



2024年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年1月31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) 執行役員 財務経理部長 (氏名) 嶋内 義和 (TEL) 06(6920)3605
四半期報告書提出予定日 2024年1月31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. 2024年3月期第3四半期の連結業績(2023年4月1日～2023年12月31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	%
2024年3月期第3四半期	106,179	33.3	47,704	43.1	49,460	47.4	34,636	46.7
2023年3月期第3四半期	79,671	△9.6	33,332	△5.0	33,564	△7.1	23,610	△11.6

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 36,876百万円(43.1%) 2023年3月期第3四半期 25,764百万円(△4.5%)

	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
2024年3月期第3四半期	165.63	—
2023年3月期第3四半期	112.09	—

(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	%
2024年3月期第3四半期	222,925	183,745	82.4
2023年3月期	217,365	161,129	74.1

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 183,745百万円 2023年3月期 161,129百万円

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
2023年3月期	—	23.00	—	40.00	63.00
2024年3月期	—	27.00	—	—	—
2024年3月期(予想)	—	—	—	27.00	54.00

(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. 2023年3月期期末配当金の内訳 普通配当 30円00銭 創業40周年記念配当 10円00銭

3. 2024年3月期の連結業績予想(2023年4月1日～2024年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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	140,000	11.2	56,000	10.2	56,000	9.0	40,000	8.9	191.28

(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) ー、除外 一社(社名) ー
- (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 : 無
- 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)	2024年3月期3Q	266,505,623株	2023年3月期	266,505,623株
② 期末自己株式数	2024年3月期3Q	57,388,078株	2023年3月期	57,393,546株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年3月期3Q	209,115,327株	2023年3月期3Q	210,627,359株

(注) 期末自己株式数および期中平均株式数(四半期累計)の算定上控除する自己株式数には、「株式付与ESOP信託口」が保有する当社株式が含まれております。

※ 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
(セグメント情報等)	9
(追加情報)	10

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

このたびの令和6年能登半島地震で亡くなられた方々ならびにご遺族の皆様には、謹んで哀悼の意を表します。

また、被災された方々には衷心よりお見舞い申し上げますとともに、被災地の一日も早い復旧・復興を心からお祈り申し上げます。

さて、当第3四半期連結累計期間におきましては、さらなる進化と拡大を続けるグローバル市場に対応するため、デジタル販売の継続的な強化を主軸とした成長投資を積極的に推し進めました。また、安定的、持続的な成長のため、経営上の優先課題である人材投資戦略について、人事組織の強化や「クリエイティブスタジオ」の新設、パートナーシップ制度の導入、福利厚生制度の拡充など職場環境のさらなる改善等を実施しました。加えて、開発力・技術力の持続的強化のため、コンシューマゲーム開発における3DCG制作技術を強みとする開発会社を完全子会社化するなど、企業価値の向上を図ってまいりました。

このような経営戦略のもと、中核事業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タイトルの投入や、デジタル販売を通じたリピートタイトルの積極的な販売推進により、グローバルに販売本数の増加を図りました。これにより、当第3四半期連結累計期間におけるデジタルコンテンツ事業の販売本数は、3,260万本と前年同期2,910万本を上回り、当社グループのコンテンツ価値向上に大きく寄与しました。さらに、これらの主力コンテンツと映像作品やライセンス商品、eスポーツとの連携によるIPの持つブランド力の向上に努めました。また、アミューズメント施設事業における効率的な店舗運営や新業態店舗の推進、アミューズメント機器事業におけるスマートパチスロの導入や当社グループの人気IP活用等によるリピート販売などの施策により、収益の向上を図りました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,061億79百万円（前年同期比33.3%増）、営業利益は477億4百万円（前年同期比43.1%増）、経常利益は494億60百万円（前年同期比47.4%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は346億36百万円（前年同期比46.7%増）となりました。

なお、当社はステークホルダーの皆様からのご支援等により、昨年6月に創業40周年を迎えました。本周年記念の特設サイトとしてデジタル観光地「カプコンタウン」の開設に加え、より一層のブランド浸透を図るなど様々な施策を講じております。

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、当社グループのeスポーツ展開をリードするシリーズ最新作『ストリートファイター6』（プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、パソコン用）を昨年6月に発売し、グローバルに幅広く支持されました。その結果、298万本を販売し、業績向上に貢献しました。

加えて、12月に米国で開催された世界最大級のゲーム表彰式典「The Game Awards 2023」において、『ストリートファイター6』が優れた格闘ゲームとして「Best Fighting」を受賞しました。さらに、『バイオハザード ヴィレッジ』のプレイステーションVR2対応無料ダウンロードコンテンツが優れたVR / ARゲームとして「Best VR / AR」を受賞し、当社IPが全世界で高い評価を得るなど、タイトル販売に弾みをつけました。

また、リピートタイトルにおいては、「モンスターハンター」シリーズの完全新作『モンスターハンターワイルズ』の制作発表に併せ、同シリーズのリピートタイトルの販売が好調な結果となりました。さらに、3月発売の『バイオハザード RE:4』が、プレイステーションVR2対応の無料タイトルアップデートなどの継続的な施策により、累計648万本を販売し、リピート販売拡大に寄与しました。加えて、積極的なプロモーションによるIPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図る施策等を行い、『バイオハザード RE:2』などのシリーズタイトルを中心に販売しました。その結果、リピートタイトルの販売本数が2,670万本と前年同期2,200万本を上回り、収益を押し上げました。

モバイルコンテンツにおいては、「モンスターハンター」シリーズの最新モバイルゲーム『モンスターハンターナウ』（iOS、Android用）が9月に配信されました。同ゲームのグローバルダウンロード数は1,000万を突破し、IPの認知拡大に寄与しました。

この結果、売上高は814億36百万円（前年同期比33.0%増）、営業利益は473億61百万円（前年同期比36.8%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、新型コロナウイルス感染症の5類への移行により経済活動が回復した状況下、既存店の効率的な店舗運営や新業態での出店効果などにより収益拡大を図りました。

当第3四半期連結累計期間において、昨年4月に子供向け遊具施設の「キッズバナネット 静岡店」、6月に体験型施設の「クレイジーバナネット イオンモール新居浜店」（愛媛県）および12月にカプセルトイ専門店の「カプセルラボ 原宿竹下通り店」（東京都）をオープンしましたので、施設数は48店舗となっております。

また、『モンスターハンターナウ』をより楽しんでいただける場所を各店舗に設置するなど、他事業との相乗効果を図りました。

この結果、売上高は138億47百万円（前年同期比21.9%増）、営業利益は15億47百万円（前年同期比52.6%増）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、パチスロ市場がスマートパチスロのけん引により堅調に推移している環境下、当社グループのスマートパチスロ第一弾となる『戦国BASARA GIGA』を昨年8月に発売し、15千台を販売しました。加えて、第二弾として1月稼働の『バイオハザード ヴィレッジ』を昨年12月に10千台出荷し、収益に貢献しました。

また、2022年8月発売の『新鬼武者2』および昨年1月発売の『モンスターハンターワールド：アイスボーン』が、市場での高稼働を受け、リピート販売が順調に推移しました。

この結果、売上高は80億20百万円（前年同期比116.8%増）、営業利益は45億60百万円（前年同期比120.5%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、当社グループのタイトルブランドの価値向上に向け、CG長編映画『バイオハザード：デスアイランド』が昨年7月に全世界で公開されました。加えて、Netflixにおいてアニメシリーズ『鬼武者』が11月に全世界で配信されるなど、引き続き主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ展開などに注力しました。

また、eスポーツについては、昨年7月から開催の国内チームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2023」において、シリーズ最新作の『ストリートファイター6』を投入し、10月から北米、11月から欧州においても同チームリーグ戦を開始しました。さらに、8月から世界各地で開催の「CAPCOM Pro Tour 2023」において、当社史上最高の賞金総額200万ドル以上に拡大して実施するほか、シンガポール等でのイベント実施によるeスポーツの振興など、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講じました。

この結果、売上高は28億75百万円（前年同期比14.7%減）、営業利益は6億42百万円（前年同期比47.4%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、前連結会計年度末に比べ55億59百万円増加し、2,229億25百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」76億46百万円、未収入金の増加等により「流動資産その他」66億12百万円および「現金及び預金」58億92百万円であり、主な減少は、「売掛金」132億88百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ170億57百万円減少し、391億79百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」107億25百万円、「繰延収益」43億99百万円および「賞与引当金」33億7百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ226億16百万円増加し、1,837億45百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」346億36百万円および「為替換算調整勘定」23億52百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」142億78百万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

2024年3月期の連結業績予想につきましては、2023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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	102,116	108,008
受取手形	116	779
売掛金	24,981	11,693
商品及び製品	1,440	1,927
仕掛品	1,006	1,181
原材料及び貯蔵品	454	1,020
ゲームソフト仕掛品	38,510	46,157
その他	2,776	9,389
貸倒引当金	△1	△3
流動資産合計	171,402	180,154
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,423	11,056
その他（純額）	17,522	19,006
有形固定資産合計	27,945	30,062
無形固定資産		
	1,630	1,515
投資その他の資産		
その他	16,409	11,215
貸倒引当金	△22	△22
投資その他の資産合計	16,387	11,192
固定資産合計	45,963	42,770
資産合計	217,365	222,925
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,357	2,389
電子記録債務	2,172	2,577
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	3,626	3,626
未払法人税等	12,145	1,419
賞与引当金	5,727	2,419
繰延収益	5,455	1,056
その他	9,968	9,956
流動負債合計	46,043	27,036
固定負債		
長期借入金	626	312
退職給付に係る負債	4,139	4,336
株式給付引当金	1,018	1,816
その他	4,408	5,677
固定負債合計	10,193	12,143
負債合計	56,236	39,179

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	30,259	30,259
利益剰余金	143,519	163,877
自己株式	△50,037	△50,019
株主資本合計	156,979	177,356
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	102	△42
為替換算調整勘定	4,332	6,684
退職給付に係る調整累計額	△285	△252
その他の包括利益累計額合計	4,149	6,389
純資産合計	161,129	183,745
負債純資産合計	217,365	222,925

(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3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	79,671	106,179
売上原価	31,744	40,128
売上総利益	47,926	66,051
販売費及び一般管理費	14,594	18,346
営業利益	33,332	47,704
営業外収益		
受取利息	194	779
受取配当金	24	27
為替差益	136	1,018
その他	76	64
営業外収益合計	432	1,889
営業外費用		
支払利息	30	44
訴訟関連費用	71	—
自己株式取得費用	25	—
その他	72	89
営業外費用合計	200	133
経常利益	33,564	49,460
特別利益		
固定資産売却益	—	1
投資有価証券売却益	—	434
特別利益合計	—	435
特別損失		
固定資産除売却損	12	23
事業構造改善費用	—	274
特別損失合計	12	298
税金等調整前四半期純利益	33,551	49,598
法人税、住民税及び事業税	10,247	9,884
法人税等調整額	△306	5,077
法人税等合計	9,941	14,961
四半期純利益	23,610	34,636
親会社株主に帰属する四半期純利益	23,610	34,636

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
四半期純利益	23,610	34,636
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	81	△144
繰延ヘッジ損益	△6	—
為替換算調整勘定	2,089	2,352
退職給付に係る調整額	△9	32
その他の包括利益合計	2,154	2,240
四半期包括利益	25,764	36,876
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	25,764	36,876
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3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31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	33,551	49,598
減価償却費	2,484	3,032
のれん償却額	—	8
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△5	2
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,705	△3,337
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	769	797
受取利息及び受取配当金	△219	△807
支払利息	30	44
為替差損益 (△は益)	△437	△664
固定資産除売却損益 (△は益)	12	22
投資有価証券売却損益 (△は益)	—	△434
事業構造改善費用	—	274
売上債権の増減額 (△は増加)	△797	12,787
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△1,413	△1,203
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△8,886	△7,909
仕入債務の増減額 (△は減少)	782	△729
繰延収益の増減額 (△は減少)	△5,357	△4,502
その他	978	△6,494
小計	19,787	40,484
利息及び配当金の受取額	170	838
利息の支払額	△27	△42
法人税等の支払額	△10,475	△19,947
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,455	21,333
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	△21,321	△24,178
定期預金の払戻による収入	21,460	22,707
有形固定資産の取得による支出	△2,479	△3,822
有形固定資産の売却による収入	4	1
無形固定資産の取得による支出	△259	△277
投資有価証券の売却による収入	—	692
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△122
その他	△190	△97
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,786	△5,097
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	340	—
長期借入金の返済による支出	△313	△371
自己株式の取得による支出	△13,645	△0
配当金の支払額	△10,873	△14,271
その他	△741	△754
財務活動によるキャッシュ・フロー	△25,233	△15,399
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,895	2,591
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△16,669	3,427
現金及び現金同等物の期首残高	95,635	89,470
現金及び現金同等物の四半期末残高	78,966	92,898

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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3四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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	61,242	11,357	3,699	76,300	3,371	79,671	—	79,671
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	61,242	11,357	3,699	76,300	3,371	79,671	—	79,671
セグメント損益	34,619	1,013	2,068	37,701	1,219	38,921	△5,588	33,332

(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△5,588百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,588百万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3四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年12月31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	81,436	13,847	8,020	103,303	2,875	106,179	—	106,179
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	81,436	13,847	8,020	103,303	2,875	106,179	—	106,179
セグメント損益	47,361	1,547	4,560	53,469	642	54,111	△6,406	47,704

(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△6,406百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△6,406百万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。

(追加情報)

(株式付与ESOP信託)

当社は、2022年6月に、当社正社員（国内非居住者を除く。以下「対象従業員」といいます。）に対し、従業員インセンティブ・プラン「株式付与ESOP信託」（以下「本制度」といいます。）を導入しております。

(1) 取引の概要

当社は、当社従業員の業績向上に対する貢献意欲や士気を一層高めることを目的として、本制度を導入いたしました。

本制度では、株式付与ESOP (Employee Stock Ownership Plan) 信託（以下「ESOP信託」といいます。）と称される仕組みを採用しました。ESOP信託とは、米国のESOP制度を参考にした従業員インセンティブ・プランであり、ESOP信託が取得した当社株式を、予め定める株式報酬規程に基づき、一定の要件を充足する対象従業員に交付するものです。なお、ESOP信託が取得する当社株式の取得資金は全額当社が拠出するため、対象従業員の負担はありません。

ESOP信託の導入により、対象従業員は当社株式の株価上昇による経済的な利益を収受することができるため、株価を意識した対象従業員の業務遂行を促すとともに、対象従業員の勤労意欲を高める効果が期待できます。

また、ESOP信託の信託財産に属する当社株式に係る議決権行使は、受益者候補である対象従業員の意思が反映される仕組みであり、対象従業員の経営参画を促す企業価値向上プランとして有効です。

(2) 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額（付随費用の金額を除く。）により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額および株式数は、前連結会計年度末において13,818百万円、3,999,460株、当第3四半期連結会計期間末において、13,798百万円、3,993,890株であります。