



株式会社カプコン
(東証プライム：9697)

2023年3月期
第3四半期決算概況

発表のポイント

- **10期連続の通期営業増益に向け、想定通りに進捗** ※2022年10月26日 通期業績予想修正
- **コンシューマ販売本数は、前年2,580万本から2,910万本へ増加**
通期では、旧作の伸長を主因として過去最高の4,000万本を計画
- **新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』、500万本突破（2023年1月18日時点）**
- **新作『バイオハザード RE:4』、2023年3月24日発売予定**
- **アミューズメント施設事業は、客数回復により増収増益**

< 目次 >

- | | |
|---------------------|---------|
| 1. 2023年3月期 通期業績計画 | ・・・P 3 |
| 2. 第3四半期 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. 2023年3月期 通期業績計画

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	125,000	14,946
営業利益	42,909	50,000	7,091
営業利益率	39.0%	40.0%	-
経常利益	44,330	50,000	5,670
親会社株主に帰属する 当期純利益	32,553	36,500	3,947

※2022年10月26日に2023年3月期 連結業績予想を修正

- 1株当たり予想当期純利益 173円60銭
- 配当は中間23円、期末23円の年間46円を予定。業績進捗により適時見直し

2-1. 第3四半期 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2021/12 実績 vs. 2022/12 実績

(百万円)

	2021/12	2022/12	増減
売上高	88,163	79,671	-8,492
営業利益	35,096	33,332	-1,764
営業利益率	39.8%	41.8%	-
経常利益	36,148	33,564	-2,584
親会社株主に帰属する 四半期純利益	26,708	23,610	-3,098

- 前年同期比で減収減益も、通期連続増益に向け想定通りに進捗
- 営業外収益として、為替差益 136百万円を計上
- 中長期の持続的成長に向け、人材投資戦略を推進

2-1. 第3四半期 決算ハイライト (連結業績②)

■ 2022/12 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

	2021/12	2022/12	増減	2023/3 計画
売上高	88,163	79,671	-8,492	125,000
デジタルコンテンツ	70,453	61,242	-9,211	97,800
アミューズメント施設	8,992	11,357	2,365	15,000
アミューズメント機器	4,937	3,699	-1,238	7,000
その他	3,781	3,371	-410	5,200
営業利益	35,096	33,332	-1,764	50,000
デジタルコンテンツ	35,894	34,619	-1,275	52,900
アミューズメント施設	419	1,013	594	1,000
アミューズメント機器	1,932	2,068	136	3,000
その他	1,549	1,219	-330	1,500
調整額※	-4,699	-5,588	-889	-8,400

※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3四半期 決算ハイライト（財務状況）

■ 2022/12 貸借対照表 / 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	2022/12	増減
流動資産	151,312	147,119	-4,193
現金・預金	107,262	91,536	-15,726
受取手形・売掛金	7,932	8,714	782
ゲームソフト仕掛品	31,192	40,075	8,883
その他	4,926	6,794	1,868
固定資産	36,053	38,600	2,547
資産合計	187,365	185,719	-1,646
負債の部			
流動負債	30,742	25,264	-5,478
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,601	4,419	818
繰延収益	8,932	3,828	-5,104
その他	18,209	17,017	-1,192
固定負債	10,147	12,739	2,592
負債合計	40,890	38,004	-2,886
純資産の部			
株主資本	144,765	143,851	-914
その他	1,710	3,864	2,154
純資産合計	146,475	147,715	1,240
負債純資産合計	187,365	185,719	-1,646

《キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2021/12	2022/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	41,461	9,455	-32,006
税金等調整前四半期純利益	36,142	33,551	-2,591
売上債権の増減額 (負数は増加)	15,253	-797	-16,050
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-1,701	-8,886	-7,185
繰延収益の増減額	1,595	-5,357	-6,952
投資活動によるキャッシュ・フロー	-6,724	-2,786	3,938
財務活動によるキャッシュ・フロー	-9,537	-25,233	-15,696
現金及び現金同等物に係る 換算差額	605	1,895	1,290
現金及び現金同等物の増減額	25,804	-16,669	-42,473
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	89,848	78,966	-10,882

※流動負債における「繰延収益」38億円は、主に『モンスターハンターライズ：サンブレイク』などの未提供の無償DLCにかかる収益の繰延額であり、2024年3月期までに順次売上高に計上される見込みです。

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

グローバルでのデジタル販売の拡大に注力
前期大型新作に対しては反動減

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3 計画
売上高	489	704	612	978
コンシューマ				
パッケージ	99	256	102	163
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	343	418	490	788
内デジタルライセンス収入	29	8	25	41
コンシューマ計	442	674	592	951
内収益繰延影響		-16	53	
モバイルコンテンツ	47	30	20	27
営業利益	247	358	346	529
営業利益率	50.6%	50.9%	56.5%	54.1%

※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

※収益繰延影響：主に本編発売後における無料ダウンロードコンテンツの提供に起因する収益の繰延と戻入の差額

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

**積極的な価格施策を実施
デジタル・旧作の伸長を主因として、販売本数は増加**

■ 第3四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3計画
新作投入数（SKU）	11	19	27	30
販売タイトル数/国・地域数		301 / 211	310 / 219	
販売本数合計	19,800	25,800	29,100	40,000
海外本数	17,100 86.4%	21,550 83.5%	22,750 78.2%	32,600 81.5%
国内本数	2,700 13.6%	4,250 16.5%	6,350 21.8%	7,400 18.5%
DL本数	16,200 81.8%	18,700 72.5%	26,550 91.2%	36,000 90.0%
パッケージ本数	3,600 18.2%	7,100 27.5%	2,550 8.8%	4,000 10.0%
旧作本数	15,800 79.8%	18,200 70.5%	22,000 75.6%	30,000 75.0%
新作本数	4,000 20.2%	7,600 29.5%	7,100 24.4%	10,000 25.0%
主要タイトル				
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ストーリー2 ～破滅の翼～』	『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』
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』 『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ライズ』 『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』 『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』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』	『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード 4』 『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』 等10タイトル

※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）

主カブランドの新作拡販に注力
シリーズ過去作を積極販売

■ 第3四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 新作『バイオハザード ヴィレッジ ゴールドエディション』、2022年10月28日発売
『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』、同日配信開始

・ FY22 販売本数上位タイトル

(万本)

タイトル	FY22	累計
モンスターハンターライズ：サンブレイク	495	495
モンスターハンターライズ	275	1,170
バイオハザード RE:2	150	1,120
デビル メイ クライ 5	145	650
バイオハザード RE:3	135	640
⋮		
モンスターハンターワールド：アイスボーン	75	1,000
ストリートファイターV	75	700



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

■ 第3四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 「モンスターハンター」シリーズの新たなスマートフォン向けアプリ制作を発表

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

既存店の回復および新店の貢献により、増収増益
新型コロナ対策を継続

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3計画
売上高	70	89	113	150
営業利益	0	4	10	10
営業利益率	1.2%	4.7%	8.9%	6.7%
既存店売上前年比	72%	122%	121%	111%

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2021/3	2022/3	2022/12	2023/3計画
出店	1	2	4	5
退店	0	1	1	2
総店舗数	41	42	45	45

■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 121%
- ・ 新店（10/7「MIRAINO イオンモール土岐店」、11/11「CAPCOM STORE & CAFE UMEDA」、12/19「カプセルラボ なんばウォーク店」）

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

現行基準下で主力IPを安定的に投入
ビジネスモデルの多様化により、収益性は向上

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3計画
売上高	67	49	36	70
営業利益	24	19	20	30
営業利益率	36.2%	39.1%	55.9%	42.9%

■ パチスロ機 販売台数

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3計画
タイトル数	2	2	3	4
販売台数（千台）	21	18	32	44

※リピート販売含む

■ 第3四半期 事業概況

- ・パチスロ機『新鬼武者2』、5千台（当期計15千台）販売

3-4. 事業セグメント別概況（その他事業）

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3四半期 実績

(億円)

	2020/12	2021/12	2022/12	2023/3計画
売上高	21	37	33	52
キャラクター・映像	20	36	32	49
eスポーツ	1	1	1	3
営業利益	8	15	12	15
キャラクター・映像	14	20	19	27
eスポーツ	-6	-5	-7	-12
営業利益率	39.7%	41.0%	36.2%	28.8%

■ 第3四半期 事業概況

- ・ 主力ゲーム関連商品の展開を積極化
- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ」、国内に加え2022年10月より欧米で展開

4. 当期の予定

■ デジタルコンテンツ事業

- ・ 最新作『バイオハザード RE:4』、2023年3月24日発売予定

■ 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：アイスボーン』、2023年1月から順次稼働

■ その他事業

- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP」グランドファイナル、2023年1月21日開催
- ・ eスポーツ「CAPCOM Pro Tour 2022」の世界決勝大会「Capcom Cup IX」、2023年2月14日（現地時間）から開催予定

5-1. (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	2022/12
売上高	95,308	110,054	125,000	113.6%	79,671
売上総利益	52,741	63,011	73,000	115.9%	47,926
利益率	55.3%	57.3%	58.4%	-	60.2%
販売管理費	18,145	20,101	23,000	114.4%	14,594
営業利益	34,596	42,909	50,000	116.5%	33,332
利益率	36.3%	39.0%	40.0%	-	41.8%
経常利益	34,845	44,330	50,000	112.8%	33,564
利益率	36.6%	40.3%	40.0%	-	42.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	24,923	32,553	36,500	112.1%	23,610
利益率	26.1%	29.6%	29.2%	-	29.6%

● 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	2022/12
デジタルコンテンツ	売上高	75,300	87,534	97,800	111.7%	61,242
	営業利益	37,002	45,359	52,900	116.6%	34,619
	利益率	49.1%	51.8%	54.1%	-	56.5%
アミューズメント施設	売上高	9,871	12,404	15,000	120.9%	11,357
	営業利益	149	652	1,000	153.4%	1,013
	利益率	1.5%	5.3%	6.7%	-	8.9%
アミューズメント機器	売上高	7,090	5,749	7,000	121.8%	3,699
	営業利益	2,407	2,348	3,000	127.8%	2,068
	利益率	33.9%	40.8%	42.9%	-	55.9%
その他	売上高	3,045	4,366	5,200	119.1%	3,371
	営業利益	987	1,517	1,500	98.9%	1,219
	利益率	32.4%	34.7%	28.8%	-	36.2%

5-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム発のブランドを多数所有し、
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 1億3,500万本



『バイオハザード RE:バース』
2022年10月28日から配信開始

・「モンスターハンター」シリーズ 9,000万本



Xbox Series X|S、PlayStation5等向け
『モンスターハンターライズ』、2023年1月20日発売

・「ストリートファイター」シリーズ 4,900万本



『ストリートファイター6』
2023年6月2日発売予定

・「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 2,800万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,500万本