

報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン  
 代表者名 代表取締役社長 辻本春弘  
 (コード番号：9697 東証第1部)  
 連絡先 広報 I R 室  
 電話番号 (06)6920-3623

**2019年3月期第3四半期の連結業績は、  
 前年同期に比べ売上高 28.3%増、営業利益 92.0%増と増収増益  
 ～ 第2四半期に続き、コンシューマ部門の成長により全ての利益項目で過去最高益を達成 ～**

株式会社カプコンの2019年3月期第3四半期連結業績(2018年4月1日～2018年12月31日)は、売上高612億70百万円(前年同期比28.3%増)、営業利益134億61百万円(前年同期比92.0%増)、経常利益135億39百万円(前年同期比90.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益91億80百万円(前年同期比106.8%増)となりました。

当第3四半期は、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業において、昨年市場を席巻した『モンスターハンター:ワールド』が当社の単一タイトルとして初となる1,000万本を突破し、引き続き業績向上のけん引役を果たしました。また、『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション インターナショナル』や『ロックマン 11 運命の歯車!!』が順調に推移したことに加え、利益率が高いリポートタイトルが堅調に販売を伸ばし、第2四半期決算に続き、第3四半期決算として全ての利益項目で過去最高益を達成しました。

なお、2019年3月期の業績予想につきましては、2018年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

## 1. 2019年3月期第3四半期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2019年3月期第3四半期	61,270	13,461	13,539	9,180
2018年3月期第3四半期	47,740	7,009	7,099	4,439

## 2. 2019年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2019年3月期	96,000	17,000	16,500	12,000	110.38

### 3. 2019年3月期第3四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	30,844	47,855	55.2%
営業利益	6,257	15,288	144.3%
営業利益率	20.3%	31.9%	-

- ① 当事業におきましては、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル『モンスターハンター:ワールド』(プレイステーション 4、Xbox One 用)がユーザー層の拡大により人気が持続したほか、パソコン向けスチーム版も好調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』(Nintendo Switch 用)が安定した人気に支えられ順調に伸長するなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。
- ② また、『ロックマン 11 運命の歯車!!』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)が底堅い売行きを示すとともに、昨年末に発売した『鬼武者』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One 用)も堅調な出足となりました。
- ③ 加えて、『ストリートファイター30th アニバーサリーコレクション インターナショナル』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)が健闘したほか、『ロックマンX 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 2』および『ロックマンX アニバーサリーコレクション 1+2』(いずれもプレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピートタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。
- ④ この結果、売上高は 478 億 55 百万円(前年同期比 55.2%増)、営業利益 152 億 88 百万円(前年同期比 144.3%増)となりました。

#### (2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	7,632	8,082	5.9%
営業利益	815	868	6.5%
営業利益率	10.7%	10.7%	-

- ① 当事業におきましては、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れに加え、訪日外国人(インバウンド)など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年 11 月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコンネットキャッチャー カプとれ」を開始いたしました。
- ② 当期間は、2 店舗をオープンするとともに、1 店舗を閉鎖しましたので、施設数は 37 店舗とな

っております。

- ③ この結果、売上高は 80 億 82 百万円(前年同期比 5.9%増)、営業利益 8 億 68 百万円(前年同期比 6.5%増)となりました。

### (3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	前第 3 四半期	当第 3 四半期	増減率
売上高	7,711	3,231	△58.1%
営業利益	2,128	△639	-
営業利益率	27.6%	-	-

- ① パチスロ機部門は、市場縮小基調のもと『バイオハザード イントゥザパニック』や『ストリートファイターV』等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターの投資抑制などにより、伸び悩みました。
- ② また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。
- ③ この結果、売上高は 32 億 31 百万円(前年同期比 58.1%減)、営業損失 6 億 39 百万円(前年同期は営業利益 21 億 28 百万円)となりました。

### (4) その他事業

(単位:百万円)

	前第 3 四半期	当第 3 四半期	増減率
売上高	1,552	2,102	35.4%
営業利益	758	981	29.4%
営業利益率	48.8%	46.7%	-

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は 21 億 2 百万円(前年同期比 35.4%増)、営業利益 9 億 81 百万円(前年同期比 29.4%増)となりました。