

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 IR 室  
 電話番号 (06)6920-3623

**2020年3月期第1四半期の連結業績は、  
 前年同期比で売上高4.3%増、営業利益50.8%増と増収増益**  
 ~ リポートタイトルの貢献により、全ての利益項目で第1四半期決算として過去最高を達成 ~

株式会社カプコンの2020年3月期第1四半期連結業績(2019年4月1日~2019年6月30日)は、売上高179億38百万円(前期比4.3%増)、営業利益77億3百万円(前期比50.8%増)、経常利益76億99百万円(前期比40.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は54億20百万円(前期比38.9%増)となりました。

当第1四半期は、安定した成長を続けるデジタルコンテンツ事業において、前年度にヒットした『バイオハザード RE:2』や『デビル メイ クライ 5』がユーザー層の拡大により続伸したほか、2017年度に投入した『モンスターハンター:ワールド』も根強い人気に支えられ息の長い売行きを示すなど、リポートタイトルを中心とした、好採算のダウンロード販売が伸長し、利益を大きく押し上げました。この結果、第1四半期決算としては、営業利益以下、すべての利益項目で四半期開示以来の過去最高を達成しました。

なお、2020年3月期の業績予想につきましては、2019年5月7日決算発表時の業績予想を変更していません。

**1. 2020年3月期第1四半期 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        |
| 2020年3月期第1四半期 | 17,938 | 7,703 | 7,699 | 5,420           | 50 78      |
| 2019年3月期第1四半期 | 17,204 | 5,106 | 5,492 | 3,903           | 35 65      |

**2. 2020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        |
| 2020年3月期 | 85,000 | 20,000 | 19,500 | 14,000          | 131 15     |

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

### 3. 2020年3月期第1四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(百万円)

|       | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減率   |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 13,782 | 13,977 | 1.4%  |
| 営業利益  | 5,735  | 7,733  | 34.8% |
| 営業利益率 | 41.6%  | 55.3%  | -     |

- ① 当事業におきましては、有力タイトルの投入サイクルが端境期となったことにより新作ソフトの発売が移植版タイトル等の少数にとどまりましたものの、前期にヒットした『バイオハザード RE:2』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)や『デビル メイ クライ 5』(Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用)がユーザー層の拡大により続伸したほか、同じく旗艦タイトル『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、パソコン用)も根強い人気に支えられ息が長い売行きを示しました。これらのリピートタイトルが利幅の大きいダウンロード販売の伸長により利益を大きく押し上げました。
- ② この結果、売上高は139億77百万円(前年同期比1.4%増)となり、営業利益につきましてもリピートタイトルの寄与などにより77億33百万円(前年同期比34.8%増)となりました。

#### (2) アミューズメント施設事業

(百万円)

|       | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減率    |
|-------|--------|--------|--------|
| 売上高   | 2,381  | 2,710  | 13.8%  |
| 営業利益  | 143    | 299    | 108.2% |
| 営業利益率 | 6.0%   | 11.0%  | -      |

- ① 当事業におきましては、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施など、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得やリピーターの確保、ファミリー層の取り込み等、客層の拡大に努めてまいりました。
- ② 当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は27億10百万円(前年同期比13.8%増)、営業利益は2億99百万円(前年同期比108.2%増)となりました。

### (3) アミューズメント機器事業

(百万円)

|       | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減率    |
|-------|--------|--------|--------|
| 売上高   | 376    | 225    | △40.1% |
| 営業利益  | △154   | 133    | -      |
| 営業利益率 | -      | 59.1%  | -      |

① 遊技機市場は、市況回復の足取りが鈍い環境のもと、パチスロ機部門は新機種への投入がなかったため主にライセンスアウトによる事業展開を行ってまいりました。

② この結果、売上高は2億25百万円(前年同期比40.1%減)と減収になりましたが、営業利益は1億33百万円(前年同期は営業損失1億54百万円)と小幅ながら黒字に転換いたしました。

### (4) その他事業

(百万円)

|       | 前第1四半期 | 当第1四半期 | 増減率   |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 664    | 1,025  | 54.4% |
| 営業利益  | 411    | 640    | 55.6% |
| 営業利益率 | 61.9%  | 62.4%  | -     |

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10億25百万円(前年同期比54.4%増)、営業利益6億40百万円(前年同期比55.6%増)となりました。