



株式会社カプコン  
(東証一部：9697)

2022年3月期  
第2四半期決算概況

## ■ 上期実績

- ・ 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による感染拡大抑止に向け、アミューズメント施設事業では営業時間を変更して運営を継続
- ・ 通期業績計画に対して順調に進捗

## ■ 通期業績計画

- ・ 通期業績計画は期初計画から変更なし
- ・ PC向け『モンスターハンターライズ』、2022年1月12日（日本時間1月13日）発売予定

## < 目次 >

1. 2022年3月期 通期業績計画	…P 3
2. 第2四半期 決算ハイライト	…P 4
3. 事業セグメント別概況	…P 7
4. 当期の予定	…P 13
5. (補足) 主要経営指標・主要IP紹介	…P 14

### 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2四半期 決算ハイライト（連結業績①）

### ■ 2020/9 実績 vs. 2021/9 実績

(百万円)

	2020/9	2021/9	増減
売上高	42,059	69,995	27,936
営業利益	17,863	28,924	11,061
営業利益率	42.5%	41.3%	-
経常利益	17,571	29,723	12,152
親会社株主に帰属する 四半期純利益	12,993	22,219	9,226

- コンシューマでの新作複数投入および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
- 営業外収益として関係会社整理益 761百万円を計上

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト (連結業績②)

### ■ 2021/9 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

	2020/9	2021/9	増減	2022/3 計画
<b>売上高</b>	<b>42,059</b>	<b>69,995</b>	<b>27,936</b>	<b>100,000</b>
デジタルコンテンツ	35,378	59,803	24,425	77,800
アミューズメント施設	4,031	5,647	1,616	13,000
アミューズメント機器	1,325	1,611	286	5,500
その他	1,323	2,933	1,610	3,700
<b>営業利益</b>	<b>17,863</b>	<b>28,924</b>	<b>11,061</b>	<b>42,000</b>
デジタルコンテンツ	19,849	30,216	10,367	44,800
アミューズメント施設	-262	71	333	700
アミューズメント機器	18	388	370	2,000
その他	552	1,370	818	1,000
調整額※	-2,294	-3,121	-827	-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2四半期 決算ハイライト（財務状況）

### ■ 2021/9 貸借対照表 / キャッシュ・フロー計算書（要約）

資産の部	2021/3	2021/9	増減
流動資産	127,391	144,604	17,213
現金・預金	71,239	111,524	40,285
受取手形・売掛金	25,096	6,097	-18,999
ゲームソフト仕掛品	24,443	21,852	-2,591
その他	6,613	5,131	-1,482
固定資産	36,321	36,360	39
資産合計	163,712	180,964	17,252
負債の部			
流動負債	32,590	33,009	419
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,702	2,592	-1,110
繰延収益	6,673	8,100	1,427
その他	22,215	22,317	102
固定負債	10,327	10,202	-125
負債合計	42,918	43,212	294
純資産の部			
株主資本	120,967	138,275	17,308
その他	-173	-522	-349
純資産合計	120,794	137,752	16,958
負債純資産合計	163,712	180,964	17,252

	2020/9	2021/9	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,802	48,432	39,630
税金等調整前四半期純利益	17,564	29,718	12,154
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-2,604	2,592	5,196
投資活動によるキャッシュ・フロー	-2,451	-6,174	-3,723
財務活動によるキャッシュ・フロー	-3,643	-5,591	-1,948
現金及び現金同等物に係る 換算差額	-196	182	378
現金及び現金同等物の増減額	2,511	36,848	34,337
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	62,183	100,892	38,709

## 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に伴う  
パッケージおよびデジタル売上高の伸長を主因として増収増益

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	2020/9	2021/9	2022/3 計画
売上高	291	353	598	778
コンシューマ				
パッケージ	75	73	233	218
デジタル(デジタルライセンス含)	199	248	345	515
内デジタルライセンス収入		10	7	5
コンシューマ計	274	321	578	733
内収益繰延額			-14	
モバイルコンテンツ	17	32	19	45
営業利益	145	198	302	448
営業利益率	49.7%	56.1%	50.5%	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）

販売本数は前年同期比で43%増加  
海外(81.8%)・デジタル(70.2%)本数始め、全ての項目で伸長

## ■ 第2四半期 販売本数実績（コンシューマ）

(千本)

	2019/9	2020/9	2021/9	2022/3計画
新作投入数 (SKU)	15	7	13	13
販売タイトル数/国・地域数			301 / 207	
<b>販売本数合計</b>	<b>11,100</b>	<b>13,800</b>	<b>19,800</b>	<b>32,000</b>
海外本数	8,600 77.5%	12,000 87.0%	16,200 81.8%	26,400 82.5%
国内本数	2,500 22.5%	1,800 13.0%	3,600 18.2%	5,600 17.5%
DL本数	8,450 76.1%	11,400 82.6%	13,900 70.2%	26,500 82.8%
パッケージ本数	2,650 23.9%	2,400 17.4%	5,900 29.8%	5,500 17.2%
旧作本数	7,750 69.8%	10,950 79.3%	13,200 66.7%	23,900 74.7%
新作本数	3,350 30.2%	2,850 20.7%	6,600 33.3%	8,100 25.3%
主要タイトル				
新作	『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 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～』	『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』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』	『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：ワールド』	『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

## 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

主力ブランド新作の拡販および  
過年度発売タイトルの長期販売に注力

### ■ 第2四半期 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480万本を突破  
『バイオハザード7 レジデント イービル』はシリーズ初の1,000万本を記録
- ・ 新作『モンスターハンターシリーズ2 ～破滅の翼～』が130万本を突破  
『モンスターハンター：ワールド』は全世界で2,000万本※を突破  
※『モンスターハンターワールド：アイスボーン マスターエディション』の販売本数を含む



『モンスターハンターシリーズ2  
～破滅の翼～』

### ■ 第2四半期 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-巔峰之战』）を  
中国で6月11日から配信開始し、順調に推移

## 3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

既存店売上は前年比で回復基調  
新型コロナ禍に伴い一部店舗で時短営業を実施

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	2020/9	2021/9	2022/3計画
売上高	62	40	56	130
営業利益	9	-2	0	7
営業利益率	14.7%	-	1.3%	5.4%
既存店売上前年比	109%	60%	136%	123%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2020/3	2021/3	2021/9	2022/3計画
出店	3	1	2	3
退店	0	0	1	1
総店舗数	40	41	42	43

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 136%
- ・ 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）

人気機種のリピート販売を含む販売台数増により、増収増益

#### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	2020/9	2021/9	2022/3 計画
売上高	2	13	16	55
営業利益	0	0	3	20
営業利益率	27.8%	1.4%	24.1%	36.4%

#### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 投入1機種、販売8.5千台（前年同期：1機種3.7千台）
- ・ 新型パチスロ機『百花繚乱 サムライガールズ』、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』、4千台販売



パチスロ『百花繚乱 サムライガールズ』  
©2010 株式会社5・N10・ホーダー/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2四半期 実績

(億円)

	2019/9	2020/9	2021/9	2022/3計画
<b>売上高</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>29</b>	<b>37</b>
ライセンス・映像		12	28	35
eスポーツ		1	1	2
<b>営業利益</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>10</b>
ライセンス・映像		8	15	19
eスポーツ		-3	-2	-9
<b>営業利益率</b>	<b>44.9%</b>	<b>41.7%</b>	<b>46.7%</b>	<b>27.0%</b>

### ■ 第2四半期 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アニメ映画『モンスターハンター：レジェンド・オブ・ザ・ギルド』をNetflixで配信
- ・ eスポーツ個人戦「CAPCOM Pro Tour Online 2021」をグローバルで進行中
- ・ 海外の人気ゲームアプリと『ストリートファイターV』とのコラボレーションを実施

## 4. 当期の予定

### ■ デジタルコンテンツ事業

- ・ PC版『モンスターハンターライズ』、2022年1月12日（日本時間1月13日）発売予定
- ・ コンシューマにおける新作・リピートタイトルの拡販を継続

### ■ アミューズメント機器事業

- ・ パチスロ機『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』など、新台3機種投入予定

### ■ その他

- ・ 実写映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』、11月から海外で公開予定
- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2021」、2021年10月より企業8社によるチームオーナー制で開催

# 5-1. (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	2021/9
売上高	81,591	95,308	100,000	104.9%	69,995
売上総利益	40,947	52,741	62,000	117.6%	39,332
利益率	50.2%	55.3%	62.0%	-	56.2%
販売管理費	18,119	18,145	20,000	110.2%	10,407
営業利益	22,827	34,596	42,000	121.4%	28,924
利益率	28.0%	36.3%	42.0%	-	41.3%
経常利益	22,957	34,845	42,000	120.5%	29,723
利益率	28.1%	36.6%	42.0%	-	42.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	15,949	24,923	30,000	120.4%	22,219
利益率	19.5%	26.1%	30.0%	-	31.7%

## ●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	2021/9
デジタルコンテンツ	売上高	59,942	75,300	77,800	103.3%	59,803
	営業利益	24,161	37,002	44,800	121.1%	30,216
	利益率	40.3%	49.1%	57.6%	-	50.5%
アミューズメント施設	売上高	12,096	9,871	13,000	131.7%	5,647
	営業利益	1,211	149	700	469.8%	71
	利益率	10.0%	1.5%	5.4%	-	1.3%
アミューズメント機器	売上高	6,533	7,090	5,500	77.6%	1,611
	営業利益	2,085	2,407	2,000	83.1%	388
	利益率	31.9%	33.9%	36.4%	-	24.1%
その他	売上高	3,018	3,045	3,700	121.5%	2,933
	営業利益	544	987	1,000	101.3%	1,370
	利益率	18.0%	32.4%	27.0%	-	46.7%

## 5-2. (補足) 主要IP紹介

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 1億2,000万本



『バイオハザード RE:3』日本ゲーム大賞で  
「優秀賞」受賞

・「ストリートファイター」シリーズ 4,700万本



『ストリートファイターV チャンピオンエディション』  
追加キャラクター配信

・「モンスターハンター」シリーズ 7,800万本



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』を  
2022年夏に発売予定

・「ロックマン」シリーズ 3,700万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ 2,400万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,400万本