

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第3四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。

### 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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、堅調な個人消費や円安、輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が北米や欧州などにおいて出揃い、クリスマス商戦の火蓋が切られ盛り上がりを示した一方で、国内での投入は今春発売や未定を含めて最後発となることもあって、市場規模は総じて軟調に推移し、端境期を迎えました。

他方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン（従来型携帯電話）からスマートフォン（高機能携帯電話）に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸びいたしました。

加えて、タブレット（多機能携帯端末）の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。

こうした状況下、当社は昨年9月に満を持して投入した旗艦タイトル「モンスターハンター 4」が発売初日から全国の主要販売店で長蛇の列ができるなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、シリーズ累計販売本数も2,800万本を突破しました。

また、外部環境の変化に対応するため、海外を中心に開発委託の削減を推し進めるなど、内作比率を高めることに加え、開発体制の再編による指揮命令系統や責任の明確化、意思決定の迅速化などにより、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。

加えて、昨秋に東京、大阪など全国5都市で「モンスターハンターフェスタ'13」を開催したところ、合計5万人近いファンが来場するなど、活況を呈しました。

さらに、今年の2月には大阪にあるテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との連携により「モンスターハンター・ザ・リアル 2014」が開催されるなど、ブランド展開に弾みをつけてまいります。

なお、斯界で権威がある「ファミ通アワード2012」において、3年連続して「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高752億21百万円（前年同期比3.5%増）、営業利益85億21百万円（前年同期比13.4%減）、経常利益92億51百万円（前年同期比8.0%減）、四半期純利益59億57百万円（前年同期比10.3%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、前述のとおり目玉タイトル「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしたほか、「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）も順調に販売を伸ばしました。

また、欧米に照準を合わせた「デッドライジング3」（Xbox One用）や「バイオハザード リベレーションズ アンバーールド 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）に加え、「逆転裁判5」（ニンテンドー3DS用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の「モンスターハンター 4」が堅調な売行きを示したほか、海外向けの「ダックテイルズ」も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸長したことにより販売拡大に寄与いたしました。

一方で、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）は、苦戦を強いられ低調裡に終始いたしました。

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 G」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U用）が底堅く展開したことに加え、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位となるなど脚光を浴び、一昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

また、ビーラインブランドの主力タイトルである「スマーフ・ビレッジ」も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、「モンハン 大狩猟クエスト」が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は560億67百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益69億19百万円（前年同期比5.5%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、市場停滞が続く環境のもと、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、コアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込み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1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は79億49百万円（前年同期比3.0%減）、営業利益12億42百万円（前年同期比2.3%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、昨年9月に発売した「デビルメイクライ4」が予想を上回る売行きにより、販売拡大のリード役を果たすとともに、収益を下支えしました。

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。

しかしながら、前期大ヒットした「バイオハザード5」の反動により、大幅な減収減益を余儀なくされました。

この結果、売上高は92億13百万円（前年同期比28.3%減）、営業利益24億50百万円（前年同期比33.8%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19億91百万円（前年同期比3.0%増）、営業利益7億21百万円（前年同期比6.7%増）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94億25百万円減少し949億39百万円となりました。主な増加は、「仕掛品」18億27百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」79億36百万円および「受取手形及び売掛金」36億42百万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138億84百万円減少し276億51百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」101億42百万円および「未払法人税等」14億87百万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44億59百万円増加し672億87百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」59億57百万円および「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29億75百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億85百万円および「剰余金の配当」22億83百万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3四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33億68百万円減少し、281億53百万円となりました。

当第3四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、138億71百万円（前年同期比98億99百万円の増加）となりました。

得られた資金の主な増加は、「税金等調整前四半期純利益」87億50百万円および「ゲームソフト仕掛品の減少額」69億86百万円であり、主な減少は、「法人税等の支払額」19億45百万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、53億93百万円（前年同期比48億94百万円の増加）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」34億93百万円および「有形固定資産の取得による支出」14億71百万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)

財務活動によって使用された資金は、149億97百万円（前年同期比166億62百万円の増加）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の純増減額」100億円、「自己株式の取得による支出」22億85百万円および「配当金の支払額」22億83百万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、186億96百万円であります。

また、当第3四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。

(6) 主要な設備

前連結会計年度末において計画中であった主要な設備の新設・拡充について、当第3四半期連結累計期間に著しい変更があったものは、次のとおりであります。

セグメントの名称	計画金額(百万円)	設備等の主な内容・目的	資金調達方法
その他事業	271	開発用設備等	自己資金

(注) 1. 金額には消費税等を含んでおりません。

2. 計画金額を当初の2,188百万円から271百万円に変更しております。

3. 資金調達方法を当初の「自己資金および借入金」から「自己資金」に変更しております。