

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

**2018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 17.6%増、営業利益 191.5%増と増収増益
 ～ 当社主力のコンシューマ部門が牽引し、通期計画に対し順調に推移 ～**

株式会社カプコンの2018年3月期第2四半期連結業績(2017年4月1日～2017年9月30日)は、売上高 337億29百万円(前年同期比 17.6%増)、営業利益 50億1百万円(前年同期比 191.5%増)、経常利益 50億16百万円(前年同期比 875.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 34億81百万円(前年同期比 757.5%増)となりました。

当第2四半期は、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業において、グローバル向けの主力タイトルである『マーベル VS. カプコン:インフィニット』を発売しました。更に、Nintendo Switch 向けに発売した『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』が堅調に推移するとともに、前期発売の『バイオハザード7 レジデント イービル』が累計出荷 400万本を突破するなど、同事業が収益を牽引しました。

この結果、売上高は 337億29百万円、営業利益は 50億1百万円、経常利益は 50億16百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は 34億81百万円となりました。

なお、2018年3月期の業績予想につきましては、2017年4月27日決算発表時の業績予想を変更していません。

1. 2018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
2018年3月期第2四半期	33,729	5,001	5,016	3,481
2017年3月期第2四半期	28,676	1,715	514	405

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

3. 2018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	16,373	20,138	23.0%
営業利益	1,099	3,830	248.4%
営業利益率	6.7%	19.0%	-

- ① 当事業におきましては、Nintendo Switch 向け『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』が堅調に推移するとともに、今年9月に欧米をターゲットにした『マーベル VS. カプコン:インフィニット』(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)を発売いたしました。
- ② また、『ウルトラストリートファイターII ザ・ファイナルチャレンジャーズ』(Nintendo Switch 用)がスマッシュヒットを放ったことに加え、前期発売の『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)などのリピート販売も収益向上に一定の寄与を果たしました。
- ③ 加えて、オンラインゲームは、配信10周年を記念して大型アップデートを行った『モンスターハンターフロンティア Z』が根強い人気に支えられ底堅く展開したほか、現状打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、『モンスターハンターエクスプロア』が安定した人気を持続するとともに、IPを用いたライセンス収入が利益向上に寄与いたしました。
- ④ この結果、売上高は201億38百万円(前年同期比23.0%増)、営業利益38億30百万円(前年同期比248.4%増)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	4,810	5,179	7.7%
営業利益	478	634	32.7%
営業利益率	9.9%	12.2%	-

- ① 当事業におきましては、ライフスタイルが多様化する中、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施など、ユーザー志向に立った施設展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減等による収益展開を図ってまいりました。
- ② 新規出店といたしましては2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は51億79百万円(前年同期比7.7%増)、営業利益6億34百万円(前年同期比32.7%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	6,530	7,330	12.3%
営業利益	1,651	1,925	16.6%
営業利益率	25.3%	26.3%	-

- ① パチスロ機部門は、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、新規投入の『バイオハザード リベレーションズ』は軟調に推移いたしましたものの、原価率の低減により一定の利益を確保することができました。
- ② 一方、業務用機器部門につきましては、メダルゲーム『モンスターハンター メダルハンティング G』が安定した人気に支えられ、計画どおり展開いたしました。
- ③ この結果、売上高は73億30百万円(前年同期比12.3%増)、営業利益19億25百万円(前年同期比16.6%増)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	962	1,080	12.3%
営業利益	395	571	44.5%
営業利益率	41.1%	52.9%	-

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10億80百万円(前年同期比12.3%増)、営業利益5億71百万円(前年同期比44.5%増)となりました。