

報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン  
 代表者名 代表取締役社長 辻本春弘  
 (コード番号：9697 東証第1部)  
 連絡先 広報 IR 室  
 電話番号 (06)6920-3623

**2019年3月期第2四半期の連結業績は、  
 前年同期に比べ売上高 28.5%増、営業利益 110.1%増と増収増益  
 ~ 当社主力のコンシューマ部門の成長により、全ての利益項目で過去最高益を達成 ~**

株式会社カプコンの2019年3月期第2四半期連結業績(2018年4月1日~2018年9月30日)は、売上高433億27百万円(前年同期比28.5%増)、営業利益105億8百万円(前年同期比110.1%増)、経常利益102億97百万円(前年同期比105.3%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益68億49百万円(前年同期比96.8%増)となりました。

当第2四半期は、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業において、今年1月の発売から市場を席卷した『モンスターハンター:ワールド』が当社の単一タイトルとして初となる1,000万本を突破し、業績向上のけん引役を果たしました。また、海外で発売した新作タイトル『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション』や『ロックマンX アニバーサリー コレクション』が順調に推移したことに加え、利益率が高いリピートタイトルが堅調に販売を伸長する等、同事業が着実な成長を果たしたことで、第2四半期決算としては過去最高の営業利益を記録しました。

なお、2019年3月期の業績予想につきましては、2018年5月8日決算発表時の業績予想を変更していません。

## 1. 2019年3月期第2四半期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2019年3月期第2四半期	43,327	10,508	10,297	6,849
2018年3月期第2四半期	33,729	5,001	5,016	3,481

## 2. 2019年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2019年3月期	96,000	17,000	16,500	12,000	109.60

### 3. 2019年3月期第2四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	20,138	34,195	69.8%
営業利益	3,830	11,751	206.8%
営業利益率	19.0%	34.4%	-

- ① 当事業におきましては、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル『モンスターハンター:ワールド』(プレイステーション 4、Xbox One 用)がユーザー層の拡大により人気が続いたことに加え、今年8月に配信を開始したパソコン向け Steam(スチーム)版も好調に推移し利益を押し上げるとともに、同じく国外向けに投入した『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』(Nintendo Switch 用)が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示すなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。
- ② また、海外で発売した新作タイトル『ストリートファイター30th アニバーサリーコレクション』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)が健闘したほか、『ロックマンX 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 2』および『ロックマンX アニバーサリー コレクション 1+2』(いずれもプレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピートタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。
- ③ この結果、売上高は341億95百万円(前年同期比69.8%増)、営業利益117億51百万円(前年同期比206.8%増)となりました。

#### (2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	5,179	5,504	6.3%
営業利益	634	734	15.7%
営業利益率	12.2%	13.3%	-

- ① 当事業におきましては、記録的な猛暑による外出控えなど一過性要因の影響がありましたものの、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れなどの幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。
- ② 当期間は、広島県に1店舗をオープンするとともに、茨城県の1店舗を閉鎖しましたので、施設数は36店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は55億4百万円(前年同期比6.3%増)、営業利益7億34百万円(前年同期比15.7%増)となりました。

### (3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	7,330	2,224	△69.7%
営業利益	1,925	△625	-
営業利益率	26.3%	-	-

- ① パチスロ機部門は、市況軟化のもと『ストリートファイターV』や『ロックマンアビリティ』等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターへの投資抑制などにより、伸び悩みました。
- ② また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。
- ③ この結果、売上高は22億24百万円(前年同期比69.7%減)、営業損失6億25百万円(前年同期は営業利益19億25百万円)となりました。

### (4) その他事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	1,080	1,403	29.9%
営業利益	571	685	20.0%
営業利益率	52.9%	48.8%	-

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は14億3百万円(前年同期比29.9%増)、営業利益6億85百万円(前年同期比20.0%増)となりました。