

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 IR 室  
電話番号 (06)6920-3623

**2017年3月期の連結業績は、前期に比べ  
売上高 13.2%増、営業利益 13.5%増と増収増益**

～主力タイトルの投入やコンテンツの有効活用により、4期連続の営業増益を達成～

株式会社カプコンの2017年3月期連結業績(2016年4月1日～2017年3月31日)は、売上高871億70百万円(前年比13.2%増)、営業利益136億50百万円(前年比13.5%増)、経常利益125億89百万円(前年比10.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は88億79百万円(前年比14.6%増)となりました。

当連結会計年度においては、デジタルコンテンツ事業でVR完全対応の主力タイトル『バイオハザード7 レジデント イービル』および人気シリーズ最新作『モンスターハンターダブルクロス』が堅調に推移したほか、「バイオハザード」シリーズの現行機移植版も健闘しました。加えて、アミューズメント機器事業において、パチスロ機『モンスターハンター 狂竜戦線』が3.7万台を販売する大ヒットとなりました。

この結果、当連結会計年度の売上高は871億70百万円(前年比13.2%増)、営業利益は136億50百万円(前年比13.5%増)、経常利益125億89百万円(前年比10.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は88億79百万円(前年比14.6%増)となり、売上、利益の全項目において前年同期を上回りました。

今後の見通しといたしましては、中期的な戦略マップに基づいた大型タイトルの投入数拡充やダウンロード販売の強化などにより、デジタルコンテンツ事業の継続的な成長を図るとともに、アミューズメント機器事業においてパチスロ機を安定的に発売することで、収益拡大を目指します。なお、2018年3月期の連結業績予想につきましては、売上高930億円、営業利益145億円と増収増益を見込んでいます。

### 1. 2017年3月期 連結業績(累計)

	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
	百万円	百万円	百万円	百万円
2017年3月期	87,170	13,650	12,589	8,879
2016年3月期	77,021	12,029	11,348	7,745

### 2. 2018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
2018年3月期	93,000	14,500	14,000	9,500	173.53

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

### 3. 2017年3月期 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)

	2016年3月期	2017年3月期	増減率
売上高	52,577	58,704	11.7%
営業利益	12,167	11,096	△8.8%
営業利益率	23.1%	18.9%	-

- ① 当事業におきましては、VR 完全対応の主力タイトル『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)がおおむね順調に推移したほか、今年3月に発売した『モンスターハンターダブルクロス』(ニンテンドー3DS シリーズ用)も堅調な出足を示しました。しかしながら、『デッドライジング4』(Xbox One、パソコン用)および低年齢者向けに投入した『モンスターハンターストーリーズ』(ニンテンドー3DS シリーズ用)は、総じて軟調に推移いたしました。一方で、「バイオハザード」シリーズの現行機移植版が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。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)も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。
- ② さらに、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、女性スタッフが中心となって開発したスマートフォン向け恋愛ゲーム『囚われのパルマ』(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、新境地を開きました。
- ③ この結果、売上高は 587 億 4 百万円(前期比 11.7%増)、営業利益 110 億 96 百万円(前期比 8.8%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)

	2016年3月期	2017年3月期	増減率
売上高	9,056	9,525	5.2%
営業利益	699	752	7.5%
営業利益率	7.7%	7.9%	-

- ① 当事業におきましては、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)の改正が昨年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こともあり、市場環境は復調の兆しが出てまいりました。
- ② こうした状況のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客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。
- ③ また、新たなビジネスチャンスを切り開くため、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。
- ④ 当期間は、3店舗を開店するとともに、1店舗を閉鎖いたしました。これにより、施設数は36店舗となっております。
- ⑤ この結果、売上高は95億25百万円(前期比5.2%増)、営業利益7億52百万円(前期比7.5%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)

	2016年3月期	2017年3月期	増減率
売上高	13,343	16,856	26.3%
営業利益	2,812	5,106	81.6%
営業利益率	21.1%	30.3%	-

- ① パチスロ機部門は、目玉機種『モンスターハンター 狂竜戦線』が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。
- 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』を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。
- ③ この結果、売上高は168億56百万円(前期比26.3%増)、営業利益51億6百万円(前期比81.6%増)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2016年3月期	2017年3月期	増減率
売上高	2,043	2,083	2.0%
営業利益	511	969	89.8%
営業利益率	25.0%	46.5%	-

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20億83百万円(前期比2.0%増)、営業利益9億69百万円(前期比89.8%増)となりました。