

## 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 【経営者による財政状態、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判断したものであります。

#### (1) 財政状態および経営成績の状況

当第1四半期における当業界は、5G時代の本格的な到来を控え、巨大IT企業のグーグルがゲーム専用機の不要なクラウドゲームの参入を表明したほか、マイクロソフトも同配信サービスを予定するなど、新たなビジネスチャンスを巡って、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

このような状況のもと、当社は国内外の多様な顧客ニーズに対応するため、家庭用ゲームの開発に経営資源を集中するなど、競争力の源泉である開発体制の拡充に注力したことに加え、市場動向に適合したマーケティング活動やプロモーション展開に傾注するとともに、各ハードにソフトを供給するマルチプラットフォーム戦略の推進により販売拡大に努めてまいりました。他方、業務用機器部門の縮小等、不採算部門の見直しを行ったほか、将来の成長が期待されるeスポーツ事業に資金や人材を投入するなど、選択と集中を推し進めてまいりました。

こうした中、大型のリピータイトルが引き続き海外で人気が続くとともに、好採算のダウンロード販売が拡大したことにより収益向上に貢献しました。

この結果、当第1四半期の売上高は179億38百万円（前年同期比4.3%増）となりました。

また、利益面につきましては、ダウンロード販売の伸長など採算性が高いデジタル販売比率が向上したため、営業利益は77億3百万円（前年同期比50.8%増）、経常利益76億99百万円（前年同期比40.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益54億20百万円（前年同期比38.9%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、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サイクルが端境期となったことにより新作ソフトの発売が移植版タイトル等の少数にとどまりましたものの、前期にヒットした「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）や「デビル メイ クライ 5」（Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用）がユーザー層の拡大により続伸したほか、同じく旗艦タイトル「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）も根強い人気に支えられ息が長い売行きを示しました。これらのリピータイトルが利幅の大きいダウンロード販売の伸長により利益を大きく押し上げました。

この結果、売上高は139億77百万円（前年同期比1.4%増）となり、営業利益につきましてもリピータイトルの寄与などにより77億33百万円（前年同期比34.8%増）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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施など、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得やリピーターの確保、ファミリー層の取り込み等、客層の拡大に努めてまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗となっております。

この結果、売上高は27億10百万円（前年同期比13.8%増）、営業利益は2億99百万円（前年同期比108.2%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

遊技機市場は、市況回復の足取りが鈍い環境のもと、パチスロ機部門は新機種投入がなかったため主にライセンスアウトによる事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は2億25百万円（前年同期比40.1%減）と減収になりましたが、営業利益は1億33百万円（前年同期は営業損失1億54百万円）と小幅ながら黒字に転換いたしました。

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10億25百万円（前年同期比54.4%増）、営業利益6億40百万円（前年同期比55.6%増）となりました。

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ54億11百万円減少し1,179億96百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」34億10百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」96億88百万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80億93百万円減少し265億64百万円となりました。主な減少は、「支払手形および買掛金」24億69百万円、「未払法人税等」21億88百万円および「賞与引当金」12億7百万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26億82百万円増加し914億32百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」54億20百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」21億35百万円によるものであります。

(2) 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30億20百万円増加し560億25百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、69億43百万円の収入（前年同期は16億76百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「売上債権の減少額」96億2百万円（同73億3百万円）であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」34億12百万円（同40億73百万円）によるものであります。

投資活動によるキャッシュ・フローは、8億35百万円の支出（前年同期は6億61百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」8億56百万円（同6億55百万円）によるものであります。

財務活動によるキャッシュ・フローは、24億円の支出（前年同期は21億82百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」21億35百万円（同19億16百万円）によるものであります。

なお、当第1四半期連結累計期間における資本の財源および資金の流動性の重要な変更はありません。

(3) 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。

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

①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、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。

②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、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）の登場やeスポーツが脚光を浴びるなど、急速な技術革新や事業領域の多様化等により市場環境が変化するとともに、競争環境は一段と厳しくなっております。

業界の構造的な変化が進む状況下、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。

③不適切な大規模買付行為を防止するための取組み

当社は、不適切な大規模買付行為を防止するための具体的な対応策（買収防衛策）を導入しておりません。このため、当社株式の大規模買付を行おうとする者が出現した場合は、大規模買付行為の是非を株主の皆様が適切に判断するための必要かつ十分な情報の提供を法令の許容する範囲内において求めるとともに、当社取締役会の意見等を開示するほか、株主の皆様の検討のための時間の確保に努めるなど、適切な処置を講じることに加え、より一層企業価値および株主共同の利益の確保・向上に取り組んでまいります。

(4) 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、63億68百万円であります。

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。

3 【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。