



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2019年3月期  
第3四半期決算概況

## < 目次 >

1. 2019年3月期 通期業績のポイント	・・・P 2
2. 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

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. 2019年3月期 通期業績のポイント

デジタルコンテンツ事業での成長により、  
最高益ならびに6期連続の営業増益を目指す

(単位:百万円)

	2018/3	2019/3計画	増減
売上高	94,515	96,000	1,485
営業利益	16,037	17,000	963
営業利益率	17.0%	17.7%	-
経常利益	15,254	16,500	1,246
親会社株主に 帰属する当期純利益	10,937	12,000	1,063

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

### ■ 2017/12 実績 vs. 2018/12 実績

(単位:百万円)

	2017/12	2018/12	増減
売上高	47,740	61,270	13,530
営業利益	7,009	13,461	6,452
経常利益	7,099	13,539	6,440
親会社株主に帰属する 四半期純利益	4,439	9,180	4,741

- デジタルコンテンツ事業の貢献により前年同期比で増収増益
- 『モンスターハンター:ワールド』が続伸し、累計出荷1,100万本を突破

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2018/12 売上高・営業利益 増減要因

(単位:百万円)

	2017/12	2018/12	増減
<b>売上高</b>	<b>47,740</b>	<b>61,270</b>	<b>13,530</b>
デジタルコンテンツ	30,844	47,855	17,011
アミューズメント施設	7,632	8,082	450
アミューズメント機器	7,711	3,231	-4,480
その他	1,552	2,102	550
<b>営業利益</b>	<b>7,009</b>	<b>13,461</b>	<b>6,452</b>
デジタルコンテンツ	6,257	15,288	9,031
アミューズメント施設	815	868	53
アミューズメント機器	2,128	-639	-2,767
その他	758	981	223
調整額※	-2,950	-3,037	-87

※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。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。

### ■ デジタルコンテンツ事業におけるコンシューマの貢献を主因として増収増益

## 2-2. 決算ハイライト(財務状況)

### ■ 2018/12 貸借対照表(要約)

(単位:百万円)

資産の部	2018/3	2018/12	増減	負債の部	2018/3	2018/12	増減
流動資産	92,511	83,093	-9,418	流動負債	26,271	15,236	-11,035
現金・預金	46,539	41,379	-5,160	支払手形・買掛金・電子記録債務	3,464	4,045	581
受取手形・売掛金	12,930	5,198	-7,732	1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,440	-33
ゲームソフト仕掛品	25,635	27,720	2,085	その他	21,334	9,751	-11,583
その他	7,407	8,796	1,389	固定負債	13,137	12,161	-976
固定資産	32,318	29,720	-2,598	長期借入金	8,315	7,450	-865
有形固定資産	20,797	19,922	-875	その他	4,822	4,711	-111
無形固定資産	725	600	-125	負債合計	39,408	27,397	-12,011
投資その他の資産	10,795	9,198	-1,597	株主資本	86,716	86,337	-379
資産合計	124,829	112,813	-12,016	その他	-1,295	-921	374
				純資産合計	85,421	85,415	-6
				負債純資産合計	124,829	112,813	-12,016

※『税効果会計に係る会計基準』の一部改正(企業会計基準第28号平成30年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っています。

- 現金・預金は、自己株取得により減少
- ゲームソフト仕掛品は、タイトルラインナップ拡充の一方、一部タイトルの開発中止により増加額は限定的

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 実績(1)

前期大型タイトルを中心としてDLCが伸長  
 コンシューマの貢献により、前年同期比で増収増益

### ■ 第3四半期（累計）実績

(単位:億円)

	2016/12	2017/12	2018/12	2019/3 計画
売上高	284	308	478	790
コンシューマ				
パッケージ	131	142	165	365
DLC	82	95	268	355
コンシューマ計	213	237	433	720
モバイルコンテンツ	29	34	17	35
PCその他※	42	37	28	35
営業利益	14	62	152	205
営業利益率	5.1%	20.3%	31.9%	25.9%

※主に『モンスターハンター フロンティアZ』、『ドラゴンズドグマ オンライン』等のPCオンラインゲーム売上

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 実績(2)

前期大型タイトルのリピートおよび現行機移植タイトルが牽引し、  
販売本数は大幅に増加

### ■ 第3四半期（累計）販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

	2016/12	2017/12	2018/12	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	33	41	50	53
販売本数合計	11,700	13,850	16,600	25,000
海外比率	83.3%	87.0%	85.5%	86.4%
DL比率	55.6%	58.5%	66.9%	54.8%
旧作比率	65.0%	69.3%	75.3%	70.4%
主要タイトル				
新作	『デッドライジング4』 『バイオハザード5』※現行機移植	『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』	『ロックマンX アニバーサリーコレクション』 『ロックマン11 運命の歯車!!』	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』
旧作	『モンスターハンタークロス』	『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』



## 3-1. デジタルコンテンツ事業 実績(3)

### 前期大型タイトルのPC展開および中小型の新作等 コンシューマが順調に推移

#### ■ 第3四半期（累計）事業概況（コンシューマ）

- ・ 『モンスターハンター：ワールド』はPC版投入を追い風に累計出荷1,100万本を突破。  
⇒有料での大型拡張コンテンツ『モンスターハンターワールド：アイスボーン』の2019年度投入を発表
- ・ 現行機移植版や中小型の新作が好調に推移



『モンスターハンター：ワールド』

#### ■ 第3四半期（累計）事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ iOS/Android向け『囚われのラルマ Refrain』を2018年12月に投入
- ・ 既存タイトルは、漸減傾向



『囚われのラルマ Refrain』

## 3-2. アミューズメント施設事業実績

既存店、新店とも順調に推移し、増収増益

### ■ 第3四半期（累計）実績

（単位：億円）

	2016/12	2017/12	2018/12	2019/3計画
売上高	70	76	80	110
営業利益	6	8	8	10
営業利益率	8.6%	10.7%	10.7%	9.1%
既存店売上前年比	103%	102%	100%	102%

### ■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2017/3	2018/3	2018/12	2019/3 計画
出 店	3	2	2	2
退 店	1	2	1	1
総店舗数	36	36	37	37

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 100%
- ・ 2018年11月に1店舗出店（カプネットキャッチャー『カプとれ』サービス開始）

## 3-3. アミューズメント機器事業実績

市況の変化に伴うPSの販売台数減少により減収減益

### ■ 第3四半期（累計）実績

（単位：億円）

	2016/12	2017/12	2018/12	2019/3計画
売上高	165	77	32	35
営業利益	54	21	-6	-5
営業利益率	32.7%	27.6%	-	-

売上高比率 PS:業務用機器販売 = 8:2

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 4機種 7千3百台を販売

パチスロ機『バイオハザード イントウザパニック』 1千4百台

（前年同期は、2機種 2.2万台を販売）

## 3-4.その他事業実績

世界大会の開催等、急成長するeスポーツ市場に注力  
ブランド価値強化のためコンテンツの映像化を推進

### ■ 第3四半期（累計）実績

(単位:億円)

	2016/12	2017/12	2018/12	2019/3計画
売上高	14	15	21	25
営業利益	5	7	9	6
営業利益率	39.6%	48.8%	46.7%	-



「Capcom Cup 2018」

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 米国にて、「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「Capcom Cup」を2018年12月に実施  
⇒ 瞬間最大視聴者数は10万人超
- ・ 2018年9月に自社主催大会「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」を実施  
⇒ 同日同会場で開催の大会で最大となる3,700人以上の観客を魅了
- ・ 映像化によるブランド価値増強  
⇒ 「モンスターハンター」および「ロックマン」のハリウッド映画化を決定  
⇒ TVアニメ「逆転裁判 ～その「真実」、異議あり！～Season 2」および「学園BASARA」が放送  
⇒ 北米にてTVアニメ「メガマン:フリィチャージド」が放送

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(1)

コンシューマでのDLC販売の拡大を主因として増収増益を見込む

### ■ 2019年3月期 デジタルコンテンツ事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3計画	増減※1
売上高	587	741	790	49
コンシューマ				
パッケージ	337	383	365	-18
DLC	155	269	355	86
コンシューマ計	492	652	720	68
モバイルコンテンツ	38	41	35	-6
PCその他 ※2	57	48	35	-13
営業利益	110	191	205	14
営業利益率	18.9%	25.8%	25.9%	-

※1セグメント計画は、第2四半期決算発表時点に変更

※2主に『モンスターハンター フロントニアZ』、『ドラゴンズドグマ オンライン』等のPCオンラインゲーム売上

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(2)

グローバル向け新作を2タイトル投入  
販売本数の伸長を図る

### ■ 2019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	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	45	42	50	53
販売本数合計	15,000	19,400	24,400	25,000
海外比率	63.3%	77.8%	79.5%	86.4%
DL比率	40.7%	46.4%	52.9%	54.8%
旧作比率	46.7%	45.4%	45.1%	70.4%
主要タイトル				
新作	『モンスターハンタークロス』 『ストリートファイターV』	『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』
旧作	『バイオハザードリベレーションズ2』 『モンスターハンター4G』	『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』

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(3)

グローバル向け大型タイトルを投入  
新作および旧作のDLC拡販を目指す

### ■ 2019年3月期 戦略(コンシューマ)

- ・『バイオハザード RE:2』を2019年1月25日に発売  
⇒発売初週で300万本を達成(2019年1月28日現在)
- ・『デビル メイ クライ 5』を2019年3月8日に発売予定
- ・リピータイトルの拡販を目指す



『バイオハザード RE:2』

### ■ 2019年3月期 戦略(モバイルコンテンツ)

- ・市場動向を注視しつつ、内作と協業の併用を継続



『デビル メイ クライ5』

## 4-2. アミューズメント施設事業 通期計画

既存店および新店の効率的な運営により  
通期計画の達成を目指す

### ■ 2019年3月期 戦略

- ・ 既存店の安定化に加え、新店展開により増収増益を目指す
- ・ 通期出店 2店舗、退店 1店舗を予定(計 37店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比: 102%

### ■ 通期 アミューズメント施設事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	増減
売上高	95	102	110	8
営業利益	7	8	10	2
営業利益率	7.9%	8.6%	9.1%	-
既存店売上前年比	102%	102%	102%	-



## 4-3. アミューズメント機器事業 通期計画

市場環境をふまえ、通期業績は減収を見込む

### ■ 2019年3月期 戦略(PS)

- ・ 2019年1月に自社パチスロ機『戦国BASARA HEROES PARTY』を投入
- ・ 通期計画 5機種 8千5百台



パチスロ機『戦国BASARA HEROES PARTY』

### ■ 通期 アミューズメント機器事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3計画	増減
売上高	168	78	35	-43
営業利益	51	-7	-5	2
営業利益率	30.3%	-	-	-

売上高比率 PS:業務用機器販売 = 9:1

## 4-4. その他事業 通期計画

将来の収益化に向けeスポーツビジネスを積極推進

### ■ 2019年3月期 戦略(eスポーツ)

- ・ 裾野拡大に向け、eスポーツへの取り組みを積極化
  - ⇒ 日本国内にてカプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を2019年2月から3月にかけて展開
  - ⇒ 米国にて「Street Fighter Pro League - USA」を2019年4月から実施することを発表
- ・ 地方でのリーグ戦開催など、eスポーツにおける将来の様々な可能性を模索



カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」

### ■ 通期 計画

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3計画	増減
売上高	20	23	25	2
営業利益	9	11	6	-5
営業利益率	46.5%	48.2%	24.0%	-

# 5. 主要経営指標（2017/3-2018/12実績、2019/3計画）

## ●経営成績

（単位：百万円）

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/12
売上高	87,170	94,515	96,000	101.6%	61,270
売上総利益	30,731	34,619	38,000	109.8%	25,398
利益率	35.3%	36.6%	39.6%	-	41.5%
販売管理費	17,080	18,582	21,000	113.0%	11,937
営業利益	13,650	16,037	17,000	106.0%	13,461
利益率	15.7%	17.0%	17.7%	-	22.0%
経常利益	12,589	15,254	16,500	108.2%	13,539
利益率	14.4%	16.1%	17.2%	-	22.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	8,879	10,937	12,000	109.7%	9,180
利益率	10.2%	11.6%	12.5%	-	15.0%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

（単位：百万円）

		2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/12
デジタルコンテンツ	売上高	58,704	74,141	79,000	106.6%	47,855
	営業利益	11,096	19,103	20,500	107.3%	15,288
	利益率	18.9%	25.8%	25.9%	-	31.9%
アミューズメント施設	売上高	9,525	10,231	11,000	107.5%	8,082
	営業利益	752	879	1,000	113.8%	868
	利益率	7.9%	8.6%	9.1%	-	10.7%
アミューズメント機器	売上高	16,856	7,803	3,500	44.9%	3,231
	営業利益	5,106	-764	-500	-	-639
	利益率	30.3%	-	-	-	-
その他	売上高	2,083	2,338	2,500	106.9%	2,102
	営業利益	969	1,126	600	53.3%	981
	利益率	46.5%	48.2%	24.0%	-	46.7%

## ●セグメント別売上 <所在地別>

（単位：百万円）

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/12
日本	55,804	52,253	50,000	95.7%	29,027
北米	20,018	24,154	27,500	113.9%	16,830
欧州	9,007	12,035	14,000	116.3%	8,891
その他	2,340	6,072	4,500	74.1%	6,521