



株式会社カプコン
(東証一部：9697)

2021年3月期
第1四半期決算概況

■ 第1四半期 実績

- ・ 前年同期比で増収増益、大型新作を含めデジタル販売が貢献
- ・ 新型コロナウイルス感染拡大抑止に向け、アミューズメント施設事業では休業要請のもと店舗を一時休業
- ・ 緊急事態宣言中は、原則として在宅勤務および自宅待機を実施

■ 通期業績 計画

- ・ 通期業績計画に対して順調に進捗
- ・ 通期業績計画は期初計画から変更なし

< 目次 >

1. 2021年3月期 通期業績計画 … P 3
2. 第1四半期 決算ハイライト … P 4
3. 事業セグメント別概況 … P 7
4. 補足：主要経営指標・主要IP紹介 … P 13

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. 2021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
8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)

	2020/3	2021/3計画	増減
売上高	81,591	85,000	3,409
営業利益	22,827	25,500	2,673
営業利益率	28.0%	30.0%	-
経常利益	22,957	25,500	2,543
親会社株主に帰属する 当期純利益	15,949	18,000	2,051

2-1. 第1四半期 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2019/6 実績 vs. 2020/6 実績

(百万円)

	2019/6	2020/6	増減
売上高	17,938	23,722	5,784
営業利益	7,703	10,711	3,008
経常利益	7,699	10,619	2,920
親会社株主に帰属する 四半期純利益	5,420	7,815	2,395

- 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 160百万円を計上（前年同期比 63百万円増）

2-1. 第1四半期 決算ハイライト (連結業績②)

■ 2020/6 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

	2019/6	2020/6	増減	2021/3 計画
売上高	17,938	23,722	5,784	85,000
デジタルコンテンツ	13,977	21,476	7,499	66,900
アミューズメント施設	2,710	1,184	-1,526	10,500
アミューズメント機器	225	181	-44	4,500
その他	1,025	879	-146	3,100
営業利益	7,703	10,711	3,008	25,500
デジタルコンテンツ	7,733	11,804	4,071	28,300
アミューズメント施設	299	-554	-853	0
アミューズメント機器	133	71	-62	1,700
その他	640	511	-129	700
調整額※	-1,103	-1,120	-17	-5,200

※ 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）

■ 2020/6 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書（要約）

資産の部	2020/3	2020/6	増減
流動資産	108,829	104,139	-4,690
現金・預金	65,657	69,655	3,998
受取手形・売掛金	15,959	7,046	-8,913
ゲームソフト仕掛品	21,222	21,763	541
その他	5,991	5,675	-316
固定資産	34,636	33,317	-1,319
資産合計	143,466	137,456	-6,010
負債の部			
流動負債	35,863	24,612	-11,251
支払手形・買掛金・電子記録債務	5,844	3,948	-1,896
繰延収益	7,642	4,300	-3,342
その他	22,377	16,364	-6,013
固定負債	7,868	7,937	69
負債合計	43,731	32,549	-11,182
純資産の部			
株主資本	101,385	106,531	5,146
その他	-1,650	-1,623	27
純資産合計	99,735	104,907	5,172
負債純資産合計	143,466	137,456	-6,010

	2019/6	2020/6	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,943	8,041	1,098
税金等調整前四半期純利益	7,699	10,618	2,919
ゲームソフト仕掛品の増額	-3,412	-536	2,876
投資活動によるキャッシュ・フロー	-835	-2,074	-1,239
財務活動によるキャッシュ・フロー	-2,400	-2,949	-549
現金及び現金同等物に係る 換算差額	-686	-38	648
現金及び現金同等物の増額	3,020	2,979	-41
現金及び現金同等物の期首残高	53,004	59,672	6,668
現金及び現金同等物の 四半期末残高	56,025	62,652	6,627

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

コンシューマの新作大型タイトル投入および デジタル販売の伸長により増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

	2018/6	2019/6	2020/6	2021/3 計画
売上高	137	139	214	669
コンシューマ				
パッケージ	61	33	60	159
デジタル(デジタルライセンス含む)	60	101	143	450
内デジタルライセンス収入			0	20
コンシューマ計	121	134	203	609
モバイルコンテンツ	6	5	11	60
PCその他	10			
営業利益	57	77	118	283
営業利益率	41.6%	55.3%	55.0%	42.3%

※ デジタルライセンス収入：オンラインプラットフォームへのコンテンツ提供等による一過性の収入

※ 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）

大型タイトルやリピートのデジタル販売がけん引
販売本数は前年同期比で大幅増

■ 第1四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2018/6	2019/6	2020/6	2021/3計画
新作タイトル数 (SKU)	14	7	6	13
販売本数合計	4,350	4,350	9,200	28,000
海外本数	3,700	3,800	8,100	24,950
DL本数	2,700	3,200	7,350	23,500
旧作本数	3,250	3,900	6,600	18,000
主要タイトル				
新作	『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)	『バイオハザード RE:3』	『バイオハザード RE:3』 他大型タイトル
旧作	『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：アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『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』	『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』 『モンスターハンター：ワールド』

※ 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）

新作投入によりパイプラインを拡充
主力ブランドを活用し、カタログ販売を強化

■ 第1四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・『バイオハザード RE:3』は累計270万本を突破
- ・「バイオハザード」シリーズが全世界で累計販売1億本を記録
- ・『モンスターハンターワールド：アイスボーン』は継続して伸長、
『モンスターハンター：ワールド』は累計1,600万本を突破



『バイオハザード RE:3』

■ 第1四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ アジアでの協業タイトルは、投入に向け準備中

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新型コロナ禍における店舗の一時休業により減収

■ 第1四半期 実績

(億円)

	2018/6	2019/6	2020/6	2021/3計画
売上高	23	27	11	105
営業利益	1	2	-5	0
営業利益率	6.0%	11.0%	-	0.0%
既存店売上前年比	98%	113%	37%	82%

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2019/3	2020/3	2020/6	2021/3計画
出店	1	3	0	3
退店	0	0	0	0
総店舗数	37	40	40	43

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 37%
- ・ コロナ感染影響の少ない地方店が堅調に回復し、6月単月では黒字転換

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

現行基準下での筐体開発を進行

■ 第1四半期 実績

(億円)

	2018/6	2019/6	2020/6	2021/3 計画
売上高	3	2	1	45
営業利益	-1	1	0	17
営業利益率	-	59.1%	39.2%	37.8%

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 新機種投入はなし（前年同期：投入なし）
- ・ パチスロ機『リングにかける1 ワールドチャンピオンカーニバル編』今秋稼働予定

3-4. 事業セグメント別概況（その他）

感染拡大の抑止に向け、
eスポーツは全世界でオンライン大会開催を決定

■ 第1四半期 実績

(億円)

	2018/6	2019/6	2020/6	2021/3計画
売上高	6	10	8	31
ライセンス・映像			8	30
eスポーツ			0	1
営業利益	4	6	5	7
ライセンス・映像			6	19
eスポーツ			-1	-12
営業利益率	61.9%	62.4%	58.1%	22.6%

■ 第1四半期 事業概況

- ・ eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour Online 2020」を6月開催の欧州および中東大会を皮切りに、全世界でオンライン大会として開幕
- ・ オリジナルアニメシリーズ「ドラゴンズドグマ」がNetflixにて9月より全世界独占配信



「CAPCOM Pro Tour Online 2020」

4 -1. (補足) 主要経営指標

● 経営成績

(百万円)

	2019/3	2020/3	2021/3 計画	前期比	2020/6
売上高	100,031	81,591	85,000	104.2%	23,722
売上総利益	37,222	40,947	43,500	106.2%	14,624
利益率	37.2%	50.2%	51.2%	-	61.6%
販売管理費	19,078	18,119	18,000	99.3%	3,912
営業利益	18,144	22,827	25,500	111.7%	10,711
利益率	18.1%	28.0%	30.0%	-	45.2%
経常利益	18,194	22,957	25,500	111.1%	10,619
利益率	18.2%	28.1%	30.0%	-	44.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	12,551	15,949	18,000	112.9%	7,815
利益率	12.5%	19.5%	21.2%	-	32.9%

● セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

		2019/3	2020/3	2021/3 計画	前期比	2020/6
デジタルコンテンツ	売上高	82,982	59,942	66,900	111.6%	21,476
	営業利益	23,315	24,161	28,300	117.1%	11,804
	利益率	28.1%	40.3%	42.3%	-	55.0%
アミューズメント施設	売上高	11,050	12,096	10,500	86.8%	1,184
	営業利益	1,096	1,211	0	-	-554
	利益率	9.9%	10.0%	0.0%	-	-
アミューズメント機器	売上高	3,422	6,533	4,500	68.9%	181
	営業利益	-2,668	2,085	1,700	81.5%	71
	利益率	-	31.9%	37.8%	-	39.2%
その他	売上高	2,575	3,018	3,100	102.7%	879
	営業利益	811	544	700	128.7%	511
	利益率	31.5%	18.0%	22.6%	-	58.1%

4-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム機のブランドを数多く所有し、
グローバルで高い人気を誇る

■ 主要IPの累計販売本数および展開事例

・「バイオハザード」シリーズ 1億300万本



『バイオハザード RE:3』を投入
累計270万本を販売

・「モンスターハンター」シリーズ 6,400万本



『モンスターハンターワールド：アイスボーン』
累計580万本を販売

・「ストリートファイター」シリーズ 4,500万本



eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour Online 2020」を開催

・「ロックマン」シリーズ 3,600万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ 2,200万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,400万本