格のクラウドゲームも胎動するなど、競争環境は多極化が進むとともに、新たな成長モデルの構築、収益構造の改革に迫られてまいりました。

こうした状況下、当社は構造改革を図る一環として、内作比率を高めるため海外を中心に開発委託の削減を漸進するとともに、開発体制の拡大、強化に努めてまいりました。

また、当社の人気ゲームを舞台化した「戦国BASARA3 宴」が福岡公演を皮切りに東京、大阪および名古屋の4大都市で上演されるなど、有力コンテンツによるコラボレーション展開を推し進めました。

加えて、「ストリートファイター」に登場する技を写真で表現することが世界的ブームになっていることに鑑み、写真コンテストを開催したところ好評を博するなど、ゲームファン以外の耳目を集めるとともに、顧客層の裾野を広げる一助となりました。

他方、斯界で権威のある「ファミ通アワード2012」において、当社は3年連続の「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高174億57百万円（前年同期比6.2%減）、営業利益7億23百万円（前年同期比72.9%減）、経常利益11億51百万円（前年同期比47.9%減）、四半期純利益8億28百万円（前年同期比37.3%減）となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」(プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)がおおむね計画どおり推移したほか、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」(プレイステーション 3、Xbox 360用)も底堅い売行きを示しましたが、販売拡大のけん引役を果すまでには至りませんでした。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」(パソコン、Xbox 360用)が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど光彩を放ち、順調な滑り出しを示しました。

また、ピーラインブランドの旗艦タイトルである「スマーフ・ビレッジ」が息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは有力タイトルの不在もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は124億54百万円(前年同期比9.4%減)、営業利益4億23百万円(前年同期比82.4%減)となりました。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催等、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は24億84百万円(前年同期比3.5%減)、営業利益3億66百万円(前年同期比5.1%減)となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、新商品の投入はありませんでしたので、リピート販売や受託ビジネス中心の事業展開となりました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティふしぎのコロコロキャッチャー2」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は20億42百万円(前年同期比19.4%増)、営業利益6億59百万円(前年同期比4.7%減)となりました。

④ その他

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は4億76百万円(前年同期比19.7%減)、営業利益2億24百万円(前年同期比2.6%減)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75億98百万円減少し967億66百万円となりました。主な減少は、「受取手形及び売掛金」46億24百万円および「現金及び預金」32億70百万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57億56百万円減少し357億80百万円となりました。主な減少は、「支払手形及び買掛金」36億89百万円および「未払法人税等」18億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18億41百万円減少し609億86百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」8億28百万円および「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よるもの)」の変動10億43百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億82百万円および「剰余金の配当」14億39百万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1四半期連結累計期間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67億200万円減少し、248億100万円となりました。

当第1四半期連結累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）

営業活動で使用された資金は、7000万円（前年同期比15億5000万円の増加）となりました。

使用された資金の主な増加は、「仕入債務の減少額」25億4000万円、「法人税等の支払額」18億3600万円および「賞与引当金の減少額」6億1100万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」46億6700万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、41億6000万円（前年同期比30億5100万円の増加）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「定期預金の預入による支出」34億7300万円、「有形固定資産の取得による支出」4億8800万円および「無形固定資産の取得による支出」2億2200万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）

財務活動で使用された資金は、38億2000万円（前年同期比47億2000万円の増加）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「自己株式の取得による支出」22億8200万円および「配当金の支払額」14億4000万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1四半期連結累計期間において、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の概要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た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、オンラインゲームの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・配信、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ソーシャルゲーム参入による競争激化に加え、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、最重要課題と認識しております。

今後さらなる成長のため、戦略目標を推進、実行することにより企業価値の向上に努めてまいります。

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グループの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。）を導入しております。また、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を行ったもの（以下「現施策」といいます。）を継続し、さらに、平成24年6月15日開催の第33期定時株主総会において、現施策を継続すること（以下「本施策」といいます。）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、かつ当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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。また当社取締役会に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1四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は、64億41百万円でありませ

す。また、当第1四半期連結累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。