

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3四半期の連結業績は、  
 前年同期に比べ売上高 10.8%減、営業利益 36.9%増と減収増益**

～ 第4四半期に大型タイトルの発売を控える中、デジタルコンテンツ事業の利益率が改善 ～

株式会社カプコンの2018年3月期第3四半期連結業績(2017年4月1日～2017年12月31日)は、売上高477億40百万円(前年同期比10.8%減)、営業利益70億9百万円(前年同期比36.9%増)、経常利益70億99百万円(前年同期比71.2%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益44億39百万円(前年同期比60.7%増)となりました。

当第3四半期は、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、『バイオハザード7 レジデント イービル』、『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』が堅調に推移したものの、アミューズメント機器事業においては、市場環境の変化を踏まえ新作の発売時期を見直したことにより減収となりました。一方、利益面ではデジタルコンテンツ事業の利益率が改善したことにより増益となり、5期連続の営業増益に向け堅実に足場を固めています。

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3四半期 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3四半期	47,740	7,009	7,099	4,439
2017年3月期第3四半期	53,507	5,119	4,147	2,762

## 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3四半期 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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	28,428	30,844	8.5%
営業利益	1,461	6,257	328.2%
営業利益率	5.1%	20.3%	-

- ① 当事業におきましては、『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)や『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』(Nintendo Switch 用)が堅調に推移したほか、『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)もスマッシュヒットを放ちました。一方、昨年9月発売の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)は、軟調に展開いたしました。
- ② 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売上を伸ばしました。他方、現状の局面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。
- ③ この結果、売上高は308億44百万円(前年同期比8.5%増)、営業利益62億57百万円(前年同期比328.2%増)となりました。
- ④ なお、第4四半期は当期の旗艦タイトルである『モンスターハンター:ワールド』(プレイステーション 4、Xbox One 用)の発売により本格的な攻勢をかけてまいります。

#### (2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	7,069	7,632	8.0%
営業利益	611	815	33.4%
営業利益率	8.6%	10.7%	-

- ① 当事業におきましては、女性や訪日客など新規ユーザーの増加により市場が活性化する状況のもと、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等の集客展開により、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に努めてまいりました。
- 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76億32百万円(前年同期比8.0%増)、営業利益8億15百万円(前年同期比33.4%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	16,591	7,711	△53.5%
営業利益	5,422	2,128	△60.7%
営業利益率	32.7%	27.6%	-

- ① 逆風下のパチスロ機部門は、『バイオハザード リベレーションズ』が原価率の低減により一定の利益を確保することができたほか、受託ビジネスの拡大に努めてまいりましたものの、型式試験方法の変更等に伴う市場環境の影響は避けられず、弱含みに展開いたしました。
- 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底堅い売行きを示しましたが、同事業は総じて軟調に推移いたしました。
- ③ この結果、売上高は77億11百万円(前年同期比53.5%減)、営業利益21億28百万円(前年同期比60.7%減)となりました。

### (4) その他事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	1,418	1,552	9.5%
営業利益	562	758	34.8%
営業利益率	39.6%	48.8%	-

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15億52百万円(前年同期比9.5%増)、営業利益7億58百万円(前年同期比34.8%増)となりました。