



平成27年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年5月7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27年6月12日 配当支払開始予定日 平成27年6月15日
 有価証券報告書提出予定日 平成27年6月15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27年3月期の連結業績(平成26年4月1日～平成27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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年3月期	64,277	△37.1	10,582	2.7	10,851	△0.9	6,616	92.1
26年3月期	102,200	8.6	10,299	1.5	10,946	0.0	3,444	15.9

(注) 包括利益 27年3月期 9,436百万円(63.1%) 26年3月期 5,786百万円(0.1%)

	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	%	%	%
27年3月期	117.67	—	9.8	11.0	16.5
26年3月期	61.11	—	5.4	10.9	10.1

(参考) 持分法投資損益 27年3月期 一百万円 26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
27年3月期	100,773	71,331	70.8	1,268.56
26年3月期	96,611	63,875	66.1	1,135.91

(参考) 自己資本 27年3月期 71,331百万円 26年3月期 63,875百万円

(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
27年3月期	4,286	△5,496	1,278	27,998
26年3月期	13,201	△6,155	△15,099	26,118

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	%	%
26年3月期	—	15.00	—	25.00	40.00	2,249	65.5	3.6
27年3月期	—	15.00	—	25.00	40.00	2,249	34.0	3.3
28年3月期(予想)	—	15.00	—	25.00	40.00		29.2	

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

(%表示は対前期増減率)

通 期	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
	76,000	18.2	12,000	13.4	11,700	7.8	7,700	16.4	136.94

(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

27年3月期	67,723,244株	26年3月期	67,723,244株
27年3月期	11,493,262株	26年3月期	11,490,124株
27年3月期	56,231,879株	26年3月期	56,377,377株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年3月期の個別業績（平成26年4月1日～平成27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	%
27年3月期	53,493	△39.4	8,070	6.3	8,021	△2.3	4,765	136.2
26年3月期	88,246	18.1	7,593	△18.8	8,210	△22.5	2,017	△25.2

	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
27年3月期	84 75	—
26年3月期	35 79	—

(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
27年3月期	79,072	57,114	72.2	1,015 73
26年3月期	83,722	54,259	64.8	964 90

(参考) 自己資本 27年3月期 57,114百万円 26年3月期 54,259百万円

※ 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27年5月8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ホームページ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	6
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)	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、円安や株価の上昇に加え、雇用環境の改善や堅調な設備投資に支えられ、景気は回復基調を持続いたしました。

当業界は家庭用ゲーム市場につきましては、パッケージ版は娯楽の分散化などにより国内市場の成熟化傾向が続いてまいりましたが、昨年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」の来場者数が歴代2位となる25万人を突破するとともに、ダウンロード版を加えた事業環境は拡大過程に入っております。

他方、スマートフォンとの親和性が高いソーシャルゲームは、勢力拡大を持続いたしました。

アミューズメント施設市場は、既存店が軟調に推移する状況下、毎年11月23日の「ゲームの日」にファンサービスや感謝イベントを実施するなど、業界を挙げて活性化に取り組んでまいりました。

こうした環境のもと、当社グループは主力部門の家庭用ゲームソフトにおいて、期待作の「モンスターハンター4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)が安定した人気に支えられ、順調に売上を伸ばしました。また、流通形態の多様化を図るため、持続的成長が見込まれるダウンロード販売に注力したほか、ゲームソフトの開発期間短縮やコスト削減などを図るため、大型の3Dスキャンシステムを導入するなど、開発体制の効率化、拡充を推し進めてまいりました。

さらに、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改革に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益改善に注力してまいりました。

また、大阪市のテーマパーク、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(USJ)において、「バイオハザード」および「モンスターハンター」のイベントを開催したほか、メガネトップとコラボレーションした眼鏡を発売するなど、多彩なワンコンテンツ・マルチユース展開を行ってまいりました。

一方で、パチスロ機部門は、平成26年9月16日からの型式試験方法変更の影響により、新機種投入の延期を余儀なくされました。

この結果、売上高はパチスロ新型機の発売延期などに加え、前期に大ヒットした「モンスターハンター4」(ニンテンドー3DS用)の反動減も重なって、642億77百万円(前期比37.1%減)となりました。

一方、利益面につきましては、ダウンロード販売による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益105億82百万円(前期比2.7%増)、経常利益108億51百万円(前期比0.9%減)、当期純利益66億16百万円(前期比92.1%増)と増益になりました。

なお、当社はダイバーシティー・マネジメントの観点から多様な人材の活用に取り組んでおり、性別、国籍、年齢などに関係なく採用、評価を行っております。この一環として、女性社員の幹部登用およびグローバルな人材の確保、育成などを推進しております。この結果、現在の女性社員の管理職は21名(当社管理職に占める割合10.0%)、外国人69名(当社従業員に占める割合3.4%)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、目玉タイトルの「モンスターハンター4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした「ウルトラストリートファイターIV」(プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用)も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。

また、趣向を凝らした販売(エピソードごとにダウンロード販売を行うほか、配信後はパッケージ版を発売)が持ち味の「バイオハザードリベレーションズ2」(プレイステーション3・4、Xbox 360・One、パソコン用)も堅調な出足を示しました。

さらに、前期にミリオンセラーを達成した「デッドライジング3」(Xbox One、パソコン用)が健闘したことに加え、利幅が大きいリピータイトルのダウンロード版が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。

一方で、「ガイストクラッシャーゴッド」(ニンテンドー3DS用)は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の再構築が奏功したことにより採算性は向上しました。

しかしながら、全体として前述の「モンスターハンター4」(ニンテンドー3DS用)の反動減を補完するまでに

は至りませんでした。

この結果、売上高は453億51百万円(前期比31.1%減)、営業利益102億8百万円(前期比127.4%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、余暇の多様化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、高齢者を対象にした無料体験ツアーや低年齢者向け「あそび王国びいかあぶう」を全国5ヵ所に設置するなど、若年層中心のコアユーザーに加え、シニア層やファミリー客の取り込みによる客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。当期は、埼玉県に1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は92億41百万円(前期比13.0%減)、営業利益9億40百万円(前期比41.8%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、型式試験方法の変更に伴う新機種の発売延期により、品薄の商品ラインアップとなりましたものの、上期に投入した「戦国BASARA3」や高採算のリピーター販売が収益を下支えいたしました。

また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は75億40百万円(前期比67.4%減)、営業利益27億36百万円(前期比61.6%減)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21億44百万円(前期比17.4%減)、営業利益6億61百万円(前期比34.0%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、家庭用ゲーム市場は勢力拡大が続いているソーシャルゲームと家庭用ゲーム機との顧客争奪戦が激化するなど、プラットフォームの主導権を巡って熾烈な攻防が繰り返されるとともに、「売り切り型」のパッケージ販売以外にオンライン機能を活用した追加コンテンツやアイテム課金の伸長など、事業領域の多角化により勢力圏が塗り替わることも予想される一方で、双方のシナジー効果により全体の市場規模は膨らむものと思われまます。

市場環境が変化する状況のもと、当社グループといたしましては、有力タイトルの投入やダウンロード販売の強化などにより収益展開を図ってまいります。

この一環として、低迷状態が続いているモバイルコンテンツ事業の局面を打開するため、開発プロセスの改善やマネジメント体制の強化に加え、運営ノウハウの蓄積や的確なマーケティング活動など、顧客満足度を高めた魅力的なコンテンツの開発、供給により利用者の増加に努めてまいります。

他方、パチスロ機については、型式試験方法の変更に伴い、不透明感は完全に払拭できないものの、新基準に対応した仕様変更により同試験に適合できる機種の開発を迅速に進めるなど、環境の変化に対応した機動的な事業戦略により、新商品の早期発売に取り組んでまいります。

さらに、内作比率の向上、業務の効率化やコスト削減など経営全般にわたる合理化の推進により、安定した利益が確保できる企業体質を構築してまいります。

加えて、国内市場が成熟する状況下、成長余力がある海外展開を加速させるため、中国、韓国およびタイなど、これから成長が見込まれるアジア地域において、現地企業との協業展開などによりオンラインゲーム配信を拡充するとともに、橋頭堡を築くことにより同地域における事業拡大に注力してまいります。

次期の商品戦略といたしましては、「ドラゴンズドグマ オンライン」(プレイステーション3・4、パソコン用)やモバイルコンテンツの「モンスターハンター エクスプロア」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41億62百万円増加し1,007億73百万円となりました。

主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」64億78百万円、「オンラインコンテンツ仮勘定」33億47百万円、「建設仮勘定」24億97百万円および「現金及び預金」24億83百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」101億29百万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32億92百万円減少し294億42百万円となりました。

主な増加は、「長期借入金」45億40百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」59億37百万円および「支払手形及び買掛金」18億60百万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74億55百万円増加し713億31百万円となりました。

主な増加は、「当期純利益」66億16百万円および「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28億63百万円であり、主な減少は、「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18億79百万円増加し279億98百万円となりました。

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、42億86百万円（前連結会計年度は132億1百万円）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」107億1百万円（同53億15百万円）および「売上債権の減少額」103億82百万円（同63億51百万円の増加額）であり、主な減少は、「仕入債務の減少額」78億56百万円（同48億6百万円の増加額）、「ゲームソフト仕掛品の増加額」64億43百万円（同60億10百万円の減少額）および「オンラインコンテンツ仮勘定の増加額」33億47百万円（同17億41百万円）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、54億96百万円（前連結会計年度は61億55百万円）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」54億65百万円（同22億3百万円）であります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動で得られた資金は、12億78百万円（前連結会計年度は使用された資金150億99百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「長期借入れによる収入」81億62百万円（前連結会計年度なし）であり、主な減少は、「長期借入金の返済による支出」31億69百万円（同1億45百万円）、「配当金の支払額」22億51百万円（同22億83百万円）および「短期借入金の減少額」10億50百万円（同100億円）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23年3月期	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
自己資本比率	64.2	60.4	60.2	66.1	70.8
時価ベースの自己資本比率	103.9	110.8	81.4	114.0	133.3
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	32.8	—	258.7	53.4	256.5
インタレスト・カバレッジ・レシオ	155.8	—	62.4	136.8	50.2

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、現金の動きを注視するキャッシュ・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拡大に努めてまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」を基本戦略として、獨創性溢れるコンテンツの開発を企業価値創造の源泉としたうえで、複数の事業へとグローバルかつ多面的な展開を図っております。

①当社は、当社グループの開発クリエイターが創出したオリジナリティ溢れる「ワンコンテンツ」の蓄積として、販売本数100万本を超えるタイトルの累計が60作品を超えるなど、豊富なコンテンツ資産を保有しております。ゲームというコンテンツは、キャラクター、映像、ストーリー、世界観、音楽およびインタラクティブな操作性など、多彩な要素の一つ一つがクリエイティビティの高いメディア芸術作品です。例えば当社では、「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、人気タイトルを数多く輩出し、優良資産を多数保有しております。こうしたコンテンツ資産を、まずは中核事業であるゲーム専用機向けパッケージソフトとして、日本市場および北米・欧州市場などへの展開を図っております。

②次に、当社グループでは、グローバルな「マルチユース」戦略のもと、パッケージソフトで培ったコンテンツ資産を、家庭用ゲーム機事業以外へも展開し、徹底的な活用を図っております。PCオンラインやモバイルコンテンツとしての展開に注力するほか、パチスロ機器やアミューズメント機器、映画・アニメ・玩具および飲食品など広く各方面へと展開し、ブランド価値と収益性の更なる向上を図っております。また、デジタルコンテンツの強みとしての多様な著作権ビジネスを結実させるべく、成長著しいアジア市場での現地企業との協業展開を推進し、当社の優位性を維持しつつ、新たなビジネスチャンスを開き切っております。

(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開発投資の選択と集中

近年ゲーム専用機の機能向上により増加傾向の開発投資を当社最大の事業資源ととらえ、選択と集中により徹底した収益管理を図るため、中期的なコンテンツ展開を可視化する戦略マップを用いて競争力の優位性を追求しております。具体的には、市場性と収益性を常に考慮したラインアップ戦略のもと、多様なタイトルごとの開発プロセスをきめ細かく管理しつつ、経営の視点から全体の最適化を図っております。結果として、市場ニーズに即応しない不採算タイトルが減少し、内作比率の向上と開発業務のアウトソーシング（外部委託）の削減が進んでおります。引き続き、収益に対して筋肉質な体質の定着を推し進めてまいります。

②開発環境の拡充と整備

効果的な開発投資を実現するための開発体制の拡充と整備について、まず人材面では、新卒者を中心とした計画的なクリエイター人材の採用と育成および開発プロセス等を可視化する戦略マップの活用により、開発人員の配置管理を強化し、稼働率を改善することで、品質の向上とノウハウの蓄積を図っております。

また、同時に設備面では、新たなスタジオの建設などを含めた開発環境の拡充と整備を推し進めており、内作比率の拡大により開発コストの抑制や開発期間の短縮に努めております。

③ダウンロード販売の拡大

近年、家庭用ゲームソフト市場ではパッケージ版以外に、ネットワークインフラの進展やオンライン課金モデルの確立に伴い、本編や追加シナリオをダウンロードする市場が、特に欧米市場をその先駆けとして着実に成長しております。当社も、流通形態の多様化へと柔軟に対応し、ダウンロード販売の拡大に注力しており、開発、マーケティングおよび販売を三位一体とした事業展開により収益の増大を図ってまいります。

④PCオンラインゲーム展開の強化

PCオンラインゲーム市場においては、売り切り型のパッケージソフトに比べて、利用者の反応をみながら継続的なアイテム課金や追加コンテンツの供給が可能なため、市場での管理方法の工夫で収益を拡大する余地があります。当社は、コンテンツの魅力により市場での競争力を高めるとともに、サービス開始後の的確な運営や管理ノウハウの蓄積などにより安定した利益が継続して確保できるよう、傾注してまいります。

また、成長著しいアジア市場においては、現地での展開力に強みを持つ有力企業との協業を通じ、デジタルコンテンツの強みを最大限活かす著作権ビジネスとしての展開も行ってまいります。

⑤モバイルコンテンツ事業の強化

当社は、モバイルコンテンツ事業においても、「カブコンブランド」では人気コンテンツを豊富に有している強みを活かし市場での巻き返しを図るほか、米国ロサンゼルスを本拠地とし独自性を構築する「ビーラインブランド」でも女性カジュアル層での強みを活かし再び攻勢を図ります。これら優良コンテンツとゲーム運営（利用者の的確な動向把握、供給コンテンツへの反映等）の拡充によるシナジー展開により、モバイルコンテンツの事業強化に努めてまいります。

⑥パチスロ機器他のアミューズメント関連事業での推進

パチスロ機事業への展開においても、「モンスターハンター」や「戦国BASARA」などの人気コンテンツの活用により、機器の魅力向上に努めております。

また、平成26年9月からの型式試験方法の変更による規制強化により、事業環境はまだまだ模様の部分がありますものの、同試験に適合する機種を早期に増やすべく、総力を挙げて開発に取り組んでおります。この結果、毎年複数機種の自社筐体を安定して投入できれば、再軌道に乗せるとともに、新たな展望が開けるものと認識しております。

他方、アミューズメント機器事業およびアミューズメント施設事業におきましても、人気コンテンツを導入した機器の開発や施設でのテーマ展開等を行っております。

⑦キャラクターコンテンツ事業の展開と攻勢

当社では、テレビ、アニメ、出版、映画、演劇、玩具および飲食品などの各方面で人気キャラクターを活用したコンテンツのライセンスビジネスを積極的に展開しており、相乗効果を創出しております。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、海外で人気のあるミリオンタイトルを数多く抱える世界有数のコンテンツホルダーであります。今後とも、キャラクターコンテンツ事業への積極的な攻勢をかけることにより、当社全体のブランド価値の向上と収益の増大に努力してまいります。

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。

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26年3月31日)	当連結会計年度 (平成27年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	29,720	32,204
受取手形及び売掛金	18,134	8,005
商品及び製品	1,191	1,225
仕掛品	942	1,672
原材料及び貯蔵品	996	1,020
ゲームソフト仕掛品	10,355	16,833
繰延税金資産	2,865	2,042
その他	2,355	2,712
貸倒引当金	△55	△56
流動資産合計	66,506	65,659
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	4,998	6,136
機械装置及び運搬具(純額)	15	22
工具、器具及び備品(純額)	1,208	1,578
アミューズメント施設機器(純額)	1,431	1,101
土地	5,052	4,953
リース資産(純額)	825	995
建設仮勘定	44	2,541
有形固定資産合計	13,577	17,328
無形固定資産		
のれん	67	—
オンラインコンテンツ仮勘定	4,547	7,895
その他	2,753	2,772
無形固定資産合計	7,368	10,668
投資その他の資産		
投資有価証券	542	621
破産更生債権等	65	66
差入保証金	4,108	4,036
繰延税金資産	3,699	1,595
その他	819	876
貸倒引当金	△77	△78
投資その他の資産合計	9,159	7,117
固定資産合計	30,104	35,113
資産合計	96,611	100,773

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当連結会計年度 (平成27年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,950	3,089
電子記録債務	6,926	988
短期借入金	4,050	3,452
リース債務	370	483
未払法人税等	758	823
繰延税金負債	93	147
賞与引当金	1,802	1,832
返品調整引当金	87	—
資産除去債務	8	6
その他	6,499	6,421
流動負債合計	25,547	17,246
固定負債		
長期借入金	3,000	7,540
リース債務	519	589
繰延税金負債	46	48
退職給付に係る負債	2,158	2,101
資産除去債務	404	489
その他	1,059	1,427
固定負債合計	7,187	12,195
負債合計	32,735	29,442
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	29,160	33,801
自己株式	△18,134	△18,140
株主資本合計	65,593	70,228
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	99	170
為替換算調整勘定	△1,647	1,215
退職給付に係る調整累計額	△169	△283
その他の包括利益累計額合計	△1,717	1,102
純資産合計	63,875	71,331
負債純資産合計	96,611	100,773

(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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
売上高	102,200	64,277
売上原価	72,251	38,379
売上総利益	29,949	25,898
返品調整引当金戻入額	100	87
差引売上総利益	30,049	25,985
販売費及び一般管理費	19,749	15,403
営業利益	10,299	10,582
営業外収益		
受取利息	97	98
受取配当金	10	13
受取補償金	210	92
為替差益	566	292
その他	238	168
営業外収益合計	1,122	664
営業外費用		
支払利息	96	85
支払手数料	69	83
店舗閉鎖損失	142	142
その他	166	84
営業外費用合計	475	396
経常利益	10,946	10,851
特別損失		
固定資産除売却損	93	100
減損損失	—	49
事業構造改善費用	5,537	—
特別損失合計	5,630	150
税金等調整前当期純利益	5,315	10,701
法人税、住民税及び事業税	950	1,146
法人税等調整額	920	2,937
法人税等合計	1,870	4,084
少数株主損益調整前当期純利益	3,444	6,616
当期純利益	3,444	6,616

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	3,444	6,616
その他の包括利益		
其他有価証券評価差額金	8	71
為替換算調整勘定	2,333	2,863
退職給付に係る調整額	—	△114
その他の包括利益合計	2,341	2,820
包括利益	5,786	9,436
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	5,786	9,436
少数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25年4月1日 至 平成26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	27,998	△15,848	66,718
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	27,998	△15,848	66,718
当期変動額					
剰余金の配当			△2,283		△2,283
当期純利益			3,444		3,444
自己株式の取得				△2,286	△2,286
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	1,161	△2,286	△1,124
当期末残高	33,239	21,328	29,160	△18,134	65,593

	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	91	△3,981	—	△3,889	62,828
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	91	△3,981	—	△3,889	62,828
当期変動額					
剰余金の配当					△2,283
当期純利益					3,444
自己株式の取得					△2,286
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)	8	2,333	△169	2,172	2,172
当期変動額合計	8	2,333	△169	2,172	1,047
当期末残高	99	△1,647	△169	△1,717	63,875

当連結会計年度(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
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
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

(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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27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	5,315	10,701
減価償却費	4,638	3,535
減損損失	-	49
のれん償却額	131	63
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△16	△1
賞与引当金の増減額(△は減少)	88	△3
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△100	△87
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	195	207
受取利息及び受取配当金	△107	△111
支払利息	96	85
為替差損益(△は益)	△435	△188
固定資産除売却損益(△は益)	93	100
事業構造改善費用	5,537	-
売上債権の増減額(△は増加)	△6,351	10,382
たな卸資産の増減額(△は増加)	1,196	△764
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	6,010	△6,443
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△1,741	△3,347
仕入債務の増減額(△は減少)	4,806	△7,856
その他の流動資産の増減額(△は増加)	1,975	△239
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△2,709	△497
その他	△3,219	△393
小計	15,404	5,187
利息及び配当金の受取額	86	118
利息の支払額	△98	△85
法人税等の支払額	△2,190	△934
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,201	4,286
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	△3,517	-
有形固定資産の取得による支出	△2,203	△5,465
有形固定資産の売却による収入	1	206
無形固定資産の取得による支出	△497	△195
投資有価証券の取得による支出	△12	△12
その他の支出	△115	△141
その他の収入	189	111
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,155	△5,496

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27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)	△10,000	△1,050
長期借入れによる収入	-	8,162
長期借入金の返済による支出	△145	△3,169
リース債務の返済による支出	△383	△406
自己株式の取得による支出	△2,286	△5
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	△2,283	△2,251
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,099	1,278
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,648	1,811
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△5,404	1,879
現金及び現金同等物の期首残高	31,522	26,118
現金及び現金同等物の期末残高	26,118	27,998

(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)

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)および「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成27年3月26日。以下「退職給付適用指針」という。)を、退職給付会計基準第35項本文および退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて当連結会計年度より適用し、退職給付債務および勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更するとともに、割引率の決定方法を割引率決定の基礎となる債券の期間について従業員の平均残存勤務期間に近似した年数を基礎に決定する方法から退職給付の支払見込期間および支払見込期間ごとの金額を反映した単一の加重平均割引率を使用する方法へ変更いたしました。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項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において、退職給付債務および勤務費用の計算方法の変更に伴う影響額を利益剰余金に加減しております。

この結果、当連結会計年度の期首の退職給付に係る負債が423百万円減少し、利益剰余金が273百万円増加しております。また、当連結会計年度の損益に与える影響は、軽微であります。

なお、1株当たり情報に与える影響は当該箇所に記載しております。

(表示方法の変更)

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度において、「無形固定資産」の「その他」に含めていた「オンラインコンテンツ仮勘定」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。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貸借対照表において、「無形固定資産」の「その他」に表示していた7,300百万円は、「オンラインコンテンツ仮勘定」4,547百万円、「その他」2,753百万円として組み替えております。

(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「支払補償費」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「支払補償費」138百万円、「その他」27百万円は、「その他」166百万円として組み替えております。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めていた「オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)」は、重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。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キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた△4,960百万円は、「オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)」△1,741百万円、「その他」△3,219百万円として組み替えております。

(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、ユーザー向けのゲームおよびモバイル向けコンテンツの開発・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ゲーム機や遊技機等を開発・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。

「会計方針の変更」に記載のとおり、当連結会計年度より、退職給付債務および勤務費用の計算方法を変更したことに伴い、事業セグメントの退職給付債務および勤務費用の計算方法を同様に変更しております。

当該変更による当連結会計年度のセグメント損益に与える影響は、軽微であります。

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25年4月1日 至 平成26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	65,824	10,620	23,160	99,605	2,594	102,200	—	102,200
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	65,824	10,620	23,160	99,605	2,594	102,200	—	102,200
セグメント損益	4,489	1,617	7,131	13,238	1,001	14,240	△3,940	10,299
セグメント資産	35,708	6,657	20,083	62,449	4,331	66,780	29,830	96,611
その他の項目								
減価償却費	2,529	998	385	3,913	249	4,162	475	4,638
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	6,227	881	327	7,436	127	7,563	500	8,064

(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△3,940百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,940百万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29,830百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産29,830百万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500百万円は、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。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
1株当たり純資産額	1,135.91円	1,268.56円
1株当たり当期純利益金額	61.11円	117.67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. 「会計方針の変更」に記載のとおり、退職給付会計基準等を適用し、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従っております。
 この結果、当連結会計年度の1株当たり純資産額が4円86銭増加し、1株当たり当期純利益金額に与える影響は軽微であります。
 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 (平成26年3月31日)	当連結会計年度 (平成27年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	63,875	71,331
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)	63,875	71,331
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)	56,233	56,229

4. 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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
当期純利益 (百万円)	3,444	6,616
普通株主に帰属しない金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益 (百万円)	3,444	6,616
普通株式の期中平均株式数 (千株)	56,377	56,231

(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 退任予定取締役

取締役	阿部	和彦
取締役	山下	佳文
取締役	一井	克彦

② 退任予定日

平成27年6月12日開催予定の第36期定時株主総会終結の時をもって任期満了のため退任