

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きましては、当社グループは、中核であるデジタルコンテンツ事業において、主力シリーズの大型新作の投入やリピートタイトルの販売により、積極的に推進しているデジタル販売の拡大に努めてまいりました。また、これらの主力コンテンツを、映像、ライセンス商品やeスポーツへ展開するとともに、アミューズメント施設事業やアミューズメント機器事業との連携を進め、業績の安定的な拡大に努めました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は699億95百万円（前年同期比66.4%増）、営業利益は289億24百万円（前年同期比61.9%増）、経常利益は297億23百万円（前年同期比69.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は222億19百万円（前年同期比71.0%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、5月に発売しました『バイオハザード ヴィレッジ』（プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、Xbox One、パソコン用）が業績に大きく貢献しました。また、RPG作品の『モンスターハンターシリーズ2 ～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）を7月に発売し、「モンスターハンター」の世界観をベースにした人気モンスターとの冒険や奥深い戦闘システムなどが幅広いユーザーを獲得し、全世界で100万本を突破しました。加えて、前期末に発売した『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）も安定した人気に支えられ順調に販売本数を伸ばすとともに、過去のシリーズ作などを中心としたリピートタイトルの販売が全般に好調な推移となりました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が続伸し、総販売本数は1,980万本と前年同期1,380万本を上回り、収益向上のけん引役を果たしました。

また、『モンスターハンターライズ』の超大型拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』（Nintendo Switch、パソコン用）を2022年夏に発売することを9月に発表したほか、「東京ゲームショウ2021 オンライン」において、公式番組として当社人気タイトルの最新情報を紹介するなど、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。

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益が利益に貢献しました。

この結果、売上高は598億3百万円（前年同期比69.0%増）、営業利益は302億16百万円（前年同期比52.2%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、緊急事態宣言の継続に伴い、一部店舗において休業および時短営業などを余儀なくされたものの、集客が回復したことにより、前年同期比で増収増益となりました。また、最新のキャラクターグッズなどのカプセルトイを含めた新しい展開を図りました。

当第2四半期連結累計期間において、6月に「プラサカブコン ミッテン府中店」（東京都）および7月に「MIRAINO イオンモール白山店」（石川県）の2店舗をオープンするとともに、5月に1店舗を閉鎖しましたので、施設数は42店舗となっております。

この結果、売上高は56億47百万円（前年同期比40.1%増）、営業利益は71百万円（前年同期は営業損失2億62百万円）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、今後、新規則の適用による新台入替に向けた需要の喚起が見込まれる環境の中、新機種『百花繚乱 サムライガールズ』を発売するとともに、前期に投入した『バイオハザード7 レジデントイービル』のレポート販売により、販売台数が前年同期を上回りました。

この結果、売上高は16億11百万円（前年同期比21.5%増）、営業利益は3億88百万円（前年同期比1,962.0%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、当社タイトルのブランド価値向上に向け、Netflixにおいて主力IPを活用したCGアニメ『バイオハザード：インフィニット ダークネス』および『モンスターハンター：レジェンド・オブ・ザ・ギルド』が全世界で独占配信されました。また、海外ゲームとのコラボレーションによる収益拡大やキャラクターグッズ展開による販売拡大などに努めました。

一方、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を4月から世界19地域を対象にオンラインで開始しました。「Intel World Open」においては、『ストリートファイターV』の決勝大会が7月に開催され、世界各地で熱戦が繰り広げられました。このように、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた施策を推し進めました。

この結果、売上高は29億33百万円（前年同期比121.7%増）、営業利益は13億70百万円（前年同期比147.8%増）となりました。

資産につきましては、前連結会計年度に比べ172億51百万円増加し、1,809億64百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」402億84百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」189億99百万円および「ゲームソフト仕掛品」25億91百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度に比べ2億93百万円増加し、432億12百万円となりました。主な増加は、「繰延収益」14億27百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」11億75百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度に比べ169億58百万円増加し、1,377億52百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」222億19百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」49億10百万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368億48百万円増加し、1,008億92百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、484億32百万円（前年同期は88億2百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「税金等調整前四半期純利益」297億18百万円（同175億64百万円）、「売上債権の減少額」189億92百万円（同101億56百万円）、「ゲームソフト仕掛品の減少額」25億92百万円（前年同期は26億4百万円の増加額）、および「賞与引当金の増加額」26億18百万円（同84百万円）によるものであり、主な減少は、「法人税等の支払額」63億18百万円（同47億83百万円）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、61億74百万円の支出（前年同期は24億51百万円の支出）となりました。資金の主な増加は、「定期預金の払戻による収入」71億34百万円（同59億7百万円）によるものであり、主な減少は、「有形固定資産の取得による支出」20億84百万円（同12億円）および「定期預金の預入による支出」104億51百万円（同69億89百万円）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、55億91百万円の支出（前年同期は36億43百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」49億5百万円（同26億65百万円）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、161億61百万円であります。

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。