

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

**2016年3月期の連結業績は、前期に比べ  
売上高 19.8%増、営業利益 13.7%増と増収増益**

～大型タイトル投入やダウンロード比率の向上など、成長戦略が着実に奏功～

株式会社カプコンの2016年3月期連結業績(2015年4月1日～2016年3月31日)は、売上高770億21百万円(前年比19.8%増)、営業利益120億29百万円(前年比13.7%増)、経常利益113億48百万円(前年比4.6%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は77億45百万円(前年比17.1%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看板タイトルのシリーズ最新作『モンスターハンタークロス』が大人気を博し計画を上回る300万本を突破したほか、『バイオハザード0 HDリマスター』が手堅く販売本数を伸ばし、増収増益に寄与しました。また、ダウンロードによるリピート販売が伸長し、海外を中心に安定した売れ行きを示しました。

加えて、オンラインゲームでは新作『ドラゴンズドグマ オンライン』が健闘したほか、モバイルコンテンツ『モンスターハンター エクスプロア』のダウンロード数が300万件を超え、局面打開の端緒を開きました。

この結果、当連結会計年度の売上高は770億21百万円(前年比19.8%増)、営業利益は120億29百万円(前年比13.7%増)、経常利益113億48百万円(前年比4.6%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は77億45百万円(前年比17.1%増)となり、売上、利益の全項目において前年同期を上回る結果となりました。

今後の見通しといたしましては、大型タイトルの投入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けるパチスロ機の安定的な発売によって、収益拡大を目指します。なお、2017年3月期の連結業績予想につきましては、売上高850億円、営業利益136億円と増収増益を見込んでいます。

### 1. 2016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
2016年3月期	77,021	12,029	11,348	7,745
2015年3月期	64,277	10,582	10,851	6,616

### 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	160 06

(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. 2016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)

	2015年3月期	2016年3月期	増減率
売上高	45,351	52,577	15.9%
営業利益	10,208	12,167	19.2%
営業利益率	22.5%	23.1%	-

- ① 事業におきましては、看板タイトルのシリーズ最新作『モンスターハンタークロス』(ニンテンドー3DSシリーズ用)が大人気を博し、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、増収増益に大きく寄与いたしました。また、『バイオハザード0 HD リマスター』(プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox One、Xbox 360、パソコン用)が手堅く販売本数を伸ばしたほか、『ストリートファイターV』(プレイステーション4、パソコン用)も根強い人気に支えられ、海外を中心に一定の売行きを示しました。加えて、レポート販売が好伸びしたほか、ダウンロード版もパッケージ販売との相乗作用により健闘し、安定した収益源となってまいりました。
- ② 一方、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの『ドラゴンズドグマ オンライン』(プレイステーション4、プレイステーション3、パソコン用)が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは『モンスターハンター エクスプロア』(アンドロイド、iOS用)のダウンロード数が300万件を超え、局面打開の端緒を開きました。
- ③ この結果、売上高は525億77百万円(前期比15.9%増)、営業利益121億67百万円(前期比19.2%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)

	2015年3月期	2016年3月期	増減率
売上高	9,241	9,056	△2.0%
営業利益	940	699	△25.6%
営業利益率	10.2%	7.7%	-

- ① 当事業におきましては、市場回復の足取りが鈍い状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国びいかあぶら」や「キッズコーナー」を増設するとともに、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図るため、地域密着型の店舗戦略により客層の拡大に努めてまいりました。
- ② しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。
- ③ 当期間は、「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)をオープンしたほか、新機軸の飲食店「カプコンカフェ」(埼玉県)等の4店舗を開店するとともに、3店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。これにより、施設数は34店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は90億56百万円(前期比2.0%減)、営業利益6億99百万円(前期比25.6%減)となりました。

## (3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2015年3月期	2016年3月期	増減率
売上高	7,540	13,343	77.0%
営業利益	2,736	2,812	2.8%
営業利益率	36.3%	21.1%	-

- ① パチスロ機部門は、『バイオハザード 6』が人気ブランドの強みを発揮して順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、『アスラズ ラース』は軟調に推移いたしました。
- ② また、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマンション アーケード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。
- ③ この結果、売上高は133億43百万円(前期比77.0%増)、営業利益28億12百万円(前期比2.8%増)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2015年3月期	2016年3月期	増減率
売上高	2,144	2,043	△4.7%
営業利益	661	511	△22.7%
営業利益率	30.8%	25.0%	-

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は20億43百万円(前期比4.7%減)、営業利益5億11百万円(前期比22.7%減)となりました。