



2018年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2018年5月8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
定時株主総会開催予定日	2018年6月11日	配当支払開始予定日	2018年6月12日
有価証券報告書提出予定日	2018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. 2018年3月期の連結業績 (2017年4月1日～2018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	%
2018年3月期	94,515	8.4	16,037	17.5	15,254	21.2	10,937	23.2
2017年3月期	87,170	13.2	13,650	13.5	12,589	10.9	8,879	14.6
(注) 包括利益	2018年3月期 10,389百万円 (19.6%)		2017年3月期 8,683百万円 (42.5%)					

	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	%	%	%
2018年3月期	99 89	—	13.4	12.5	17.0
2017年3月期	80 18	—	11.6	10.9	15.7

(参考) 持分法投資損益 2018年3月期 一百万円 2017年3月期 一百万円

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

(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
2018年3月期	125,573	85,421	68.0	780 18
2017年3月期	118,897	77,774	65.4	710 32

(参考) 自己資本 2018年3月期 85,421百万円 2017年3月期 77,774百万円

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

(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
2018年3月期	34,721	△2,847	△9,577	46,539
2017年3月期	3,200	△3,628	△3,130	24,337

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	%	%
2017年3月期	—	25 00	—	25 00	50 00	2,737	31.2	3.6
2018年3月期	—	25 00	—	35 00	60 00	3,284	30.0	4.0
2019年3月期(予想)	—	15 00	—	15 00	30 00		27.4	

(注) 1. 2018年3月期の期末配当金については、本日(2018年5月8日)公表いたしました「2018年3月期剰余金の配当に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、2017年3月期および2018年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。2019年3月期(予想)については、当該株式分割の影響を考慮して記載しております。

3. 2019年3月期の連結業績予想（2018年4月1日～2019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	96,000	1.6	17,000	6.0	16,500	8.2	12,000	9.7	109 60	

- (注) 1. 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。
 2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、連結業績予想における「1株当たり当期純利益」については、当該株式分割の影響を考慮しております。

※ 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

(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 : 無
 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

(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）	2018年3月期	135,446,488株	2017年3月期	135,446,488株
② 期末自己株式数	2018年3月期	25,957,288株	2017年3月期	25,954,018株
③ 期中平均株式数	2018年3月期	109,491,381株	2017年3月期	110,746,824株

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 2018年3月期の個別業績（2017年4月1日～2018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	%
2018年3月期	73,237	13.7	15,258	152.9	15,237	201.4	11,860	249.2
2017年3月期	64,424	0.5	6,034	△11.9	5,055	△38.2	3,396	△73.6

	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
2018年3月期	108 32	—
2017年3月期	30 67	—

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

(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		
2018年3月期	105,309		74,152		70.4	677 26		
2017年3月期	98,153		65,003		66.2	593 68		

(参考) 自己資本 2018年3月期 74,152百万円 2017年3月期 65,003百万円

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

※ 決算短信は公認会計士または監査法人の監査の対象外です

※ 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、2018年5月9日（水）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	7
3. 連結財務諸表及び主な注記	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	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(セグメント情報等)	15
(1株当たり情報)	18
(重要な後発事象)	19
4. その他	20
(1) 役員の変動	20

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、家庭用ゲームについてはハードとソフトが好調に推移したことにより市場規模が増大いたしました。また、欧米や中国、韓国など海外で人気上昇中の「eスポーツ」(エレクトロニック・スポーツ)が「2022年アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんでまいりました。加えて、「東京ゲームショー2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、当社の人気タイトル「ストリートファイターV」が観戦者の熱気に包まれるなど、海外に先行されている日本でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってまいりました。

このような情勢のもと、当社は今年1月に世界同日発売を行った旗艦タイトル「モンスターハンター：ワールド」(プレイステーション4、Xbox One用)が完成度の高さにより人気を沸騰し、全世界での出荷本数が750万本を突破するとともに、当社のゲームでは歴代最高となる金字塔を打ち立てるなど、業績向上に大きく貢献いたしました。中でも特筆すべきは、定着した国内人気に加え、海外でも大ヒットしたことによりワールドワイドでユーザー層が広がるなど、エポックメーキングな出来事となったほか、国際ブランドとして認知されたことによりグローバル展開に弾みがついてまいりました。また、eスポーツ事業への本格的参入に向けて「プラサカプコン吉祥寺店」(東京都)に「カプコンeスポーツクラブ」を新設するなど、積極的に布石を打ってまいりました。加えて、競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売や持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してまいりました。

一方、足踏み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、組織改革や訴求タイトルの開発など、顧客満足度の向上に尽力いたしました。

この結果、売上高は945億15百万円(前期比8.4%増)と増収になりました。

また、利益面につきましても、営業利益160億37百万円(前期比17.5%増)、経常利益152億54百万円(前期比21.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益109億37百万円(前期比23.2%増)と伸長し、いずれも過去最高益を更新いたしました。

セグメントの経営成績は、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、「モンスターハンター：ワールド」(プレイステーション4、Xbox One用)が記録的な大ヒットにより販売拡大のけん引役を果たしたほか、収益向上に大きく寄与いたしました。また、「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)や「モンスターハンターダブルクロス」(Nintendo Switch用)が堅調に推移したほか、「ウルトラストリートファイターII」(Nintendo Switch用)もスマッシュヒットを放ちました。

一方で、昨年9月発売の欧米をターゲットにした「マーベル VS. カプコン：インフィニット」(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)は、軟調に展開いたしました。

他方、現状の局面打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、「モンスターハンター エクスプロア」が安定した人気を持続するとともに、IP(知的財産)を用いたライセンス収入が奏功しました。

この結果、売上高は741億41百万円(前期比26.3%増)、営業利益191億3百万円(前期比72.2%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、女性や訪日客など新規ユーザーの増加による回復基調のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施等の集客展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、2店舗をオープンするとともに、2店舗閉鎖いたしましたので、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は102億31百万円(前期比7.4%増)、営業利益8億79百万円(前期比17.0%増)となりました。

③ アミューズメント機器事業

逆風下のパチスロ機部門は、「バイオハザード リベレーションズ」が原価率の低減により一定の利益を確保することができたものの、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦を余儀なくされました。

また、業務用機器部門につきましてもメダルゲーム「モンスターハンター メダルハンティングG」が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示しましたが、商材不足は否めず同事業は総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は78億3百万円（前期比53.7%減）、営業損失7億64百万円（前期は51億6百万円の営業利益）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23億38百万円（前期比12.2%増）、営業利益11億26百万円（前期比16.2%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66億75百万円増加し1,255億73百万円となりました。

主な増加は、「現金及び預金」220億1百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」72億44百万円、「ゲームソフト仕掛品」45億14百万円および「無形固定資産」21億18百万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9億70百万円減少し401億52百万円となりました。

主な増加は、「未払法人税等」28億73百万円および「長期借入金」15億26百万円であり、主な減少は、「短期借入金」78億49百万円および「電子記録債務」40億46百万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76億46百万円増加し854億21百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」109億37百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」27億37百万円および「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係るもの）」の変動6億1百万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222億1百万円増加し465億39百万円となりました。

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、347億21百万円（前連結会計年度は32億円）となりました。

得られた資金の主な内訳は、「税金等調整前当期純利益」151億49百万円（同124億89百万円）、「売上債権の減少額」70億59百万円（同103億93百万円の増加額）、「減価償却費」47億6百万円（同59億80百万円）、「ゲームソフト仕掛品の減少額」40億69百万円（同22億66百万円の増加額）および「たな卸資産の減少額」15億88百万円（同1億58百万円）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、28億47百万円（前連結会計年度は36億28百万円）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」27億67百万円（同30億74百万円）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、95億77百万円(前連結会計年度は31億30百万円)となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の減少額」50億円(同50億円の増加額)、「配当金の支払額」27億38百万円(同27億94百万円)および「長期借入金の返済による支出」13億23百万円(同14億97百万円)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、増勢を続けてきた国内モバイルコンテンツの勢いが鈍化する環境のもと、家庭用ゲーム市場が「モンスターハンター：ワールド」の大ヒットなどによるゲームソフトの活性化や新型ハードの普及により活気づくことに加え、VR(仮想現実)やAR(拡張現実)を活用した市場規模は増大するものと思われま。また、近年、プロ棋士に勝利するAI(人工知能)囲碁・将棋が登場する中、ゲームの分野でもAIの活用が進むなど、急速な技術革新による外部環境の激変により「勝ち組」と「負け組」がオセロゲームのように反転し、勢力図が塗り替わることも予想されます。他方、今年1月に業界3団体の統合により「一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)」が設立されたほか、同じく3月にJリーグ(日本プロサッカーリーグ)もeスポーツへの参入を表明するなど、海外に出遅れた日本でもeスポーツ振興に向けて大きく動き出しており、本年は「eスポーツ元年」を迎えるものと思われま。

こうした状況のもと、当社は経営環境の変化に対応した事業戦略や事業の再構築により、経営資源を重点部門や成長分野に投入するとともに、不採算部門の見直しや事業ポートフォリオの組替えを行うなど、選択と集中による機動的な経営展開により企業価値を高めてまいります。

このため、持続的な成長に向けて以下の施策に取り組んでまいります。

①セグメント戦略

ア. デジタルコンテンツ事業

- (ア) 経営の根幹をなす主力事業であり、成長ドライバー(原動力)でもある家庭用ゲームソフトの開発、販売に注力してまいります。このため、中長期的戦略マップにもとづく開発プロセスの明確化や的確な収益管理に加え、開発人員の増強、開発環境の整備等の開発体制の強化や提携戦略などにより、開発パイプラインや商品ラインアップの拡充に努め、毎期複数のミリオンタイトルを輩出できるよう努めます。
- (イ) 販売形態の多様化を図るため、売切り型のパッケージソフトに比べて在庫リスクが少ないことに加え、収益率が高く持続的な利益が見込まれるダウンロード販売の拡大に傾注します。
- (ウ) モバイルコンテンツの局面打開を図るため、開発体制の強化やコンテンツ提供後の適切なゲーム運営(利用者の的確な動向把握、供給コンテンツへの反映等)、協業展開などにより新規利用者の開拓や既存顧客の深耕を図り、活路を開いてまいります。

イ. アミューズメント施設事業

娯楽の分散化や顧客層の消費が多様化する中、家庭用ゲームでは味わえない「景品獲得ゲーム」や「メダルゲーム」などのゲーム機を設置するほか、身近な娯楽施設として一定の集客力が見込まれる大型ショッピングセンターを中心に地域密着型の施設展開を図ってまいります。また、每期安定した収益を確保するため、市場環境の変化に対応した機動的なスクラップ・アンド・ビルドに取り組んでまいります。

ウ. アミューズメント機器事業

逆風が吹き荒れるパチスロ機部門は、遊技人口の減少傾向や顧客の投資抑制などにより先行き不透明感を払拭できない状況となっており、当分厳しい情勢が続くものと思われま。このため、市場動向を注視するなど、変化対応型の事業戦略により難局を克服してまいります。

② eスポーツビジネスへの取り組み

eスポーツ市場が海外において拡大している現況下、国内でも俄然注目が高まっております。当社は、eスポーツの源流とも呼ばれる対戦格闘ゲーム「ストリートファイター」を有していることに加え、長年にわたり米国現地法人を通じて「CAPCOM Pro Tour (カプコンプロツアー)」を開催するなど、eスポーツに関する豊富な経験や運営ノウハウを蓄積しており、近年の潮流は新たなビジネスチャンスを開き切る絶好の機会でもあります。このため、人材の投入や専門部署の新設に加え、eスポーツ専用施設の開設など、経営資源を重点的に注ぎ込むほか、「ストリートファイター」等の人気コンテンツとのシナジー展開により、eスポーツビジネスを軌道に乗せるとともに、収益化を目指してまいります。

③ ワンコンテンツ・マルチユース戦略の推進

当社は、「モンスターハンター」、「バイオハザード」および「ストリートファイター」など国内外で大ヒットした人気タイトルを豊富に保有しており、映画、アニメ、文房具、玩具および飲食品など各方面で使用されています。これらのIPを活用した著作権ビジネスは、安定した利益が確保できることに加え、成長余力があるため積極的な事業展開を図ってまいります。

④ 海外事業の拡大

国内市場の成熟化や少子高齢化が進む環境のもと、成長戦略を進めていくためには、市場規模が大きい海外市場の開拓が不可欠であります。当社は、当期に世界的な大ヒットを放った「モンスターハンター：ワールド」に加え、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であります。これらの強力なブランドタイトルによる「メイド・イン・カプコン」をアピールすることで、積極的なグローバル展開を図ってまいります。

⑤ 人材の育成、確保

当社のようなゲームソフト会社にとって従業員は、まさに「人財」であり重要な経営資源と認識するとともに、持続的な成長を進めるためには、優秀な人材の育成、確保が不可欠であります。このため、新人研修や管理職候補者研修などの階層別研修を充実させるとともに、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等により士気の高揚や潜在能力が顕在化できるよう努めております。また、多様な人材を活用するため、ダイバーシティ（多様性）を推進するとともに、性別、国籍、年齢等に関係なく採用、評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材発掘などに努めております。

⑥ 働き方改革の推進

ワーク・ライフ・バランス（仕事と生活の調和）を推進する一環として長時間労働の削減を図るため、有給休暇促進策の実施や安全衛生委員会を毎月開催するなど、従業員の健康維持、増進を図っております。また、事業所内保育所の設置など、子育て支援等により従業員が活躍できる環境づくりを進めるとともに、優秀な人材の確保や活用を図るため、働きがいのある企業風土の醸成に取り組んでまいります。

⑦ 資本政策の基本方針

ア. 配当政策

経営指標の一つである連結配当性向は、30%を基本方針としており、かつ安定配当の継続に努めてまいります。

イ. 自己株式の取得

経営環境の変化や財務内容等を勘案し、株主価値の向上に資すると判断できる場合は、機動的に自己株式の取得を行ってまいります。

ウ. 総還元性向

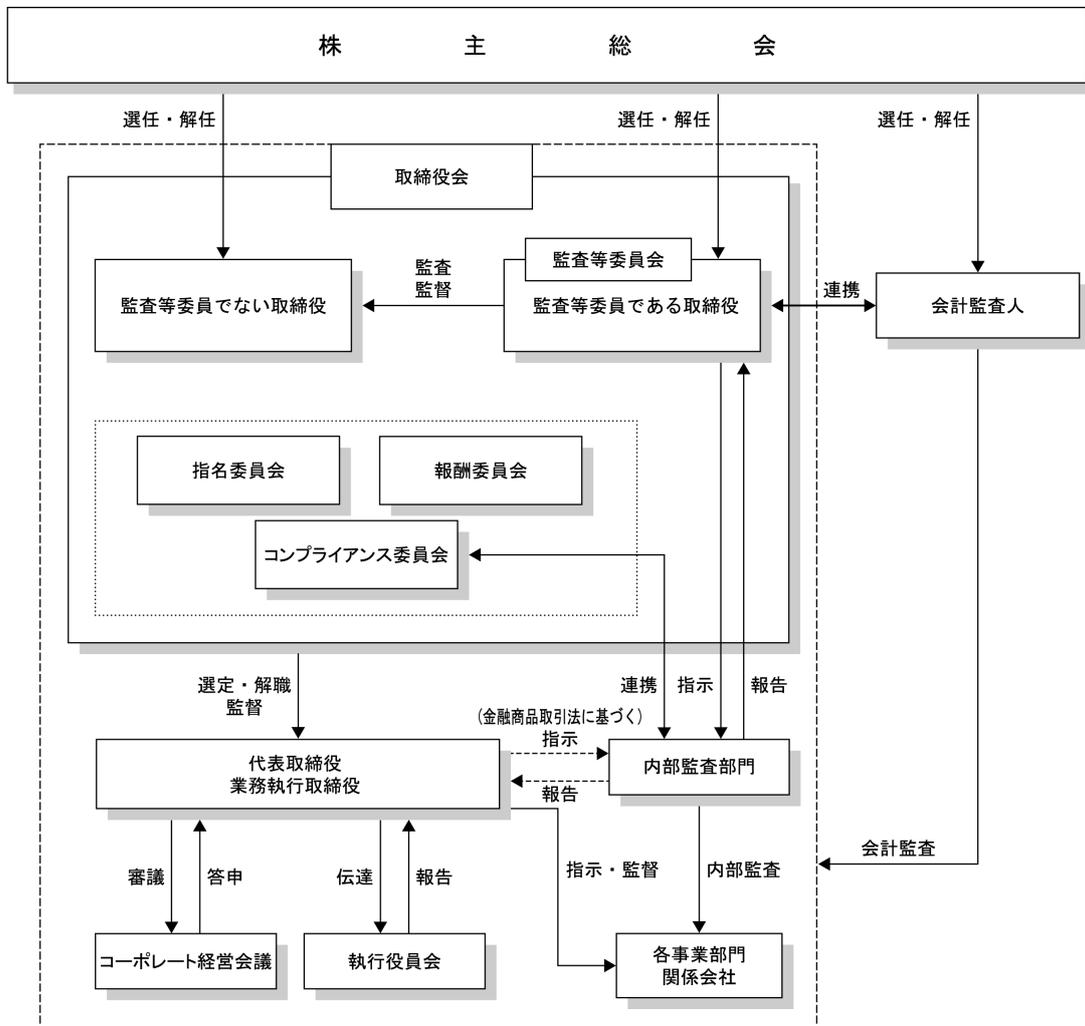
株主還元の度合いを示す総還元性向〔(配当金+自己株式取得総額)÷当期純利益〕にも留意しており、バランスの取れた資本戦略により市場の信頼獲得に努めてまいります。

⑧政策保有株式の基本方針

- ア. 当社は、継続的取引関係がある企業との関係強化、緊密化を図る一方で、慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除するとともに、将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するかどうかなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、最適な政策保有株式を有しています。
- イ. 当該保有株式に関しては、取引内容や取引金額などを参酌するとともに、継続して保有することについて、株価変動リスクや経済合理性などを検証しております。
- ウ. 議決権行使については、取引先の経営状況や重大な不祥事などを総合的に勘案のうえ、社内手続きを経て議案ごとに賛否を決定しております。

⑨コーポレート・ガバナンスの取り組み

当社は、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、人々に感動を与える「感性開発企業」を基本理念とし、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上を図るため、コーポレート・ガバナンスの充実に取り組んでおります。また、経営の健全性や透明性を高めるため、任意の報酬委員会、指名委員会およびコンプライアンス委員会を設置するなど、ガバナンスが機能する組織体制を構築することによりリスクの回避や不祥事の防止に努めております。一方で、成長戦略を推し進めるため、成長分野への投資や提携戦略、M&Aなど、積極果敢に機動的な事業展開を行ってまいります。



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 (2017年3月31日)	当連結会計年度 (2018年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,537	46,539
受取手形及び売掛金	20,175	12,930
商品及び製品	1,583	1,102
仕掛品	2,040	1,349
原材料及び貯蔵品	2,040	1,616
ゲームソフト仕掛品	30,150	25,635
繰延税金資産	2,495	3,201
その他	2,478	3,371
貸倒引当金	△21	△34
流動資産合計	85,480	95,712
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	11,004	11,106
機械装置及び運搬具（純額）	16	10
工具、器具及び備品（純額）	1,932	1,840
アミューズメント施設機器（純額）	1,616	1,565
土地	5,234	5,234
リース資産（純額）	835	668
建設仮勘定	128	371
有形固定資産合計	20,768	20,797
無形固定資産		
投資その他の資産	2,843	725
投資有価証券	574	625
破産更生債権等	67	19
差入保証金	3,920	4,034
繰延税金資産	4,311	2,782
その他	1,003	900
貸倒引当金	△72	△24
投資その他の資産合計	9,804	8,338
固定資産合計	33,417	29,861
資産合計	118,897	125,573

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年3月31日)	当連結会計年度 (2018年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,288	2,625
電子記録債務	4,886	839
短期借入金	9,323	1,473
リース債務	502	392
未払法人税等	1,580	4,453
繰延税金負債	2,308	766
賞与引当金	2,263	2,866
その他	6,840	13,618
流動負債合計	29,994	27,037
固定負債		
長期借入金	6,788	8,315
リース債務	399	329
繰延税金負債	29	23
退職給付に係る負債	2,596	2,819
資産除去債務	509	501
その他	805	1,127
固定負債合計	11,128	13,115
負債合計	41,122	40,152
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	45,402	53,602
自己株式	△21,448	△21,454
株主資本合計	78,521	86,716
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	107	139
為替換算調整勘定	△541	△1,142
退職給付に係る調整累計額	△313	△292
その他の包括利益累計額合計	△747	△1,295
純資産合計	77,774	85,421
負債純資産合計	118,897	125,573

(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 2016年4月1日 至 2017年3月31日)	当連結会計年度 (自 2017年4月1日 至 2018年3月31日)
売上高	87,170	94,515
売上原価	56,438	59,895
売上総利益	30,731	34,619
販売費及び一般管理費	17,080	18,582
営業利益	13,650	16,037
営業外収益		
受取利息	47	58
受取配当金	13	14
その他	130	145
営業外収益合計	192	219
営業外費用		
支払利息	141	103
支払手数料	44	64
割増退職金	117	112
事務所移転費用	63	254
為替差損	746	407
その他	141	59
営業外費用合計	1,253	1,002
経常利益	12,589	15,254
特別損失		
固定資産除売却損	99	104
特別損失合計	99	104
税金等調整前当期純利益	12,489	15,149
法人税、住民税及び事業税	1,832	4,617
法人税等調整額	1,777	△405
法人税等合計	3,610	4,212
当期純利益	8,879	10,937
親会社株主に帰属する当期純利益	8,879	10,937

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)	当連結会計年度 (自 2017年4月1日 至 2018年3月31日)
当期純利益	8,879	10,937
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	105	31
為替換算調整勘定	△262	△601
退職給付に係る調整額	△38	21
その他の包括利益合計	△196	△548
包括利益	8,683	10,389
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	8,683	10,389
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 2016年4月1日 至 2017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
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	-	-	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
自己株式の処分					-
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

当連結会計年度(自 2017年4月1日 至 2018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	45,402	△21,448	78,521
当期変動額					
剰余金の配当			△2,737		△2,737
親会社株主に帰属する当期純利益			10,937		10,937
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	8,200	△5	8,194
当期末残高	33,239	21,328	53,602	△21,454	86,716

	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	107	△541	△313	△747	77,774
当期変動額					
剰余金の配当					△2,737
親会社株主に帰属する当期純利益					10,937
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)	31	△601	21	△548	△548
当期変動額合計	31	△601	21	△548	7,646
当期末残高	139	△1,142	△292	△1,295	85,421

(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 2016年4月1日 至 2017年3月31日)	当連結会計年度 (自 2017年4月1日 至 2018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	12,489	15,149
減価償却費	5,980	4,706
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1	△36
賞与引当金の増減額 (△は減少)	186	604
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	204	253
受取利息及び受取配当金	△61	△71
支払利息	141	103
為替差損益 (△は益)	18	134
固定資産除売却損益 (△は益)	99	104
売上債権の増減額 (△は増加)	△10,393	7,059
たな卸資産の増減額 (△は増加)	158	1,588
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△2,266	4,069
仕入債務の増減額 (△は減少)	2,280	△3,690
その他	956	6,320
小計	9,792	36,296
利息及び配当金の受取額	62	73
利息の支払額	△140	△101
法人税等の支払額	△6,513	△1,546
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,200	34,721
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	-
有形固定資産の取得による支出	△3,074	△2,767
有形固定資産の売却による収入	5	0
無形固定資産の取得による支出	△253	△150
投資有価証券の取得による支出	△13	△13
その他の支出	△222	△259
その他の収入	131	343
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,628	△2,847
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	△5,000
長期借入金の返済による支出	△1,497	△1,323
リース債務の返済による支出	△535	△509
自己株式の取得による支出	△3,302	△5
配当金の支払額	△2,794	△2,738
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,130	△9,577
現金及び現金同等物に係る換算差額	△533	△96
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△4,091	22,201
現金及び現金同等物の期首残高	28,429	24,337
現金及び現金同等物の期末残高	24,337	46,539

(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。

(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 2016年4月1日 至 2017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。

当連結会計年度(自 2017年4月1日 至 2018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	74,141	10,231	7,803	92,176	2,338	94,515	—	94,515
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	74,141	10,231	7,803	92,176	2,338	94,515	—	94,515
セグメント損益	19,103	879	△764	19,218	1,126	20,345	△4,307	16,037
セグメント資産	61,661	7,471	10,002	79,136	3,600	82,737	42,836	125,573
その他の項目								
減価償却費	2,163	1,141	63	3,368	606	3,975	731	4,706
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	384	1,192	224	1,801	17	1,818	1,222	3,041

(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△4,307百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,307百万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42,836百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産42,836百万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1,222百万円は、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 2016年4月1日 至 2017年3月31日)	当連結会計年度 (自 2017年4月1日 至 2018年3月31日)
1株当たり純資産額	710.32円	780.18円
1株当たり当期純利益	80.18円	99.89円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
 2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額および1株当たり当期純利益を算定しております。
 3. 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 (2017年3月31日)	当連結会計年度 (2018年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	77,774	85,421
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)	77,774	85,421
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)	109,492	109,489

4. 1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2016年4月1日 至 2017年3月31日)	当連結会計年度 (自 2017年4月1日 至 2018年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	8,879	10,937
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)	8,879	10,937
普通株式の期中平均株式数 (千株)	110,746	109,491

(重要な後発事象)

(株式分割)

当社は、2018年3月6日開催の取締役会決議に基づき、2018年4月1日付で株式分割を行っております。

1. 株式分割の目的

投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的としております。

2. 株式分割の概要

(1) 分割の方法

2018年3月31日(土曜日)を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主の所有する普通株式1株につき2株の割合をもって分割しております。

(2) 分割により増加する株式数

①株式分割前の発行済株式総数	67,723,244株
②今回の分割により増加する株式数	67,723,244株
③株式分割後の発行済株式総数	135,446,488株
④株式分割後の発行可能株式総数	300,000,000株

3. 株式分割の日程

(1) 基準日公告日	2018年3月14日(水曜日)
(2) 基準日	2018年3月31日(土曜日)
(3) 効力発生日	2018年4月1日(日曜日)

4. その他

(1) 上記の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2018年4月1日(日曜日)をもって、当社定款第6条の発行可能株式総数を1億5,000万株から3億株に変更しております。

(2) 資本金の額の変更

今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はありません。

(3) 1株当たり情報に及ぼす影響

株式分割による影響は、(1株当たり情報)に反映されております。

4. その他

(1) 役員の変動(2018年6月11日付予定)

① 新任取締役候補者(監査等委員である取締役を除く)

根尾 邦 男(現 専務執行役員 兼 グローバルマーケティング統括本部長)

水越 豊(現 ボストン コンサルティング グループ シニア・アドバイザー)

(注)水越 豊氏につきましては、社外取締役候補者であります。

② 退任予定の取締役(監査等委員である取締役を除く)

保田 博(現 社外取締役)

③ 退任予定の監査等委員である取締役

守永 孝之(現 社外取締役)