

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。

(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、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への対応を迫られました。

このような状況のもと、当社においては、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、おおむね緊急事態宣言期間中は全ての事業所を閉鎖し、全従業員（一部の事業継続要員を除く）を対象に在宅勤務を実施しました。コンテンツ制作業務においては開発プロセスの見直しを図るなど、創意工夫や英知の結集により影響の極小化に努めてまいりました。こうした環境の中、アミューズメント施設事業については、店舗の休業等により苦戦を余儀なくされました。一方、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強化が奏功し、大型新作タイトルとリピートタイトルのダウンロード販売の拡充により、業績向上のけん引役を果たしました。

この結果、当第1四半期の売上高は237億22百万円（前年同期比32.2%増）、営業利益は107億11百万円（前年同期比39.1%増）、経常利益は106億19百万円（前年同期比37.9%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は78億15百万円（前年同期比44.2%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、シリーズ累計販売本数が1億本を突破した「バイオハザード」シリーズの新作タイトル『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）や、前々期に発売した『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）が続伸するなど、採算性の高いリピートタイトルが引き続き顧客基盤の拡大に貢献し、利益を押し上げました。

この結果、売上高は214億76百万円（前年同期比53.7%増）、営業利益は118億4百万円（前年同期比52.6%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の影響により、店舗休業を余儀なくされ、その後営業を再開しましたものの、平時の水準を回復するには至らず、大幅な減収減益となりました。

当該期間の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11億84百万円（前年同期比56.3%減）、営業損失は5億54百万円（前年同期は営業利益2億99百万円）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禍に伴うホールオペレーターの休業等により需要が伸び悩む環境のもと、新機種への投入はありませんでしたがライセンス収入の計上により、売上高は1億81百万円（前年同期比19.4%減）、営業利益は71百万円（前年同期比46.7%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等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、6月から全世界でオンライン大会「CAPCOM Pro Tour Online 2020」を開始するなど、ユーザー層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8億79百万円（前年同期比14.2%減）、営業利益5億11百万円（前年同期比20.2%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60億9百万円減少し1,374億56百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」39億97百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」89億13百万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111億81百万円減少し325億49百万円となりました。主な減少は、「支払手形および買掛金」19億15百万円、「未払法人税等」35億56百万円および「繰延収益」33億42百万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51億72百万円増加し1,049億7百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」78億15百万円であり、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29億79百万円増加し626億52百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、80億41百万円の収入（前年同期は69億43百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「売上債権の減少額」88億92百万円（同96億2百万円）であり、主な減少は、「仕入債務の減少額」18億86百万円（同28億5百万円）および「法人税等の支払額」48億2百万円（同34億67百万円）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、20億74百万円の支出（前年同期は8億35百万円の支出）となりました。資金の主な増加は、「定期預金払戻による収入」59億7百万円（同0円）であり、主な減少は、「定期預金預入による支出」69億89百万円（同0円）および「有形固定資産の取得による支出」9億61百万円（同8億56百万円）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、29億49百万円の支出（前年同期は24億円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」26億69百万円（同21億35百万円）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) 優先的に対処すべき事業上および財務上の課題

当第1四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1四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、62億16百万円であります。

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。