



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2018年3月期
決算短信補足資料

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. 連結損益計算書 | ・・・P3 |
| 2. 連結貸借対照表 | ・・・P8 |
| 3. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P10 |
| 4. 事業セグメント別概況 | ・・・P12 |

1. 連結損益計算書

1-1. 連結損益計算書

■ 2017/3 実績 対 2018/3 実績

(単位:百万円)

	2017/3	2018/3	増減
売上高	87,170	94,515	7,345
営業利益	13,650	16,037	2,387
経常利益	12,589	15,254	2,665
親会社株主に 帰属する当期純利益	8,879	10,937	2,058

■ 大型タイトルの記録的な貢献を主因として、前期比で増収増益

■ 営業利益、経常利益、当期純利益は過去最高を達成

■ 1株当たり当期純利益 99円89銭

※ 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり当期純利益を算定しております

■ 期末配当は10円増配の35円、年間配当60円(配当性向30.0%)

■ 自己資本利益率(ROE)は13.4%と持続的に成長

1-1. 連結損益計算書

■ 2018/3 計画 対 2018/3 実績

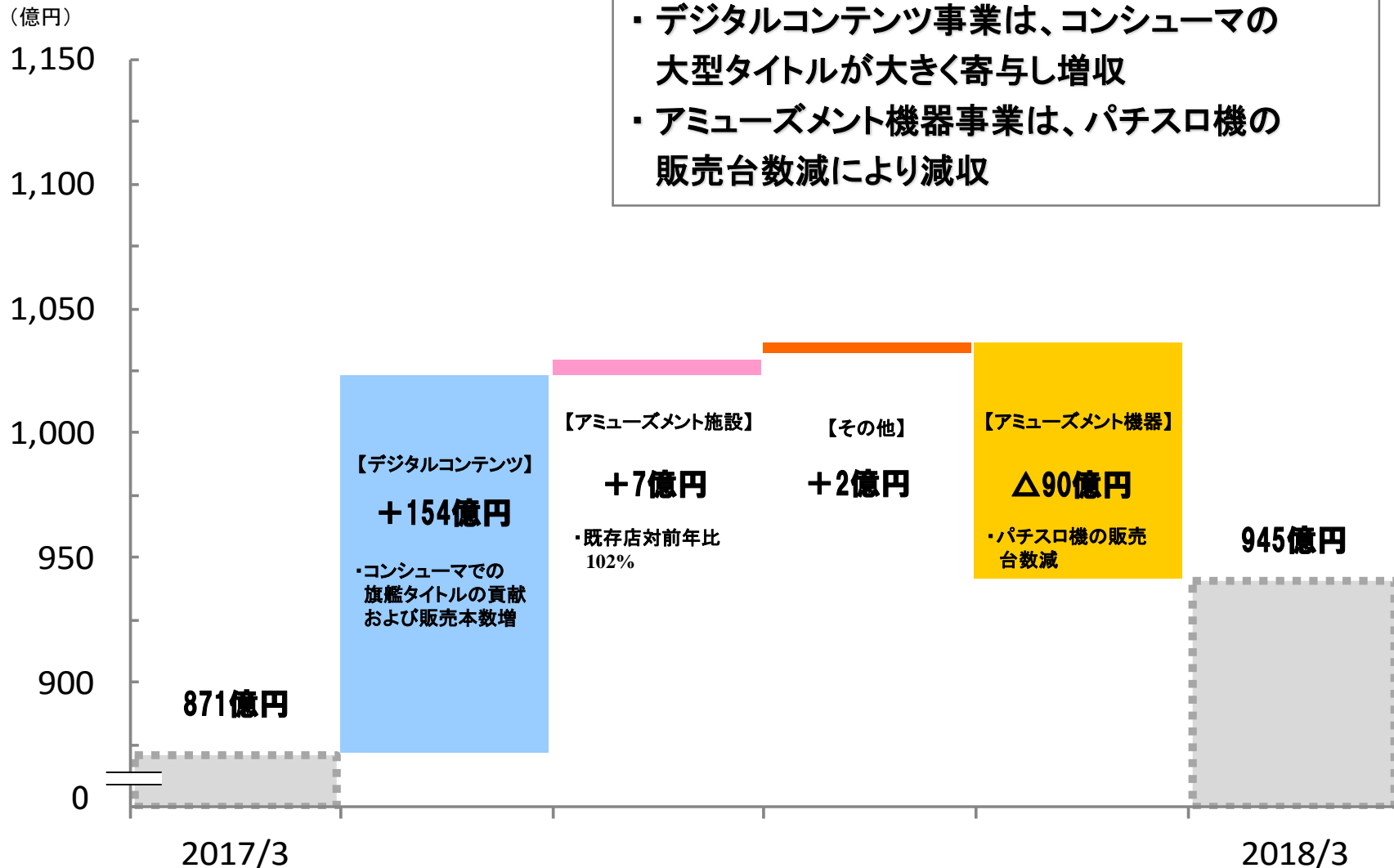
(単位:百万円)

	2018/3 計画	2018/3	増減
売上高	93,000	94,515	1,515
営業利益	14,500	16,037	1,537
経常利益	14,000	15,254	1,254
親会社株主に 帰属する当期純利益	9,500	10,937	1,437

■ 2017年4月27日に発表した業績予想に対し、売上高および全ての利益項目で上回る

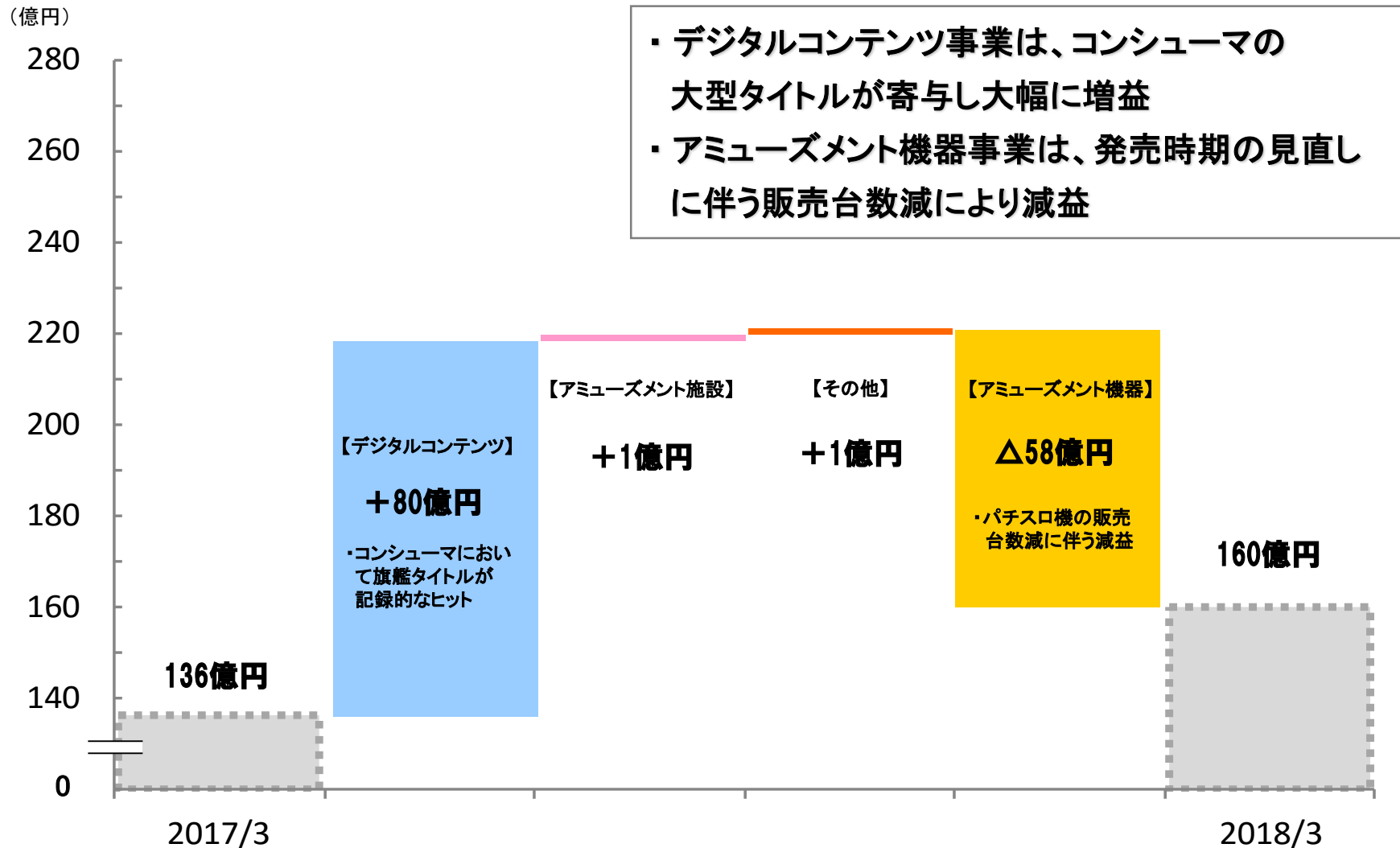
1-2. 連結損益計算書のポイント ①

■ 2018/3 売上高増減要因



1-2. 連結損益計算書のポイント ②

■ 2018/3 営業利益増減要因



2. 連結貸借対照表

2. 連結貸借対照表のポイント

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2017/3	2018/3	増減
現金及び預金	24,537	46,539	22,002
ゲームソフト仕掛品	30,150	25,635	-4,515

(1) 現金及び預金

- ・第4四半期に投入した大型タイトルの収益貢献に伴う増加

(2) ゲームソフト仕掛品

- ・大型タイトルの発売および、コンシューマおよびアミューズメント機器事業での仕掛見直しにより減少

(単位:百万円)

負債の部	2017/3	2018/3	増減
長・短期借入金 計	16,111	9,788	-6,323

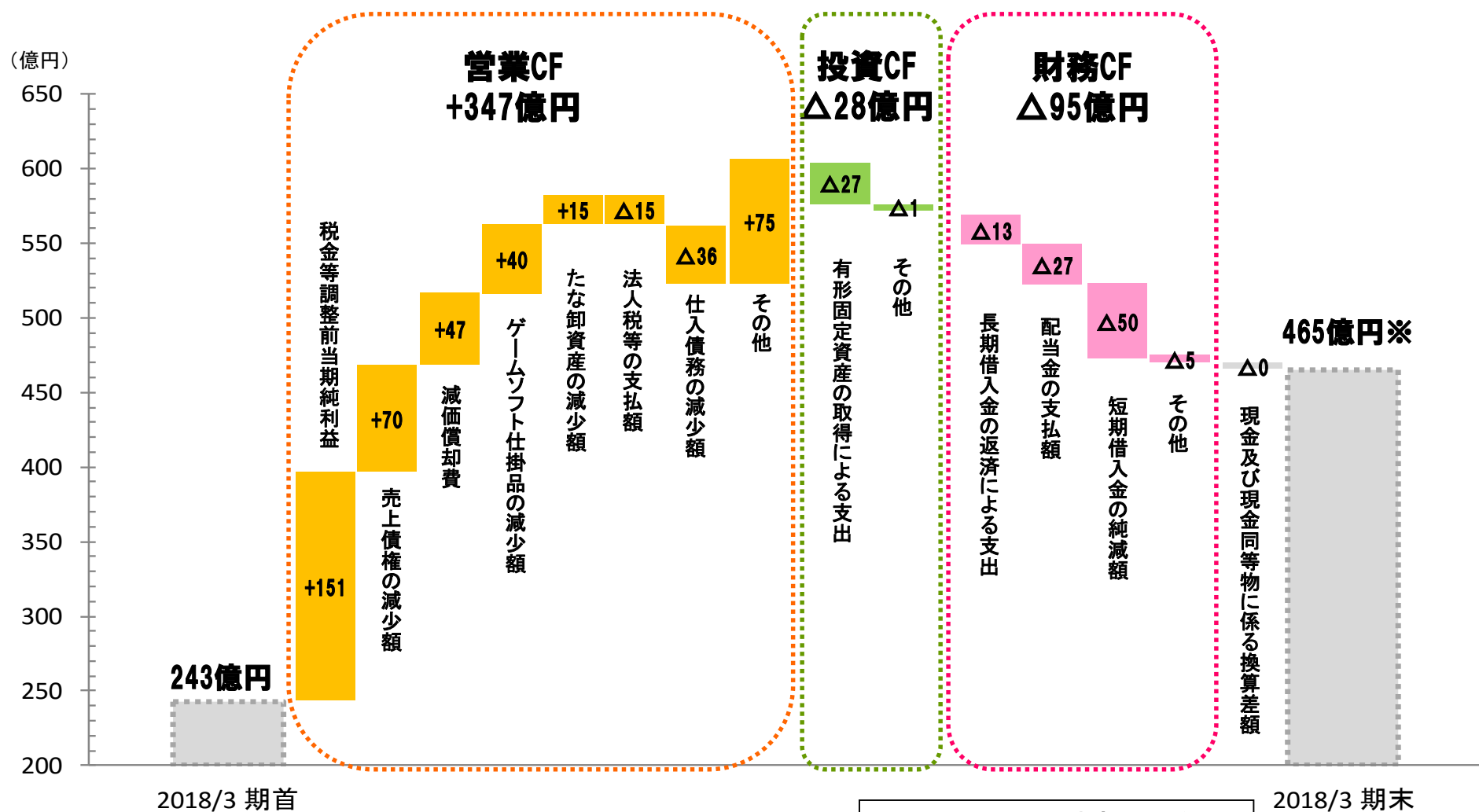
(3) 長・短期借入金 計

- ・短期借入金の返済による減少

3. 連結キャッシュフロー計算書

3. 連結キャッシュフロー計算書のポイント

2018/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



※ネットキャッシュ残高は367億円

4. 事業セグメント別概況

4-1. デジタルコンテンツ事業

4-1. デジタルコンテンツ事業 ①

大型タイトルが当社史上最高のヒットを記録
主カブランド活用により新旧作で収益を獲得

■ 2018年3月期 概況(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター:ワールド』はグローバルブランドへ大きく躍進
 - ⇒ グローバルで790万本を出荷、当社史上最高を更新
 - ⇒ シリーズ初の世界同日発売、12言語対応
 - ⇒ βテストの実施やSNS活用により、国内に加え欧米やアジアなどで積極的なプロモーション活動を展開
- ・ 旧作およびデジタル販売は伸長
 - ⇒ 『バイオハザード7 レジデント イービル』はタイトル累計510万本を突破
 - ⇒ ダウンロード(DLC)売上比率は 41.2%、前期比 9.7ポイント増



『モンスターハンター:ワールド』

4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

旗艦タイトル『モンスターハンター:ワールド』は好調に推移
各地域で販売を牽引

■ 2018年3月期 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
PS4 XOne	モンスターハンター:ワールド	日本	2018/1/26	7,900
		北米	2018/1/26	
		欧州	2018/1/26	
PS4 XOne PC	バイオハザード7 レジデント イービル (リポート)	日本	2017/1/26	1,600
		北米	2017/1/24	
		欧州	2017/1/24	
PS4 XOne PC	マーベル VS. カプコン:インフィニット	日本	2017/9/21	1,000
		北米	2017/9/19	
		欧州	2017/9/19	

※ 本数には、本編DLC販売を含む

※ 日本には、アジア地域販売を含む

4-1. デジタルコンテンツ事業 ③

『モンスターハンター:ワールド』の貢献を主因として
パッケージ・ダウンロードともに販売本数は前期を上回る

■ 2018年3月期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2016/3	2017/3	2018/3	増減
タイトル数(SKU)	45	42	50	8
パッケージ				
日本	4,700	3,500	3,400	-100
北米	2,600	4,300	4,300	0
欧州	1,200	2,200	2,900	700
アジア	400	400	900	500
パッケージ計	8,900	10,400	11,500	1,100
DLC				
本編DLC計	6,100	9,000	12,900	3,900
合計	15,000	19,400	24,400	5,000

4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

モバイルおよびPCその他は既存タイトルの活性化に注力

■ 2018年3月期 概況(モバイルコンテンツ)

- ・ 国内向け『モンスターハンター エクスプロア』、『スヌーピードロップス』は底堅く推移
- ・ 国内および海外でのヒット作創出に向けて協業を推進

■ 2018年3月期 概況(PCその他)

- ・ 『モンスターハンター フロンティアZ』および『ドラゴンズドグマ オンライン』の安定的な運営に努める

4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

コンシューマでの新旧作の貢献により
大幅に増収増益

■ 2018年3月期 実績および売上内訳

(単位: 億円)

	2016/3	2017/3	2018/3	増減	
売上高	525	587	741	154	
営業利益	121	110	191	81	
営業利益率	23.1%	18.9%	25.8%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	312	337	383	46
	DLC	109	155	269	114
	コンシューマ計	421	492	652	160
	モバイルコンテンツ	33	38	41	3
	PCその他	71	57	48	-9

4-2. アミューズメント施設事業

4-2. アミューズメント施設事業

市場環境の改善 および効率的な運営により収益性は改善
既存店売上高も前期比超で推移

■ 2018年3月期 概況

- ・ 効率的な運営の推進により、既存店売上 前期比(12カ月累計):102%
- ・ 2店舗を出店(2017年4月:徳重店、2017年8月:津田沼店)、2店舗を退店

■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

	2016/3	2017/3	2018/3
出 店	4	3	2
退 店	3	1	2
総店舗数	34	36	36

■ 2018年3月期 実績

(単位:億円)

	2016/3	2017/3	2018/3	増減
売上高	90	95	102	7
営業利益	7	7	8	1
営業利益率	7.7%	7.9%	8.6%	—
既存店売上前年比	96%	102%	102%	—

4-3. アミューズメント機器事業

4-3. アミューズメント機器事業

市場環境の変化に伴う販売計画の見直しを主因として
前期比で減収減益

■ 2018年3月期 概況(PS)

- ・ パチスロ機 2機種 2.2万台を販売
- ・ ルール変更に伴う市場環境の変化により、2機種の投入を延期

■ 2018年3月期 概況(業務用機器販売)

- ・ 既存商材の販売を継続
- ・ 一部タイトルの開発費用を原価に計上

■ 2018年3月期 実績

(単位:億円)

	2016/3	2017/3	2018/3	増減
売上高	133	168	78	-90
営業利益	28	51	-7	-58
営業利益率	21.1%	30.3%	-	-

※PS事業:業務用機器販売事業 売上構成比 = 9 : 1



「バイオハザードリベレーションズ」

4-4. その他事業

4-4. その他事業

多角的なライセンス提供により ワンコンテンツ・マルチユース戦略を推進

■ 2018年3月期 概況(キャラクターコンテンツ事業)

- ・ 家庭用ゲームと連動したキャラクターグッズや書籍等の販売
- ・ 映像・舞台化等による非ゲームユーザー層への認知度向上
 - ⇒ TVアニメ「モンスターハンターストーリーズ RIDE ON」放映
 - ⇒ USJ「ユニバーサル・クールジャパン2018」でのアトラクション展開
- ・ 将来の収益化に向け、eスポーツへの取り組みを推進
 - ⇒ 「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「Capcom Cup」を2017年12月開催

■ 2018年3月期 実績

(単位: 億円)

	2016/3	2017/3	2018/3	増減
売上高	20	20	23	3
営業利益	5	9	11	2
営業利益率	25.0%	46.5%	48.2%	-



CAPCOM