



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2019年3月期  
第1四半期決算概況

## < 目次 >

- |                       |         |
|-----------------------|---------|
| 1. 2019年3月期 通期業績のポイント | ・・・P 2  |
| 2. 決算ハイライト            | ・・・P 3  |
| 3. 事業セグメント別概況         | ・・・P 6  |
| 4. 補足:主要経営指標          | ・・・P 12 |

### 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. 2019年3月期 通期業績のポイント(1)

デジタルコンテンツ事業での成長を原動力として  
6期連続の営業増益かつ最高益を目指す

(単位:百万円)

	2018/3	2019/3計画	増減
売上高	94,515	96,000	1,485
営業利益	16,037	17,000	963
営業利益率	17.0%	17.7%	—
経常利益	15,254	16,500	1,246
親会社株主に 帰属する当期純利益	10,937	12,000	1,063

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績①)

### ■ 2017/6 実績 vs. 2018/6 実績

(単位:百万円)

	2017/6	2018/6	増減
売上高	11,746	17,204	5,458
営業利益	784	5,106	4,322
経常利益	772	5,492	4,720
親会社株主に帰属する 四半期純利益	521	3,903	3,382

- 前年同期比で増収増益、通期計画に対して順調に進捗
- 為替差益 371百万円を計上(前年同期比 362百万円増)

## 2-1. 決算ハイライト(連結業績②)

### ■ 2018/6 売上高・営業利益 増減要因

(単位:百万円)

	2017/6	2018/6	増減
<b>売上高</b>	<b>11,746</b>	<b>17,204</b>	<b>5,458</b>
デジタルコンテンツ	7,688	13,782	6,094
アミューズメント施設	2,245	2,381	136
アミューズメント機器	1,396	376	-1,020
その他	415	664	249
<b>営業利益</b>	<b>784</b>	<b>5,106</b>	<b>4,322</b>
デジタルコンテンツ	1,676	5,735	4,059
アミューズメント施設	128	143	15
アミューズメント機器	-229	-154	75
その他	184	411	227
調整額※	-974	-1,029	-55

※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。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。

### ■ デジタルコンテンツ事業におけるコンシューマの貢献を主因として増収増益

## 2-2. 決算ハイライト(財務状況)

### ■ 2018/6 貸借対照表(要約)

(単位:百万円)

資産の部	2018/3	2018/6	増減	負債の部	2018/3	2018/6	増減
流動資産	92,511	89,260	-3,251	流動負債	26,271	19,340	-6,931
現金・預金	46,539	45,676	-863	支払手形・買掛金・電子記録債務	3,464	4,252	788
受取手形・売掛金	12,930	5,785	-7,145	1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,462	-11
ゲームソフト仕掛品	25,635	29,847	4,212	その他	21,334	13,626	-7,708
その他	7,407	7,952	545	固定負債	13,137	13,087	-50
固定資産	32,318	30,959	-1,359	長期借入金	8,315	8,165	-150
有形固定資産	20,797	20,532	-265	その他	4,822	4,922	100
無形固定資産	725	661	-64	負債合計	39,408	32,427	-6,981
投資その他の資産	10,795	9,766	-1,029	株主資本	86,716	88,703	1,987
資産合計	124,829	120,220	-4,609	その他	-1,295	-911	384
				純資産合計	85,421	87,792	2,371
				負債純資産合計	124,829	120,220	-4,609

※『税効果会計に係る会計基準』の一部改正(企業会計基準第28号平成30年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2018年3月期については遡及適用後の数値を記載しています。

- 受取手形・売掛金は、前期発売タイトルの売掛金回収により減少
- ゲームソフト仕掛品は、コンシューマでのラインナップ拡充と開発進行に伴い増加

## 3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

コンシューマにおける新作・リピートの貢献に加え  
デジタル売上の増加等により増収増益

### ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2016/6	2017/6	2018/6	2019/3 計画
<b>売上高</b>	<b>67</b>	<b>76</b>	<b>137</b>	<b>755</b>
コンシューマ				
パッケージ	25	23	61	360
DLC	21	23	60	310
コンシューマ計	46	46	121	670
モバイルコンテンツ	9	17	6	55
PCその他	12	13	10	30
<b>営業利益</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>57</b>	<b>200</b>
<b>営業利益率</b>	<b>0.1%</b>	<b>21.8%</b>	<b>41.6%</b>	<b>26.5%</b>

## 3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

主カタイトルがパッケージ販売を牽引  
海外での伸長を主因として販売本数は増加

### ■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2016/6	2017/6	2018/6	2019/3計画
新作タイトル数(SKU)	5	7	14	53
販売本数合計	2,500	2,500	4,350	25,000
海外比率	74.0%	82.0%	85.1%	86.4%
DL比率	68.0%	56.0%	62.1%	54.8%
旧作比率	84.0%	74.0%	74.7%	70.4%
主要タイトル				
新作	『逆転裁判6』	『ウルトラストリートファイターII』	『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション』	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』
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: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』

## 3-1. 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

前期発売タイトルのリピートおよび過去作の移植版が貢献

### ■ 第1四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『モンスターハンター:ワールド』は累計830万本を達成
- ・『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション』  
(日本未発売)は、計画を上回る出足



### ■ 第1四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・ iOS/Android向け『大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覚悟-』  
を4月に発売
- ・ 既存タイトルは、漸減傾向



## 3-2. 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

既存店は安定的に推移  
売上・利益とも概ね前年同期並

### ■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

	2016/6	2017/6	2018/6	2019/3計画
売上高	21	22	23	110
営業利益	1	1	1	10
営業利益率	5.0%	5.7%	6.0%	9.1%
既存店売上前年比	105%	99%	98%	102%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2017/3	2018/3	2018/6	2019/3計画
出店	3	2	1	4
退店	1	2	0	0
総店舗数	36	36	37	40

### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 98%
- ・ 4月出店のプラサカパソコン 広島店は順調な出足

### 3-3. 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

PSにおける販売台数の減少に伴い減収  
概ね期初想定通りの立ち上がり

#### ■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

	2016/6	2017/6	2018/6	2019/3 計画
売上高	16	13	3	70
営業利益	-0	-2	-1	10
営業利益率	-	-	-	14.3%

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

#### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 1機種(パチスロ機『大神～回胴編～』)1千台を販売  
(前年同期は、1機種 4千台を販売)
- ・ パチスロ機『ストリートファイターV』は、2018年7月稼働
- ・ パチスロ機『ロックマン Ability』は、2018年9月稼働予定



パチスロ機『大神～回胴編～』

## 3-4. 事業セグメント別概況(その他)

将来的なeスポーツ市場の拡大を見込み、専門部署を立ち上げ

### ■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

	2016/6	2017/6	2018/6	2019/3 計画
売上高	3	4	6	25
営業利益	1	1	4	-4
営業利益率	34.4%	44.3%	61.9%	-

### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ ライセンス収入を主因として増収増益
- ・ 社内にeスポーツ統括本部を設置
- ・ 2018年9月に、自社主催のeスポーツ大会、「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」を開催予定



## 4(補足) 主要経営指標

### ●経営成績

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/6
売上高	87,170	94,515	96,000	101.6%	17,204
売上総利益	30,731	34,619	38,000	109.8%	8,646
利益率	35.3%	36.6%	39.6%	-	50.3%
販売管理費	17,080	18,582	21,000	113.0%	3,539
営業利益	13,650	16,037	17,000	106.0%	5,106
利益率	15.7%	17.0%	17.7%	-	29.7%
経常利益	12,589	15,254	16,500	108.2%	5,492
利益率	14.4%	16.1%	17.2%	-	31.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	8,879	10,937	12,000	109.7%	3,903
利益率	10.2%	11.6%	12.5%	-	22.7%

### ●セグメント別業績 <事業種別>

		2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/6
デジタルコンテンツ	売上高	58,704	74,141	75,500	101.8%	13,782
	営業利益	11,096	19,103	20,000	104.7%	5,735
	利益率	18.9%	25.8%	26.5%	-	41.6%
アミューズメント施設	売上高	9,525	10,231	11,000	107.5%	2,381
	営業利益	752	879	1,000	113.8%	143
	利益率	7.9%	8.6%	9.1%	-	6.0%
アミューズメント機器	売上高	16,856	7,803	7,000	89.7%	376
	営業利益	5,106	-764	1,000	-	-154
	利益率	30.3%	-	14.3%	-	-
その他	売上高	2,083	2,338	2,500	106.9%	664
	営業利益	969	1,126	-400	-	411
	利益率	46.5%	48.2%	-	-	61.9%

### ●セグメント別売上 <所在地別>

	2017/3	2018/3	2019/3 計画	前期比	2018/6
日 本	55,804	52,253	50,000	95.7%	9,073
北 米	20,018	24,154	27,500	113.9%	4,629
欧 州	9,007	12,035	14,000	116.3%	2,492
そ の 他	2,340	6,072	4,500	74.1%	1,008