

# 財務の状況

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

## 1. 業績

2018年3月期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きました。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きました。

このような情勢のもと、当社は2018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790万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きました。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きました。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きました。

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しました。

## 2. 売上・利益の状況

### (1) 売上高

当期の売上高は、945億15百万円(前期比8.4%増)となりました。主力ビジネスであるデジタルコンテンツ事業において、新作『モンスターハンター：ワールド』が記録的なヒットにより業績をけん引したほか、『バイオハザード7 レジデント イービル』をはじめとするリピータイトルもダウンロード販売を中心として順調に推移し、増収に貢献しました。

他方、アミューズメント機器事業は、主力のパチスロ機販売において近年の型式試験方法の変更および法改正が影響しました。この結果、販売台数が前期比で3.5万台減少したものの、全体では好調なデジタルコンテンツ事業の成長が補填し、連結売上高は前期比で73億45百万円の増収となりました。

### (2) 営業利益

当期の売上原価は598億95百万円(前期比6.1%増)、売上原価率は63.4%と前期比で1.3ポイント低下しました。主力タイトルの

ヒットを主因とする売上増に伴い、原価率は低下しています。

また、販売費及び一般管理費は185億82百万円(前期比8.8%増)、売上高に占める販管費率は19.7%と前期比で0.1ポイント増加しました。販管費の増加要因は増収に伴う変動費増であり、販管費率は概ね期初計画の19.9%と同水準で推移しました。

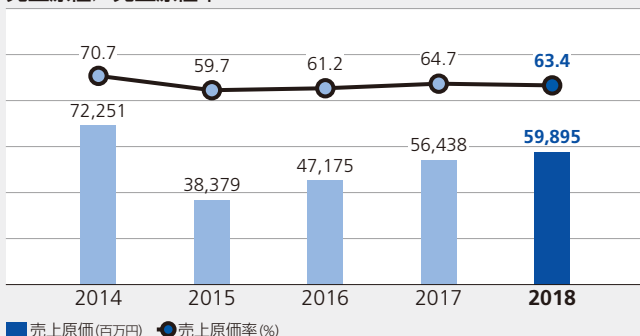
この結果、営業利益は160億37百万円(前期比17.5%増)と最高益を更新し、5期連続の増益となりました。また、営業利益率は、17.0%と前期比で1.3ポイント上昇しました。

### (3) 親会社株主に帰属する当期純利益

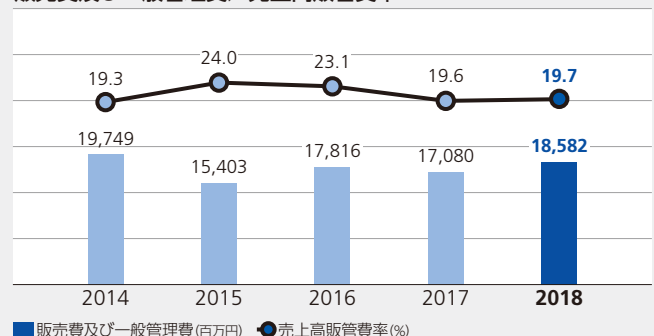
当期は、営業外費用として為替差損4億7百万円を計上したものの、営業増益に伴い経常利益は152億54百万円(前期比21.2%増)となりました。

これらの増益の結果、株主に帰属する当期純利益は109億37百万円(前期比23.2%増)、当期純利益率は11.6%(前期比1.4ポイント増)となり、全ての利益項目で過去最高を更新しました。

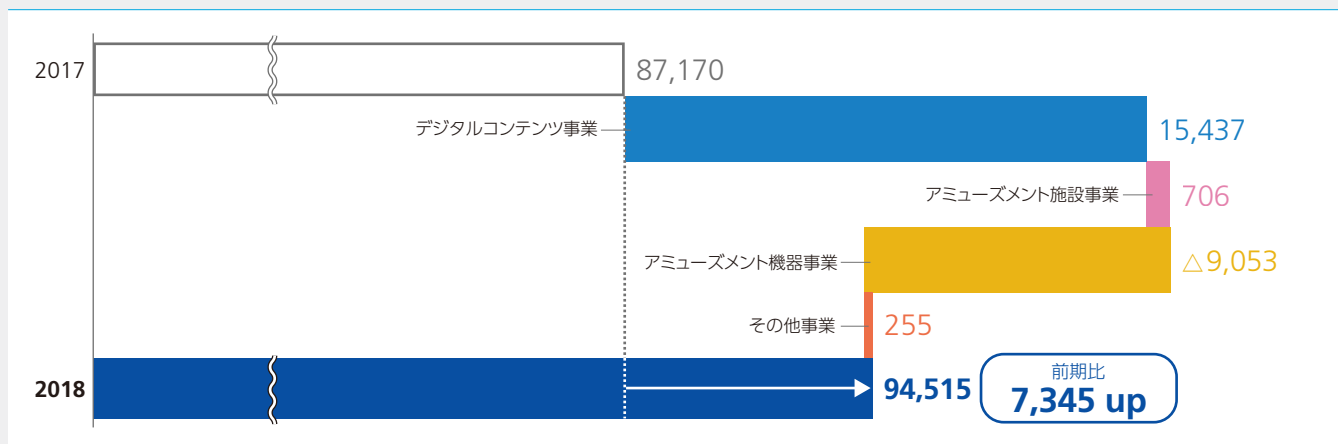
売上原価／売上原価率



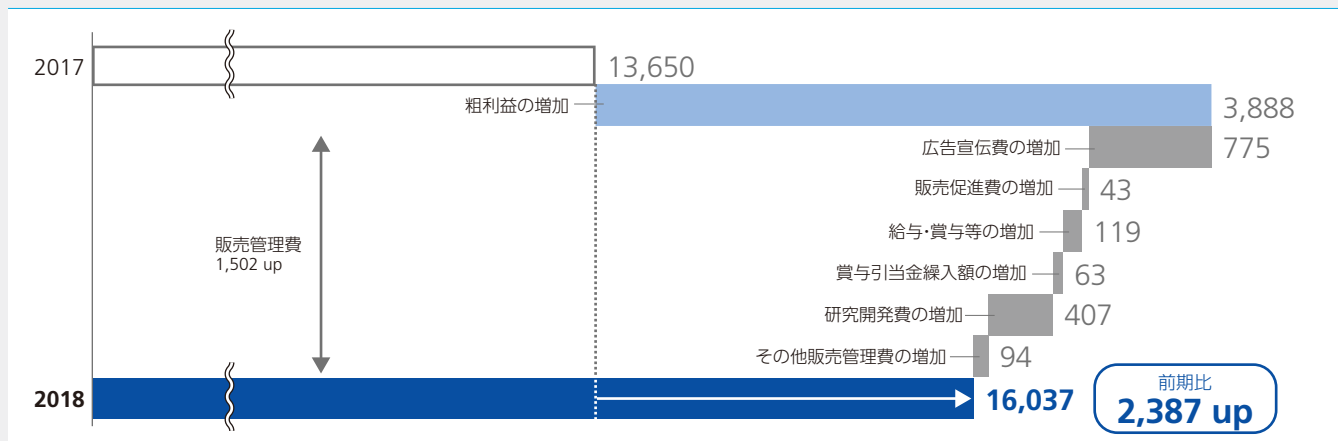
販売費及び一般管理費／売上高販管費率



売上高 分析図 (百万円)



営業利益 分析図 (百万円)



### 3. 財政状態

#### (1) 資産

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す。

#### (2) 負債

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す。

#### (3) 純資産

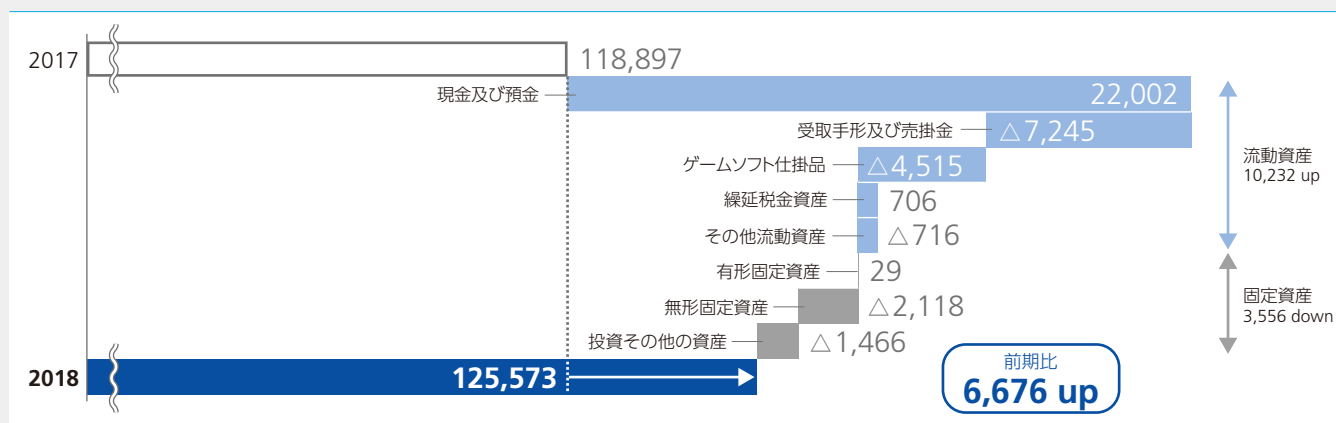
前連結会計年度末に比べ76億46百万円増加し854億21百万円となりました。

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す。

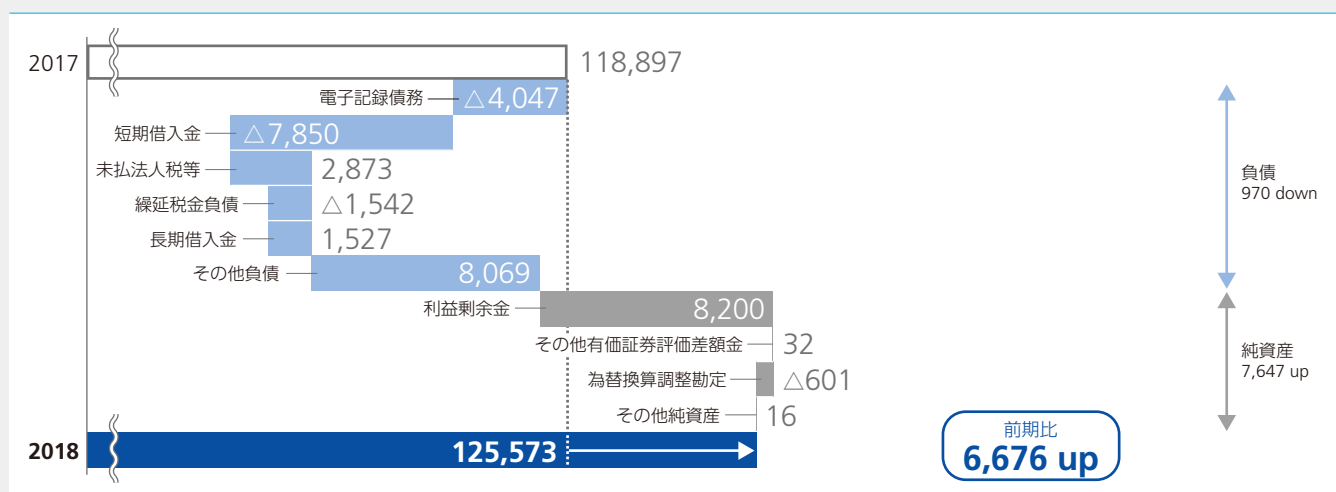
# 財務の状況

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

資産の部 分析図 (百万円)



負債・純資産の部 分析図 (百万円)



## 4. キャッシュ・フローの状況

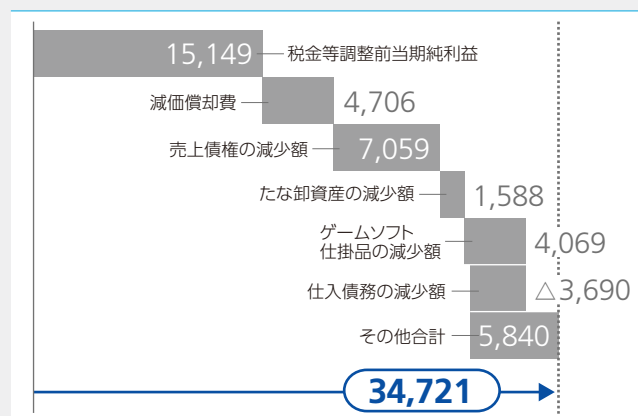
当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は222億1百万円増加し465億39百万円となりました。

### (1) 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)によるものです。

営業キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

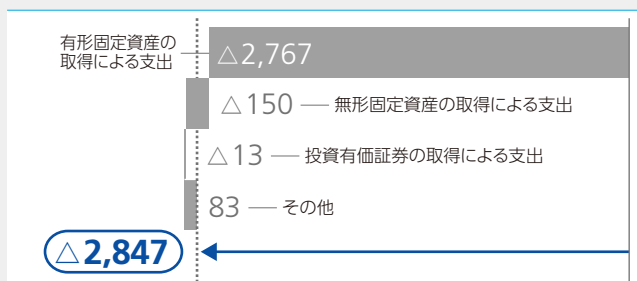


**(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー**

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)によるものです。

投資キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

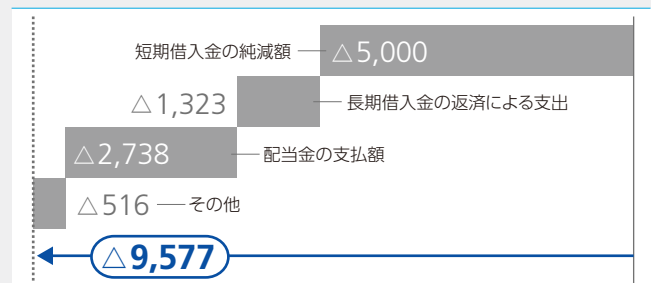


**(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー**

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)によるものです。

財務キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)



**5. 当社財務の強み**

**(1) 本業における高収益性**

当社では、中期的な経営目標として営業利益額の安定的な成長を掲げています。個別タイトルの採算性を精査し、利益貢献が見込める案件への選択と集中により開発コストの投資効率を高めることで、収益性の向上と利益成長の両立を図っています。この方針のもと、2018年3月期においては、売上高は945億15百万円と国内競合主要5社(※)中で5位(※)ながら、営業利益率(17.0%)は2位に位置しています。また、各社の基幹ビジネスであるゲームソフトの販売事業での利益率の比較においても、当社のデジタルコンテンツ事業(25.8%)は、2位になりました。今後の展望として、高収益性を維持する方針に変更はありませんが、ゲーム関連技術の急速な進展に伴う市場変化に備え、新分野への先行投資も必要であるため、営業利益率15%を最低限維持しながら、中長期での成長に向けた投資を並行していきます。

※ 家庭用ゲームソフト販売を主力とする国内競合メーカーを当社にて選定。文中の順位は各社開示情報に基づく当社調べ。

**収益性比較**

(2018年3月期)

	売上高 (百万円)	営業利益率 (%)	ゲーム事業 利益率(%)
カプコン	94,515	17.0	25.8
スクウェア・エニックス HD	250,394	15.2	22.7
セガサミー HD	323,664	5.5	10.3
バンダイナムコ HD	678,312	11.1	15.3
コナミ HD	239,497	18.9	31.1

(各社開示情報をもとに当社作成)

**(2) 高フリーキャッシュ・フローに基づく財務面での柔軟性**

2018年3月期においては、中核のコンシューマビジネスにおける大型タイトルの記録的なヒットを主因として、営業キャッシュ・フローは347億21百万円となりました。投資キャッシュ・フローは当社として標準的な水準である▲28億47百万円となった結果、当期のフリーキャッシュ・フローは318億74百万円となりました。事業規模の大きい競合との比較でフリーキャッシュ・フローでは2位であり、売上高フリーキャッシュ・フロー率(33.7%)では、主要5社中で1位となりました。業界水準に対し財務面での柔軟性が高く引き続き成長に向けた施策を中長期的な視点で推進するほか、資本政策の更なる拡充にも取り組んでいきます。

**フリーキャッシュ・フロー比較**

(2018年3月期)

	フリーキャッシュ・フロー (百万円)	売上高フリーキャッシュ・ フロー率(%)
カプコン	31,874	33.7
スクウェア・エニックス HD	22,447	9.0
セガサミー HD	6,065	1.9
バンダイナムコ HD	-8,200	-1.2
コナミ HD	35,496	14.8

(各社開示情報をもとに当社作成)