



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2019年3月期
第2四半期決算概況

< 目次 >

1. 2019年3月期 通期業績のポイント	・・・P 2
2. 決算ハイライト	・・・P 3
3. 事業セグメント別 実績	・・・P 6
4. 事業セグメント別 戦略および計画	・・・P 12
5. 補足：主要経営指標	・・・P 18

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. 2019年3月期 通期業績のポイント

デジタルコンテンツ事業での成長により、
6期連続の営業増益かつ最高益を目指す

(単位:百万円)

	2018/3	2019/3計画	増減
売上高	94,515	96,000	1,485
営業利益	16,037	17,000	963
営業利益率	17.0%	17.7%	-
経常利益	15,254	16,500	1,246
親会社株主に 帰属する当期純利益	10,937	12,000	1,063

2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

■ 2017/9 実績 vs. 2018/9 実績

(単位:百万円)

	2017/9	2018/9	増減
売上高	33,729	43,327	9,598
営業利益	5,001	10,508	5,507
経常利益	5,016	10,297	5,281
親会社株主に帰属する 四半期純利益	3,481	6,849	3,368

- デジタルコンテンツ事業の拡大により、過去最高益を達成（中間期）
- 『モンスターハンター:ワールド』が当社史上最高の累計出荷1,000万本を突破
- 『ロックマンX アニバーサリー コレクション』をはじめとする、
現行機への移植タイトルが貢献

2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

■ 2018/9 売上高・営業利益 増減要因

(単位:百万円)

	2017/9	2018/9	増減
売上高	33,729	43,327	9,598
デジタルコンテンツ	20,138	34,195	14,057
アミューズメント施設	5,179	5,504	325
アミューズメント機器	7,330	2,224	-5,106
その他	1,080	1,403	323
営業利益	5,001	10,508	5,507
デジタルコンテンツ	3,830	11,751	7,921
アミューズメント施設	634	734	100
アミューズメント機器	1,925	-625	-2,550
その他	571	685	114
調整額※	-1,960	-2,037	-77

※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。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。

■ デジタルコンテンツ事業におけるコンシューマの貢献を主因として増収増益

2-2. 決算ハイライト(財務状況)

■ 2018/9 貸借対照表(要約)

(単位:百万円)

資産の部	2018/3	2018/9	増減	負債の部	2018/3	2018/9	増減
流動資産	92,511	93,899	1,388	流動負債	26,271	20,005	-6,266
現金・預金	46,539	49,963	3,424	支払手形・買掛金・電子記録債務	3,464	3,331	-133
受取手形・売掛金	12,930	9,176	-3,754	1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,601	128
ゲームソフト仕掛品	25,635	26,265	630	その他	21,334	15,073	-6,261
その他	7,407	8,495	1,088	固定負債	13,137	12,043	-1,094
固定資産	32,318	29,615	-2,703	長期借入金	8,315	7,450	-865
有形固定資産	20,797	19,854	-943	その他	4,822	4,593	-229
無形固定資産	725	639	-86	負債合計	39,408	32,049	-7,359
投資その他の資産	10,795	9,120	-1,675	株主資本	86,716	91,648	4,932
資産合計	124,829	123,515	-1,314	その他	-1,295	-182	1,113
				純資産合計	85,421	91,465	6,044
				負債純資産合計	124,829	123,515	-1,314

※『税効果会計に係る会計基準』の一部改正(企業会計基準第28号平成30年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2018年3月期については遡及適用後の数値を記載しています。

- 現金・預金は、発売タイトルの売掛金回収により増加
- ゲームソフト仕掛品は、タイトルラインナップ拡充の一方、一部タイトルの開発中止により増加額は限定的

3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(1)

コンシューマにおける前期大型タイトルのリピート販売を含む
DLC販売が伸長し、増収増益

■ 第2 四半期 実績

(単位:億円)

	2016/9	2017/9	2018/9	2019/3 計画※
売上高	163	201	341	790
コンシューマ				
パッケージ	67	97	114	365
DLC	50	53	195	355
コンシューマ計	117	150	309	720
モバイルコンテンツ	19	25	12	35
PCその他	27	26	20	35
営業利益	10	38	117	205
営業利益率	6.7%	19.0%	34.4%	25.9%

※セグメント計画は、第2四半期決算発表時点で変更

3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(2)

『モンスターハンター:ワールド』PC版が大きく牽引
海外での販売本数も更に伸長

■ 第2 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2016/9	2017/9	2018/9	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	22	20	32	53
販売本数合計	6,500	8,400	10,900	25,000
海外比率	84.6%	85.7%	85.8%	86.4%
DL比率	58.5%	57.7%	67.4%	54.8%
旧作比率	73.8%	69.0%	77.5%	70.4%
主要タイトル				
新作	『逆転裁判6』 『バイオハザード5』※現行機移植	『マーベル VS. カプコン:インフィニット』 『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』 『ロックマンX アニバーサリー コレクション』	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』
旧作	『モンスターハンタークロス』	『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』

3-1. デジタルコンテンツ事業 上期実績(3)

コンシューマにおいて、前期発売タイトルのPC展開および
現行機移植版が貢献

■ 第2四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター:ワールド』は累計出荷1,000万本突破
(2018年8月20日時点)後も順調に伸長。
- ・ 『ロックマンX アニバーサリー コレクション』が好調に推移



『モンスターハンター:ワールド』

■ 第2四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・ iOS/Android向け『BLACK COMMAND』を9月に投入
- ・ 既存タイトルは、漸減傾向



『BLACK COMMAND』

3-2. アミューズメント施設事業上期実績

既存店の安定に加え新店が貢献し、増収増益

■ 第2四半期 実績

(単位:億円)

	2016/9	2017/9	2018/9	2019/3計画
売上高	48	51	55	110
営業利益	4	6	7	10
営業利益率	9.9%	12.2%	13.3%	9.1%
既存店売上前年比	104%	103%	100%	102%

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2017/3	2018/3	2018/9	2019/3 計画
出 店	3	2	1	4
退 店	1	2	1	1
総店舗数	36	36	36	39

■ 第2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 100%
- ・ 8月に1店舗退店(プラサカプコン土浦店)

3-3.アミューズメント機器事業上期実績

PSでの販売台数減少および評価損の計上により、減収減益

■ 第2四半期 実績

(単位:億円)

	2016/9	2017/9	2018/9	2019/3計画※
売上高	65	73	22	35
営業利益	16	19	-6	-5
営業利益率	25.3%	26.3%	-	-

売上高比率比 PS:業務用機器販売 = 9:1 ※セグメント計画は、第2四半期決算発表時点で変更

■ 第2四半期 事業概況

- ・ 上期は3機種5千8百台を販売
パチスロ機『ストリートファイターV』 3千3百台
パチスロ機『ロックマンアビリティ』 1千5百台
(前年同期は、2機種 2.2万台を販売)



パチスロ機『ストリートファイターV』

3-4.その他事業上期実績

「CAPCOM Pro Tour」の1大会として、賞金総額1,000万円の大会を国内で初めて開催する等、eスポーツ分野で着実に実績を積み上げる

■ 第2四半期 実績

(単位:億円)

	2016/9	2017/9	2018/9	2019/3計画※
売上高	9	10	14	25
営業利益	3	5	6	6
営業利益率	41.1%	52.9%	48.8%	-

※セグメント計画は、第2四半期決算発表時点で変更

■ 第2四半期 事業概況

- ・ 2018年7月より、全国6都市で「ルーキーズキャラバン」を実施。将来性のある新たな選手達を発掘し、プレイヤー層および視聴者の拡大を推進。
- ・ 2018年9月、東京ゲームショウ会場にて、海外で4年の自社運営実績を持つeスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour」のプレミア大会「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」を実施。会場内で開催されたeスポーツ大会で最大となる3,700人以上の観客を魅了し、圧倒的な存在感を見せた。



「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」

4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(1)

コンシューマでの好調な上期販売実績を踏まえ、通期計画を見直し

■ 通期 デジタルコンテンツ事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3期初計画	2019/3新計画	増減
売上高	587	741	755	790	35
コンシューマ					
パッケージ	337	383	360	365	5
DLC	155	269	310	355	45
コンシューマ計	492	652	670	720	50
モバイルコンテンツ	38	41	55	35	-20
PCその他	57	48	30	35	5
営業利益	110	191	200	205	5
営業利益率	18.9%	25.8%	26.5%	25.9%	-

4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(2)

『モンスターハンター:ワールド』のレポート販売を促進
旧作比率は上昇の見通し

■ 通期 販売本数計画 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	45	42	50	53
販売本数合計	15,000	19,400	24,400	25,000
海外比率	63.3%	77.8%	79.5%	86.4%
DL比率	40.7%	46.4%	52.9%	54.8%
旧作比率	46.7%	45.4%	45.1%	70.4%
主要タイトル				
新作	『モンスターハンタークロス』 『ストリートファイターV』	『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ダブルクロス』	『モンスターハンター:ワールド』 『マーベル VS. カプコン:インフィニット』	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』
旧作	『バイオハザードリベレーションズ2』 『モンスターハンター4G』	『モンスターハンタークロス』 『バイオハザード6』※現行機移植	『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ダブルクロス』	『モンスターハンター:ワールド』

4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略(3)

グローバルに向けた大型タイトルの投入を予定
新作および旧作のDLC販売を拡大

■ 下期 戦略(コンシューマ)

- ・『バイオハザード RE:2』を2019年1月25日に発売予定
- ・『デビル メイ クライ 5』を2019年3月8日に発売予定
- ・『モンスターハンター:ワールド』(リピー特)の拡販を目指す



『バイオハザード RE:2』

■ 下期 戦略(モバイルコンテンツ)

- ・内作と協業の併用により、新規展開への挑戦、国内外での協業を推進
- ⇒ 市場環境の変化に伴い、ラインナップを見直し

4-2. アミューズメント施設事業 下期戦略

効率的な運営の継続 および新たな施設展開を推進
通期計画は据置

■ 下期 戦略

- ・ 既存店の安定化に加え、新店展開により増収増益を目指す
- ・ カプコン初のオンラインキャッチャー「カプコンネットキャッチャー カプとれ」のサービス開始を予定
- ・ 通期出店 4店舗、退店 1店舗を予定(計 39店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比: 102%

■ 通期 アミューズメント施設事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3 期初計画	2019/3 新計画	増減
売上高	95	102	110	110	-
営業利益	7	8	10	10	-
営業利益率	7.9%	8.6%	9.1%	9.1%	-
既存店売上前年比	102%	102%	102%	102%	-

4-3. アミューズメント機器事業 下期戦略

市場環境を鑑み、計画台数を見直し
通期計画は減収減益

■ 下期 戦略(PS)

- ・ 下期は 2機種を投入予定
- ・ 通期計画 5機種 8千5百台

■ 下期 戦略(業務用機器販売)

- ・ 既存商材の販売を継続

■ 通期 アミューズメント機器事業

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3期初計画	2019/3新計画	増減
売上高	168	78	70	35	-35
営業利益	51	-7	10	-5	-15
営業利益率	30.3%	-	14.3%	-	-

売上高比率比 PS:業務用機器販売 = 9:1

4-4. その他事業 下期戦略

引き続きeスポーツビジネスの可能性を模索
映像展開によりブランド価値を最大化

■ 下期 戦略(キャラクターコンテンツ)

- ・ 将来の収益化に向け、eスポーツへの取り組みを推進

 - ⇒ 米国にて、「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「Capcom Cup」を12月に実施予定

 - ⇒ 国内では、「ストリートファイター」の公式リーグ「Street Fighter League」を2019年春からの展開に向け推進

- ・ ハリウッドでの映画化によるブランド向上

 - ⇒ 「モンスターハンター」および「ロックマン」のハリウッド映画化を決定

■ 通期 計画

(単位:億円)

	2017/3	2018/3	2019/3期初計画	2019/3新計画	増減
売上高	20	23	25	25	0
営業利益	9	11	-4	6	10
営業利益率	46.5%	48.2%	-	24.0%	-

5-1. 主要経営指標（2017/3-2018/9実績、2019/3計画）

●経営成績

（単位：百万円）

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/9
売上高	87,170	94,515	96,000	101.6%	43,327
売上総利益	30,731	34,619	38,000	109.8%	18,669
利益率	35.3%	36.6%	39.6%	-	43.1%
販売管理費	17,080	18,582	21,000	113.0%	8,161
営業利益	13,650	16,037	17,000	106.0%	10,508
利益率	15.7%	17.0%	17.7%	-	24.3%
経常利益	12,589	15,254	16,500	108.2%	10,297
利益率	14.4%	16.1%	17.2%	-	23.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	8,879	10,937	12,000	109.7%	6,849
利益率	10.2%	11.6%	12.5%	-	15.8%

●セグメント別業績 <事業種別>

（単位：百万円）

		2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/9
デジタルコンテンツ	売上高	58,704	74,141	79,000	106.6%	34,195
	営業利益	11,096	19,103	20,500	107.3%	11,751
	利益率	18.9%	25.8%	25.9%	-	34.4%
アミューズメント施設	売上高	9,525	10,231	11,000	107.5%	5,504
	営業利益	752	879	1,000	113.8%	734
	利益率	7.9%	8.6%	9.1%	-	13.3%
アミューズメント機器	売上高	16,856	7,803	3,500	44.9%	2,224
	営業利益	5,106	-764	-500	-	-625
	利益率	30.3%	-	-	-	-
その他	売上高	2,083	2,338	2,500	106.9%	1,403
	営業利益	969	1,126	600	53.3%	685
	利益率	46.5%	48.2%	24.0%	-	48.8%

●セグメント別売上 <所在地別>

（単位：百万円）

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/9
日本	55,804	52,253	50,000	95.7%	19,764
北米	20,018	24,154	27,500	113.9%	11,903
欧州	9,007	12,035	14,000	116.3%	6,686
その他	2,340	6,072	4,500	74.1%	4,973