

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2四半期の連結業績は、 前年同期比で売上高66.4%増、営業利益61.9%増と増収増益

～ 新作タイトルの投入をはじめデジタル販売の拡大により、売上高および全ての利益項目で過去最高を更新 ～

株式会社カプコンの2022年3月期第2四半期連結業績(2021年4月1日～2021年9月30日)は、売上高は699億95百万円(前年同期比66.4%増)、営業利益は289億24百万円(前年同期比61.9%増)、経常利益は297億23百万円(前年同期比69.2%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は222億19百万円(前年同期比71.0%増)となりました。

当第2四半期は、主力であるデジタルコンテンツ事業において、『バイオハザード ヴィレッジ』や『モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～』といった新作タイトルの投入やリポートタイトルの販売により、積極的に推進しているデジタル販売の拡大に努め、家庭用ゲームソフトの販売本数は1,980万本(前年同期比43.5%増)となり、業績向上のけん引役を果たしました。さらに主力コンテンツを、映像、ライセンス商品やeスポーツへ展開するとともに、アミューズメント施設事業やアミューズメント機器事業との連携を進め、業績の安定的な拡大に努めました。この結果、第2四半期決算として、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おりません。

1. 2022年3月期第2四半期 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2四半期	69,995	28,924	29,723	22,219	104 07
2021年3月期第2四半期	42,059	17,863	17,571	12,993	60 86

(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2四半期 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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	35,378	59,803	69.0%
営業利益	19,849	30,216	52.2%
営業利益率	56.1%	50.5%	-

- ① 当事業におきましては、5月に発売しました『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)が業績に大きく貢献しました。また、RPG作品の『モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～』(Nintendo Switch、パソコン用)を7月に発売し、「モンスターハンター」の世界観をベースにした人気モンスターとの冒険や奥深い戦闘システムなどが幅広いユーザーを獲得し、全世界で100万本を突破しました。加えて、前期末に発売した『モンスターハンターライズ』(Nintendo Switch用)も安定した人気に支えられ順調に販売本数を伸ばすとともに、過去のシリーズ作などを中心としたリピートタイトルの販売が全般に好調な推移となりました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が続伸し、総販売本数は1,980万本と前年同期1,380万本を上回り、収益向上のけん引役を果たしました。
- ② また、『モンスターハンターライズ』の超大型拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ:サンブレイク』(Nintendo Switch、パソコン用)を2022年夏に発売することを9月に発表したほか、「東京ゲームショウ 2021 オンライン」において、公式番組として当社人気タイトルの最新情報を紹介するなど、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。
- 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598億3百万円(前年同期比69.0%増)、営業利益は302億16百万円(前年同期比52.2%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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	4,031	5,647	40.1%
営業利益	△262	71	-
営業利益率	-	1.3%	-

- ① 当事業におきましては、緊急事態宣言の継続に伴い、一部店舗において休業および時短営業などを余儀なくされたものの、集客が回復したことにより、前年同期比で増収増益となりました。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展開を図りました。
- ② 当第2四半期連結累計期間において、6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」(東京都)および7月に「MIRAINO イオンモール白山店」(石川県)の2店舗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42店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は56億47百万円(前年同期比40.1%増)、営業利益は71百万円(前年同期は営業損失2億62百万円)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高	1,325	1,611	21.5%
営業利益	18	388	1,962.0%
営業利益率	1.4%	24.1%	-

- 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に向けた需要の喚起が見込まれる環境の中、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』のリピーター販売により、販売台数が前年同期を上回りました。
- ② この結果、売上高は 16 億 11 百万円（前年同期比 21.5%増）、営業利益は 3 億 88 百万円（前年同期比 1,962.0%増）となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高	1,323	2,933	121.7%
営業利益	552	1,370	147.8%
営業利益率	41.7%	46.7%	-

- 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、Netflix において主力 IP を活用した CG アニメ『バイオハザード:インフィニット ダークネス』および『モンスターハンター: レジェンド・オブ・ザ・ギルド』が全世界で独占配信されました。また、海外ゲームとのコラボレーションによる収益拡大やキャラクターグッズ展開による販売拡大などに努めました。
- ② 一方、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を 4 月から世界 19 地域を対象にオンラインで開始しました。「インテル・ワールド・オープン」においては、『ストリートファイターV』の決勝大会が 7 月に開催され、世界各地で熱戦が繰り広げられました。このように、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 29 億 33 百万円（前年同期比 121.7%増）、営業利益は 13 億 70 百万円（前年同期比 147.8%増）となりました。