

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、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの勢力拡大に加え、顧客嗜好の多様化に対応した既存市場の深耕や新規顧客の開拓による女性、ファミリー客や高齢者の取り込みなどにより全体のゲーム人口は増加するとともに、年末商戦も手伝って盛り上がりました。

こうした情勢のもと、当社は開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、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。また、多面的な収益展開を図るため、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などの優良なコンテンツ資産を活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めてまいりました。

さらに、在庫リスクの回避や流通コストの削減を図るため、好採算のダウンロード販売の拡大に注力してまいりました。加えて、クリスマス商戦に向けて投入した目玉タイトル「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が好調なスタートを切ったことにより販売本数を伸ばすとともに、売上増大のけん引役を果たしました。

他方、成長余力がある中国において、テンセント社が当社との提携によるPCオンラインゲーム「モンスターハンターオンライン」の配信を12月から開始したところ、順調な滑り出しを示し、今後の事業展開に期待を抱かせました。

一方、アミューズメント市場は、環境の好転が見られず弱含みに展開いたしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は570億60百万円（前年同期比19.3%増）と増収になりました。利益面につきましては、営業利益106億4百万円（前年同期比9.0%増）、経常利益106億40百万円（前年同期比5.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益70億6百万円（前年同期比7.1%増）といずれも増益になりました。

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、看板タイトルのシリーズ最新作「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が発売を待ち望んだユーザーの圧倒的な人気により大ヒットを放ち、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、売上増加に大きく寄与いたしました。また、「戦国バサラ4 皇」（プレイステーション 4、プレイステーション 3用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「大逆転裁判-成歩堂龍ノ介の冒険-」（ニンテンドー3DSシリーズ用）は、軟調に推移いたしました。

一方で、リピート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。

また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション 4、プレイステーション 3、パソコン用）が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」（アンドロイド、iOS用）のダウンロード数が300万件を超えたことにより好転の兆しが見えてまいりました。

この結果、売上高は360億80百万円（前年同期比11.3%増）、営業利益97億6百万円（前年同期比14.6%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、市場停滞が続く状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターアーツやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぶう」や「キッズコーナー」を増設するなど、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図ることにより客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、「アミューズファクトリー常滑店」（愛知県）をオープンしたほか、趣向を凝らした飲食店「カブコンカフェ」（埼玉県）を開店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は65億78百万円（前年同期比5.4%減）、営業利益4億59百万円（前年同期比39.8%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、「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、「アスラズ ラース」は軟調に推移いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマンシオン アーケード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。

この結果、売上高は130億91百万円（前年同期比87.0%増）、営業利益28億95百万円（前年同期比3.8%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13億10百万円（前年同期比10.7%減）、営業利益3億54百万円（前年同期比22.7%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106億56百万円増加し1,114億29百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」69億円および「受取手形及び売掛金」53億79百万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58億88百万円増加し353億30百万円となりました。主な増加は、「長期借入金」20億66百万円、「未払法人税等」18億87百万円および「短期借入金」17億81百万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47億67百万円増加し760億98百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」70億6百万円であり、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40億61百万円減少し、239億36百万円となりました。

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、26億98百万円（前年同期は得られた資金33億48百万円）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」71億30百万円および「売上債権の増加額」53億26百万円であり、主な減少は、「税金等調整前四半期純利益」104億96百万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、26億97百万円（前年同期は44億22百万円）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」26億97百万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、12億19百万円（前年同期は5億55百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「短期借入金の増加額」40億円であり、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。

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。

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・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。

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、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やタブレットの普及などにより、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。

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

当社は、大規模買付者の行う大規模買付行為に応じるか否かは、最終的に当社株主の判断に委ねられるべきものであると考えています。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、当社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および株主共同の利益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、大規模買付者から当社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・評価して当社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当社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27年6月12日開催の第36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「当社株式等の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」（以下「本施策」といいます。）を導入しております。

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、当社株主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、大規模買付者が従うべき大規模買付ルール、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、発動の要件および手続は、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当社取締役会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。大規模買付者の大規模買付行為に対して、大規模買付対抗措置の発動を行う場合は、かかる独立委員会の勧告を最大限尊重したうえで、大規模買付ルールを遵守しない場合などを除き、株主意思確認株主総会を開催し、株主の皆様が大規模買付対抗措置の是非をお諮りしますので、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、当社グループの企業価値および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、204億16百万円であります。

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。