

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きましては、当社グループは、中核事業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3四半期連結累計期間の売上高は881億63百万円（前年同期比35.9%増）、営業利益は350億96百万円（前年同期比43.9%増）、経常利益は361億48百万円（前年同期比50.1%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は267億8百万円（前年同期比52.4%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、第3四半期における新作タイトルの発売はありませんでしたが、当社コンテンツを戦略的な価格施策をもとにグローバルでの長期販売を推し進め、211の国・地域に301タイトルを販売しました。

当期に発売しました『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）および『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）の販売は好調に推移し、2017年発売の『バイオハザード7 レジデント イービル』も累計販売本数1,000万本を突破するなど、シリーズの過去タイトル等を中心としたリピートタイトルの販売拡大が業績に貢献しました。

これにより、年間計画販売本数3,200万本に対して、当第3四半期連結累計期間における総販売本数は2,580万本を達成し（前年同期は1,980万本）、特に採算性の高いデジタル販売が続伸したことにより、収益を押し上げました。

また、欧州で約40年続く歴史的なゲームアワードである「Golden Joystick Awards 2021」において、当社が「スタジオ・オブ・ザ・イヤー賞」を受賞するとともに、『バイオハザード ヴィレッジ』も最優秀賞「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」のほか、「PlayStation ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」、「ベスト・オーディオ賞」、「ベスト・パフォーマンス賞」を受賞し高い評価を得ました。加えて、前期発売の『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）は、「東京ゲームショウ2021 オンライン」において「日本ゲーム大賞2021」年間作品部門で大賞を受賞するとともに、本年1月13日にパソコン向けにも発売するなど、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。

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704億53百万円（前年同期比43.9%増）、営業利益は358億94百万円（前年同期比44.8%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、昨年9月の緊急事態宣言の解除による来店客数の回復に加え、既存店の効率的な店舗運営と新業態での出店効果および最新のキャラクターグッズなどの導入により収益拡大を図り、前年同期比で増収増益となりました。

当第3四半期連結累計期間において、昨年6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）および昨年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、昨年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89億92百万円（前年同期比28.1%増）、営業利益は4億19百万円（前年同期比383.4%増）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、厳しい市場環境の中、新機種『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』を昨年12月に発売しました。また、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』は、市場での長期稼働を受け、リピート販売に努めました。

この結果、売上高は49億37百万円（前年同期比26.4%減）、営業利益は19億32百万円（前年同期比20.5%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、当社タイトルのブランド価値向上に向け、引き続き、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ展開などに努めました。昨年11月には海外を皮切りに、映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が公開されました。

一方、eスポーツにおいては、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、第3四半期においてはチームオーナー制を導入したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2021」を昨年10月から開催したほか、米国で開催したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-US 2021」も熱戦が繰り広げられました。

この結果、売上高は37億81百万円（前年同期比74.2%増）、営業利益は15億49百万円（前年同期比79.8%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121億18百万円増加し、1,758億31百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」295億35百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」152億30百万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61億4百万円減少し、368億13百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」42億16百万円および「賞与引当金」17億75百万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182億23百万円増加し、1,390億17百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」267億8百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」87億53百万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258億4百万円増加し、898億48百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、414億61百万円の収入（前年同期は78億67百万円の収入）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」361億42百万円（同240億78百万円）、「売上債権の減少額」152億53百万円（同43億82百万円）によるものであり、主な減少は、「法人税等の支払額」111億57百万円（同80億15百万円）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、67億24百万円の支出（前年同期は33億72百万円の支出）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」145億29百万円（同126億60百万円）によるものであり、主な減少は、「定期預金の預入による支出」178億46百万円（同137億42百万円）および「有形固定資産の取得による支出」26億2百万円（同18億35百万円）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、95億37百万円の支出（前年同期は64億39百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」87億49百万円（同53億34百万円）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) 優先的に対処すべき事業上および財務上の課題

当第3四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3四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、228億42百万円であります。

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。