

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第2四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2四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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、物価の上昇や消費増税による駆け込み需要の反動減などがありましたものの、円安、株高の進行や堅調な雇用環境などにより、景気はまだら模様ながらも回復基調が続きました。

当業界は家庭用ゲーム市場において、パッケージソフト販売はおおむね横ばいで推移したものの、スマートフォン向けを中心としたソーシャルゲームが快進撃を続けるとともに、底堅い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、当社は基軸部門の家庭用ゲームソフトに関して、大型ソフトの投入はありませんでしたが、ダウンロード販売の注力や趣向を凝らしたプロモーション活動などにより、販売拡大に傾注してまいりました。

また、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改善策に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益向上に取り組んでまいりました。

一方、イベント展開として平成16年に最初のソフトが発売された後、シリーズ累計2,800万本を突破した現在の主力タイトルである「モンスターハンター」シリーズの歴史を振り返る「10周年記念 モンスターハンター展」を開催いたしました。

さらに、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。

加えて、上海で開かれた中国最大のゲームショー「チャイナジョイ2014」において、モンスターハンターが来場者の耳目を集めるなど、今後のアジア展開に期待を抱かせました。

また、今年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」に下期の期待作「モンスターハンター 4G」（ニンテンドー3DS用）を出展したところ、試遊コーナーに長蛇の列ができるなど、人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、前年同期に大ヒットした「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減などもあって、売上高259億17百万円（前年同期比51.3%減）、営業利益43億83百万円（前年同期比41.6%減）、経常利益45億40百万円（前年同期比44.6%減）、四半期純利益29億73百万円（前年同期比39.9%減）と減収減益になりました。

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、「ウルトラストリートファイターⅣ」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）や「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、パソコン用）も続伸しましたものの、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 G」シリーズ（パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U、プレイステーション ヴィータ用）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」など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の見直しが奏功したことにより採算性は向上しました。

しかしながら、ダウンロードによる販売拡大の下支えがありましたものの、当該期間のラインナップは有力ソフトが不十分だったことにより、一般的に小型タイトルやリピート販売が大半を占めたため、前述の「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減を穴埋めするまでには至りませんでした。

この結果、売上高は134億63百万円（前年同期比64.1%減）、営業利益21億50百万円（前年同期比60.0%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、娯楽の分散化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、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、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。

当該期間は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。

この結果、売上高は48億20百万円（前年同期比11.7%減）、営業利益6億60百万円（前年同期比32.3%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、収益力がアップした「戦国BASARA3」が計画どおり推移するとともに、リピート販売や受託ビジネス事業に傾注してまいりました。

また、業務用機器部門につきましては、「鬼武者Sou1カードラッシュ」を発売したほかは、既存商品主体の販売となりました。

この結果、売上高は68億81百万円（前年同期比22.9%減）、営業利益は31億59百万円（前年同期比25.4%増）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7億52百万円（前年同期比43.9%減）、営業利益2億25百万円（前年同期比56.5%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16億85百万円減少し949億25百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」52億74百万円、「商品及び製品」7億48百万円および「仕掛品」4億71百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」98億53百万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47億52百万円減少し279億82百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」61億69百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」55億51百万円、「支払手形及び買掛金」22億21百万円および「長期借入金」22億1百万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30億67百万円増加し669億43百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」29億73百万円および「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12億27百万円であり、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2四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22億24百万円減少し、238億93百万円となりました。

当第2四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）

営業活動に使用された資金は、37億76百万円（前年同期は得られた資金28億2百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」50億84百万円および「仕入債務の減少額」77億84百万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」99億18百万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、16億35百万円（前年同期は47億10百万円）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」16億39百万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）

財務活動で得られた資金は、23億77百万円（前年同期は使用された資金39億52百万円）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」30億円および「長期借入れによる収入」10億2百万円であり、主な減少は、「配当金の支払額」14億7百万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。

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2四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、118億49百万円であります。

また、当第2四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。