



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2024年3月期  
第3四半期決算概況

# 発表のポイント

## ■ Q3累計実績

- ・ Q3のリピート販売本数の伸長を主因として増収増益
- ・ 新作『ストリートファイター6』、298万本販売（24年1月3日付300万本達成）
- ・ 販売本数は、前年2,910万本から3,260万本へ増加
- ・ アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業も増収増益

## ■ 通期業績計画

- ・ 11期連続の通期営業増益に向け順調に進捗

(百万円)

	2022/12	増減率	2023/12	増減率	増減	2024/3計画	増減率
売上高	79,671	-10%	106,179	33%	26,508	140,000	11%
営業利益	33,332	-5%	47,704	43%	14,372	56,000	10%
営業利益率	41.8%	-	44.9%	-	-	40.0%	-
経常利益	33,564	-7%	49,460	47%	15,896	56,000	9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	23,610	-12%	34,636	47%	11,026	40,000	9%

※増減率は対前年同期比

## < 目次 >

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 1. 2024年3月期 連結業績予想  | ・・・P 3  |
| 2. 第3四半期 決算ハイライト    | ・・・P 4  |
| 3. 事業セグメント別概況       | ・・・P 6  |
| 4. 補足：主要経営指標・主要IP紹介 | ・・・P 12 |

### 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

※増減率は対前年同期比

- コンシューマー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

# 2-1. 第3四半期 決算ハイライト (連結業績)

## ■ 2023/12 実績 (連結・セグメント別)

(百万円)

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	増減	2024/3 計画	増減率
<b>売上高</b>	52,908	-14%	64,867	23%	88,163	36%	79,671	-10%	106,179	33%	26,508	140,000	11%
デジタルコンテンツ	40,589	-15%	48,966	21%	70,453	44%	61,242	-13%	81,436	33%	20,194	106,300	8%
アミューズメント施設	9,201	14%	7,018	-24%	8,992	28%	11,357	26%	13,847	22%	2,490	18,000	15%
アミューズメント機器	663	-79%	6,712	912%	4,937	-26%	3,699	-25%	8,020	117%	4,321	10,000	28%
その他	2,453	17%	2,170	-12%	3,781	74%	3,371	-11%	2,875	-15%	-496	5,700	31%
<b>営業利益</b>	18,448	37%	24,382	32%	35,096	44%	33,332	-5%	47,704	43%	14,372	56,000	10%
デジタルコンテンツ	19,885	30%	24,787	25%	35,894	45%	34,619	-4%	47,361	37%	12,742	58,900	10%
アミューズメント施設	1,187	37%	86	-93%	419	387%	1,013	142%	1,547	53%	534	1,300	6%
アミューズメント機器	376	-	2,431	547%	1,932	-21%	2,068	7%	4,560	121%	2,492	3,700	8%
その他	358	-64%	861	141%	1,549	80%	1,219	-21%	642	-47%	-577	1,600	12%
調整額*	-3,358	-	-3,785	-	-4,699	-	-5,588	-	-6,406	-	-818	-9,500	-
<b>営業利益率</b>	34.9%	-	37.6%	-	39.8%	-	41.8%	-	44.9%	-	-	40.0%	-
<b>経常利益</b>	18,702	38%	24,088	29%	36,148	50%	33,564	-7%	49,460	47%	15,896	56,000	9%
<b>親会社株主に帰属する四半期純利益</b>	13,065	42%	17,523	34%	26,708	52%	23,610	-12%	34,636	47%	11,026	40,000	9%

※増減率は対前年同期比 ※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。

- デジタルコンテンツ事業をはじめ、各事業が順調に推移し、前年同期比で増収増益
- 営業外収益 為替差益 1,018百万円を計上

## 2-2. 第3四半期 決算ハイライト（財務状況）

### ■ 2023/12 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	2023/12	増減率	増減
現金・預金	65,657	24%	71,239	9%	107,262	51%	102,116	-5%	108,008	6%	5,892
受取手形・売掛金	15,959	14%	25,096	57%	7,932	-68%	25,097	216%	12,472	-50%	-12,625
ゲームソフト仕掛品	21,222	25%	24,443	15%	31,192	28%	38,510	23%	46,157	20%	7,647
その他	40,628	3%	42,934	6%	40,979	-5%	51,642	26%	56,288	9%	4,646
資産合計	143,466	16%	163,712	14%	187,365	14%	217,365	16%	222,925	3%	5,560
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%	4,966	-10%	-563
繰延収益	7,642	383%	6,673	-13%	8,932	34%	5,455	-39%	1,056	-81%	-4,399
その他	30,245	8%	32,543	8%	28,357	-13%	45,252	60%	33,157	-27%	-12,095
負債合計	43,731	26%	42,918	-2%	40,890	-5%	56,236	38%	39,179	-30%	-17,057
純資産合計	99,735	12%	120,794	21%	146,475	21%	161,129	10%	183,745	14%	22,616
負債純資産合計	143,466	16%	163,712	14%	187,365	14%	217,365	16%	222,925	3%	5,560

※増減率は対前年同期比

\*「繰延収益」10億円は、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）

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	15,061	-	7,867	-	41,461	-	9,455	-	21,333	-	11,878
税金等調整前当期純利益	18,690	-	24,078	-	36,142	-	33,551	-	49,598	-	16,047
売上債権の増減額（負数は増加）	7,700	-	4,382	-	15,253	-	-797	-	12,787	-	13,584
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-8,848	-	-2,729	-	-1,701	-	-8,886	-	-7,909	-	977
繰延収益の増減額（負数は増加）	2,169	-	-7,450	-	1,595	-	-5,357	-	-4,502	-	855
投資活動によるキャッシュ・フロー	-2,799	-	-3,372	-	-6,724	-	-2,786	-	-5,097	-	-2,311
財務活動によるキャッシュ・フロー	-5,208	-	-6,439	-	-9,537	-	-25,233	-	-15,399	-	9,834
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	59,538	-	57,366	-	89,848	-	78,966	-	92,898	-	13,932

# 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

## コンシューマでのデジタル販売の伸長により増収増益

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	2024/3	計画
<b>売上高</b>	<b>405</b>	-15%	<b>489</b>	21%	<b>704</b>	44%	<b>612</b>	-13%	<b>814</b>	33%	<b>1,063</b>	
コンシューマ												
パッケージ	97	-41%	99	2%	256	159%	102	-60%	141	38%	125	
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	282	-5%	343	22%	418	22%	490	17%	648	32%	909	
内デジタルライセンス収入			29	-	8	-72%	25	213%	51	104%	32	
コンシューマ計	379	-18%	442	17%	674	52%	592	-12%	790	33%	1,034	
内収益繰延額					-16	-	53	-	43	-		
モバイルコンテンツ	26	53%	47	81%	30	-36%	20	-33%	24	20%	29	
<b>営業利益</b>	<b>198</b>	30%	<b>247</b>	25%	<b>358</b>	45%	<b>346</b>	-4%	<b>473</b>	37%	<b>589</b>	
<b>営業利益率</b>	<b>49.0%</b>	-	<b>50.6%</b>	-	<b>50.9%</b>	-	<b>56.5%</b>	-	<b>58.2%</b>	-	<b>55.4%</b>	

※増減率は対前年同期比

※ 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・リピートの伸長を主因として、販売本数は過去最多

## ■ 第3四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2019/12			2020/12			2021/12			2022/12			2023/12			2024/3計画		
新作投入数 (SKU)	22			11			19			27			33			31		
販売タイトル数/国・地域数	296 / 213			293 / 213			301 / 211			310 / 219			287 / 232					
販売本数合計	増減率			増減率			増減率			増減率			増減率			増減率		
	16,500	-0.6%		19,800	20.0%		25,800	30.3%		29,100	12.8%		32,600	12.0%		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
	13,350	80.9%	-6.0%	17,100	86.4%	28.1%	21,550	83.5%	26.0%	22,750	78.2%	5.6%	26,800	82.2%	17.8%	37,900	84.2%	13.1%
国内本数	3,150	19.1%	31.3%	2,700	13.6%	-14.3%	4,250	16.5%	57.4%	6,350	21.8%	49.4%	5,800	17.8%	-8.7%	7,100	15.8%	-13.4%
DL本数	12,800	77.6%	15.3%	16,200	81.8%	26.6%	18,700	72.5%	15.4%	26,550	91.2%	42.0%	29,300	89.9%	10.4%	42,500	94.4%	13.9%
パッケージ本数	3,700	22.4%	-32.7%	3,600	18.2%	-2.7%	7,100	27.5%	97.2%	2,550	8.8%	-64.1%	3,300	10.1%	29.4%	2,500	5.6%	-43.2%
レポート本数	12,200	73.9%	-2.4%	15,800	79.8%	29.5%	18,200	70.5%	15.2%	22,000	75.6%	20.9%	26,700	81.9%	21.4%	35,700	79.3%	21.8%
新作本数	4,300	26.1%	4.9%	4,000	20.2%	-7.0%	7,600	29.5%	90.0%	7,100	24.4%	-6.6%	5,900	18.1%	-16.9%	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 ヴィレッジ』 『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』 『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』 『モンスターハンター：ワールド』 『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ライズ』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『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: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 ヴィレッジ』 『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』			『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：サンブレイク』 『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』			『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）

新作情報に加え中長期的な価格政策が奏功し、  
新作・リピートタイトルの販売本数が伸長

## ■ 第3四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・『ストリートファイター 6』 300万本販売（2024年1月3日時点）
- ・『バイオハザード RE:4』 累計648万本
- ・シリーズ最新作『モンスターハンターワールド』が2025年に発売予定を発表、  
「モンスターハンター」シリーズのリピート販売本数が伸長
- ・第3四半期（3ヵ月）販売本数は、前年780万本から1,000万本へ増加

### ・ 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	298	298
バイオハザード RE:4	269	648
バイオハザード RE:2	166	1,361
モンスターハンターライズ：サンブレイク	164	710
ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション※	151	151
モンスターハンターライズ	146	1,420
バイオハザード ヴィレッジ	142	939
バイオハザード RE:3	136	843
モンスターハンターワールド：アイスボーン	133	1,163

※「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』の追加コスチューム  
「Outfit 3」が12月1日より販売開始

## 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を上回る

### ■ 第3四半期 実績

(億円)

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	2024/3計画
売上高	92	14%	70	-24%	89	28%	113	26%	138	22%	180
営業利益	11	37%	0	-93%	4	387%	10	142%	15	53%	13
営業利益率	12.9%	-	1.2%	-	4.7%	-	8.9%	-	11.2%	-	7.2%
既存店売上増減率	107%	-	72%	-	122%	-	121%	-	111%	-	105%

※増減率は対前年同期比

### ■ 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	2023/12	増減率	2024/3計画
出店	3	-	1	-	2	-	5	-	3	-	4
退店	0	-	0	-	1	-	2	-	0	-	0
総店舗数	40	8%	41	3%	42	2%	45	7%	48	7%	49

※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

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 111%
- ・ 第1四半期オープンの2店舗に加え、  
「カプセルラボ 原宿竹下通り店」（東京都）、12月15日オープン



カプセルラボ 原宿竹下通り店

## 3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

遊技機のEC販売プラットフォームへスマートパチスロ第2弾投入  
安定的な新作投入により増収増益

### ■ 第3四半期 実績

（億円）

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	2024/3計画
売上高	6	-79%	67	912%	49	-26%	36	-25%	80	117%	100
営業利益	3	-	24	546%	19	-21%	20	7%	45	121%	37
営業利益率	56.7%	-	36.2%	-	39.1%	-	55.9%	-	56.9%	-	37.0%

※増減率は対前年同期比

### ■ パチスロ機 販売台数

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	2024/3計画
新規タイトル数	0	-	2	-	2	-	3	-	2	-	4
販売台数(千台)	0	-	21.0	-	18.0	-14%	32.0	78%	28.4	-11%	37

※増減率は対前年同期比 ※リピート販売を含む

### ■ 第3四半期 事業概況

- ・ 合計28.4千台（前年同期：3機種 32千台販売（リピート販売含む））
- ・ スマスロ『戦国BASARA GIGA』15千台販売、
- ・ スマスロ『バイオハザード ヴィレッジ』10.4千台販売ならび、リピート3千台販売



スマスロ『バイオハザード ヴィレッジ』

## 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3四半期 実績

(億円)

	2019/12	増減率	2020/12	増減率	2021/12	増減率	2022/12	増減率	2023/12	増減率	2024/3計画
売上高	24	17%	21	-12%	37	74%	33	-11%	28	-15%	57
キャラクター			18	-	30	67%	31	3%	26	-16%	50
eスポーツ・映像			3	-	7	133%	2	-71%	1	-50%	7
営業利益	3	-64%	8	141%	15	80%	12	-21%	6	-47%	16
キャラクター			13	-	20	54%	21	5%	17	-19%	31
eスポーツ・映像			-4	-	-5	-	-8	-	-11	-	-15
営業利益率	14.6%	-	39.7%	-	41.0%	-	36.2%	-	22.3%	-	28.1%

※増減率は対前年同期比

※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3四半期 事業概況

- ・主力ゲーム関連商品の展開を積極化
- ・Netflixアニメシリーズ『鬼武者』11月より全世界配信
- ・引き続き「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2023」、  
「CAPCOM Pro Tour 2023」を世界各地で開催し、シリーズ最新作  
『ストリートファイター6』のブランド向上を図る



Courtesy of Netflix  
Netflixシリーズ『鬼武者』

# 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	2023/12
売上高	81,591	-18.4%	95,308	16.8%	110,054	15.5%	125,930	14.4%	140,000	11.2%	106,179
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%	66,051
利益率	50.2%	-	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	59.3%	-	62.2%
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%	18,346
営業利益	22,827	25.8%	34,596	51.6%	42,909	24.0%	50,812	18.4%	56,000	10.2%	47,704
利益率	28.0%	-	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	40.0%	-	44.9%
経常利益	22,957	26.2%	34,845	51.8%	44,330	27.2%	51,369	15.9%	56,000	9.0%	49,460
利益率	28.1%	-	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	40.0%	-	46.6%
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%	34,636
利益率	19.5%	-	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.6%	-	32.6%

※増減率は対前年同期比

## ●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	2023/12	
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%	81,436
	営業利益	24,161	3.6%	37,002	53.1%	45,359	22.6%	53,504	18.0%	58,900	10.1%	47,361
	利益率	40.3%	-	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	55.4%	-	58.2%
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%	13,847
	営業利益	1,211	10.5%	149	-87.7%	652	337.6%	1,227	88.2%	1,300	5.9%	1,547
	利益率	10.0%	-	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	7.2%	-	11.2%
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%	8,020
	営業利益	2,085	-	2,407	15.4%	2,348	-2.5%	3,433	46.2%	3,700	7.8%	4,560
	利益率	31.9%	-	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	37.0%	-	56.9%
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%	2,875
	営業利益	544	-32.9%	987	81.4%	1,517	53.7%	1,433	-5.5%	1,600	11.7%	642
	利益率	18.0%	-	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	28.1%	-	22.3%

※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 1億5,400万本



無料DLC『バイオハザード RE:4 VRモード』が  
12月8日より配信

・「モンスターハンター」シリーズ 9,700万本



シリーズ最新作『モンスターハンターワイルズ』  
を2025年に投入予定

・「ストリートファイター」シリーズ 5,300万本



『ストリートファイター6』Year1追加キャラクター  
第3弾「エド」が2月に配信予定

・「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 840万本