

報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン
 代表者名 代表取締役社長 辻本春弘
 (コード番号：9697 東証第1部)
 連絡先 広報 I R 室
 電話番号 (06)6920-3623

2017年3月期第2四半期の連結業績は、前年同期に比べ 売上高9.4%減、営業利益39.7%減ながら計画通りに進捗

～通期での4期連続の営業増益に向け下期大型タイトルの販売に注力～

株式会社カプコンの2017年3月期第2四半期連結業績(2016年4月1日～2016年9月30日)は、売上高286億76百万円(前年同期比9.4%減)となりました。利益面では営業利益17億15百万円(前年同期比39.7%減)、経常利益5億14百万円(前年同期比82.2%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益4億5百万円(前年同期比79.2%減)となりました。

当第2四半期連結累計期間においては、主力となるデジタルコンテンツ事業において『モンスターハンタークロス』や「バイオハザード」シリーズの現行機移植版などが、海外を中心に健闘しました。なお、大型タイトルの投入を下期に集中した事業戦略により、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、売上高は286億76百万円、営業利益17億15百万円となりました。また、急激な円高による為替差損11億67百万円を計上した結果、経常利益は5億14百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は4億5百万円となりました。

2017年3月期の業績予想につきましては、デジタルコンテンツ事業において主力タイトル『バイオハザード7 レジデントイービル』および『デッドライジング 4』を発売し攻勢をかけるほか、パチスロ機『モンスターハンター～狂竜戦線～』を投入するなど大型タイトルの販売に注力することから、2016年5月9日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2017年3月期第2四半期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2017年3月期第2四半期	28,676	1,715	514	405
2016年3月期第2四半期	31,638	2,844	2,891	1,951

2. 2017年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2017年3月期	85,000	13,600	13,300	9,000	162 53

3. 2017年3月期第2四半期 各事業セグメントの概況

(1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	14,304	16,373	14.5%
営業利益	1,533	1,099	△28.3%
営業利益率	10.7%	6.7%	-

- ① 当事業におきましては、シリーズ作品『逆転裁判 6』(ニンテンドー3DS シリーズ用)がおおむね計画どおり展開したほか、人気タイトルのリメイク版『バイオハザード 5』(プレイステーション4、Xbox One 用)および『バイオハザード 4』(プレイステーション4、Xbox One 用)が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。
- ② また、海外向け『モンスターハンタークロス』(ニンテンドー3DS シリーズ用)が定着したブランド力により底堅い売行きを示したほか、『戦国 BASARA 真田幸村伝』(プレイステーション4、プレイステーション3 用)を発売いたしました。
- ③ 他方、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性中心のスタッフが開発した意欲作品のスマートフォン向け恋愛ゲーム『囚われのバルマ』(アンドロイド、iOS 用)が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、幸先のよいスタートを切りました。
- ④ この結果、売上高は163億73百万円(前年同期比14.5%増)、営業利益10億99百万円(前年同期比28.3%減)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	4,405	4,810	9.2%
営業利益	355	478	34.6%
営業利益率	8.1%	9.9%	-

- ① 当事業におきましては、リオデジャネイロ五輪や猛暑などの一過性要因による影響があったものの、風適法(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)の改正が今年の6月に施行されたことにより、夜間の入店規制が緩和された環境のもと、各種イベントの開催や快適な店舗運営など、周辺住民に愛される地域密着型の施設展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。
- ② また、新たなビジネスチャンスを開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。

③ 当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

④ この結果、売上高は48億10百万円(前年同期比9.2%増)、営業利益4億78百万円(前年同期比34.6%増)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	12,132	6,530	△46.2%
営業利益	2,551	1,651	△35.3%
営業利益率	21.0%	25.3%	-

① パチスロ機部門は、下期からの本格的な攻勢を控え、『デビルメイクライクロス』や『スーパーストリートファイターIV』を投入したほか、受託ビジネスに取り組んでまいりました。

② また、業務用機器部門につきましては、『マリオパーティふしぎのチャレンジワールド』を発売するとともに、既存商品の販売に注力しました。

③ この結果、売上高は65億30百万円(前年同期比46.2%減)、営業利益16億51百万円(前年同期比35.3%減)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	795	962	21.0%
営業利益	253	395	55.9%
営業利益率	31.8%	41.1%	-

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9億62百万円(前年同期比21.0%増)、営業利益3億95百万円(前年同期比55.9%増)となりました。