



株式会社カプコン
(東証第一部:9697)

2017年3月期
第3四半期 決算補足資料

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

< 目 次 >

- 1. 2017年3月期 通期計画のポイント ……P 3
- 2. 第3四半期 決算ハイライト ……P 15
- 3. 主要経営指標 ……P 30

1. 2017年3月期 通期計画のポイント

1-1. 2017年3月期 通期計画のポイント①

4期連続の営業増益に向け、
大型タイトルを積極投入ならびにリピート販売の成長を図る

(単位:百万円)

	2016/3	2017/3計画	増減
売上高	77,021	85,000	7,979
営業利益	12,029	13,600	1,571
営業利益率	15.6%	16.0%	-
経常利益	11,348	13,300	1,952
親会社株主に 帰属する当期純利益	7,745	9,000	1,255

- ブランド資産のさらなる活用により、新作大型タイトルの充実ならびに
リピート販売の拡大を図り、持続的な成長を目指す
- 1株当たり予想当期純利益 162円53銭
- 配当は 中間25円、期末25円の年間50円を予定

1-1. 2017年3月期 通期計画のポイント②

第3四半期までの営業利益進捗は、想定を若干上回る

■ 2017年3月期 四半期別営業利益構成比イメージ

(1) 第2四半期決算発表時点

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	通期
営業利益構成比イメージ	-5%	18%	20%	67%	100%

(2) 今回

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	通期
営業利益構成比イメージ	-5%	18%	25%	62%	100%
大型タイトル			CS デッドライジング4 PS モンスターハンター 狂竜戦線	CS バイオハザード7 モンスターハンターダブルクロス	
CS新作販売本数	40万本	130万本	240万本	740万本	1,150万本

※PSは収益計上時期

■ コンシューマの大型タイトルはマーケティング戦略上、下期に発売予定が集中

デジタルコンテンツ事業

1-2. デジタルコンテンツ事業 通期計画①

コンシューマでは大型タイトルの販売に注力
PCオンライン・モバイルは、既存主力タイトルの増勢を図る

■ 2017年3月期 今後の見通し(コンシューマ)

- ・『バイオハザード7 レジデント イービル』および『モンスターハンターダブルクロス』を投入、計画本数の達成を目指す

■ 2017年3月期 今後の見通し(モバイルコンテンツ)

- ・『モンスターハンターエクスペディア』は、アップデートにより更なる活性化を図る

■ 2017年3月期 今後の見通し(PCその他)

- ・国内主力タイトルは今後も定期的なアップデートを実施
- ・中国向けライセンスタイトルでのロイヤリティ収益の計上を見込む

1-2. デジタルコンテンツ事業 通期計画②

主力2ブランドから新作を投入
販売計画の達成を目指す

■ 2017年3月期 主要タイトル販売計画(コンシューマ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売予定日	計画
PS4 XOne PC	バイオハザード7 レジデント イービル	日本	2017/1/26	4,000
		北米	2017/1/24	
		欧州	2017/1/24	
3DS	モンスターハンターダブルクロス	日本	2017/3/18	2,000

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

1-2. デジタルコンテンツ事業 通期計画③

パッケージおよびDLC販売本数の伸長を見込み
通期本数計画を見直し

■ 2017年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2015/3	2016/3	2017/3 新計画	増減	2017/3 期初計画
タイトル数	33	45	41	-4	35
パッケージ					
日本	4,000	4,700	3,350	-1,350	3,400
北米	2,400	2,600	4,800	2,200	3,500
欧州	1,300	1,200	2,000	800	1,600
アジア	300	400	350	-50	500
パッケージ計	8,000	8,900	10,500	1,600	9,000
DLC					
本編DLC計	5,000	6,100	9,500	3,400	7,500
合計	13,000	15,000	20,000	5,000	16,500

1-2. デジタルコンテンツ事業 通期計画④

PCその他の推移を踏まえ計画を見直すものの
 コンシューマおよびモバイルは順調に推移

■ 2017年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2015/3	2016/3	2017/3 新計画	増減	2017/3 期初計画	
売上高	453	525	575	50	590	
営業利益	102	121	116	-5	143	
営業利益率	22.5%	23.1%	20.2%	-	24.2%	
コンシューマ						
売上内訳	パッケージ	262	312	330	18	330
	DLC	90	109	140	31	140
	コンシューマ計	352	421	470	49	470
	モバイルコンテンツ	41	33	40	7	40
	PCその他	60	71	65	-6	80

アミューズメント施設事業

1-3. アミューズメント施設事業 通期計画

効率的な運営および新業態への展開を継続
通期計画の達成を図る

■ 2017年3月期 今後の見通し

- ・ 未出店地域への新規出店および新たなビジネス領域を開拓
- ・ 第4四半期に出店 2 店舗、退店 1 店舗を予定(計 36 店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比: 100%

■ 2017年3月期 通期計画

(単位: 億円)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	増減
売上高	92	90	90	0
営業利益	9	6	8	2
営業利益率	10.2%	7.7%	8.9%	-
既存店売上前年比	90%	96%	100%	-

アミューズメント機器事業

1-4. アミューズメント機器事業 通期計画

パチスロ機販売の好調を踏まえ
事業計画を上方修正

■ PS事業 2017年3月期 今後の見通し

- ・ 来期以降に向け、新作機種の開発に注力

■ 業務用機器販売事業 2017年3月期 今後の見通し

- ・ 既存商材の販売を継続

■ 2017年3月期 通期計画

(単位: 億円)

	2015/3	2016/3	2017/3 新計画	増減	2017/3 期初計画
売上高	75	133	165	32	150
営業利益	27	28	50	22	30
営業利益率	36.3%	21.1%	30.3%	-	20.0%

※ 売上比 PS事業 : AM事業 = 9 : 1

第3四半期 決算ハイライト

2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

デジタルコンテンツにおける前期大型タイトルの
反動減により減収減益

■ 2015/12実績 対 2016/12実績

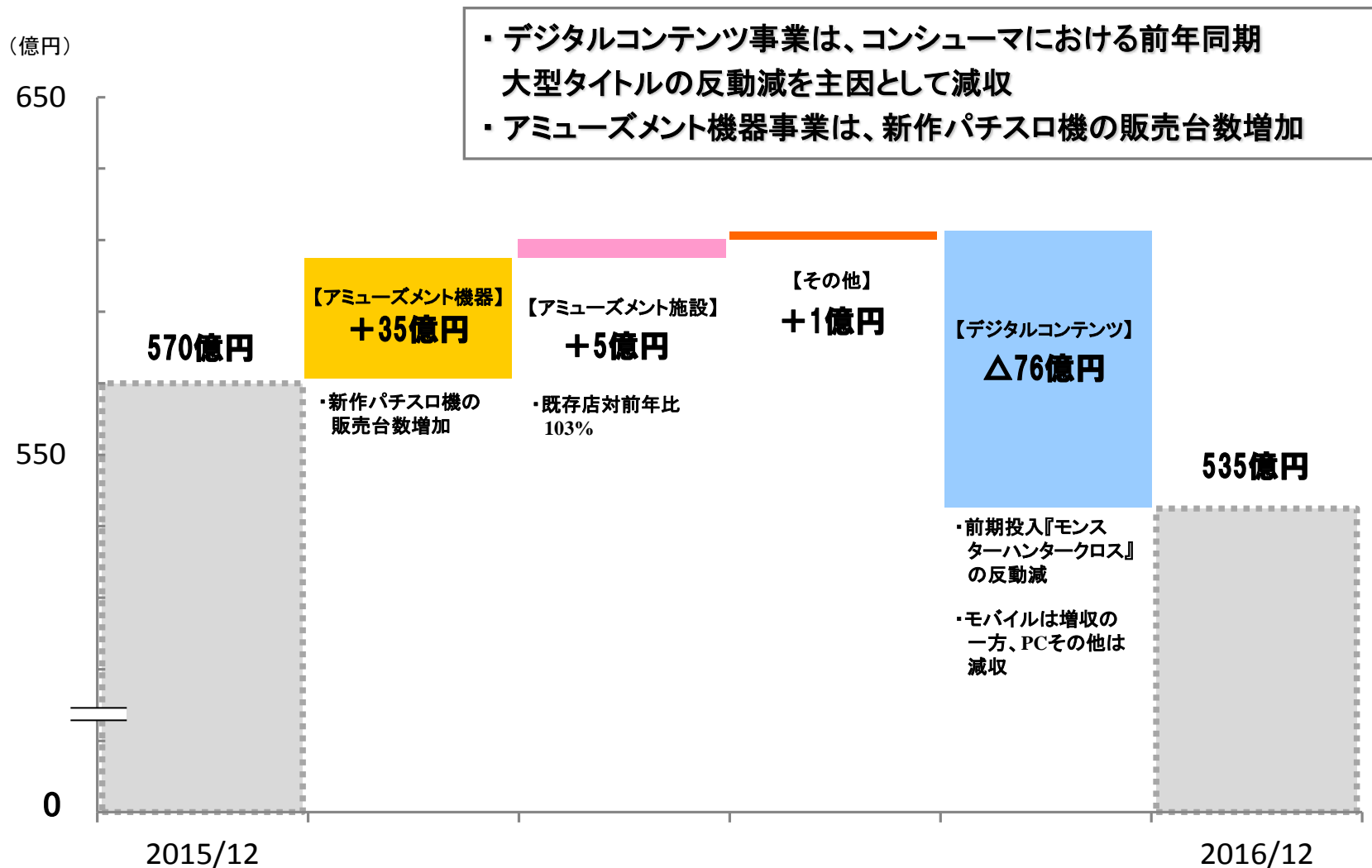
(単位:百万円)

	2015/12	2016/12	増減
売上高	57,060	53,507	-3,553
営業利益	10,604	5,119	-5,485
経常利益	10,640	4,147	-6,493
親会社に帰属する 四半期純利益	7,006	2,762	-4,244

- コンシューマにおいて前年同期に投入した大型タイトルの反動減を
主因として、減収減益
- 上期の円高の影響により為替差損 716百万円を計上
- 1株当たり四半期純利益 49円70銭

2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

■ 2016/12 売上高増減要因



2-1. 決算ハイライト(連結業績③)

■ 2016/12 営業利益増減要因

(億円)



2-1. 決算ハイライト(貸借対照表)

■ 2016/12 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2016/3	2016/12	増減
受取手形及び売掛金	9,879	16,341	6,462
ゲームソフト仕掛品	24,825	29,996	5,171

(1) 受取手形および売掛金

- ・当四半期末月における自社パチスロ機の販売による増加

(2) ゲームソフト仕掛品

- ・コンシューマでの開発進行に伴う増加

(単位:百万円)

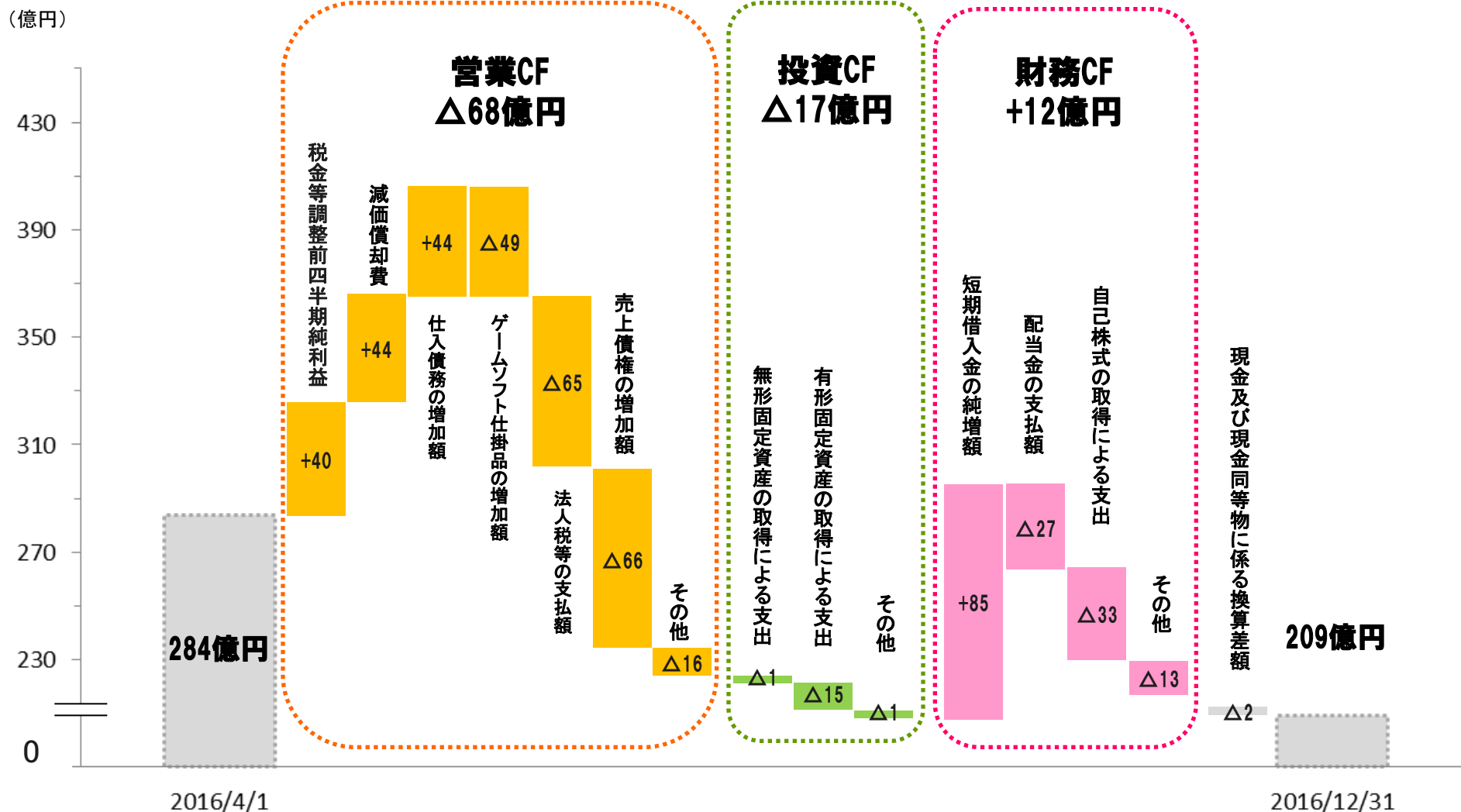
負債の部	2016/3	2016/12	増減
短期借入金	1,497	9,979	8,482
電子記録債務	888	4,162	3,274

(3) 短期借入金

- ・コミットメントラインの利用による増加

2-1. 決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

■ 2016/12 キャッシュフロー計算書 増減要因



デジタルコンテンツ事業

2-2. デジタルコンテンツ事業 実績①

主カブランドを活用し、
新作およびリピートでの販売に注力

■ 第3 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『デッドライジング4』を2016年12月に発売し、販売本数の伸長を目指す
- ・現行機版『バイオハザード6』『5』『4』は、3作合計で累計200万本を突破

■ 第3 四半期(累計) 主要タイトル販売実績(コンシューマ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
3DS	モンスターハンタークロス (リピート)	日本	2015/11/28	900
		北米	2016/7/15	
		欧州	2016/7/15	
PS4 XOne	バイオハザード5 (移植版)	日本	2016/6/28	750
		北米	2016/6/28	
		欧州	2016/6/28	
PS4 XOne	バイオハザード6 (移植版:リピート)	日本	2016/3/29	700
		北米	2016/3/29	
		欧州	2016/3/29	
Xone PC	デッドライジング4	日本	2016/12/8	700
		北米	2016/12/6	
		欧州	2016/12/6	

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

2-2. デジタルコンテンツ事業 実績②

リピート販売を中心とするDLCの好調により
前年同期比で販売本数は伸長

■ 第3 四半期（累計） 販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

	2014/12	2015/12	2016/12	増減
タイトル数	20	28	33	5
パッケージ				
日本	3,500	4,000	1,450	-2,550
北米	1,600	1,100	2,700	1,600
欧州	500	500	900	400
アジア	100	200	150	-50
パッケージ計	5,700	5,800	5,200	-600
DLC				
本編DLC計	3,000	4,000	6,500	2,500
合計	8,700	9,800	11,700	1,900

2-2. デジタルコンテンツ事業 実績③

モバイルコンテンツは国内向け主カタイトルを中心に運営
PCオンラインは既存タイトルの活性化を図る

■ 第3 四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・ 国内向け『モンスターハンターエクスポア』、『スヌーピードロップス』は安定した収益寄与
- ・ 新組織 カプコン・モバイルより、第1弾タイトル『オトモンドロップ モンスターハンター ストーリーズ』(Android/iOS版) 2016年11月に配信

■ 第3 四半期 事業概況(PCその他)

- ・ 『モンスターハンター フロントニアZ』へ、2016年11月9日に大型アップデートを実施し
順調な滑り出し
- ・ 『ブレスオブファイア6』は軟調に推移

2-2. デジタルコンテンツ事業 実績④

コンシューマにおける大型タイトルの反動減および
PCその他でのライセンス収益の減少などにより減収減益

■ 第3 四半期（累計） 実績

（単位：億円）

	2014/12	2015/12	2016/12	増減	
売上高	324	360	284	-76	
営業利益	84	97	14	-83	
営業利益率	26.1%	26.9%	5.1%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	190	217	131	-86
	DLC	53	63	82	19
	コンシューマ計	243	280	213	-67
モバイルコンテンツ					
	33	24	29	5	
PCその他					
	48	56	42	-14	

アミューズメント施設事業

2-3. アミューズメント施設事業 実績

市場環境の改善に伴い、既存店売上高は復調傾向
前年同期比では増収増益

■ 第3四半期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 103%（上期104%・第3四半期 102%）
- ・ 当四半期での出退店はなし

■ 第3四半期実績

（単位：億円）

	2014/12	2015/12	2016/12	増減
売上高	69	65	70	5
営業利益	7	4	6	2
営業利益率	11.0%	7.0%	8.6%	-
既存店売上前年比	90%	94%	103%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2015/3	2016/3	2016/12	2017/3 計画
出店	1	4	1	3
退店	1	3	0	1
総店舗数	33	34	35	36

アミューズメント機器事業

2-4. アミューズメント機器事業 実績

パチスロ機『モンスターハンター 狂竜戦線』が業績を牽引
販売台数の増加により増収増益

■ PS事業 第3四半期概況

- ・ パチスロ機『モンスターハンター 狂竜戦線』、2016年末に投入
- ・ 販売台数(9ヵ月累計) 3機種 5万7千台

■ 業務用機器販売事業 第3四半期概況

- ・ 既存商材の販売を継続

■ 第3四半期実績

(単位:億円)

	2014/12	2015/12	2016/12	増減
売上高	70	130	165	35
営業利益	27	28	54	26
営業利益率	39.8%	22.1%	32.7%	-

※ 売上比 PS事業 : AM事業 = 9 : 1

補足：主要經營指標

3-1. 主要経営指標 ①

●経営成績

(単位:百万円)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
売上高	64,277	77,021	85,000	110.4%	53,507
売上総利益	25,898	29,846	31,200	104.5%	16,201
利益率	40.3%	38.8%	36.7%	-	30.3%
販売管理費	15,403	17,816	17,600	98.8%	11,081
営業利益	10,582	12,029	13,600	113.1%	5,119
利益率	16.5%	15.6%	16.0%	-	9.6%
経常利益	10,851	11,348	13,300	117.2%	4,147
利益率	16.9%	14.7%	15.6%	-	7.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	6,616	7,745	9,000	116.2%	2,762
利益率	10.3%	10.1%	10.6%	-	5.2%

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
デジタルコンテンツ	売上高	45,351	52,577	57,500	109.4%	28,428
	営業利益	10,208	12,167	11,600	95.3%	1,461
	利益率	22.5%	23.1%	20.2%	-	5.1%
アミューズメント施設	売上高	9,241	9,056	9,000	99.4%	7,069
	営業利益	940	699	800	114.4%	611
	利益率	10.2%	7.7%	8.9%	-	8.6%
アミューズメント機器	売上高	7,540	13,343	16,500	123.7%	16,591
	営業利益	2,736	2,812	5,000	177.8%	5,422
	利益率	36.3%	21.1%	30.3%	-	32.7%
その他	売上高	2,144	2,043	2,000	97.9%	1,418
	営業利益	661	511	700	137.0%	562
	利益率	30.8%	25.0%	35.0%	-	39.6%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
日本	50,877	57,737	54,500	94.4%	39,308
北米	8,678	12,384	21,000	169.6%	10,390
欧州	3,413	5,221	7,900	151.3%	2,923
その他	1,308	1,681	1,600	95.2%	884

3-1. 主要経営指標 ②

●CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位: 千本)

		2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
Playstation 3	タイトル数(SKU)	13	19	-	-	13
PlayStation4	計	2,450	3,500	-	-	2,100
PSP	タイトル数(SKU)	5	8	-	-	4
PS Vita	計	250	300	-	-	150
Wii	タイトル数(SKU)	-	-	-	-	-
Wii U	計	150	100	-	-	-
NintendoDS	タイトル数(SKU)	5	7	-	-	4
Nintendo 3DS	計	3,750	4,100	-	-	1,600
Xbox 360	タイトル数(SKU)	7	6	-	-	7
Xbox One	計	1,200	650	-	-	1,300
PCその他	タイトル数(SKU)	3	4	-	-	5
	計	200	250	-	-	50
パッケージ計	タイトル数(SKU)	33	44	41	-3	33
	計	8,000	8,900	10,500	118.0%	5,200
本編DLC計	タイトル数(SKU)	-	1	-	-1	-
	計	5,000	6,100	9,500	155.7%	6,500
合計	タイトル数(SKU)	33	45	41	-4	33
	計	13,000	15,000	20,000	133.3%	11,700

※ 本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ

●CSソフト出荷本数 <他社タイトル/旧作・廉価版> (内訳)

(単位: 千本)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
他社タイトル	750	750	450	60.0%	450
旧作・廉価版	6,000	7,000	8,500	121.4%	7,600

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位: 千本)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/12
日本	4,000	4,700	3,350	71.3%	1,450
北米	2,400	2,600	4,800	184.6%	2,700
欧州	1,300	1,200	2,000	166.7%	900
アジア	300	400	350	87.5%	150
本編DLC(全世界)	5,000	6,100	9,500	155.7%	6,500
合計	13,000	15,000	20,000	133.3%	11,700