

## 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、新たに発生した事業等のリスクはありません。  
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、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（当社および連結子会社）が判断したものであります。

#### (1) 経営成績の分析

当第3四半期連結累計期間における当業界におきましては、新型携帯ゲーム機の発売や一部ハード価格の値下げに加え、人気ソフトの発売により市場は久し振りに盛り上がるなど、年末商戦は活性化しました。

一方、携帯電話やスマートフォン（高性能携帯電話）の台頭に伴い、低価格かつ参入障壁が低いソーシャルゲームの急成長により地殻変動の波が押し寄せ、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況のもと、当社は、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業を強化するとともに、機動的なグループ展開を図るため米国子会社傘下のソーシャルゲーム会社を当社の直轄子会社としたほか、モバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を注力するなど、市場環境の変化に対応した経営展開を行ってまいりました。

また、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとのシナジー効果を創出するため、舞台版「戦国BASARA3」を昨年10月に大阪・東京で開幕したほか、人気キャラクターを活用した飲料水の発売など、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。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、前年同期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって、売上高502億70百万円（前年同期比29.0%減）、営業利益67億44百万円（前年同期比47.2%減）、経常利益58億23百万円（前年同期比48.5%減）、四半期純利益32億42百万円（前年同期比52.6%減）となりました。

セグメントの業績は、以下のとおりであります。

① コンシューマ・オンラインゲーム事業

当事業におきましては、ニンテンドー3DS向け目玉タイトル「モンスターハンター3 (トライ) G」が100万本を突破し計画どおり推移したほか、同じく「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」を発売いたしました。

また、「アルティメット マーヴル VS. カプコン3」(プレイステーション 3、Xbox 360、プレイステーション・ヴィータ用)や「デッドライジング 2 オフ・ザ・レコード」(プレイステーション 3、Xbox 360用)が海外を中心に健闘するとともに、「モンスターハンターポータブル3rd HD Ver.」(プレイステーション 3用)を投入したほか、数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズ(パソコン、Xbox 360用)が安定した人気に支えられ堅調に終始いたしました。

この結果、前年同期に主力タイトルを複数投入した反落もあって、売上高は317億21百万円(前年同期比41.3%減)、営業利益59億43百万円(前年同期比54.1%減)となりました。

② モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、「スヌーピー ストリート」が日本やアジアで健闘したほか、「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」に続いて、昨年末に投入したグリー向け第2弾の「モンハン探検記 まぼろしの島」が堅調な出足を示しました。

また、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフ・ビレッジ」が好調に推移したことにより、当社の戦略ブランドであるビーラインタイトルは、国内外合せて4,600万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

この結果、売上高は40億8百万円(前年同期比68.2%増)、営業利益13億65百万円(前年同期比189.1%増)となりました。

③ アミューズメント施設事業

当事業におきましては、各種イベントの開催や既存店のリニューアルを実施したほか、新規需要の掘り起こしを図るため高齢者の集客活動など、顧客志向に立った地域密着型の施設展開を行ってまいりました。これらの施策により、スマートフォンなど顧客層が重なる他業種との競争激化や客足の伸び悩みがありましたものの、自社製メダルゲーム機の寄与などもあって、客単価は増加いたしました。

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37店舗であります。

この結果、売上高は88億5百万円(前年同期比0.9%増)、営業利益14億90百万円(前年同期比58.9%増)となりました。

④ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器はメダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング」や「モンハン日記 すごろくアイルー村」を発売いたしました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、「ストリートファイターIV」が堅調に推移するとともに、開発受託の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は36億82百万円(前年同期比29.2%増)、営業利益20百万円(前年同期比95.3%減)となりました。

⑤ 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20億51百万円(前年同期比25.6%減)、営業利益8億16百万円(前年同期比9.9%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10億1百万円増加し914億10百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品116億17百万円、原材料及び貯蔵品7億40百万円および商品及び製品6億30百万円であり、主な減少は、現金及び預金106億38百万円および受取手形及び売掛金17億43百万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42億8百万円増加し366億9百万円となりました。主な増加は、短期借入金98億94百万円であり、主な減少は、賞与引当金16億86百万円、未払法人税等16億31百万円および支払手形及び買掛金11億51百万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32億6百万円減少し548億円となりました。主な増加は、四半期純利益32億42百万円であり、主な減少は、自己株式の増加27億3百万円、剰余金の配当23億40百万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13億53百万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末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129億70百万円減少し、220億41百万円となりました。

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）

営業活動に使用された資金は、107億48百万円（前年同期比212億23百万円の増加）となりました。

主な増加は、税金等調整前四半期純利益57億7百万円および減価償却費22億59百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品の増加117億87百万円、法人税等の支払額41億2百万円および賞与引当金の減少16億57百万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、42億29百万円（前年同期比23億19百万円の増加）となりました。

主な内訳は、定期預金の預入による支出23億32百万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、41億52百万円（前年同期比126億49百万円の増加）となりました。

主な増加は、短期借入金の純増減額100億円であり、主な減少は、自己株式の取得による支出27億3百万円および配当金の支払額23億40百万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て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. 当社グループの今後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携帯電話など顧客層が重なる他業種との競争激化に加え、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、最重要課題として認識しております。

##### 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（以下「本施策」といいます。）を行い、これを継続すること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、216億95百万円であります。

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。