

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2四半期の連結業績は、
 前年同期に比べ営業利益 33.2%増、当期純利益 43.7%増**

～ コンシューマ部門のデジタルシフトにより、減収となるも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2020年3月期第2四半期連結業績(2019年4月1日～2019年9月30日)は、売上高372億72百万円(前年同期比14.0%減)、営業利益139億92百万円(前年同期比33.2%増)、経常利益140億2百万円(前年同期比36.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益98億46百万円(前年同期比43.7%増)となりました。

当第2四半期は、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、主力タイトル『モンスターハンターワールド:アイスボーン』が安定した人気に支えられ全世界で280万本を出荷し収益向上のけん引役を果たしたほか、『バイオハザード:RE2』や『デビルメイクライ5』などの大型リピータイトルをはじめとする好採算のダウンロード販売が拡大したことにより、前年同期比で減収となるも、第2四半期決算としてはすべての利益項目で過去最高を記録しました。

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おりません。

1. 2020年3月期第2四半期 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2四半期 | 37,272 | 13,992 | 14,002 | 9,846 | 92 23 |
| 2019年3月期第2四半期 | 43,327 | 10,508 | 10,297 | 6,849 | 62 56 |

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2四半期 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2四半期 | 当第2四半期 | 増減率 |
|-------|--------|--------|--------|
| 売上高 | 34,195 | 29,163 | △14.7% |
| 営業利益 | 11,751 | 14,503 | 23.4% |
| 営業利益率 | 34.4% | 49.7% | - |

- ① 当事業におきましては、『モンスターハンターワールド:アイスボーン』(プレイステーション 4、Xbox One 用)が堅調に推移するとともに、収益アップのけん引役を果たしました。また、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、2018年1月に発売した『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)も息が長い売行きを示すなど、利幅が大きいリピート販売の健闘により利益を押し上げました。
- ② この結果、売上高はダウンロード販売比率の向上により 291 億 63 百万円(前年同期比 14.7%減)となりましたが、営業利益につきましては、『モンスターハンターワールド:アイスボーン』やリピートタイトルの寄与などにより 145 億 3 百万円(前年同期比 23.4%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2四半期 | 当第2四半期 | 増減率 |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高 | 5,504 | 6,233 | 13.3% |
| 営業利益 | 734 | 915 | 24.6% |
| 営業利益率 | 13.3% | 14.7% | - |

- 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 当該期間は、「プラサカプコン池袋店」(東京都)および「プラサカプコン藤井寺店」(大阪府)の2店舗をオープンしましたので、施設数は39店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は62億33百万円(前年同期比13.3%増)、営業利益は9億15百万円(前年同期比24.6%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 2 四半期 | 当第 2 四半期 | 増減率 |
|-------|----------|----------|--------|
| 売上高 | 2,224 | 241 | △89.1% |
| 営業利益 | △625 | 67 | - |
| 営業利益率 | - | 27.8% | - |

① 遊技機市場は、型式試験方法の変更などにより縮小傾向に歯止めがかからない状況下、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ビジネス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 41 百万円(前年同期比 89.1%減)と減収になりましたが、営業利益は 67 百万円(前年同期は営業損失 6 億 25 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 2 四半期 | 当第 2 四半期 | 増減率 |
|-------|----------|----------|-------|
| 売上高 | 1,403 | 1,633 | 16.4% |
| 営業利益 | 685 | 733 | 7.0% |
| 営業利益率 | 48.8% | 44.9% | - |

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 16 億 33 百万円(前年同期比 16.4%増)、営業利益は 7 億 33 百万円(前年同期比 7.0%増)となりました。