

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第2四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2四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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、雇用環境や公共投資は堅調に推移したものの、中国経済の減速等に伴う輸出の減少や個人消費の低迷などにより、景気は踊り場状態となりました。

当業界は、ゲームコンテンツ市場において家庭用ゲームの成熟化傾向が続く中、スマートフォンを主体としたモバイルゲームが熾烈な顧客争奪戦により、オセロゲームのようにシェアが反転して明暗を分けつつも、勢力拡大により全体の市場規模を押し上げました。

こうした情勢のもと、当社は市場動向に対応し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、開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、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。また、「デビル メイ クライ」および「戦国BASARA」のコラボレーションである「舞台 戦国BASARA vs Devil May Cry」を東京で開演したところ、ユーザー層以外にも話題となり両タイトルの認知度向上に寄与いたしました。

さらに、甲府市と人気シリーズ「戦国BASARA」のキャラクターなどを使ったスタンプラリーに加え、「埼玉県立歴史と民俗の博物館」にて同キャラクターを起用した特別展「戦国図鑑-Cool Basara Style-」を共催するなど、地方自治体とのさまざまな協働により世間の注目を浴びるとともに、当社の企業イメージや知名度を高めることができました。

他方、「東京ゲームショウ2015」に出展した当期の主カタイトル「モンスターハンタークロス」の試遊コーナーに行列ができるなど、来場者の注目の的となり今年11月28日の発売に向けて弾みがついてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は316億38百万円（前年同期比22.1%増）と増収になりました。利益面につきましては、売上原価率の増加などにより営業利益28億44百万円（前年同期比35.1%減）、経常利益28億91百万円（前年同期比36.3%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益19億51百万円（前年同期比34.4%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、「戦国バサラ4 皇」（プレイステーション 4、プレイステーション 3用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-」（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、レポート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。

また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション 4、プレイステーション 3、パソコン用）が好調なスタートを切ったほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」（アンドロイド、iOS用）の配信を開始いたしました。

この結果、売上高は143億4百万円（前年同期比6.2%増）、営業利益15億33百万円（前年同期比28.7%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、市場停滞が続く環境のもと、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぶう」や「キッズコーナー」を設置するなど、趣向を凝らした集客展開により客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、1店舗出店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は44億5百万円（前年同期比8.6%減）、営業利益3億55百万円（前年同期比46.2%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、満を持して投入した「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしたほか、9月に「アスラズ ラース」を発売いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、「ルイージマンション アーケード」を投入したほか、業務用としては最初の音楽ゲームとなる「クロスビーツレヴ」が稼働いたしました。

この結果、売上高は121億32百万円（前年同期比76.3%増）、営業利益25億51百万円（前年同期比19.2%減）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7億95百万円（前年同期比5.8%増）、営業利益2億53百万円（前年同期比12.5%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80億1百万円増加し1,087億74百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」50億40百万円および「受取手形及び売掛金」17億22百万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74億84百万円増加し369億26百万円となりました。主な増加は、「電子記録債務」50億65百万円および「長期借入金」20億83百万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5億16百万円増加し718億47百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」19億51百万円であり、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2四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9億40百万円減少し、270億57百万円となりました。

当第2四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、10億36百万円（前年同期は37億76百万円）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」52億71百万円であり、主な減少は、「仕入債務の増加額」50億25百万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、12億51百万円（前年同期は16億35百万円）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」12億98百万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、12億12百万円（前年同期は23億77百万円）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」30億円であり、主な減少は、「配当金の支払額」14億7百万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2四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、131億64百万円であります。また、当第2四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。