

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。

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3四半期連結累計期間における当業界は、モバイルゲームが減速傾向を示しつつ、家庭用ゲーム市場はまだら模様ながら底堅く推移する状況のもと、世界の成長市場である中国において、2018年3月以降に認可申請した新作ゲームの審査がすべて停止されるなど、ゲームの規制強化により先行き不透明感を払拭できませんでした。

一方、昨年のジャカルタ・アジア大会で公開競技となったeスポーツにおいて、ファン層の裾野拡大に向けてリーグ戦の開幕やプロチームが発足するなど、全国的に人気広がってまいりました。

このような状況のもと、当社は昨年市場を席卷した「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）が続伸したことにより出荷本数が1,000万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新しました。

また、「日本ゲーム大賞2018」において、「モンスターハンター：ワールド」が「大賞」を受賞したほか、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）、「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「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「フューチャー部門」に選出されました。

加えて、海外での知名度向上やブランド価値の増大など人気ゲームとの相乗効果を創出するため、昨年10月に「モンスターハンター」および「ロックマン」のハリウッドでの実写映画化を発表しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は612億70百万円（前年同期比28.3%増）となりました。利益面につきましては、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益134億61百万円（前年同期比92.0%増）、経常利益135億39百万円（前年同期比90.7%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益91億80百万円（前年同期比106.8%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、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「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、パソコン向けスチーム版も好調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が安定した人気に支えられ順調に伸長するなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果しました。

また、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）および携帯タイトル「レッド・デッド・リデンプション2」（プレイステーション4、Xbox One用）が底堅い売行きを示すとともに、昨年末に発売した「鬼武者」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One用）も堅調な出足となりました。

加えて、「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、「ロックマンX アニバーサリー コレクション」、「ロックマンX アニバーサリー コレクション 2」および「ロックマンX アニバーサリー コレクション 1+2」（いずれもプレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピータタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は478億55百万円（前年同期比55.2%増）、営業利益152億88百万円（前年同期比144.3%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、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れに加え、訪日外国人（インバウンド）など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年11月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコネットキャッチャー カプとれ」を開始いたしました。

当期間は、2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は80億82百万円（前年同期比5.9%増）、営業利益8億68百万円（前年同期比6.5%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、市場縮小基調のもと「バイオハザード イントゥザパニック」や「ストリートファイターV」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターの投資抑制などにより、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32億31百万円（前年同期比58.1%減）、営業損失6億39百万円（前年同期は営業利益21億28百万円）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21億2百万円（前年同期比35.4%増）、営業利益9億81百万円（前年同期比29.4%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120億15百万円減少し1,128億13百万円となりました。主な減少は、「現金及び預金」51億59百万円および「受取手形及び売掛金」77億31百万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120億10百万円減少し273億97百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」36億68百万円および「賞与引当金」16億72百万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5百万円減少し854億15百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」91億80百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」35億58百万円および「自己株式の取得」60億1百万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51億59百万円減少し、413億79百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、71億4百万円の収入（前年同期は55億56百万円の収入）となりました。

資金の主な増加は、「売上債権の減少額」79億72百万円（同141億40百万円）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、14億90百万円の支出（前年同期は20億73百万円の支出）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」14億54百万円（同21億75百万円）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、107億69百万円の支出（前年同期は58億89百万円の支出）となりました。

資金の主な内訳は、「自己株式の取得」60億1百万円の支出および「配当金の支払額」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、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、203億30百万円であります。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。