

報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン  
 代表者名 代表取締役社長 辻本春弘  
 (コード番号：9697 東証第1部)  
 連絡先 広報 I R 室  
 電話番号 (06)-6920-3623

**2022年3月期第1四半期決算の連結業績は、  
 前年同期比で売上高104.1%増、営業利益120.4%増と増収増益**

～ 大型新作投入およびデジタル販売の貢献により、売上高および全ての利益項目で過去最高を達成 ～

株式会社カプコンの2022年3月期第1四半期連結業績(2021年4月1日～2021年6月30日)は、売上高は484億23百万円(前年同期比104.1%増)、営業利益は236億4百万円(前年同期比120.4%増)、経常利益は238億99百万円(前年同期比125.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は173億40百万円(前年同期比121.9%増)となりました。

当第1四半期は、中核であるデジタルコンテンツ事業が、主力シリーズの大型新作である『バイオハザード ヴィレッジ』の投入に加え、前期末に発売の『モンスターハンターライズ』や過去のシリーズ作などを中心としたリポートタイトルの販売など、積極的に推進しているデジタル販売が好調に推移したことにより、業績向上のけん引役を果たしました。また、家庭用ゲームソフトの販売本数は1,330万本(前年同期比44.6%増)となりました。この結果、第1四半期決算として、売上高および全ての利益項目で過去最高を達成しました。

なお、2022年3月期の業績予想につきましては、2021年5月10日決算発表時の業績予想を変更していません。

1. 2022年3月期第1四半期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2022年3月期第1四半期	48,423	23,604	23,899	17,340	81 22
2021年3月期第1四半期	23,722	10,711	10,619	7,815	36 60

(注)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行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

2. 2022年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2022年3月期	100,000	42,000	42,000	30,000	140 52

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

### 3. 2022年3月期第1四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	21,476	43,918	104.5%
営業利益	11,804	24,455	107.2%
営業利益率	55.0%	55.7%	-

- ① 当事業におきましては、「バイオハザード」シリーズの最新作『バイオハザード ヴィレッジ』(プレイステーション5、プレイステーション4、Xbox Series X|S、Xbox One、パソコン用)を5月に発売し、美しいグラフィックと恐怖の相乗効果が生む没入感が評価され、安定した人気により全世界で450万本を出荷するなど順調に推移しました。加えて、前期末に新作としてNintendo Switch向けに発売した『モンスターハンターライズ』も、引き続き根強い人気により販売本数を伸ばしました。
- ② また、6月にオンラインイベントとして開催された「E3 2021」において、今期の主力タイトルやeスポーツへの取組みなどを紹介し、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。さらに、上記タイトルの投入なども誘因となり、過去のシリーズ作などを中心としたリピータイトルの販売が好調に推移しました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が大幅に増加し、総販売本数は1,330万本と前年同期920万本を大きく上回り、収益向上のけん引役を果たしました。
- ③ モバイルコンテンツにおいては、当社主力IPを用いたライセンス収益が利益に貢献しました。
- ④ この結果、売上高は439億18百万円(前年同期比104.5%増)、営業利益は244億55百万円(前年同期比107.2%増)となりました。

#### (2) アミューズメント施設事業

(百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	1,184	2,389	101.7%
営業利益	△554	△63	-
営業利益率	-	-	-

- ① 当事業におきましては、国内での3度目の緊急事態宣言に伴い、一部店舗において休業および時短営業を余儀なくされたものの、集客が回復したことにより、前年同期比で増収となりました。また、最新のキャラクターグッズなどのカプセルトイを含めた新しい集客展開を図りました。
- ② 当第1四半期において、6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」(東京都)をオープンするとともに、5月に1店舗を閉鎖しましたので、施設数は前期末と同じく41店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は23億89百万円(前年同期比101.7%増)、営業損失は63百万円(前年同期は営業損失5億54百万円)となりました。

### (3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	181	1,282	606.1%
営業利益	71	243	242.2%
営業利益率	39.2%	19.0%	-

- ① 当事業におきましては、今後、新規則の適用による新台入替の需要の喚起が期待される環境の中、新機種『百花繚乱 サムライガールズ』を発売するとともに、前期に投入した『バイオハザード 7 レジデント イービル』のリピート販売が収益を下支えしました。
- ② この結果、売上高は12億82百万円(前年同期比606.1%増)、営業利益は2億43百万円(前年同期比242.2%増)となりました。

### (4) その他事業

(百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	879	832	△5.4%
営業利益	511	482	△5.6%
営業利益率	58.1%	57.9%	-

- ① その他事業につきましては、当社タイトルのブランド価値向上に向け、グローバルでの主力IPを活用したキャラクターグッズなどの販売拡大に注力しました。
- ② また、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」について4月の日本大会を皮切りに、世界19地域を対象にオンラインで実施するほか、「インテル・ワールド・オープン」において『ストリートファイターV』の予選大会が6月より開始、決勝大会は7月に開催されるなど、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた施策を推し進めました。
- ③ この結果、売上高は8億32百万円(前年同期比5.4%減)、営業利益は4億82百万円(前年同期比5.6%減)となりました。