



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2023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）

## ■ 2022/3 実績 対 2023/3 実績

(百万円)

	2022/3	2023/3	増減
売上高	110,054	125,930	15,876
営業利益	42,909	50,812	7,903
経常利益	44,330	51,369	7,039
親会社株主に帰属する 当期純利益	32,553	36,737	4,184

- コンシューマでの販売本数増を主因として、増収増益
- 全ての利益項目で過去最高を更新、営業利益は10期連続の増益
- 1株当たり当期純利益174円73銭
- 期末配当は40円（通常配当30円、記念配当10円）へ増配、年間配当63円  
配当性向36.1%
- 自己資本利益率（ROE）は23.9%

# 1-1. 決算ハイライト（連結業績②）

## ■ 2023/3 計画※ 対 2023/3 実績

(百万円)

	2023/3 計画	2023/3	増減
売上高	125,000	125,930	930
営業利益	50,000	50,812	812
営業利益率	40.0%	40.3%	-
経常利益	50,000	51,369	1,369
親会社株主に帰属する 当期純利益	36,500	36,737	237

※2022年10月26日に2023年3月期 連結業績予想を上方修正

## ■ 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）

## ■ 2023/3 売上高・営業利益 セグメント別増減

(百万円)

	2022/3	2023/3	増減
売上高	110,054	125,930	15,876
デジタルコンテンツ	87,534	98,158	10,624
アミューズメント施設	12,404	15,609	3,205
アミューズメント機器	5,749	7,801	2,052
その他	4,366	4,360	-6
営業利益	42,909	50,812	7,903
デジタルコンテンツ	45,359	53,504	8,145
アミューズメント施設	652	1,227	575
アミューズメント機器	2,348	3,433	1,085
その他	1,517	1,433	-84
調整額※	-6,967	-8,787	-1,820

※ 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成長を牽引

# 1-2. 決算ハイライト（連結財務状況）

## ■ 2023/3 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	2022/3	2023/3	増減
流動資産	151,312	171,402	20,090
現金・預金	107,262	102,116	-5,146
受取手形・売掛金	7,932	25,097	17,165
ゲームソフト仕掛品	31,192	38,510	7,318
その他	4,926	5,679	753
固定資産	36,053	45,963	9,910
資産合計	187,365	217,365	30,000
負債の部			
流動負債	30,742	46,043	15,301
支払手形・買掛金・電子記録債務	3,601	5,529	1,928
繰延収益	8,932	5,455	-3,477
その他	18,209	35,059	16,850
固定負債	10,147	10,193	46
負債合計	40,890	56,236	15,346
純資産の部			
株主資本	144,765	156,979	12,214
その他	1,710	4,149	2,439
純資産合計	146,475	161,129	14,654
負債純資産合計	187,365	217,365	30,000

《キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2022/3	2023/3	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	46,947	21,789	-25,158
税金等調整前当期純利益	44,322	51,143	6,821
売上債権の増減額 (負数は増加)	17,208	-17,155	-34,363
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-6,744	-7,320	-576
繰延収益の増減額	2,008	-3,729	-5,737
投資活動によるキャッシュ・フロー	-7,426	-7,679	-253
財務活動によるキャッシュ・フロー	-9,980	-22,485	-12,505
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,050	2,209	159
現金及び現金同等物の増減額	31,592	-6,165	-37,757
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期末残高	95,635	89,470	-6,165

※流動負債における「繰延収益」54億円は、主に『バイオハザード RE:4』、『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。

## 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、  
デジタル販売の成長を主因として増収増益

### ■ 2023年3月期 実績および売上内訳

(億円)

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
売上高	753	875	981	106
コンシューマ				
パッケージ	208	300	180	-120
デジタル販売 (デジタルライセンス含む)	480	533	773	240
内デジタルライセンス収入	30	9	70	61
コンシューマ計	688	833	953	120
内収益繰延額	-22	-19	38	57
モバイルコンテンツ	65	42	28	-14
営業利益	370	453	535	82
営業利益率	49.1%	51.8%	54.5%	-

※ 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

## 2-1. デジタルコンテンツ事業 実績②

デジタル・海外・旧作の伸長を主因として、販売本数は過去最多

### ■ 2023年3月期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2021/3		2022/3		2023/3		増減	
新作投入数 (SKU)	14		24		35		11	
販売タイトル数/国・地域数	301 / 216		304 / 219		307 / 230		3 / 11	
<b>販売本数合計</b>	<b>30,100</b>		<b>32,600</b>		<b>41,700</b>		<b>9,100</b>	
海外本数	24,350	80.9%	27,100	83.1%	33,500	80.3%	6,400	-
国内本数	5,750	19.1%	5,500	16.9%	8,200	19.7%	2,700	-
DL本数	23,150	76.9%	24,600	75.5%	37,300	89.4%	12,700	-
パッケージ本数	6,950	23.1%	8,000	24.5%	4,400	10.6%	-3,600	-
旧作本数	20,500	68.1%	24,000	73.6%	29,300	70.3%	5,300	-
新作本数	9,600	31.9%	8,600	26.4%	12,400	29.7%	3,800	-
<b>主要タイトル</b>								
新作	『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2 ～破滅の翼～』		『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』		『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード RE:3』 『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7 レジデント イービル』 等7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。



## 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投入および  
価格施策を通じた旧作の長期販売に注力

### ■ 2023年3月期 概況（コンシューマ）

- ・ 新作『バイオハザード RE:4』、2023年3月24日発売
- ・ FY22 販売本数上位タイトル

(万本)

タイトル	FY22	累計
モンスターハンターライズ：サンブレイク	545	545
バイオハザード RE:4	375	375
モンスターハンターライズ	370	1,270
バイオハザード RE:2	225	1,190
バイオハザード RE:3	195	705
⋮		
バイオハザード7 レジデント イービル	120	1,205



『バイオハザード RE:4』

### ■ 2023年3月期 概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 既存タイトルを中心として推移

## 2-2. アミューズメント施設事業 実績

既存店の回復および新店の貢献により、増収増益

### ■ 2023年3月期 実績

(億円)

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
売上高	98	124	156	32
営業利益	1	6	12	6
営業利益率	1.5%	5.3%	7.9%	-
既存店売上前年比	78%	119%	120%	-

### ■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
出 店	1	2	5	3
退 店	0	1	2	1
総店舗数	41	42	45	3



MIRAINO イオンモール豊川店

### ■ 2023年3月期 概況

- ・ 既存店売上 対前期比（12カ月累計）：120%
- ・ 体験型アミューズメント施設「MIRAINO イオンモール豊川店」など、計5店舗出店

## 2-3. アミューズメント機器事業 実績

新作4機種を安定的に投入し、増収増益

### ■ 2023年3月期 実績

(億円)

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
売上高	70	57	78	21
営業利益	24	23	34	11
営業利益率	33.9%	40.8%	44.0%	-

### ■ パチスロ機 販売台数

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
新規タイトル数	3	3	4	1
販売台数 (千台)	27	26	44	18

※リピート販売含む



『モンスタ－ハンターワールド：アイスボーン』

### ■ 2023年3月期 概況

- ・『モンスタ－ハンターワールド：アイスボーン』を含む新作4機種を投入し、  
合計44千台を販売

## 2-4. その他事業 実績

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

### ■ 2023年3月期 実績

(億円)

	2021/3	2022/3	2023/3	増減
売上高	30	43	43	-0
キャラクター・映像	29	40	41	1
eスポーツ	1	3	2	-1
営業利益	9	15	14	-1
キャラクター・映像	18	23	26	3
eスポーツ	-9	-8	-12	-4
営業利益率	32.4%	34.7%	32.9%	-

### ■ 2023年3月期 概況 (キャラクター・映像)

- ・「ストリートファイター」新実写映画およびTVシリーズの制作を決定

### ■ 2023年3月期 概況 (eスポーツ)

- ・ 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」グランドファイナルほか、国内外で大会を開催



『ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022  
グランドファイナル』