

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第1四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1四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1四半期における当業界は家庭用ゲーム市場において、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの市場規模が6,000億円を超え、国内市場をけん引するなど、桑田変じて滄海となるような大変化を示すとともに、業界の盟主を巡る覇権争いはますます激化してまいりました。

また、今年の6月に米国で開催された世界最大級のゲーム見本市、エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ（E3）において、当社が出展した「ストリートファイターV」（プレイステーション4、パソコン用）が海外で定着したブランド力により来場者の耳目を集めたほか、仮想現実（バーチャル・リアリティー）ゲームが相次いで公開されるなど、急成長したモバイルゲームに対抗した動きが活発化してまいりました。

こうした状況下、当社は顧客ニーズに応じたプロモーション活動や開発、販売と密接に連携したマーケティング展開を推し進めたほか、パチスロ機部門において昨年9月の型式試験方法変更に適合した新商品第一弾の「バイオハザード6」を発売したところ、好調な出足を示すなど、競争環境の急激な変化に対応した事業展開を図るとともに、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。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高は145億41百万円（前年同期比51.9%増）と増収になりました。利益面につきましても、営業利益20億26百万円（前年同期比59.8%増）、経常利益21億35百万円（前年同期比74.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益15億69百万円（前年同期比104.9%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、「デビル メイ クライ 4 スペシャルエディション」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）が底堅い売行きを示したほか、リピート販売やダウンロード版も海外を中心に健闘いたしました。

一方、オンラインゲームは弱含みに展開したほか、モバイルコンテンツも「スマーフ ビレッジ アンド ザマジカル メドウ」（iOS用）が順調な滑り出しを示しましたものの、訴求タイトルの不足などにより軟調に推移いたしました。

当第1四半期は、有力タイトルの投入サイクルが端境期となりましたものの、全体として堅調に推移するなど、下期の本格的な攻勢に向けて地均しを行うことができました。

この結果、売上高は62億94百万円（前年同期比14.3%増）、営業利益11億7百万円（前年同期比2.2%減）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、市況回復の足取りが鈍い環境のもと、各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、顧客ニーズに即応した人気ゲーム機の設置など、様々な活性化策による集客展開により利用者の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、市場停滞を反映した消費マインドの低下などにより局面の打開には至りませんでした。当該期間は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19億32百万円（前年同期比12.2%減）、営業利益35百万円（前年同期比83.6%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、満を持して発売した「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、幸先のよいスタートを切ったことにより順調に販売台数を伸ばすとともに、売上高を押し上げるなど、収益向上のけん引役を果たしました。

一方、業務用機器部門につきましては、「ルイージマニション アーケード」を6月に発売したほか、既存商品のリピート販売主体による営業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は60億42百万円（前年同期比303.2%増）、営業利益17億72百万円（前年同期比182.4%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2億72百万円（前年同期比26.2%減）、営業利益50百万円（前年同期比71.9%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60億70百万円増加し1,068億43百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」31億59百万円、「商品及び製品」16億52百万円および「仕掛品」14億52百万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50億49百万円増加し344億91百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」35億円、「支払手形及び買掛金」22億10百万円および「電子記録債務」10億44百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」6億83百万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10億21百万円増加し723億52百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」15億69百万円および「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7億71百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」14億5百万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1四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10億47百万円減少し、269億50百万円となりました。

当第1四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）

営業活動で使用された資金は、26億77百万円（前年同期比3億7百万円の減少）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」30億52百万円および「たな卸資産の増加額」26億57百万円であり、主な減少は、「仕入債務の増加額」32億23百万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、9億9百万円（前年同期比4億97百万円の増加）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」7億72百万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、19億56百万円（前年同期比7億20百万円の減少）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」35億円であり、主な減少は、「配当金の支払額」14億6百万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1四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、65億32百万円であります。また、当第1四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。