

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3四半期の連結業績は、
 前年同期比で売上高 35.9%増、営業利益 43.9%増と増収増益**

～ デジタル販売が業績の安定的な拡大に貢献し、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3四半期連結業績(2021年4月1日～2021年12月31日)は、売上高は881億63百万円(前年同期比35.9%増)、営業利益は350億96百万円(前年同期比43.9%増)、経常利益は361億48百万円(前年同期比50.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は267億8百万円(前年同期比52.4%増)となりました。

当第3四半期は、中核であるデジタルコンテンツ事業において、新作タイトル『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～』の投入やリピートタイトルの販売によりデジタル販売が順調に拡大したことで、家庭用ゲームソフトの販売本数は2,580万本(前年同期比30.3%増)を達成し、収益を押し上げました。さらに、主力コンテンツを映像やライセンス商品、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3四半期決算として、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3四半期 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3四半期	88,163	35,096	36,148	26,708	125 10
2021年3月期第3四半期	64,867	24,382	24,088	17,523	82 08

(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3四半期 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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	48,966	70,453	43.9%
営業利益	24,787	35,894	44.8%
営業利益率	50.6%	50.9%	-

- ① 当事業におきましては、第3四半期における新作タイトルの発売はありませんでしたが、当社コンテンツを戦略的な価格施策をもとにグローバルでの長期販売を推し進め、211の国・地域に301タイトルを販売しました。
- ② 当期に発売しました『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)および『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)の販売は好調に推移し、2017年発売の『バイオハザード 7 レジデント イービル』も累計販売本数1,000万本を突破するなど、シリーズの過去タイトル等を中心としたリピータタイトルの販売拡大が業績に貢献しました。
- ③ これにより、年間計画販売本数3,200万本に対して、当第3四半期連結累計期間における総販売本数は2,580万本を達成し(前年同期は1,980万本)、特に採算性の高いデジタル販売が続伸したことにより、収益を押し上げました。
- ④ また、欧州で約40年続く歴史的なゲームアワードである「Golden Joystick Awards 2021」において、当社が「スタジオ・オブ・ザ・イヤー賞」を受賞するとともに、『バイオハザード ヴィレッジ』も最優秀賞「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」のほか、「PlayStation ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」、「ベスト・オーディオ賞」、「ベスト・パフォーマンス賞」を受賞し高い評価を得ました。加えて、前期発売の『モンスターハンターライズ』(Nintendo Switch 用)は、「東京ゲームショー 2021 オンライン」において「日本ゲーム大賞 2021」年間作品部門で大賞を受賞するとともに、本年1月13日にパソコン向けにも発売するなど、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。
- ⑤ 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。
- ⑥ この結果、売上高は704億53百万円(前年同期比43.9%増)、営業利益は358億94百万円(前年同期比44.8%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	7,018	8,992	28.1%
営業利益	86	419	383.4%
営業利益率	1.2%	4.7%	-

- ① 当事業におきましては、昨年9月の緊急事態宣言の解除による来店客数の回復に加え、既存店の効率的な店舗運営と新業態での出店効果および最新のキャラクターグッズなどの導入により収益拡大を図り、前年同期比で増収増益となりました。
- ② 当第3四半期連結累計期間において、昨年6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」(東京都)および昨年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、昨年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89億92百万円(前年同期比28.1%増)、営業利益は4億19百万円(前年同期比383.4%増)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	6,712	4,937	△26.4%
営業利益	2,431	1,932	△20.5%
営業利益率	36.2%	39.1%	-

- ① 当事業におきましては、厳しい市場環境の中、新機種『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』を昨年12月に発売しました。また、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』は、市場での長期稼働を受け、リピート販売に努めました。
- ② この結果、売上高は49億37百万円(前年同期比26.4%減)、営業利益は19億32百万円(前年同期比20.5%減)となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	2,170	3,781	74.2%
営業利益	861	1,549	79.8%
営業利益率	39.7%	41.0%	-

- 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、引き続き、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ展開などに努めました。昨年11月には海外を皮切りに、映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が公開されました。
- ② 一方、eスポーツにおいては、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押し進め、第3四半期においてはチームオーナー制を導入したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2021」を昨年10月から開催したほか、米国で開催したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-US 2021」も熱戦が繰り広げられました。
- ③ この結果、売上高は37億81百万円(前年同期比74.2%増)、営業利益は15億49百万円(前年同期比79.8%増)となりました。