



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年7月29日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東
 コード番号 9697 URL <https://www.capcom.co.jp/>
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)辻本 春弘
 問合せ先責任者 (役職名)財務経理部長 (氏名)湯川 直樹 (TEL)06(6920)3605
 四半期報告書提出予定日 2021年7月29日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有(機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第1四半期の連結業績(2021年4月1日～2021年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期第1四半期	48,423	104.1	23,604	120.4	23,899	125.0	17,340	121.9
2021年3月期第1四半期	23,722	32.2	10,711	39.1	10,619	37.9	7,815	44.2

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 17,421 百万円 (122.2%) 2021年3月期第1四半期 7,841 百万円 (62.8%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年3月期第1四半期	81.22	—
2021年3月期第1四半期	36.60	—

(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株当たり四半期純利益」を算定しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年3月期第1四半期	173,846	133,303	76.7
2021年3月期	163,712	120,794	73.8

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 133,303 百万円 2021年3月期 120,794 百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年3月期	—	25.00	—	46.00	71.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	18.00	—	18.00	36.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 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、2021年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日～2022年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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
通期	100,000	4.9	42,000	21.4	42,000	20.5	30,000	20.4	140.52

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社(社名)― 、除外 一社(社名)―

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注) 詳細は、添付資料9ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2022年3月期1Q	270,892,976株	2021年3月期	270,892,976株
2022年3月期1Q	57,393,636株	2021年3月期	57,393,176株
2022年3月期1Q	213,499,484株	2021年3月期1Q	213,501,109株

(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、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報)	10
(企業結合等関係)	11
(追加情報)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期において、当社グループは、中核であるデジタルコンテンツ事業において、主力シリーズの大型新作の投入やリピータタイトルの販売により、近年、積極的に推進しているデジタル販売の拡大に努めてまいりました。他方、映像、ライセンス商品やeスポーツへの展開およびアミューズメント施設事業やアミューズメント機器事業との連携を進め、業績の安定的な拡大に努めました。

当第1四半期の業績は、売上高は484億23百万円（前年同期比104.1%増）、営業利益は236億4百万円（前年同期比120.4%増）、経常利益は238億99百万円（前年同期比125.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は173億40百万円（前年同期比121.9%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、「バイオハザード」シリーズの最新作『バイオハザード ヴィレッジ』（プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、Xbox One、パソコン用）を5月に発売し、美しいグラフィックと恐怖の相乗効果が生む没入感が評価され、安定した人気により全世界で450万本を出荷するなど順調に推移しました。加えて、前期末に新作としてNintendo Switch向けに発売した『モンスターハンターライズ』も、引き続き根強い人気により販売本数を伸ばしました。また、6月にオンラインイベントとして開催された「E3 2021」において、今期の主力タイトルやeスポーツへの取組みなどを紹介し、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。さらに、上記タイトルの投入なども誘因となり、過去のシリーズ作などを中心としたリピータタイトルの販売が好調に推移しました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が大幅に増加し、総販売本数は1,330万本と前年同期920万本を大きく上回り、収益向上のけん引役を果たしました。

モバイルコンテンツにおいては、当社主力IPを用いたライセンス収益が利益に貢献しました。

この結果、売上高は439億18百万円（前年同期比104.5%増）、営業利益は244億55百万円（前年同期比107.2%増）となりました。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、国内での3度目の緊急事態宣言に伴い、一部店舗において休業および時短営業を余儀なくされたものの、集客が回復したことにより、前年同期比で増収となりました。また、最新のキャラクターグッズなどのカプセルトイを含めた新しい集客展開を図りました。

当第1四半期において、6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）をオープンするとともに、5月に1店舗を閉鎖しましたので、施設数は前期末と同じく41店舗となっております。

この結果、売上高は23億89百万円（前年同期比101.7%増）、営業損失は63百万円（前年同期は営業損失5億54百万円）となりました。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、今後、新規則の適用による新台入替の需要の喚起が期待される環境の中、新機種『百花繚乱 サムライガールズ』を発売するとともに、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』のリピータ販売が収益を下支えしました。

この結果、売上高は12億82百万円（前年同期比606.1%増）、営業利益は2億43百万円（前年同期比242.2%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、当社タイトルのブランド価値向上に向け、グローバルでの主力IPを活用したキャラクターグッズなどの販売拡大に注力しました。

また、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」について4月の日本大会を皮切りに、世界19地域を対象にオンラインで実施するほか、「Intel World Open」において『ストリートファイターV』の予選大会が6月より開始、決勝大会は7月に開催されるなど、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた施策を推し進めました。

この結果、売上高は8億32百万円（前年同期比5.4%減）、営業利益は4億82百万円（前年同期比5.6%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度に比べ101億33百万円増加し、1,738億46百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」273億79百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」106億86百万円および「ゲームソフト仕掛品」50億22百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度に比べ23億75百万円減少し、405億42百万円となりました。主な減少は、「賞与引当金」10億51百万円および「支払手形及び買掛金」9億81百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度に比べ125億9百万円増加し、1,333億3百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」173億40百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」49億10百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年3月期の連結業績予想につきましては、2021年5月10日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	71,239	98,619
受取手形及び売掛金	25,096	14,409
商品及び製品	2,005	2,053
仕掛品	897	722
原材料及び貯蔵品	850	127
ゲームソフト仕掛品	24,443	19,420
その他	2,896	2,608
貸倒引当金	△37	△23
流動資産合計	127,391	137,939
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,666	10,547
その他（純額）	10,649	10,730
有形固定資産合計	21,316	21,277
無形固定資産		
1,229	1,229	1,481
投資その他の資産		
その他	13,807	13,179
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,775	13,147
固定資産合計	36,321	35,906
資産合計	163,712	173,846
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,820	1,838
電子記録債務	882	1,061
1年内返済予定の長期借入金	727	727
未払法人税等	6,957	6,135
賞与引当金	4,056	3,005
繰延収益	6,673	8,160
その他	10,472	9,199
流動負債合計	32,590	30,128
固定負債		
長期借入金	4,878	4,878
退職給付に係る負債	3,468	3,527
その他	1,980	2,007
固定負債合計	10,327	10,414
負債合計	42,918	40,542

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,329	21,329
利益剰余金	93,861	106,291
自己株式	△27,461	△27,463
株主資本合計	120,967	133,396
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	56	36
為替換算調整勘定	△10	82
退職給付に係る調整累計額	△219	△211
その他の包括利益累計額合計	△173	△92
純資産合計	120,794	133,303
負債純資産合計	163,712	173,846

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高	23,722	48,423
売上原価	9,098	19,089
売上総利益	14,624	29,333
販売費及び一般管理費	3,912	5,729
営業利益	10,711	23,604
営業外収益		
受取利息	33	6
受取配当金	9	10
為替差益	—	151
補助金収入	50	—
関係会社整理益	—	103
その他	21	55
営業外収益合計	115	327
営業外費用		
支払利息	19	14
支払手数料	17	—
為替差損	160	—
その他	10	18
営業外費用合計	207	32
経常利益	10,619	23,899
特別損失		
固定資産除売却損	0	0
特別損失合計	0	0
税金等調整前四半期純利益	10,618	23,898
法人税、住民税及び事業税	1,868	5,999
法人税等調整額	935	558
法人税等合計	2,803	6,557
四半期純利益	7,815	17,340
親会社株主に帰属する四半期純利益	7,815	17,340

四半期連結包括利益計算書
第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	7,815	17,340
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	18	△20
為替換算調整勘定	△0	93
退職給付に係る調整額	7	7
その他の包括利益合計	26	80
四半期包括利益	7,841	17,421
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,841	17,421
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	10,618	23,898
減価償却費	665	622
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△4	△14
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△952	△1,051
受取利息及び受取配当金	△42	△16
支払利息	19	14
為替差損益 (△は益)	31	△48
固定資産除売却損益 (△は益)	0	0
売上債権の増減額 (△は増加)	8,892	10,673
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△505	848
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△536	5,023
仕入債務の増減額 (△は減少)	△1,886	△798
繰延収益の増減額 (△は減少)	△3,309	1,492
その他	△190	△8
小計	12,800	40,635
利息及び配当金の受取額	55	22
利息の支払額	△11	△9
法人税等の支払額	△4,802	△6,348
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,041	34,300
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△6,989	△7,134
定期預金の払戻による収入	5,907	7,134
有形固定資産の取得による支出	△961	△1,518
無形固定資産の取得による支出	△29	△546
その他	△1	△2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,074	△2,067
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△150	—
自己株式の取得による支出	△0	△1
配当金の支払額	△2,669	△4,910
その他	△129	△114
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,949	△5,027
現金及び現金同等物に係る換算差額	△38	182
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	2,979	27,388
現金及び現金同等物の期首残高	59,672	64,043
現金及び現金同等物の四半期末残高	62,652	91,431

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

連結子会社の税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。これによる主な変更点としては、ライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金については、従来は契約締結時に収益を認識する方法によっておりましたが、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。なお、利益剰余金の当期首残高への影響はありません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連 結損益計 算書計上 額(注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	21,476	1,184	181	22,842	879	23,722	—	23,722
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	21,476	1,184	181	22,842	879	23,722	—	23,722
セグメント損益	11,804	△554	71	11,321	511	11,832	△1,120	10,711

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△1,120百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,120百万円が含まれております。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あります。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連 結損益計 算書計上 額(注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	43,918	2,389	1,282	47,591	832	48,423	—	48,423
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	43,918	2,389	1,282	47,591	832	48,423	—	48,423
セグメント損益	24,455	△63	243	24,635	482	25,117	△1,512	23,604

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△1,512百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,512百万円が含まれております。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あります。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

会計方針の変更に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(企業結合等関係)

(共通支配下の取引等)

当社は、2021年3月31日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるCAPCOM U. S. A., INC. の運営する事業の一部を譲り受けることを決議し、事業譲渡契約を締結し、2021年4月1日に当該事業の譲受を行っております。

1. 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容、事業譲渡の法的形式並びに取引の目的を含む取引の概要

(1) 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容

名称	CAPCOM U. S. A., INC.
譲り受ける事業の内容	CAPCOM U. S. A., INC. のゲームコンテンツ事業と商品化権事業

(2) 事業譲渡の法的形式

当社を事業譲受会社とし移転元会社を事業譲渡会社とする金銭を対価とした譲受

(3) 取引の目的を含む取引の概要

移転元会社よりゲームコンテンツ事業と商品化権事業を事業譲受会社を集約することにより、一元的なコンテンツ管理体制を構築することを目的としております。これにより、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略の一層の展開を図り、さらなる収益拡大とブランド価値向上の実現を目指してまいります。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 2019年1月16日)および「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 2019年1月16日)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

(追加情報)

新型コロナウイルス感染症拡大の影響に関する会計上の見積りにおいて、前連結会計年度の有価証券報告書の(追加情報)に記載いたしました仮定に重要な変更はありません。