

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第3四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3四半期連結累計期間における当業界は、通信環境の進展を背景に米国のアップルが定額サービスの「アップルアーケード」を開始したことに加え、同じくグーグルもクラウド経由のゲーム配信サービスを始めるなど、大手IT企業の相次ぐ参入により、新たなうねりが出てまいりました。

このような状況のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発、販売に経営資源を集中するとともに、開発人員の増強や開発環境の整備など、開発体制の充実強化に努めてまいりました。こうした中、昨年9月に発売した当期の主力タイトル「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション4、Xbox One用）が安定した人気に支えられ全世界で320万本を販売しました。加えて、大型のリピートタイトルが海外を中心に人気を持続したほか、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。

また、マルチプラットフォーム展開を推し進めるため、サブスクリプションサービス型（定額制）の「アップルアーケード」向けに、趣向を凝らした新作タイトル「深世海 Into the Depths」の供給を開始いたしました。さらに、当社の人気ゲームとのシナジー効果を図るため、オリジナルグッズや限定商品など物販専門の新業態店を渋谷パルコに出店いたしました。一方、将来の成長が期待されるeスポーツビジネスを軌道に乗せるため、「ストリートファイターリーグ：Pro-JP operated by RAGE」を開催したほか、米国でも「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「CAPCOM CUP 2019」を実施するなど、確固不拔の方針のもと、新たな事業モデルの構築に向けて注力してまいりました。

他方、大阪府警察のサイバー犯罪防止啓発のイメージキャラクターに「モンスターハンター」シリーズが採用され、若年層の注目を集めるなど、ESG推進の一環として社会貢献活動に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は、主な販売形態をパッケージ版からダウンロード版に転換したことなどもあって529億8百万円（前年同期比13.6%減）と減収になりました。一方、利益面につきましては、ダウンロード販売中心の「モンスターハンターワールド：アイスボーン」のヒットに加え、リピートタイトルにおいても利幅が大きいデジタル販売比率の向上等により営業利益184億48百万円（前年同期比37.1%増）、経常利益187億2百万円（前年同期比38.1%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益130億65百万円（前年同期比42.3%増）といずれも増益になりました。

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、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション4、Xbox One用）が堅調に推移するとともに、採算性が高いダウンロード販売中心の事業展開により、収益アップのけん引役を果たしました。また、昨年の「日本ゲーム大賞2019」において優秀賞を受賞した前期発売の「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）および同じく「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、2018年1月に発売した「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）も息が長い売行きを示すなど、リピート販売の健闘により利益を押し上げました。

この結果、売上高はデジタル販売比率の向上により405億89百万円（前年同期比15.2%減）となりましたが、営業利益につきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」やリピートタイトルの寄与など、収益構造の見直しが奏功したことにより198億85百万円（前年同期比30.1%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、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を図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

当該期間は、新機軸展開として当社のキャラクター関連商品のみを取り扱う専門店の「カプコンストアトーキョー」を渋谷パルコ（東京都）に出店したほか、「プラサカブコン池袋店」（東京都）および「プラサカブコン藤井寺店」（大阪府）の2店舗をオープンしましたので、施設数は40店舗となっております。

この結果、売上高は92億1百万円（前年同期比13.8%増）、営業利益は11億87百万円（前年同期比36.6%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

遊技機市場が型式試験方法の変更などにより低迷状態が続く状況下、パチスロ機部門は新機種の投入がなかったため主にライセンスビジネス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6億63百万円（前年同期比79.5%減）と減収になりましたが、営業利益はライセンスビジネスの下支えにより3億76百万円（前年同期は営業損失6億39百万円）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24億53百万円（前年同期比16.7%増）、営業利益は3億58百万円（前年同期比63.5%減）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64億66百万円増加し1,298億74百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」76億29百万円および「ゲームソフト仕掛品」88億53百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」78億3百万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21億53百万円減少し325億5百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」19億73百万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86億19百万円増加し973億69百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」130億65百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」42億70百万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3四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65億33百万円増加し、595億38百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、150億61百万円の収入（前年同期は71億4百万円の収入）となりました。

資金の主な増加は、「売上債権の減少額」77億円（同79億72百万円）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、27億99百万円の支出（前年同期は14億90百万円の支出）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」15億92百万円（同14億54百万円）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、52億8百万円の支出（前年同期は107億69百万円の支出）となりました。

資金の主な内訳は、「配当金の支払額」42億68百万円（同35億60百万円）によるものであります。

なお、当第3四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、実現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3四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、189億23百万円であります。

また、当第3四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3四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。