



株式会社カプコン  
(東証第一部:9697)

2018年3月期  
第3四半期 決算補足資料

# 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. 2018年3月期 通期計画のポイント ……P 3
- 2. 第3四半期 決算ハイライト ……P 5
- 3. 2018年3月期 通期計画の見通し ……P 20
- 4. 主要経営指標 ……P 30

# 1. 2018年3月期 通期計画のポイント

# 1. 2018年3月期 通期計画のポイント

大型タイトルの投入ならびにリピート販売の成長により、  
5期連続の営業増益を図る

(単位:百万円)

|                      | 2017/3 | 2018/3 計画 | 増減    |
|----------------------|--------|-----------|-------|
| 売上高                  | 87,170 | 93,000    | 5,830 |
| 営業利益                 | 13,650 | 14,500    | 850   |
| 営業利益率                | 15.7%  | 15.6%     | -     |
| 経常利益                 | 12,589 | 14,000    | 1,411 |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 8,879  | 9,500     | 621   |

- 第3四半期時点では、概ね計画通り
- 1株当たり予想当期純利益 173円53銭
- 配当は 中間25円、期末25円の年間50円を予定

## 2. 第3四半期 決算ハイライト

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

PSにおける発売機種<sup>の減少</sup>を主因として減収も  
デジタルコンテンツの利益率改善に伴い増益

### ■ 2016/12実績 対 2017/12実績

(単位:百万円)

|                      | 2016/12 | 2017/12 | 増減     |
|----------------------|---------|---------|--------|
| 売上高                  | 53,507  | 47,740  | -5,767 |
| 営業利益                 | 5,119   | 7,009   | 1,890  |
| 経常利益                 | 4,147   | 7,099   | 2,952  |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 2,762   | 4,439   | 1,677  |

■ PSにおける、市場環境の変化を踏まえた発売機種<sup>の減少</sup>に伴い減収

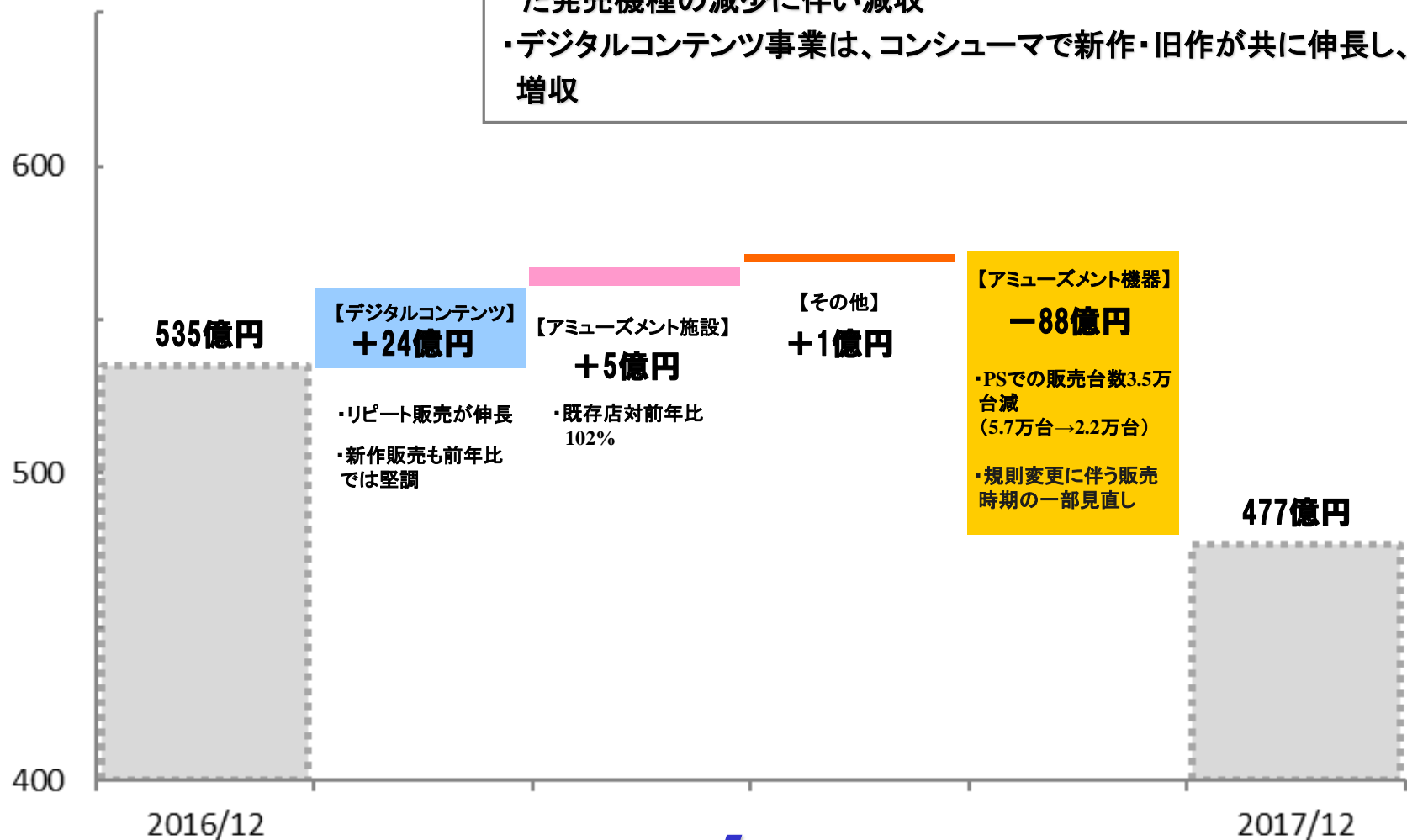
■ 利益面では、デジタルコンテンツの利益率改善に伴い増益

■ 1株当たり四半期純利益 81円9銭

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2017/12 売上高増減要因

(億円)

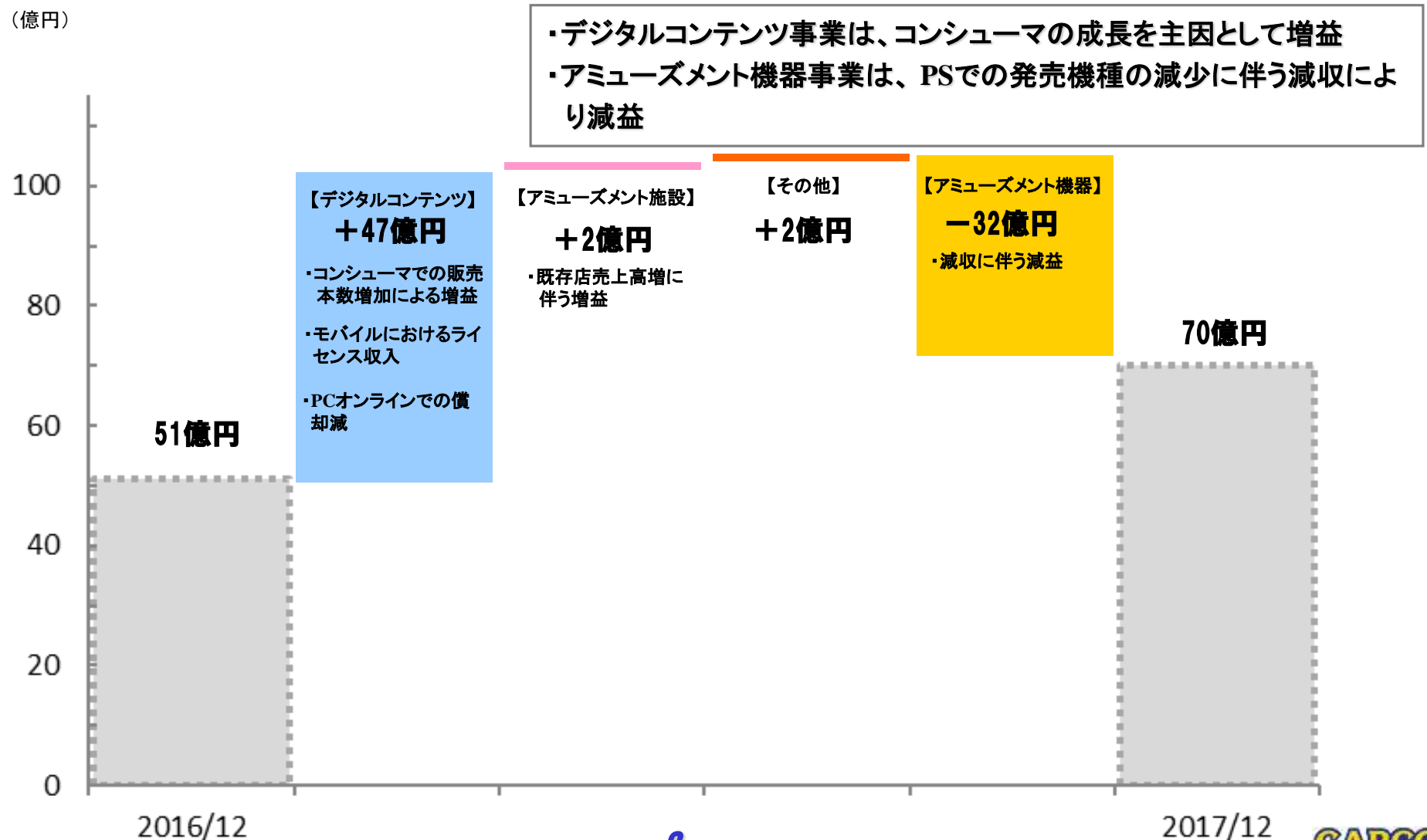




## 2-1. 決算ハイライト(連結業績③)

### ■ 2017/12 営業利益増減要因

(億円)



## 2-1. 決算ハイライト(貸借対照表)

### ■ 2017/12 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

| 資産の部      | 2017/3 | 2017/12 | 増減      |
|-----------|--------|---------|---------|
| 受取手形及び売掛金 | 20,175 | 6,137   | -14,038 |
| ゲームソフト仕掛品 | 30,150 | 40,604  | 10,454  |

#### (1) 受取手形および売掛金

- ・ 前期末発売タイトルの売掛金回収により減少

#### (2) 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

(単位:百万円)

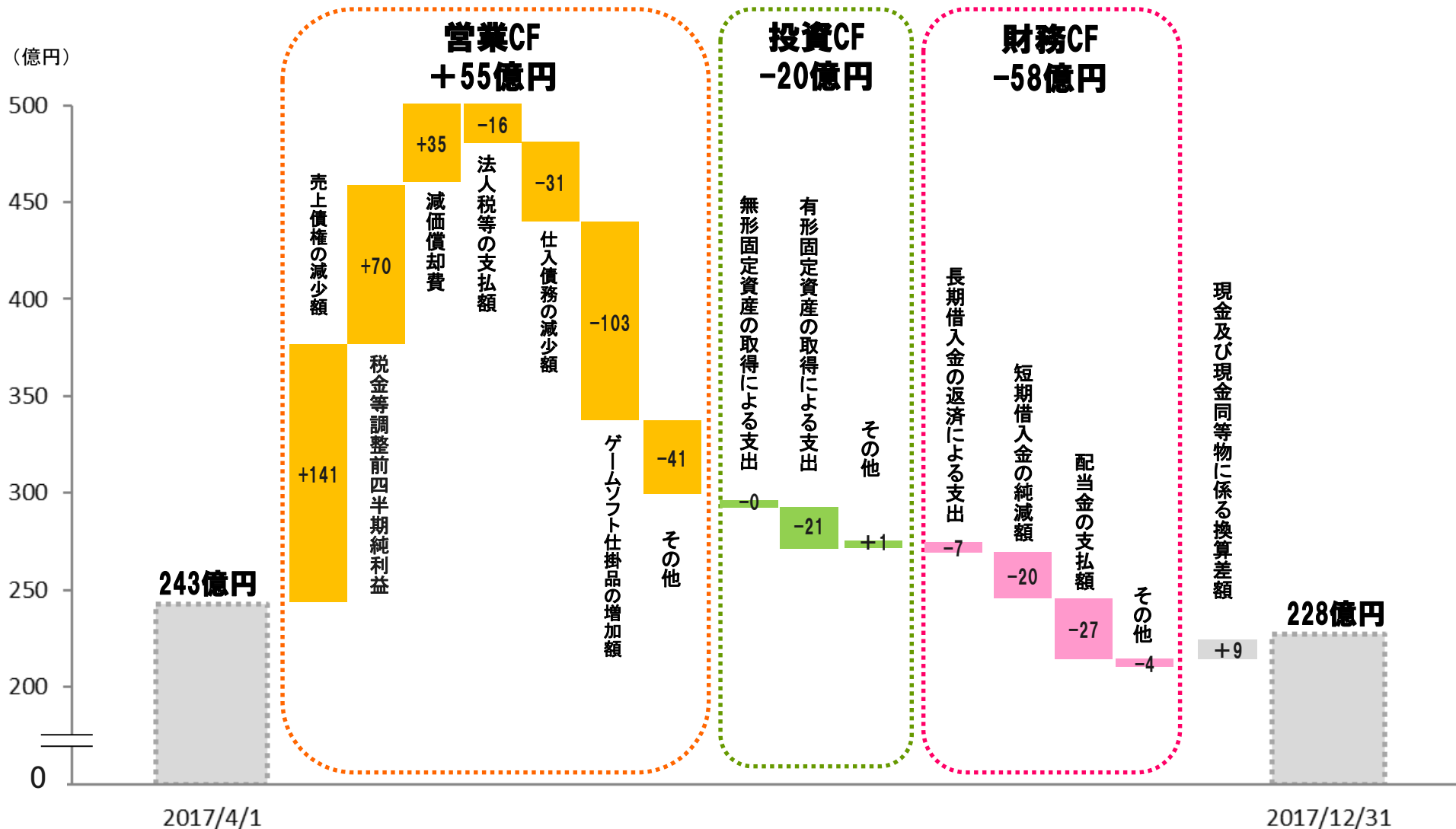
| 負債の部      | 2017/3 | 2017/12 | 増減     |
|-----------|--------|---------|--------|
| 長・短期借入金 計 | 16,111 | 13,363  | -2,748 |

#### (3) 長・短期借入金

- ・ 短期借入金の返済20億円等による減少

# 2-1. 決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

## ■ 2017/12 キャッシュフロー計算書 増減要因



# デジタルコンテンツ事業

## 2-2. デジタルコンテンツ事業 実績①

主に海外においてリピート販売が伸長  
新作はまだら模様で推移

### ■ 第3 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『バイオハザード7 レジデント イービル ゴールド エディション』を発売。タイトル累計480万本を突破
- ・ Nintendo Switch向け『バイオハザード リベレーションズ』シリーズなど、主カブランドの現行機移植版を投入
- ・ダウンロード(DLC)売上比率 40.1%

### ■ 第3 四半期(累計) 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<br>XOne<br>PC | バイオハザード7 レジデント イービル<br>(リピート) | 日本 | 2017/1/26 | 1,200 |
|                   |                               | 北米 | 2017/1/24 |       |
|                   |                               | 欧州 | 2017/1/24 |       |
| PS4<br>XOne<br>PC | マーベル VS. カプコン: インフィニット        | 日本 | 2017/9/21 | 1,000 |
|                   |                               | 北米 | 2017/9/19 |       |
|                   |                               | 欧州 | 2017/9/19 |       |

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

## 2-2. デジタルコンテンツ事業 実績②

リピート販売を中心にDLCが好調に推移  
前年同期比で販売本数は安定して伸長

### ■ 第3 四半期（累計）販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

|            | 2015/12 | 2016/12 | 2017/12 | 増減    |
|------------|---------|---------|---------|-------|
| タイトル数(SKU) | 28      | 33      | 41      | 8     |
| パッケージ      |         |         |         |       |
| 日本         | 4,000   | 1,450   | 1,300   | -150  |
| 北米         | 1,100   | 2,700   | 2,450   | -250  |
| 欧州         | 500     | 900     | 1,750   | 850   |
| アジア        | 200     | 150     | 250     | 100   |
| パッケージ計     | 5,800   | 5,200   | 5,750   | 550   |
| DLC        |         |         |         |       |
| 本編DLC計     | 4,000   | 6,500   | 8,100   | 1,600 |
| 合計         | 9,800   | 11,700  | 13,850  | 2,150 |

## 2-2. デジタルコンテンツ事業 実績③

モバイルは中期での成長に向けた協業を推進するとともに、  
自社タイトルを安定的に運営

### ■ 第3 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
- ・ 11月にiOS/Android向け『Puzzle Fighter』を欧米、アジアで配信開始

### ■ 第3 四半期 事業概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティアZ』は安定して推移
- ・『ドラゴンズドグマ オンライン』は、12月にシーズン3.1へアップデート

## 2-2. デジタルコンテンツ事業 実績④

コンシューマの安定成長を主因として増収増益  
モバイルもライセンス収入により貢献

### ■ 第3 四半期（累計） 実績

（単位：億円）

|        | 2015/12   | 2016/12 | 2017/12 | 増減  |    |
|--------|-----------|---------|---------|-----|----|
| 売上高    | 360       | 284     | 308     | 24  |    |
| 営業利益   | 97        | 14      | 62      | 48  |    |
| 営業利益率  | 26.9%     | 5.1%    | 20.3%   | —   |    |
| コンシューマ |           |         |         |     |    |
| 売上内訳   | パッケージ     | 217     | 131     | 142 | 11 |
|        | DLC       | 63      | 82      | 95  | 13 |
|        | コンシューマ計   | 280     | 213     | 237 | 24 |
|        | モバイルコンテンツ | 24      | 29      | 34  | 5  |
|        | PCその他     | 56      | 42      | 37  | -5 |



# アミューズメント施設事業

## 2-3. アミューズメント施設事業 実績

効率的な運営の推進により、前年同期比で増収増益  
既存店売上高も引き続き堅調

### ■ 第3四半期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 102%（上期103%・第3四半期 102%）
- ・ 当四半期での出退店はなし

### ■ 第3四半期実績(累計)

(単位:億円)

|          | 2015/12 | 2016/12 | 2017/12 | 増減 |
|----------|---------|---------|---------|----|
| 売上高      | 65      | 70      | 76      | 6  |
| 営業利益     | 4       | 6       | 8       | 2  |
| 営業利益率    | 7.0%    | 8.6%    | 10.7%   | -  |
| 既存店売上前年比 | 94%     | 103%    | 102%    | -  |

### ■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

|      | 2016/3 | 2017/3 | 2017/12 | 2018/3 計画 |
|------|--------|--------|---------|-----------|
| 出店   | 4      | 3      | 2       | 5         |
| 退店   | 3      | 1      | 1       | 2         |
| 総店舗数 | 34     | 36     | 37      | 39        |

# アミューズメント機器事業

## 2-4. アミューズメント機器事業 実績

PSにおける市場環境の変化を踏まえた  
新作投入時期の見直しにより減収減益

### ■ 第3四半期概況(PS)

- ・ 10月のルール変更等に伴う市場環境の変化を鑑み、新機種 of 投入時期を見直し
- ・ 販売台数(9ヵ月累計) 2機種 2.2万台(前年同期 3機種 5.7万台)

### ■ 第3四半期概況(業務用機器販売)

- ・ 既存商材の販売を継続

### ■ 第3四半期実績(累計)

(単位:億円)

|       | 2015/12 | 2016/12 | 2017/12 | 増減  |
|-------|---------|---------|---------|-----|
| 売上高   | 130     | 165     | 77      | -88 |
| 営業利益  | 28      | 54      | 21      | -33 |
| 営業利益率 | 22.1%   | 32.7%   | 27.6%   | -   |

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

### 3. 2018年3月期 通期計画の見通し

# デジタルコンテンツ事業

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画①

コンシューマでは大型タイトルの販売に注力  
PCオンライン・モバイルは、既存作の安定運営に努める

### ■ 2018年3月期 今後の見通し(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター:ワールド』を投入

国内市場に加え、海外展開を強化し、グローバルブランドへの成長を目指す

⇒2018年1月26日世界同日発売



### ■ 2018年3月期 今後の見通し(モバイルコンテンツ)

- ・ 内作および協業にて、来期に向けた新作の開発を推進

### ■ 2018年3月期 今後の見通し(PCその他)

- ・ 国内主力タイトルは今後も定期的なアップデートを実施

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画②

現行機移植版のラインナップ拡充等に伴い  
DLC販売本数は増加を見込む

### ■ 2018年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

|            | 2016/3        | 2017/3        | 2018/3 計画     | 増減           |
|------------|---------------|---------------|---------------|--------------|
| タイトル数(SKU) | 45            | 42            | 53            | 11           |
| パッケージ      |               |               |               |              |
| 日本         | 4,700         | 3,500         | 2,750         | -750         |
| 北米         | 2,600         | 4,300         | 4,700         | 400          |
| 欧州         | 1,200         | 2,200         | 2,650         | 450          |
| アジア        | 400           | 400           | 400           | -            |
| パッケージ計     | 8,900         | 10,400        | 10,500        | 100          |
| DLC        |               |               |               |              |
| 本編DLC計     | 6,100         | 9,000         | 12,500        | 3,500        |
| <b>合計</b>  | <b>15,000</b> | <b>19,400</b> | <b>23,000</b> | <b>3,600</b> |

※ タイトル数には、ダウンロード専売タイトルを含む



## 3-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画③

第3四半期までの新作の進捗はやや軟調ながら、  
旧作の伸長を主因として、本数増の見通し

### ■ 2018年3月期 コンシューマ 新旧作販売内訳

(単位：千本)

|                  | 2015/3   | 2016/3   | 2017/3  | 2018/3 計画   |
|------------------|--|--|---|---|
| <b>コンシューマ</b>    |  |  |   |   |
| 新作タイトル数<br>(SKU) | 33   | 45   | 42  | 53  |
| 新作販売本数           | 7,000  | 8,000  | 10,600  | 10,300  |
| (主要タイトル)         | モンスターハンター4G<br>バイオハザード リベレーションズ2<br>バイオハザード HD リマスター | モンスターハンタークロス<br>ストリートファイターV<br>バイオハザード0 HD リマスター | バイオハザード7<br>モンスターハンターダブルクロス<br>バイオハザード5(現行機版)<br>バイオハザード4(現行機版) | マーベル VS. カプコン: インフィニット<br>モンスターハンター: ワールド<br>他        |
| 旧作販売本数           | 6,000  | 7,000  | 8,800   | 12,700  |
| (主要タイトル)         | デッドライジング3  | バイオハザード リベレーションズ2<br>モンスターハンター4G                 | モンスターハンタークロス<br>バイオハザード6(現行機版)                                  | バイオハザード7<br>モンスターハンターダブルクロス(3DS)<br>デッドライジングシリーズ<br>他 |
| 合計               | 13,000   | 15,000   | 19,400  | 23,000  |

※ 各期中に発売されたタイトルを「新作」、それ以前に発売されたタイトルを「旧作」として算出

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画④

コンシューマでの新作および旧作の貢献により  
前期比で増収増益を図る

### ■ 2018年3月期 通期計画

(単位:億円)

|        | 2016/3    | 2017/3 | 2018/3 計画 | 増減  |    |
|--------|-----------|--------|-----------|-----|----|
| 売上高    | 525       | 587    | 650       | 63  |    |
| 営業利益   | 121       | 110    | 137       | 27  |    |
| 営業利益率  | 23.1%     | 18.9%  | 21.1%     | —   |    |
| コンシューマ |           |        |           |     |    |
| 売上内訳   | パッケージ     | 312    | 337       | 365 | 28 |
|        | DLC       | 109    | 155       | 185 | 30 |
|        | コンシューマ計   | 421    | 492       | 550 | 58 |
|        | モバイルコンテンツ | 33     | 38        | 50  | 12 |
|        | PCその他     | 71     | 57        | 50  | -7 |
|        |           |        |           |     |    |

# アミューズメント施設事業

## 3-2. アミューズメント施設事業 通期計画

効率的な運営 および新業態への展開を継続  
通期計画の達成を図る

### ■ 2018年3月期 今後の見通し

- ・ コンシューマとの相乗効果を生み出す各種施策を推進
- ・ 第4四半期に出店 3 店舗、退店 1 店舗を予定(計 39 店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比: 103%

### ■ 2018年3月期 通期計画

(単位: 億円)

|          | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 増減 |
|----------|--------|--------|-----------|----|
| 売上高      | 90     | 95     | 100       | 5  |
| 営業利益     | 7      | 7      | 7         | 0  |
| 営業利益率    | 7.7%   | 7.9%   | 7.0%      | -  |
| 既存店売上前年比 | 96%    | 102%   | 103%      | -  |

# アミューズメント機器事業

## 3-3. アミューズメント機器事業 通期計画

ルール変更等に伴う市場環境を勘案しつつ、  
下期投入機種が発売時期を検討

### ■ 2018年3月期 今後の見通し(PS)

- ・ 下期投入予定の適合取得済みの2機種は、市場環境を勘案しつつ発売時期を検討
- ・ 来期以降に向け、新機種の開発を推進

### ■ 2018年3月期 今後の見通し(業務用機器販売)

- ・ 既存商材の販売を継続

### ■ 2018年3月期 通期計画

(単位: 億円)

|       | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3計画 | 増減  |
|-------|--------|--------|----------|-----|
| 売上高   | 133    | 168    | 155      | -13 |
| 営業利益  | 28     | 51     | 38       | -13 |
| 営業利益率 | 21.1%  | 30.3%  | 24.5%    | -   |

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

## 補足：主要經營指標

# 3-1. 主要経営指標 ①

## ●経営成績

(単位:百万円)

|                  | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|------------------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| 売上高              | 77,021 | 87,170 | 93,000    | 106.7% | 47,740  |
| 売上総利益            | 29,846 | 30,731 | 33,000    | 107.4% | 19,054  |
| 利益率              | 38.8%  | 35.3%  | 35.5%     | -      | 39.9%   |
| 販売管理費            | 17,816 | 17,080 | 18,500    | 108.3% | 12,044  |
| 営業利益             | 12,029 | 13,650 | 14,500    | 106.2% | 7,009   |
| 利益率              | 15.6%  | 15.7%  | 15.6%     | -      | 14.7%   |
| 経常利益             | 11,348 | 12,589 | 14,000    | 111.2% | 7,099   |
| 利益率              | 14.7%  | 14.4%  | 15.1%     | -      | 14.9%   |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 7,745  | 8,879  | 9,500     | 107.0% | 4,439   |
| 利益率              | 10.1%  | 10.2%  | 10.2%     | -      | 9.3%    |

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

|            |      | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|------------|------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| デジタルコンテンツ  | 売上高  | 52,577 | 58,704 | 65,000    | 110.7% | 30,844  |
|            | 営業利益 | 12,167 | 11,096 | 13,700    | 123.5% | 6,257   |
|            | 利益率  | 23.1%  | 18.9%  | 21.1%     | -      | 20.3%   |
| アミューズメント施設 | 売上高  | 9,056  | 9,525  | 10,000    | 105.0% | 7,632   |
|            | 営業利益 | 699    | 752    | 700       | 93.1%  | 815     |
|            | 利益率  | 7.7%   | 7.9%   | 7.0%      | -      | 10.7%   |
| アミューズメント機器 | 売上高  | 13,343 | 16,856 | 15,500    | 92.0%  | 7,711   |
|            | 営業利益 | 2,812  | 5,106  | 3,800     | 74.4%  | 2,128   |
|            | 利益率  | 21.1%  | 30.3%  | 24.5%     | -      | 27.6%   |
| その他        | 売上高  | 2,043  | 2,083  | 2,500     | 120.0% | 1,552   |
|            | 営業利益 | 511    | 969    | 1,000     | 103.2% | 758     |
|            | 利益率  | 25.0%  | 46.5%  | 40.0%     | -      | 48.8%   |

## ●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

|     | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|---------|
| 日本  | 57,737 | 55,804 | 52,600    | 94.3%  | 30,245  |
| 北米  | 12,384 | 20,018 | 28,000    | 139.9% | 10,363  |
| 欧州  | 5,221  | 9,007  | 10,000    | 111.0% | 5,472   |
| その他 | 1,681  | 2,340  | 2,400     | 102.6% | 1,658   |



## 3-1. 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)

|                 |            | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|-----------------|------------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| Playstation 3   | タイトル数(SKU) | 19     | 16     | -         | -      | 9       |
| Playstation 4   | 計          | 3,500  | 4,700  | -         | -      | 3,250   |
| PSP             | タイトル数(SKU) | 8      | 5      | -         | -      | 1       |
| PS Vita         | 計          | 300    | 150    | -         | -      | 0       |
| Wii / wii U     | タイトル数(SKU) | -      | -      | -         | -      | 7       |
| Nintendo Switch | 計          | 100    | 0      | -         | -      | 1,050   |
| NintendoDS      | タイトル数(SKU) | 7      | 5      | -         | -      | 8       |
| Nintendo 3DS    | 計          | 4,100  | 3,200  | -         | -      | 400     |
| Xbox 360        | タイトル数(SKU) | 6      | 9      | -         | -      | 7       |
| Xbox One        | 計          | 650    | 2,100  | -         | -      | 700     |
| PCその他           | タイトル数(SKU) | 4      | 6      | -         | -      | 2       |
|                 | 計          | 250    | 250    | -         | -      | 350     |
| パッケージ計          | タイトル数(SKU) | 44     | 41     | 45        | 4      | 34      |
|                 | 計          | 8,900  | 10,400 | 10,500    | 101.0% | 5,750   |
| 本編DLC計          | タイトル数(SKU) | 1      | 1      | 8         | 7      | 7       |
|                 | 計          | 6,100  | 9,000  | 12,500    | 138.9% | 8,100   |
| 合計              | タイトル数(SKU) | 45     | 42     | 53        | 11     | 41      |
|                 | 計          | 15,000 | 19,400 | 23,000    | 118.6% | 13,850  |

※ 本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ

### ●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)

|        | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|--------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| 他社タイトル | 750    | 600    | 700       | 116.7% | 250     |
| 旧作・廉価版 | 7,000  | 8,800  | 12,700    | 144.3% | 9,600   |

### ●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

|            | 2016/3 | 2017/3 | 2018/3 計画 | 前期比    | 2017/12 |
|------------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| 日本         | 4,700  | 3,500  | 2,750     | 78.6%  | 1,300   |
| 北米         | 2,600  | 4,300  | 4,700     | 109.3% | 2,450   |
| 欧州         | 1,200  | 2,200  | 2,650     | 120.5% | 1,750   |
| アジア        | 400    | 400    | 400       | 100.0% | 250     |
| 本編DLC(全世界) | 6,100  | 9,000  | 12,500    | 138.9% | 8,100   |
| 合計         | 15,000 | 19,400 | 23,000    | 118.6% | 13,850  |