



株式会社カプコン
(東証一部：9697)

2021年3月期
第3四半期決算概況

■ 第3四半期 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
- ・ 第三者からの不正アクセス攻撃に関し、当四半期における業績影響は限定的。引き続き、被害状況等につき、調査を継続中。社内システムは概ね復旧

■ 通期業績 計画

- ・ 2021年1月21日、主にコンシューマにおけるデジタル販売の好調を要因として、売上・利益を上方修正
- ・ 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日に発売予定

< 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 | 92,000 | 10,409 |
| 営業利益 | 22,827 | 30,500 | 7,673 |
| 営業利益率 | 28.0% | 33.2% | - |
| 経常利益 | 22,957 | 30,000 | 7,043 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 15,949 | 21,000 | 5,051 |

- 2021年1月21日時点で、通期計画を上方修正
- 1株当たり予想当期純利益 196円72銭
- 配当は 中間25円、期末35円の年間60円を予定

2-1. 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2019/12 実績 vs. 2020/12 実績

（百万円）

| | 2019/12 | 2020/12 | 増減 |
|----------------------|---------|---------|--------|
| 売上高 | 52,908 | 64,867 | 11,959 |
| 営業利益 | 18,448 | 24,382 | 5,934 |
| 経常利益 | 18,702 | 24,088 | 5,386 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 13,065 | 17,523 | 4,458 |

- コンシューマでのデジタル販売の貢献およびパチスロ機の販売台数増を
主因として前年同期比で増収増益

2-1. 決算ハイライト（連結業績②）

■ 2020/12 売上高・営業利益（セグメント別）

(百万円)

| | 2019/12 | 2020/12 | 増減 | 2021/3 計画 |
|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 52,908 | 64,867 | 11,959 | 92,000 |
| デジタルコンテンツ | 40,589 | 48,966 | 8,377 | 71,500 |
| アミューズメント施設 | 9,201 | 7,018 | -2,183 | 10,000 |
| アミューズメント機器 | 663 | 6,712 | 6,049 | 7,000 |
| その他 | 2,453 | 2,170 | -283 | 3,500 |
| 営業利益 | 18,448 | 24,382 | 5,934 | 30,500 |
| デジタルコンテンツ | 19,885 | 24,787 | 4,902 | 33,000 |
| アミューズメント施設 | 1,187 | 86 | -1,101 | 0 |
| アミューズメント機器 | 376 | 2,431 | 2,055 | 2,400 |
| その他 | 358 | 861 | 503 | 900 |
| 調整額※ | -3,358 | -3,785 | -427 | -5,800 |

※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）

■ 2020/12 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》

| 資産の部 | 2020/3 | 2020/12 | 増減 |
|-----------------|---------|---------|---------|
| 流動資産 | 108,829 | 104,433 | -4,396 |
| 現金・預金 | 65,657 | 64,094 | -1,563 |
| 受取手形・売掛金 | 15,959 | 11,556 | -4,403 |
| ゲームソフト仕掛品 | 21,222 | 23,955 | 2,733 |
| その他 | 5,991 | 4,828 | -1,163 |
| 固定資産 | 34,636 | 33,165 | -1,471 |
| 資産合計 | 143,466 | 137,598 | -5,868 |
| 負債の部 | | | |
| 流動負債 | 35,863 | 18,407 | -17,456 |
| 支払手形・買掛金・電子記録債務 | 5,844 | 3,430 | -2,414 |
| 繰延収益 | 7,642 | 143 | -7,499 |
| その他 | 22,377 | 14,834 | -7,543 |
| 固定負債 | 7,868 | 7,442 | -426 |
| 負債合計 | 43,731 | 25,849 | -17,882 |
| 純資産の部 | | | |
| 株主資本 | 101,385 | 113,568 | 12,183 |
| その他 | -1,650 | -1,819 | -169 |
| 純資産合計 | 99,735 | 111,748 | 12,013 |
| 負債純資産合計 | 143,466 | 137,598 | -5,868 |

《連結キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

| | 2019/12 | 2020/12 | 増減 |
|----------------------|---------|---------|--------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 15,061 | 7,867 | -7,194 |
| 税金等調整前四半期純利益 | 18,690 | 24,078 | 5,388 |
| ゲームソフト仕掛品の増減額 | -8,848 | -2,729 | 6,119 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | -2,799 | -3,372 | -573 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | -5,208 | -6,439 | -1,231 |
| 現金及び現金同等物に係る 換算差額 | -519 | -361 | 158 |
| 現金及び現金同等物の増減額 | 6,533 | -2,305 | -8,838 |
| 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 | 59,538 | 57,366 | -2,172 |

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デジタル販売の成長および
モバイルでの新作投入により増収増益

■ 第3四半期 実績

(億円)

| | 2018/12 | 2019/12 | 2020/12 | 2021/3 計画 |
|------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 売上高 | 478 | 405 | 489 | 715 |
| コンシューマ | | | | |
| パッケージ | 165 | 97 | 99 | 185 |
| デジタル(デジタルライセンス含) | 268 | 282 | 343 | 470 |
| 内デジタルライセンス収入 | | | 29 | 32 |
| コンシューマ計 | 433 | 379 | 442 | 655 |
| モバイルコンテンツ | 17 | 26 | 47 | 60 |
| PCその他 | 28 | | | |
| 営業利益 | 152 | 198 | 247 | 330 |
| 営業利益率 | 31.9% | 49.0% | 50.6% | 46.2% |

※ 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 実績 (2)

販売本数は前年同期比で増加
デジタルを中心に大型タイトルのリピートが牽引

■ 第3四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

| | 2018/12 | 2019/12 | 2020/12 | 2021/3計画 |
|---------------|--|--|---|---|
| 新作タイトル数 (SKU) | 50 | 22 | 11 | 14 |
| 販売本数合計 | 16,600 | 16,500 | 19,800 | 29,000 |
| 海外本数 | 14,200 | 13,350 | 17,100 | 24,400 |
| DL本数 | 11,100 | 12,800 | 16,200 | 22,600 |
| 旧作本数 | 12,500 | 12,200 | 15,800 | 20,200 |
| 主要タイトル | | | | |
| 新作 | 『ロックマンX アンバーサリコレクション』 『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』 | 『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』 |
| 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』 『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：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』 |

※ 新作:今期発売タイトル、旧作:前期以前の発売タイトル

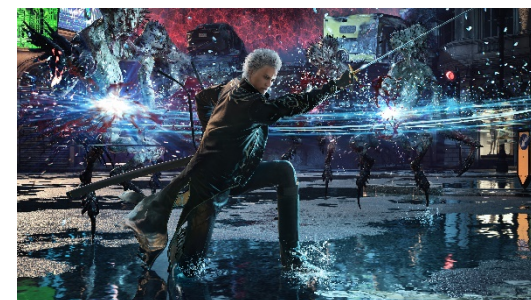
※ ディストリビューションタイトルを含みます。

3-1. デジタルコンテンツ事業 実績 (3)

新型ゲーム機への対応および
リピートタイトルの長期販売に注力

■ 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720万本突破
- ・ 『バイオハザード RE:3』は累計360万本を販売
- ・ 2020年11月、『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を
新型ゲーム機向けに投入



『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』

■ 第3四半期 事業概況 (モバイルコンテンツ)

- ・ 2020年10月、日本国内にて『ロックマンX DiVE』のサービスを開始
- ・ 2020年11月、中国本土にて、協業タイトル『街覇：対決』
(ストリートファイター：デュエル) のサービスを開始



『ロックマンX DiVE』

3-2. アミューズメント施設事業 実績

新型コロナウイルスの影響により減収減益となるも、
既存店売上は回復基調

■ 第3四半期 実績

(億円)

| | 2018/12 | 2019/12 | 2020/12 | 2021/3計画 |
|----------|---------|---------|---------|----------|
| 売上高 | 80 | 92 | 70 | 100 |
| 営業利益 | 8 | 11 | 0 | 0 |
| 営業利益率 | 10.7% | 12.9% | 1.2% | 0.0% |
| 既存店売上前年比 | 100% | 107% | 72% | 81% |

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

| | 2019/3 | 2020/3 | 2020/12 | 2021/3計画 |
|------|--------|--------|---------|----------|
| 出店 | 2 | 3 | 1 | 1 |
| 退店 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 総店舗数 | 37 | 40 | 41 | 41 |



「CAPCOM STORE OSAKA」

■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 72%
- ・ 2020年11月20日、大阪心斎橋にアンテナショップ「CAPCOM STORE OSAKA」を新規オープン

3-3. アミューズメント機器事業 実績

主力IPを活用した新機種の投入により増収増益

■ 第3四半期 実績

(億円)

| | 2018/12 | 2019/12 | 2020/12 | 2021/3 計画 |
|-------|---------|---------|---------|-----------|
| 売上高 | 32 | 6 | 67 | 70 |
| 営業利益 | -6 | 3 | 24 | 24 |
| 営業利益率 | - | 56.7% | 36.2% | 34.3% |

■ 第3四半期 事業概況

- ・ パチスロ機『モンスターハンター：ワールド』2020年11月稼働
- ・ PS販売台数：2機種 21千台（前年同期：0機種 0千台）



『モンスターハンター：ワールド』

3-4. その他事業 実績

ライセンスは概ね前年並みで推移
eスポーツはコロナ下での大会オンライン化に伴いコスト減

■ 第3四半期 実績

(億円)

| | 2018/12 | 2019/12 | 2020/12 | 2021/3計画 |
|----------|---------|---------|---------|----------|
| 売上高 | 21 | 24 | 21 | 35 |
| ライセンス・映像 | | | 20 | 34 |
| eスポーツ | | | 1 | 1 |
| 営業利益 | 9 | 3 | 8 | 9 |
| ライセンス・映像 | | | 14 | 19 |
| eスポーツ | | | -6 | -10 |
| 営業利益率 | 46.7% | 14.6% | 39.7% | 25.7% |

■ 第3四半期 事業概況

- ・ ハリウッド映画「モンスターハンター」、2020年12月より海外を皮切りに順次公開
- ・ eスポーツリーグ「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」を2020年9月から11月にかけてオンラインで実施



ハリウッド映画「モンスターハンター」

©Constantin Film Verleih GmbH

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を主因として売上・利益共に成長を図る

■ 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 | 715 | 116 |
| コンシューマ | | | | |
| パッケージ | 359 | 129 | 185 | 56 |
| デジタル (デジタルライセンス含む) | 410 | 426 | 470 | 44 |
| 内デジタルライセンス収入 | | 26 | 32 | 6 |
| コンシューマ計 | 769 | 555 | 655 | 100 |
| モバイルコンテンツ | 23 | 44 | 60 | 16 |
| PCその他 | 37 | | | |
| 営業利益 | 233 | 241 | 330 | 89 |
| 営業利益率 | 28.1% | 40.3% | 46.2% | - |

※ 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 通期計画 (2)

デジタル販売による旧作の伸長に加え、
大型新作の複数投入により販売本数は増加

■ 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 | 29,000 |
| 海外本数 | 19,400 | 21,600 | 21,450 | 24,400 |
| DL本数 | 12,900 | 15,300 | 20,550 | 22,600 |
| 旧作本数 | 11,000 | 14,200 | 18,200 | 20,200 |
| 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』 | 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターライズ』 |
| 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』 『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』 |

※ 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 通期計画 (3)

新作『モンスターハンターライズ』を投入
引き続きデジタルによる旧作の拡販に注力

■ 2021年3月期 戦略 (コンシューマ)

- ・ シリーズ最新作『モンスターハンターライズ』を
Nintendo Switch向けに2021年3月26日に発売予定
- ・ 休眠IPのリブートタイトル『帰ってきた魔界村』を
Nintendo Switch向けに2021年2月25日に投入
- ・ シリーズ最新作『バイオハザード ヴィレッジ』を2021年5月に発売予定



『モンスターハンターライズ』



『バイオハザード ヴィレッジ』

■ 2021年3月期 戦略 (モバイルコンテンツ)

- ・ 今期投入タイトルおよび既存タイトルの運営に注力

4-2. アミューズメント施設事業 通期計画

新型コロナウイルスの感染抑止に努めながら
通期計画の達成を目指す

■ 2021年3月期 戦略

- ・ 通期出店 1店舗、退店 0店舗を予定（計 41店舗）
- ・ 既存店売上前年比：81%

■ 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 | 100 | -20 |
| 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% | 81% | - |

4-3. アミューズメント機器事業 通期計画

新機種の投入により、通期業績は増収増益を見込む

■ 2021年3月期 戦略

- ・ 新機種『バイオハザード7 レジデント イービル』を2021年2月に投入予定
- ・ 通期計画 3機種 27千台



『バイオハザード7 レジデント イービル』

■ 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 | 70 | 5 |
| 営業利益 | -26 | 20 | 24 | 4 |
| 営業利益率 | - | 31.9% | 34.3% | - |

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スポーツはオンラインを活用し、裾野拡大に注力

■ 2021年3月期 戦略（ライセンス）

- ・ 2021年3月、ハリウッド映画「モンスターハンター」を国内で公開

■ 2021年3月期 戦略（eスポーツ）

- ・ 「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1月30日に開催

■ 通期 その他事業

(億円)

| | 2019/3 | 2020/3 | 2021/3計画 | 増減 |
|----------|--------|--------|----------|----|
| 売上高 | 25 | 30 | 35 | 5 |
| ライセンス・映像 | | 27 | 34 | 7 |
| eスポーツ | | 3 | 1 | -2 |
| 営業利益 | 8 | 5 | 9 | 4 |
| ライセンス・映像 | | 15 | 19 | 4 |
| eスポーツ | | -10 | -10 | 0 |
| 営業利益率 | 31.5% | 18.0% | 25.7% | - |

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 | 2020/12 |
|-----------------|---------|--------|-----------|--------|---------|
| 売上高 | 100,031 | 81,591 | 92,000 | 112.8% | 64,867 |
| 売上総利益 | 37,222 | 40,947 | 49,000 | 119.7% | 35,810 |
| 利益率 | 37.2% | 50.2% | 53.3% | - | 55.2% |
| 販売管理費 | 19,078 | 18,119 | 18,500 | 102.1% | 11,428 |
| 営業利益 | 18,144 | 22,827 | 30,500 | 133.6% | 24,382 |
| 利益率 | 18.1% | 28.0% | 33.2% | - | 37.6% |
| 経常利益 | 18,194 | 22,957 | 30,000 | 130.7% | 24,088 |
| 利益率 | 18.2% | 28.1% | 32.6% | - | 37.1% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 12,551 | 15,949 | 21,000 | 131.7% | 17,523 |
| 利益率 | 12.5% | 19.5% | 22.8% | - | 27.0% |

● 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 | 2020/12 |
|------------|------|--------|--------|-----------|--------|---------|
| デジタルコンテンツ | 売上高 | 82,982 | 59,942 | 71,500 | 119.3% | 48,966 |
| | 営業利益 | 23,315 | 24,161 | 33,000 | 136.6% | 24,787 |
| | 利益率 | 28.1% | 40.3% | 46.2% | - | 50.6% |
| アミューズメント施設 | 売上高 | 11,050 | 12,096 | 10,000 | 82.7% | 7,018 |
| | 営業利益 | 1,096 | 1,211 | 0 | - | 86 |
| | 利益率 | 9.9% | 10.0% | 0.0% | - | 1.2% |
| アミューズメント機器 | 売上高 | 3,422 | 6,533 | 7,000 | 107.1% | 6,712 |
| | 営業利益 | -2,668 | 2,085 | 2,400 | 115.1% | 2,431 |
| | 利益率 | - | 31.9% | 34.3% | - | 36.2% |
| その他 | 売上高 | 2,575 | 3,018 | 3,500 | 116.0% | 2,170 |
| | 営業利益 | 811 | 544 | 900 | 165.4% | 861 |
| | 利益率 | 31.5% | 18.0% | 25.7% | - | 39.7% |

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 1億700万本

BIOHAZARD™

「バイオハザード」実写映画のリポートを発表

・「ストリートファイター」シリーズ 4,600万本



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

・「モンスターハンター」シリーズ 6,600万本



『モンスターハンター ライダーズ』が600万DLを突破

・「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 2,300万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,400万本