

○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。