

○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. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
3. 四半期連結財務諸表	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
(継続企業的前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、堅調な個人消費や輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が年度内に出揃うことを見据えてパッケージソフトが伸び悩み、端境期を迎えました。

一方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン（従来型携帯電話）からスマートフォン（高性能携帯電話）に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸びいたしました。

加えて、タブレット（多機能携帯端末）の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。

こうした状況下、当社は開発費の抑制等を図るため、海外を中心に開発委託の削減を漸進させるなど、内作比率を高めることにより収益力の向上に努めました。

また、競争力の源泉である開発体制において、部分最適から全体最適を図るため、社内横断的な組織改革により指揮命令系統や責任の明確化を行うとともに、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。

さらに、ネットワーク市場の拡大に対応するため、「カプコン・ネットワークゲームカンファレンス」において、「モンスターハンター フロンティア G」（プレイステーション 3、Wii U用）など、今後投入予定のオンラインゲーム14タイトルの発表を行うなど、成長分野へ注力する意気込みを示しました。

他方、斯界で権威がある「ファミ通アワード2012」において、3年連続して「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

なお、当社は社会貢献活動（CSR）の一環として、ゲーム会社の仕事などを紹介するため、全国の小・中学校を中心に出向いて講義を行う「出前授業」を進めたことにより、地道な活動ながら関係者の耳目を集めてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高532億34百万円（前年同期比16.9%増）、営業利益75億9百万円（前年同期比15.2%増）、経常利益81億90百万円（前年同期比34.8%増）、四半期純利益49億50百万円（前年同期比20.0%増）となりました。

セグメントの業績は、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、目玉タイトル「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）が安定したファン層により9月14日の発売後忽ち出荷本数が200万本を超える大ヒットを放ったことに加え、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も順調に進捗したほか、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」（プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用）や「逆転裁判5」（ニンテンドー3DS用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

一方、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）は、欧米市場の伸び悩みや競争の激化などもあって、苦戦を強いられました。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」（パソコン、Xbox 360用）が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Sou1」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

また、ビーラインブランドの旗艦タイトルである「スマーフ・ビレッジ」も息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは、有力タイトルの不在や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は375億10百万円（前年同期比7.2%増）、営業利益53億80百万円（前年同期比6.9%減）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、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やキッズコーナーの設置など、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みを図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は54億61百万円(前年同期比3.0%減)、営業利益9億75百万円(前年同期比1.1%減)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、9月に発売した「デビルメイクライ4」が予想を上回る売行きにより、販売拡大のけん引役を果たすとともに、収益を押し上げました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティふしぎのコロコロキャッチャー2」が堅調に推移したほか、「モンハン日記 プリプリプーギーレース」を投入いたしました。

この結果、売上高は89億21百万円(前年同期比148.2%増)、営業利益25億19百万円(前年同期比88.5%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、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は13億41百万円(前年同期比1.6%増)、営業利益5億18百万円(前年同期比4.2%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11億30百万円増加し1,054億95百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」82億14百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」51億95百万円、「現金及び預金」11億15百万円、「原材料及び貯蔵品」5億82百万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12億37百万円減少し402億99百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」14億28百万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23億68百万円増加し651億96百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」49億50百万円および「為替換算調整勘定(海外連結子会社等の純資産の為替換算によるもの)」の変動10億85百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億84百万円および「剰余金の配当」14億39百万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26年3月期の連結業績予想につきましては、平成25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。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

税金費用の計算

連結子会社の税金費用については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。