

## ○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)	10

## 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3四半期連結累計期間における当業界は、モバイルゲームが減速傾向を示しつつ、家庭用ゲーム市場はまだら模様ながら底堅く推移する状況のもと、世界の成長市場である中国において、2018年3月以降に認可申請した新作ゲームの審査がすべて停止されるなど、ゲームの規制強化により先行き不透明感を払拭できませんでした。

一方、昨年のジャカルタ・アジア大会で公開競技となったeスポーツにおいて、ファン層の裾野拡大に向けてリーグ戦の開幕やプロチームが発足するなど、全国的に人気広がってまいりました。

このような状況のもと、当社は昨年市場を席卷した「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）が続伸したことにより出荷本数が1,000万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新しました。

また、「日本ゲーム大賞2018」において、「モンスターハンター：ワールド」が「大賞」を受賞したほか、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）、「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）および「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「フューチャー部門」に選出されました。

加えて、海外での知名度向上やブランド価値の増大など人気ゲームとの相乗効果を創出するため、昨年10月に「モンスターハンター」および「ロックマン」のハリウッドでの実写映画化を発表しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は612億70百万円（前年同期比28.3%増）となりました。利益面につきましては、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益134億61百万円（前年同期比92.0%増）、経常利益135億39百万円（前年同期比90.7%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益91億80百万円（前年同期比106.8%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、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「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）がユーザー層の拡大により人気が続いたほか、パソコン向けSteam版も好調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が安定した人気に支えられ順調に伸長するなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。

また、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）および携帯タイトル「レッド・デッド・リデンプション2」（プレイステーション4、Xbox One用）が底堅い売行きを示すとともに、昨年末に発売した「鬼武者」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One用）も堅調な出足となりました。

加えて、「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、「ロックマンX アニバーサリー コレクション」、「ロックマンX アニバーサリー コレクション 2」および「ロックマンX アニバーサリー コレクション 1+2」（いずれもプレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピータータイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は478億55百万円（前年同期比55.2%増）、営業利益152億88百万円（前年同期比144.3%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、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れに加え、訪日外国人（インバウンド）など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年11月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコンネットキャッチャー カプとれ」を開始いたしました。

当期間は、2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は80億82百万円（前年同期比5.9%増）、営業利益8億68百万円（前年同期比6.5%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、市場縮小基調のもと「バイオハザード イントゥザパニック」や「ストリートファイターV」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーター投資抑制などにより、伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は32億31百万円（前年同期比58.1%減）、営業損失6億39百万円（前年同期は営業利益21億28百万円）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21億2百万円（前年同期比35.4%増）、営業利益9億81百万円（前年同期比29.4%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120億15百万円減少し1,128億13百万円となりました。主な減少は、「現金及び預金」51億59百万円および「受取手形及び売掛金」77億31百万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120億10百万円減少し273億97百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」36億68百万円および「賞与引当金」16億72百万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5百万円減少し854億15百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」91億80百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」35億58百万円および「自己株式の取得」60億1百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。