

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。

なお、重要事象等は存在していません。

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あります。

(1) 業績の状況

当第1四半期における当業界は、主戦場である家庭用ゲーム市場において、海外は弱含みに展開しましたものの、国内は回復基調で推移いたしました。一方、スマートフォン（高機能携帯電話）の普及拡大等により急成長が続いたソーシャルゲーム市場は、コンプガチャ問題に端を発した利用限度額の制限などもあって一服感がありましたものの、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況下、当社は欧米市場に照準を合わせたプライベートイベント「CAPTIVATE」をイタリアで開催したほか、カプコンの最新作が体験できる「CAPCOM SUMMER JAM」を東京で開催しました。また、メディア戦略の一環として人気コンテンツとの相乗展開を図るため、「戦国BASARA」シリーズのテレビドラマ化を決定するなど、積極的なプロモーション活動や販促キャンペーン、各種イベントを行ってまいりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高186億20百万円（前年同期比55.8%増）、営業利益26億69百万円（前年同期比244.4%増）、経常利益22億9百万円（前年同期比304.5%増）、四半期純利益13億20百万円（前年同期比290.2%増）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、初の大型オープンワールドゲームである「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション3、Xbox 360用）が海外では伸び悩みましたものの、採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ったことによりポジティブサプライズとなり、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成しました。

また、前期にモバゲー向けに配信した「みんなとモンハンカードマスター」が引き続き底堅い売上を示したほか、「戦国BASARAカードヒーローズ」を提供するとともに、グリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことで会員数は200万人を突破しました。

加えて、戦略ブランドであるビーラインタイトルの「スマーフ・ビレッジ」や「スヌーピー ストリート」などの人気コンテンツが幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。

さらに、ブラウザゲーム参入の第1弾として「ブラウザ戦国BASARA」のサービスを開始したほか、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも安定した収益を確保しました。

この結果、売上高は137億40百万円（前年同期比78.8%増）、営業利益24億1百万円（前年同期比175.6%増）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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、高齢者を対象にしたゲーム機の体験説明会を行うなど、趣向を凝らした集客展開により新規ユーザーの開拓、リピーターの確保等、客層の拡大に取り組むとともに、不採算施設の閉店など、効率的な店舗戦略を推し進めてまいりました。

しかしながら、顧客誘引商品の不足や前年同期における東日本大震災後の特需の反動による影響を避けられませんでした。

当期は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は25億75百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益3億86百万円（前年同期比25.9%減）となりました。

③ 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新型メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」を投入したほか、「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体の販売展開を行いました。

また、遊技機向け関連機器は、受託ビジネスの拡大に努めてまいりました。

この結果、売上高は17億11百万円（前年同期比96.6%増）、営業利益6億91百万円（前年同期は営業利益6百万円）となりました。

④ その他

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は5億93百万円（前年同期比5.1%増）、営業利益2億30百万円（前年同期比9.7%減）となりました。

当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

(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63億48百万円減少し918億98百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品18億84百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金94億57百万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52億40百万円減少し336億55百万円となりました。主な増加は、短期借入金23億93百万円であり、主な減少は、支払手形及び買掛金28億70百万円、未払法人税等28億47百万円および賞与引当金11億23百万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11億8百万円減少し582億43百万円となりました。主な増加は、四半期純利益13億20百万円であり、主な減少は、剰余金の配当14億39百万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9億62百万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2億3百万円増加し、224億91百万円となりました。

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)

営業活動によって得られた資金は、14億80百万円(前年同期比44億2百万円の増加)となりました。

主な増加は、売上債権の減少90億50百万円であり、主な減少は、法人税等の支払額27億71百万円、仕入債務の減少27億18百万円およびゲームソフト仕掛品の増加19億23百万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、11億9百万円(前年同期比5億90百万円の増加)となりました。

主な内訳は、無形固定資産の取得による支出5億41百万円および有形固定資産の取得による支出4億7百万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)

財務活動によって得られた資金は、8億81百万円(前年同期比12百万円の減少)となりました。

主な増加は、短期借入金の純増減額25億円であり、主な減少は、配当金の支払額14億40百万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、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、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、74億61百万円でありま

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。