



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2018年3月期
第1四半期決算概況

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. 2018年3月期 通期業績のポイント ……P 3
- 2. 決算ハイライト ……P 6
- 3. 事業セグメント別概況 ……P 12
- 4. 補足:主要経営指標 ……P 23

1. 2018年3月期 通期業績のポイント

1. 2018年3月期 通期業績のポイント(1)

デジタルコンテンツ事業での成長を原動力として
5期連続の営業増益を目指す

(単位:百万円)

	2017/3	2018/3計画	増減
売上高	87,170	93,000	5,830
営業利益	13,650	14,500	850
営業利益率	15.7%	15.6%	-
経常利益	12,589	14,000	1,411
親会社株主に 帰属する当期純利益	8,879	9,500	621

- コンシューマの安定成長 およびモバイル・PCオンラインの改善等により
前期比で増収増益を図る

成長戦略の進捗状況

■ コンシューマビジネスの拡充

- ・ 『モンスターハンター:ワールド』 2018年初頭に全世界で発売
- ・ 『マーベル VS. カプコン:インフィニット』 2017年9月に全世界で発売
- ・ 商品群の拡充によるリピート販売の伸長(第1四半期:185万本)

■ オンラインビジネスの立て直し

- ・ 協業に伴うライセンス収入を計上
- ・ ヒット作の創出に向けた協業先との取組みを継続

2. 決算ハイライト

2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

■ 2016/6 実績 vs. 2017/6 実績

(単位:百万円)

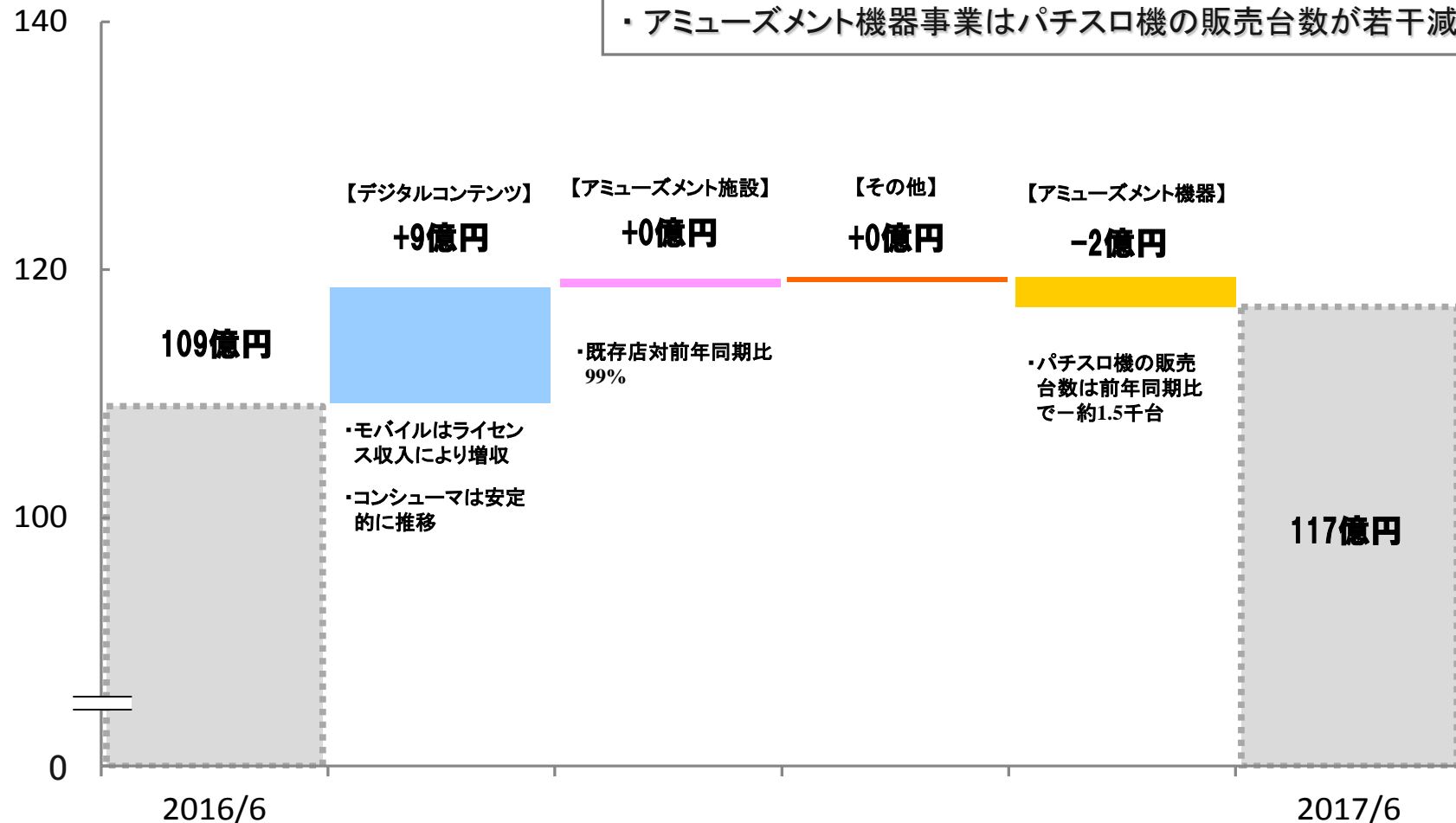
	2016/6	2017/6	増減
売上高	10,927	11,746	819
営業利益	-726	784	1,510
経常利益	-2,080	772	2,852
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-1,411	521	1,932

- モバイルでのライセンス収入およびPCオンラインの改善を主因として、前年同期比で増収増益
- 為替差益 9百万円を計上(前年同期は為替差損 1,335百万円を計上)
- 通期計画に対して順調に進捗

2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

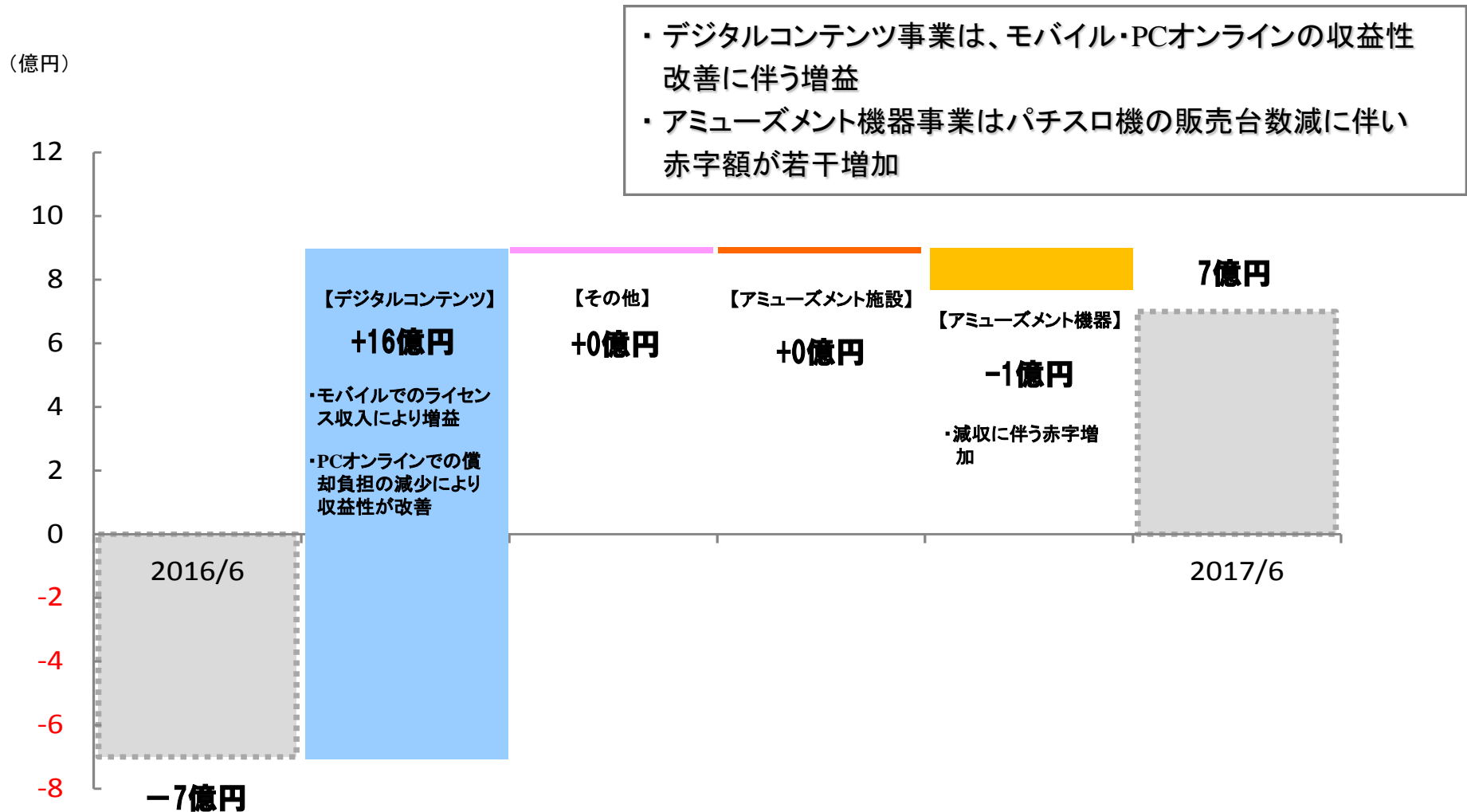
■ 2017/6 売上高増減要因

(億円)



2-1. 決算ハイライト(連結業績③)

■ 2017/6 営業利益増減要因



2-2. 財務状況(貸借対照表)

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2017/3	2017/6	増減
ゲームソフト仕掛品	30,150	34,631	4,481
受取手形及び売掛金	20,175	4,738	-15,437

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・ コンシューマでのラインナップ拡充と開発進行に伴う増加

(2) 受取手形及び売掛金

- ・ 前期発売タイトルの売掛金回収により減少

(単位:百万円)

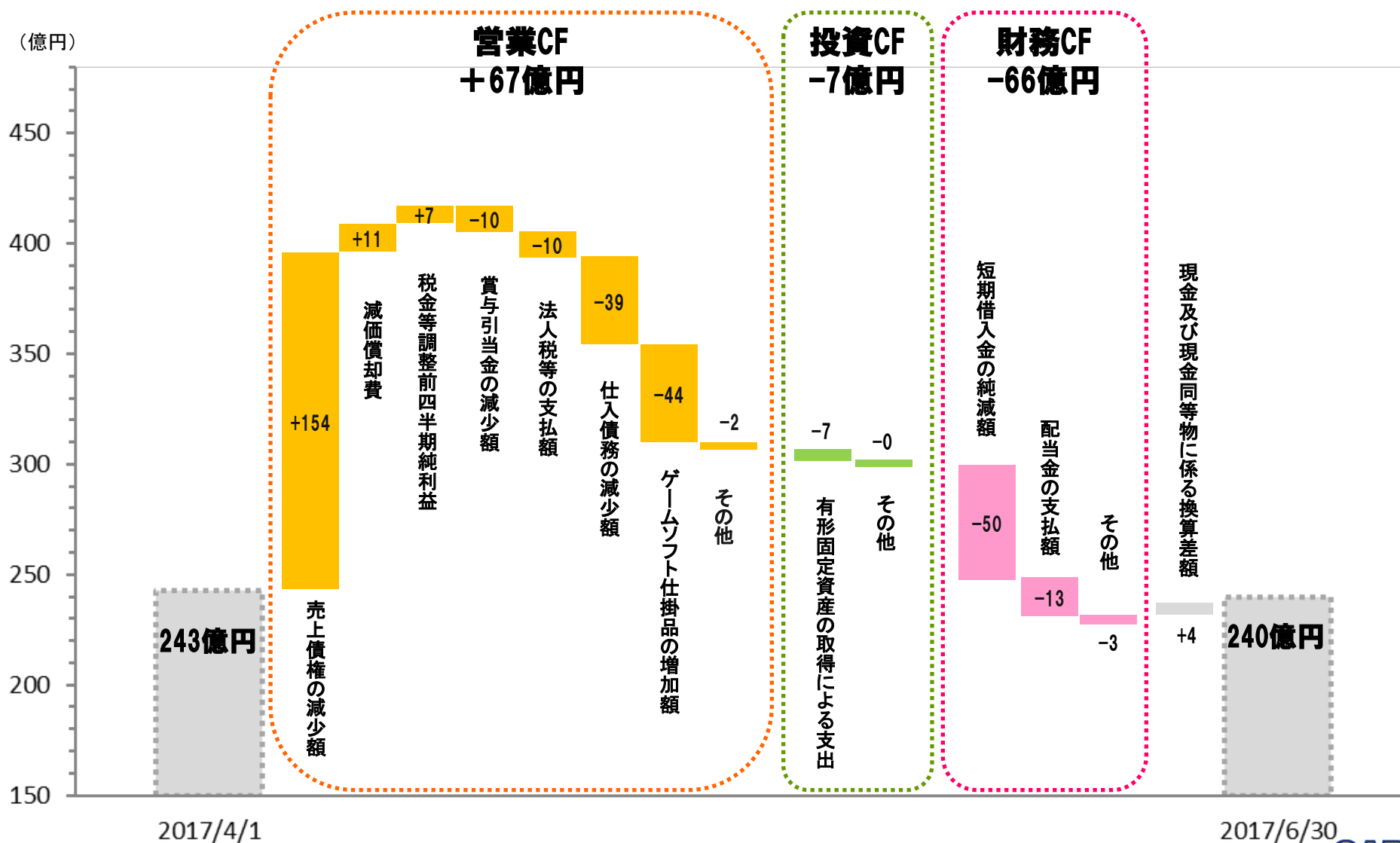
負債の部	2017/3	2017/6	増減
短期借入金	9,323	4,323	-5,000

(3) 短期借入金

- ・ 短期借入金50億円の返済に伴う減少

2-2. 財務状況(キャッシュフロー計算書)

■ 2017/6 キャッシュフロー計算書 増減要因



3. 事業セグメント別概況

3-1. デジタルコンテンツ事業

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

既存タイトルの新型ハード対応やリピート販売に注力

■ 第1四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ Nintendo Switch向け『ウルトラストリートファイターII』は、計画を上回り好発進
- ・ ダウンロード販売は、『バイオハザード7』や現行機版『アルティメット マーベル VS. カプコン 3』など、主カブランドのリピート販売を中心に展開
- ・ 第1四半期のリピート販売本数比率 74%、ダウンロード売上比率 50%

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

新作およびリピートがパッケージ販売を牽引
合計販売本数は前年同期並

■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2015/6	2016/6	2017/6	2018/3計画
新作タイトル数(SKU)	8	5	7	37
パッケージ				
日本	250	500	350	2,750
北米	550	250	400	4,700
欧州	250	50	300	2,650
アジア	50	0	50	400
パッケージ計	1,100	800	1,100	10,500
DLC				
本編DLC計	1,400	1,700	1,400	12,500
合計	2,500	2,500	2,500	23,000

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

■ 2018年3月期 コンシューマ 新旧作販売内訳

(単位：千本)

	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3 計画
コンシューマ				
新作タイトル数 (SKU)	33	45	42	37
新作販売本数	7,000	8,000	10,600	10,300
(主要タイトル)	モンスターハンター4G バイオハザード リベレーションズ2 バイオハザード HD リマスター	モンスターハンタークロス ストリートファイターV バイオハザード0 HD リマスター	バイオハザード7 モンスターハンターダブルクロス バイオハザード5(現行機版) バイオハザード4(現行機版)	マーベル VS. カプコン:インフィニット モンスターハンター:ワールド 他
旧作販売本数	6,000	7,000	8,800	12,700
(主要タイトル)	デッドライジング3	バイオハザード リベレーションズ2 モンスターハンター4G	モンスターハンタークロス バイオハザード6(現行機版)	バイオハザード7 バイオハザード5(現行機版) バイオハザード4(現行機版) 他
合計	13,000	15,000	19,400	23,000

※ 各期中に発売されたタイトルを「新作」、それ以前に発売されたタイトルを「旧作」として算出

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

モバイルは既存作の運営 および各地域での協業を推進
PCその他は償却負担の減少により改善

■ 第1 四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・『モンスターハンター エクスプロア』は安定した収益寄与
- ・国内外でのヒット作創出に向け協業などの取り組みを継続

■ 第1 四半期 事業概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティアZ』は底堅く推移
- ・『ドラゴンズドグマ オンライン』は、2017年8月にシーズン3へ大型アップデート予定

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業⑤)

モバイルでのライセンス収入を主因として増収増益
 コンシューマも前年同期比で収益性が向上

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2016/6	2017/6	2018/3 計画	
売上高	67	76	650	
営業利益	0	16	137	
営業利益率	0.1%	21.8%	21.1%	
コンシューマ				
売上内訳	パッケージ	25	23	365
	DLC	21	23	185
	コンシューマ計	46	46	550
	モバイルコンテンツ	9	17	50
	PCその他	12	13	50

3-2. アミューズメント施設事業

3-2. 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

既存店は安定的に推移
売上・利益とも概ね前年同期並

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 99%
- ・ 前期新店が増収に寄与

■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

	2015/6	2016/6	2017/6	2018/3計画
売上高	19	21	22	100
営業利益	0	1	1	7
営業利益率	1.8%	5.0%	5.7%	7.0%
既存店売上前年比	89%	105%	99%	103%

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2016/3	2017/3	2017/6	2018/3計画
出店	4	3	1	5
退店	3	1	0	1
総店舗数	34	36	37	40

3-3. アミューズメント機器事業

3-3. 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

PSにおける販売台数減少により若干の減収減益
通期では計画通り4機種 of 投入を見込む

■ 第1 四半期 事業概況(PS)

- ・ パチスロ機『逆転裁判』は、4千台を販売（前年同期比 一約1.5千台）
- ・ パチスロ機『バイオハザード リベレーションズ』は、2017年夏稼働予定

■ 第1 四半期 事業概況(業務用機器販売)

- ・ 既存商材のリピート販売に注力

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2015/6	2016/6	2017/6	2018/3 計画
売上高	60	16	13	155
営業利益	17	-0	-2	38
営業利益率	29.3%	-	-	24.5%

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

4. 補足：主要經營指標

4-1. 主要経営指標 ①

● 経営成績

(単位:百万円)

	2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
売上高	77,021	87,170	93,000	106.7%	11,746
売上総利益	29,846	30,731	33,000	107.4%	4,391
利益率	38.8%	35.3%	35.5%	-	37.4%
販売管理費	17,816	17,080	18,500	108.3%	3,607
営業利益	12,029	13,650	14,500	106.2%	784
利益率	15.6%	15.7%	15.6%	-	6.7%
経常利益	11,348	12,589	14,000	111.2%	772
利益率	14.7%	14.4%	15.1%	-	6.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	7,745	8,879	9,500	107.0%	521
利益率	10.1%	10.2%	10.2%	-	4.4%

● セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
デジタルコンテンツ	売上高	52,577	58,704	65,000	110.7%	7,688
	営業利益	12,167	11,096	13,700	123.5%	1,676
	利益率	23.1%	18.9%	21.1%	-	21.8%
アミューズメント施設	売上高	9,056	9,525	10,000	105.0%	2,245
	営業利益	699	752	700	93.1%	128
	利益率	7.7%	7.9%	7.0%	-	5.7%
アミューズメント機器	売上高	13,343	16,856	15,500	92.0%	1,396
	営業利益	2,812	5,106	3,800	74.4%	-229
	利益率	21.1%	30.3%	24.5%	-	-
その他	売上高	2,043	2,083	2,500	120.0%	415
	営業利益	511	969	1,000	103.2%	184
	利益率	25.0%	46.5%	40.0%	-	44.3%

● セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
日本	57,737	55,804	52,600	94.3%	8,499
北米	12,384	20,018	28,000	139.9%	1,881
欧州	5,221	9,007	10,000	111.0%	1,062
その他	1,681	2,340	2,400	102.6%	302

4-2. 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)

		2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
Playstation 3	タイトル数(SKU)	19	16	-	-	1
Playstation 4	計	3,500	4,700	-	-	450
PSP	タイトル数(SKU)	8	5	-	-	-
PS Vita	計	300	150	-	-	-
Wii / Wii U	タイトル数(SKU)	-	-	-	-	1
Nintendo Switch	計	100	0	-	-	450
Nintendo DS	タイトル数(SKU)	7	5	-	-	-
Nintendo 3DS	計	4,100	3,200	-	-	100
Xbox 360	タイトル数(SKU)	6	9	-	-	1
Xbox One	計	650	2,100	-	-	50
PCその他	タイトル数(SKU)	4	6	-	-	-
	計	250	250	-	-	50
パッケージ計	タイトル数(SKU)	44	41	33	-8	3
	計	8,900	10,400	10,500	101.0%	1,100
本編DLC計	タイトル数(SKU)	1	1	4	3	4
	計	6,100	9,000	12,500	138.9%	1,400
合計	タイトル数(SKU)	45	42	37	-5	7
	計	15,000	19,400	23,000	118.6%	2,500

※本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ計数

●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)

	2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
他社タイトル	750	600	700	116.7%	100
旧作・廉価版	7,000	8,800	12,700	144.3%	1,850

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2016/3	2017/3	2018/3 計画	前期比	2017/6
日本	4,700	3,500	2,750	78.6%	350
北米	2,600	4,300	4,700	109.3%	400
欧州	1,200	2,200	2,650	120.5%	300
アジア	400	400	400	100.0%	50
本編DLC(全世界)	6,100	9,000	12,500	138.9%	1,400
合計	15,000	19,400	23,000	118.6%	2,500