

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第1四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。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、財政状態の状況については、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較・分析を行っております。

(1) 財政状態および経営成績の状況

当第1四半期における当業界は、家庭用ゲームにおいてAI（人工知能）の導入や高精細な映像の取り込み等、ハイテク化や高度化が日進月歩で進むとともに、日本政府のコンテンツ産業の成長戦略である「クールジャパン」にeスポーツが明記されるなど、変化の波が押し寄せてまいりました。

このような環境のもと、当社は米国ロサンゼルスで開催した世界最大級のゲーム見本市「E3」において発表した「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）が来場者の大きな反響を呼んだほか、10年ぶりのシリーズ最新作となる「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）も強い関心を示すなど、当期二大タイトルの来年投入に向けて期待が膨らんでまいりました。また、今年1月の発売から圧倒的な人気により大旋風を巻き起こした「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用）が続伸したほか、利幅が大きいリピート販売も伸ばいたしました。

この結果、当第1四半期の売上高は172億4百万円（前年同期比46.5%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益51億6百万円（前年同期比550.8%増）、経常利益54億92百万円（前年同期比610.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益39億3百万円（前年同期比648.6%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、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、前期に快進撃を続けた「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用）がユーザー層の拡大により人気が続いたほか、ワールドワイドで大ヒットを放ったことによる国際ブランドの確立によりIP基盤が拡充いたしました。また、海外で発売した新作タイトルの「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、Nintendo Switch向け「ロックマン クラシックス コレクション」、「ロックマン クラシックス コレクション 2」および「ロックマン クラシックス コレクション 1+2」も固定ファンや根強いブランド力により底堅い売行きを示しました。

加えて、利益率が高いリピータタイトルの堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。さらに、将来の多様なデジタルコンテンツ展開を見据えて「バイオハザード 7 レジデント イービル クラウド バージョン」（Nintendo Switch用）のストーリーミング配信を開始いたしました。

この結果、売上高は137億82百万円（前年同期比79.3%増）、営業利益57億35百万円（前年同期比242.2%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、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、多様な顧客に対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、快適な店舗運営など地域密着型の集客展開により顧客の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

新規出店といたしましては、広島県に1店舗オープンしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は23億81百万円（前年同期比6.0%増）、営業利益1億43百万円（前年同期比12.1%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、市況軟化のもと「大神」を発売したものの、消費マインドの低下や施設オペレーターの投資抑制などにより、需要は減退し伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は3億76百万円（前年同期比73.1%減）、営業損失1億54百万円（前年同期は営業損失2億29百万円）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6億64百万円（前年同期比59.9%増）、営業利益4億11百万円（前年同期比122.6%増）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46億9百万円減少し1,202億20百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」42億11百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」71億44百万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69億80百万円減少し324億27百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」34億25百万円および「賞与引当金」10億61百万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23億71百万円増加し877億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」39億3百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」19億16百万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1四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8億62百万円減少し456億76百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、16億76百万円の収入（前年同期は67億54百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「売上債権の減少額」73億3百万円（同154億54百万円）であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」40億73百万円（同44億95百万円）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、6億61百万円の支出（前年同期は7億94百万円の支出）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」6億55百万円（同7億61百万円）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、21億82百万円の支出（前年同期は66億73百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」19億16百万円（同13億69百万円）によるものであります。

なお、当第1四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、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。

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、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。

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1四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、72億59百万円であります。

また、当第1四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1四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。