



CAPCOM

株式会社カプコン
(東証一部：9697)

2020年3月期
決算短信補足資料

< 目 次 >

1. 決算ハイライト	…P 2
2. 事業セグメント別概況	…P 6

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. 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2019/3 実績 対 2020/3 実績

(百万円)

	2019/3	2020/3	増減
売上高	100,031	81,591	-18,440
営業利益	18,144	22,827	4,683
経常利益	18,194	22,957	4,763
親会社株主に 帰属する当期純利益	12,551	15,949	3,398

- コンシューマでのデジタル販売への傾注に伴い、単価低下等により減収となるも、収益性は向上し増益
- 全ての利益項目で過去最高を更新、営業利益は 7期連続の増益
- 1株当たり当期純利益 149円41銭
- 期末配当は 25円、年間配当 45円（配当性向30.1%）
- 自己資本利益率（ROE）は 16.9%と持続的に成長

1-1. 決算ハイライト（連結業績②）

■ 2020/3 計画※ 対 2020/3 実績

(百万円)

	2020/3 計画	2020/3	増減
売上高	80,000	81,591	1,591
営業利益	22,000	22,827	827
営業利益率	27.5%	28.0%	—
経常利益	22,000	22,957	957
親会社株主に 帰属する当期純利益	15,500	15,949	449

※2020年2月4日に2020年3月期 連結業績予想を修正

- デジタルコンテンツ事業の貢献により、順調に推移
- 新作タイトル『モンスターハンターワールド：アイスボーン』は 500万本を突破
- 『モンスターハンター：ワールド』が続伸し、累計 1,550万本を突破

1-1. 決算ハイライト（連結業績③）

■ 2020/3 売上高・営業利益 増減要因

（百万円）

	2019/3	2020/3	増減
売上高	100,031	81,591	-18,440
デジタルコンテンツ	82,982	59,942	-23,040
アミューズメント施設	11,050	12,096	1,046
アミューズメント機器	3,422	6,533	3,111
その他	2,575	3,018	443
営業利益	18,144	22,827	4,683
デジタルコンテンツ	23,315	24,161	846
アミューズメント施設	1,096	1,211	115
アミューズメント機器	-2,668	2,085	4,753
その他	811	544	-267
調整額※	-4,410	-5,176	-766

※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が営業利益を牽引
- アミューズメント機器事業は新台投入により損益改善

1-2. 決算ハイライト（財務状況）

■ 2020/3 貸借対照表（要約）

（百万円）

資産の部	2019/3	2020/3	増減	負債の部	2019/3	2020/3	増減
流動資産	90,817	108,829	18,012	流動負債	23,212	35,863	12,651
現金・預金	53,004	65,657	12,653	支払手形・買掛金・電子記録債務	5,141	5,844	703
受取手形・売掛金	13,970	15,959	1,989	1年内返済予定の長期借入金	1,579	4,129	2,550
ゲームソフト仕掛品	16,926	21,222	4,296	その他	16,492	25,890	9,398
その他	6,917	5,991	-926	固定負債	11,445	7,868	-3,577
固定資産	32,590	34,636	2,046	長期借入金	6,735	2,606	-4,129
有形固定資産	20,359	20,847	488	その他	4,710	5,262	552
無形固定資産	432	351	-81	負債合計	34,658	43,731	9,073
投資その他の資産	11,798	13,438	1,640	株主資本	89,708	101,385	11,677
資産合計	123,407	143,466	20,059	その他	-958	-1,650	-692
				純資産合計	88,749	99,735	10,986
				負債純資産合計	123,407	143,466	20,059

- 現金・預金は、当期純利益の伸長により増加
- ゲームソフト仕掛品は、タイトルの開発進行により増加

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績①

好採算のデジタル販売がグローバルで伸長
前期比で減収ながら増益

■ 2020年3月期 実績および売上内訳

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3	2020/3 計画
売上高	741	829	599	580
コンシューマ				
パッケージ	383	359	129	119
デジタル	269	410	426	421
コンシューマ計	652	769	555	540
モバイルコンテンツ	41	23	44	40
PCその他 ※	48	37		
営業利益	191	233	241	236
営業利益率	25.8%	28.1%	40.3%	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。

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績②

新作タイトル数が減少するも
デジタル販売本数の増加により前期並みで推移

■ 2020年3月期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2018/3	2019/3	2020/3	2020/3 計画
新作タイトル数 (SKU)	50	61	35	30
販売本数合計	24,400	25,300	25,500	26,300
海外本数	19,400	21,600	21,450	22,300
DL本数	12,900	15,300	20,550	21,400
旧作本数	11,000	14,200	18,200	18,200
主要タイトル				
新作	『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	『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』 『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: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。

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績③

機動的な価格施策や超大型拡張コンテンツの投入により
デジタル販売比率が拡大

■ 2020年3月期 概況（コンシューマ）

- ・ 採算性の高いデジタル版を中心とした大型新作、
『モンスターハンターワールド：アイスボーン』は 500万本を販売
- ・ 旧作は計画的な価格施策によりデジタル販売が伸長
『モンスターハンター：ワールド』は累計 1,550万本を突破
『バイオハザード RE：2』は累計 650万本を出荷
- ・ デジタル売上比率は 76.8%、前期比 23.5ポイント増



『モンスターハンターワールド：アイスボーン』



『バイオハザード RE：2』

■ 2020年3月期 概況（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）は
累計 500万ダウンロード達成（4月15日現在）



『モンスターハンター ライダーズ』

2-2. アミューズメント施設事業 実績

新店および既存店の収益向上により増収増益

■ 2020年3月期 実績

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3	2020/3 計画
売上高	102	110	120	125
営業利益	8	10	12	14
営業利益率	8.6%	9.9%	10.0%	11.2%
既存店売上前年比	102%	102%	103%	105%

■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

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

■ 2020年3月期 概況

- ・ 既存店売上 対前期比（12カ月累計）：103%
- ・ 3店舗を出店（2019年7月池袋店、9月藤井寺店、11月「CAPCOM STORE TOKYO」（渋谷））
- ・ 新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、一部店舗で営業時間の変更・臨時休業を実施

2-3. アミューズメント機器事業 実績

現行基準機の販売好調により、増収増益

■ 2020年3月期 実績

	2018/3	2019/3	2020/3	2020/3 計画
売上高	78	34	65	65
営業利益	-7	-26	20	20
営業利益率	-	-	31.9%	30.8%

(億円)

■ 2020年3月期 概況

- ・ 新機種『新鬼武者』を 2020年3月に発売し、
2万台を販売（前期は、5機種 7.8千台を販売）



パチスロ『新鬼武者』

2-4. その他事業 実績

ライセンスビジネスの貢献により増収
eスポーツではプレイヤー層の裾野拡大に注力

■ 2020年3月期 実績

(億円)

	2018/3	2019/3	2020/3	2020/3 計画
売上高	23	25	30	30
営業利益	11	8	5	2
営業利益率	48.2%	31.5%	18.0%	6.7%

■ 2020年3月期 概況 (ライセンス)

- ・ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて「バイオハザード・ザ・エクストリーム」を実施
- ・「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

■ 2020年3月期 概況 (eスポーツ)

- ・さらなるプレイヤー層の拡大を目指し、女性トーナメント実施を目指す