

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、家庭用ゲーム機「プレイステーション4」の普及拡大や新型ゲーム機「ニンテンドースイッチ」が好調に推移したほか、家庭用ゲームソフトも回復基調を示すなど、家庭用ゲーム市場は総じて復調の兆しが見えてまいりました。

また、米国で開催された世界最大級のゲーム見本市「E3」において、当期の目玉タイトルであるシリーズ最新作「モンスターハンター:ワールド」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）が来場者の注目を集めるなど、下期の発売に向けて期待を抱かせました。

こうした状況下、当社は収益の改善を図るため、売上原価の低減や販売費および一般管理費の抑制など、経費の圧縮に努めてまいりました。

また、モバイルコンテンツの局面打開を図るため、組織再編やマネジメント体制の強化などに取り組んでまいりました。加えて、当社のゲームを題材にしたフルCG長編アニメーション映画「バイオハザード:ヴェンデッタ」が今年の5月に公開されるなど、人気コンテンツとのシナジー展開を推し進めてまいりました。

この結果、当第1四半期は下期からの本格的な攻勢を控えた助走期間となりましたものの、売上高117億46百万円（前年同期比7.5%増）、営業利益7億84百万円（前年同期は営業損失7億26百万円）、経常利益7億72百万円（前年同期は経常損失20億80百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益5億21百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失14億11百万円）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、有力タイトルの投入が端境期となりましたが、今年5月発売の「ウルトラストリートファイターII」（ニンテンドースイッチ用）が順調な出足によりスマッシュヒットを放ったほか、前期発売の「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）や「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）も収益向上に一定の寄与を果しました。

この結果、売上高は76億88百万円（前年同期比14.1%増）、営業利益16億76百万円（前年同期は営業利益8百万円）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、多様な顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施など、ユーザー志向に立った施設展開により、新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減等による収益展開を図ってまいりました。

新規出店といたしましては、中部圏での地盤を強化するため、愛知県に1店舗オープンしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は22億45百万円（前年同期比4.1%増）、営業利益1億28百万円（前年同期比18.8%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、市場環境がまだら模様の中、「逆転裁判」を投入いたしました。

また、業務用機器部門につきましては、既存商品のリピート販売に努めましたが、全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は13億96百万円（前年同期比16.0%減）、営業損失2億29百万円（前年同期は営業損失61百万円）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4億15百万円（前年同期比13.2%増）、営業利益1億84百万円（前年同期比46.1%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111億34百万円減少し1,077億63百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」44億80百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」154億36百万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106億93百万円減少し304億29百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」50億円、「電子記録債務」35億32百万円、「未払法人税等」10億36百万円および「賞与引当金」10億23百万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4億40百万円減少し773億33百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」5億21百万円および「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3億36百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」13億68百万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3億1百万円減少し240億36百万円となりました。

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）

営業活動に得られた資金は、67億54百万円（前年同期は使用された資金77億83百万円）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」154億54百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」44億95百万円および「仕入債務の減少額」39億97百万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、7億94百万円（前年同期は4億61百万円）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」7億61百万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）

財務活動で使用された資金は、66億73百万円（前年同期は得られた資金107億72百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の減少額」50億円および「配当金の支払額」13億69百万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. 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。

イ. 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。

(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、73億20百万円であります。

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。