



株式会社カプコン
(東証プライム：9697)

2022年3月期
決算短信補足資料

< 目 次 >

1. 決算ハイライト	…P 2
2. 事業セグメント別概況	…P 6

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。

1-1. 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2021/3 実績 対 2022/3 実績

(百万円)

	2021/3	2022/3	増減
売上高	95,308	110,054	14,746
営業利益	34,596	42,909	8,313
経常利益	34,845	44,330	9,485
親会社株主に帰属する 当期純利益	24,923	32,553	7,630

- コンシューマでの販売本数増を主因とし、増収増益
- 全ての利益項目で過去最高を更新、営業利益は9期連続の増益
- 1株当たり当期純利益152円48銭
- 期末配当は28円、年間配当46円（配当性向30.2%）
- 自己資本利益率（ROE）は24.4%へと向上

1-1. 決算ハイライト（連結業績②）

■ 2022/3 修正計画※ 対 2022/3 実績

(百万円)

	2022/3 修正計画	2022/3	増減
売上高	110,000	110,054	54
営業利益	42,800	42,909	109
営業利益率	38.9%	39.0%	-
経常利益	44,300	44,330	30
親会社株主に帰属する 当期純利益	32,500	32,553	53

※ 2022年4月21日に2022年3月期 連結業績予想を修正

■ 概ね修正業績予想通りに推移

1-1. 決算ハイライト（連結業績③）

■ 2022/3 売上高・営業利益 セグメント別増減

(百万円)

	2021/3	2022/3	増減
売上高	95,308	110,054	14,746
デジタルコンテンツ	75,300	87,534	12,234
アミューズメント施設	9,871	12,404	2,533
アミューズメント機器	7,090	5,749	-1,341
その他	3,045	4,366	1,321
営業利益	34,596	42,909	8,313
デジタルコンテンツ	37,002	45,359	8,357
アミューズメント施設	149	652	503
アミューズメント機器	2,407	2,348	-59
その他	987	1,517	530
調整額※	-5,951	-6,967	-1,016

※ 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におけるコンシューマが売上高、営業利益を牽引

1-2. 決算ハイライト（連結財務状況）

■ 2022/3 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	2022/3	増減
流動資産	127,391	151,312	23,921
現金・預金	71,239	107,262	36,023
受取手形・売掛金	25,096	7,932	-17,164
ゲームソフト仕掛品	24,443	31,192	6,749
その他	6,613	4,926	-1,687
固定資産	36,321	36,053	-268
資産合計	163,712	187,365	23,653
負債の部			
流動負債	32,590	30,742	-1,848
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,702	3,601	-101
繰延収益	6,673	8,932	2,259
その他	22,215	18,209	-4,006
固定負債	10,327	10,147	-180
負債合計	42,918	40,890	-2,028
純資産の部			
株主資本	120,967	144,765	23,798
その他	-173	1,710	1,883
純資産合計	120,794	146,475	25,681
負債純資産合計	163,712	187,365	23,653

《キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2021/3	2022/3	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,625	46,947	32,322
税金等調整前当期純利益	34,828	44,322	9,494
売上債権の増減額 (負数は増加)	-9,028	17,208	26,236
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-3,213	-6,744	-3,531
投資活動によるキャッシュ・フロー	-4,233	-7,426	-3,193
財務活動によるキャッシュ・フロー	-6,965	-9,980	-3,015
現金及び現金同等物に係る 換算差額	944	2,050	1,106
現金及び現金同等物の増減額	4,371	31,592	27,221
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期末残高	64,043	95,635	31,592

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績①

コンシューマでの大型新作の貢献および、
リピート販売の伸長を主因として増収増益

■ 2022年3月期 実績および売上内訳

(億円)

	2020/3	2021/3	2022/3	増減
売上高	599	753	875	122
コンシューマ				
パッケージ	129	208	300	92
デジタル販売 (デジタルライセンス含む)	426	480	533	53
内デジタルライセンス収入	26	30	9	-21
コンシューマ計	555	688	833	145
内収益繰延額		-22	-19	3
モバイルコンテンツ	44	65	42	-23
営業利益	241	370	453	83
営業利益率	40.3%	49.1%	51.8%	-

※ 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

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績②

海外での伸長を主因として、販売本数は過去最多

■ 2022年3月期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/3		2021/3		2022/3		増減	
新作投入数（SKU）	35		14		24		10	
販売タイトル数/国・地域数	305 / 220		301 / 216		304 / 219		3 / 3	
販売本数合計	25,500		30,100		32,600		2,500	
海外本数	21,450	84.1%	24,350	80.9%	27,100	83.1%	2,750	-
国内本数	4,050	15.9%	5,750	19.1%	5,500	16.9%	-250	-
DL本数	20,550	80.6%	23,150	76.9%	24,600	75.5%	1,450	-
パッケージ本数	4,950	19.4%	6,950	23.1%	8,000	24.5%	1,050	-
旧作本数	18,200	71.4%	20,500	68.1%	24,000	73.6%	3,500	-
新作本数	7,300	28.6%	9,600	31.9%	8,600	26.4%	-1,000	-
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』		『モンスターハンターライズ』 『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ズ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』 『ストリートファイターV』 『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』		『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』			

※ 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。

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績③

主カブランド新作の拡販および、
シリーズ過去タイトルの長期販売に注力

■ 2022年3月期 概況（コンシューマ）

- ・ 新作『バイオハザード ヴィレッジ』、610万本を販売
- ・ 新作『モンスターハンターシリーズ2 ～破滅の翼～』、150万本を販売
- ・ 前期発売『モンスターハンターライズ』、当期410万本販売
- ・ 『バイオハザード 7 レジデント イービル』、当期180万本販売、
新作投入との相乗効果で、6期連続で100万本以上販売



『バイオハザード ヴィレッジ』

■ 2022年3月期 概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既存タイトルの運営を継続

2-2. アミューズメント施設事業 実績

新店および既存店の貢献により増収増益
新型コロナウイルス感染対策を継続

■ 2022年3月期 実績

(億円)

	2020/3	2021/3	2022/3	増減
売上高	120	98	124	26
営業利益	12	1	6	5
営業利益率	10.0%	1.5%	5.3%	-
既存店売上前年比	103%	78%	119%	-

■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

	2020/3	2021/3	2022/3	増減
出 店	3	1	2	1
退 店	0	0	1	1
総店舗数	40	41	42	1

■ 2022年3月期 概況

- ・ 既存店売上 対前期比（12カ月累計）：119%
- ・ 2店舗出店（21年6月「プラサカパソコン ミッテン府中店」、21年7月「MIRAINO イオンモール白山店」）
- ・ 新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、一部店舗で時短営業を実施

2-3. アミューズメント機器事業 実績

新機種3機種を安定的に投入

■ 2022年3月期 実績

(億円)

	2020/3	2021/3	2022/3	増減
売上高	65	70	57	-13
営業利益	20	24	23	-1
営業利益率	31.9%	33.9%	40.8%	-

■ 2022年3月期 概況

- ・『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』を含む3機種を投入し、計26千台を販売（前期は、3機種 27千台を販売）



『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』

2-4. その他事業 実績

キャラクター・映像ビジネスは順調に成長
eスポーツではオンラインを活用し、裾野拡大を継続

■ 2022年3月期 実績

(億円)

	2020/3	2021/3	2022/3	増減
売上高	30	30	43	13
キャラクター・映像	27	29	40	11
eスポーツ	3	1	3	2
営業利益	5	9	15	6
キャラクター・映像	15	18	23	5
eスポーツ	-10	-9	-8	1
営業利益率	18.0%	32.4%	34.7%	-

■ 2022年3月期 概況（キャラクター・映像）

- ・ 人気ゲームとのコラボレーションおよび自社商品の展開拡大
- ・ ハリウッド映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』を全世界で公開

■ 2022年3月期 概況（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ほか、国内外で大会を開催