

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

**2021年3月期第3四半期の連結業績は、
 前年同期比で売上高 22.6%増、営業利益 32.2%増と増収増益**

～ 大型新作とリピータイトルのデジタル販売が貢献し、全ての利益項目で過去最高を更新 ～

株式会社カプコンの2021年3月期第3四半期連結業績(2020年4月1日～2020年12月31日)は、売上高648億67百万円(前年同期比22.6%増)、営業利益243億82百万円(前年同期比32.2%増)、経常利益240億88百万円(前年同期比28.8%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益175億23百万円(前年同期比34.1%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、継続して推進してきたデジタル販売戦略のもと、大型新作タイトル『バイオハザード RE:3』およびリピータイトルの販売が伸長し、業績向上のけん引役を果たしました。また、アミューズメント機器事業においても、11月に投入した新機種『モンスターハンター:ワールド』が好調に推移した結果、第3四半期決算として、全ての利益項目で過去最高を達成しました。

なお、2021年3月期の連結業績予想につきましては、2021年1月21日に公表いたしました連結業績予想から変更はありません。

1. 2021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
2021年3月期第3四半期	64,867	24,382	24,088	17,523	164 15
2020年3月期第3四半期	52,908	18,448	18,702	13,065	122 39

2. 2021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
2021年3月期	92,000	30,500	30,000	21,000	196 72

(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. 2021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	40,589	48,966	20.6%
営業利益	19,885	24,787	24.6%
営業利益率	49.0%	50.6%	-

① 当事業におきましては、4月に発売しました新作タイトル『バイオハザード RE:3』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が堅調に推移するとともに、昨年「日本ゲーム大賞 2020」において優秀賞を受賞した、前年度発売の『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、パソコン用)が続伸するなど、採算性の高いリピータイトルが息の長い売行きを示したことにより、利益を押し上げました。加えて、当社主力 IP を用いたライセンス収益が利益に貢献しました。

② この結果、売上高は 489 億 66 百万円(前年同期比 20.6%増)、営業利益は 247 億 87 百万円(前年同期比 24.6%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	9,201	7,018	△23.7%
営業利益	1,187	86	△92.7%
営業利益率	12.9%	1.2%	-

① 当事業におきましては、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、一時の店舗休業を余儀なくされましたが、昨年の緊急事態宣言解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。

② 当該期間は、国内 2 店舗目となる当社の人気キャラクターグッズを取り扱うアンテナショップ「カプコンストアオーサカ」を心斎橋パルコ(大阪府)に出店しましたので、施設数は 41 店舗となっております。

③ この結果、売上高は 70 億 18 百万円(前年同期比 23.7%減)、営業利益は 86 百万円(前年同期比 92.7%減)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	663	6,712	911.6%
営業利益	376	2,431	546.3%
営業利益率	56.7%	36.2%	-

- ① 当事業におきましては、新型コロナウイルス感染症拡大に伴うホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたこともあり全般的に需要が伸び悩む環境の中、11月に投入した新機種『モンスターハンター：ワールド』が好調に推移しました。
- ② この結果、売上高は67億12百万円（前年同期比911.6%増）、営業利益は24億31百万円（前年同期比546.3%増）となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	前第3半期	当第3四半期	増減率
売上高	2,453	2,170	△11.5%
営業利益	358	861	140.7%
営業利益率	14.6%	39.7%	-

- ① その他事業につきましては、グローバルでの当社タイトルのブランド価値向上に向け、「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が12月から海外を皮切りに公開されるなど、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ等の販売拡大に注力しました。
- ② また、eスポーツにおいては、2021年1月のチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2020」グランドファイナルに向けて熱戦が繰り広げられるなど、ユーザー層の拡大とビジネスチャンス創出に向けた中期施策の安定的な継続を図りました。
- ③ この結果、売上高は21億70百万円（前年同期比11.5%減）、営業利益は8億61百万円（前年同期比140.7%増）となりました。