



平成29年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年4月27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)取締役専務執行役員 (氏名)野村 謙吉 (TEL) 06(6920)3605
 定時株主総会開催予定日 平成29年6月9日 配当支払開始予定日 平成29年6月12日
 有価証券報告書提出予定日 平成29年6月12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29年3月期の連結業績(平成28年4月1日～平成29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	%
29年3月期	87,170	13.2	13,650	13.5	12,589	10.9	8,879	14.6
28年3月期	77,021	19.8	12,029	13.7	11,348	4.6	7,745	17.1
(注) 包括利益	29年3月期 8,683百万円(42.5%)		28年3月期 6,092百万円(△35.4%)					

	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	%	%	%
29年3月期	160 35	—	11.6	10.9	15.7
28年3月期	137 75	—	10.6	10.6	15.6
(参考) 持分法投資損益	29年3月期 一百万円		28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
29年3月期	118,897	77,774	65.4	1,420 64
28年3月期	113,057	75,168	66.5	1,336 86
(参考) 自己資本	29年3月期 77,774百万円		28年3月期 75,168百万円	

(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
29年3月期	3,200	△3,628	△3,130	24,337
28年3月期	4,347	△1,639	△1,115	28,429

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	%	%
28年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,249	29.0	3.1
29年3月期	—	25 00	—	25 00	50 00	2,737	31.2	3.6
30年3月期(予想)	—	25 00	—	25 00	50 00		28.8	

3. 平成30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	93,000	6.7	14,500	6.2	14,000	11.2	9,500	7.0	173 53

(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12ページ「3. 連結財務諸表及び主な注記（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

29年3月期	67,723,244株	28年3月期	67,723,244株
29年3月期	12,977,009株	28年3月期	11,495,204株
29年3月期	55,373,412株	28年3月期	56,228,955株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成29年3月期の個別業績（平成28年4月1日～平成29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	%
29年3月期	64,424	0.5	6,034	△11.9	5,055	△38.2	3,396	△73.6
28年3月期	64,131	19.9	6,851	△15.1	8,178	2.0	12,886	170.4

	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
29年3月期	61 34	—
28年3月期	229 18	—

(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	%	円 銭	
29年3月期	98,153	66.2	65,003	66.2	1,187 36	66.2	1,187 36	
28年3月期	94,819	71.3	67,578	71.3	1,201 87	71.3	1,201 87	

(参考) 自己資本 29年3月期 65,003百万円 28年3月期 67,578百万円

※ 決算短信は監査の対象外です。

※ 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当たっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 経営成績等の概況（4）今後の見通し」をご覧ください。

当社は、平成29年4月28日（金）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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	7
(3) 連結株主資本等変動計算書	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(会計方針の変更)	12
(追加情報)	12
(セグメント情報等)	12
(1株当たり情報)	15
(重要な後発事象)	15

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における当業界は、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが出始めるとともに、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社は経営の根幹をなす開発部門の改革を図るため、組織再編やマネジメント体制を強化するとともに、指揮命令系統や責任の明確化などによる迅速な意思決定や機動的な事業展開を推し進めてまいりました。

また、平成28年10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まったほか、サバイバルホラーゲームでは世界初のミュージカルとなる「バイオハザード～ヴォイス・オブ・ガイア～」が東京・大阪で上演されるとともに、当社の人気ゲームを題材にしたハリウッド映画「バイオハザード：ザ・ファイナル」が昨年12月23日の日本での公開を皮切りに全世界で上映されるなど、豊富なコンテンツ資産を活用したメディアミックス展開により知名度の向上やブランド価値の増大等、看板タイトルとの相乗効果の創出に努めてまいりました。

なお、当社は国内外の機関投資家等との建設的な対話を積極的に進めるとともに、一部の意見を経営に反映させるなど、コーポレートガバナンス・コードを通じて実効性の高い企業統治に取り組んでまいりました。

この結果、売上高は871億70百万円（前期比13.2%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益136億50百万円（前期比13.5%増）、経常利益125億89百万円（前期比10.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益88億79百万円（前期比14.6%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、VR完全対応の主力タイトル「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）がおおむね順調に推移したほか、今年3月に発売した「モンスターハンターダブルクロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）も堅調な出足を示しました。

しかしながら、「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）および低年齢者向けに投入した「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）は、総じて軟調に推移いたしました。一方で、「バイオハザード」シリーズのHD（高精細度）版等が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。また、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。

さらに、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性スタッフが中心となって開発したスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われの palma」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、新境地を開きました。

この結果、売上高は587億4百万円（前期比11.7%増）、営業利益110億96百万円（前期比8.8%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、風適法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の改正が昨年の6月に施行されたことにより夜間の入店規制が緩和されたこともあり、市場環境は復調の兆しが出てまいりました。こうした状況のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

また、新たなビジネスチャンスを切り開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカップ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。当期間は、3店舗を開店するとともに、1店舗を閉鎖いたしました。これにより、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は95億25百万円（前期比5.2%増）、営業利益7億52百万円（前期比7.5%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、目玉機種「モンスターハンター 狂竜戦線」が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを

放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。また、業務用機器部門につきましては、「マリオパーティふしぎのチャレンジワールド」を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。

この結果、売上高は168億56百万円（前期比26.3%増）、営業利益51億6百万円（前期比81.6%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20億83百万円（前期比2.0%増）、営業利益9億69百万円（前期比89.8%増）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

(資産)

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ58億40百万円増加し1,188億97百万円となりました。

主な増加は、「受取手形及び売掛金」102億95百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」38億91百万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32億34百万円増加し411億22百万円となりました。

主な増加は、「短期借入金」78億25百万円であり、主な減少は、「長期借入金」43億23百万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26億5百万円増加し777億74百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」88億79百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加33億2百万円および「剰余金の配当」27億74百万円によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

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40億91百万円減少し243億37百万円となりました。

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、32億円（前連結会計年度は43億47百万円）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」124億89百万円（同111億50百万円）、「減価償却費」59億80百万円（同57億12百万円）および「仕入債務の増加額」22億80百万円（同9億35百万円）であり、主な減少は、「売上債権の増加額」103億93百万円（同22億8百万円）および「法人税等の支払額」65億13百万円（同9億72百万円）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、36億28百万円（前連結会計年度は16億39百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」30億74百万円（同58億13百万円）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)

財務活動に使用された資金は、31億30百万円（前連結会計年度は11億15百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「自己株式の取得による支出」33億2百万円（同5百万円）、「配当金の支払額」27億94百万円（同22億28百万円）および「長期借入金の返済による支出」14億97百万円（同8億83百万円）であり、主な減少は、「短期借入金の増加額」50億円（前連結会計年度なし）によるものであります。

(4) 今後の見通し

今後の見通しといたしましては、モバイルコンテンツの増勢やオンラインゲームの普及に加え、VRやAR（拡張現実）を用いた新たな事業領域が生み出されるとともに、今年3月に新型ゲーム機「ニンテンドースイッチ」が登場するなど、市場環境は急速に変化しております。

業界の構造的な転換が進む状況下、当社は、中期的な戦略マップに基づきコア・コンピタンス（中核的競争力）である家庭用ゲームソフトやモバイルコンテンツ等の重点部門に開発資源を投入するなど、選択と集中による経営展開により利益の向上に努めてまいります。

また、収益構造の多角化を図るため、家庭用ゲームソフトはパッケージ販売に加え、利益率が高いダウンロード版の拡大に注力するほか、提携ソフトや人気タイトルのリメイク版など商品ラインナップの拡充により既存顧客の深耕や新規ユーザーの開拓に傾注してまいります。

当社は、「モンスターハンター」など、家庭用ゲームソフトで大ヒットした人気タイトルを多数保有しておりますが、オンラインゲームやモバイルコンテンツ事業の現状を打破するため、これらの豊富な優良資産を活用したシナジー展開を図るとともに、開発、マーケティングおよび運営の各部門が三位一体となって市場動向に即応した訴求タイトルの開発を進めるほか、時宜にかなった追加コンテンツの供給等により顧客満足度を高め、バリュー・チェーン（価値の連鎖）を創出してまいります。

さらに、成長シナリオを実現していくためには、市場規模が大きい海外売上の拡大が不可欠であります。当社は、「バイオハザード」や「ストリートファイター」など、ハリウッドで映画化された海外で人気のあるゲームを数多く抱えており、世界有数のコンテンツホルダーであります。こうした強みを活かして、現地法人との連携により海外のユーザーニーズに適合したソフトを投入するとともに、「カプコンブランド」を浸透させてプレゼンスを高めるなど、積極的なグローバル戦略を進めてまいります。

他方、パチスロ市場は近年の型式試験方法の変更や規制の強化等により、先行き不透明感がありますものの、新基準に適合した機種を開発を迅速に進めるなど、環境の変化に即応できるよう機動的な事業展開を図ってまいります。

加えて、VR対応ゲームや高画質の4K映像等、家庭用ゲーム機やスマートデバイスが日進月歩で進化する中、ハードの高機能化や多様な顧客ニーズに対応したゲームソフトを開発するためには、開発体制の拡充が不可欠であります。

当社は、「大阪から世界へ」を合言葉に昨年、新たな開発拠点となった研究開発第2ビルを稼働させましたが、これからも持続的成長や中長期的な企業価値の向上を図るため、戦略的な業務提携やM&Aなどあらゆる選択肢を視野に入れて、攻めの経営を推し進めてまいります。

なお、従業員の育児と仕事を両立させるとともに、優秀な人材の確保、活用を図るため、子育て支援等によるワーク・ライフ・バランス（仕事と生活の調和）に取り組んでまいりましたが、今年4月に事業所内保育所を開設いたしました。

2. 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、連結財務諸表の期間比較可能性および企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、将来における国際財務報告基準（IFRS）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、IFRSの適用時期は検討中であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,429	24,537
受取手形及び売掛金	9,879	20,175
商品及び製品	1,704	1,583
仕掛品	2,085	2,040
原材料及び貯蔵品	1,954	2,040
ゲームソフト仕掛品	24,825	30,150
繰延税金資産	3,382	2,495
その他	3,673	2,478
貸倒引当金	△18	△21
流動資産合計	75,917	85,480
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	11,297	11,004
機械装置及び運搬具（純額）	23	16
工具、器具及び備品（純額）	1,875	1,932
アミューズメント施設機器（純額）	1,342	1,616
土地	5,234	5,234
リース資産（純額）	1,042	835
建設仮勘定	8	128
有形固定資産合計	20,825	20,768
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	—
その他	5,740	2,843
無形固定資産合計	8,135	2,843
投資その他の資産		
投資有価証券	454	574
破産更生債権等	65	67
差入保証金	3,867	3,920
繰延税金資産	2,952	4,311
その他	916	1,003
貸倒引当金	△78	△72
投資その他の資産合計	8,179	9,804
固定資産合計	37,140	33,417
資産合計	113,057	118,897

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,053	2,288
電子記録債務	888	4,886
短期借入金	1,497	9,323
リース債務	525	502
未払法人税等	6,470	1,580
繰延税金負債	40	2,308
賞与引当金	2,080	2,263
その他	6,799	6,840
流動負債合計	22,355	29,994
固定負債		
長期借入金	11,111	6,788
リース債務	601	399
繰延税金負債	18	29
退職給付に係る負債	2,323	2,596
資産除去債務	502	509
その他	975	805
固定負債合計	15,532	11,128
負債合計	37,888	41,122
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	39,297	45,402
自己株式	△18,145	△21,448
株主資本合計	75,719	78,521
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	107
為替換算調整勘定	△278	△541
退職給付に係る調整累計額	△274	△313
その他の包括利益累計額合計	△550	△747
純資産合計	75,168	77,774
負債純資産合計	113,057	118,897

(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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
売上高	77,021	87,170
売上原価	47,175	56,438
売上総利益	29,846	30,731
販売費及び一般管理費	17,816	17,080
営業利益	12,029	13,650
営業外収益		
受取利息	95	47
受取配当金	13	13
その他	195	130
営業外収益合計	304	192
営業外費用		
支払利息	119	141
支払手数料	59	44
為替差損	752	746
その他	55	322
営業外費用合計	985	1,253
経常利益	11,348	12,589
特別損失		
固定資産除売却損	92	99
減損損失	105	—
特別損失合計	197	99
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489
法人税、住民税及び事業税	6,377	1,832
法人税等調整額	△2,972	1,777
法人税等合計	3,405	3,610
当期純利益	7,745	8,879
親会社株主に帰属する当期純利益	7,745	8,879

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
当期純利益	7,745	8,879
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△168	105
為替換算調整勘定	△1,494	△262
退職給付に係る調整額	9	△38
その他の包括利益合計	△1,653	△196
包括利益	6,092	8,683
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	6,092	8,683
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
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
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
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
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

当連結会計年度(自 平成28年4月1日 至 平成29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	39,297	△18,145	75,719
当期変動額					
剰余金の配当			△2,774		△2,774
親会社株主に帰属する当期純利益			8,879		8,879
自己株式の取得				△3,302	△3,302
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	6,104	△3,302	2,802
当期末残高	33,239	21,328	45,402	△21,448	78,521

	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	2	△278	△274	△550	75,168
当期変動額					
剰余金の配当					△2,774
親会社株主に帰属する当期純利益					8,879
自己株式の取得					△3,302
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	105	△262	△38	△196	△196
当期変動額合計	105	△262	△38	△196	2,605
当期末残高	107	△541	△313	△747	77,774

(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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29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	11,150	12,489
減価償却費	5,712	5,980
減損損失	105	-
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△38	△1
賞与引当金の増減額 (△は減少)	263	186
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	264	204
受取利息及び受取配当金	△109	△61
支払利息	119	141
為替差損益 (△は益)	60	18
固定資産除売却損益 (△は益)	92	99
売上債権の増減額 (△は増加)	△2,208	△10,393
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△1,651	158
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△8,778	△2,266
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額 (△は増加)	1,479	△704
仕入債務の増減額 (△は減少)	935	2,280
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△1,260	875
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	1,718	545
その他	△2,545	239
小計	5,309	9,792
利息及び配当金の受取額	130	62
利息の支払額	△120	△140
法人税等の支払額	△972	△6,513
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,347	3,200
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	-	△200
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	△5,813	△3,074
有形固定資産の売却による収入	4	5
無形固定資産の取得による支出	△290	△253
投資有価証券の取得による支出	△13	△13
その他の支出	△113	△222
その他の収入	380	131
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,639	△3,628
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)	-	5,000
長期借入れによる収入	2,500	-
長期借入金の返済による支出	△883	△1,497
リース債務の返済による支出	△496	△535
自己株式の取得による支出	△5	△3,302
配当金の支払額	△2,228	△2,794
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,115	△3,130
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,160	△533
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	431	△4,091
現金及び現金同等物の期首残高	27,998	28,429
現金及び現金同等物の期末残高	28,429	24,337

(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)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当連結会計年度に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備および構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、この変更による当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

(追加情報)

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当連結会計年度から適用しております。

(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

(1) 報告セグメントの決定方法

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。

当連結会計年度(自 平成28年4月1日 至 平成29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	58,704	9,525	16,856	85,086	2,083	87,170	—	87,170
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	58,704	9,525	16,856	85,086	2,083	87,170	—	87,170
セグメント損益	11,096	752	5,106	16,955	969	17,925	△4,274	13,650
セグメント資産	66,691	6,988	16,169	89,849	4,718	94,568	24,328	118,897
その他の項目								
減価償却費	3,366	1,079	440	4,886	638	5,524	455	5,980
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	1,124	1,094	421	2,640	72	2,712	1,055	3,767

(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△4,274百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,274百万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24,328百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産24,328百万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1,055百万円は、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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
1株当たり純資産額	1,336.86円	1,420.64円
1株当たり当期純利益金額	137.75円	160.35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28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	75,168	77,774
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)	75,168	77,774
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)	56,228	54,746

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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	7,745	8,879
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)	7,745	8,879
普通株式の期中平均株式数 (千株)	56,228	55,373

(重要な後発事象)

該当事項はありません。