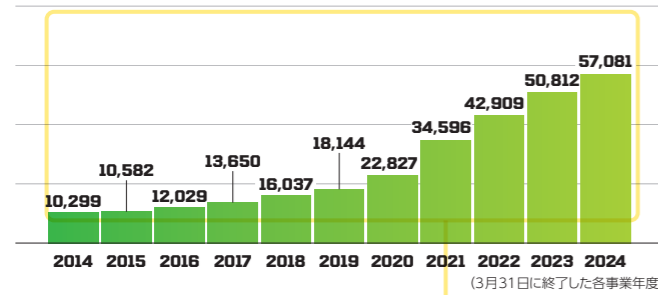


# 財務ハイライト

## 営業利益・営業利益率

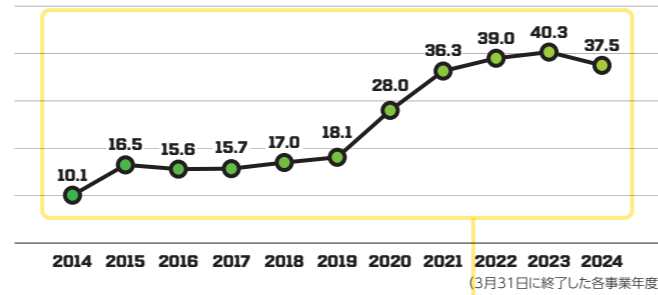
営業利益(百万円)

**57,081** 百万円  
12.3% **UP↑**



営業利益率(%)

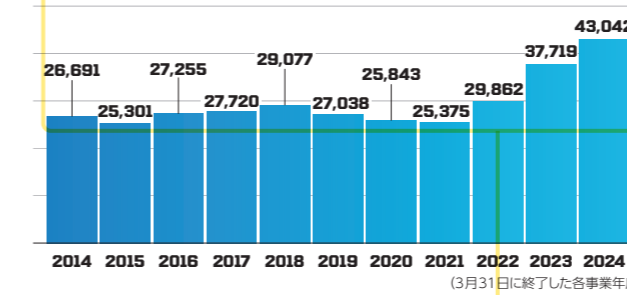
**37.5%**  
2.8 point **DOWN↓**



2011年3月期に開発投資の効率化を目指した収益構造の改革を進め、2013年3月期からは市場の急激な変化に対応すべく、デジタル販売の強化や内作への移行による事業再編を進めました。その結果、2014年3月期以降はコンシューマにおいて、収益性の高いデジタル販売比率の向上などにより、11期連続の営業増益を達成。2024年3月期は、引き続き収益性の高いデジタル販売への移行が進んだことに加え、『ストリートファイター6』や『ドラゴンズドグマ2』といった大型新作のヒット、主力シリーズを中心としたリピーター販売の続伸により前期比で12.3%の増益を達成し、7期連続で営業最高益を更新しました。

## 開発投資額(百万円)

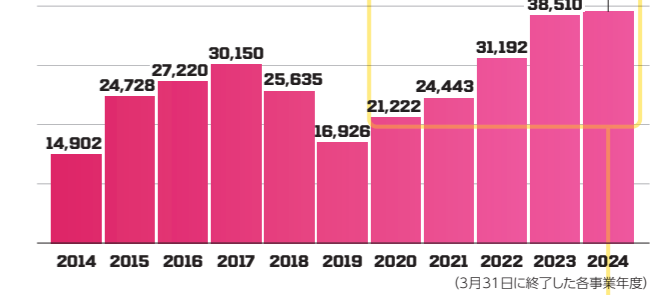
**43,042** 百万円  
14.1% **UP↑**



独創的で斬新なコンテンツの創出が成長の源泉であるため、開発投資額の約9割をデジタルコンテンツ事業に充てています。当社では最先端の開発環境の構築や人員稼働率の向上により開発を効率化していますが、中長期での持続的な成長に向けた人材投資を積極的に進め、開発投資額は増加していく見込みです。

## ゲームソフト仕掛品残高(百万円)

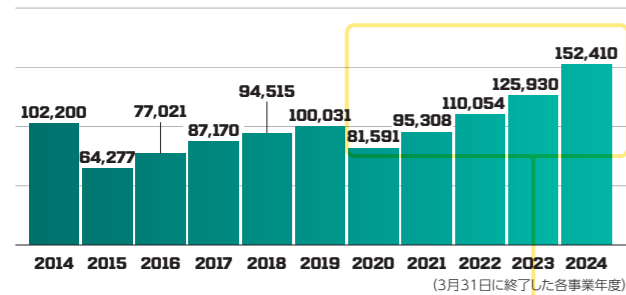
**39,035** 百万円  
1.36% **UP↑**



2014年3月期は大型タイトルの発売等により減少しましたが、2015年3月期以降は、パイプラインの拡充により増加傾向にあります。2019年3月期は大型タイトルの発売に加え、海外拠点の閉鎖や評価見直し等により大きく減少しましたが、2020年3月期からは引き続き次期以降の大型タイトル投入に向け増加しています。

## 売上高(百万円)

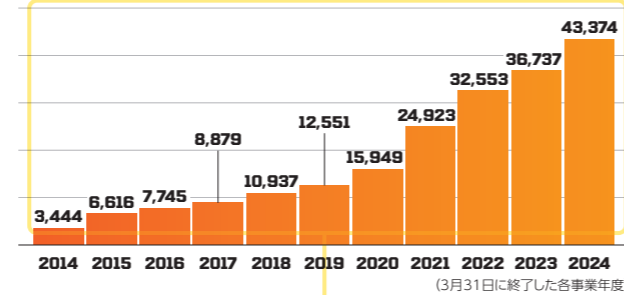
**152,410** 百万円  
21.0% **UP↑**



2014年3月期に初の売上高1,000億円を達成した後、2015年3月期はコンシューマでの高採算タイトルへの絞り込みにより減収となりました。また、2020年3月期もデジタル化等に伴う販売単価の低下により前期比で減収となったものの、近年はコンシューマで複数の大型タイトルを継続して投入することで安定的に成長しています。

## 親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)

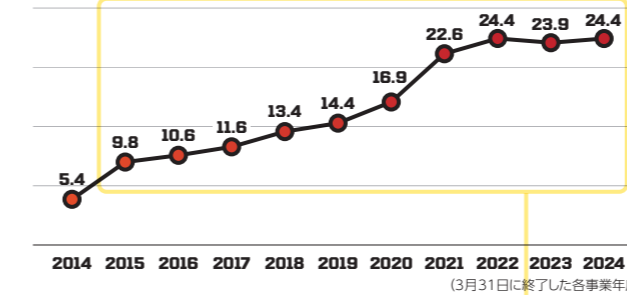
**43,374** 百万円  
18.1% **UP↑**



2014年3月期は、それぞれ主に①コンシューマのデジタル販売強化に伴う開発体制変更、②モバイルの運営強化に伴う組織統合による事業再編損や事業構造改善費用などを特別損失として計上しました。2015年3月期以降は、構造改革の成果が顕在化し、営業利益同様、11期連続の増益となりました。

## 株主資本利益率(ROE)(%)

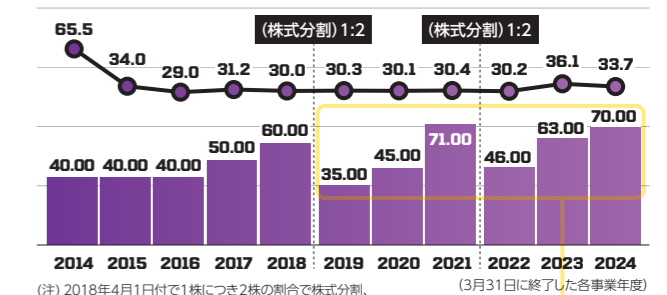
**24.4%**  
0.5 point **UP↑**



2014年3月期において、事業構造改善費用など特別損失の計上による当期純利益の減少のため数値が低下しましたが、2015年3月期以降は特別損失の解消やデジタル化を主因とする収益性の向上に伴う増益により高水準で推移しています。

## 1株当たり配当額・配当性向

■ 1株当たり配当額(円)     ● 配当性向(%)  
**70.0** 円     **33.7%**  
**11.1%** **UP↑**     **2.4 point** **DOWN↓**



(注) 2018年4月1日付で1株につき2株の割合で株式分割、2021年4月1日付で1株につき2株の割合で株式分割を行いました。2018年3月期以前、2021年3月期以前の配当については分割前の株式に対する配当金を記載しています。

2017年3月期から還元方針を、従来の「安定配当継続」から「連結配当性向30%を基本方針として、かつ安定配当に努めること」に変更。2019年3月期、2022年3月期は株式分割を行ったため数字の上では減配ですが、実質的な増配および上場以来の連続配当を継続しています。