



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2017年3月期
第1四半期決算概況

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

< 目次 >

1. 2017年3月期 通期業績のポイント ……P 3
2. 決算ハイライト ……P 6
3. 事業セグメント別概況 ……P 12
4. 主要経営指標 ……P 22

2017年3月期 通期業績のポイント

2017年3月期 通期業績のポイント(1)

下期に大型タイトルを複数投入するなど成長戦略を推進し、
4期連続の営業増益を目指す

(単位:百万円)

	2016/3	2017/3計画	増減
売上高	77,021	85,000	7,979
営業利益	12,029	13,600	1,571
営業利益率	15.6%	16.0%	-
経常利益	11,348	13,300	1,952
親会社株主に 帰属する当期純利益	7,745	9,000	1,255

- 構造改革の成果により、大型タイトルが充実
- ダウンロードコンテンツ(DLC)による収益の拡大
- 自社展開とアジアでのライセンスビジネスの両軸による成長

成長戦略の進捗状況

■コンシューマ事業の拡充

- ・『バイオハザード7 レジデント イービル』 2017年1月 発売を発表

⇒ PlayStation VRに完全対応

⇒ PS4向け体験版のダウンロード数は200万を突破(6月26日時点)

⇒ E3(Electronic Entertainment Expo)において各賞を受賞

GameSpot : Best of E3 2016 Winner

GamesRadar+ : Best of E3 2016 Award

VG24/7 : Editor's Choice Award E3 2016 など受賞数20以上

- ・『デッドライジング4』 2016年末 発売を発表

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

■ 2015/6 実績 vs. 2016/6 実績

(単位:百万円)

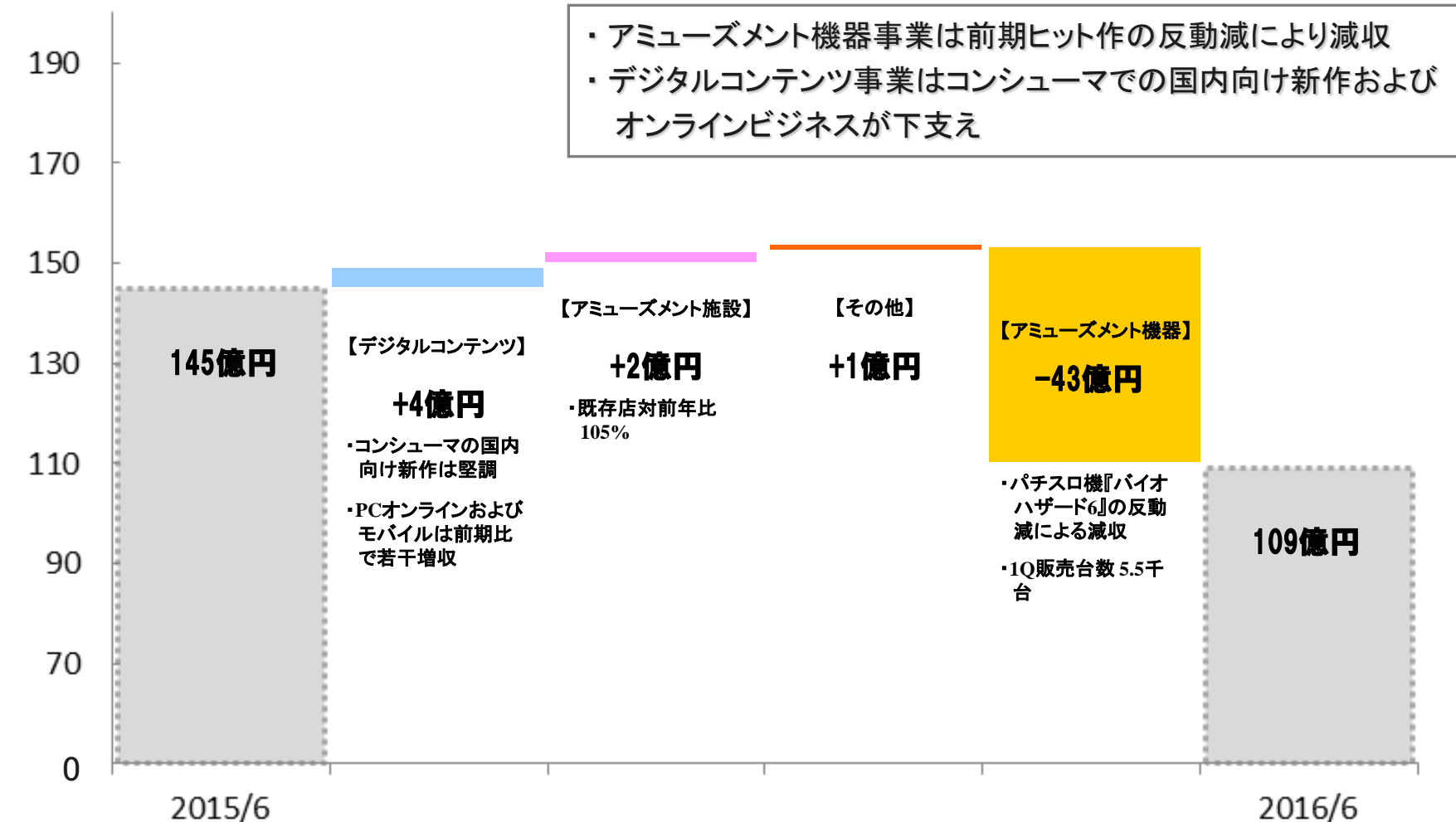
	2015/6	2016/6	増減
売上高	14,541	10,927	-3,614
営業利益	2,026	-726	-2,752
経常利益	2,135	-2,080	-4,215
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,569	-1,411	-2,980

- アミューズメント機器事業における前期ヒット作の反動減およびコンシューマでの新作投入に伴う開発原価増を主因として、減収減益
- 期末の急激な円高の進行に伴い為替差損 1,335百万円を計上
- 売上および営業利益は概ね計画通り

決算ハイライト(連結業績②)

■ 2016/6 売上高増減要因

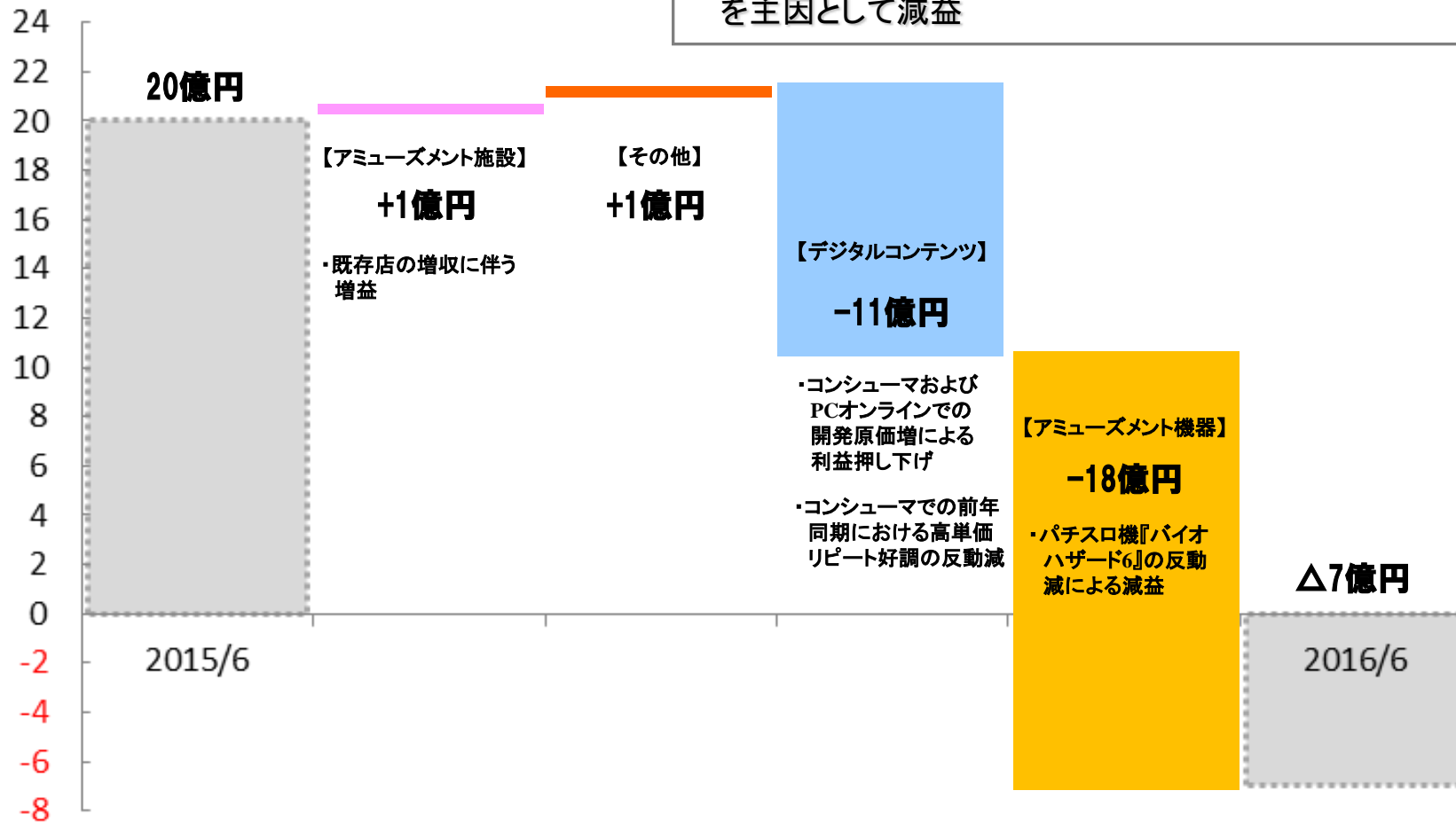
(億円)



決算ハイライト(連結業績③)

2016/6 営業利益増減要因

(億円)



- ・アミューズメント機器事業は前期ヒット作の反動減により減益
- ・デジタルコンテンツ事業は、各サブセグメントでの原価率上昇を主因として減益

財務状況(貸借対照表)

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2016/3	2016/6	増減
ゲームソフト仕掛品	24,825	27,146	2,321
受取手形及び売掛金	9,879	6,658	-3,221

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・コンシューマでのラインナップ拡充と開発進行に伴う増加

(2) 受取手形及び売掛金

- ・前期末発売タイトルの売掛金回収により減少

(単位:百万円)

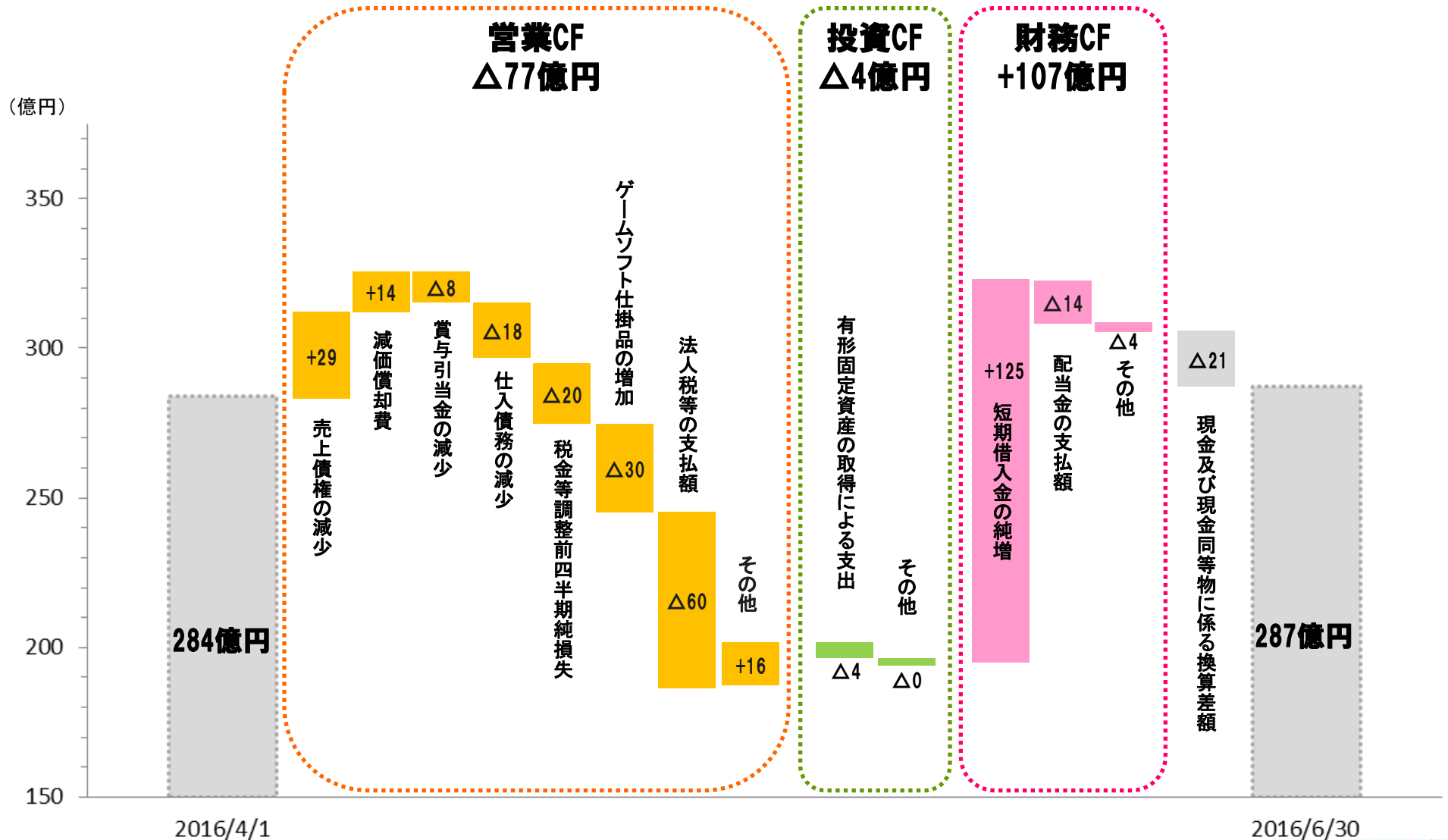
負債の部	2016/3	2016/6	増減
短期借入金	1,497	13,991	12,494

(3) 短期借入金

- ・コミットメントラインの利用による増加

財務状況(キャッシュフロー計算書)

■ 2016/6 キャッシュフロー計算書 増減要因



事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業

下期での大型商材投入を控え
中小型新作を投入するものの、利益率は低下

■ 第1 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ 『逆転裁判6』は、安定したコアユーザーに支えられ計画通りの出足
- ・ 新作投入に伴う開発原価増に加え、前年同期における高単価リピート販売の反動減により、利益は減少
- ・ ダウンロード販売は、PC向けの低単価タイトルを中心に展開

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

国内外でダウンロード販売が伸長し
販売本数は前年同期並

■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2014/6	2015/6	2016/6	2017/3計画
タイトル数	2	8	5	35
パッケージ				
日本	200	250	500	3,400
北米	400	550	250	3,500
欧州	100	250	50	1,600
アジア	0	50	0	500
パッケージ計	700	1,100	800	9,000
DLC				
本編DLC計	700	1,400	1,700	7,500
合計	1,400	2,500	2,500	16,500

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

モバイル・PCオンラインともに既存タイトルの運営に注力
成長の踊り場となり、収益性は低下

■ 第1 四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・『モンスターハンター エクスプロア』は安定した収益寄与
- ・新組織下で自社コンテンツを用いた新作アプリ開発を進行中

■ 第1 四半期 事業概況(PCその他)

- ・『ドラゴンズドグマ オンライン』は、シーズン2.0へのアップデートにより内容を強化
- ・前期投入タイトルの償却負担増に伴い、収益性は低下
- ・中国テンセント社との提携による『モンスターハンターオンライン』は安定的に推移

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

モバイル・PCオンラインの反転により若干の増収
各サブセグメントでの原価率上昇に伴い減益

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2015/6	2016/6	2017/3 計画	
売上高	62	67	590	
営業利益	11	0	143	
営業利益率	17.6%	0.1%	24.2%	
コンシューマ				
売上内訳	パッケージ	28	25	330
	DLC	18	21	140
	コンシューマ計	46	46	470
	モバイルコンテンツ	6	9	40
	PCその他	10	12	80

アミューズメント施設事業

事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

市況に回復の兆し
既存店は前年同期を上回り 増収増益

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年比 105%
- ・ 人気コンテンツのプライズやキャラクターグッズ等の販売が牽引

■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

	2014/6	2015/6	2016/6	2017/3計画
売上高	22	19	21	90
営業利益	2	0	1	8
営業利益率	9.7%	1.8%	5.0%	8.9%
既存店売上前年比	93%	89%	105%	100%

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2015/3	2016/3	2016/6	2017/3計画
出店	1	4	0	3
退店	1	3	0	0
総店舗数	33	34	34	37

アミューズメント機器事業

事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

PS事業における前期ヒット作の反動減により減収減益

■ 第1 四半期 PS事業概況

- ・ パチスロ機『スーパーストリートファイターIV』は、5.5千台を販売
- ・ 受託ビジネスは堅実に貢献

■ 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・ 既存アーケード機の大型アップデートを実施

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2014/6	2015/6	2016/6	2017/3 計画
売上高	14	60	16	150
営業利益	6	17	-0	30
営業利益率	41.9%	29.3%	-	20.0%

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

補足：主要經營指標

主要経営指標 ①

●経営成績

(単位:百万円)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
売上高	64,277	77,021	85,000	110.4%	10,927
売上総利益	25,898	29,846	31,200	104.5%	2,688
利益率	40.3%	38.8%	36.7%	-	24.6%
販売管理費	15,403	17,816	17,600	98.8%	3,415
営業利益	10,582	12,029	13,600	113.1%	-726
利益率	16.5%	15.6%	16.0%	-	-
経常利益	10,851	11,348	13,300	117.2%	-2,080
利益率	16.9%	14.7%	15.6%	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	6,616	7,745	9,000	116.2%	-1,411
利益率	10.3%	10.1%	10.6%	-	-

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
デジタルコンテンツ	売上高	45,351	52,577	59,000	112.2%	6,740
	営業利益	10,208	12,167	14,300	117.5%	8
	利益率	22.5%	23.1%	24.2%	-	0.1%
アミューズメント施設	売上高	9,241	9,056	9,000	99.4%	2,157
	営業利益	940	699	800	114.4%	107
	利益率	10.2%	7.7%	8.9%	-	5.0%
アミューズメント機器	売上高	7,540	13,343	15,000	112.4%	1,662
	営業利益	2,736	2,812	3,000	106.7%	-61
	利益率	36.3%	21.1%	20.0%	-	-
その他	売上高	2,144	2,043	2,000	97.9%	366
	営業利益	661	511	200	39.1%	126
	利益率	30.8%	25.0%	10.0%	-	34.4%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
日本	50,877	57,737	54,500	94.4%	8,543
北米	8,678	12,384	21,000	169.6%	1,552
欧州	3,413	5,221	7,900	151.3%	634
その他	1,308	1,681	1,600	95.2%	198

主要経営指標 ②

●CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
Playstation 3	タイトル数	13	19	-	-	2
Playstation 4	計	2,450	3,500	-	-	300
PSP	タイトル数	5	8	-	-	-
PS Vita	計	250	300	-	-	-
Wii	タイトル数	-	-	-	-	-
Wii U	計	150	100	-	-	-
NintendoDS	タイトル数	5	7	-	-	1
Nintendo 3DS	計	3,750	4,100	-	-	400
Xbox 360	タイトル数	7	6	-	-	1
Xbox One	計	1,200	650	-	-	50
PCその他	タイトル数	3	4	-	-	1
	計	200	250	-	-	50
パッケージ計	タイトル数	33	44	34	-10	5
	計	8,000	8,900	9,000	101.1%	800
本編DLC計	タイトル数	-	1	1	-	-
	計	5,000	6,100	7,500	123.0%	1,700
合計	タイトル数	33	45	35	-10	5
	計	13,000	15,000	16,500	110.0%	2,500

※本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ計数

●CSソフト出荷本数 <他社タイトル/旧作・廉価版> (内訳)

(単位:千本)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
他社タイトル	750	750	400	53.3%	50
旧作・廉価版	6,000	7,000	6,500	92.9%	2,100

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2015/3	2016/3	2017/3 計画	前期比	2016/6
日本	4,000	4,700	3,400	72.3%	500
北米	2,400	2,600	3,500	134.6%	250
欧州	1,300	1,200	1,600	133.3%	50
アジア	300	400	500	125.0%	-
本編DLC(全世界)	5,000	6,100	7,500	123.0%	1,700
合計	13,000	15,000	16,500	110.0%	2,500