

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

**2023年3月期第1四半期決算の連結業績は、
通期での10期連続の営業増益に向け順調に進捗**

～ 前年同期比では前期大型新作の反動減により減収減益ながら、デジタル・旧作の販売本数は伸長 ～

株式会社カプコンの2023年3月期第1四半期連結業績(2022年4月1日～2022年6月30日)は、売上高は252億32百万円(前年同期比47.9%減)、営業利益は120億61百万円(前年同期比48.9%減)、経常利益は128億3百万円(前年同期比46.4%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は90億7百万円(前年同期比48.1%減)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において、主力シリーズの大型新作である『モンスターハンターライズ:サンブレイク』の投入に加え、『モンスターハンターライズ』などシリーズ作を中心としたリピートタイトルの販売など、デジタル販売を積極的に推進したことにより、家庭用ゲームソフトの販売本数は1,170万本と、堅調に推移しました。前年同期比では前期大型新作の反動減により減収減益となったものの、通期計画に対しては順調な進捗であり、下期に予定する大型新作の投入およびデジタル販売の推進に注力していきます。

なお、2023年3月期の業績予想につきましては、2022年5月11日決算発表時の業績予想を変更していません。

1. 2023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
2023年3月期第1四半期	25,232	12,061	12,803	9,007	42 19
2022年3月期第1四半期	48,423	23,604	23,899	17,340	81 22

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	165 21

(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. 2023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	43,918	19,860	△54.8%
営業利益	24,455	12,541	△48.7%
営業利益率	55.7%	63.1%	-

- ① 当事業におきましては、『モンスターハンターライズ』の超大型有料拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ: サンプレイク』(Nintendo Switch、パソコン用)を6月末に発売し、より軽快に進化したアクションや個性あふれるモンスターとフィールドの登場等により、グローバルでの高い評価と安定した人気を集めました。その結果、販売本数200万本を達成するなど好調な滑り出しを見せ、業績に大きく貢献しました。加えて、2021年3月に発売した『モンスターハンターライズ』も、継続的な無料アップデートやパソコン版の発売、『モンスターハンターライズ: サンプレイク』とのセット版の投入といった種々の施策により、全世界での累計販売本数が1,000万本を突破しました。
- ② また、6月に世界同時配信のデジタルイベント「カプコンショーケース」を開催し、今期の主力タイトルや今後の新規タイトル等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るとともに、セール販売との相乗効果により、シリーズの過去タイトル等を中心としたリピートタイトルの販売拡大が収益を押し上げました。
- ③ この結果、前年同期のデジタルコンテンツ事業における複数の大型タイトル販売により、反動減となりましたものの、売上高は198億60百万円(前年同期比54.8%減)、営業利益は125億41百万円(前年同期比48.7%減)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	2,389	3,286	37.5%
営業利益	△63	186	-
営業利益率	-	5.7%	-

- ① 当事業におきましては、今年3月のまん延防止等重点措置の全面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や新業態での出店効果など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1四半期において、4月に「クレイジーバネット イオンモール常滑店」(愛知県)をオープンしましたので、施設数は43店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は32億86百万円(前年同期比37.5%増)、営業利益は1億86百万円(前年同期は営業損失63百万円)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	1,282	649	△49.3%
営業利益	243	270	11.1%
営業利益率	19.0%	41.6%	-

- ① 当事業におきましては、厳しい市場環境の中、新機種『月華 雅』を 4 月に発売し、順調に推移しました。また、2021 年 2 月に投入した『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、リピート販売を行いました。
- ② この結果、売上高は 6 億 49 百万円(前年同期比 49.3%減)、営業利益は 2 億 70 百万円(前年同期比 11.1%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	832	1,435	72.5%
営業利益	482	818	69.7%
営業利益率	57.9%	57.0%	-

- 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 を活用した映像化の推進やキャラクターグッズ展開などに注力しました。
- 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た施策を推し進め、世界 19 地域 124 カ国にて開催するオンライン大会「CAPCOM Pro Tour 2022」を 5 月から実施するなど、熱戦が繰り広げられました。
- ③ この結果、売上高は 14 億 35 百万円(前年同期比 72.5%増)、営業利益は 8 億 18 百万円(前年同期比 69.7%増)となりました。