



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2024年3月期  
第2四半期決算概況

# 発表のポイント

## ■ 上期実績

- ・ 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』、累計247万本販売
- ・ 販売本数は、前年2,130万本から2,260万本へ増加
- ・ アミューズメント施設事業は増収増益、アミューズメント機器事業の利益は前年同期並

## ■ 通期業績計画

- ・ 当上期は計画に対して順調に進捗、通期計画は据え置き
- ・ 期初計画の達成に向け、引き続きデジタルコンテンツ事業における拡販に注力

(百万円)

	2022/9	増減率	2023/9	増減率	増減	2024/3計画	増減率
売上高	49,067	-30%	74,934	53%	25,867	140,000	11%
営業利益	21,895	-24%	33,835	55%	11,940	56,000	10%
営業利益率	44.6%	-	45.2%	-	-	40.0%	-
経常利益	22,996	-23%	36,164	57%	13,168	56,000	9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	16,142	-27%	25,287	57%	9,145	40,000	9%

※増減率は対前年同期比

## < 目次 >

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 1. 2024年3月期 通期業績予想  | ・・・P 3  |
| 2. 第2四半期 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
- 想定為替レート（ドル：125円、ユーロ：135円）
- 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2四半期 決算ハイライト（連結業績①）

### ■ 2023/9 実績（連結）

（百万円）

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	増減
売上高	37,272	-14%	42,059	13%	69,995	66%	49,067	-30%	74,934	53%	25,867
営業利益	13,992	33%	17,863	28%	28,924	62%	21,895	-24%	33,835	55%	11,940
営業利益率	37.5%	-	42.5%	-	41.3%	-	44.6%	-	45.2%	-	-
経常利益	14,002	36%	17,571	26%	29,723	69%	22,996	-23%	36,164	57%	13,168
親会社株主に帰属する 四半期純利益	9,846	44%	12,993	32%	22,219	71%	16,142	-27%	25,287	57%	9,145

- 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 1,832百万円を計上

※増減率は対前年同期比

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト (連結業績②)

### ■ 2023/9 売上高・営業利益 (セグメント別)

(百万円)

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	増減	2024/3 計画	増減率
<b>売上高</b>	<b>37,272</b>	-14%	<b>42,059</b>	13%	<b>69,995</b>	66%	<b>49,067</b>	-30%	<b>74,934</b>	53%	<b>25,867</b>	<b>140,000</b>	11%
デジタルコンテンツ	29,163	-15%	35,378	21%	59,803	69%	36,062	-40%	61,275	70%	25,213	106,300	8%
アミューズメント施設	6,233	13%	4,031	-35%	5,647	40%	7,323	30%	9,169	25%	1,846	18,000	15%
アミューズメント機器	241	-89%	1,325	450%	1,611	22%	3,023	88%	2,598	-14%	-425	10,000	28%
その他	1,633	16%	1,323	-19%	2,933	122%	2,657	-9%	1,891	-29%	-766	5,700	31%
<b>営業利益</b>	<b>13,992</b>	33%	<b>17,863</b>	28%	<b>28,924</b>	62%	<b>21,895</b>	-24%	<b>33,835</b>	55%	<b>11,940</b>	<b>56,000</b>	10%
デジタルコンテンツ	14,503	23%	19,849	37%	30,216	52%	21,826	-28%	34,503	58%	12,677	58,900	10%
アミューズメント施設	915	25%	-262	-	71	-	677	854%	1,128	67%	451	1,300	6%
アミューズメント機器	67	-	18	-73%	388	2056%	1,721	344%	1,781	4%	60	3,700	8%
その他	733	7%	552	-25%	1,370	148%	1,258	-8%	614	-51%	-644	1,600	12%
調整額*	-2,227	-	-2,294	-	-3,121	-	-3,588	-	-4,192	-	-604	-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2四半期 決算ハイライト (財務状況)

### ■ 2023/9 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	2023/9	増減率	増減
現金・預金	65,657	24%	71,239	9%	107,262	51%	102,116	-5%	122,164	20%	20,048
受取手形・売掛金	15,959	14%	25,096	57%	7,932	-68%	25,097	216%	11,788	-53%	-13,309
ゲームソフト仕掛品	21,222	25%	24,443	15%	31,192	28%	38,510	23%	40,649	6%	2,139
その他	40,628	3%	42,934	6%	40,979	-5%	51,642	26%	52,093	1%	451
資産合計	143,466	16%	163,712	14%	187,365	14%	217,365	16%	226,694	4%	9,329
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%	4,104	-26%	-1,425
繰延収益	7,642	383%	6,673	-13%	8,932	34%	5,455	-39%	1,129	-79%	-4,326
その他	30,245	8%	32,543	8%	28,357	-13%	45,252	60%	39,089	-14%	-6,163
負債合計	43,731	26%	42,918	-2%	40,890	-5%	56,236	38%	44,322	-21%	-11,914
純資産合計	99,735	12%	120,794	21%	146,475	21%	161,129	10%	182,372	13%	21,243
負債純資産合計	143,466	16%	163,712	14%	187,365	14%	217,365	16%	226,694	4%	9,329

※「繰延収益」11億円は、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)

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,138	-	8,802	-	48,432	-	14,515	-	27,226	-	12,711
税金等調整前当期純利益	13,991	-	17,564	-	29,718	-	22,998	-	36,165	-	13,167
売上債権の増減額 (負数は増加)	866	-	10,156	-	18,992	-	-3,498	-	13,448	-	16,946
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-5,263	-	-2,604	-	2,592	-	-9,221	-	-2,123	-	7,098
繰延収益の増減額 (負数は増加)	2,801	-	-6,753	-	1,420	-	5,452	-	-4,429	-	-9,881
投資活動によるキャッシュ・フロー	-1,350	-	-2,451	-	-6,174	-	-1,931	-	-3,250	-	-1,319
財務活動によるキャッシュ・フロー	-3,017	-	-3,643	-	-5,591	-	-20,431	-	-9,380	-	11,051
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	57,751	-	62,183	-	100,892	-	91,445	-	107,851	-	16,406

※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を含む  
デジタル販売の伸長により増収増益

## ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	2024/3 計画
売上高	291	-15%	353	21%	598	69%	360	-40%	612	70%	1,063
コンシューマ											
パッケージ	75	-34%	73	-3%	233	219%	43	-82%	120	179%	125
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	199	-7%	248	25%	345	39%	306	-11%	476	56%	909
内デジタルライセンス収入			10	-	7	-30%	22	214%	37	68%	32
コンシューマ計	274	-17%	321	17%	578	80%	349	-40%	597	71%	1,034
内収益繰延額					-14	-	-54	-	44	-	
モバイルコンテンツ	17	42%	32	88%	19	-41%	11	-42%	15	36%	29
営業利益	145	23%	198	37%	302	52%	218	-28%	345	58%	589
営業利益率	49.7%	-	56.1%	-	50.5%	-	60.5%	-	56.3%	-	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・リピートの伸長を主因として、販売本数は過去最多

## ■ 第2四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2019/9			2020/9			2021/9			2022/9			2023/9			2024/3計画		
新作投入数 (SKU)	15			7			13			16			30			31		
販売タイトル数/国・地域数	293 / 207			292 / 209			301 / 207			304 / 213			286 / 227					
販売本数合計	増減率			増減率			増減率			増減率			増減率			増減率		
	11,100	1.8%		13,800	24.3%		19,800	43.5%		21,300	7.6%		22,600	6.1%		45,000	7.9%	
海外本数	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
	8,600	77.5%	-8.0%	12,000	87.0%	39.5%	16,200	81.8%	35.0%	16,050	75.4%	-0.9%	18,400	81.4%	14.6%	37,900	84.2%	13.1%
国内本数	2,500	22.5%	61.3%	1,800	13.0%	-28.0%	3,600	18.2%	100.0%	5,250	24.6%	45.8%	4,200	18.6%	-20.0%	7,100	15.8%	-13.4%
DL本数	8,450	76.1%	15.0%	11,400	82.6%	34.9%	13,900	70.2%	21.9%	19,500	91.5%	40.3%	20,000	88.5%	2.6%	42,500	94.4%	13.9%
パッケージ本数	2,650	23.9%	-25.4%	2,400	17.4%	-9.4%	5,900	29.8%	145.8%	1,800	8.5%	-69.5%	2,600	11.5%	44.4%	2,500	5.6%	-43.2%
リピート本数	7,750	69.8%	-8.3%	10,950	79.3%	41.3%	13,200	66.7%	20.5%	16,050	75.4%	21.6%	17,600	77.9%	9.7%	35,700	79.3%	21.8%
新作本数	3,350	30.2%	36.7%	2,850	20.7%	-14.9%	6,600	33.3%	131.6%	5,250	24.6%	-20.5%	5,000	22.1%	-4.8%	9,300	20.7%	-25.0%
主要タイトル																		
新作	『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:3』			『バイオハザード ヴェレジ』 『モンスターハンターストーリー2 ~破滅の翼~』			『モンスターハンターライズ: サンプルイク』			『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		
リピート	『モンスターハンター: ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』			『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: ワールド』			『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『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ワールド: アイスボーン』 『ドラゴンズドグマ: ダークアリスン』			『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンターライズ: サンプルイク』 『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 ヴェレジ』			『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 ヴェレジ』 『モンスターハンターライズ: サンプルイク』 『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、リピート: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）

安定的な新作タイトル投入に加え  
価格施策等を通じたリピートタイトルの拡販を推進

### ■ 第2四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 完全新作『エグゾプライマル』販売（2023年7月14日）

- ・ FY23 販売本数上位タイトル

(万本)

タイトル	FY23	累計
ストリートファイター6	247	247
バイオハザード RE:4	166	545
ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション※	142	142
バイオハザード RE:2	118	1,313
モンスターハンターライズ：サンブレイク	109	654
バイオハザード RE:3	97	804
モンスターハンターライズ	94	1,368

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



『ストリートファイター6』

### ■ 第2四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ ライセンスタイトル『モンスターハンターNow』 9月14日配信開始、  
1,000万ダウンロードを突破（2023年10月19日Niantic社のリリースより）

## 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  
利益水準はコロナ禍以前まで改善

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	2024/3計画
売上高	62	13%	40	-35%	56	40%	73	30%	91	25%	180
営業利益	9	25%	-2	-	0	-	6	854%	11	67%	13
営業利益率	14.7%	-	-	-	1.3%	-	9.2%	-	12.3%	-	7.2%
既存店売上増減率	109%	-	60%	-	136%	-	126%	-	110%	-	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	2023/9	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2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 110%
- ・ 「キッズバナネット 静岡店」（静岡県）、4月25日オープン
- ・ 「クレイジーバナネット イオンモール新居浜店」（愛媛県）、6月23日オープン



クレイジーバナネット  
イオンモール新居浜店

※増減率は対前年同期比、総店舗数の増減率は対前年度末比

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）

スマートパチスロ第1弾投入、損益は概ね前年同期並

### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	2024/3計画
売上高	2	-89%	13	450%	16	22%	30	88%	25	-14%	100
営業利益	0	-	0	-73%	3	2056%	17	344%	17	4%	37
営業利益率	27.8%	-	1.4%	-	24.1%	-	56.9%	-	68.6%	-	37.0%

### ■ パチスロ機 販売台数

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	2024/3計画
新規タイトル数	0	-	1	-	1	-	3	-	1	-	4
販売台数(千台)	-	-	3.7	-	8.5	130%	27.7	226%	18	-35%	37

※リピート販売を含む

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 合計18千台（前年同期：3機種 27.7千台販売（リピート販売含む））  
スラスロ『戦国BASARA GIGA』15千台販売ならび、リピート3千台販売



スラスロ『戦国BASARA GIGA』

※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2四半期 実績

	2019/9	増減率	2020/9	増減率	2021/9	増減率	2022/9	増減率	2023/9	増減率	2024/3計画
売上高	16	16%	13	-19%	29	122%	26	-9%	18	-29%	57
キャラクター			11	-	22	100%	25	14%	17	-32%	50
eスポーツ・映像			1	-	6	500%	1	-83%	1	0%	7
営業利益	7	7%	5	-25%	13	148%	12	-8%	6	-51%	16
キャラクター			8	-	15	88%	17	13%	12	-29%	31
eスポーツ・映像			-2	-	-1	-	-4	-	-6	-	-15
営業利益率	44.9%	-	41.7%	-	46.7%	-	47.3%	-	32.5%	-	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2四半期 事業概況

- ・ 主力ゲーム関連商品の展開を積極化
- ・ 「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2023」7月より開催
- ・ 「CAPCOM Pro Tour 2023」8月より開催



『ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2023』

※増減率は対前年同期比

Capcom Public Relations & Investor Relations Section

# 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	2023/9
売上高	81,591	-18.4%	95,308	16.8%	110,054	15.5%	125,930	14.4%	140,000	11.2%	74,934
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%	45,855
利益率	50.2%	-	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	59.3%	-	61.2%
販売管理費	18,119	-5.0%	18,145	0.1%	18,408	1.4%	23,006	25.0%	27,000	17.4%	12,019
営業利益	22,827	25.8%	34,596	51.6%	42,909	24.0%	50,812	18.4%	56,000	10.2%	33,835
利益率	28.0%	-	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	40.0%	-	45.2%
経常利益	22,957	26.2%	34,845	51.8%	44,330	27.2%	51,369	15.9%	56,000	9.0%	36,164
利益率	28.1%	-	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	40.0%	-	48.3%
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%	25,287
利益率	19.5%	-	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.6%	-	33.7%

## ●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	2023/9
デジタルコンテンツ	売上高	59,942	-27.8%	75,300	25.6%	87,534	16.2%	98,158	12.1%	106,300	8.3%	61,275
	営業利益	24,161	3.6%	37,002	53.1%	45,359	22.6%	53,504	18.0%	58,900	10.1%	34,503
	利益率	40.3%	-	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	55.4%	-	56.3%
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%	9,169
	営業利益	1,211	10.5%	149	-87.7%	652	337.6%	1,227	88.2%	1,300	5.9%	1,128
	利益率	10.0%	-	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	7.2%	-	12.3%
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%	2,598
	営業利益	2,085	-	2,407	15.4%	2,348	-2.5%	3,433	46.2%	3,700	7.8%	1,781
	利益率	31.9%	-	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	37.0%	-	68.6%
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%	1,891
	営業利益	544	-32.9%	987	81.4%	1,517	53.7%	1,433	-5.5%	1,600	11.7%	614
	利益率	18.0%	-	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	28.1%	-	32.5%

※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 1億5,000万本



『バイオハザード RE:4』の追加DLC  
『セパレート ウェイズ』が9月21日に発売

・「モンスターハンター」シリーズ 9,500万本



「モンスターハンター」シリーズ  
20周年プロジェクトを発表

・「ストリートファイター」シリーズ 5,200万本



『ストリートファイター6』Year1追加キャラクター  
第2弾「A.K.I.」が9月27日に配信

・「ロックマン」シリーズ 4,100万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ 3,000万本

・「ドラゴンズ ドグマ」シリーズ 790万本