

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第2四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2四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月開幕の「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) 財政状態の分析

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) キャッシュ・フローの状況

当第2四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12億49百万円減少し、230億88百万円となりました。

当第2四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、69億8百万円（前年同期は使用された資金57億72百万円）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」91億13百万円および「税金等調整前四半期純利益」49億52百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」71億44百万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、16億58百万円（前年同期は10億38百万円）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」17億61百万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、72億29百万円（前年同期は得られた資金27億60百万円）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」50億円および「配当金の支払額」13億70百万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2四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、148億35百万円であります。

また、当第2四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。