



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2020年3月期  
第3四半期決算概況

## < 目 次 >

1. 2020年3月期 通期業績のポイント	・・・P 2
2. 第3四半期 決算ハイライト	・・・P 4
3. 事業セグメント別 実績	・・・P 7
4. 事業セグメント別 戦略および計画	・・・P 13
5. 補足：主要経営指標	・・・P 19

### 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。

# 1-1. 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利益増加を主因として  
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 従来計画	2020/3 新計画	増減 (前期比)
売上高	100,031	85,000	80,000	-20,031
営業利益	18,144	20,000	22,000	3,856
営業利益率	18.1%	23.5%	27.5%	-
経常利益	18,194	19,500	22,000	3,806
親会社株主に 帰属する当期純利益	12,551	14,000	15,500	2,949

■ コンシューマの順調な推移およびPS新台の受注状況を踏まえ、  
第3四半期決算発表時点で利益予想を上方修正

■ 1株当たり予想当期純利益 145円20銭

# 1-2. 2020年3月期 連結業績予想修正

## ■ セグメント別通期業績予想(従来計画比)

(百万円)

	売上高			営業利益		
	2020/3 従来計画	2020/3 新計画	増減	2020/3 従来計画	2020/3 新計画	増減
デジタルコンテンツ事業	66,800	58,000	△ 8,800	23,600	23,600	-
コンシューマ	62,700	54,000	△ 8,700			
モバイルコンテンツ	4,100	4,000	△ 100			
アミューズメント施設事業	11,200	12,500	1,300	700	1,400	700
アミューズメント機器事業	4,000	6,500	2,500	100	2,000	1,900
その他事業	3,000	3,000	-	300	200	△100
消去または全社	-	-	-	△4,700	△ 5,200	△500
連結	85,000	80,000	△ 5,000	20,000	22,000	2,000

■アミューズメント機器事業は、PS新台の受注状況を踏まえ、  
売上・利益ともに上方修正

■デジタルコンテンツ事業の利益計画は、コンシューマの上振れを  
モバイルが相殺し、据え置き

## 2-1. 第3四半期 決算ハイライト(連結業績①)

### ■ 2018/12 実績 vs. 2019/12 実績

(百万円)

	2018/12	2019/12	増減
売上高	61,270	52,908	-8,362
営業利益	13,461	18,448	4,987
経常利益	13,539	18,702	5,163
親会社株主に帰属する 四半期純利益	9,180	13,065	3,885

- 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益
- デジタル販売への傾注に伴う単価低下等により、売上高は減少
- 為替差益 60百万円を計上

## 2-1. 第3四半期 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2019/12 売上高・営業利益(セグメント別)

(百万円)

	2018/12	2019/12	増減
<b>売上高</b>	<b>61,270</b>	<b>52,908</b>	<b>-8,362</b>
デジタルコンテンツ	47,855	40,589	-7,266
アミューズメント施設	8,082	9,201	1,119
アミューズメント機器	3,231	663	-2,568
その他	2,102	2,453	351
<b>営業利益</b>	<b>13,461</b>	<b>18,448</b>	<b>4,987</b>
デジタルコンテンツ	15,288	19,885	4,597
アミューズメント施設	868	1,187	319
アミューズメント機器	-639	376	1,015
その他	981	358	-623
調整額※	-3,037	-3,358	-321

※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3四半期 決算ハイライト(財務状況)

### ■ 2019/12 貸借対照表(要約)

(百万円)

資産の部	2019/3	2019/12	増減	負債の部	2019/3	2019/12	増減
流動資産	90,817	97,958	7,141	流動負債	23,212	21,167	-2,045
現金・預金	53,004	60,633	7,629	支払手形・買掛金・電子記録債務	5,141	3,140	-2,001
受取手形・売掛金	13,970	6,167	-7,803	1年内返済予定の長期借入金	1,579	1,429	-150
ゲームソフト仕掛品	16,926	25,780	8,854	その他	16,492	16,598	106
その他	6,917	5,378	-1,539	固定負債	11,445	11,337	-108
固定資産	32,590	31,915	-675	長期借入金	6,735	6,021	-714
有形固定資産	20,359	20,338	-21	その他	4,710	5,316	606
無形固定資産	432	367	-65	負債合計	34,658	32,505	-2,153
投資その他の資産	11,798	11,210	-588	株主資本	89,708	98,502	8,794
資産合計	123,407	129,874	6,467	その他	-958	-1,133	-175
				純資産合計	88,749	97,369	8,620
				負債純資産合計	123,407	129,874	6,467

- 現金・預金は、四半期純利益の伸長により増加
- ゲームソフト仕掛品は、タイトルラインナップの拡充に伴い増加

## 3-1. デジタルコンテンツ事業 実績(1)

コンシューマにおける  
収益性の高いデジタル販売の拡大により増益

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2017/12	2018/12	2019/12	2020/3新計画
売上高	308	478	405	580
コンシューマ				
パッケージ	142	165	97	119
デジタル	95	268	282	421
コンシューマ計	237	433	379	540
モバイルコンテンツ	34	17	26	40
PCその他	37	28		
営業利益	62	152	198	236
営業利益率	20.3%	31.9%	49.0%	40.7%

※ 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. デジタルコンテンツ事業 実績(2)

大型タイトルのリピートが牽引し、販売本数は前年同期並み

### ■ 第3四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2017/12	2018/12	2019/12	2020/3新計画
新作タイトル数(SKU)	41	50	22	30
販売本数合計	13,850	16,600	16,500	26,300
海外本数比率	87.0%	85.5%	80.9%	84.8%
DL本数比率	58.5%	66.9%	77.6%	81.4%
旧作本数比率	69.3%	75.3%	73.9%	69.2%
主要タイトル				
新作	『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』	『ロックマンX アニバーサリーコレクション』 『ロックマン11 運命の歯車!!』	『モンスターハンターワールド: アイスボーン』	『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』 『バイオハザード RE:2』 『デビルメイ クライ 5』	『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. デジタルコンテンツ事業 実績(3)

### 新旧主カタイトルのデジタルでの継続販売に注力

#### ■ 第3四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『**モンスターハンターワールド:アイスボーン**』は累計450万本突破  
(2020年1月28日時点。2020年1月発売のPC版を含む)
- ・『**モンスターハンター:ワールド**』は累計1,500万本達成  
(2020年1月2日時点)
- ・『**バイオハザード RE:2**』は累計500万本突破、  
『**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:アイスボーン』

#### ■ 第3四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・国内外における内作および協業タイトルの開発を進行

## 3-2. アミューズメント施設事業 実績

消費増税が実施されるも  
既存店を中心として順調に推移し、増収増益

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2017/12	2018/12	2019/12	2020/3新計画
売上高	76	80	92	125
営業利益	8	8	11	14
営業利益率	10.7%	10.7%	12.9%	11.2%
既存店売上前年比	102%	100%	107%	105%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2018/3	2019/3	2019/12	2020/3新計画
出 店	2	2	3	3
退 店	2	1	0	0
総店舗数	36	37	40	40



「CAPCOM STORE TOKYO」

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 107%
- ・ アンテナショップ「CAPCOM STORE TOKYO」を渋谷に2019年11月22日開店

## 3-3. アミューズメント機器事業 実績

PSは販売台数減少に伴い減収となるも  
ライセンス収益により安定的に推移

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2017/12	2018/12	2019/12	2020/3新計画
売上高	77	32	6	65
営業利益	21	-6	3	20
営業利益率	27.6%	-	56.7%	30.8%

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 現行基準下での筐体投入に向け準備を進行
- ・ PS販売台数:0千台(前年同期:4機種 7.3千台)

## 3-4. その他事業 実績

ブランド向上のためコンテンツ活用を積極化  
世界大会の開催等、急成長するeスポーツ市場に注力

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2017/12	2018/12	2019/12	2020/3新計画
売上高	15	21	24	30
営業利益	7	9	3	2
営業利益率	48.8%	46.7%	14.6%	6.7%



「CAPCOM CUP 2019」

### ■ 第3四半期 事業概況(ライセンス)

- ・「モンスターハンターフェスタ」を2019年11月東京、2020年1月大阪にて開催

### ■ 第3四半期 事業概況(eスポーツ)

- ・国内では「ストリートファイターリーグ: Pro-JP operated by RAGE」(チーム戦)の決勝大会「グランドファイナル」を、有料イベントとして2019年12月に開催
- ・米国にて「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「CAPCOM CUP 2019」(個人戦)を12月に実施

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(1)

コンシューマの貢献により収益性は向上  
デジタル販売への傾注に伴い売上見通しは引き下げ

### ■ 2020年3月期 デジタルコンテンツ事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3従来計画	2020/3新計画	従来計画比
売上高	741	829	668	580	-88
コンシューマ					
パッケージ	383	359	154	119	-35
デジタル	269	410	473	421	-52
コンシューマ計	652	769	627	540	-87
モバイルコンテンツ	41	23	41	40	-1
PCその他	48	37			
営業利益	191	233	236	236	-
営業利益率	25.8%	28.1%	35.3%	40.7%	-

※ 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。

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(2)

リピート販売の強化により販売本数の伸長を図る

### ■ 2020年3月期 販売本数計画 (コンシューマ)

(千本)

	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3従来計画	2020/3新計画
新作タイトル数(SKU)	42	50	61	30	30
販売本数合計	19,400	24,400	25,300	26,300	26,300
海外本数比率	77.8%	79.5%	85.4%	83.8%	84.8%
DL本数比率	46.4%	52.9%	60.5%	82.5%	81.4%
旧作本数比率	45.4%	45.1%	56.1%	54.8%	69.2%
主要タイトル					
新作	『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』	『モンスターハンター:ワールド』 『アイスボーン』	『モンスターハンター:ワールド』 『アイスボーン』
旧作	『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』 『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 RE:2』 『デビル メイ クライ 5』	『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。

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 通期計画(3)

『モンスターハンターワールド:アイスボーン』のPC版を投入  
好採算のデジタル販売を拡大

### ■ 2020年3月期 戦略(コンシューマ)

- ・ 『ストリートファイターV チャンピオンエディション』  
(PlayStation4 / PC) を2020年2月14日に発売予定
- ・ 『ロックマン ゼロ&ゼクス ダブルヒーローコレクション』  
(PlayStation4 / Nintendo Switch / Xbox One / PC)を  
2020年2月25日からグローバルで順次発売予定
- ・ 通期のデジタル売上比率は78%を見込む



『ストリートファイターV  
チャンピオンエディション』



『ロックマン ゼロ&ゼクス  
ダブルヒーローコレクション』

### ■ 2020年3月期 戦略(モバイルコンテンツ)

- ・ 『モンスターハンター ライダーズ』(iOS/Android)を今冬配信予定



## 4-2. アミューズメント施設事業 通期計画

消費増税の影響を注視しつつ  
既存店および新店の効率的な運営を図る

### ■ 2020年3月期 戦略

- ・ 既存店の安定化を図り、増収増益を目指す
- ・ 通期出店 3店舗、退店 0店舗を予定(計 40店舗)
- ・ 通期の既存店売上前年比: 105%

### ■ 通期 アミューズメント施設事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3従来計画	2020/3新計画	従来計画比
売上高	102	110	112	125	13
営業利益	8	10	7	14	7
営業利益率	8.6%	9.9%	6.3%	11.2%	-
既存店売上前年比	102%	102%	96%	105%	-

## 4-3. アミューズメント機器事業 通期計画

新機種投入により、通期業績は増収を見込む

### ■ 2020年3月期 戦略(PS)

- ・ 新機種『パチスロ 新鬼武者』を2020年3月に発売予定



『パチスロ 新鬼武者』

### ■ 通期 アミューズメント機器事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3従来計画	2020/3新計画	従来計画比
売上高	78	34	40	65	25
営業利益	-7	-26	1	20	19
営業利益率	-	-	2.5%	30.8%	-

## 4-4. その他事業 通期計画

ワンコンテンツ・マルチユースの推進によるブランド価値向上  
eスポーツは地域フランチャイズ構想に向け基盤を構築

### ■ 2020年3月期 戦略(ライセンス)

- ・ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて  
「モンスターハンターワールド:アイスボーン XR WALK」を3月から開催

### ■ 2020年3月期 戦略(eスポーツ)

- ・ Intel社主催による「Intel World Open」の世界予選が3月21日から開始
- ・ 国内市場の裾野拡大に向けた取り組みを積極化
  - ⇒ 2020年1月、「EVO Japan」において『ストリートファイターV アーケードエディション』の大会実施
  - ⇒ 2020年1月、三井不動産株式会社により、「三井のオフィス」入居企業のeスポーツ対抗戦が実施

### ■ 通期 その他事業

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3従来計画	2020/3新計画	従来計画比
売上高	23	25	30	30	-
営業利益	11	8	3	2	-1
営業利益率	48.2%	31.5%	10.0%	6.7%	-

# 5. 主要経営指標(2018/3~2019/12実績、2020/3計画)

## ●経営成績

(百万円)

	2018/3	2019/3	2020/3 新計画	前期比	2019/12
売上高	94,515	100,031	80,000	80.0%	52,908
売上総利益	34,619	37,222	42,000	112.8%	31,006
利益率	36.6%	37.2%	52.5%	-	58.6%
販売管理費	18,582	19,078	20,000	104.8%	12,557
営業利益	16,037	18,144	22,000	121.3%	18,448
利益率	17.0%	18.1%	27.5%	-	34.9%
経常利益	15,254	18,194	22,000	120.9%	18,702
利益率	16.1%	18.2%	27.5%	-	35.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	10,937	12,551	15,500	123.5%	13,065
利益率	11.6%	12.5%	19.4%	-	24.7%

## ●セグメント別業績<事業種別>

(百万円)

		2018/3	2019/3	2020/3 新計画	前期比	2019/12
デジタルコンテンツ	売上高	74,141	82,982	58,000	69.9%	40,589
	営業利益	19,103	23,315	23,600	101.2%	19,885
	利益率	25.8%	28.1%	40.7%	-	49.0%
アミューズメント施設	売上高	10,231	11,050	12,500	113.1%	9,201
	営業利益	879	1,096	1,400	127.7%	1,187
	利益率	8.6%	9.9%	11.2%	-	12.9%
アミューズメント機器	売上高	7,803	3,422	6,500	189.9%	663
	営業利益	-764	-2,668	2,000	-	376
	利益率	-	-	30.8%	-	56.7%
その他	売上高	2,338	2,575	3,000	116.5%	2,453
	営業利益	1,126	811	200	24.7%	358
	利益率	48.2%	31.5%	6.7%	-	14.6%

## ●セグメント別売上<所在地別>

(百万円)

	2018/3	2019/3	2020/3 新計画	前期比	2019/12
日本	52,253	39,387	39,000	99.0%	24,914
北米	24,154	30,134	21,000	69.7%	15,194
欧州	12,035	19,387	10,000	51.6%	7,223
その他	6,072	11,121	10,000	89.9%	5,575