



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2017年3月期  
決算短信補足資料

# 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. 連結損益計算書       | ・・・P3  |
| 2. 連結貸借対照表       | ・・・P8  |
| 3. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P10 |
| 4. 事業セグメント別概況    | ・・・P12 |

# 1. 連結損益計算書

# 1-1. 連結損益計算書

## ■ 2016/3 実績 対 2017/3 実績

(単位:百万円)

	2016/3	2017/3	増減
売上高	77,021	87,170	10,149
営業利益	12,029	13,650	1,621
経常利益	11,348	12,589	1,241
親会社株主に 帰属する当期純利益	7,745	8,879	1,134

- 大型タイトルの寄与およびアミューズメント機器事業の好調を主因として、前期比で増収増益
- 為替差損 746百万円を計上
- 1株当たり当期純利益160円35銭
- 自己資本利益率(ROE)は11.6%と持続的に成長

# 1-1. 連結損益計算書

## ■ 2017/3 計画 対 2017/3 実績

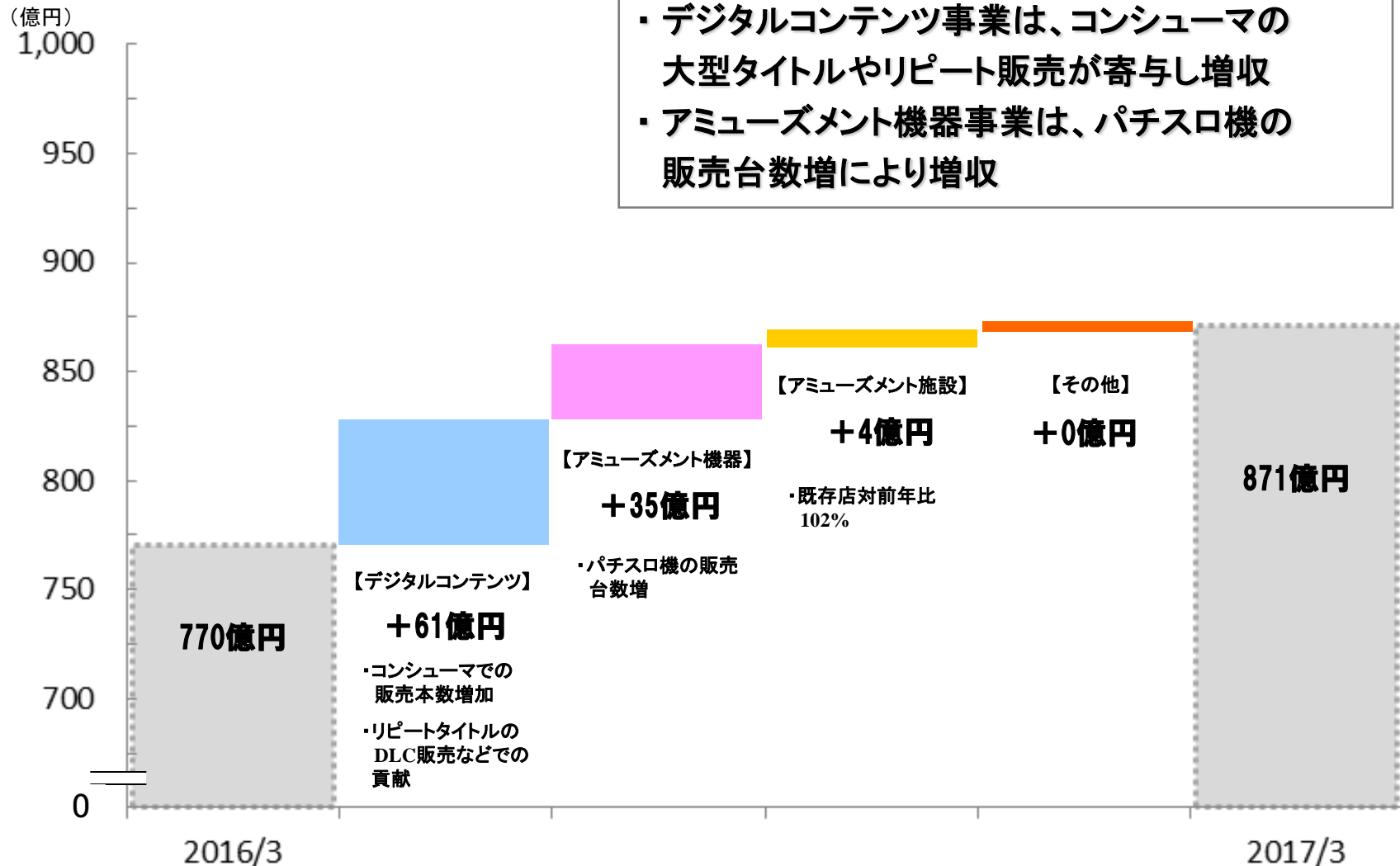
(単位:百万円)

	2017/3 計画	2017/3	増減
売上高	85,000	87,170	2,170
営業利益	13,600	13,650	50
経常利益	13,300	12,589	-711
親会社株主に 帰属する当期純利益	9,000	8,879	-121

■ 売上高および利益は、概ね2016年5月9日に発表した業績予想通りに推移

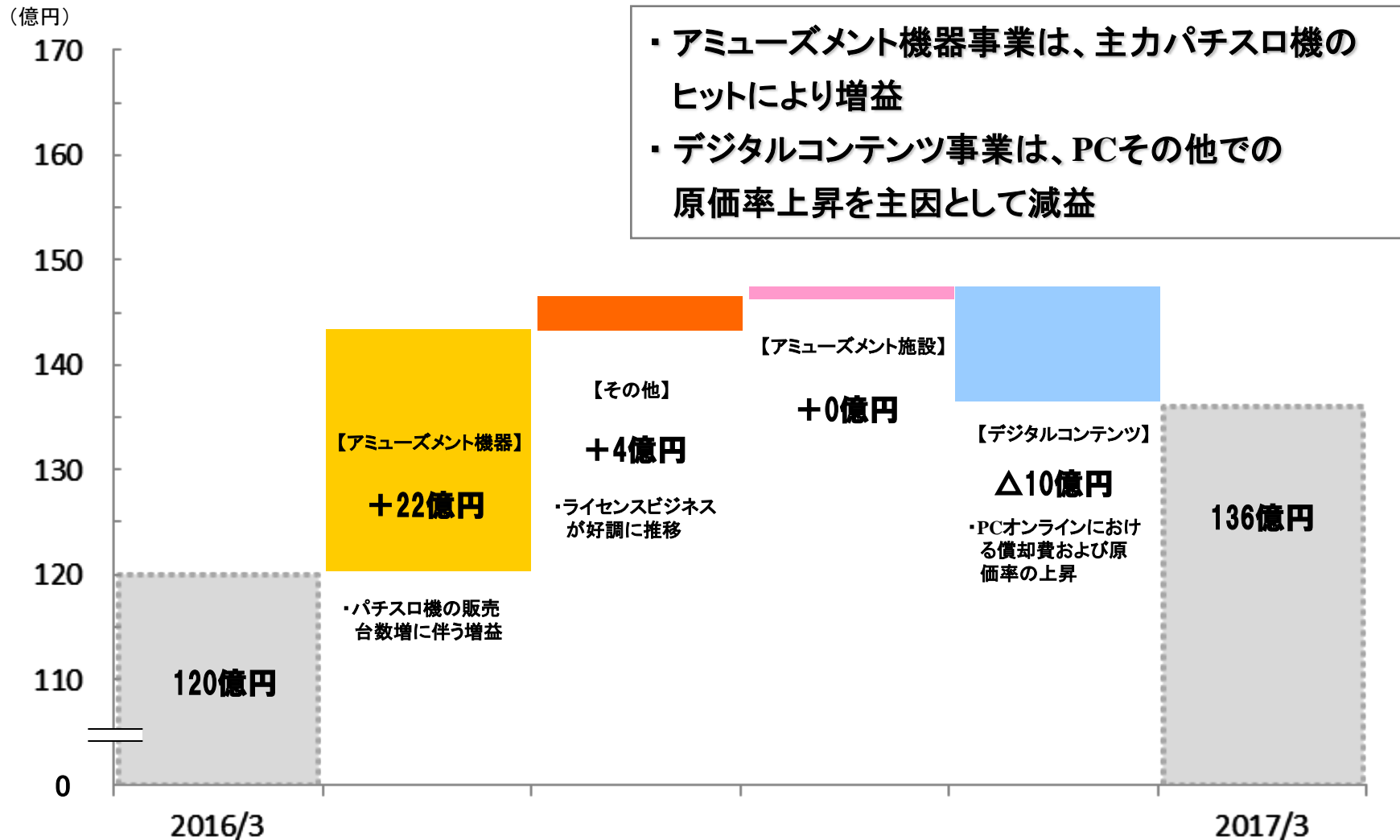
# 1-2. 連結損益計算書のポイント ①

## ■ 2017/3 売上高増減要因



## 1-2. 連結損益計算書のポイント ②

### ■ 2017/3 営業利益増減要因





## 2. 連結貸借対照表

## 2. 連結貸借対照表のポイント

### ■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2016/3	2017/3	増減
受取手形及び売掛金	9,879	20,175	10,296
ゲームソフト仕掛品 オンラインコンテンツ仮勘定 ※	27,220	30,150	2,930

※両科目を合算して表示

#### (1) 受取手形及び売掛金

- ・大型タイトル発売に伴う売掛金の増加

#### (2) ゲームソフト仕掛品、オンラインコンテンツ仮勘定

- ・タイトルの開発進行に伴う増加

(単位:百万円)

負債の部	2016/3	2017/3	増減
長・短期借入金 計	12,608	16,111	3,503

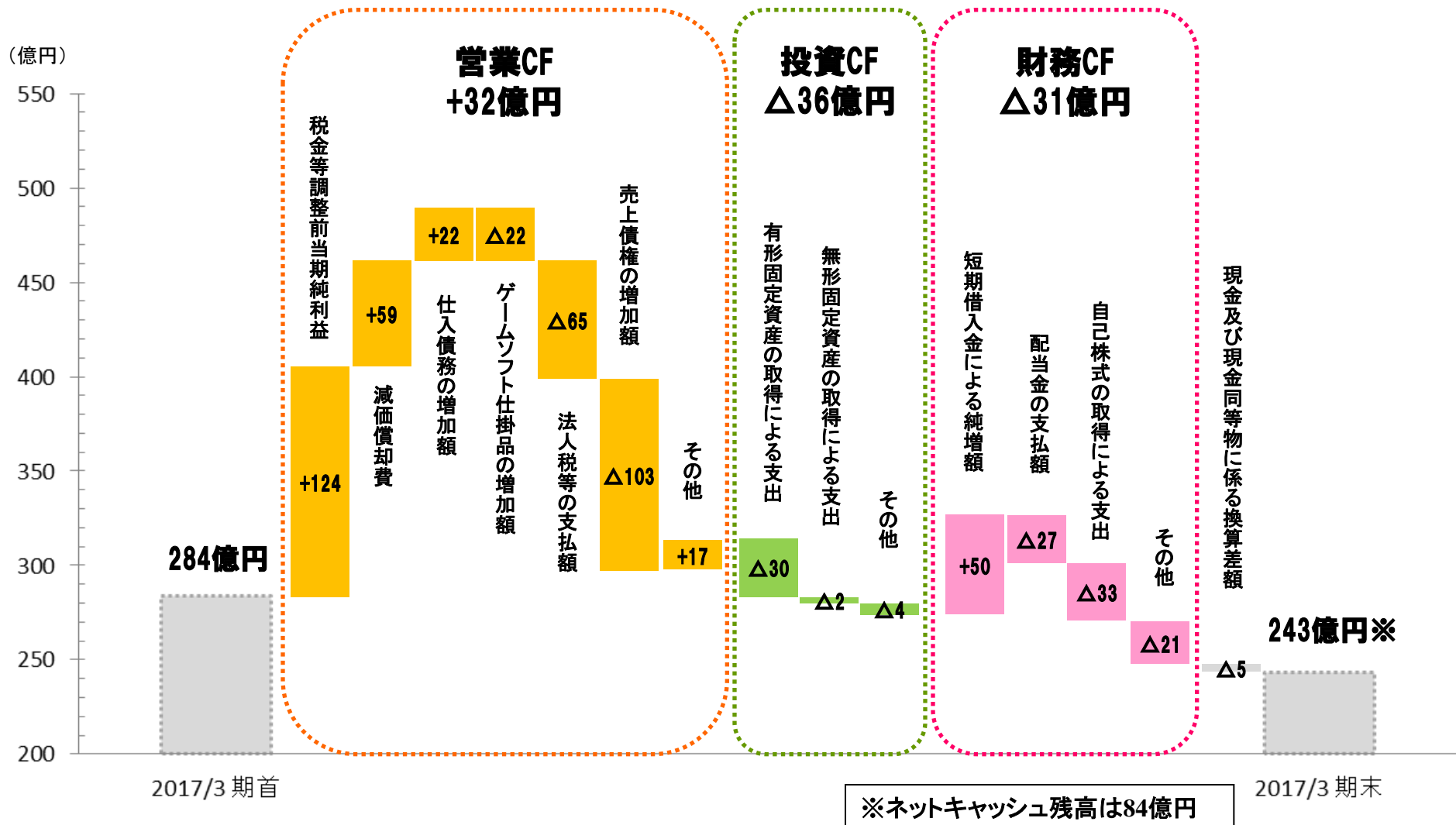
#### (3) 長・短期借入金 計

- ・コミットメントラインの利用による短期借入金の増加

### 3. 連結キャッシュフロー計算書

# 3. 連結キャッシュフロー計算書のポイント

## 2017/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



## 4. 事業セグメント別概況

## 4-1. デジタルコンテンツ事業

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ①

### 大型タイトルの販売および 主力ブランドを活用した多面的な収益獲得に注力

#### ■ 2017年3月期 概況(コンシューマ)

##### ・ 国内外で大型タイトルを投入

- ⇒ 『バイオハザード7 レジデント イービル』はグローバルで350万本を出荷
- ⇒ 『モンスターハンターダブルクロス』は170万本を出荷



『モンスターハンターダブルクロス』

##### ・ 主力ブランドを活用した多面的な収益獲得

- ⇒ 現行機版『バイオハザード4』『5』『6』は、3作合計で期中280万本と好調に推移
- ⇒ DLCでは、コンテンツ資産を活用したリピート販売が好調
- ⇒ コンシューマにおけるDLC売上比率は31.5%

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

主カタイトル『バイオハザード7 レジデント イービル』および『モンスターハンターダブルクロス』が収益を牽引

### ■ 2017年3月期 主要タイトル販売実績(コンシューマ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
PS4 Xbox One PC	バイオハザード7 レジデント イービル	日本	2017/1/26	3,500
		北米	2017/1/24	
		欧州	2017/1/24	
3DS	モンスターハンターダブルクロス	日本	2017/3/18	1,700
3DS	モンスターハンタークロス (リピート)	日本	2015/11/28	1,000
		北米	2016/7/15	
		欧州	2016/7/15	

※ 本数には、本編DLC販売を含む

※ 日本には、アジア地域販売を含む



## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ③

ラインナップの拡充が奏功  
パッケージ・ダウンロードともに販売本数は増加

### ■ 2017年3月期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2015/3	2016/3	2017/3	増減
タイトル数(SKU)	33	45	42	-3
パッケージ				
日本	4,000	4,700	3,500	-1,200
北米	2,400	2,600	4,300	1,700
欧州	1,300	1,200	2,200	1,000
アジア	300	400	400	0
パッケージ計	8,000	8,900	10,400	1,500
DLC				
本編DLC計	5,000	6,100	9,000	2,900
合計	13,000	15,000	19,400	4,400

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

モバイルおよびPCその他は既存タイトルの活性化に注力

### ■ 2017年3月期 概況(モバイルコンテンツ)

- ・ 国内向け『モンスターハンター エクスプロア』、『オトモンドロップ モンスターハンター ストーリーズ』は堅調に推移
- ・ 『囚われのバルマ』など、カジュアル層向けのコンテンツを投入

### ■ 2017年3月期 概況(PCその他)

- ・ 『モンスターハンター フロントニアZ』(MHFZ)へのアップデートにより活性化
- ・ 『ドラゴンズドグマ オンライン』は、MHFZに次ぐ基幹タイトルとして売上に貢献
- ・ 中国向けライセンスタイトルでのロイヤリティ収益を計上

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

主にコンシューマの寄与により前期比で増収となるものの  
PCオンラインは転換期を迎える

### ■ 2017年3月期 実績および売上内訳

(単位: 億円)

	2015/3	2016/3	2017/3	増減	
売上高	453	525	587	62	
営業利益	102	121	110	-11	
営業利益率	22.5%	23.1%	18.9%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	262	312	337	25
	DLC	90	109	155	46
	コンシューマ計	352	421	492	71
	モバイルコンテンツ	41	33	38	5
	PCその他	60	71	57	-14

## 4-2. アミューズメント施設事業

## 4-2. アミューズメント施設事業

市場環境の改善と効率的な運営により  
収益性は改善の兆し

### ■ 2017年3月期 概況

- ・ 既存店の運営体制を効率化、既存店売上前年比(12ヵ月累計):102%
- ・ 3店舗を出店(2016年9月:徳山店、2017年3月:石巻店、新さっぽろ店)

### ■ アミューズメント施設 店舗数

	2015/3	2016/3	2017/3	(店)
出店	1	4	3	
退店	1	3	1	
総店舗数	33	34	36	



『ゆめタウン徳山』

### ■ 2017年3月期 実績

(単位:億円)

	2015/3	2016/3	2017/3	増減
売上高	92	90	95	5
営業利益	9	7	7	0
営業利益率	10.2%	7.7%	7.9%	-
既存店売上前年比	90%	96%	102%	-

## 4-3. アミューズメント機器事業

## 4-3. アミューズメント機器事業

主力パチスロ機投入により販売台数は増加  
前期比では増収増益

### ■ 2017年3月期 概況(PS)

- ・パチスロ機 3機種 5.7万台を販売  
⇒『モンスターハンター 狂竜戦線』販売台数 3.7万台

### ■ 2017年3月期 概況(業務用機器販売)

- ・人気コンテンツを活用したメダルゲーム機の投入  
⇒『マリオパーティふしぎのチャレンジワールド』2016年7月稼働

### ■ 2017年3月期 実績

(単位:億円)

	2015/3	2016/3	2017/3	増減
売上高	75	133	168	35
営業利益	27	28	51	23
営業利益率	36.3%	21.1%	30.3%	-

※PS事業:業務用機器販売事業 売上構成比 = 9 : 1



『モンスターハンター 狂竜戦線』

## 4-4. その他事業



## 4-4. その他事業

ワンコンテンツ・マルチユースを継続  
多角的なライセンスビジネスにより収益を拡大

### ■ 2017年3月期 概況(キャラクターコンテンツ事業)

- ・ 家庭用ゲームと連動したキャラクターグッズやライセンス展開  
⇒ 新作発売に連動した各種コラボレーション実施
- ・ 映像・舞台化等による非ゲームユーザー層への認知度向上  
⇒ ハリウッド映画「バイオハザード:ザ・ファイナル」  
TVアニメ「モンスターハンター ストーリーズ RIDE ON」等



「モンスターハンター ストーリーズ RIDE ON」  
©CAPCOM/MHST製作委員会

### ■ 2017年3月期 実績

(単位:億円)

	2015/3	2016/3	2017/3	増減
売上高	21	20	20	0
営業利益	6	5	9	4
営業利益率	30.8%	25.0%	46.5%	-



**CAPCOM**