



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2020年3月期
第1四半期決算概況

< 目次 >

- | | |
|--------------------|---------|
| 1. 2020年3月期 通期業績計画 | ・・・P 2 |
| 2. 第1四半期 決算ハイライト | ・・・P 3 |
| 3. 事業セグメント別概況 | ・・・P 6 |
| 4. 補足:主要経営指標 | ・・・P 12 |

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

1. 2020年3月期 通期業績計画

デジタルコンテンツ事業の安定的な貢献を主因として
7期連続の営業増益および全利益項目で過去最高を目指す

(百万円)

| | 2019/3 | 2020/3計画 | 増減 |
|---------------------|---------|----------|---------|
| 売上高 | 100,031 | 85,000 | -15,031 |
| 営業利益 | 18,144 | 20,000 | 1,856 |
| 営業利益率 | 18.1% | 23.5% | - |
| 経常利益 | 18,194 | 19,500 | 1,306 |
| 親会社株主に 帰属する当期純利益 | 12,551 | 14,000 | 1,449 |

2-1. 第1四半期 決算ハイライト(連結業績①)

■ 2018/6 実績 vs. 2019/6 実績

(百万円)

| | 2018/6 | 2019/6 | 増減 |
|----------------------|--------|--------|-------|
| 売上高 | 17,204 | 17,938 | 734 |
| 営業利益 | 5,106 | 7,703 | 2,597 |
| 経常利益 | 5,492 | 7,699 | 2,207 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 3,903 | 5,420 | 1,517 |

- コンシューマでのデジタル販売の貢献を主因として
前年同期比で増収増益、通期計画に対して順調に進捗
- 為替差損 97百万円を計上(前年同期は為替差益 371百万円)

2-1. 第1四半期 決算ハイライト(連結業績②)

■ 2019/6 売上高・営業利益(セグメント別)

(百万円)

| | 2018/6 | 2019/6 | 増減 |
|-------------|---------------|---------------|--------------|
| 売上高 | 17,204 | 17,938 | 734 |
| デジタルコンテンツ | 13,782 | 13,977 | 195 |
| アミューズメント施設 | 2,381 | 2,710 | 329 |
| アミューズメント機器 | 376 | 225 | -151 |
| その他 | 664 | 1,025 | 361 |
| 営業利益 | 5,106 | 7,703 | 2,597 |
| デジタルコンテンツ | 5,735 | 7,733 | 1,998 |
| アミューズメント施設 | 143 | 299 | 156 |
| アミューズメント機器 | -154 | 133 | 287 |
| その他 | 411 | 640 | 229 |
| 調整額※ | -1,029 | -1,103 | -74 |

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。

2-2. 第1四半期 決算ハイライト(財務状況)

■ 2019/6 貸借対照表(要約)

(百万円)

| 資産の部 | 2019/3 | 2019/6 | 増減 | 負債の部 | 2019/3 | 2019/6 | 増減 |
|-----------|---------|---------|--------|-----------------|---------|---------|--------|
| 流動資産 | 90,817 | 85,798 | -5,019 | 流動負債 | 23,212 | 14,878 | -8,334 |
| 現金・預金 | 53,004 | 56,025 | 3,021 | 支払手形・買掛金・電子記録債務 | 5,141 | 2,308 | -2,833 |
| 受取手形・売掛金 | 13,970 | 4,282 | -9,688 | 1年内返済予定の長期借入金 | 1,579 | 1,579 | 0 |
| ゲームソフト仕掛品 | 16,926 | 20,337 | 3,411 | その他 | 16,492 | 10,991 | -5,501 |
| その他 | 6,917 | 5,154 | -1,763 | 固定負債 | 11,445 | 11,685 | 240 |
| 固定資産 | 32,590 | 32,197 | -393 | 長期借入金 | 6,735 | 6,585 | -150 |
| 有形固定資産 | 20,359 | 20,739 | 380 | その他 | 4,710 | 5,100 | 390 |
| 無形固定資産 | 432 | 395 | -37 | 負債合計 | 34,658 | 26,564 | -8,094 |
| 投資その他の資産 | 11,798 | 11,061 | -737 | 株主資本 | 89,708 | 92,993 | 3,285 |
| 資産合計 | 123,407 | 117,996 | -5,411 | その他 | -958 | -1,561 | -603 |
| | | | | 純資産合計 | 88,749 | 91,432 | 2,683 |
| | | | | 負債純資産合計 | 123,407 | 117,996 | -5,411 |

- 受取手形・売掛金は、前期発売タイトルの売掛金回収により減少
- ゲームソフト仕掛品は、コンシューマでの開発進行に伴い増加

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

コンシューマにおける
収益性の高いリピート販売の伸長により増益

■ 第1 四半期 実績

(億円)

| | 2017/6 | 2018/6 | 2019/6 | 2020/3 計画 |
|-----------|--------|--------|--------|-----------|
| 売上高 | 76 | 137 | 139 | 668 |
| コンシューマ | | | | |
| パッケージ | 23 | 61 | 33 | 154 |
| デジタル | 23 | 60 | 101 | 473 |
| コンシューマ計 | 46 | 121 | 134 | 627 |
| モバイルコンテンツ | 17 | 6 | 5 | 41 |
| PCその他 | 13 | 10 | | |
| 営業利益 | 16 | 57 | 77 | 243 |
| 営業利益率 | 21.8% | 41.6% | 55.3% | 36.4% |

※ 2020年3月期より、コンシューマに旧PCその他サブセグメントを統合しています。

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

大型タイトルのリピートをはじめデジタル販売が牽引
販売本数は概ね前年同期並み

■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

| | 2017/6 | 2018/6 | 2019/6 | 2020/3計画 |
|--------------|----------------------|--|---|---|
| 新作タイトル数(SKU) | 7 | 14 | 7 | 30 |
| 販売本数合計 | 2,500 | 4,350 | 4,350 | 26,300 |
| 海外比率 | 82.0% | 85.1% | 87.4% | 83.8% |
| DL比率 | 56.0% | 62.1% | 73.6% | 82.5% |
| 旧作比率 | 74.0% | 74.7% | 89.7% | 54.8% |
| 主要タイトル | | | | |
| 新作 | 『ウルトラストリートファイターII』 | 『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション』 | 『ドラゴンズドグマ: ダークアリズン』 (Nintendo Switch版) | 『モンスターハンターワールド: アイスボーン』 |
| 旧作 | 『バイオハザード7 レジデントイービル』 | 『モンスターハンター:ワールド』 『バイオハザード7 レジデントイービル』 | 『モンスターハンター:ワールド』 『デビルメイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 | 『モンスターハンター:ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビルメイ クライ 5』 |

※ ディストリビューションタイトルを含みます。

3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

過年度発売タイトルのリピートおよび現行機移植版に注力

■ 第1四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『モンスターハンター:ワールド』は60万本出荷、累計1,300万本を突破
- ・『バイオハザード RE:2』、『デビルメイクライ 5』も順調に進捗



『モンスターハンター:ワールド』

■ 第1四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・『戦国BASARA バトルパーティー』(iOS/Android)を6月24日から配信



『戦国BASARA バトルパーティー』

3-2. 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

既存店が好調に推移し増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2017/6 | 2018/6 | 2019/6 | 2020/3計画 |
|----------|--------|--------|--------|----------|
| 売上高 | 22 | 23 | 27 | 112 |
| 営業利益 | 1 | 1 | 2 | 7 |
| 営業利益率 | 5.7% | 6.0% | 11.0% | 6.3% |
| 既存店売上前年比 | 99% | 98% | 113% | 96% |

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

| | 2018/3 | 2019/3 | 2019/6 | 2020/3計画 |
|------|--------|--------|--------|----------|
| 出店 | 2 | 1 | 0 | 5 |
| 退店 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 総店舗数 | 36 | 37 | 37 | 42 |

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 113%
- ・ 7月19日にプラサカパソコン池袋店を出店、9月にプラサカパソコン藤井寺店を出店予定

3-3. 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

ライセンス収入の計上により安定的に推移

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2017/6 | 2018/6 | 2019/6 | 2020/3 計画 |
|-------|--------|--------|--------|-----------|
| 売上高 | 13 | 3 | 2 | 40 |
| 営業利益 | -2 | -1 | 1 | 1 |
| 営業利益率 | - | - | 59.1% | 2.5% |

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 現行基準下での筐体開発を進行（前年同期は、1機種1千台を販売）

3-4. 事業セグメント別概況(その他)

ライセンス収入の増加により、増収増益
eスポーツにおいてプレイヤー層の裾野拡大を推進

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2017/6 | 2018/6 | 2019/6 | 2020/3 計画 |
|-------|--------|--------|--------|-----------|
| 売上高 | 4 | 6 | 10 | 30 |
| 営業利益 | 1 | 4 | 6 | -4 |
| 営業利益率 | 44.3% | 61.9% | 62.4% | - |

■ 第1四半期 事業概況

- ・eスポーツ「ストリートファイターリーグ」(チーム戦)にて、
5月よりアーケードリーグ、6月より大学リーグを開催
- ・CAPCOM Pro Tour (個人戦)はグローバルで継続的に実施、
2019年9月に「CAPCOM Pro Tour アジアプレミア」を開催予定



ストリートファイターリーグ:
Arcade 2019 powered by TAITO



ストリートファイターリーグ:
College-JP 2019

4(補足) 主要経営指標

●経営成績

(百万円)

| | 2018/3 | 2019/3 | 2020/3 計画 | 前期比 | 2019/6 |
|-----------------|--------|---------|-----------|--------|--------|
| 売上高 | 94,515 | 100,031 | 85,000 | 85.0% | 17,938 |
| 売上総利益 | 34,619 | 37,222 | 38,000 | 102.1% | 11,528 |
| 利益率 | 36.6% | 37.2% | 44.7% | - | 64.3% |
| 販売管理費 | 18,582 | 19,078 | 18,000 | 94.3% | 3,825 |
| 営業利益 | 16,037 | 18,144 | 20,000 | 110.2% | 7,703 |
| 利益率 | 17.0% | 18.1% | 23.5% | - | 42.9% |
| 経常利益 | 15,254 | 18,194 | 19,500 | 107.2% | 7,699 |
| 利益率 | 16.1% | 18.2% | 22.9% | - | 42.9% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 10,937 | 12,551 | 14,000 | 111.5% | 5,420 |
| 利益率 | 11.6% | 12.5% | 16.5% | - | 30.2% |

●セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

| | | 2018/3 | 2019/3 | 2020/3 計画 | 前期比 | 2019/6 |
|------------|------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| デジタルコンテンツ | 売上高 | 74,141 | 82,982 | 66,800 | 80.5% | 13,977 |
| | 営業利益 | 19,103 | 23,315 | 24,300 | 104.2% | 7,733 |
| | 利益率 | 25.8% | 28.1% | 36.4% | - | 55.3% |
| アミューズメント施設 | 売上高 | 10,231 | 11,050 | 11,200 | 101.4% | 2,710 |
| | 営業利益 | 879 | 1,096 | 700 | 63.9% | 299 |
| | 利益率 | 8.6% | 9.9% | 6.3% | - | 11.0% |
| アミューズメント機器 | 売上高 | 7,803 | 3,422 | 4,000 | 116.9% | 225 |
| | 営業利益 | -764 | -2,668 | 100 | - | 133 |
| | 利益率 | - | - | 2.5% | - | 59.1% |
| その他 | 売上高 | 2,338 | 2,575 | 3,000 | 116.5% | 1,025 |
| | 営業利益 | 1,126 | 811 | -400 | - | 640 |
| | 利益率 | 48.2% | 31.5% | - | - | 62.4% |

●セグメント別売上 <所在地別>

(百万円)

| | 2018/3 | 2019/3 | 2020/3 計画 | 前期比 | 2019/6 |
|-------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 日 本 | 52,253 | 39,387 | 37,500 | 95.2% | 7,084 |
| 北 米 | 24,154 | 30,134 | 24,000 | 79.6% | 6,493 |
| 欧 州 | 12,035 | 19,387 | 12,000 | 61.9% | 2,897 |
| そ の 他 | 6,072 | 11,121 | 11,500 | 103.4% | 1,462 |