

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四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）」が好調に推移したことにより、スマートフォンを主体としたモバイルゲームに押されてきた家庭用ゲーム市場が活性化するなど、復調の兆しが見えてまいりました。

また、今年6月に米国で開催された世界最大級のゲーム見本市「E3」において、当期の目玉タイトルであるシリーズ最新作「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）が注目を浴びたほか、同じく9月開催の「東京ゲームショウ2017」でも来場者の圧倒的な人気を集めるなど、来年1月の発売に向けて期待が高まってまいりました。

こうした状況下、当社はモバイルコンテンツ部門見直しの一環として、完全子会社の株式会社カプコン・モバイルを吸収合併するなど、開発と運営の一体化によるマネジメント体制の強化に取り組んでまいりました。

加えて、収益の改善を図るため、売上原価の低減や販売費および一般管理費の抑制など、経費の圧縮に努めてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は337億29百万円（前年同期比17.6%増）となりました。利益面につきましては、当社のIP（知的財産）を活用したライセンス収入の貢献もあって、営業利益50億1百万円（前年同期比191.5%増）、経常利益50億16百万円（前年同期比875.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益34億81百万円（前年同期比757.5%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、Nintendo Switch向け「モンスターハンターダブルクロス」が堅調に推移するとともに、今年9月に欧米をターゲットにした「マーベル VS. 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）を発売いたしました。

また、「ウルトラストリートファイターII」（Nintendo Switch用）がスマッシュヒットを放ったことに加え、前期発売の「モンスターハンターダブルクロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）などのリピート販売も収益向上に一定の寄与を果しました。

加えて、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展開したほか、現状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201億38百万円（前年同期比23.0%増）、営業利益38億30百万円（前年同期比248.4%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、ライフスタイルが多様化する中、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、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など、ユーザー志向に立った施設展開により、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等による収益展開を図ってまいりました。

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店舗を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51億79百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益6億34百万円（前年同期比32.7%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、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、新規投入の「バイオハザード リベレーションズ」は軟調に推移いたしましたものの、原価率の低減により一定の利益を確保することができました。

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、計画どおり展開いたしました。

この結果、売上高は73億30百万円（前年同期比12.3%増）、営業利益19億25百万円（前年同期比16.6%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、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10億80百万円（前年同期比12.3%増）、営業利益5億71百万円（前年同期比44.5%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ44億24百万円減少し1,144億72百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」72億2百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」90億18百万円および「現金及び預金」14億49百万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73億39百万円減少し337億83百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」48億50百万円および「電子記録債務」25億60百万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29億14百万円増加し806億89百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」34億81百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」13億68百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成30年3月期の連結業績予想につきましては、平成29年4月27日決算発表時の業績予想を変更しておりません。