

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当業界は、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが現れ始めており、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社グループは「モーションキャプチャー室」をはじめ、米国のハリウッドスタジオ並みの最新設備を有する新たな開発拠点、「研究開発第2ビル」を今年4月から本格的に稼働させるなど、競争力の源泉である開発部門の拡充を推し進めてまいりました。

また、当期の目玉タイトルでVR完全対応版「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）が今年6月に米国で開幕された世界最大級のゲーム見本市「E3」においてVRが話題を集める中、多数の来場者の注目を引いたほか、同じく9月に開催され歴代最多の来場者となった日本最大級のゲームの祭典「東京ゲームショー2016」でも展示ブースが大盛況となるなど、いずれも高い評価を得たことにより主力タイトルを期の後半に投入する下期偏重の事業戦略は、確たるものとなりました。

さらに、国内で開催されたコンピュータ対戦競技「eスポーツ」のリーグ戦に当社発展の礎となったシリーズ最新作「ストリートファイターV」を提供するなど、新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕に取り組んでまいりました。

加えて、「逆転裁判」（日本テレビ系列）のアニメ放送に続き、今年10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まるなど、知名度の向上やブランド価値の増大等、人気ゲームとの相乗効果を創出するため、メディアミックス展開を積極的に進めてまいりました。

一方で、当期は看板タイトルを下期に集中させるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

なお、株主還元の一環として今年9月に148万株の自己株式を取得いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は286億76百万円（前年同期比9.4%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益17億15百万円（前年同期比39.7%減）となりました。かてて加えて、急激な円高による為替差損の発生により経常利益5億14百万円（前年同期比82.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益4億5百万円（前年同期比79.2%減）となりました。

因みに、平成29年3月期の連結業績予想は、下期に「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）および海外に照準を合わせた「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）等の発売に加え、主力パチスロ機器「モンスターハンター狂竜戦線」の投入などにより以下のとおりとなっております。

売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
85,000百万円 (前期比10.4%増)	13,600百万円 (前期比13.1%増)	13,300百万円 (前期比17.2%増)	9,000百万円 (前期比16.2%増)	162円53銭

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）がおおむね計画どおり展開したほか、人気タイトルのリメイク版「バイオハザード5」（プレイステーション 4、Xbox One用）および「バイオハザード4」（プレイステーション 4、Xbox One用）が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。また、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示したほか、「戦国BASARA 真田幸村伝」（プレイステーション 4、プレイステーション 3用）を発売いたしました。

当期は、大型タイトルの投入が下期に偏重するため、当該期間は小型タイトルやリピート販売が大半を占めました。

他方、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性中心のスタッフが開発した意欲作品のスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われの palma」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング 1 位となるなど、幸先のよいスタートを切りました。

この結果、売上高は163億73百万円（前年同期比14.5%増）、営業利益10億99百万円（前年同期比28.3%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、リオデジャネイロ五輪や猛暑などの一過性要因による影響がありましたものの、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、新たな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「キャラカブ」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。

当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は48億10百万円（前年同期比9.2%増）、営業利益4億78百万円（前年同期比34.6%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、「デビルメイクライクロス」や「スーパーストリートファイターIV」を投入したほか、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は、「マリオパーティ ふしぎのチャレンジワールド」を発売するとともに、既存商品の販売に注力しました。

この結果、売上高は65億30百万円（前年同期比46.2%減）、営業利益16億51百万円（前年同期比35.3%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9億62百万円（前年同期比21.0%増）、営業利益3億95百万円（前年同期比55.9%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74億10百万円減少し1,056億46百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」39億54百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」61億69百万円および「受取手形及び売掛金」25億42百万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6億33百万円減少し372億54百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」83億38百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」55億49百万円および「支払手形及び買掛金」27億85百万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67億76百万円減少し683億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」4億5百万円であり、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24億88百万円、「自己株式」の増加33億1百万円および「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61億69百万円減少し、222億60百万円となりました。

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、57億72百万円（前年同期は10億36百万円）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」61億15百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加額」48億19百万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」21億14百万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、10億38百万円（前年同期は12億51百万円）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」9億78百万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、27億60百万円（前年同期は12億12百万円）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」85億円であり、主な減少は、「自己株式の取得による支出」33億1百万円および「配当金の支払額」14億27百万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、136億15百万円であります。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。