

## 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、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、VR（仮想現実）が注目を集める中、仮想空間を体験できる「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）が脚光を浴びるなど、家庭用ゲーム市場における胎動の兆しが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループは当期の目玉タイトルを期の後半に集中させるなど、下期に重点を置いた事業戦略により年末から来年に向けて本格的な収穫期を迎えるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高は109億27百万円（前年同期比24.9%減）となりました。また、利益面につきましても営業損失7億26百万円（前年同期は営業利益20億26百万円）となりました。さらに、急激な円高による為替差損の発生により経常損失20億80百万円（前年同期は経常利益21億35百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失14億11百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益15億69百万円）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、シリーズ作品「逆転裁判6」（ニンテンドー3DSシリーズ用）がコアユーザーに支えられ、おおむね計画どおり推移したほか、バイオハザードの派生タイトル「バイオハザード アンブレラコア」（プレイステーション4、パソコン用）を6月23日に発売いたしました。しかしながら、大型タイトルの投入サイクルが端境期となりましたため小型タイトルが大半を占めたほか、利幅が大きいリピート販売も伸び悩みました。

また、オンラインゲームおよびモバイルコンテンツにつきましては、局面打開に向けた事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は67億40百万円（前年同期比7.1%増）、営業利益8百万円（前年同期比99.2%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、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）の改正が今年の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、各種イベントの開催や快適な店舗運営など、周辺住民に愛される地域密着型の施設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、ビジネスチャンスを切り開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカフェ」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。

当該期間の退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく34店舗となっております。

この結果、売上高は21億57百万円（前年同期比11.6%増）、営業利益1億7百万円（前年同期比205.9%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、下期からの本格的な攻勢を控え、「スーパーストリートファイターⅣ」を投入したほかは、受託ビジネスに取り組んでまいりました。また、業務用機器部門につきましても、既存商品主体の販売に注力したため、弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は16億62百万円（前年同期比72.5%減）、営業損失61百万円（前年同期は営業利益17億72百万円）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3億66百万円（前年同期比34.5%増）、営業利益1億26百万円（前年同期比152.9%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19億92百万円減少し1,110億65百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」23億21百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」32億21百万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30億4百万円増加し408億92百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」124億94百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」61億30百万円、「支払手形及び買掛金」21億64百万円および「賞与引当金」8億75百万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49億96百万円減少し701億72百万円となりました。主な減少は、「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21億33百万円、「親会社株主に帰属する四半期純損失」14億11百万円および「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3億40百万円増加し287億70百万円となりました。

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）

営業活動に使用された資金は、77億83百万円（前年同期は26億77百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「法人税等の支払額」60億53百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加額」30億25百万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」29億6百万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、4億61百万円（前年同期は9億9百万円）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」4億16百万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、107億72百万円（前年同期は19億56百万円）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」125億円であり、主な減少は、「配当金の支払額」14億29百万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、68億46百万円であります。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。