

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1四半期において、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、近年、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。他方、映像、ライセンス商品やeスポーツへの展開および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。

当第1四半期の業績は、売上高は484億23百万円（前年同期比104.1%増）、営業利益は236億4百万円（前年同期比120.4%増）、経常利益は238億99百万円（前年同期比125.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は173億40百万円（前年同期比121.9%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、「バイオハザード」シリーズの最新作『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）を5月に発売し、美しいグラフィックと恐怖の相乗効果が生む没入感が評価され、安定した人気により全世界で450万本を出荷するなど順調に推移しました。加えて、前期末に新作としてNintendo Switch向けに発売した『モンスターハンターライズ』も、引き続き根強い人気により販売本数を伸ばしました。また、6月にオンラインイベントとして開催された「E3 2021」において、今期の主力タイトルやeスポーツへの取組みなどを紹介し、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。さらに、上記タイトルの投入なども誘因となり、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好調に推移しました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が大幅に増加し、総販売本数は1,330万本と前年同期920万本を大きく上回り、収益向上のけん引役を果たしました。

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439億18百万円（前年同期比104.5%増）、営業利益は244億55百万円（前年同期比107.2%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、国内での3度目の緊急事態宣言に伴い、一部店舗において休業および時短営業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集客展開を図りました。

当第1四半期において、6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）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、施設数は前期末と同じく41店舗となっております。

この結果、売上高は23億89百万円（前年同期比101.7%増）、営業損失は63百万円（前年同期は営業損失5億54百万円）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の需要の喚起が期待される環境の中、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』のリピート販売が収益を下支えしました。

この結果、売上高は12億82百万円（前年同期比606.1%増）、営業利益は2億43百万円（前年同期比242.2%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、グローバルでの主力IPを活用したキャラクターグッズなどの販売拡大に注力しました。

また、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」について4月の日本大会を皮切りに、世界19地域を対象にオンラインで実施するほか、「Intel World Open」において『ストリートファイターV』の予選大会が6月より開始、決勝大会は7月に開催されるなど、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8億32百万円（前年同期比5.4%減）、営業利益は4億82百万円（前年同期比5.6%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101億33百万円増加し、1,738億46百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」273億79百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」106億86百万円および「ゲームソフト仕掛品」50億22百万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23億75百万円減少し、405億42百万円となりました。主な減少は、「賞与引当金」10億51百万円および「支払手形及び買掛金」9億81百万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125億9百万円増加し1,333億3百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」173億40百万円であり、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273億88百万円増加し914億31百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、343億円の収入（前年同期は80億41百万円の収入）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」238億98百万円（同106億18百万円）、「ゲームソフト仕掛品の減少額」50億23百万円（同5億36百万円の増加額）、「繰延収益の増加額」14億92百万円（同33億9百万円の減少額）、「売掛債権の減少額」106億73百万円（同88億92百万円の減少額）によるものであり、主な減少は、「法人税等の支払額」63億48百万円（同48億2百万円）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、20億67百万円の支出（前年同期は20億74百万円の支出）となりました。資金の主な減少は、「有形固定資産の取得による支出」15億18百万円（同9億61百万円）および「無形固定資産の取得による支出」5億46百万円（同29百万円）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、50億27百万円の支出（前年同期は29億49百万円の支出）となりました。資金の主な減少は、「配当金の支払額」49億10百万円（同26億69百万円）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) 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、73億85百万円であります。

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】

契約会社名	相手方の名称	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
㈱カプコン	Valve Corporation	米国	Valve Corporation Steam Distribution Agreement	カプコンのゲームをSteamで販売・配信するための許諾	2020年3月1日から解除の合意がなされるまで

(注) 本契約は2020年3月1日に締結していますが、当四半期連結会計期間において金額的重要性が増したことから記載しています。