

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月期の連結業績は、大型タイトルの記録的ヒットにより、
全ての利益項目で過去最高益を達成**

～売上高 8.4%増、営業利益は 17.5%増と 5 期連続の営業増益を達成～

株式会社カプコンの2018年3月期連結業績(2017年4月1日～2018年3月31日)は、売上高945億15百万円(前年比8.4%増)、営業利益160億37百万円(前年比17.5%増)、経常利益152億54百万円(前年比21.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は109億37百万円(前年比23.2%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において、『モンスターハンター:ワールド』が記録的な大ヒットにより、当社史上最高の出荷本数を記録したことに加え、『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』や『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』などの Nintendo Switch 用タイトルもスマッシュヒットを放ちました。一方で、アミューズメント機器事業においては、近年の型式試験方法の変更に伴う市況悪化の影響を受け、苦戦を余儀なくされたものの、デジタルコンテンツの好調がカバーし、連結業績では増収増益となりました。この結果、5期連続の営業増益を達成するとともに、営業利益以下全ての利益項目で過去最高益となりました。

今後の見通しとしては、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ります。また、近年世界的な盛り上がりを見せ、国内でも俄然注目を高めるeスポーツ市場に対し、専門部署の新設やeスポーツ専用施設の開設など、経営資源を重点的に投下するほか、「ストリートファイター」等の人気コンテンツのシナジー展開により、eスポーツビジネスの早期収益化を目指します。なお、2019年3月期の連結業績予想につきましては、売上高960億円、営業利益170億円と増収増益を見込んでいます。

1. 2018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
2018年3月期	94,515	16,037	15,254	10,937
2017年3月期	87,170	13,650	12,589	8,879

2. 2019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
2019年3月期	96,000	17,000	16,500	12,000	109.60

(注) 1. 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。

2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

したがいまして、連結業績予想における「1株当たり当期純利益」については、当該株式分割の影響を考慮しております。

3. 2018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)

	2017年3月期	2018年3月期	増減率
売上高	58,704	74,141	26.3%
営業利益	11,096	19,103	72.2%
営業利益率	18.9%	25.8%	-

① 当事業におきましては、『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)が記録的な大ヒットにより販売拡大のけん引役を果たしたほか、収益向上に大きく寄与いたしました。また、『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。

② 一方で、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。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(知的財産)を用いたライセンス収入が奏功しました。

③ この結果、売上高は741億41百万円(前期比26.3%増)、営業利益191億3百万円(前期比72.2%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)

	2017年3月期	2018年3月期	増減率
売上高	9,525	10,231	7.4%
営業利益	752	879	17.0%
営業利益率	7.9%	8.6%	-

- 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る回復基調のもと、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、2店舗閉鎖いたしましたので、施設数は36店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は102億31百万円(前期比7.4%増)、営業利益8億79百万円(前期比17.0%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)

	2017年3月期	2018年3月期	増減率
売上高	16,856	7,803	△53.7%
営業利益	5,106	△764	-
営業利益率	30.3%	-	-

- 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ものの、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦を余儀なくされました。
- ② また、業務用機器部門につきましてもメダルゲーム『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、商材不足は否めず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78億3百万円(前期比53.7%減)、営業損失7億64百万円(前期は51億6百万円の営業利益)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2017年3月期	2018年3月期	増減率
売上高	2,083	2,338	12.2%
営業利益	969	1,126	16.2%
営業利益率	46.5%	48.2%	-

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23億38百万円(前期比12.2%増)、営業利益11億26百万円(前期比16.2%増)となりました。