

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当業界は、家庭用ゲーム市場において消費増税の影響がありましたものの、年末商戦は一定の盛り上がりを示しました。また、国内市場の成熟化傾向が続く中、昨年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」の来場者数が歴代2位となる25万人を突破するなど、復調の兆しが見え始めてまいりました。

一方、スマートフォンとの親和性が高いソーシャルゲームは、勢力拡大を持続いたしました。

アミューズメント施設市場は、既存店が軟調に推移する状況下、毎年11月23日の「ゲームの日」にファンサービスや感謝イベントを実施するなど、業界を挙げて活性化に取り組んでまいりました。

こうした環境のもと、当社は主力部門の家庭用ゲームソフトにおいて、期待作の「モンスターハンター 4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)が安定した人気に支えられ、順調に売上を伸ばしました。また、ゲームソフトの開発期間短縮やコスト削減などを図るため、大型の3Dスキャンシステムを導入するなど、開発体制の効率化、拡充を推し進めてまいりました。

さらに、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改革に加え、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、収益改善策に取り組んでまいりました。

他方、パチスロ機部門は、平成26年9月16日からの型式試験変更の影響により、新機種投入の延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績はパチスロ新型機の発売延期などに加え、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)の反動減も重なって、売上高は478億30百万円(前年同期比36.4%減)と減収になりました。

一方、利益面につきましては、ダウンロード販売の増加による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益97億27百万円(前年同期比14.1%増)、経常利益101億14百万円(前年同期比9.3%増)、四半期純利益65億40百万円(前年同期比9.8%増)と増益になりました。

なお、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催の「日本ゲーム大賞2014」の「年間作品部門」において、前期に発売した「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)が最高の栄誉である「大賞」に輝いたほか、当期の主力ソフトである「モンスターハンター 4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)も「フューチャー部門」(今後が期待できる作品)に選ばれました。

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、目玉タイトルの「モンスターハンター 4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした「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)も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。また、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)が健闘したことに加え、オンラインゲーム「モンスターハンター メゼポルタ開拓記」も堅調な出足を示しました。さらに、高採算のダウンロード販売が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。

一方で、有力タイトルの「ガイストクラッシャーゴッド」(ニンテンドー3DS用)は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも「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。

この結果、売上高は前述の「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)の反動減などもあって324億8百万円(前年同期比42.2%減)となりましたが、営業利益につきましては84億69百万円(前年同期比22.4%増)と増益になりました。

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により、女性、ファミリー客等の新規来場者の開拓や既存顧客の深耕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69億52百万円(前年同期比12.5%減)、営業利益7億63百万円(前年同期比38.6%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、パチスロ機部門は型式試験変更に伴う新機種の発売延期により、品薄の商品ラインナップとなりましたものの、第2四半期会計期間に投入した「戦国BASARA3」や高採算のリピーター販売が収益を下支えいたしました。

また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は70億2百万円(前年同期比24.0%減)、営業利益は27億89百万円(前年同期比13.9%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14億66百万円(前年同期比26.3%減)、営業利益4億58百万円(前年同期比36.5%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22億64百万円増加し988億75百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」66億11百万円および「有形固定資産」32億29百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」117億92百万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60億12百万円減少し267億22百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」53億9百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」57億34百万円、「支払手形及び買掛金」27億14百万円および「長期借入金」22億18百万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82億76百万円増加し721億52百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」65億40百万円および「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よるもの)」の変動36億83百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」22億49百万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20億49百万円増加し、281億67百万円となりました。

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、33億48百万円(前年同期は得られた資金138億71百万円)となりました。

得られた資金の主な増加は、「売上債権の減少額」119億14百万円および「税金等調整前四半期純利益」100億62百万円であり、主な減少は、「仕入債務の減少額」85億24百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加額」60億17百万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、44億22百万円(前年同期は使用された資金53億93百万円)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」43億99百万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、5億55百万円(前年同期は使用された資金149億97百万円)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」21億40百万円および「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」22億51百万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、176億28百万円であります。

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。