

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 東証プライム)
連絡先 広報 I R 室
電話番号 (06)-6920-3623

**2022年3月期の連結業績は、デジタルコンテンツ事業の貢献により、
売上高は過去最高、全ての利益項目で5期連続の最高益を達成**

～ 営業利益は24.0%増、当期純利益30.6%増と9期連続の増益を達成 ～

株式会社カプコンの2022年3月期連結業績(2021年4月1日～2022年3月31日)は、売上高は1,100億54百万円(前期比15.5%増)、営業利益は429億9百万円(前期比24.0%増)、経常利益は443億30百万円(前期比27.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は325億53百万円(前期比30.6%増)となりました。

当連結会計年度は、中核事業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～』など主力シリーズの大型タイトルの投入や、デジタル販売の拡大によるリピートタイトルの継続的な販売強化により、家庭用ゲームソフトの年間販売本数は過去最多となる3,260万本を達成しました。さらに、これらの主力コンテンツとキャラクター商品、映像やeスポーツとの連携強化を図るとともに、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協働も進め、業績の拡大に努めました。この結果、売上高は過去最高、営業利益以下全ての利益項目で5期連続の最高益を達成するとともに、9期連続の営業増益となりました。

なお、2023年3月期の連結業績予想につきましては、売上高1,200億円、営業利益480億円と、10期連続の営業増益ならびに全ての利益項目で6期連続の最高益を見込みます。

1. 2022年3月期 連結業績(累計)

	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	110,054	42,909	44,330	32,553	152 48
2021年3月期	95,308	34,596	34,845	24,923	116 74

(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株当たり当期純利益」を算定しております。

2. 2023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
2023年3月期	120,000	48,000	48,000	34,500	161 59

(注)当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

3. 2022年3月期 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)

	2021年3月期	2022年3月期	増減率
売上高	75,300	87,534	16.2%
営業利益	37,002	45,359	22.6%
営業利益率	49.1%	51.8%	-

- ① 当事業におきましては、シリーズ最新作『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)が全世界で610万本を販売したほか、「モンスターハンター」シリーズのRPG作品『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)も150万本を突破するなど順調に推移しました。また、前期に発売した『モンスターハンターライズ』(Nintendo Switch用)は、今年1月にパソコン向けに発売し、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。加えて、2019年発売の『モンスターハンターワールド:アイスボーン』や2017年発売の『バイオハザード 7 レジデント イービル』など、シリーズの過去タイトルが安定した人気に支えられ販売本数が伸長し、業績に貢献しました。
- ② これにより、年間販売本数は前期の3,010万本を上回る3,260万本となり、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。
- ③ モバイルコンテンツにおいては、既存タイトルの運営に注力したほか、協業タイトルも安定的に推移しました。加えて、中国において昨年6月に配信を開始した『Devil May Cry: Peak of Combat』は、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875億34百万円(前期比16.2%増)、営業利益は453億59百万円(前期比22.6%増)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(百万円)

	2021年3月期	2022年3月期	増減率
売上高	9,871	12,404	25.7%
営業利益	149	652	336.8%
営業利益率	1.5%	5.3%	-

- ① 当事業におきましては、新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言の発動に伴い、一部店舗において休業および時短営業を余儀なくされましたが、解除以降は来店客数の回復に加え、既存店の効率的な運営と新業態での出店効果などにより、収益拡大を図りました。
- ② 当期は、「プラサカプコン ミッテン府中店」(東京都)をオープンしたほか、新たな集客展開として地域最大級の複合遊戯施設「クレイジーバネット」を併設した「MIRAINO イオンモール白山店」(石川県)の合計2店舗を出店するとともに、1店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開と地域密着型の店舗戦略に努めました。
- ③ この結果、施設数は42店舗となり、売上高は124億4百万円(前期比25.7%増)、営業利益は6億52百万円(前期比336.8%増)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	2021年3月期	2022年3月期	増減率
売上高	7,090	5,749	△18.9%
営業利益	2,407	2,348	△2.5%
営業利益率	33.9%	40.8%	-

- ① 当事業におきましては、厳しい市場環境の中、『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』および『パチスロ デビル メイ クライ 5』が堅調に推移したほか、『百花繚乱 サムライガールズ』を投入し、収益の確保に努めました。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、リピート販売が増加しました。
- ② この結果、売上高は57億49百万円(前期比18.9%減)、営業利益は23億48百万円(前期比2.5%減)となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	2021年3月期	2022年3月期	増減率
売上高	3,045	4,366	43.4%
営業利益	987	1,517	53.7%
営業利益率	32.4%	34.7%	-

- 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 アニメが全世界で独占配信されたほか、映画『バイオハザード:ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が世界各国で公開されるなど、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引き続き注力しました。
- 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、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を世界 19 地域にオンラインで実施したほか、チームオーナー制を導入したリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2021」や、「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2021」を実施し、いずれも熱戦が繰り広げられました。
- ③ この結果、売上高は 43 億 66 百万円(前期比 43.4%増)、営業利益は 15 億 17 百万円(前期比 53.7%増)となりました。