

## 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。

### 3 【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当社グループが判断したものであります。

#### (1) 業績の状況

当第3四半期連結累計期間における当業界は、家庭用ゲーム機「プレイステーション 4」の普及拡大や新型ゲーム機「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」の据置型ゲーム機が好調に推移したことなどによりハードにソフトを加えた、家庭用ゲームの市場規模は増大いたしました。

また、米国を中心に海外で人気上昇中の「eスポーツ」（エレクトロニック・スポーツ）が2022年の「アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんでまいりました。

加えて、「東京ゲームショウ2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、eスポーツの源流とも呼ばれる当社の人気タイトル「ストリートファイターV」が観戦者の熱気に包まれるなど、国内でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってまいりました。

このような情勢のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売に加え、持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してまいりました。さらに、足踏み状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、組織改革や訴求タイトルの開発、提携ソフトの供給など、顧客満足度の向上に尽力いたしました。また、収益の多角化を図るため、当社の人気タイトルを映画、アニメ、文房具、玩具および飲食品などに活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めてまいりました。一方で、パチスロ機部門は、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は477億40百万円（前年同期比10.8%減）となりました。また、利益面につきましては、当社IP（知的財産）によるライセンス収入の貢献もあって、営業利益70億9百万円（前年同期比36.9%増）、経常利益70億99百万円（前年同期比71.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益44億39百万円（前年同期比60.7%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、「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）や「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が堅調に推移したほか、「ウルトラストリートファイターII」（Nintendo Switch用）もスマッシュヒットを放ちました。一方、昨年9月発売の欧米をターゲットにした「マーベル V.S. カプコン：インフィニット」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）は、軟調に展開いたしました。

オンラインゲームは、配信10周年を記念して大型アップデートを行った「モンスターハンター フロンティア Z」が根強い人気に支えられ底堅く売上を伸ばしました。他方、現状の局面打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、「モンスターハンター エクスプロア」が安定した人気を持続するとともに、IPを用いたライセンス収入が利益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は308億44百万円（前年同期比8.5%増）、営業利益62億57百万円（前年同期比328.2%増）となりました。

なお、第4四半期は当期の旗艦タイトルである「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）の発売により本格的な攻勢をかけてまいります。

## ② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、女性や訪日客など新規ユーザーの増加により市場が活性化する状況のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施等の集客展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、2店舗をオープンするとともに、1店舗閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は76億32百万円（前年同期比8.0%増）、営業利益8億15百万円（前年同期比33.4%増）となりました。

## ③ アミューズメント機器事業

逆風下のパチスロ機部門は、「バイオハザード リベレーションズ」が原価率の低減により一定の利益を確保することができたほか、受託ビジネスの拡大に努めてまいりましたものの、型式試験方法の変更等に伴う市場環境の影響は避けられず、弱含みに展開いたしました。一方、業務用機器部門につきましては、メダルゲーム「モンスターハンター メダルハンティングG」が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示しましたが、同事業は総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は77億11百万円（前年同期比53.5%減）、営業利益21億28百万円（前年同期比60.7%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、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15億52百万円（前年同期比9.5%増）、営業利益7億58百万円（前年同期比34.8%増）となりました。

## (2) 財政状態の分析

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ70億34百万円減少し1,118億63百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」104億54百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」140億37百万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97億90百万円減少し313億32百万円となりました。主な減少は、「電子記録債務」41億76百万円、「短期借入金」18億50百万円および「賞与引当金」12億96百万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27億56百万円増加し805億31百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」44億39百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」27億37百万円によるものであります。

## (3) 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14億65百万円減少し、228億71百万円となりました。

当第3四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動で得られた資金は、55億56百万円（前年同期は使用された資金68億10百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「売上債権の減少額」141億40百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」103億56百万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)

投資活動に使用された資金は、20億73百万円（前年同期は17億16百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」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)

財務活動に使用された資金は、58億89百万円（前年同期は得られた資金12億36百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の減少額」20億円および「配当金の支払額」27億41百万円によるものであります。

#### (4) 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。

##### ① 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

###### ア. 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。

###### イ. 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。

当社は、法令の許容する範囲内において、当社株式の大規模買付を行おうとする者に対して、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。

#### (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、216億84百万円であります。

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。