

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2四半期連結累計期間における当業界は、国内外における新型コロナウイルス感染症拡大の影響により事業環境変化が加速する状況となりました。

当社においては、緊急事態宣言の解除後も従業員や取引先等への新型コロナウイルスの感染防止を図るため、在宅勤務と時差出勤を併用した勤務体制を継続するとともに、オフィスでの勤務に関しても感染予防に取り組むなど、影響の極小化に努めてまいりました。このような状況のもと、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業においては、近年、積極的に推進してきたデジタル販売の拡大により、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が伸長したことで、業績向上のけん引役を果たしました。

また9月には、日本最大のゲームイベント「東京ゲームショウ」が新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、初のオンラインイベント「東京ゲームショウ2020 オンライン」として開催されました。加えて、当社は次世代ゲーム機向けタイトル『バイオハザード ヴィレッジ』（プレイステーション5、Xbox Series X、パソコン用）やシリーズ最新作『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）など、最新タイトルを紹介し大きな反響を呼びました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は420億59百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益は178億63百万円（前年同期比27.7%増）、経常利益は175億71百万円（前年同期比25.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は129億93百万円（前年同期比32.0%増）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、4月に発売しました新作タイトル『バイオハザード RE:3』（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）が堅調に推移するとともに、前期に発売した『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、パソコン用）が続伸するなど、採算性の高いリピートタイトルが息の長い売行きを示したことにより、利益を押し上げました。

加えて、モバイルコンテンツにおいては、当社主力IPを用いたライセンス収入が利益に貢献しました。

この結果、売上高は353億78百万円（前年同期比21.3%増）、営業利益は198億49百万円（前年同期比36.9%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、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、一時の店舗休業を余儀なくされましたが、緊急事態宣言の解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。

当該期間は「プラサカブコン高知店」をリニューアルしましたが、新たな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40店舗となっております。

この結果、売上高は40億31百万円（前年同期比35.3%減）、営業損失は2億62百万円（前年同期は営業利益9億15百万円）となりました。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、新型コロナウイルス感染症拡大に伴うホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたことにより需要が伸び悩む環境の中、新機種『リングにかけろ1 ワールドチャンピオンカーニバル編』を発売するとともに、ライセンス等の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は13億25百万円（前年同期比448.7%増）、営業利益は18百万円（前年同期比72.2%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、グローバルでの当社タイトルのブランド価値向上に向け、主力IPを活用したキャラクターグッズなどの販売拡大や映像化に注力しました。また、eスポーツにおいてはチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2020」の開幕戦を「東京ゲームショウ2020 オンライン」内の公式放送で配信するなど、ユーザー層の拡大とビジネスチャンス創出に向けた中期施策の安定的な継続を図りました。

この結果、売上高は13億23百万円（前年同期比19.0%減）、営業利益は5億52百万円（前年同期比24.6%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56億59百万円減少し1,378億6百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」34億2百万円および「ゲームソフト仕掛品」26億7百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」101億75百万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159億10百万円減少し278億20百万円となりました。主な減少は、「繰延収益」67億90百万円、「支払手形及び買掛金」23億64百万円、「未払法人税等」17億38百万円、「賞与引当金」15億24百万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102億50百万円増加し1,099億86百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」129億93百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」26億68百万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25億11百万円増加し、621億83百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、88億2百万円の収入（前年同期は101億38百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「売上債権の減少額」101億56百万円（同8億66百万円）および「税金等調整前四半期純利益」175億64百万円（同139億91百万円）によるものであり、主な減少は、「繰延収益の減少額」67億53百万円（同28億1百万円の増加額）および「法人税等の支払額」47億83百万円（同34億58百万円）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、24億51百万円の支出（前年同期は13億50百万円の支出）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」12億円（同12億87百万円）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、36億43百万円の支出（前年同期は30億17百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」26億65百万円（同21億34百万円）によるものであります。

なお、当第2四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) 優先的に対処すべき事業上および財務上の課題

当第2四半期連結累計期間において重要な変更および新たに生じた課題はありません。

(4) 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

当第2四半期連結累計期間において重要な変更および新たに定めた基本方針はありません。

(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、124億32百万円であります。
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。

3 【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。