



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2020年3月期  
第2四半期決算概況

## < 目次 >

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 1. 2020年3月期 通期業績計画  | ・・・P 2  |
| 2. 第2四半期 決算ハイライト    | ・・・P 3  |
| 3. 事業セグメント別 実績      | ・・・P 6  |
| 4. 事業セグメント別 戦略および計画 | ・・・P 12 |
| 5. 補足:主要経営指標        | ・・・P 18 |

### 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。

# 1. 2020年3月期 通期業績計画

デジタルコンテンツ事業の安定的な貢献を主因として  
7期連続の営業増益および全利益項目で過去最高を目指す

(百万円)

	2019/3	2020/3計画	増減
売上高	100,031	85,000	-15,031
営業利益	18,144	20,000	1,856
営業利益率	18.1%	23.5%	-
経常利益	18,194	19,500	1,306
親会社株主に 帰属する当期純利益	12,551	14,000	1,449

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト(連結業績①)

### ■ 2018/9実績 vs. 2019/9 実績

(百万円)

	2018/9	2019/9	増減
売上高	43,327	37,272	-6,055
営業利益	10,508	13,992	3,484
経常利益	10,297	14,002	3,705
親会社株主に帰属する 四半期純利益	6,849	9,846	2,997

- コンシューマでのデジタル販売の貢献を主因として前年同期比で増益、通期計画に対して順調に進捗
- デジタル販売への傾注に伴う単価低下等により、売上高は減少
- 為替差損 63百万円を計上(前年同期は為替差益 565百万円)

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2019/9 売上高・営業利益(セグメント別)

(百万円)

	2018/9	2019/9	増減
<b>売上高</b>	<b>43,327</b>	<b>37,272</b>	<b>-6,055</b>
デジタルコンテンツ	34,195	29,163	-5,032
アミューズメント施設	5,504	6,233	729
アミューズメント機器	2,224	241	-1,983
その他	1,403	1,633	230
<b>営業利益</b>	<b>10,508</b>	<b>13,992</b>	<b>3,484</b>
デジタルコンテンツ	11,751	14,503	2,752
アミューズメント施設	734	915	181
アミューズメント機器	-625	67	692
その他	685	733	48
調整額※	-2,037	-2,227	-190

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。

## 2-2. 第2四半期 決算ハイライト(財務状況)

### ■ 2019/9貸借対照表(要約)

(百万円)

資産の部	2019/3	2019/9	増減	負債の部	2019/3	2019/9	増減
流動資産	90,817	98,219	7,402	流動負債	23,212	24,377	1,165
現金・預金	53,004	57,751	4,747	支払手形・買掛金・電子記録債務	5,141	2,713	-2,428
受取手形・売掛金	13,970	12,955	-1,015	1年内返済予定の長期借入金	1,579	1,429	-150
ゲームソフト仕掛品	16,926	22,188	5,262	その他	16,492	20,235	3,743
その他	6,917	5,325	-1,592	固定負債	11,445	11,269	-176
固定資産	32,590	33,157	567	長期借入金	6,735	6,021	-714
有形固定資産	20,359	20,861	502	その他	4,710	5,248	538
無形固定資産	432	395	-37	負債合計	34,658	35,646	988
投資その他の資産	11,798	11,900	102	株主資本	89,708	97,418	7,710
資産合計	123,407	131,377	7,970	その他	-958	-1,688	-730
				純資産合計	88,749	95,730	6,981
				負債純資産合計	123,407	131,377	7,970

- 現金・預金は、四半期純利益の伸長により増加
- ゲームソフト仕掛品は、タイトルラインナップの拡充に伴い増加

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(1)

コンシューマにおける  
収益性の高いリピート販売の伸長により増益

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2017/9	2018/9	2019/9	2020/3 計画※
売上高	201	341	291	668
コンシューマ				
パッケージ	97	114	75	154
デジタル	53	195	199	473
コンシューマ計	150	309	274	627
モバイルコンテンツ	25	12	17	41
PCその他	26	20		
営業利益	38	117	145	236
営業利益率	19.0%	34.4%	49.7%	35.3%

※ 2020年3月期より、コンシューマに旧PCその他サブセグメントを統合しています。

※ セグメント計画は、第2四半期決算発表時点で一部変更しています。

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(2)

『モンスターハンターワールド:アイスボーン』が堅調な出足  
大型タイトルのリピートを含めデジタル販売が牽引

### ■ 第2四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2017/9	2018/9	2019/9	2020/3計画
新作タイトル数(SKU)	20	32	15	30
販売本数合計	8,400	10,900	11,100	26,300
海外比率	85.7%	85.8%	77.5%	83.8%
DL比率	57.7%	67.4%	76.1%	82.5%
旧作比率	69.0%	77.5%	69.8%	54.8%
主要タイトル				
新作	『マーベル VS. カプコン:インフィニット』 『ウルトラストリートファイターII』	『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション』 『ロックマンX アニバーサリーコレクション』	『モンスターハンターワールド: アイスボーン』	『モンスターハンターワールド: アイスボーン』
旧作	『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:ワールド』 『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:ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビルメイ クライ 5』	『モンスターハンター:ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビルメイ クライ 5』

※ ディストリビューションタイトルを含みます。

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(3)

### 大型新作タイトルの販売および 過年度発売タイトルの長期販売に注力

#### ■ 第2四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『モンスターハンターワールド:アイスボーン』は280万本出荷、  
『モンスターハンター:ワールド』は累計1,400万本を突破
- ・『バイオハザード RE:2』、『デビルメイクライ 5』も順調に進捗
- ・Apple Arcadeへ『深世海 Into the Depths』を投入、新規ユーザーのプレイ機会の創出を図る



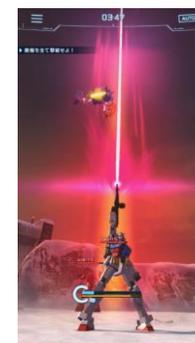
『モンスターハンターワールド:  
アイスボーン』



『深世海 Into the Depths』

#### ■ 第2四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・当社の開発協力による『ガンダムブレイカーモバイル』(iOS/Android)が  
7月に株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信
- ・ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社との協業タイトル  
『TEPPEN』(iOS/Android)をグローバルで配信(欧米7月・日亜8月)



『ガンダムブレイカーモバイル』

## 3-2. アミューズメント施設事業 上期実績

既存店が好調に推移し増収増益

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2017/9	2018/9	2019/9	2020/3計画
売上高	51	55	62	112
営業利益	6	7	9	7
営業利益率	12.2%	13.3%	14.7%	6.3%
既存店売上前年比	103%	100%	109%	96%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2018/3	2019/3	2019/9	2020/3計画
出店	2	2	2	5
退店	2	1	0	0
総店舗数	36	37	39	42

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 109%
- ・ 7月19日にプラサカパソコン池袋店、9月14日にプラサカパソコン藤井寺店を出店

### 3-3. アミューズメント機器事業 上期実績

PSの販売台数減少により減収となるも  
ライセンス収入の計上により安定的に推移

#### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2017/9	2018/9	2019/9	2020/3 計画
売上高	73	22	2	40
営業利益	19	-6	0	1
営業利益率	26.3%	-	27.8%	2.5%

#### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 現行基準下での筐体開発を進行（前年同期は、3機種 5千8百台を販売）

## 3-4. その他事業 上期実績

ライセンス収入の増加により、増収増益  
eスポーツにおいてプレイヤー層の裾野拡大を推進

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2017/9	2018/9	2019/9	2020/3 計画※
売上高	10	14	16	30
営業利益	5	6	7	3
営業利益率	52.9%	48.8%	44.9%	10.0%

※ セグメント計画は、第2四半期決算発表時点で一部変更しています。

### ■ 第2四半期 事業概況(ライセンス)

- ・ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて「バイオハザード・ザ・エクストリーム」の実施

### ■ 第2四半期 事業概況(eスポーツ)

- ・2020年にインテル社が開催するeスポーツ大会「Intel World Open」において「ストリートファイター」の採用が決定
- ・「CAPCOM Pro Tour アジアプレミア」を9月に開催、世界中から1,000名以上の選手が参加

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(1)

コンシューマにおけるデジタル販売の貢献により、増益を目指す  
モバイルにおいて、利益見通しを若干引き下げ

### ■ 通期 デジタルコンテンツ事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3期初計画	2020/3新計画	期初計画比
売上高	741	829	668	668	-
コンシューマ					
パッケージ	383	359	154	154	-
デジタル	269	410	473	473	-
コンシューマ計	652	769	627	627	-
モバイルコンテンツ	41	23	41	41	-
PCその他	48	37			
営業利益	191	233	243	236	-7
営業利益率	25.8%	28.1%	36.4%	35.3%	-

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(2)

『モンスターハンターワールド:アイスボーン』の継続販売に注力  
デジタルの伸長により販売本数増を見込む

### ■ 通期 販売本数計画 (コンシューマ)

(千本)

	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3計画
新作タイトル数(SKU)	42	50	61	30
販売本数合計	19,400	24,400	25,300	26,300
海外本数比率	77.8%	79.5%	85.4%	83.8%
DL本数比率	46.4%	52.9%	60.5%	82.5%
旧作本数比率	45.4%	45.1%	56.1%	54.8%
主要タイトル				
新作	『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』	『モンスターハンター:ワールド』 『マーベル VS. カプコン:インフィニット』	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』	『モンスターハンターワールド: アイスボーン』
旧作	『モンスターハンタークロス』 『バイオハザード6』※現行機移植	『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』	『モンスターハンター:ワールド』 『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:ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(3)

『モンスターハンターワールド:アイスボーン』のPC版投入を予定  
新旧作のデジタル販売を拡大

### ■ 下期 戦略(コンシューマ)

- ・『モンスターハンターワールド:アイスボーン』(PC版)を  
2020年1月9日に全世界同時発売予定  
(時差の都合により日本およびアジアは2020年1月10日発売予定)
- ・『ロックマン ゼロ&ゼクス ダブルヒーローコレクション』  
(PlayStation4 / Nintendo Switch / Xbox One / PC)を  
2020年1月23日に発売予定



『ロックマン ゼロ&ゼクス  
ダブルヒーローコレクション』

### ■ 下期 戦略(モバイルコンテンツ)

- ・国内外における内作と協業の併用により、ヒット作の創出を図る
- ・『ROCKMAN X DiVE』(iOS/Android)を海外で2019年配信予定

## 4-2. アミューズメント施設事業 下期戦略

効率的な運営を継続しつつ  
消費増税の影響を注視

### ■ 下期 戦略

- ・ 既存店の安定化に加え、新店展開により増収を目指す
- ・ アンテナショップ「CAPCOM STORE TOKYO」を渋谷に11月22日開店
- ・ 通期出店 5店舗、退店 0店舗を予定(計 42店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比計画: 96%



「CAPCOM STORE TOKYO」  
(渋谷)

### ■ 通期 アミューズメント施設事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3 期初計画	2020/3 新計画	期初計画比
売上高	102	110	112	112	-
営業利益	8	10	7	7	-
営業利益率	8.6%	9.9%	6.3%	6.3%	-
既存店売上前年比	102%	102%	96%	96%	-

## 4-3. アミューズメント機器事業 下期戦略

現行基準下での筐体投入を図り、計画の達成を目指す

### ■ 下期 戦略

- ・ 下期は 3機種を投入予定
- ・ 通期計画 3機種 1.5万台

### ■ 通期 アミューズメント機器事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3期初計画	2020/3新計画	期初計画比
売上高	78	34	40	40	-
営業利益	-7	-26	1	1	-
営業利益率	-	-	2.5%	2.5%	-

## 4-4. その他事業 下期戦略

積極的なコンテンツ活用によりブランド価値を強化  
地方都市への展開に向けてeスポーツの普及浸透を加速

### ■ 下期 戦略(ライセンス)

- ・「モンスターハンターフェスタ」を2019年11月東京、2020年1月大阪にて開催

### ■ 下期 戦略(eスポーツ)

- ・ 国内では「ストリートファイターリーグ: Pro-JP operated by RAGE」(チーム戦)を10月から放送開始
- ・ 米国にて「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「Capcom Cup」(個人戦)を12月に実施予定

### ■ 通期 その他事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3期初計画	2020/3 新計画	期初計画比
売上高	23	25	30	30	-
営業利益	11	8	-4	3	7
営業利益率	48.2%	31.5%	-	10.0%	-

# 5. 主要経営指標(2018/3~2019/9実績、2020/3計画)

## ●経営成績

(百万円)

	2018/3	2019/3	2020/3 計画	前期比	2019/9
売上高	94,515	100,031	85,000	85.0%	37,272
売上総利益	34,619	37,222	38,000	102.1%	22,520
利益率	36.6%	37.2%	44.7%	-	60.4%
販売管理費	18,582	19,078	18,000	94.3%	8,527
営業利益	16,037	18,144	20,000	110.2%	13,992
利益率	17.0%	18.1%	23.5%	-	37.5%
経常利益	15,254	18,194	19,500	107.2%	14,002
利益率	16.1%	18.2%	22.9%	-	37.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	10,937	12,551	14,000	111.5%	9,846
利益率	11.6%	12.5%	16.5%	-	26.4%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

		2018/3	2019/3	2020/3 新計画	前期比	2019/9
デジタルコンテンツ	売上高	74,141	82,982	66,800	80.5%	29,163
	営業利益	19,103	23,315	23,600	101.2%	14,503
	利益率	25.8%	28.1%	35.3%	-	49.7%
アミューズメント施設	売上高	10,231	11,050	11,200	101.4%	6,233
	営業利益	879	1,096	700	63.9%	915
	利益率	8.6%	9.9%	6.3%	-	14.7%
アミューズメント機器	売上高	7,803	3,422	4,000	116.9%	241
	営業利益	-764	-2,668	100	-	67
	利益率	-	-	2.5%	-	27.8%
その他	売上高	2,338	2,575	3,000	116.5%	1,633
	営業利益	1,126	811	300	37.0%	733
	利益率	48.2%	31.5%	10.0%	-	44.9%

## ●セグメント別売上 <所在地別>

(百万円)

	2018/3	2019/3	2020/3 計画	前期比	2019/9
日本	52,253	39,387	37,500	95.2%	17,503
北米	24,154	30,134	24,000	79.6%	10,955
欧州	12,035	19,387	12,000	61.9%	4,952
その他	6,072	11,121	11,500	103.4%	3,860