

## 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。

なお、重要事象等は存在していません。

### 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におきましては、昨年9月開催の「東京ゲームショウ2012」が過去最高の来場者数を記録したことに加え、新型家庭用ゲーム機の登場により年末商戦が盛り上がるなど、国内は久々に活況を呈しました。一方、海外はクリスマスに向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたものの、総じて軟調に推移いたしました。

また、ソーシャルゲーム市場は、コンプガチャ問題に端を発した利用限度額の制限などもあって一服感がありましたものの、着実にマーケットシェアを伸ばしてまいりました。

事業環境が転換期に入っている状況下、スマートフォン（高機能携帯電話）と家庭用ゲーム機との棲み分けが進んでまいりましたが、双方の相乗効果により市場規模は増勢いたしました。

こうした市況のもと、当社は収益源の拡大を図るため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開に加え、豊富な商品ラインナップにより顧客満足度を高めるとともに、ファン層の増大を図ってまいりました。

さらに、グローバル展開を加速させるため成長余力があるアジア市場での事業拡大を目指して、同地域初の開発拠点を台湾に開設したほか、子会社を通じてタイに現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に着々と布石を打ってまいりました。

他方、主力タイトルの計画未達や期待作の発売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、売上高726億99百万円（前年同期比44.6%増）、営業利益98億38百万円（前年同期比45.9%増）、経常利益100億54百万円（前年同期比72.6%増）、四半期純利益66億45百万円（前年同期比104.9%増）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

当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である当事業におきましては、主力ソフトの「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が発売当初は堅調な出足を示したものの、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成したほか、廉価版の「モンスターハンター3（トライ）Gベストプライス！」（ニンテンドー3DS用）も手堅く伸ばいたしました。

また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として「モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.」を投入したところ、スマッシュヒットを放ちました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、前期にモバゲー向けに配信した「みんなと モンハンカードマスター」が引き続き底堅い売上を示すとともに、同じくグリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、ビーラインブランドの「スマーフ・ビレッジ」が長期にわたり安定した収益を確保したほか、昨年12月に配信を開始した「スマーフ・ライフ」が幸先のよいスタートを切るなど、ソーシャルゲームがおおむね順調に推移いたしました。

加えて、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、息長く収入を得ることができました。

この結果、売上高は497億20百万円（前年同期比39.2%増）、営業利益73億22百万円（前年同期比0.2%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、顧客満足度の向上を図るため、各種イベントの開催や快適な店舗運営によりコアユーザーの確保、新規顧客の開拓に努めるなど、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず弱含みに展開いたしました。

当期は、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、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81億98百万円（前年同期比6.9%減）、営業利益12億71百万円（前年同期比14.7%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

業務用機器部門におきましては、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」や「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体のリピーター販売を行いました。

また、パチスロ機部門は、旗艦タイトルの「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示したため、収益向上に大きく寄与したほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

この結果、売上高は128億47百万円（前年同期比248.9%増）、営業利益37億1百万円（前年同期は営業利益20百万円）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19億33百万円（前年同期比5.7%減）、営業利益6億76百万円（前年同期比17.2%減）となりました。

第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

## (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110億31百万円増加し1,092億78百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」36億52百万円、「ゲームソフト仕掛品」35億69百万円および「商品及び製品」15億20百万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56億3百万円増加し444億98百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」43億35百万円および「支払手形及び買掛金」23億43百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」12億6百万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54億27百万円増加し647億79百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」66億45百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」23億3百万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61億18百万円増加し、284億5百万円となりました。

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、39億71百万円(前年同期比147億19百万円の増加)となりました。

主な増加は、「税金等調整前四半期純利益」99億9百万円および「売上債権の減少」24億3百万円であり、主な減少は、「法人税等の支払額」39億48百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加」32億77百万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、4億98百万円(前年同期比37億30百万円の減少)となりました。

主な増加は、「有形固定資産の取得による支出」25億62百万円および「無形固定資産の取得による支出」13億91百万円であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」25億97百万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)

財務活動によって得られた資金は、16億64百万円(前年同期比24億87百万円の減少)となりました。

主な増加は、「短期借入金の純増減額」45億50百万円であり、主な減少は、「配当金の支払額」23億1百万円および「長期借入金の返済による支出」3億57百万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、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、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、233億51百万円でありま

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) 生産、受注及び販売の実績

当第3四半期連結累計期間において、アミューズメント機器事業の販売の実績が著しく増加しております。

その内容については「(1) 業績の状況」をご参照ください。