

## ○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が沸騰し、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

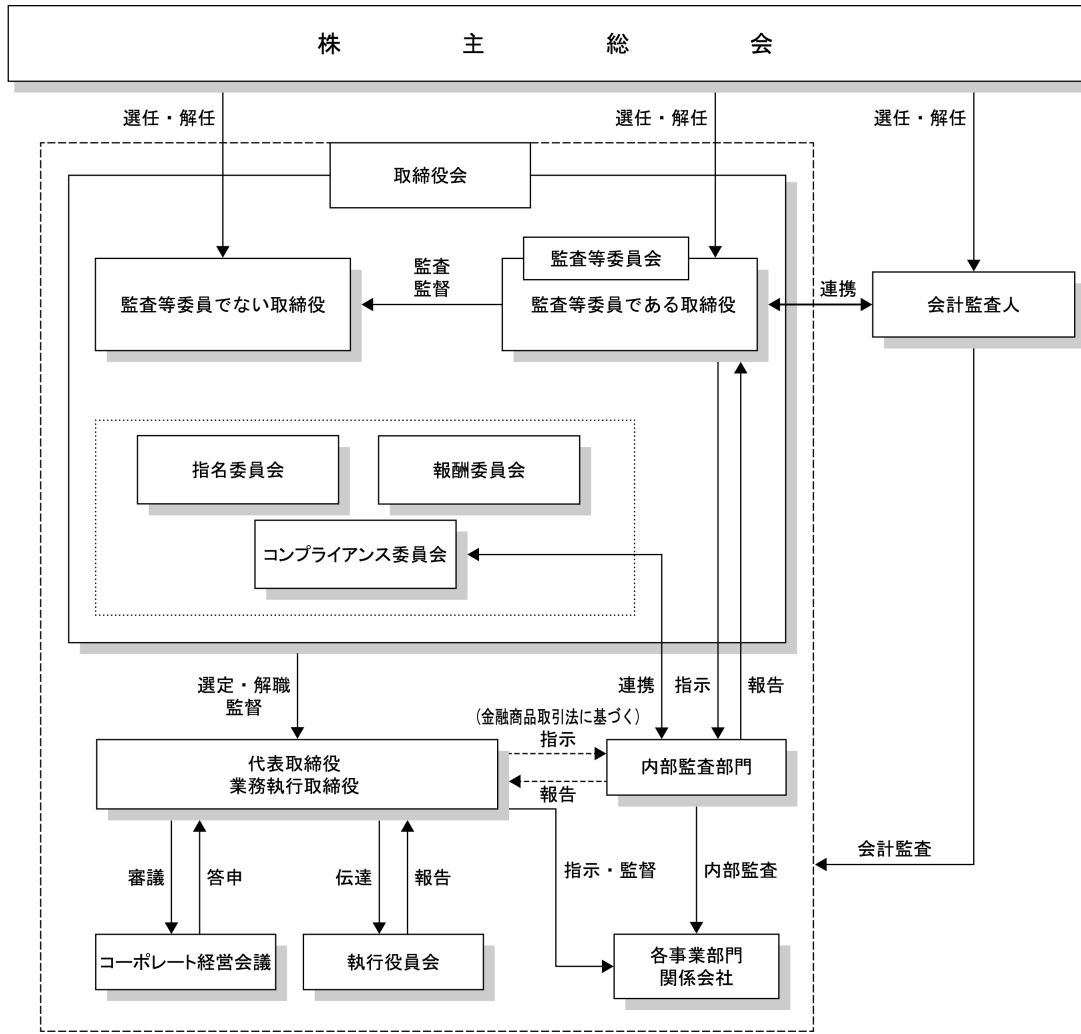
株主還元の度合いを示す総還元性向〔(配当金+自己株式取得総額)÷当期純利益〕にも留意しており、バランスの取れた資本戦略により市場の信頼獲得に努めてまいります。

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」をクリエイティブにし、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。