



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2019年3月期  
決算短信補足資料

## < 目 次 >

1. 決算ハイライト	・・・P 2
2. 事業セグメント別概況	・・・P 6

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。

## 1-1. 決算ハイライト(連結業績①)

### ■ 2018/3 実績 対 2019/3 実績

(百万円)

	2018/3	2019/3	増減
売上高	94,515	100,031	5,516
営業利益	16,037	18,144	2,107
経常利益	15,254	18,194	2,940
親会社株主に 帰属する当期純利益	10,937	12,551	1,614

- デジタルコンテンツ事業の貢献により前期比で増収増益
- 全ての利益項目で過去最高を更新、営業利益は 6期連続の増益
- 1株当たり当期純利益 115円45銭
- 期末配当は 20円、年間配当 35円(配当性向 30.3%)
- 自己資本利益率(ROE)は 14.4%と持続的に成長

## 1-1. 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2019/3 計画 対 2019/3 実績

(百万円)

	2019/3 計画	2019/3	増減
売上高	96,000	100,031	4,031
営業利益	17,000	18,144	1,144
営業利益率	17.7%	18.1%	-
経常利益	16,500	18,194	1,694
親会社株主に 帰属する当期純利益	12,000	12,551	551

- デジタルコンテンツ事業の貢献により計画比で増収増益
- 新作タイトル『バイオハザード RE:2』、『デビルメイクライ 5』は計画を上回り推移
- 『モンスターハンター:ワールド』が続伸し、累計出荷 1,200万本を突破

# 1-1. 決算ハイライト(連結業績③)

## ■ 2019/3 売上高・営業利益 増減要因

(百万円)

	2018/3	2019/3	増減
<b>売上高</b>	<b>94,515</b>	<b>100,031</b>	<b>5,516</b>
デジタルコンテンツ	74,141	82,982	8,841
アミューズメント施設	10,231	11,050	819
アミューズメント機器	7,803	3,422	-4,381
その他	2,338	2,575	237
<b>営業利益</b>	<b>16,037</b>	<b>18,144</b>	<b>2,107</b>
デジタルコンテンツ	19,103	23,315	4,212
アミューズメント施設	879	1,096	217
アミューズメント機器	-764	-2,668	-1,904
その他	1,126	811	-315
調整額※	-4,307	-4,410	-103

※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

## 1-2. 決算ハイライト(財務状況)

### ■ 2019/3 貸借対照表(要約)

				(百万円)			
資産の部	2018/3	2019/3	増減	負債の部	2018/3	2019/3	増減
流動資産	92,511	90,817	-1,694	流動負債	26,271	23,212	-3,059
現金・預金	46,539	53,004	6,465	支払手形・買掛金・電子記録債務	3,464	5,141	1,677
受取手形・売掛金	12,930	13,970	1,040	1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,579	106
ゲームソフト仕掛品	25,635	16,926	-8,709	その他	21,334	16,492	-4,842
その他	7,407	6,917	-490	固定負債	13,137	11,445	-1,692
固定資産	32,318	32,590	272	長期借入金	8,315	6,735	-1,580
有形固定資産	20,797	20,359	-438	その他	4,822	4,710	-112
無形固定資産	725	432	-293	負債合計	39,408	34,658	-4,750
投資その他の資産	10,795	11,798	1,003	株主資本	86,716	89,708	2,992
資産合計	124,829	123,407	-1,422	その他	-1,295	-958	337
				純資産合計	85,421	88,749	3,328
				負債純資産合計	124,829	123,407	-1,422

※『『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、第4四半期における大型タイトルの発売に伴い増加
- ゲームソフト仕掛品は、大型タイトルの発売および仕掛の精査により減少

## 2-1. デジタルコンテンツ事業 実績(1)

ダウンロード販売がグローバルで伸長  
 コンシューマの貢献により、前期比で増収増益

### ■ 2019年3月期 実績および売上内訳

(億円)

	2017/3	2018/3	2019/3	2019/3 計画
売上高	587	741	829	790
コンシューマ				
パッケージ	337	383	359	365
DLC	155	269	410	355
コンシューマ計	492	652	769	720
モバイルコンテンツ	38	41	23	35
PCその他 ※	57	48	37	35
営業利益	110	191	233	205
営業利益率	18.9%	25.8%	28.1%	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

## 2-1. デジタルコンテンツ事業 実績(2)

当期および前期投入の主カブランドが牽引、  
ダウンロードの販売本数増により前期を上回る

### ■ 2019年3月期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2017/3	2018/3	2019/3	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	42	50	61	53
販売本数合計	19,400	24,400	25,300	25,000
海外本数比率	77.8%	79.5%	85.4%	86.4%
DL本数比率	46.4%	52.9%	60.5%	54.8%
旧作本数比率	45.4%	45.1%	56.1%	70.4%
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』	『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』



## 2-1. デジタルコンテンツ事業 実績(3)

大型タイトルの躍進および前期大型タイトルのPC展開により  
コンシューマが好調に推移

### ■ 2019年3月期 概況(コンシューマ)

- ・ グローバル市場に向け大型タイトルを投入
  - ⇒ 『バイオハザード RE:2』は 400万本を出荷
  - ⇒ 『デビル メイ クライ 5』は 200万本を出荷、シリーズブランドの再構築に成功
- ・ 旧作およびダウンロード販売は大きく伸長
  - ⇒ 『モンスターハンター:ワールド』は追加投入したPC版が貢献し、グローバルで累計 1,200万本を突破
  - ⇒ ダウンロード(DLC)売上比率は 53.3%、前期比 12.1ポイント増



『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』

## 2-2. アミューズメント施設事業 実績

効率的な運営により収益性は改善  
既存店売上高も前期実績を上回る

### ■ 2019年3月期 実績

(億円)

	2017/3	2018/3	2019/3	2019/3計画
売上高	95	102	110	110
営業利益	7	8	10	10
営業利益率	7.9%	8.6%	9.9%	9.1%
既存店売上前年比	102%	102%	102%	102%

### ■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

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

### ■ 2019年3月期 概況

- ・ 既存店売上 対前期比(12ヵ月累計) : 102%
- ・ 2店舗を出店(2018年4月:広島店、11月:ネットキャッチャー『カブとれ』)、1店舗退店

## 2-3. アミューズメント機器事業 実績

市況の停滞に伴う販売台数減を主因として  
前期実績を下回る

### ■ 2019年3月期 実績

(億円)

	2017/3	2018/3	2019/3	2019/3計画
売上高	168	78	34	35
営業利益	51	-7	-26	-5
営業利益率	30.3%	-	-	-

売上高比率 PS:業務用機器販売 = 8:2

### ■ 2019年3月期 概況

- ・ パチスロ機 5機種 7.8千台を販売（前期は、2機種 2.2万台を販売）
- ・ 市場環境の変化が引き続き影響し、販売台数が減少

## 2-4. その他事業 実績

主力ブランドを活用したリーグ開催等、急成長するeスポーツ市場に注力  
映像化によるブランド強化を推進

### ■ 2019年3月期 実績

(億円)

	2017/3	2018/3	2019/3	2019/3計画
売上高	20	23	25	25
営業利益	9	11	8	6
営業利益率	46.5%	48.2%	31.5%	24.0%



「Capcom Cup 2018」

### ■ 2019年3月期 概況

- ・ 2019年2月～3月に国内eスポーツリーグ カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を開催
- ・ プレイヤー層の幅広い拡大に向け、国内外における新たなリーグ戦の開催を発表
- ・ 映像化による非ゲームユーザー層への認知拡大とブランド価値向上  
⇒ 「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