

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あります。

(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、国内は軟調に推移いたしましたものの、スマートフォン（高機能携帯電話）を主体としたソーシャルゲーム市場の勢力拡大に加え、堅調な海外市場により全体の市場規模は増大いたしました。

こうした状況下、当社はモバイルコンテンツ部門等の売上原価の低減や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益改善策を推し進めてまいりました。

また、イタリアの二輪メーカーであるドゥカティジャパン株式会社がモンスターハンターをイメージした大型二輪車の発売を発表したほか、同じく株式会社ユニクロがTシャツを発売するなど、ワンコンテンツ・マルチユース展開を推進してまいりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高95億75百万円（前年同期比45.1%減）となりました。利益面につきましては、営業利益12億68百万円（前年同期比75.3%増）、経常利益12億23百万円（前年同期比6.3%増）、四半期純利益7億65百万円（前年同期比7.5%減）となりました。

セグメントの業績を示すと、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、「逆転裁判123 成歩堂セレクション」（ニンテンドー3DS用）が底堅い売行きを示したほか、前期にミリオンセラーを達成した「デッドライジング3」（Xbox One用）も堅調に推移いたしましたものの、目玉タイトル不在の商戦を余儀なくされました。

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 GG」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション3、Wii U用）は健闘いたしました。

また、モバイルコンテンツは「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」が順調に展開したほか、採算性も改善いたしました。

しかしながら、当該期間のラインナップは有力ソフトの不足により、小型タイトルやリピート販売が大半を占めましたため、総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は55億6百万円（前年同期比55.8%減）と減収になりましたが、営業利益につきましては、コスト削減などにより11億31百万円（前年同期比167.6%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、市況軟化のもと、集客イベントの開催や多様な顧客に対応したゲーム機の設置など、地域密着型の施設展開に努めてまいりました。

しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響などもあって、弱含みに推移いたしました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく33店舗であります。

この結果、売上高は22億円（前年同期比11.4%減）、営業利益2億14百万円（前年同期比41.5%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、商品の供給サイクルが端境期となりましたため、新機種の投入はなく、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。

業務用機器部門につきましても同じく既存商品主体の販売となるなど、両部門共に商材が不足しましたものの、計画を上回ることができました。

この結果、売上高は14億98百万円（前年同期比26.7%減）、営業利益6億27百万円（前年同期比4.8%減）となりました。

④ その他事業

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3億69百万円（前年同期比22.3%減）、営業利益1億77百万円（前年同期比20.6%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66億50百万円減少し899億60百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」26億78百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」95億31百万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59億60百万円減少し267億74百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」39億67百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」34億37百万円、「電子記録債務」39億70百万円、「賞与引当金」7億54百万円および「未払法人税等」4億17百万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6億90百万円減少し631億85百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」7億65百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」14億5百万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10億77百万円減少し、250億40百万円となりました。

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)

営業活動で使用された資金は、29億85百万円（前年同期比29億15百万円の増加）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」74億2百万円、「ゲームソフト仕掛品の増加額」27億16百万円、「賞与引当金の減少額」7億50百万円および「法人税等の支払額」5億87百万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」95億29百万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)

投資活動で使用された資金は、4億12百万円（前年同期比37億48百万円の減少）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」3億77百万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、26億76百万円（前年同期比64億97百万円の増加）となりました。

得られた資金の主な増加は、「短期借入金の純増加額」39億円であり、主な減少は、「配当金の支払額」14億6百万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。

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

① 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、当社株主、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。

② 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・配信、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、アミューズメント機器の開発・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し進めることにより、企業価値の向上に努めております。

③ 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、家庭用ゲーム市場における据置型次世代ゲーム機の登場に加え、ソーシャルゲーム市場におけるスマートフォン（高性能携帯電話）やタブレット（多機能携帯端末）の普及などにより、事業構造の多極化が進み、市場環境が急速に変化しております。

このように厳しい事業環境下、当社グループが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。

当社は、法令の許容する範囲内において、当社株式の大規模買付を行おうとする者に対して、大規模買付行為の是非を株主の皆様が適切に判断するための必要かつ十分な情報の提供を求めるとともに、当社取締役会の意見等を開示するほか、株主の皆様の検討のための時間の確保に努めるなど、適切な措置を講じることに加え、より一層企業価値および株主共同の利益の確保・向上に取り組んでまいります。

なお、当社が策定しておりました「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）」は、平成26年6月16日開催の第35期定時株主総会において否決されたため、非継続となりました。

(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、53億50百万円であります。

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。