

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2四半期連結累計期間における当業界は、5G時代の本格的な到来を控え、新たなビジネスチャンスを巡って、大きな変化の波が押し寄せてまいりました。

このような状況のもと、当社は開発費の抑制や開発期間の短縮を行うため、開発人員の増強により内作比率を高めるとともに、開発プロセスや収益管理の改善など競争力の源泉である開発体制の充実強化に取り組んでまいりました。また、将来の成長が期待されるeスポーツ事業に資金や人材を投入するなど、中長期的な企業価値の向上に向けて経営資源を注力してまいりました。こうした中、今年9月に発売した当期の主力タイトル「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用）が安定した人気に支えられ全世界で280万本を出荷しました。

加えて、大型のリポートタイトルが引き続き海外を中心に人気を持続するとともに、好採算のダウンロード販売が拡大したことにより収益向上に貢献しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は、販売形態をパッケージ版からダウンロード版へ転換促進したことなどもあって372億72百万円（前年同期比14.0%減）と減収になりました。一方、利益面につきましては、ダウンロード販売中心の「モンスターハンターワールド：アイスボーン」のヒットに加え、リポートタイトルにおいても採算性が高いデジタル販売比率の向上等により営業利益は、139億92百万円（前年同期比33.2%増）、経常利益140億2百万円（前年同期比36.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益98億46百万円（前年同期比43.7%増）といずれも増益になりました。

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、「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用）が堅調に推移するとともに、収益アップのけん引役を果たしました。また、前期にヒットした「バイオハザード RE:2」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）や「デビルメイクライ5」（Xbox One、プレイステーション4、パソコン用）がユーザー層の拡大により続伸したほか、2018年1月に発売した「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）も息が長い売行きを示すなど、利幅が大きいリポート販売の健闘により利益を押し上げました。

この結果、売上高はダウンロード販売比率の向上により291億63百万円（前年同期比14.7%減）となりましたが、営業利益につきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」やリポートタイトルの寄与などにより145億3百万円（前年同期比23.4%増）となりました。