

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 東証第1部)
連絡先 広報 IR 室
電話番号 (06)-6920-3623

**2021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、
全ての利益項目で4期連続の過去最高益を達成**

～営業利益は51.6%増、当期純利益56.3%増と8期連続の営業増益を達成～

株式会社カプコンの2021年3月期連結業績(2020年4月1日～2021年3月31日)は、売上高は953億8百万円(前期比16.8%増)、営業利益は345億96百万円(前期比51.6%増)、経常利益は348億45百万円(前期比51.8%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は249億23百万円(前期比56.3%増)となりました。

当連結会計年度は、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業において、継続して積極的に推進してきたデジタル販売が奏功したことに加え、『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード RE:3』といった大型新作タイトルと『モンスターハンターワールド:アイスボーン』などのリピートタイトルの販売が拡大し、業績向上のけん引役を果たしました。この結果、デジタル販売を主軸とした事業戦略のもと、販売地域の拡大と長期販売の実現に伴い海外収益が伸長したことにより、8期連続の営業増益を達成するとともに、営業利益以下全ての利益項目で4期連続の過去最高益となりました。

なお、2022年3月期の連結業績予想につきましては、売上高1,000億円、営業利益420億円と9期連続の営業増益ならびに全ての利益項目で5期連続の過去最高益を見込みます。

1. 2021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
2021年3月期	95,308	34,596	34,845	24,923	116 74
2020年3月期	81,591	22,827	22,957	15,949	74 70

(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. 2022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
2022年3月期	100,000	42,000	42,000	30,000	140 52

(注)1. 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。

2. 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、連結業績予想における「1株当たり当期純利益」については、当該株式分割の影響を考慮しております。

3. 2021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)

	2020年3月期	2021年3月期	増減率
売上高	59,942	75,300	25.6%
営業利益	24,161	37,002	53.1%
営業利益率	40.3%	49.1%	-

- ① 当事業におきましては、シリーズ最新作『モンスターハンターライズ』(Nintendo Switch 用)が今年3月の発売から早々に全世界で出荷本数400万本を突破するなど好調に推移したほか、『バイオハザード RE:3』(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)も390万本と順調に販売本数を伸ばしました。また、前期発売の『モンスターハンターワールド:アイスボーン』(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)や前期以前に発売した『バイオハザード RE:2』(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)など、採算性の高いリピータイトルも根強い人気により利益を押し上げました。さらに、次世代ゲーム機向けタイトル『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』(プレイステーション5、Xbox Series X|S 用)を発売しました。
- ② 加えて、モバイルコンテンツにおいては、日本国内で『ロックマン X DiVE』(Android、iOS 用)のサービスを開始したほか、協業タイトル『街覇:対決(ストリートファイター:デュエル)』(Android、iOS 用)の中国でのサービス開始に伴うライセンス収益が利益に貢献しました。
- ③ この結果、売上高は753億円(前期比25.6%増)、営業利益は370億2百万円(前期比53.1%増)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(百万円)

	2020年3月期	2021年3月期	増減率
売上高	12,096	9,871	△18.4%
営業利益	1,211	149	△87.7%
営業利益率	10.0%	1.5%	-

- ① 当事業におきましては、昨年5月の緊急事態宣言の解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。当期は、当社の人気キャラクターグッズの物販専門店「カプコンストアオーサカ」(大阪府)の新規出店をはじめとして既存店「プラサカプコン高知店」の大型リニューアルを行うなど、地域に根付いた店舗展開、運営を推進してまいりました。
- ② この結果、施設数は41店舗となり、売上高は98億71百万円(前期比18.4%減)、営業利益は1億49百万円(前期比87.7%減)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(百万円)

	2020年3月期	2021年3月期	増減率
売上高	6,533	7,090	8.5%
営業利益	2,085	2,407	15.4%
営業利益率	31.9%	33.9%	-

- ① 当事業におきましては、感染症拡大に伴いホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたこともあり、全般的に新機種への需要が鈍化する中、『モンスターハンター:ワールド』が好調に推移したほか、『リングにかける 1 ワールドチャンピオンカーニバル編』および『バイオハザード7 レジデント イービル』を投入し、収益を下支えしました。
- ② この結果、売上高は70億90百万円(前期比8.5%増)、営業利益は24億7百万円(前期比15.4%増)となりました。

(4) その他事業

(百万円)

	2020年3月期	2021年3月期	増減率
売上高	3,018	3,045	0.9%
営業利益	544	987	81.2%
営業利益率	18.0%	32.4%	-

- ① その他事業につきましては、当社ブランド価値向上に向け、グローバルでの積極的な展開を図り、シリーズ初の「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が昨年 12 月に海外で公開され、国内は今年 3 月に『モンスターハンターライズ』の発売日と同日に公開するなど、主力 IP を活用した映像化やキャラクターグッズ等の販売拡大に注力しました。
- ② また、e スポーツにおいては、感染症拡大の影響によりオンライン形式のイベントに切り替えて実施しました。昨年 6 月に開始した個人戦「CAPCOM Pro Tour Online 2020」ならびに昨秋から開始したチーム戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」および「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2020」ともに、多くのプレイヤーが参加し熱戦が繰り広げられ、さらなるユーザー層の拡大につながりました。
- ③ この結果、売上高は 30 億 45 百万円(前期比 0.9%増)、営業利益は 9 億 87 百万円(前期比 81.2%増)となりました。