CAPCOM

株式会社カプコン
（東証一部：9697）

2022年3月期
第1四半期決算概況

発表のポイント

■　第1四半期 実績

・前年同期比で増収増益、大型新作を含めデジタル販売が貢献

・新型コロナウイルス感染拡大抑止に向け、アミューズメント施設事業では休業要請のもと店舗を一時休業

■　通期業績 計画

・当第1四半期は順調に進捗

・通期業績計画は期初計画から変更なし

＜ 目　次 ＞

1．2022年3月期　通期業績計画　・・・P 3

2．第1四半期　決算ハイライト　・・・P 4

3．事業セグメント別概況　・・・P 7

4．補足：主要経営指標・主要IP紹介　・・・P 13

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。

1．2022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
9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）

	2021/3	2022/3計画	増減
売上高	95,308	100,000	4,692
営業利益	34,596	42,000	7,404
営業利益率	36.3%	42.0%	-
経常利益	34,845	42,000	7,155
親会社株主に帰属する当期純利益	24,923	30,000	5,077

※2021年5月10日発表の通期業績計画から変更なし。

■ 1株当たり予想当期純利益　140円52銭

■ 配当は 中間 18円、期末 18円の年間 36円を予定

※2021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実施

2-1. 第1四半期　決算ハイライト（連結業績①）

■　2020/6 実績　vs. 2021/6 実績

（百万円）

	2020/6	2021/6	増減
売　上　高	23,722	48,423	24,701
営 業 利 益	10,711	23,604	12,893
経 常 利 益	10,619	23,899	13,280
親会社株主に帰属する四半期純利益	7,815	17,340	9,525

- ■　コンシューマでのデジタル販売の貢献を主因として、前年同期比で増収増益
- ■　為替差益 151百万円を計上

2-1. 第1四半期　決算ハイライト（連結業績②）

■　2021/6 売上高・営業利益（セグメント別）

（百万円）

	2020/6	2021/6	増減	2022/3 計画
売　上　高	23,722	48,423	24,701	100,000
デジタルコンテンツ	21,476	43,918	22,442	77,800
アミューズメント施設	1,184	2,389	1,205	13,000
アミューズメント機器	181	1,282	1,101	5,500
その他	879	832	-47	3,700
営 業 利 益	10,711	23,604	12,893	42,000
デジタルコンテンツ	11,804	24,455	12,651	44,800
アミューズメント施設	-554	-63	491	700
アミューズメント機器	71	243	172	2,000
その他	511	482	-29	1,000
調整額※	-1,120	-1,512	-392	-6,500

※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。

2-2. 第1四半期　決算ハイライト（財務状況）

■ 2021/6 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》　（百万円）

資産の部	2021/3	2021/6	増減
流動資産	127,391	137,939	10,548
現金・預金	71,239	98,619	27,380
受取手形・売掛金	25,096	14,409	-10,687
ゲームソフト仕掛品	24,443	19,420	-5,023
その他	6,613	5,491	-1,122
固定資産	36,321	35,906	-415
資産合計	163,712	173,846	10,134
負債の部			
流動負債	32,590	30,128	-2,462
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,702	2,899	-803
繰延収益	6,673	8,160	1,487
その他	22,215	19,069	-3,146
固定負債	10,327	10,414	87
負債合計	42,918	40,542	-2,376
純資産の部			
株主資本	120,967	133,396	12,429
その他	-173	-92	81
純資産合計	120,794	133,303	12,509
負債純資産合計	163,712	173,846	10,134

《連結キャッシュ・フロー計算書》　（百万円）

	2020/6	2021/6	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,041	34,300	26,259
税金等調整前四半期純利益	10,618	23,898	13,280
ゲームソフト仕掛品の増額	-536	5,023	5,559
投資活動によるキャッシュ・フロー	-2,074	-2,067	7
財務活動によるキャッシュ・フロー	-2,949	-5,027	-2,078
現金及び現金同等物に係る換算差額	-38	182	220
現金及び現金同等物の増額	2,979	27,388	24,409
現金及び現金同等物の期首残高	59,672	64,043	4,371
現金及び現金同等物の四半期末残高	62,652	91,431	28,779

3-1.事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

コンシューマでの新作大型タイトル投入および
デジタル販売を主因として増収増益

■ 第1四半期　実績

（億円）

	2019/6	2020/6	2021/6	2022/3 計画
売上高	139	214	439	778
コンシューマ				
パッケージ	33	60	184	218
デジタル(デジタルライセンス含む)	101	143	246	515
内デジタルライセンス収入		0	5	5
コンシューマ計	134	203	430	733
内収益繰延額			-5	
モバイルコンテンツ	5	11	9	45
営業利益	77	118	244	448
営業利益率	55.3%	55.0%	55.7%	57.6%

※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

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

グローバルで人気の大型新作を発売
パッケージ・デジタル双方で販売本数増

■ 第1四半期　販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2019/6	2020/6	2021/6	2022/3計画
新作タイトル数（SKU）	7	6	5	13
販売本数合計	4,350	9,200	13,300	32,000
海外本数	3,800	8,100	10,800	26,400
DL本数	3,200	7,350	9,100	26,500
旧作本数	3,900	6,600	8,800	23,900
主要タイトル				
新作	『ドラゴンズドグマ：ダークアリズン』（Nintendo Switch版）	『バイオハザード RE:3』	『バイオハザード　ヴィレッジ』	『バイオハザード　ヴィレッジ』 『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』
旧作	『モンスターハンター：ワールド』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』	『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』	『モンスターハンターライズ』 『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 RE:3』	『モンスターハンターライズ』 『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: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』

※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

■ **海外販売本数比率 81.2%、総販売国・地域数　199、総販売コンテンツ数　299**

３-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

新作大型タイトルの投入および前期大型タイトルのリピート販売に注力

■ 第1四半期　事業概況（コンシューマ）

- 新作『バイオハザード　ヴィレッジ』は累計450万本を販売
  新作販売を機にシリーズ全体が伸長
- 前期発売『モンスターハンターライズ』は累計700万本を突破
- 『モンスターハンターストーリーズ2　～破滅の翼～』を7月9日発売、
  100万本を達成

『バイオハザード　ヴィレッジ』

■ 第1四半期　事業概況（モバイルコンテンツ）

- 協業タイトル『Devil May Cry: Peak of Combat』
  （現地名：『鬼泣-巅峰之战』）を中国で6月11日から配信開始
- 『街覇：対決（ストリートファイター：デュエル）』は安定的に推移

『Devil May Cry: Peak of Combat』

３-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新型コロナ禍において店舗を一時休業するも
新店および既存店の貢献により回復基調

■ 第1四半期　実績

（億円）

	2019/6	2020/6	2021/6	2022/3計画
売 上 高	27	11	23	130
営業利益	2	-5	-0	7
営業利益率	11.0%	-	-	5.4%
既存店売上前年比	113%	37%	214%	123%

■ アミューズメント施設店舗数

（店）

	2020/3	2021/3	2021/6	2022/3計画
出　　店	3	1	1	3
退　　店	0	0	1	1
総店舗数	40	41	41	43

■ 第1四半期　事業概況

・既存店売上　対前年同期比　214%

・新店「プラサカプコン ミッテン府中店」が6月1日にオープン、豊田店は5月に退店

・新店「MIRAINO イオンモール白山店」が7月19日にオープン

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

現行基準下での新機種投入により増収増益

■ 第1四半期　実績

（億円）

	2019/6	2020/6	2021/6	2022/3計画
売 上 高	2	1	12	55
営業利益	1	0	2	20
営業利益率	59.1%	39.2%	19.0%	36.4%

■ 第1四半期　事業概況

・合計6千台（前年同期：投入なし）

新型パチスロ機『百花繚乱 サムライガールズ』を6月に投入し4.5千台販売

リピート『バイオハザード7　レジデント イービル』も1.5千台販売

パチスロ『百花繚乱 サムライガールズ』

©2010 すずきあきら・Niθ・ホビージャパン/百花繚乱パートナーズ

3-4. 事業セグメント別概況（その他）

ゲームソフト販売と連動し、ワンコンテンツ・マルチユース戦略を推進

■ 第1四半期　実績

（億円）

	2019/6	2020/6	2021/6	2022/3計画
売 上 高	10	8	8	37
ライセンス・映像		8	7	35
eスポーツ		0	1	2
営業利益	6	5	4	10
ライセンス・映像		6	5	19
eスポーツ		-1	-1	-9
営業利益率	62.4%	58.1%	57.9%	27.0%

■ 第1四半期　事業概況

CGドラマ『バイオハザード：インフィニットダークネス』

- CGドラマ『バイオハザード：インフィニットダークネス』をNetflixにおいてグローバルで7月8日から配信開始
- eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を全世界でオンライン大会として開幕
- 「インテル・ワールド・オープン」にて『ストリートファイターV』の大会開催、7月に決勝大会を実施

4-1. （補足）主要経営指標

●経営成績

（百万円）

	2020/3	2021/3	2022/3 計画	前期比	2021/6
売　上　高	81,591	95,308	100,000	104.9%	48,423
売 上 総 利 益	40,947	52,741	62,000	117.6%	29,333
利 益 率	50.2%	55.3%	62.0%	-	60.6%
販 売 管 理 費	18,119	18,145	20,000	110.2%	5,729
営 業 利 益	22,827	34,596	42,000	121.4%	23,604
利 益 率	28.0%	36.3%	42.0%	-	48.7%
経 常 利 益	22,957	34,845	42,000	120.5%	23,899
利 益 率	28.1%	36.6%	42.0%	-	49.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	15,949	24,923	30,000	120.4%	17,340
利 益 率	19.5%	26.1%	30.0%	-	35.8%

●セグメント別業績　＜事業種別＞

（百万円）

		2020/3	2021/3	2022/3 計画	前期比	2021/6
デジタルコンテンツ	売上高	59,942	75,300	77,800	103.3%	43,918
	営業利益	24,161	37,002	44,800	121.1%	24,455
	利益率	40.3%	49.1%	57.6%	-	55.7%
アミューズメント施設	売上高	12,096	9,871	13,000	131.7%	2,389
	営業利益	1,211	149	700	469.8%	-63
	利益率	10.0%	1.5%	5.4%	-	-
アミューズメント機器	売上高	6,533	7,090	5,500	77.6%	1,282
	営業利益	2,085	2,407	2,000	83.1%	243
	利益率	31.9%	33.9%	36.4%	-	19.0%
その他	売上高	3,018	3,045	3,700	121.5%	832
	営業利益	544	987	1,000	101.3%	482
	利益率	18.0%	32.4%	27.0%	-	57.9%

**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　1億1,700万本

『バイオハザード ヴィレッジ』累計450万本突破

・「モンスターハンター」シリーズ　7,500万本

『モンスターハンターライズ』累計700万本突破

・「デビル メイ クライ」シリーズ　2,400万本

モバイル向け新作『Devil May Cry: Peak of Combat』投入

・「ストリートファイター」シリーズ　4,600万本

・「ロックマン」シリーズ　3,700万本

・「デッドライジング」シリーズ　1,400万本