



株式会社カプコン
(東証一部：9697)

2022年3月期
第3四半期決算概況

■ 第3四半期 実績

- ・ 前年同期比で増収増益、大型新作とリピートタイトルのデジタル販売が貢献
- ・ 通期業績計画に対して、各利益項目は想定通りに推移
- ・ 新型コロナウイルス感染拡大抑止に向け、安全を優先して事業を運営
- ・ 2022年4月、東証の新市場区分においてプライム市場へ移行予定

■ 通期業績 計画

- ・ 通期業績計画は、期初計画から変更なし
- ・ PC向け『モンスターハンターライズ』、2022年1月12日（日本時間1月13日）発売

< 目次 >

- | | |
|-----------------------|---------|
| 1. 2022年3月期 通期業績計画 | ・・・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 7 |
| 4. 当期の予定 | ・・・P 13 |
| 5. (補足) 主要経営指標・主要IP紹介 | ・・・P 14 |

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. 2022年3月期 通期業績計画

デジタルコンテンツ事業の安定的な拡大を主因として
9期連続の営業増益および全利益項目で過去最高を目指す

(百万円)

	2021/3	2022/3計画	増減
売上高	95,308	100,000	4,692
営業利益	34,596	42,000	7,404
営業利益率	36.3%	42.0%	-
経常利益	34,845	42,000	7,155
親会社株主に帰属する 当期純利益	24,923	30,000	5,077

※2021年5月10日発表の通期業績計画から変更なし。

- 1株当たり予想当期純利益 140円52銭
- 配当は 中間 18円、期末 18円の年間 36円を予定

※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実施

2-1. 第3四半期 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2020/12 実績 vs. 2021/12 実績

(百万円)

	2020/12	2021/12	増減
売上高	64,867	88,163	23,296
営業利益	24,382	35,096	10,714
営業利益率	37.6%	39.8%	-
経常利益	24,088	36,148	12,060
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17,523	26,708	9,185

- コンシューマでの大型新作2タイトル投入およびデジタル販売の貢献を主因として
前年同期比で増収増益
- 営業外収益として関係会社整理益 761百万円を計上

2-1. 第3四半期 決算ハイライト (連結業績②)

■ 2021/12 売上高・営業利益 (セグメント別)

	2020/12	2021/12	増減	2022/3 計画
	(百万円)			
売上高	64,867	88,163	23,296	100,000
デジタルコンテンツ	48,966	70,453	21,487	77,800
アミューズメント施設	7,018	8,992	1,974	13,000
アミューズメント機器	6,712	4,937	-1,775	5,500
その他	2,170	3,781	1,611	3,700
営業利益	24,382	35,096	10,714	42,000
デジタルコンテンツ	24,787	35,894	11,107	44,800
アミューズメント施設	86	419	333	700
アミューズメント機器	2,431	1,932	-499	2,000
その他	861	1,549	688	1,000
調整額※	-3,785	-4,699	-914	-6,500

※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。

2-2. 第3四半期 決算ハイライト（財務状況）

■ 2021/12 貸借対照表 / 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	2021/3	2021/12	増減
流動資産	127,391	141,299	13,908
現金・預金	71,239	100,774	29,535
受取手形・売掛金	25,096	9,866	-15,230
ゲームソフト仕掛品	24,443	26,148	1,705
その他	6,613	4,511	-2,102
固定資産	36,321	34,531	-1,790
資産合計	163,712	175,831	12,119
負債の部			
流動負債	32,590	26,561	-6,029
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,702	3,393	-309
繰延収益	6,673	8,338	1,665
その他	22,215	14,830	-7,385
固定負債	10,327	10,251	-76
負債合計	42,918	36,813	-6,105
純資産の部			
株主資本	120,967	138,920	17,953
その他	-173	96	269
純資産合計	120,794	139,017	18,223
負債純資産合計	163,712	175,831	12,119

《キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2020/12	2021/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,867	41,461	33,594
税金等調整前四半期純利益	24,078	36,142	12,064
売上債権の増減額 (負数は増加)	4,382	15,253	10,871
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-2,729	-1,701	1,028
投資活動によるキャッシュ・フロー	-3,372	-6,724	-3,352
財務活動によるキャッシュ・フロー	-6,439	-9,537	-3,098
現金及び現金同等物に係る 換算差額	-361	605	966
現金及び現金同等物の増減額	-2,305	25,804	28,109
現金及び現金同等物の期首残高	59,672	64,043	4,371
現金及び現金同等物の 四半期末残高	57,366	89,848	32,482

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

コンシューマでの大型新作およびリピートタイトルの貢献により
パッケージ・デジタル売上高とも伸長

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2019/12	2020/12	2021/12	2022/3 計画
売上高	405	489	704	778
コンシューマ				
パッケージ	97	99	256	218
デジタル(デジタルライセンス含)	282	343	418	515
内デジタルライセンス収入		29	8	5
コンシューマ計	379	442	674	733
内収益繰延額			-16	
モバイルコンテンツ	26	47	30	45
営業利益	198	247	358	448
営業利益率	49.0%	50.6%	50.9%	57.6%

※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一過性の収入

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

販売本数は前年同期比で増加
海外・デジタル本数始め、全ての項目で伸長

■ 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		2022/3計画	
新作投入数（SKU）	22		11		19		24	
販売タイトル数/国・地域数					301 / 211			
販売本数合計	16,500		19,800		25,800		32,000	
海外本数	13,350	80.9%	17,100	86.4%	21,550	83.5%	26,400	82.5%
国内本数	3,150	19.1%	2,700	13.6%	4,250	16.5%	5,600	17.5%
DL本数	12,800	77.6%	16,200	81.8%	18,700	72.5%	26,500	82.8%
パッケージ本数	3,700	22.4%	3,600	18.2%	7,100	27.5%	5,500	17.2%
旧作本数	12,200	73.9%	15,800	79.8%	18,200	70.5%	23,900	74.7%
新作本数	4,300	26.1%	4,000	20.2%	7,600	29.5%	8,100	25.3%
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～』		『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～』	
旧作	『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』 『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 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』	

※新作:今期発売タイトル、旧作: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。

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

主カブランド新作の拡販に注力
シリーズ過去タイトルの積極販売により相乗効果を図る

■ 第3四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 新作『バイオハザード ヴィレッジ』、570万本を突破
「Golden Joystick Awards 2021」にて、
「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」を含む4部門受賞
- ・ 『バイオハザード7 レジデント イービル』、6期連続で100万本以上を販売
- ・ 新作『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』、140万本を突破
- ・ 『モンスターハンターライズ』、800万本を突破（2022年1月18日時点）



『バイオハザード ヴィレッジ』

■ 第3四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既発売タイトルは安定的に推移

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新型コロナ動向を踏まえた運営を継続
既存店売上は前年比で回復基調

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2019/12	2020/12	2021/12	2022/3計画
売上高	92	70	89	130
営業利益	11	0	4	7
営業利益率	12.9%	1.2%	4.7%	5.4%
既存店売上前年比	107%	72%	122%	123%

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	2020/3	2021/3	2021/12	2022/3計画
出店	3	1	2	2
退店	0	0	1	1
総店舗数	40	41	42	42

■ 第3四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 122%

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

主力IPを活用した新機種の安定的な供給を図る

■ 第3四半期 実績

(億円)

	2019/12	2020/12	2021/12	2022/3計画
売上高	6	67	49	55
営業利益	3	24	19	20
営業利益率	56.7%	36.2%	39.1%	36.4%

■ 第3四半期 事業概況

- ・ 新規2機種、販売18千台（前年同期：2機種 21千台）
- ・ 新型パチスロ機『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』、10千台販売
2021年12月6日稼働



『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』

3-4. 事業セグメント別概況（その他事業）

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	2020/12	2021/12	2022/3計画
売上高	24	21	37	37
ライセンス・映像		20	36	35
eスポーツ		1	1	2
営業利益	3	8	15	10
ライセンス・映像		14	20	19
eスポーツ		-6	-5	-9
営業利益率	14.6%	39.7%	41.0%	27.0%

■ 第3四半期 事業概況

- ・ ハリウッド実写映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』、2021年11月24日から海外で順次公開
- ・ eスポーツチーム戦「ストリートファイターリーグ」を、日米各々で開催



『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』
©2021 Sony Pictures Digital Productions Inc.
All rights reserved.

4. 当期の予定

■ デジタルコンテンツ事業

- ・ PC向け『モンスターハンターライズ』、2022年1月12日（日本時間1月13日）発売
- ・ コンシューマにおける新作・リピートタイトルの拡販を継続
- ・ 次期のパイプライン拡充に向けタイトル開発を推進

■ アミューズメント機器事業

- ・ パチスロ機『デビル メイ クライ 5』、2022年3月投入予定

■ その他事業

- ・ 実写映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』、
2022年1月28日から日本で公開予定
- ・ eスポーツ「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2021」グランドファイナル、
2022年1月29日に開催予定

5-1. (補足) 主要経営指標

● 経営成績

(百万円)

	2020/3	2021/3	2022/3 計画	前期比	2021/12
売上高	81,591	95,308	100,000	104.9%	88,163
売上総利益	40,947	52,741	62,000	117.6%	49,605
利益率	50.2%	55.3%	62.0%	-	56.3%
販売管理費	18,119	18,145	20,000	110.2%	14,509
営業利益	22,827	34,596	42,000	121.4%	35,096
利益率	28.0%	36.3%	42.0%	-	39.8%
経常利益	22,957	34,845	42,000	120.5%	36,148
利益率	28.1%	36.6%	42.0%	-	41.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	15,949	24,923	30,000	120.4%	26,708
利益率	19.5%	26.1%	30.0%	-	30.3%

● セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

		2020/3	2021/3	2022/3 計画	前期比	2021/12
デジタルコンテンツ	売上高	59,942	75,300	77,800	103.3%	70,453
	営業利益	24,161	37,002	44,800	121.1%	35,894
	利益率	40.3%	49.1%	57.6%	-	50.9%
アミューズメント施設	売上高	12,096	9,871	13,000	131.7%	8,992
	営業利益	1,211	149	700	469.8%	419
	利益率	10.0%	1.5%	5.4%	-	4.7%
アミューズメント機器	売上高	6,533	7,090	5,500	77.6%	4,937
	営業利益	2,085	2,407	2,000	83.1%	1,932
	利益率	31.9%	33.9%	36.4%	-	39.1%
その他	売上高	3,018	3,045	3,700	121.5%	3,781
	営業利益	544	987	1,000	101.3%	1,549
	利益率	18.0%	32.4%	27.0%	-	41.0%

5-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム発のブランドを多数所有し、
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 1億2,300万本



『バイオハザード ヴィレッジ』

「Golden Joystick Awards 2021」で「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」を含む4部門で受賞

・「ストリートファイター」シリーズ 4,700万本



『ストリートファイターV チャンピオンエディション』
追加キャラクター「ルーク」配信

・「モンスターハンター」シリーズ 7,800万本



PC向け『モンスターハンターライズ』
2022年1月13日発売

・「ロックマン」シリーズ 3,700万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ 2,500万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,400万本