



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2023年3月期  
第1四半期決算概況

## ■ 第1四半期 実績

- ・ 前年同期比で減収減益、前期大型新作の反動減
- ・ 新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』、250万本販売（第1四半期）
- ・ 旧作販売本数は、前年880万本から900万本へと安定的に増加
- ・ アミューズメント施設事業は、客数回復により増収増益

## ■ 通期業績 計画

- ・ 当第1四半期は計画に対して順調に進捗。下期に新作大型タイトルの発売を予定
- ・ 通期業績計画は期初計画から変更なし

## < 目次 >

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 1. 2023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. 2023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成長により、  
10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)

	2022/3	2023/3計画	増減
売上高	110,054	120,000	9,946
営業利益	42,909	48,000	5,091
営業利益率	39.0%	40.0%	-
経常利益	44,330	48,000	3,670
親会社株主に帰属する 当期純利益	32,553	34,500	1,947

※2022年5月11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 165円21銭（7月29日：438万株消却予定）
- 配当は 中間 23円、期末 23円の年間 46円を予定

## 2-1. 第1四半期 決算ハイライト（連結業績①）

### ■ 2021/6 実績 vs. 2022/6 実績

(百万円)

	2021/6	2022/6	増減
売上高	48,423	25,232	-23,191
営業利益	23,604	12,061	-11,543
経常利益	23,899	12,803	-11,096
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17,340	9,007	-8,333

- コンシューマでの前期大型新作の反動減を主因として、前年同期比で減収減益
- 為替差益 727百万円を計上
- 平均基本年収の引き上げや株式付与ESOP信託の導入など、中長期の持続的成長に向け、人材投資戦略を推進

## 2-1. 第1四半期 決算ハイライト (連結業績②)

### ■ 2022/6 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

	2021/6	2022/6	増減	2023/3 計画
<b>売上高</b>	48,423	25,232	-23,191	120,000
デジタルコンテンツ	43,918	19,860	-24,058	94,200
アミューズメント施設	2,389	3,286	897	15,000
アミューズメント機器	1,282	649	-633	6,000
その他	832	1,435	603	4,800
<b>営業利益</b>	23,604	12,061	-11,543	48,000
デジタルコンテンツ	24,455	12,541	-11,914	51,100
アミューズメント施設	-63	186	249	1,000
アミューズメント機器	243	270	27	2,400
その他	482	818	336	1,300
調整額※	-1,512	-1,755	-243	-7,800

※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）

### ■ 2022/6 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	2022/3	2022/6	増減
流動資産	151,312	158,014	6,702
現金・預金	107,262	98,099	-9,163
受取手形・売掛金	7,932	18,113	10,181
ゲームソフト仕掛品	31,192	35,890	4,698
その他	4,926	5,912	986
固定資産	36,053	36,754	701
資産合計	187,365	194,768	7,403
負債の部			
流動負債	30,742	30,821	79
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,601	2,550	-1,051
繰延収益	8,932	13,062	4,130
その他	18,209	15,209	-3,000
固定負債	10,147	11,486	1,339
負債合計	40,890	42,307	1,417
純資産の部			
株主資本	144,765	147,795	3,030
その他	1,710	4,665	2,955
純資産合計	146,475	152,461	5,986
負債純資産合計	187,365	194,768	7,403

《連結キャッシュ・フロー計算書》 (百万円)

	2021/6	2022/6	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	34,300	-5,522	-39,822
税金等調整前当期純利益	23,898	12,805	-11,093
売上債権の増減額 (負数は増加)	10,673	-10,178	-20,851
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	5,023	-4,693	-9,716
投資活動によるキャッシュ・フロー	-2,067	-1,363	704
財務活動によるキャッシュ・フロー	-5,027	-6,226	-1,199
現金及び現金同等物に係る 換算差額	182	2,591	2,409
現金及び現金同等物の増減額	27,388	-10,521	-37,909
現金及び現金同等物の期首残高	64,043	95,635	31,592
現金及び現金同等物の 四半期末残高	91,431	85,114	-6,317

## 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

新作大型拡張コンテンツがデジタルを中心に貢献  
前年同期比では反動減

### ■ 第1四半期 実績

(億円)

	2020/6	2021/6	2022/6	2023/3 計画
売上高	214	439	198	942
コンシューマ				
パッケージ	60	184	29	180
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	143	246	163	734
内デジタルライセンス収入	0	5	19	41
コンシューマ計	203	430	192	914
内収益繰延額		-5	-38	
モバイルコンテンツ	11	9	6	28
営業利益	118	244	125	511
営業利益率	55.0%	55.7%	63.1%	54.2%

※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）

新作大型拡張コンテンツおよびPC旧作の拡販を推進  
デジタル・旧作では前年を上回る

## ■ 第1四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/6	2021/6	2022/6	2023/3計画
新作投入数（SKU）	6	5	12	45
販売タイトル数/国・地域数	290 / 198	299 / 200	297 / 206	
<b>販売本数合計</b>	<b>9,200</b>	<b>13,300</b>	<b>11,700</b>	<b>37,000</b>
海外本数	8,100 88.0%	10,800 81.2%	8,700 74.4%	30,000 81.1%
国内本数	1,100 12.0%	2,500 18.8%	3,000 25.6%	7,000 18.9%
DL本数	7,350 79.9%	9,100 68.4%	10,400 88.9%	32,500 87.8%
パッケージ本数	1,850 20.1%	4,200 31.6%	1,300 11.1%	4,500 12.2%
旧作本数	6,600 71.7%	8,800 66.2%	9,000 76.9%	27,000 73.0%
新作本数	2,600 28.3%	4,500 33.8%	2,700 23.1%	10,000 27.0%
<b>主要タイトル</b>				
新作	『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ライズ：サンブレイク』	『モンスターハンターライズ：サンブレイク』 『バイオハザード RE:4』等
旧作	『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: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』 『デビル メイ クライ 5』 『ドラゴンズドグマ：ダークアリズン』 『ストリートファイターV』 『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 ヴィレッジ』 『バイオハザード7 レジデントイービル』 『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:3』

※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）

新作投入および過年度主カタイトルの販売に注力

### ■ 第1四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』、300万本を販売（7月13日発表）
- ・ 『モンスターハンターライズ』、累計1,000万本を突破
- ・ 『バイオハザード ヴィレッジ』の無償特典タイトル『バイオハザード RE：バース』、10月28日配信開始を発表
- ・ シリーズ最新作『バイオハザード RE：4』、2023年3月24日発売を発表

### ■ 第1四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既存タイトルの運営を中心として展開



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

## 3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新店および既存店の貢献により、増収増益  
新型コロナ対策を継続

### ■ 第1四半期 実績

(億円)

	2020/6	2021/6	2022/6	2023/3計画
売上高	11	23	32	150
営業利益	-5	-0	1	10
営業利益率	-	-	5.7%	6.7%
既存店売上前年比	37%	214%	130%	111%

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2021/3	2022/3	2022/6	2023/3計画
出店	1	2	1	4
退店	0	1	0	2
総店舗数	41	42	43	44

### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 客数回復を主因に、既存店売上 対前年同期比 130%
- ・ 「クレイジーバネット イオンモール常滑店」（愛知県）、4月1日グランドオープン

## 3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

新機種を投入し、利益は前年並み

### ■ 第1四半期 実績

	2020/6	2021/6	2022/6	2023/3計画
売上高	1	12	6	60
営業利益	0	2	2	24
営業利益率	39.2%	19.0%	41.6%	40.0%

(億円)

### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 合計2.7千台（前年同期：1機種 6千台販売（リピート販売含む））  
新型パチスロ機『月華 雅』を4月18日に稼働開始し、1.7千台販売  
リピート『バイオハザード7 レジデント イービル』、1千台販売



『月華 雅』

## 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)

	2020/6	2021/6	2022/6	2023/3計画
売上高	8	8	14	48
キャラクター・映像	8	7	14	45
eスポーツ	0	1	0	3
営業利益	5	4	8	13
キャラクター・映像	6	5	9	26
eスポーツ	-1	-1	-1	-13
営業利益率	58.1%	57.9%	57.0%	27.1%



Courtesy of Netflix  
実写ドラマシリーズ『バイオハザード』

### ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』関連商品の展開を積極化
- ・ 実写ドラマシリーズ『バイオハザード』を7月14日よりNetflixにて全世界独占配信開始
- ・ eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour 2022」を全世界でオンライン大会として開幕

## 4-1. (補足) 主要経営指標

### ● 経営成績

(百万円)

	2021/3	2022/3	2023/3 計画	前期比	2022/6
売上高	95,308	110,054	120,000	109.0%	25,232
売上総利益	52,741	63,011	72,000	114.3%	16,439
利益率	55.3%	57.3%	60.0%	-	65.2%
販売管理費	18,145	20,101	24,000	119.4%	4,378
営業利益	34,596	42,909	48,000	111.9%	12,061
利益率	36.3%	39.0%	40.0%	-	47.8%
経常利益	34,845	44,330	48,000	108.3%	12,803
利益率	36.6%	40.3%	40.0%	-	50.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	24,923	32,553	34,500	106.0%	9,007
利益率	26.1%	29.6%	28.8%	-	35.7%

### ● セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

		2021/3	2022/3	2023/3 計画	前期比	2022/6
デジタルコンテンツ	売上高	75,300	87,534	94,200	107.6%	19,860
	営業利益	37,002	45,359	51,100	112.7%	12,541
	利益率	49.1%	51.8%	54.2%	-	63.1%
アミューズメント施設	売上高	9,871	12,404	15,000	120.9%	3,286
	営業利益	149	652	1,000	153.4%	186
	利益率	1.5%	5.3%	6.7%	-	5.7%
アミューズメント機器	売上高	7,090	5,749	6,000	104.4%	649
	営業利益	2,407	2,348	2,400	102.2%	270
	利益率	33.9%	40.8%	40.0%	-	41.6%
その他	売上高	3,045	4,366	4,800	109.9%	1,435
	営業利益	987	1,517	1,300	85.7%	818
	利益率	32.4%	34.7%	27.1%	-	57.0%

## 4-2. (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 1億2,700万本



『バイオハザード ヴィレッジ ゴールドエディション』  
10月28日発売予定

・「モンスターハンター」シリーズ 8,400万本



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』300万本突破  
(7月13日時点)

・「ストリートファイター」シリーズ 4,800万本



シリーズ最新作『ストリートファイター6』  
2023年発売予定

・「ロックマン」シリーズ 3,800万本

・「デビルメイクライ」シリーズ 2,600万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ 680万本