



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2023年3月期  
第2四半期決算概況

## ■ 上期実績

- ・ 前年同期比で減収減益、前期大型新作の反動減
- ・ コンシューマ販売本数は、前年1,980万本から2,130万本へと増加
- ・ 新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』、累計440万本販売
- ・ アミューズメント施設事業は、客数回復により増収増益

## ■ 通期業績計画

- ・ 上期は通期業績計画に対して順調に進捗。為替もプラスに影響
- ・ 上期進捗を踏まえ、通期計画を上方修正。旧作伸長により販売本数4,000万本を計画
- ・ 新作『バイオハザード RE:4』、2023年3月24日発売予定

## < 目 次 >

- |                     |       |
|---------------------|-------|
| 1. 2023年3月期 通期業績計画  | …P 3  |
| 2. 第2四半期 決算ハイライト    | …P 5  |
| 3. 事業セグメント別概況       | …P 8  |
| 4. 当期の予定            | …P 14 |
| 5. 補足：主要経営指標・主要IP紹介 | …P 15 |

### 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. 2023年3月期 通期業績計画

10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)

	2022/3	2023/3 従来計画	2023/3 新計画	増減 (前期比)
売上高	110,054	120,000	125,000	14,946
営業利益	42,909	48,000	50,000	7,091
営業利益率	39.0%	40.0%	40.0%	-
経常利益	44,330	48,000	50,000	5,670
親会社株主に帰属する 当期純利益	32,553	34,500	36,500	3,947

- 2022年10月26日、通期業績計画を修正
- 1株当たり予想当期純利益 173円60銭
- 配当は中間23円、期末23円の年間46円を据置き。業績進捗により適時見直し

# 1-2. 2023年3月期 通期業績計画修正

## ■ セグメント別通期業績計画（従来計画比）

(百万円)

	2023/3 従来計画	2023/3 新計画	増減
<b>売上高</b>	120,000	125,000	5,000
<b>デジタルコンテンツ</b>	94,200	97,800	3,600
コンシューマ	91,400	95,100	3,700
モバイルコンテンツ	2,800	2,700	-100
<b>アミューズメント施設</b>	15,000	15,000	0
<b>アミューズメント機器</b>	6,000	7,000	1,000
<b>その他</b>	4,800	5,200	400
<b>営業利益</b>	48,000	50,000	2,000
<b>デジタルコンテンツ</b>	51,100	52,900	1,800
コンシューマ			
モバイルコンテンツ			
<b>アミューズメント施設</b>	1,000	1,000	0
<b>アミューズメント機器</b>	2,400	3,000	600
<b>その他</b>	1,300	1,500	200
<b>消去または全社</b>	-7,800	-8,400	-600

- デジタルコンテンツ事業は、コンシューマの伸長により上方修正
- アミューズメント機器事業は、パチスロ機の販売動向を踏まえ上方修正

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト (連結業績①)

### ■ 2021/9 実績 vs. 2022/9 実績

(百万円)

	2021/9	2022/9	増減
売上高	69,995	49,067	-20,928
営業利益	28,924	21,895	-7,029
営業利益率	41.3%	44.6%	-
経常利益	29,723	22,996	-6,727
親会社株主に帰属する 四半期純利益	22,219	16,142	-6,077

- コンシューマでの前期大型新作の反動減を主因として、前年同期比で減収減益
- 営業外収益として、為替差益 1,094百万円を計上
- 中長期の持続的成長に向け、人材投資戦略を推進

## 2-1. 第2四半期 決算ハイライト（連結業績②）

### ■ 2022/9 売上高・営業利益（セグメント別）

(百万円)

	2021/9	2022/9	増減	2023/3 新計画
<b>売上高</b>	69,995	49,067	-20,928	125,000
デジタルコンテンツ	59,803	36,062	-23,741	97,800
アミューズメント施設	5,647	7,323	1,676	15,000
アミューズメント機器	1,611	3,023	1,412	7,000
その他	2,933	2,657	-276	5,200
<b>営業利益</b>	28,924	21,895	-7,029	50,000
デジタルコンテンツ	30,216	21,826	-8,390	52,900
アミューズメント施設	71	677	606	1,000
アミューズメント機器	388	1,721	1,333	3,000
その他	1,370	1,258	-112	1,500
調整額※	-3,121	-3,588	-467	-8,400

※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2四半期 決算ハイライト（財務状況）

### ■ 2022/9 貸借対照表 / キャッシュ・フロー計算書（要約）

資産の部	2022/3	2022/9	増減
流動資産	151,312	162,422	11,110
現金・預金	107,262	105,202	-2,060
受取手形・売掛金	7,932	11,413	3,481
ゲームソフト仕掛品	31,192	40,418	9,226
その他	4,926	5,389	463
固定資産	36,053	37,538	1,485
資産合計	187,365	199,961	12,596
負債の部			
流動負債	30,742	41,110	10,368
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,601	5,692	2,091
繰延収益	8,932	14,799	5,867
その他	18,209	20,619	2,410
固定負債	10,147	11,410	1,263
負債合計	40,890	52,520	11,630
純資産の部			
株主資本	144,765	141,284	-3,481
その他	1,710	6,156	4,446
純資産合計	146,475	147,440	965
負債純資産合計	187,365	199,961	12,596

	2021/9	2022/9	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	48,432	14,515	-33,917
税金等調整前四半期純利益	29,718	22,998	-6,720
ゲームソフト仕掛品の増減額 <small>(負数は増加)</small>	2,592	-9,221	-11,813
投資活動によるキャッシュ・フロー	-6,174	-1,931	4,243
財務活動によるキャッシュ・フロー	-5,591	-20,431	-14,840
現金及び現金同等物に係る 換算差額	182	3,656	3,474
現金及び現金同等物の増減額	36,848	-4,190	-41,038
現金及び現金同等物の期首残高	64,043	95,635	31,592
現金及び現金同等物の 四半期末残高	100,892	91,445	-9,447

※流動負債における「繰延収益」147億円は、主に『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』などの未提供の無償DLCにかかる収益の繰延額であり、2024年3月期までに順次売上高に計上される見込みです。



# 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

前年同期比では反動減となるも  
新作大型拡張コンテンツの伸長がデジタル販売に貢献

## ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2020/9	2021/9	2022/9	2023/3 新計画
売上高	353	598	360	978
コンシューマ				
パッケージ	73	233	43	163
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	248	345	306	788
内デジタルライセンス収入	10	7	22	41
コンシューマ計	321	578	349	951
内収益繰延影響		-14	-54	
モバイルコンテンツ	32	19	11	27
営業利益	198	302	218	529
営業利益率	56.1%	50.5%	60.5%	54.1%

※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）

新作大型拡張コンテンツおよびPC旧作の拡販を推進  
デジタル・旧作が大幅に伸長

## ■ 第2四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/9		2021/9		2022/9		2023/3 新計画	
新作投入数（SKU）	7		13		16		30	
販売タイトル数/国・地域数			301 / 207		304 / 213			
<b>販売本数合計</b>	<b>13,800</b>		<b>19,800</b>		<b>21,300</b>		<b>40,000</b>	
海外本数	12,000	87.0%	16,200	81.8%	16,050	75.4%	32,600	81.5%
国内本数	1,800	13.0%	3,600	18.2%	5,250	24.6%	7,400	18.5%
DL本数	11,400	82.6%	13,900	70.2%	19,500	91.5%	36,000	90.0%
パッケージ本数	2,400	17.4%	5,900	29.8%	1,800	8.5%	4,000	10.0%
旧作本数	10,950	79.3%	13,200	66.7%	16,050	75.4%	30,000	75.0%
新作本数	2,850	20.7%	6,600	33.3%	5,250	24.6%	10,000	25.0%
主要タイトル								
新作	『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』		『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:4』	
旧作	『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: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：ダークアリズン』		『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 ヴィレッジ』 『バイオハザード 4』 『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』 等10タイトル	

※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）

新作の継続販売および  
過年度主カタイトルの長期販売に注力

### ■ 第2四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』、累計440万本を販売
- ・ 『モンスターハンターライズ』、累計1,100万本を突破
- ・ 日本ゲーム大賞で『バイオハザード ヴィレッジ』が「優秀賞」を受賞
- ・ 『バイオハザード RE:2』、累計1,000万本を突破



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

### ■ 第2四半期 事業概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既存タイトルの運営を中心として展開

## 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  
新型コロナ対策を継続

### ■ 第2四半期 実績

	2020/9	2021/9	2022/9	2023/3計画
売上高	40	56	73	150
営業利益	-2	0	6	10
営業利益率	-	1.3%	9.2%	6.7%
既存店売上前年比	60%	136%	126%	111%

### ■ アミューズメント施設店舗数

	2021/3	2022/3	2022/9	2023/3計画
出店	1	2	1	4
退店	0	1	1	2
総店舗数	41	42	42	44

### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 126%
- ・ 「クレイジーバネット イオンモール常滑店」（愛知県）が4月にグランドオープン、徳山店を9月に退店

### 3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

人気ブランドの投入に伴う販売台数増により、増収増益

#### ■ 第2四半期 実績

(億円)

	2020/9	2021/9	2022/9	2023/3 新計画
売上高	13	16	30	70
営業利益	0	3	17	30
営業利益率	1.4%	24.1%	56.9%	42.9%

#### ■ パチスロ機 販売台数

	2020/9	2021/9	2022/9	2023/3 新計画
新作タイトル数	1	1	3	4
販売台数 (千台)	3.7	8.5	27.7	42

※リピート販売含む

#### ■ 第2四半期 事業概況

- ・ 新型パチスロ機『新鬼武者2』、10千台販売
- ・ 新型パチスロ機『バイオハザード RE:2』、15千台販売（10月上旬稼働）



『新鬼武者2』

## 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

(億円)

	2020/9	2021/9	2022/9	2023/3 新計画
売上高	13	29	26	52
キャラクター・映像	12	28	25	49
eスポーツ	1	1	1	3
営業利益	5	13	12	15
キャラクター・映像	8	15	16	27
eスポーツ	-3	-2	-4	-12
営業利益率	41.7%	46.7%	47.3%	28.8%

### ■ 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
- ・ 「鬼武者」初のアニメ作品、Netflixによる全世界配信を発表
- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022」を9月から開催

## 4. 当期の予定

### ■ デジタルコンテンツ事業

- ・ 『バイオハザード ヴィレッジ』の無償特典タイトル『バイオハザード RE:バース』、10月28日配信開始予定
- ・ 最新作『バイオハザード RE:4』、2023年3月24日発売予定

### ■ アミューズメント施設事業

- ・ 体験型施設「MIRAINO イオンモール土岐店」、10月7日オープン
- ・ 『CAPCOM STORE & CAFE UMEDA』、11月11日オープン予定

### ■ アミューズメント機器事業

- ・ パチスロ機『モンスターハンターワールド：アイスボーン』、2023年1月投入予定

### ■ その他

- ・ eスポーツリーグ戦「ストリートファイターリーグ」、10月より欧米で配信開始

# 5-1. (補足) 主要経営指標

## ●経営成績

(百万円)

	2021/3	2022/3	2023/3 新計画	前期比	2022/9
売上高	95,308	110,054	125,000	113.6%	49,067
売上総利益	52,741	63,011	73,000	115.9%	31,214
利益率	55.3%	57.3%	58.4%	-	63.6%
販売管理費	18,145	20,101	23,000	114.4%	9,318
営業利益	34,596	42,909	50,000	116.5%	21,895
利益率	36.3%	39.0%	40.0%	-	44.6%
経常利益	34,845	44,330	50,000	112.8%	22,996
利益率	36.6%	40.3%	40.0%	-	46.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	24,923	32,553	36,500	112.1%	16,142
利益率	26.1%	29.6%	29.2%	-	32.9%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(百万円)

		2021/3	2022/3	2023/3 新計画	前期比	2022/9
デジタルコンテンツ	売上高	75,300	87,534	97,800	111.7%	36,062
	営業利益	37,002	45,359	52,900	116.6%	21,826
	利益率	49.1%	51.8%	54.1%	-	60.5%
アミューズメント施設	売上高	9,871	12,404	15,000	120.9%	7,323
	営業利益	149	652	1,000	153.4%	677
	利益率	1.5%	5.3%	6.7%	-	9.2%
アミューズメント機器	売上高	7,090	5,749	7,000	121.8%	3,023
	営業利益	2,407	2,348	3,000	127.8%	1,721
	利益率	33.9%	40.8%	42.9%	-	56.9%
その他	売上高	3,045	4,366	5,200	119.1%	2,657
	営業利益	987	1,517	1,500	98.9%	1,258
	利益率	32.4%	34.7%	28.8%	-	47.3%



## 5-2. (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 1億3,100万本



『バイオハザード ヴィレッジ ゴールドエディション』  
10月28日発売予定

・「モンスターハンター」シリーズ 8,800万本



『モンスターハンターライズ：サンブレイク』  
無料タイトルアップデート実施

・「ストリートファイター」シリーズ 4,900万本



『ストリートファイター6』  
日本ゲーム大賞「フューチャー部門」で受賞

・「ロックマン」シリーズ 3,800万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ 2,700万本

・「デッドライジング」シリーズ 1,500万本