

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3四半期の連結業績は、
 前年同期に比べ営業利益 37.1%増、当期純利益 42.3%増**

～ デジタル化に伴う大型タイトルの伸長により、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2020年3月期第3四半期連結業績(2019年4月1日～2019年12月31日)は、売上高 529億8百万円(前年同期比 13.6%減)、営業利益 184億48百万円(前年同期比 37.1%増)、経常利益 187億2百万円(前年同期比 38.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 130億65百万円(前年同期比 42.3%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、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』が堅調に推移したことに加え、『モンスターハンター:ワールド』や『バイオハザード RE:2』、『デビルメイクライ 5』といった、過年度に投入した大型リピートタイトルも健闘するなど、採算性の高いダウンロード販売の拡大が収益向上のけん引役を果たしたことにより、第3四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、2020年2月4日に修正を行っています。詳細については、2020年2月4日発表の「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

1. 2020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	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2020年3月期第3四半期	52,908	18,448	18,702	13,065	122 39
2019年3月期第3四半期	61,270	13,461	13,539	9,180	83 95

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	80,000	22,000	22,000	15,500	145 20

3. 2020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

(百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	47,855	40,589	△15.2%
営業利益	15,288	19,885	30.1%
営業利益率	31.9%	49.0%	-

- 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、採算性が高いダウンロード販売中心の事業展開により、収益アップのけん引役を果たしました。
- ② また、昨年の「日本ゲーム大賞 2019」において優秀賞を受賞した前期発売の『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)および同じく『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、リピート販売の健闘により利益を押し上げました。
- ③ この結果、売上高はデジタル販売比率の向上により405億89百万円(前年同期比15.2%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、収益構造の見直しが奏功したことにより198億85百万円(前年同期比30.1%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	8,082	9,201	13.8%
営業利益	868	1,187	36.6%
営業利益率	10.7%	12.9%	-

- 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、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を図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。
- ② 当該期間は、新機軸展開として当社のキャラクター関連商品のみを取り扱う専門店の「カプコンストアトーキョー」を渋谷パルコ(東京都)に出店したほか、「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40店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は92億1百万円(前年同期比13.8%増)、営業利益は11億87百万円(前年同期比36.6%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	3,231	663	△79.5%
営業利益	△639	376	-
営業利益率	-	56.7%	-

- ① 遊技機市場が型式試験方法の変更などにより低迷状態が続く状況下、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6億63百万円(前年同期比79.5%減)と減収になりましたが、営業利益はライセンスビジネスの下支えにより3億76百万円(前年同期は営業損失6億39百万円)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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	2,102	2,453	16.7%
営業利益	981	358	△63.5%
営業利益率	46.7%	14.6%	-

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24億53百万円(前年同期比16.7%増)、営業利益は3億58百万円(前年同期比63.5%減)となりました。