



株式会社カプコン
(東証プライム：9697)

2024年3月期
第1四半期決算概況

発表のポイント

■ 第1四半期 実績

- ・ 大型新作を含めデジタル販売の貢献により増収増益
- ・ 新作『ストリートファイター 6』、197万本販売（第1四半期）
- ・ 販売本数は、前年1,170万本から1,350万本へ増加
- ・ アミューズメント施設事業およびアミューズメント機器事業、増収増益

■ 通期業績 計画

- ・ 当第1四半期は計画に対して順調に進捗

| | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 増減 | 2024/3計画 | 増減率 |
|----------------------|--------|------|--------|------|--------|----------|-----|
| 売上高 | 25,232 | -48% | 43,858 | 74% | 18,626 | 140,000 | 11% |
| 営業利益 | 12,061 | -49% | 24,047 | 99% | 11,986 | 56,000 | 10% |
| 営業利益率 | 47.8% | - | 54.8% | - | - | 40.0% | - |
| 経常利益 | 12,803 | -46% | 25,865 | 102% | 13,062 | 56,000 | 9% |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 9,007 | -48% | 18,163 | 102% | 9,156 | 40,000 | 9% |

※増減率は対前年同期比

< 目次 >

1. 2024年3月期 通期業績計画 … P 3
2. 第1四半期 決算ハイライト … P 4
3. 事業セグメント別概況 … P 7
4. 補足：主要経営指標・主要IP紹介 … P 13

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

1. 2024年3月期 連結業績予想

デジタルコンテンツ事業の安定的な成長により、
11期連続の営業増益を目指す

(百万円)

| | 2020/3 増減率 | 2021/3 増減率 | 2022/3 増減率 | 2023/3 増減率 | 2024/3計画 増減率 | 増減 |
|----------------------|-------------|------------|-------------|-------------|--------------|--------|
| 売上高 | 81,591 -18% | 95,308 17% | 110,054 16% | 125,930 14% | 140,000 11% | 14,070 |
| 営業利益 | 22,827 26% | 34,596 52% | 42,909 24% | 50,812 18% | 56,000 10% | 5,188 |
| 営業利益率 | 28.0% | 36.3% | 39.0% | 40.3% | 40.0% | - |
| 経常利益 | 22,957 26% | 34,845 52% | 44,330 27% | 51,369 16% | 56,000 9% | 4,631 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 15,949 27% | 24,923 56% | 32,553 31% | 36,737 13% | 40,000 9% | 3,263 |

- コンシューマにおけるデジタル販売の成長を主因として、増収増益を見込む
- 1株当たり予想当期純利益 191円28銭
- 配当は 中間 27円、期末 27円の年間 54円を予定

※増減率は対前年同期比

Capcom Public Relations & Investor Relations Section

2-1. 第1四半期 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2023/6 実績（連結）

（百万円）

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 増減 |
|----------------------|--------|-----|--------|-----|--------|------|--------|------|--------|------|--------|
| 売上高 | 17,938 | 4% | 23,722 | 32% | 48,423 | 104% | 25,232 | -48% | 43,858 | 74% | 18,626 |
| 営業利益 | 7,703 | 51% | 10,711 | 39% | 23,604 | 120% | 12,061 | -49% | 24,047 | 99% | 11,986 |
| 営業利益率 | 42.9% | - | 45.2% | - | 48.7% | - | 47.8% | - | 54.8% | - | - |
| 経常利益 | 7,699 | 40% | 10,619 | 38% | 23,899 | 125% | 12,803 | -46% | 25,865 | 102% | 13,062 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 5,420 | 39% | 7,815 | 44% | 17,340 | 122% | 9,007 | -48% | 18,163 | 102% | 9,156 |

- コンシューマでの今期大型新作を主因として、前年同期比で増収増益
- 為替差益 1,630百万円を計上

※増減率は対前年同期比

2-1. 第1四半期 決算ハイライト (連結業績②)

■ 2023/6 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 増減 | 2024/3 計画 | 増減率 |
|-------------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|-----------|-----|
| 売上高 | 17,938 | 4% | 23,722 | 32% | 48,423 | 104% | 25,232 | -48% | 43,858 | 74% | 18,626 | 140,000 | 11% |
| デジタルコンテンツ | 13,977 | 1% | 21,476 | 54% | 43,918 | 105% | 19,860 | -55% | 37,875 | 91% | 18,015 | 106,300 | 8% |
| アミューズメント施設 | 2,710 | 14% | 1,184 | -56% | 2,389 | 102% | 3,286 | 38% | 4,117 | 25% | 831 | 18,000 | 15% |
| アミューズメント機器 | 225 | -40% | 181 | -20% | 1,282 | 608% | 649 | -49% | 898 | 38% | 249 | 10,000 | 28% |
| その他 | 1,025 | 54% | 879 | -14% | 832 | -5% | 1,435 | 73% | 968 | -33% | -467 | 5,700 | 31% |
| 営業利益 | 7,703 | 51% | 10,711 | 39% | 23,604 | 120% | 12,061 | -49% | 24,047 | 99% | 11,986 | 56,000 | 10% |
| デジタルコンテンツ | 7,733 | 35% | 11,804 | 53% | 24,455 | 107% | 12,541 | -49% | 24,679 | 97% | 12,138 | 58,900 | 10% |
| アミューズメント施設 | 299 | 109% | -554 | - | -63 | - | 186 | - | 375 | 102% | 189 | 1,300 | 6% |
| アミューズメント機器 | 133 | - | 71 | -47% | 243 | 242% | 270 | 11% | 678 | 151% | 408 | 3,700 | 8% |
| その他 | 640 | 56% | 511 | -20% | 482 | -6% | 818 | 70% | 494 | -40% | -324 | 1,600 | 12% |
| 調整額* | -1,103 | - | -1,120 | - | -1,512 | - | -1,755 | - | -2,181 | - | -426 | -9,500 | - |

*調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。

※増減率は対前年同期比

Capcom Public Relations & Investor Relations Section

2-2. 第1四半期 決算ハイライト (財務状況)

■ 2023/6 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書 (要約)

《貸借対照表》

(百万円)

| 資産の部 | 2020/3 | 増減率 | 2021/3 | 増減率 | 2022/3 | 増減率 | 2023/3 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 増減 |
|-----------------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|
| 現金・預金 | 65,657 | 24% | 71,239 | 9% | 107,262 | 51% | 102,116 | -5% | 108,624 | 6% | 6,508 |
| 受取手形・売掛金 | 15,959 | 14% | 25,096 | 57% | 7,932 | -68% | 25,097 | 216% | 16,797 | -33% | -8,300 |
| ゲームソフト仕掛品 | 21,222 | 25% | 24,443 | 15% | 31,192 | 28% | 38,510 | 24% | 39,819 | 3% | 1,309 |
| その他 | 40,628 | 3% | 42,934 | 6% | 40,979 | -5% | 51,642 | 26% | 50,781 | -2% | -861 |
| 資産合計 | 143,466 | 16% | 163,712 | 14% | 187,365 | 14% | 217,365 | 16% | 216,021 | -1% | -1,344 |
| 負債の部 | | | | | | | | | | | |
| 支払手形・買掛金・電子記録債務 | 5,844 | 14% | 3,702 | -37% | 3,601 | -3% | 5,529 | 54% | 3,851 | -30% | -1,678 |
| 繰延収益 | 7,642 | 383% | 6,673 | -13% | 8,932 | 34% | 5,455 | -39% | 1,601 | -71% | -3,854 |
| その他 | 30,245 | 8% | 32,543 | 8% | 28,357 | -13% | 45,252 | 60% | 36,392 | -20% | -8,860 |
| 負債合計 | 43,731 | 26% | 42,918 | -2% | 40,890 | -5% | 56,236 | 38% | 41,844 | -26% | -14,392 |
| 純資産合計 | 99,735 | 12% | 120,794 | 21% | 146,475 | 21% | 161,129 | 10% | 174,176 | 8% | 13,047 |
| 負債純資産合計 | 143,466 | 16% | 163,712 | 14% | 187,365 | 14% | 217,365 | 16% | 216,021 | -1% | -1,344 |

※「繰延収益」15億円は、主に『ストリートファイター6』などの未提供のDLCにかかる収益の繰延額であり、2025年3月期までに順次売上高に計上される見込みです。

《連結キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 増減 |
|-----------------------|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------|-----|--------|-----|--------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 6,943 | - | 8,041 | - | 34,300 | - | -5,522 | - | 12,979 | - | 18,501 |
| 税金等調整前当期純利益 | 7,699 | - | 10,618 | - | 23,898 | - | 12,805 | - | 25,866 | - | 13,061 |
| 売上債権の増減額 (負数は増加) | 9,602 | - | 8,892 | - | 10,673 | - | -10,178 | - | 8,433 | - | 18,611 |
| ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加) | -3,412 | - | -536 | - | 5,023 | - | -4,693 | - | -1,293 | - | 3,400 |
| 繰延収益の増減額 (負数は増加) | | | | | 1,492 | - | 3,840 | - | -3,934 | - | -7,774 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | -835 | - | -2,074 | - | -2,067 | - | -1,363 | - | -1,833 | - | -470 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | -2,400 | - | -2,949 | - | -5,027 | - | -6,226 | - | -8,778 | - | -2,552 |
| 現金及び現金同等物の期首残高 | 53,004 | - | 59,672 | - | 64,043 | - | 95,635 | - | 89,470 | - | -6,165 |
| 現金及び現金同等物の四半期末残高 | 56,025 | - | 62,652 | - | 91,431 | - | 85,114 | - | 94,741 | - | 9,627 |

※貸借対照表の増減率は対前年度末比

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

コンシューマでの新作大型タイトルの投入および デジタル販売の伸長により増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 2024/3 計画 |
|---------------------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|-------|--------------|------|--------------|
| 売上高 | 139 | 1% | 214 | 54% | 439 | 105% | 198 | -55% | 378 | 91% | 1,063 |
| コンシューマ | | | | | | | | | | | |
| パッケージ | 33 | -46% | 60 | 82% | 184 | 207% | 29 | -84% | 89 | 207% | 125 |
| デジタル販売(デジタルライセンス含む) | 101 | 68% | 143 | 42% | 246 | 72% | 163 | -34% | 285 | 75% | 909 |
| 内デジタルライセンス収入 | | | 0 | - | 5 | - | 19 | 280% | 2 | -90% | 32 |
| コンシューマ計 | 134 | 11% | 203 | 52% | 430 | 112% | 192 | -55% | 374 | 95% | 1,034 |
| 内収益繰延額 | | | | | -5 | - | -38 | -660% | 40 | 205% | |
| モバイルコンテンツ | 5 | -17% | 11 | 120% | 9 | -18% | 6 | -33% | 4 | -33% | 29 |
| 営業利益 | 77 | 35% | 118 | 53% | 244 | 107% | 125 | -49% | 246 | 97% | 589 |
| 営業利益率 | 55.3% | - | 55.0% | - | 55.7% | - | 63.1% | - | 65.2% | - | 55.4% |

※ デジタルライセンス収入：オンラインプラットフォームへのコンテンツ提供等による収入

※ 収益繰延影響：主に本編発売後における無料ダウンロードコンテンツの提供に起因する収益の繰延と戻入の差額

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

海外・デジタルの伸長を主因として、販売本数は過去最多

■ 第1四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

| | 2019/6 | | | 2020/6 | | | 2021/6 | | | 2022/6 | | | 2023/6 | | | 2024/3計画 | | |
|---------------|--|-------|--------|---|-------|--------|---|-------|--------|---|-------|--------|---|-------|--------|---|-------|--------|
| 新作投入数 (SKU) | 7 | | | 6 | | | 5 | | | 12 | | | 21 | | | 31 | | |
| 販売タイトル数/国・地域数 | 281 / 198 | | | 290 / 198 | | | 299 / 200 | | | 297 / 206 | | | 283 / 224 | | | | | |
| 販売本数合計 | 増減率 4,350 0% | | | 増減率 9,200 111% | | | 増減率 13,300 45% | | | 増減率 11,700 -12% | | | 増減率 13,500 15% | | | 増減率 45,000 8% | | |
| | 構成比 | | 増減率 | 構成比 | | 増減率 | 構成比 | | 増減率 | 構成比 | | 増減率 | 構成比 | | 増減率 | 構成比 | | 増減率 |
| 海外本数 | 3,800 | 87.4% | 2.7% | 8,100 | 88.0% | 113.2% | 10,800 | 81.2% | 33.3% | 8,700 | 74.4% | -19.4% | 10,800 | 80.0% | 24.1% | 37,900 | 84.2% | 13.1% |
| 国内本数 | 550 | 12.6% | -15.4% | 1,100 | 12.0% | 100.0% | 2,500 | 18.8% | 127.3% | 3,000 | 25.6% | 20.0% | 2,700 | 20.0% | -10.0% | 7,100 | 15.8% | -13.4% |
| DL本数 | 3,200 | 73.6% | 18.5% | 7,350 | 79.9% | 129.7% | 9,100 | 68.4% | 23.8% | 10,400 | 88.9% | 14.3% | 11,600 | 85.9% | 11.5% | 42,500 | 94.4% | 13.9% |
| パッケージ本数 | 1,150 | 26.4% | -30.3% | 1,850 | 20.1% | 60.9% | 4,200 | 31.6% | 127.0% | 1,300 | 11.1% | -69.1% | 1,900 | 14.1% | 46.2% | 2,500 | 5.6% | -43.2% |
| レポート本数 | 3,900 | 89.7% | 20.0% | 6,600 | 71.7% | 69.2% | 8,800 | 66.2% | 33.3% | 9,000 | 76.9% | 2.3% | 9,800 | 72.6% | 8.9% | 35,700 | 79.3% | 21.8% |
| 新作本数 | 450 | 10.3% | -59.1% | 2,600 | 28.3% | 477.8% | 4,500 | 33.8% | 73.1% | 2,700 | 23.1% | -40.0% | 3,700 | 27.4% | 37.0% | 9,300 | 20.7% | -25.0% |
| 主要タイトル | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 新作 | 『ドラゴンズドグマ：ダークアリズン』 (Nintendo Switch版) | | | 『バイオハザード RE:3』 | | | 『バイオハザード ヴィレッジ』 | | | 『モンスターハンターライズ： サンブレイク』 | | | 『ストリートファイター 6』 『ロックマンエグゼアドバンスコレクション Vol.1・Vol.2』 | | | 『ストリートファイター 6』 『エグゾプライマル』等 | | |
| レポート | 『モンスターハンター：ワールド』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 | | | 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンター：ワールド』 | | | 『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード RE:3』 | | | 『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『ドラゴンズドグマ：ダークアリズン』 『ストリートファイターV』 『モンスターハンター：ワールド』 | | | 『バイオハザード RE:4』 『モンスターハンターライズ： サンブレイク』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターライズ』 | | | 『バイオハザード RE:4』 『モンスターハンターライズ』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『モンスターハンターライズ： サンブレイク』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンター：ワールド』 等12タイトル | | |

※新作:今期発売タイトル、レポート:前期以前の発売タイトル

※ディストリビューションタイトルを含みます

※増減率は対前年同期比

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

新作タイトルの投入および
価格施策等を通じたリピートタイトルの長期販売に注力

■ 第1四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 新作『ストリートファイター6』、200万本販売（2023年7月7日時点）
- ・ 『バイオハザード RE:4』、累計500万本を突破（2023年7月20日時点）
- ・ FY23 販売本数上位タイトル

| タイトル | FY23 | 累計 |
|-----------------------|------|-------|
| ストリートファイター6 | 197 | 197 |
| ロックマンエグゼ アドバンスコレクション※ | 132 | 132 |
| バイオハザード RE:4 | 117 | 495 |
| モンスターハンターライズ：サンブレイク | 66 | 610 |
| バイオハザード RE:2 | 65 | 1,260 |
| バイオハザード RE:3 | 54 | 760 |
| モンスターハンターライズ | 50 | 1,320 |

※「ロックマンエグゼ アドバンスコレクション Vol.1」と「ロックマンエグゼ アドバンスコレクション Vol.2」の合計値



『ストリートファイター6』

■ 第1四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既存タイトルの運営を中心として展開

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新店および既存店の貢献により、増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 2024/3計画 |
|----------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|-----|--------|------|----------|
| 売上高 | 27 | 14% | 11 | -56% | 23 | 102% | 32 | 38% | 41 | 25% | 180 |
| 営業利益 | 2 | 109% | -5 | - | -0 | - | 1 | - | 3 | 102% | 13 |
| 営業利益率 | 11.0% | - | - | - | - | - | 5.7% | - | 9.1% | - | 7.2% |
| 既存店売上増減率 | 113% | - | 37% | - | 214% | - | 130% | - | 109% | - | 105% |

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

| | 2020/3 | 増減率 | 2021/3 | 増減率 | 2022/3 | 増減率 | 2023/3 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 2024/3計画 |
|------|--------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|----------|
| 出店 | 3 | - | 1 | - | 2 | - | 5 | - | 2 | - | 4 |
| 退店 | 0 | - | 0 | - | 1 | - | 2 | - | 0 | - | 0 |
| 総店舗数 | 40 | 8% | 41 | 3% | 42 | 2% | 45 | 7% | 47 | 4% | 49 |

■ 第1四半期 事業概況

- ・「キッズバネット 静岡店」（静岡県）、4月25日オープン
- ・「クレイジーバネット イオンモール新居浜店」（愛媛県）、6月23日オープン



キッズバネット 静岡店

※増減率は対前年同期比

Capcom Public Relations & Investor Relations Section

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

高稼働によるリピート販売増加に伴い、増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 2024/3計画 |
|-------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|------|----------|
| 売上高 | 2 | -40% | 1 | -20% | 12 | 608% | 6 | -49% | 8 | 38% | 100 |
| 営業利益 | 1 | 186% | 0 | -47% | 2 | 242% | 2 | 11% | 6 | 151% | 37 |
| 営業利益率 | 59.1% | - | 39.2% | - | 19.0% | - | 41.6% | - | 75.5% | - | 37.0% |

■ パチスロ機 販売台数

| | 2019/6 | 増減率 | 2020/6 | 増減率 | 2021/6 | 増減率 | 2022/6 | 増減率 | 2023/6 | 増減率 | 2024/3計画 |
|----------|--------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|------|--------|-----|----------|
| 新規タイトル数 | 0 | - | 0 | - | 1 | - | 1 | - | 0 | - | 4 |
| 販売台数(千台) | - | - | - | - | 6 | - | 2.7 | -55% | 3 | 11% | 37 |

※リピート販売を含む

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 合計3千台（前年同期：1機種 2.7千台販売（リピート販売含む））
リピート『モンスターハンターワールド：アイスボーン』2千台販売、
『新鬼武者2』1千台販売

※増減率は対前年同期比

Capcom Public Relations & Investor Relations Section

3-4. 事業セグメント別概況（その他）

ゲームソフト販売と連動し、ワンコンテンツ・マルチユース戦略を推進

■ 第1四半期 実績

| | 2019/6 | | 2020/6 | | 2021/6 | | 2022/6 | | 2023/6 | | 2024/3計画 |
|----------|--------|-----|--------|------|--------|-----|--------|-----|--------|------|----------|
| | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | 増減率 | | |
| 売上高 | 10 | 54% | 8 | -14% | 8 | -5% | 14 | 73% | 9 | -33% | 57 |
| キャラクター | | | 7 | - | 7 | 0% | 13 | 86% | 9 | -31% | 50 |
| eスポーツ・映像 | | | 1 | - | 1 | 0% | 1 | 0% | 0 | -58% | 7 |
| 営業利益 | 6 | 56% | 5 | -20% | 4 | -6% | 8 | 70% | 4 | -40% | 16 |
| キャラクター | | | 5 | - | 5 | 0% | 9 | 80% | 6 | -33% | 31 |
| eスポーツ・映像 | | | -0 | - | -0 | - | -1 | - | -2 | - | -15 |
| 営業利益率 | 62.4% | - | 58.1% | - | 57.9% | - | 57.0% | - | 51.0% | - | 28.1% |

※FY23第1四半期以降、「映像」の実績を「eスポーツ・映像」に統合しております。2024/3計画及び過去の実績は同基準で表示を変更しております。

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 主力ゲーム関連商品の展開を積極化
- ・ 新作CG長編映画『バイオハザード：デスアイランド』7月7日より公開
- ・ eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour 2023」8月開幕、
『ストリートファイター6』を活用し販売を促進



CG長編映画『バイオハザード：デスアイランド』
© 2023 CAPCOM / DEATH ISLAND FILM PARTNERS
ALL RIGHTS RESERVED.

※増減率は対前年同期比

4-1. (補足) 主要経営指標

●経営成績

(百万円)

| | 2020/3 | 増減率 | 2021/3 | 増減率 | 2022/3 | 増減率 | 2023/3 | 増減率 | 2024/3 計画 | 増減率 | 2023/6 |
|-----------------|--------|--------|--------|-------|---------|-------|---------|-------|-----------|-------|--------|
| 売上高 | 81,591 | -18.4% | 95,308 | 16.8% | 110,054 | 15.5% | 125,930 | 14.4% | 140,000 | 11.2% | 43,858 |
| 売上総利益 | 40,947 | 10.0% | 52,741 | 28.8% | 61,317 | 16.3% | 73,819 | 20.4% | 83,000 | 12.4% | 30,271 |
| 利益率 | 50.2% | - | 55.3% | - | 55.7% | - | 58.6% | - | 59.3% | - | 69.0% |
| 販売管理費 | 18,119 | -5.0% | 18,145 | 0.1% | 18,408 | 1.5% | 23,006 | 25.0% | 27,000 | 17.4% | 6,224 |
| 営業利益 | 22,827 | 25.8% | 34,596 | 51.6% | 42,909 | 24.0% | 50,812 | 18.4% | 56,000 | 10.2% | 24,047 |
| 利益率 | 28.0% | - | 36.3% | - | 39.0% | - | 40.3% | - | 40.0% | - | 54.8% |
| 経常利益 | 22,957 | 26.2% | 34,845 | 51.8% | 44,330 | 27.2% | 51,369 | 15.9% | 56,000 | 9.0% | 25,865 |
| 利益率 | 28.1% | - | 36.6% | - | 40.3% | - | 40.8% | - | 40.0% | - | 59.0% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 15,949 | 27.1% | 24,923 | 56.3% | 32,553 | 30.6% | 36,737 | 12.9% | 40,000 | 8.9% | 18,163 |
| 利益率 | 19.5% | - | 26.1% | - | 29.6% | - | 29.2% | - | 28.6% | - | 41.4% |

●セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

| | | 2020/3 | 増減率 | 2021/3 | 増減率 | 2022/3 | 増減率 | 2023/3 | 増減率 | 2024/3 計画 | 増減率 | 2023/6 |
|------------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-----------|-------|--------|
| デジタルコンテンツ | 売上高 | 59,942 | -27.8% | 75,300 | 25.6% | 87,534 | 16.3% | 98,158 | 12.1% | 106,300 | 8.3% | 37,875 |
| | 営業利益 | 24,161 | 3.6% | 37,002 | 53.2% | 45,359 | 22.6% | 53,504 | 18.0% | 58,900 | 10.1% | 24,679 |
| | 利益率 | 40.3% | - | 49.1% | - | 51.8% | - | 54.5% | - | 55.4% | - | 65.2% |
| アミューズメント施設 | 売上高 | 12,096 | 9.5% | 9,871 | -18.4% | 12,404 | 25.7% | 15,609 | 25.8% | 18,000 | 15.3% | 4,117 |
| | 営業利益 | 1,211 | 10.5% | 149 | -87.7% | 652 | 337.6% | 1,227 | 88.2% | 1,300 | 6.0% | 375 |
| | 利益率 | 10.0% | - | 1.5% | - | 5.3% | - | 7.9% | - | 7.2% | - | 9.1% |
| アミューズメント機器 | 売上高 | 6,533 | 90.9% | 7,090 | 8.5% | 5,749 | -18.9% | 7,801 | 35.7% | 10,000 | 28.2% | 898 |
| | 営業利益 | 2,085 | - | 2,407 | 15.4% | 2,348 | -2.5% | 3,433 | 46.2% | 3,700 | 7.8% | 678 |
| | 利益率 | 31.9% | - | 33.9% | - | 40.8% | - | 44.0% | - | 37.0% | - | 75.5% |
| その他 | 売上高 | 3,018 | 17.2% | 3,045 | 0.9% | 4,366 | 43.4% | 4,360 | -0.1% | 5,700 | 30.7% | 968 |
| | 営業利益 | 544 | -32.9% | 987 | 81.4% | 1,517 | 53.7% | 1,433 | -5.5% | 1,600 | 11.7% | 494 |
| | 利益率 | 18.0% | - | 32.4% | - | 34.7% | - | 32.9% | - | 28.1% | - | 51.0% |

※増減率は対前年同期比

4-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム発のブランドを数多く所有し、
グローバルで高い人気を誇る

■ 主要IPの累計販売本数および展開事例

・「バイオハザード」シリーズ 1億4,600万本



『バイオハザード RE:4』の
無料DLC『ザ・マーセナリーズ』を配信

・「モンスターハンター」シリーズ 9,400万本



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』600万本突破

・「ストリートファイター」シリーズ 5,200万本



シリーズ最新作『ストリートファイター6』200万本突破
(2023年7月7日現在)

・「ロックマン」シリーズ 4,000万本

・「デビルメイクライ」シリーズ 2,900万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ 770万本