

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、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが現れ始めており、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社は経営の根幹をなす開発部門の改革を図るため、組織再編やマネジメント体制を強化するとともに、指揮命令系統や責任の明確化などによる迅速な意思決定や機動的な事業展開により子会社を含めたグループ全体の最適化を推し進めてまいりました。

また、平成28年10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まったほか、サバイバルホラーゲームでは世界初のミュージカルとなる「バイオハザード～ヴォイス・オブ・ガイア～」が東京・大阪で上演されるとともに、「バイオハザード」シリーズ最新作のハリウッド映画「バイオハザード：ザ・ファイナル」が昨年12月23日から日本で公開されるなど、豊富なコンテンツ資産を活用したメディアミックス展開により知名度の向上やブランド価値の増大等、人気ゲームとの相乗効果の創出に努めてまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は前年同期に大ヒットした「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の反動減もあって535億7百万円（前年同期比6.2%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益51億19百万円（前年同期比51.7%減）、経常利益41億47百万円（前年同期比61.0%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益27億62百万円（前年同期比60.6%減）となりました。

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、昨年12月発売の「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）が堅調な出足を示しましたが、低年齢者向けに投入した「モンスターハンター ストーリーズ」（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、人気タイトルのリメイク版「バイオハザード5」（プレイステーション 4、Xbox One用）および「バイオハザード4」（プレイステーション 4、Xbox One用）が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。加えて、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。

また、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性スタッフが中心となって開発したスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われのバルマ」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、新境地を開きました。

この結果、売上高は284億28百万円（前年同期比21.2%減）、営業利益14億61百万円（前年同期比84.9%減）となりました。

なお、第4四半期は当期の二枚看板タイトル「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）および「モンスターハンターダブルクロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の投入により本格的な攻勢をかけてまいります。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、風適法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の改正が昨年の6月に施行されたことにより、夜間の入店規制が緩和された環境のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新たなビジネスチャンスを開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。

当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は70億69百万円（前年同期比7.5%増）、営業利益6億11百万円（前年同期比33.1%増）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、目玉機種「モンスターハンター狂竜戦線」が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。また、業務用機器部門につきましては、「マリオパーティ ふしぎのチャレンジワールド」を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。

この結果、売上高は165億91百万円（前年同期比26.7%増）、営業利益54億22百万円（前年同期比87.3%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、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は14億18百万円（前年同期比8.3%増）、営業利益5億62百万円（前年同期比58.8%増）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22億19百万円増加し1,152億76百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」64億61百万円および「ゲームソフト仕掛品」51億71百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」75億15百万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49億6百万円増加し427億95百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」84億82百万円および「電子記録債務」32億74百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」53億6百万円および「賞与引当金」11億79百万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26億87百万円減少し724億81百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」27億62百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加33億2百万円および「剰余金の配当」27億74百万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75億15百万円減少し、209億13百万円となりました。

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、68億10百万円（前年同期は26億98百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「売上債権の増加額」66億37百万円、「法人税等の支払額」65億33百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加額」49億27百万円であり、主な減少は、「仕入債務の増加額」44億78百万円および「税金等調整前四半期純利益」40億96百万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、17億16百万円（前年同期は26億97百万円）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」15億84百万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、12億36百万円（前年同期は12億19百万円）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」85億円であり、主な減少は、「自己株式の取得による支出」33億2百万円および「配当金の支払額」27億96百万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高性能ゲーム機の普及に加え、スマートフォンを中心としたモバイルゲームの増勢により市場規模は拡大基調で推移する一方で、ゲーム専用機とスマートフォン等の主導権争いなどにより競争環境が厳しくなっております。

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、202億10百万円であります。

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。