

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、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が、「(9) 情報漏洩によるリスク」において以下の報告すべき事項が生じております。

なお、文中の将来に関する事項は、当四半期会計期間の末日現在において当社が判断したものであります。

(当社における不正アクセスによる情報流出)

2020年11月2日に大規模なシステム障害が発生、その後の社内調査を通じて、当社への不正アクセス攻撃が確認され、当社グループが保有する一部の顧客情報および従業員等の個人情報ならびに財務情報等の企業情報の流出が判明いたしました。

現在、当社は日本・米国の警察当局との連携および関係各国の個人情報保護機関への適時報告を行い、不正アクセスおよび情報流出に関する調査ならびに再発防止を進めるとともに、今後のセキュリティ向上を目的として外部の専門家から成るアドバイザー組織として「セキュリティ監督委員会」を設置するなどの取り組みを進めております。

これらに伴い、お問い合わせ対応費用、不正アクセスおよび情報流出に関する調査、情報セキュリティ対策等の費用の発生が見込まれます。なお、当連結会計年度の財政状態、経営成績およびキャッシュ・フローの状況に与える影響額については現時点では未確定であります。

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3四半期連結累計期間においては、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社会全体の先行き不透明感が継続する中、当業界は引き続き事業環境変化を求められる状況となりました。

当社においては、昨年の緊急事態宣言解除後も新型コロナウイルスの感染防止を図るため、勤務体制の見直しなどを推し進めるとともに、オフィスでの勤務環境に関しても感染予防に取り組むなど、影響の極小化に努めてまいりました。このような状況のもと、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拡大、大型新作タイトルとリピータタイトルの販売が、業績向上のけん引役を果たしました。

また、11月に次世代ゲーム機向けに新作タイトル『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』（プレイステーション 5、Xbox Series X用）を発売しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は648億67百万円（前年同期比22.6%増）、営業利益は243億82百万円（前年同期比32.2%増）、経常利益は240億88百万円（前年同期比28.8%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は175億23百万円（前年同期比34.1%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、4月に発売しました新作タイトル『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、昨年「日本ゲーム大賞2020」において優秀賞を受賞した、前年度発売の『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）が続伸するなど、採算性の高いリピータタイトルが息の長い売行きを示したことにより、利益を押し上げました。加えて、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489億66百万円（前年同期比20.6%増）、営業利益は247億87百万円（前年同期比24.6%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拡大の影響により、一時の店舗休業を余儀なくされましたが、昨年の緊急事態宣言解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。

当該期間は、国内2店舗目となる当社の人気キャラクターグッズを取り扱うアンテナショップ「カプコンストアオーサカ」を心斎橋バルコ（大阪府）に出店しましたので、施設数は41店舗となっております。

この結果、売上高は70億18百万円（前年同期比23.7%減）、営業利益は86百万円（前年同期比92.7%減）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感染症拡大に伴うホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたこともあり全般的に需要が伸び悩む環境の中、11月に投入した新機種『モンスターハンター：ワールド』が好調に推移しました。

この結果、売上高は67億12百万円（前年同期比911.6%増）、営業利益は24億31百万円（前年同期比546.3%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、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、「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が12月から海外を皮切りに公開されるなど、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ等の販売拡大に注力しました。

また、eスポーツにおいては、2021年1月のチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2020」グランドファイナルに向けて熱戦が繰り広げられるなど、ユーザー層の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21億70百万円（前年同期比11.5%減）、営業利益は8億61百万円（前年同期比140.7%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58億67百万円減少し1,375億98百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」27億32百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」44億3百万円および「現金及び預金」15億63百万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178億81百万円減少し258億49百万円となりました。主な減少は、「繰延収益」74億99百万円、「未払法人税等」36億99百万円、「賞与引当金」14億6百万円、「支払手形及び買掛金」14億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120億13百万円増加し1,117億48百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」175億23百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」53億37百万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23億5百万円減少し、573億66百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、78億67百万円の収入（前年同期は150億61百万円の収入）となりました。資金の主な増加は、「売上債権の減少額」43億82百万円（同77億円）および「税金等調整前四半期純利益」240億78百万円（同186億90百万円）によるものであり、主な減少は、「繰延収益の減少額」74億50百万円（同21億69百万円の増加額）、「法人税等の支払額」80億15百万円（同62億66百万円）、「ゲームソフト仕掛品の増加額」27億29百万円（同88億48百万円）、「仕入債務の減少額」23億90百万円（同19億72百万円）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、33億72百万円の支出（前年同期は27億99百万円の支出）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」18億35百万円（同15億92百万円）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、64億39百万円の支出（前年同期は52億8百万円の支出）となりました。資金の主な内訳は、「配当金の支払額」53億34百万円（同42億68百万円）によるものであります。

なお、当社は銀行と締結しておりました貸出コミットメントライン契約等のうち当第3四半期連結会計期間において契約期間の満了を迎えるものについて、当社の現在の現預金水準と投資計画およびリスク対応の留保分を考慮した結果、現時点においては成長のための投資資金が十分に確保されているものと判断し、当該貸出コミットメントライン契約等の更新を見送りました。

(3) 優先的に対処すべき事業上および財務上の課題

当第3四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3四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、181億18百万円であります。

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。