

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 I R 室
 電話番号 (06)6920-3623

**2021年3月期第2四半期の連結業績は、
前年同期比で売上高12.8%増、営業利益27.7%増と増収増益**

～デジタル販売の好調により、全ての利益項目で過去最高を更新～

株式会社カプコンの2021年3月期第2四半期連結業績(2020年4月1日～2020年9月30日)は、売上高420億59百万円(前年同期比12.8%増)、営業利益178億63百万円(前年同期比27.7%増)、経常利益175億71百万円(前年同期比25.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益129億93百万円(前年同期比32.0%増)となりました。

当第2四半期は、緊急事態宣言の解除後も在宅勤務と時差出勤を併用した勤務体制を継続するとともに、オフィスでの勤務に関しても感染予防に取り組むなど、新型コロナウイルスによる影響の極小化に努めてまいりました。このような状況のもと、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は、近年、積極的に推進してきたデジタル販売の拡大により、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が伸長したことで、業績向上のけん引役を果たしました。この結果、第2四半期決算として、全ての利益項目で過去最高を達成しました。

なお、2021年3月期の業績予想につきましては、2020年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2021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	1株当たり 四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2021年3月期第2四半期	42,059	17,863	17,571	12,993	121 72
2020年3月期第2四半期	37,272	13,992	14,002	9,846	92 23

2. 2021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
2021年3月期	85,000	25,500	25,500	18,000	168 62

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

3. 2021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

(百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	29,163	35,378	21.3%
営業利益	14,503	19,849	36.9%
営業利益率	49.7%	56.1%	-

- ① 当事業におきましては、4月に発売しました新作タイトル『バイオハザード RE:3』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が堅調に推移するとともに、前期に発売した『モンスターハンターワールド:アイスボーン』(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が続伸するなど、採算性の高いリピートタイトルが息の長い売行きを示したことにより、利益を押し上げました。
- ② 加えて、モバイルコンテンツにおいては、当社主力 IP を用いたライセンス収入が利益に貢献しました。
- ③ この結果、売上高は 353 億 78 百万円(前年同期比 21.3%増)、営業利益は 198 億 49 百万円(前年同期比 36.9%増)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	6,233	4,031	△35.3%
営業利益	915	△262	-
営業利益率	14.7%	-	-

- ① 当事業におきましては、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、一時の店舗休業を余儀なくされましたが、緊急事態宣言の解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。
- ② 当該期間は「プラサカパソコン高知店」をリニューアルしましたが、新たな出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく 40 店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は 40 億 31 百万円(前年同期比 35.3%減)、営業損失は 2 億 62 百万円(前年同期は営業利益 9 億 15 百万円)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高	241	1,325	448.7%
営業利益	67	18	△72.2%
営業利益率	27.8%	1.4%	-

- ① 当事業におきましては、新型コロナウイルス感染症拡大に伴うホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたことにより需要が伸び悩む環境の中、新機種『リングにかける 1 ワールドチャンピオンカーニバル編』を発売するとともに、ライセンス等の事業展開を行ってまいりました。
- ② この結果、売上高は 13 億 25 百万円（前年同期比 448.7%増）、営業利益は 18 百万円（前年同期比 72.2%減）となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高	1,633	1,323	△19.0%
営業利益	733	552	△24.6%
営業利益率	44.9%	41.7%	-

- ① その他事業につきましては、グローバルでの当社タイトルのブランド価値向上に向け、主力 IP を活用したキャラクターグッズなどの販売拡大や映像化に注力しました。また、e スポーツにおいてはチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」の開幕戦を「東京ゲームショウ 2020 オンライン」内の公式放送で配信するなど、ユーザー層の拡大とビジネスチャンス創出に向けた中期施策の安定的な継続を図りました。
- ② この結果、売上高は 13 億 23 百万円（前年同期比 19.0%減）、営業利益は 5 億 52 百万円（前年同期比 24.6%減）となりました。