



株式会社カプコン  
(東証一部：9697)

2021年3月期  
第2四半期決算概況

## ■ 上期実績

- ・ 前年同期比で増収増益、大型新作とリピータイトルのデジタル販売が貢献
- ・ 新型コロナウイルスによる事業および開発への影響は軽微

## ■ 通期業績計画

- ・ 通期業績計画に対して順調に進捗、期初計画から変更なし
- ・ Nintendo Switch向け新タイトル『モンスターハンターライズ』を2021年3月26日に発売決定

## < 目 次 >

1. 2021年3月期 通期業績計画	…P 3
2. 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・主要IP紹介	…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、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、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

- 1株当たり予想当期純利益 168円62銭
- 株主還元の充実を図るため、配当は 中間25円、期末25円の年間50円に増配予定

## 2-1. 決算ハイライト（連結業績①）

### ■ 2019/9 実績 vs. 2020/9 実績

(百万円)

	2019/9	2020/9	増減
売上高	37,272	42,059	4,787
営業利益	13,992	17,863	3,871
経常利益	14,002	17,571	3,569
親会社株主に帰属する 四半期純利益	9,846	12,993	3,147

- 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
- アミューズメント施設事業は、感染抑止に考慮した運営のもと2Q単体では黒字化

## 2-1. 決算ハイライト（連結業績②）

### ■ 2020/9 売上高・営業利益（セグメント別）

(百万円)

	2019/9	2020/9	増減	2021/3 計画
<b>売上高</b>	<b>37,272</b>	<b>42,059</b>	<b>4,787</b>	<b>85,000</b>
デジタルコンテンツ	29,163	35,378	6,215	66,900
アミューズメント施設	6,233	4,031	-2,202	10,500
アミューズメント機器	241	1,325	1,084	4,500
その他	1,633	1,323	-310	3,100
<b>営業利益</b>	<b>13,992</b>	<b>17,863</b>	<b>3,871</b>	<b>25,500</b>
デジタルコンテンツ	14,503	19,849	5,346	28,300
アミューズメント施設	915	-262	-1,177	0
アミューズメント機器	67	18	-49	1,700
その他	733	552	-181	700
調整額※	-2,227	-2,294	-67	-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. 決算ハイライト（財務状況）

### ■ 2020/9 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書（要約）

《貸借対照表》

(百万円)

資産の部	2020/3	2020/9	増減
流動資産	108,829	104,751	-4,078
現金・預金	65,657	69,060	3,403
受取手形・売掛金	15,959	5,783	-10,176
ゲームソフト仕掛品	21,222	23,829	2,607
その他	5,991	6,079	88
固定資産	34,636	33,054	-1,582
資産合計	143,466	137,806	-5,660
負債の部			
流動負債	35,863	20,377	-15,486
支払手形・買掛金・電子記録債務	5,844	2,546	-3,298
繰延収益	7,642	851	-6,791
その他	22,377	16,980	-5,397
固定負債	7,868	7,443	-425
負債合計	43,731	27,820	-15,911
純資産の部			
株主資本	101,385	111,707	10,322
その他	-1,650	-1,721	-71
純資産合計	99,735	109,986	10,251
負債純資産合計	143,466	137,806	-5,660

《連結キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2019/9	2020/9	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,138	8,802	-1,336
税金等調整前四半期純利益	13,991	17,564	3,573
ゲームソフト仕掛品の増額	-5,263	-2,604	2,659
投資活動によるキャッシュ・フロー	-1,350	-2,451	-1,101
財務活動によるキャッシュ・フロー	-3,017	-3,643	-626
現金及び現金同等物に係る 換算差額	-1,023	-196	827
現金及び現金同等物の増額	4,746	2,511	-2,235
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	57,751	62,183	4,432

# 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 デジタル販売の好調を主因として増収増益

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2018/9	2019/9	2020/9	2021/3 計画
売上高	341	291	353	669
コンシューマ				
パッケージ	114	75	73	159
デジタル(デジタルライセンス含)	195	199	248	450
内デジタルライセンス収入			10	20
コンシューマ計	309	274	321	609
モバイルコンテンツ	12	17	32	60
PCその他	20			
営業利益	117	145	198	283
営業利益率	34.4%	49.7%	56.1%	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. デジタルコンテンツ事業 上期実績 (2)

販売本数は前年同期比で増加  
海外・デジタル・旧作が伸長

### ■ 第2四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2018/9	2019/9	2020/9	2021/3計画
新作タイトル数 (SKU)	32	15	7	14
販売本数合計	10,900	11,100	13,800	28,000
海外本数	9,350	8,600	12,000	24,950
DL本数	7,350	8,450	11,400	23,500
旧作本数	8,450	7,750	10,950	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』 『ロックマンX アニバーサリーコレクション』	『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:3』	『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターライズ』 等
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』 『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』 『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』

※ 新作:今期発売タイトル、旧作:前期以前の発売タイトル

※ 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 上期実績 (3)

新作大型タイトルの拡販および  
過年度発売タイトルの長期販売に注力

### ■ 第2四半期 事業概況 (コンシューマ)

- ・『バイオハザード RE:3』は300万本を突破
- ・『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』等旧作も順調に進捗
- ・日本ゲーム大賞にて『モンスターハンターワールド：アイスボーン』が「優秀賞」を受賞、『モンスターハンター：ワールド』は累計1,640万本を突破



『バイオハザード RE:3』

### ■ 第2四半期 事業概況 (モバイルコンテンツ)

- ・ アジアでの協業タイトルのサービス開始に向け準備を進行

## 3-2. アミューズメント施設事業 上期実績

新型コロナ禍に伴う店舗の一時休業により減収減益となるも、  
既存店売上は回復基調

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2018/9	2019/9	2020/9	2021/3計画
売上高	55	62	40	105
営業利益	7	9	-2	0
営業利益率	13.3%	14.7%	-	0.0%
既存店売上前年比	100%	109%	60%	82%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2019/3	2020/3	2020/9	2021/3計画
出店	2	3	0	3
退店	1	0	0	0
総店舗数	37	40	40	43

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 60%
- ・ 6月より全店営業再開、2Q単体では黒字を達成

## 3-3. アミューズメント機器事業 上期実績

新機種投入により増収、損益は概ね前年同期並

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2018/9	2019/9	2020/9	2021/3 計画
売上高	22	2	13	45
営業利益	-6	0	0	17
営業利益率	-	27.8%	1.4%	37.8%

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 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』9月稼働
- ・ 上期1機種3.7千台（前年同期：投入なし）



『リングにかける1  
ワールドチャンピオンカーニバル編』

## 3-4. その他事業 上期実績

コロナ禍による影響に伴い、ライセンス収入はやや減少

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2018/9	2019/9	2020/9	2021/3計画
売上高	14	16	13	31
ライセンス・映像			12	30
eスポーツ			1	1
営業利益	6	7	5	7
ライセンス・映像			8	19
eスポーツ			-3	-12
営業利益率	48.8%	44.9%	41.7%	22.6%

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ オリジナルアニメシリーズ「ドラゴンズドグマ」が9月からNetflixで全世界配信
- ・ 手塚プロダクションとの初のコラボ展「CAPCOM vs. 手塚治虫CHARACTERS」を発表
- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」を9月にオンラインで開幕

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略（1）

コンシューマにおける大型タイトルの発売やデジタル販売の貢献により、  
増収増益を目指す

### ■ 通期 デジタルコンテンツ事業

（億円）

	2019/3	2020/3	2021/3計画	増減
売上高	829	599	669	70
コンシューマ				
パッケージ	359	129	159	30
デジタル（デジタルライセンス含む）	410	426	450	24
内デジタルライセンス収入		26	20	-6
コンシューマ計	769	555	609	54
モバイルコンテンツ	23	44	60	16
PCその他	37			
営業利益	233	241	283	42
営業利益率	28.1%	40.3%	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。

# 4-1. デジタルコンテンツ事業 下期戦略 (2)

大型新作の投入増に加え  
デジタルの伸長により販売本数増を見込む

## ■ 通期 販売本数計画 (コンシューマ)

(千本)

	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3計画
新作タイトル数 (SKU)	50	61	35	14
販売本数合計	24,400	25,300	25,500	28,000
海外本数	19,400	21,600	21,450	24,950
DL本数	12,900	15,300	20,550	23,500
旧作本数	11,000	14,200	18,200	18,000
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. カブコン：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』	『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターライズ』 等
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： 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』

※ 新作:今期発売タイトル、旧作:前期以前の発売タイトル

※ 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 下期戦略 (3)

『モンスターハンターライズ』等、新旧作の販売拡大に注力

### ■ 下期 戦略 (コンシューマ)

- ・ 新作大型タイトル『モンスターハンターライズ』を2021年3月投入
- ・ 次世代機向けタイトル『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を発売 (11月12日)
- ・ 2021年発売『バイオハザード ヴィレッジ』の開発を進行



『モンスターハンターライズ』

### ■ 下期 戦略 (モバイルコンテンツ)

- ・ 『ロックマンX DiVE』を国内で10月サービスイン (iOS/Android)
- ・ アジアでの協業タイトル『街覇：対決』 (ストリートファイター：デュエル) を中国本土で11月サービスイン予定 (iOS/Android)



## 4-2. アミューズメント施設事業 下期戦略

新業態店舗の展開を進めつつ  
新型コロナウイルスの感染抑止を考慮した運営に努める

### ■ 下期 戦略

- ・ 国内2店舗目のアンテナショップ  
「CAPCOM STORE OSAKA」を11月開店
- ・ 通期出店 3店舗、退店 0店舗を予定（計 43店舗）
- ・ 通期の既存店売上前年比計画：82%



「CAPCOM STORE OSAKA」(心斎橋)

### ■ 通期 アミューズメント施設事業

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3 計画	増減
売上高	110	120	105	-15
営業利益	10	12	0	-12
営業利益率	9.9%	10.0%	0.0%	-
既存店売上前年比	102%	103%	82%	-

## 4-3. アミューズメント機器事業 下期戦略

主力IPを活用した新機種投入により、計画の達成を目指す

### ■ 下期 戦略

- ・ 新パチスロ機『モンスターハンター:ワールド』11月発売予定
- ・ 通期計画 2機種 1.8万台



『モンスターハンター:ワールド』

### ■ 通期 アミューズメント機器事業

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3 計画	増減
売上高	34	65	45	-20
営業利益	-26	20	17	-3
営業利益率	-	31.9%	37.8%	-

## 4-4. その他事業 下期戦略

コンテンツの映像化によるブランド価値強化  
eスポーツはコロナ禍により全世界でオンライン大会を開催

### ■ 下期 戦略 (ライセンス)

- ・「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が2020年12月から海外を皮切りに順次公開予定
- ・「バイオハザード」シリーズの新ハリウッド実写映画化決定、2021年公開予定

### ■ 下期 戦略 (eスポーツ)

- ・国内では「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」グランドファイナルを実施、海外では「CAPCOM CUP 2020」を2021年春開催予定

### ■ 通期 その他事業

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3計画	増減
売上高	25	30	31	1
ライセンス・映像		27	30	3
eスポーツ		3	1	-2
営業利益	8	5	7	2
ライセンス・映像		15	19	4
eスポーツ		-10	-12	-2
営業利益率	31.5%	18.0%	22.6%	-

## 5-1. (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	2020/9
売上高	100,031	81,591	85,000	104.2%	42,059
売上総利益	37,222	40,947	43,500	106.2%	25,193
利益率	37.2%	50.2%	51.2%	-	59.9%
販売管理費	19,078	18,119	18,000	99.3%	7,330
営業利益	18,144	22,827	25,500	111.7%	17,863
利益率	18.1%	28.0%	30.0%	-	42.5%
経常利益	18,194	22,957	25,500	111.1%	17,571
利益率	18.2%	28.1%	30.0%	-	41.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	12,551	15,949	18,000	112.9%	12,993
利益率	12.5%	19.5%	21.2%	-	30.9%

### ● 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	2020/9
デジタルコンテンツ	売上高	82,982	59,942	66,900	111.6%	35,378
	営業利益	23,315	24,161	28,300	117.1%	19,849
	利益率	28.1%	40.3%	42.3%	-	56.1%
アミューズメント施設	売上高	11,050	12,096	10,500	86.8%	4,031
	営業利益	1,096	1,211	0	-	-262
	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%	1,325
	営業利益	-2,668	2,085	1,700	81.5%	18
	利益率	-	31.9%	37.8%	-	1.4%
その他	売上高	2,575	3,018	3,100	102.7%	1,323
	営業利益	811	544	700	128.7%	552
	利益率	31.5%	18.0%	22.6%	-	41.7%

## 5-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム発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 1億500万本



『バイオハザード ヴィレッジ』東京ゲームショウ出展

・「モンスターハンター」シリーズ 6,500万本



『モンスターハンターライズ』発表

・「ストリートファイター」シリーズ 4,500万本



チームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」  
を開始

・「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