

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

2019年3月期連結会計年度における当業界は、国内でモバイルゲームが減速したほか、家庭用ゲーム市場は成熟化傾向によりまだら模様ながら全体として概ね堅調に推移しました。

一方、2018年のジャカルタ・アジア大会で公開競技となったeスポーツにおいて、ファン層の裾野拡大に向けてリーグ戦の開幕やプロチームが発足するなど、全国的に人気広がってきました。このような状況のもと、当社は2018年に市場を席巻した『モンスターハンター：ワールド』が続伸したことにより出荷本数が1,240万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新したほか、当期の主力タイトル『バイオハザード RE:2』が420万本を超える

大ヒットを放ったことに加え、同じく『デビル メイ クライ 5』も海外で定着した人気により210万本を出荷するなど、いずれも訴求力を発揮したことにより好調に推移しました。また、2018年から脚光を浴びているeスポーツでは、「東京ゲームショー2018」において開催した「CAPCOM Pro Tour (カプコンプロツアー) ジャパンプレミア」が観戦者の熱気に包まれ盛り上がったほか、2019年2月にeスポーツの源流とも呼ばれる人気格闘ゲームを活用したカプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を開幕するなど、新たな事業領域を開拓するため積極的に布石を打ってきました。

2. 売上・利益の状況

(1) 売上高

当期の売上高は、1,000億31百万円(前期比5.8%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『バイオハザード RE:2』と『デビル メイ クライ 5』が計画を上回り推移したほか、前期に発売した『モンスターハンター：ワールド』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グローバルで伸長し、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型式試験方法の変更および法改正が引き続き影響しました。この結果、販売台数が7.8千台と前年実績を下回ったものの、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55億16百万円の増収となりました。

(2) 営業利益

当期の売上原価は628億9百万円(前期比4.9%増)、売上原価率は62.8%と前期比で0.6ポイント低下しました。大型タイトルの

躍進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190億78百万円(前期比2.7%増)、売上高に占める販管費率は19.1%と前期比で0.6ポイント低下しました。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21.9%を下回る水準で推移しました。

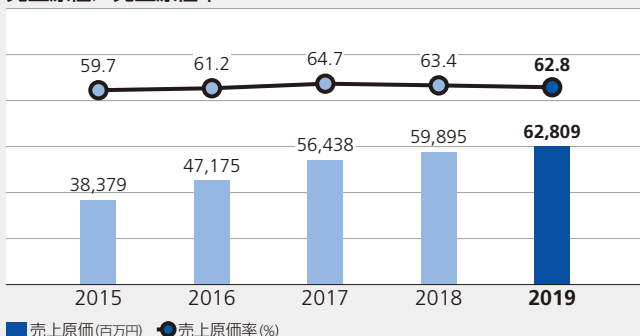
この結果、営業利益は181億44百万円(前期比13.1%増)と最高益を更新し、6期連続の増益となりました。また、営業利益率は、18.1%と前期比で1.1ポイント上昇しました。

(3) 親会社株主に帰属する当期純利益

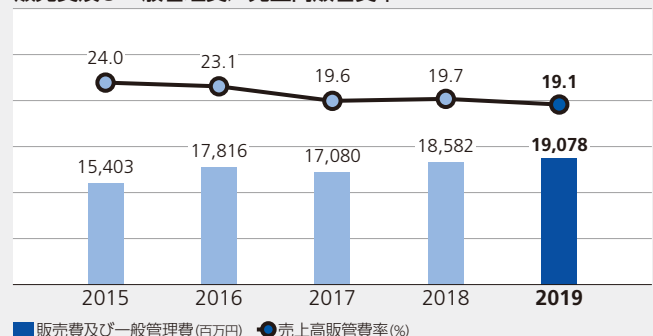
当期は、営業外費用として海外子会社のオフィス閉鎖に伴い割増退職金6億1百万円を計上したものの、営業増益に伴い経常利益は181億94百万円(前期比19.3%増)となりました。

これらの増益の結果、親会社株主に帰属する当期純利益は125億51百万円(前期比14.8%増)、当期純利益率は12.5%(前期比0.9ポイント上昇)となり、全ての利益項目で過去最高を更新しました。

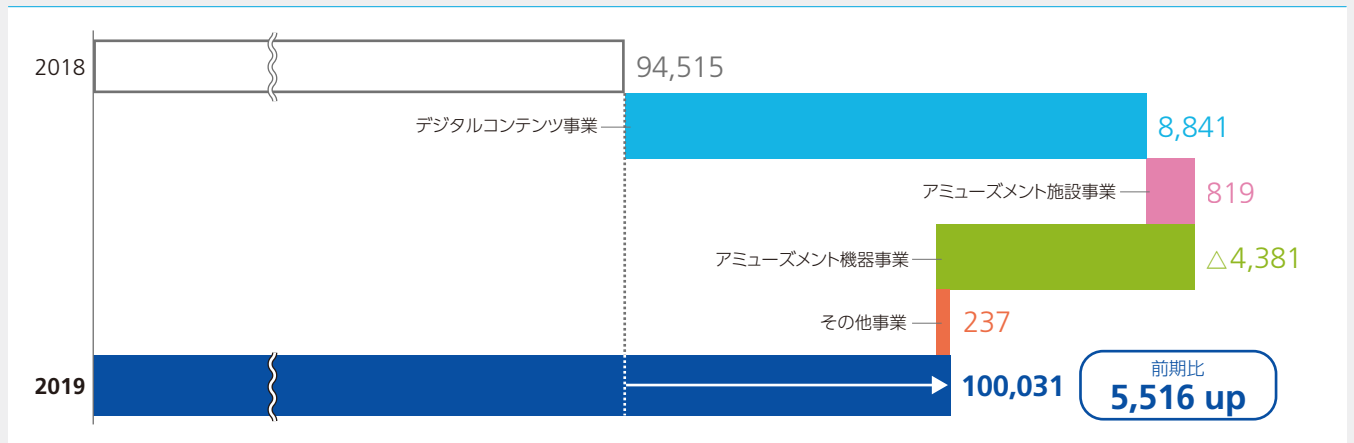
売上原価／売上原価率



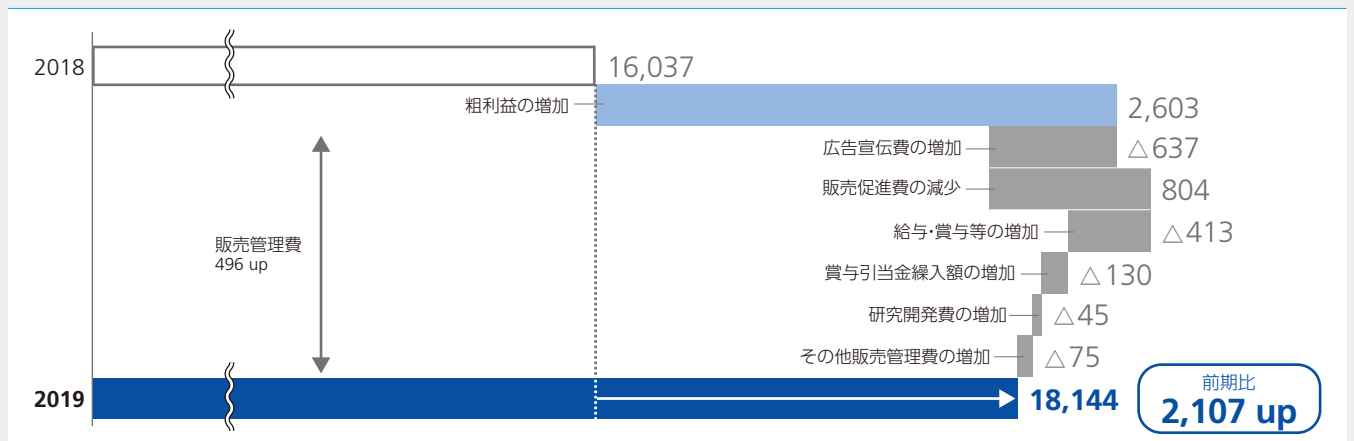
販売費及び一般管理費／売上高販管費率



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14億21百万円減少し1,234億7百万円となりました。

主な増加は、「現金及び預金」64億64百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」87億8百万円によるものです。

(2) 負債

前連結会計年度末に比べ47億50百万円減少し346億58百万円となりました。

主な減少は、「長期借入金」15億79百万円によるものです。

(3) 純資産

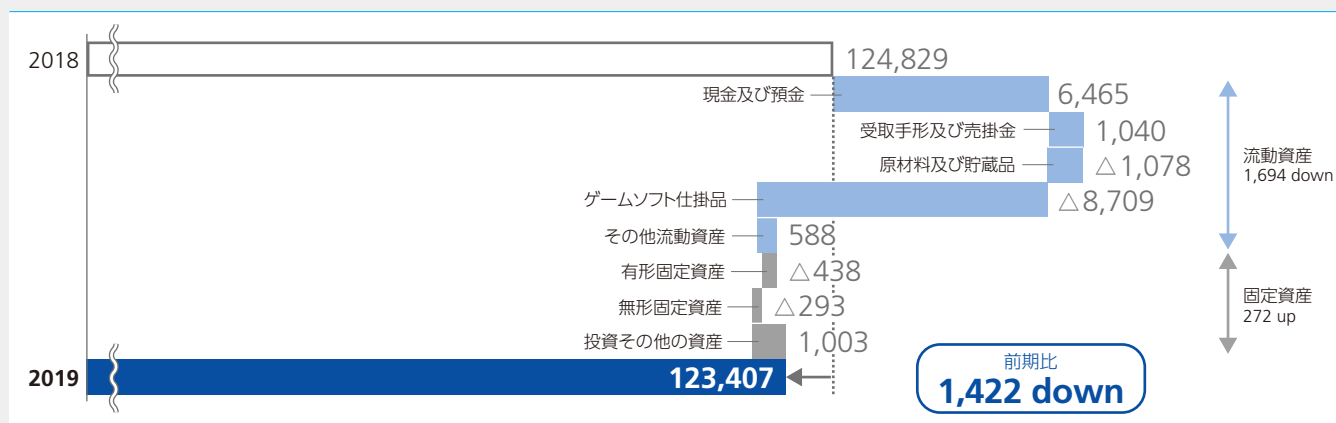
前連結会計年度末に比べ33億28百万円増加し887億49百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」125億51百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」35億58百万円および「自己株式の取得」60億1百万円によるものです。

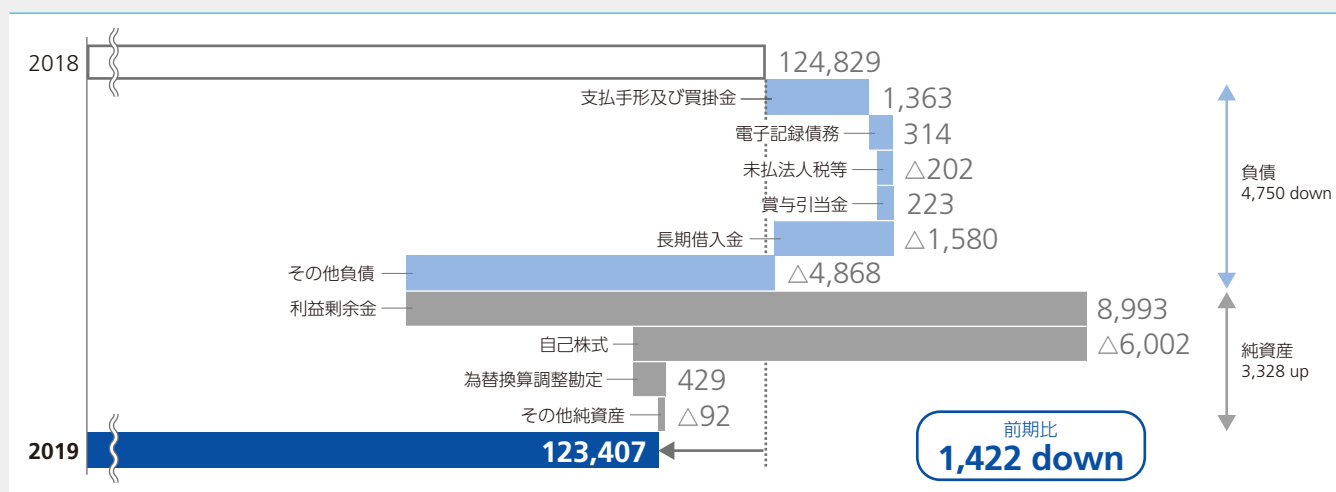
財務の状況

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

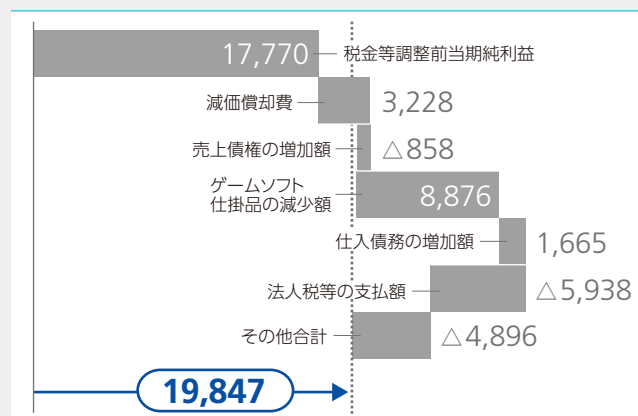
当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は64億65百万円増加し530億4百万円となりました。

(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、198億47百万円(前連結会計年度は347億21百万円)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」177億70百万円(同151億49百万円)、「減価償却費」32億28百万円(同47億6百万円)、「ゲームソフト仕掛品の減少額」88億76百万円(同40億69百万円)、「たな卸資産の減少額」16億21百万円(同15億88百万円)であり、主な減少は「法人税等の支払額」59億38百万円(同15億46百万円)によるものです。

営業キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

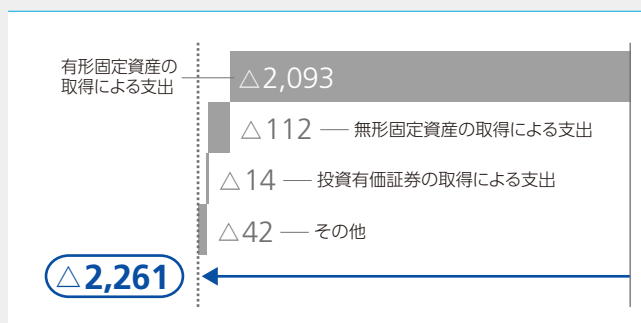


(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動に使用された資金は、22億61百万円(前連結会計年度は28億47百万円)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」20億93百万円(同27億67百万円)によるものです。

投資キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

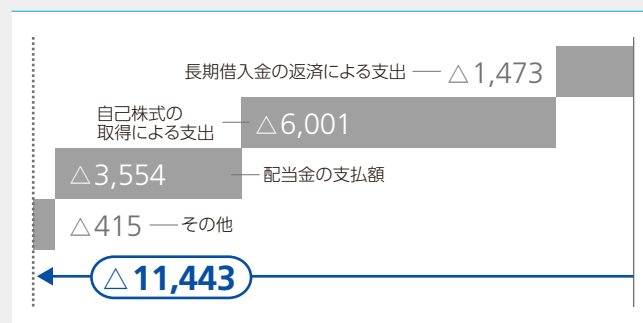


(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動に使用された資金は、114億43百万円(前連結会計年度は95億77百万円)となりました。

使用された資金の主な内訳は、「自己株式の取得による支出」60億1百万円(同5百万円)、「配当金の支払額」35億54百万円(同27億38百万円)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、2019年3月期においては、売上高は1,000億31百万円と国内競合主要5社*中で5位*ながら、営業利益率(18.1%)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(28.1%)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、営業利益率の向上を図りながら、将来に向けての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

(2019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	100,031	18.1	28.1
スクウェア・エニックス HD	271,048	9.1	14.2
セガサミー HD	331,648	3.9	6.6
バンダイナムコ HD	732,347	11.5	13.9
コナミ HD	262,549	19.2	30.9

(各社開示情報を基に当社作成)

(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

2019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ヒットを主因として、営業キャッシュ・フローは198億47百万円となりました。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▲22億61百万円となった結果、当期のフリーキャッシュ・フローは175億86百万円となりました。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3位であり、売上高フリーキャッシュ・フロー率(17.6%)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

(2019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	17,586	17.6
スクウェア・エニックス HD	-740	-0.3
セガサミー HD	-7,237	-2.2
バンダイナムコ HD	54,912	7.5
コナミ HD	26,604	10.1

(各社開示情報を基に当社作成)