



平成28年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年5月9日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東
 コード番号 9697 URL <http://www.capcom.co.jp/>
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)辻本 春弘
 問合せ先責任者 (役職名)取締役副社長執行役員 (氏名)小田 民雄 (TEL) 06(6920)3605
 定時株主総会開催予定日 平成28年6月17日 配当支払開始予定日 平成28年6月20日
 有価証券報告書提出予定日 平成28年6月20日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年3月期の連結業績 (平成27年4月1日～平成28年3月31日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	77,021	19.8	12,029	13.7	11,348	4.6	7,745	17.1
27年3月期	64,277	△37.1	10,582	2.7	10,851	△0.9	6,616	92.1

(注) 包括利益 28年3月期 6,092百万円(△35.4%) 27年3月期 9,436百万円(63.1%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年3月期	137 75	—	10.6	10.6	15.6
27年3月期	117 67	—	9.8	11.0	16.5

(参考) 持分法投資損益 28年3月期 一百万円 27年3月期 一百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年3月期	113,057	75,168	66.5	1,336 86
27年3月期	100,773	71,331	70.8	1,268 56

(参考) 自己資本 28年3月期 75,168百万円 27年3月期 71,331百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年3月期	4,347	△1,639	△1,115	28,429
27年3月期	4,286	△5,496	1,278	27,998

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
27年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,249	34.0	3.3
28年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,249	29.0	3.1
29年3月期(予想)	—	15 00	—	25 00	40 00		25.0	

3. 平成29年3月期の連結業績予想 (平成28年4月1日～平成29年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	85,000	10.4	13,600	13.1	13,300	17.2	9,000	16.2	160 06

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）： 無
 新規 一社（社名） — 、除外 一社（社名） —

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 ④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、添付資料16ページ「4. 連結財務諸表 (5) 連結財務諸表に関する注記事項」をご覧ください。

(3) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

28年3月期	67,723,244株	27年3月期	67,723,244株
28年3月期	11,495,204株	27年3月期	11,493,262株
28年3月期	56,228,955株	27年3月期	56,231,879株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年3月期の個別業績（平成27年4月1日～平成28年3月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	64,131	19.9	6,851	△15.1	8,178	2.0	12,886	170.4
27年3月期	53,493	△39.4	8,070	6.3	8,021	△2.3	4,765	136.2

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
28年3月期	229 18	—
27年3月期	84 75	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年3月期	94,819	67,578	71.3	1,201 87
27年3月期	79,072	57,114	72.2	1,015 73

(参考) 自己資本 28年3月期 67,578百万円 27年3月期 57,114百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、財務諸表に対する監査手続が実施中です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料2ページ「経営成績に関する分析」をご覧ください。

当社は、平成28年5月10日（火）に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。その模様および説明内容(音声)については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
2. 経営方針	6
(1) 会社の経営の基本方針	6
(2) 目標とする経営指標	6
(3) 中長期的な会社の経営戦略	6
(4) 会社の対処すべき課題	7
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	7
4. 連結財務諸表	8
(1) 連結貸借対照表	8
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結株主資本等変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	14
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	16
(継続企業の前提に関する注記)	16
(会計方針の変更)	16
(表示方法の変更)	16
(セグメント情報等)	17
(1株当たり情報)	20
(重要な後発事象)	20
5. その他	21
(1) 役員の異動	21

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

・当期の経営成績

当連結会計年度におけるわが国経済は、雇用・所得環境や設備投資は堅調に推移したものの、個人消費の低迷や中国経済の減速に加え、年明け以降の株価の乱高下や円高の進行などにより景気は足踏み状態になるとともに、先行き不透明感が増してまいりました。

当業界は、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの勢力拡大に加え、顧客嗜好の多様化に対応した既存市場の深耕や新規顧客の開拓による女性、ファミリー客や高齢者の取り込みなどにより全体のゲーム人口は増加いたしました。

こうした情勢のもと、当社は開発コストの低減や開発期間の短縮を行うため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、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。また、多面的な収益展開を図るため、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などの優良コンテンツ資産を活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めました。

さらに、在庫リスクの回避や流通コストの削減を図るため、好採算のダウンロード販売の拡大に注力してまいりました。主な発売商品の中では、目玉タイトル「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が大ヒットを放ち、販売本数を伸ばすとともに、業績向上のけん引役を果たしました。

また、市場拡大が続いている中国において、テンセント社が当社との提携によるPCオンラインゲーム「モンスターハンターオンライン」を昨年12月に配信を開始したところ、順調に推移したことにより同国における事業展開に期待を抱かせました。

一方、アミューズメント市場は、好転の兆しが見られず軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は770億21百万円（前期比19.8%増）と増収になりました。利益面につきましても、営業利益120億29百万円（前期比13.7%増）、経常利益113億48百万円（前期比4.6%増）、親会社株主に帰属する当期純利益77億45百万円（前期比17.1%増）といずれも増益になりました。

なお、当社は多様な人材の活用に取り組んでおり、性別、年齢、国籍などに関係なく採用、評価、昇進等によるダイバーシティを推進しております。この一環として育児休業、短時間勤務による子育て支援や女性従業員の幹部登用に加え、グローバルな人材の雇用や育成などに努めてまいりました。この結果、期末現在の女性の管理職は24名（当社管理職に占める割合10.3%）、外国人は91名（当社従業員に占める割合4.0%）となっております。

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、看板タイトルのシリーズ最新作「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が大人気を博し、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、増収増益に大きく寄与いたしました。また、「バイオハザード0 HDリマスター」（プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox One、Xbox 360、パソコン用）が手堅く販売本数を伸ばしたほか、「ストリートファイターV」（プレイステーション4、パソコン用）も根強い人気に支えられ、海外を中心に一定の売行きを示しました。加えて、リピート販売が好伸びしたほか、ダウンロード版もパッケージ販売との相乗作用により健闘し、安定した収益源となってまいりました。

一方、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション4、プレイステーション3、パソコン用）が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」（アンドロイド、iOS用）のダウンロード数が300万件を超え、局面打開の端緒を開きました。

この結果、売上高は525億77百万円（前期比15.9%増）、営業利益121億67百万円（前期比19.2%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、市場回復の足取りが鈍い状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぼう」や「キッズコーナー」を増設するとともに、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図るため、地域密着型の店舗戦略により客

層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

当期間は、「アミューズファクトリー常滑店」（愛知県）をオープンしたほか、新機軸の飲食店「カプコンカフェ」（埼玉県）等の4店舗を開店するとともに、3店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。これにより、施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は90億56百万円（前期比2.0%減）、営業利益6億99百万円（前期比25.6%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、「バイオハザード6」が人気ブランドの強みを発揮して順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、「アスラズ ラース」は軟調に推移いたしました。

また、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマシソン アークード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。

この結果、売上高は133億43百万円（前期比77.0%増）、営業利益28億12百万円（前期比2.8%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20億43百万円（前期比4.7%減）、営業利益5億11百万円（前期比22.7%減）となりました。

・今後の見通し

今後の見通しといたしましては、当業界は参入障壁が低いモバイルゲームの成長により市場規模は拡大基調で推移する一方、主導権を巡って激烈なサバイバルレースが繰り広げられるなど、競争環境は一段と厳しくなることが予想されます。

業界の構造的転換が進む状況下、当社は経営資源を基幹部門である家庭用ゲームソフトの開発に集中するほか、低迷状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、日米開発体制の一本化による立て直しや中期的な開発マップに基づく商品ラインアップを拡充してまいります。また、ゲーム配信後の最適な運営や管理ノウハウの蓄積に加え、幅広いユーザーに対応した訴求コンテンツの投入など、顧客満足度の向上により利用者の増加に努めてまいります。

さらに、販売形態の多様化に伴う収益源の多角化や在庫負担、物流コストの削減を図るため、「売り切り型」のパッケージ販売以外に利幅が大きいダウンロード版の拡大を推進してまいります。また、持続的な成長を実現するためには、市場規模が大きい海外でのビジネス拡大が不可欠ですが、近年オンラインゲームが普及しているアジアでの積極展開を図るため、同地域を管轄する事業部門を新たに立ち上げました。

加えて、当社との提携によるテンセント社配信の「モンスターハンターオンライン」が健闘したことを足掛かりに、成長余力がある中国市場において当社ブランドの浸透を図るなど、本格的展開によりビジネスチャンスを切り開いてまいります。

他方、今年の4月から女性活躍推進法が施行されたことに鑑み、事業所内保育所の設置等、働きやすい職場づくりにより女性活躍を一層推し進めるとともに、平成33年度までに女性従業員の当社管理職比率15%の達成に向けて、さらなる社内環境の整備に取り組んでまいります。

次期の商品戦略といたしましては、下期の本格的攻勢に向けた前哨戦として真田幸村にスポットを当てた「戦国BASARA 真田幸村伝」（プレイステーション4、プレイステーション3用）や今年3月にシリーズ発売20周年を迎えた「バイオハザード アンブレラコア」（プレイステーション4、パソコン用）に加え、「逆転裁判6」（ニンテンドー3DSシリーズ用）や「モンスターハンター ストーリーズ」（ニンテンドー3DSシリーズ用）などを投入する予定であります。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ122億84百万円増加し1,130億57百万円となりました。

主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」79億91百万円および「建物及び構築物」51億61百万円によるものであります。

(負債)

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ84億46百万円増加し378億88百万円となりました。

主な増加は、「未払法人税等」56億46百万円および「長期借入金」35億71百万円であり、主な減少は、「短期借入金」19億55百万円によるものであります。

(純資産)

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ38億37百万円増加し751億68百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」77億45百万円であり、主な減少は、「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係るもの)」の変動14億94百万円および「剰余金の配当」22億49百万円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は4億31百万円増加し284億29百万円となりました。

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、43億47百万円(前連結会計年度は42億86百万円)となりました。

得られた資金の主な増加は、「税金等調整前当期純利益」111億50百万円(同107億1百万円)および「減価償却費」57億12百万円(同35億35百万円)であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品の増加額」87億78百万円(同64億43百万円)および「売上債権の増加額」22億8百万円(同103億82百万円の減少額)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、16億39百万円(前連結会計年度は54億96百万円)となりました。

使用された資金の主な増加は、「有形固定資産の取得による支出」58億13百万円(同54億65百万円)であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」42億5百万円(前連結会計年度なし)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)

財務活動で使用された資金は、11億15百万円(前連結会計年度は得られた資金12億78百万円)となりました。

使用された資金の主な増加は、「配当金の支払額」22億28百万円(同22億51百万円)、「長期借入金の返済による支出」8億83百万円(同31億69百万円)および「リース債務の返済による支出」4億96百万円(同4億6百万円)であり、主な減少は、「長期借入れによる収入」25億円(同81億62百万円)によるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成24年3月期	平成25年3月期	平成26年3月期	平成27年3月期	平成28年3月期
自己資本比率	60.4	60.2	66.1	70.8	66.5
時価ベースの自己資本比率	110.8	81.4	114.0	133.3	136.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	—	258.7	53.4	256.5	290.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ	—	62.4	136.8	50.2	36.5

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しています。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としています。

(注5) キャッシュ・フロー対有利子負債比率およびインタレスト・カバレッジ・レシオは、平成24年3月期におきまして営業キャッシュ・フロー数値がマイナスのため、表記を省略しております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、将来の事業展開や経営環境の変化などを勘案しつつ、安定配当の継続を基本方針としております。

当社の剰余金の配当は、中間および期末配当の年2回を基本的な方針としております。

また、配当の決定機関は、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会であります。

内部留保につきましては、ゲームソフト開発、アミューズメント施設およびアミューズメント機器や成長事業への投資等に充当し、企業価値を高めてまいります。

当事業年度の期末配当につきましては1株につき25円とし、中間配当（1株につき15円）を含めた年間配当は、1株につき40円であります。

なお、当社は中間配当を行うことができる旨を定款に定めております。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を経営理念としております。また、当社株主、顧客および従業員などステークホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸とした経営展開を図っております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、事業の継続的な拡大を通じて、企業価値を向上させていくことを経営の目標としております。経営指標としては利益の確保に加え、現金の動きを把握するキャッシュ・フロー経営を重視するとともに、資本効率の観点から、ROE（自己資本利益率）向上による企業価値の増大に努めてまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

成長シナリオを進めていくためには、環境の変化に影響を受けることなく安定した利益の確保ができる企業体質の確立が経営の重要課題と認識しており、以下の施策により業績の向上に邁進してまいります。

①ワンコンテンツ・マルチユース戦略の推進

当社はこれまで国内外において、「バイオハザード」や「モンスターハンター」、「ストリートファイター」などの70作品を超えるミリオンタイトルを輩出しており、安定したファン層も着実に拡大するとともに、コンテンツ資産は厚みを増しております。

このため、認知度の高いゲームキャラクターを活用して「メイド・イン・カプコン」を強くアピールするなど、カプコンブランドの浸透に努めております。また、人気コンテンツとのシナジー効果を創出するため、映画、アニメ、出版、演劇、玩具および飲食品等の各方面でグローバルな著作権ビジネスによるワンコンテンツ・マルチユース展開を推し進めることにより、バリューチェーン（価値の連鎖）を築いてまいります。

②ダウンロード販売の拡大

流通形態の多様化に鑑み、ビジネスモデルの変化に対応するため、「売り切り型」のパッケージ販売以外に在庫リスクがなく物流コストの縮減に加え、安定した収益が見込めるダウンロード販売の拡大に注力してまいります。

③オンラインゲームの強化

スマートフォン向けモバイルゲームやPCオンラインゲームなどは、フリー・トゥ・プレー（基本は無料）が主流であるものの、在庫リスクや違法コピーの発生がなく、また利用者の反応を見ながらアイテム課金や追加コンテンツの供給も可能なため、売り切り型のパッケージソフトに比べ利益が平準化する傾向にあります。このため、コンテンツ提供後の最適な運営や管理ノウハウの蓄積などにより、安定した収益が継続して確保できるよう傾注してまいります。

④パチスロ機事業の注力

近年パチスロ機事業については、型式試験の変更により先行き不透明感は完全に払拭できないものの、人気タイトルとのシナジー効果により有益な収益源に育っております。今後も機動的な対応により同試験に適合できる開発を迅速に進めるなど、戦略的な事業展開により商機の拡大に注力してまいります。

⑤海外販売の拡充

国内市場の成熟化や少子高齢化が進む環境下、成長戦略を推進していくためには、市場規模が大きい海外の開拓が不可欠であります。当社は、ハリウッドで映画化された「バイオハザード」や「ストリートファイター」など、海外で人気のあるブランドタイトルを数多く抱えており、世界有数のコンテンツホルダーとなっております。このため、欧米やアジアにおいて積極的な攻勢をかけることにより、収益の増大に取り組んでまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く事業環境や今後の市場動向を踏まえた主要な対処すべき課題は、次のとおりであります。

①重点戦略部門の強化

競争力の優位性を確保するため、コア事業である家庭用ゲームソフトに加え、モバイルコンテンツの開発やマーケティング部門の強化を柱に経営資源を集中してまいります。

②事業領域の拡大

経営環境の変化に対応して、事業領域を拡大するためスマートフォンやタブレットなどのゲーム専用機以外に向けたゲーム配信事業への注力やパチスロ機事業の強化など、コンテンツビジネスの拡大に傾注してまいります。

また、流通形態の多様化に対応するため、ダウンロード販売の拡大に努めてまいります。

③海外展開の推進

国内市場の成熟化に伴い、今後の事業拡大には海外市場への注力が不可欠であります。このため、重要な子会社であるCAPCOM U. S. A., INC.をはじめ、海外現地法人と提携して既存市場の深耕や新規市場の開拓を推し進めるなど、戦略的なグローバル展開を図ってまいります。

④事業の選択と集中

開発資源の効率活用を図る一環として、明確なビジョンとスピード経営により活力を生み出すとともに、当社グループ全体の総合力を発揮させるため、成長分野への投資や不採算事業からの撤退を行うなど、選択と集中による事業資源の投入により企業価値の向上に努めてまいります。

⑤企業体質の強化

経営革新により機動的な事業運営、経営効率の向上を図るとともに、収益基盤の強化に向けて体制作りを推し進めております。

この一環として、国内外の関係会社を含めた的確なマネジメント体制による戦略的な当社グループ運営と財務構造の改革などにより、経営体質を高めてまいります。

3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは将来における I F R S の適用に備え、同基準の知識習得、日本基準とのギャップ分析、導入における影響度調査等を実施しておりますが、I F R S の適用時期は検討中であります。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	32,204	28,429
受取手形及び売掛金	8,005	9,879
商品及び製品	1,225	1,704
仕掛品	1,672	2,085
原材料及び貯蔵品	1,020	1,954
ゲームソフト仕掛品	16,833	24,825
繰延税金資産	2,042	3,382
その他	2,712	3,673
貸倒引当金	△56	△18
流動資産合計	65,659	75,917
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	6,136	11,297
機械装置及び運搬具（純額）	22	23
工具、器具及び備品（純額）	1,578	1,875
アミューズメント施設機器（純額）	1,101	1,342
土地	4,953	5,234
リース資産（純額）	995	1,042
建設仮勘定	2,541	8
有形固定資産合計	17,328	20,825
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	2,395
その他	2,772	5,740
無形固定資産合計	10,668	8,135
投資その他の資産		
投資有価証券	621	454
破産更生債権等	66	65
差入保証金	4,036	3,867
繰延税金資産	1,595	2,952
その他	876	916
貸倒引当金	△78	△78
投資その他の資産合計	7,117	8,179
固定資産合計	35,113	37,140
資産合計	100,773	113,057

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,089	4,053
電子記録債務	988	888
短期借入金	3,452	1,497
リース債務	483	525
未払法人税等	823	6,470
繰延税金負債	147	40
賞与引当金	1,832	2,080
資産除去債務	6	—
その他	6,421	6,799
流動負債合計	17,246	22,355
固定負債		
長期借入金	7,540	11,111
リース債務	589	601
繰延税金負債	48	18
退職給付に係る負債	2,101	2,323
資産除去債務	489	502
その他	1,427	975
固定負債合計	12,195	15,532
負債合計	29,442	37,888
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328
利益剰余金	33,801	39,297
自己株式	△18,140	△18,145
株主資本合計	70,228	75,719
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	170	2
為替換算調整勘定	1,215	△278
退職給付に係る調整累計額	△283	△274
その他の包括利益累計額合計	1,102	△550
純資産合計	71,331	75,168
負債純資産合計	100,773	113,057

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
売上高	64,277	77,021
売上原価	38,379	47,175
売上総利益	25,898	29,846
返品調整引当金戻入額	87	—
差引売上総利益	25,985	29,846
販売費及び一般管理費	15,403	17,816
営業利益	10,582	12,029
営業外収益		
受取利息	98	95
受取配当金	13	13
受取補償金	92	—
為替差益	292	—
その他	168	195
営業外収益合計	664	304
営業外費用		
支払利息	85	119
為替差損	—	752
支払手数料	83	59
その他	226	55
営業外費用合計	396	985
経常利益	10,851	11,348
特別損失		
固定資産除売却損	100	92
減損損失	49	105
特別損失合計	150	197
税金等調整前当期純利益	10,701	11,150
法人税、住民税及び事業税	1,146	6,377
法人税等調整額	2,937	△2,972
法人税等合計	4,084	3,405
当期純利益	6,616	7,745
親会社株主に帰属する当期純利益	6,616	7,745

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
当期純利益	6,616	7,745
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	71	△168
為替換算調整勘定	2,863	△1,494
退職給付に係る調整額	△114	9
その他の包括利益合計	2,820	△1,653
包括利益	9,436	6,092
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	9,436	6,092
非支配株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,328	29,160	△18,134	65,593
会計方針の変更による累積的影響額			273		273
会計方針の変更を反映した当期首残高	33,239	21,328	29,433	△18,134	65,866
当期変動額					
剰余金の配当			△2,249		△2,249
親会社株主に帰属する当期純利益			6,616		6,616
自己株式の取得				△5	△5
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	0	4,367	△5	4,361
当期末残高	33,239	21,328	33,801	△18,140	70,228

	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	99	△1,647	△169	△1,717	63,875
会計方針の変更による累積的影響額					273
会計方針の変更を反映した当期首残高	99	△1,647	△169	△1,717	64,149
当期変動額					
剰余金の配当					△2,249
親会社株主に帰属する当期純利益					6,616
自己株式の取得					△5
自己株式の処分					0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	71	2,863	△114	2,820	2,820
当期変動額合計	71	2,863	△114	2,820	7,181
当期末残高	170	1,215	△283	1,102	71,331

当連結会計年度(自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,328	33,801	△18,140	70,228
会計方針の変更による累積的影響額					-
会計方針の変更を反映した当期首残高	33,239	21,328	33,801	△18,140	70,228
当期変動額					
剰余金の配当			△2,249		△2,249
親会社株主に帰属する当期純利益			7,745		7,745
自己株式の取得				△5	△5
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	5,496	△5	5,491
当期末残高	33,239	21,328	39,297	△18,145	75,719

	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	170	1,215	△283	1,102	71,331
会計方針の変更による累積的影響額					-
会計方針の変更を反映した当期首残高	170	1,215	△283	1,102	71,331
当期変動額					
剰余金の配当					△2,249
親会社株主に帰属する当期純利益					7,745
自己株式の取得					△5
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△168	△1,494	9	△1,653	△1,653
当期変動額合計	△168	△1,494	9	△1,653	3,837
当期末残高	2	△278	△274	△550	75,168

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	10,701	11,150
減価償却費	3,535	5,712
減損損失	49	105
のれん償却額	63	-
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1	△38
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△3	263
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△87	-
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	207	264
受取利息及び受取配当金	△111	△109
支払利息	85	119
為替差損益 (△は益)	△188	60
固定資産除売却損益 (△は益)	100	92
売上債権の増減額 (△は増加)	10,382	△2,208
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△764	△1,651
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△6,443	△8,778
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額 (△は増加)	△3,347	1,479
仕入債務の増減額 (△は減少)	△7,856	935
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△239	△1,260
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△497	1,718
その他	△393	△2,545
小計	5,187	5,309
利息及び配当金の受取額	118	130
利息の支払額	△85	△120
法人税等の支払額	△934	△972
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,286	4,347
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の払戻による収入	-	4,205
有形固定資産の取得による支出	△5,465	△5,813
有形固定資産の売却による収入	206	4
無形固定資産の取得による支出	△195	△290
投資有価証券の取得による支出	△12	△13
その他の支出	△141	△113
その他の収入	111	380
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,496	△1,639

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△1,050	-
長期借入れによる収入	8,162	2,500
長期借入金の返済による支出	△3,169	△883
リース債務の返済による支出	△406	△496
自己株式の取得による支出	△5	△5
自己株式の売却による収入	0	-
配当金の支払額	△2,251	△2,228
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,278	△1,115
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,811	△1,160
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,879	431
現金及び現金同等物の期首残高	26,118	27,998
現金及び現金同等物の期末残高	27,998	28,429

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)、
および「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更いたします。加えて、当期純利益等の表示の変更および少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前連結会計年度については連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)および事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当連結会計年度において、連結財務諸表および1株当たり情報に与える影響額はありません。

(表示方法の変更)

(連結損益計算書関係)

前連結会計年度において、独立掲記していた「営業外費用」の「店舗閉鎖損失」は、金額的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度より「その他」に含めて表示しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、「営業外費用」に表示していた「店舗閉鎖損失」142百万円、「その他」84百万円は、「その他」226百万円として組み替えております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の3つを報告セグメントとしております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「デジタルコンテンツ事業」は、家庭用ゲームおよびオンラインゲーム、モバイルコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売する業務用機器や遊技機等を開発・製造・販売しております。

2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成において採用している会計処理の方法と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	45,351	9,241	7,540	62,133	2,144	64,277	—	64,277
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	45,351	9,241	7,540	62,133	2,144	64,277	—	64,277
セグメント損益	10,208	940	2,736	13,884	661	14,545	△3,963	10,582
セグメント資産	50,053	6,315	8,760	65,128	6,534	71,662	29,110	100,773
その他の項目								
減価償却費	1,772	1,006	169	2,949	250	3,199	335	3,535
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	5,103	504	526	6,134	2,368	8,502	1,674	10,177

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△3,963百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,963百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

(2) セグメント資産の調整額29,110百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産29,110百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額1,674百万円は、本社の設備投資額等であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結財務諸 表計上額 (注) 3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	52,577	9,056	13,343	74,978	2,043	77,021	—	77,021
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	52,577	9,056	13,343	74,978	2,043	77,021	—	77,021
セグメント損益	12,167	699	2,812	15,679	511	16,190	△4,160	12,029
セグメント資産	57,275	6,574	12,314	76,164	4,926	81,090	31,966	113,057
その他の項目								
減価償却費	3,410	972	514	4,898	364	5,262	449	5,712
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	2,616	931	199	3,748	584	4,332	3,941	8,274

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△4,160百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,160百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

(2) セグメント資産の調整額31,966百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産31,966百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額3,941百万円は、本社の設備投資額等であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
1株当たり純資産額	1,268.56円	1,336.86円
1株当たり当期純利益金額	117.67円	137.75円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	71,331	75,168
純資産の部の合計額から控除する金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額 (百万円)	71,331	75,168
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数 (千株)	56,229	56,228

3. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	6,616	7,745
普通株主に帰属しない金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益 (百万円)	6,616	7,745
普通株式の期中平均株式数 (千株)	56,231	56,228

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

5. その他

(1) 役員の変動

① 当社は、平成28年6月17日開催予定の第37期定時株主総会でご承認をいただくことを条件として、監査等委員会設置会社に移行いたします。

② 当該移行に伴う役員の変動は以下のとおりであります。

・新任取締役候補者（監査等委員である取締役を除く。）

野村謙吉(現 専務執行役員、財経・広報本部長)

佐藤正夫(現 中国電力株式会社 社外監査役)

村中徹(現 弁護士法人第一法律事務所 社員弁護士)

(注)佐藤正夫および村中徹の両氏につきましては、社外取締役候補者であります。

・新任監査等委員である取締役候補者

平尾一氏(現 監査役〔常勤〕)

岩崎吉彦(現 社外監査役〔常勤〕)

小田民雄(現 取締役副社長執行役員、最高財務責任者〔CFO〕 兼 コーポレート経営管掌)

松尾眞(現 社外取締役)

守永孝之(現 社外取締役)

(注)岩崎吉彦、松尾眞および守永孝之の各氏につきましては、社外取締役候補者であります。

・退任予定の監査役

松崎彬彦(現 社外監査役)