

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月期の連結業績は、デジタルコンテンツ事業の貢献により、  
全ての利益項目で2期連続の過去最高益を達成  
～売上高5.8%増、営業利益は13.1%増と6期連続の営業増益を達成～**

株式会社カプコンの2019年3月期連結業績(2018年4月1日～2019年3月31日)は、売上高1,000億31百万円(前期比5.8%増)、営業利益181億44百万円(前期比13.1%増)、経常利益181億94百万円(前期比19.3%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は125億51百万円(前期比14.8%増)となりました。

当連結会計年度においては、デジタルコンテンツ事業において、主力タイトル『バイオハザード RE:2』が大ヒットを放ったことに加え、『デビル メイ クライ 5』も海外で定着した人気により、好調に推移しました。また、昨年市場を席卷した『モンスターハンター:ワールド』は追加投入したPC版の貢献により1,200万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高の出荷本数を記録しました。一方で、アミューズメント機器事業においては、市況悪化の影響を受け、苦戦を余儀なくされたものの、デジタルコンテンツ事業の好調がカバーし、連結業績では増収増益となりました。この結果、6期連続の営業増益を達成するとともに、営業利益以下全ての利益項目で2期連続の過去最高益となりました。

今後の見通しとしては、ダウンロード販売の強化やリピートタイトルの拡販などにより、デジタルコンテンツ事業の継続的な成長を図ります。また、近年世界的な盛り上がりを見せ、国内でも俄然注目を高めるeスポーツ市場において、「ストリートファイター」を活用したリーグを国内外で開催しプレイヤー層の裾野拡大を図るなど、eスポーツへの取り組みを一層積極化します。なお、2020年3月期の連結業績予想につきましては、売上高850億円、営業利益200億円と、7期連続の営業増益ならびに全ての利益項目で3期連続の過去最高益を見込みます。

### 1. 2019年3月期 連結業績(累計)

	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	100,031	18,144	18,194	12,551	115 45
2018年3月期	94,515	16,037	15,254	10,937	99 89

(注)2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

### 2. 2020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
2020年3月期	85,000	20,000	19,500	14,000	131 15

(注)当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

### 3. 2019年3月期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(百万円)

	2018年3月期	2019年3月期	増減率
売上高	74,141	82,982	11.9%
営業利益	19,103	23,315	22.0%
営業利益率	25.8%	28.1%	-

- ① 当事業におきましては、大型タイトル『バイオハザード RE:2』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が予想を上回る大人気を博したことにより業績向上のけん引役を果たしたほか、海外をターゲットにした『デビル メイ クライ 5』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)も安定したニーズに支えられ、健闘しました。また、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ほか、パソコン向けスチーム版も堅調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』(Nintendo Switch 用)が順調に伸長するなど、「モンスターハンター」シリーズが収益向上に大きく貢献いたしました。
- ② さらに、『ロックマン 11 運命の歯車!!』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)や『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション インターナショナル』(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)が底堅い売行きを示しました。また、『バイオハザード7 レジデント イービル』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)など、利益率が高いリピートタイトルも根強い人気により続伸しました。
- ③ この結果、売上高は829億82百万円(前期比11.9%増)、営業利益233億15百万円(前期比22.0%増)となりました。

## (2) アミューズメント施設事業

(百万円)

	2018年3月期	2019年3月期	増減率
売上高	10,231	11,050	8.0%
営業利益	879	1,096	24.6%
営業利益率	8.6%	9.9%	-

- ① 当事業におきましては、地域間競争が激化する状況のもと、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、親子連れに加え、訪日外国人(インバウンド)など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年11月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコネットキャッチャー カブとれ」を開始いたしました。
- ② 当期は、2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は37店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は110億50百万円(前期比8.0%増)、営業利益10億96百万円(前期比24.6%増)となりました。

## (3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	2018年3月期	2019年3月期	増減率
売上高	7,803	3,422	△56.1%
営業利益	△764	△2,668	-
営業利益率	-	-	-

- 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『バイオハザード イントゥザパニック』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、今後の戦略転換を余儀なくされるなど、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34億22百万円(前期比56.1%減)、営業損失26億68百万円(前期は営業損失7億64百万円)となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	2018年3月期	2019年3月期	増減率
売上高	2,338	2,575	10.2%
営業利益	1,126	811	△28.0%
営業利益率	48.2%	31.5%	-

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25億75百万円(前期比10.2%増)、営業利益8億11百万円(前期比28.0%減)となりました。