



2025年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年1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) 高見 啓太 (TEL) 06(6920)3605
配当支払開始予定日 —
決算補足説明資料作成の有無 : 有
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. 2025年3月期第3四半期の連結業績(2024年4月1日～2024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	%
2025年3月期第3四半期	88,853	△16.3	31,020	△35.0	31,417	△36.5	23,066	△33.4
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

(注) 包括利益 2025年3月期第3四半期 24,776百万円(△32.8%) 2024年3月期第3四半期 36,876百万円(43.1%)

	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
2025年3月期第3四半期	55.15	—
2024年3月期第3四半期	82.82	—

(注) 2024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	%
2025年3月期第3四半期	251,443	203,071	80.8
2024年3月期	243,476	195,081	80.1

(参考) 自己資本 2025年3月期第3四半期 203,065百万円 2024年3月期 195,081百万円

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
2024年3月期	—	27.00	—	43.00	70.00
2025年3月期	—	18.00	—	—	—
2025年3月期(予想)	—	—	—	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. 2024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、2024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. 2025年3月期の連結業績予想(2024年4月1日～2025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	165,000	8.3	64,000	12.1	63,000	6.0	46,000	6.1	109.98

(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連結範囲の重要な変更 : 有
新規 2社 (社名) 株式会社レオスター、Minimum Studios Co.,Ltd.、除外 1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 : 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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2025年3月期3Q	533,011,246株	2024年3月期	533,011,246株
2025年3月期3Q	114,749,254株	2024年3月期	114,772,206株
2025年3月期3Q	418,250,787株	2024年3月期3Q	418,230,654株

- (注) 1. 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。
2. 2024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。

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 有 (任意)

※ 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. 経営成績等の概況 (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. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況	2
(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況	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
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	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
(四半期連結損益計算書関係)	9
(セグメント情報等の注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(追加情報)	11
独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書	12

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況

当第3四半期連結累計期間におきましては、当社グループは、グローバル市場においてさらなる進化と拡大を図るため、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、当社グループの最優先課題の一つである人材投資戦略について、安定的、持続的な成長のため、将来を支える人材の確保と育成に向けた人的資本への投資を継続しました。このような経営戦略のもと、コンシューマゲーム開発におけるアニメーション制作を強みとする3DCG制作会社を子会社化するなど、開発力・技術力の持続的強化を図りました。加えて、取締役の報酬制度について、報酬の業績連動性を高めるとともに、株主との一層の価値共有を図るため、業績連動型株式報酬制度を導入するなど、中長期的な企業価値向上に向けた施策を実施しました。

事業の状況につきましては、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、当第3四半期連結累計期間は人気シリーズタイトルの発売のほか、前期発売の大型タイトルを中心としたリピート販売による商戦を展開しました。当期は主力シリーズの大型新作タイトル『モンスターハンターワールド』を第4四半期に発売するため、デジタルコンテンツ事業の販売本数は3,053万本と『ストリートファイター6』等を発売した前年同期の3,260万本に比べ減少しましたものの、デジタル販売施策の推進によりリピートタイトルの販売本数は2,861万本と前年同期2,670万本を上回りました。これにより、全世界の225カ国・地域に246タイトルを販売し、当社コンテンツの価値向上に寄与しました。

また、当社グループ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。加えて、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積極的な新業態店舗の推進、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継続投入や当社グループの人気IP活用等の施策により、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888億53百万円（前年同期比16.3%減）、営業利益は310億20百万円（前年同期比35.0%減）、経常利益は314億17百万円（前年同期比36.5%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は230億66百万円（前年同期比33.4%減）と順調に推移しました。

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、昨年9月発売の『デッドライジング デラックスリマスター』および『MARVEL vs. CAPCOM ファイティングコレクション：アーケードクラシックス』のパッケージ版を11月に発売したほか、12月にApple端末向け「バイオハザード」シリーズの新作『バイオハザード RE:2』を発売し、引き続きシリーズファンを中心とした根強い支持を集めました。

また、リピートタイトルにおいては、今年2月発売のシリーズ最新作『モンスターハンターワールド』への期待感の高まりが後押しとなり、『モンスターハンターワールド：アイスボーン』および『モンスターハンターライズ』が続伸しました。加えて、「モンスターハンター」シリーズの全世界での累計販売本数が1億本を突破するなど、シリーズタイトルのブランド価値向上に寄与しました。そのほか、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:4』などシリーズタイトルを中心に販売しました。加えて、前期発売の主力シリーズの大型新作タイトル『ストリートファイター6』について、引き続きeスポーツ展開との連携強化によるブランド認知とユーザー数の拡大を推し進めました。

以上により、当第3四半期連結累計期間の販売本数は、『ストリートファイター6』等を発売した前年同期と比較し減少しましたが、リピートタイトルの販売本数が前年同期を上回ったことにより収益を押し上げ、年間計画達成に向け、計画どおりの進捗となりました。

モバイルコンテンツにおいては、前期に配信を開始した『モンスターハンターNow』が累計1,500万ダウンロードを突破するなど、引き続き多くのユーザーの人気を集め、ブランド浸透と価値向上に寄与しました。加えて、昨年6月にグローバルで配信開始した『モンスターハンターパズル アイルーアイランド』（iOS、Android用）が、100万ダウンロードを達成しました。

この結果、売上高は585億34百万円（前年同期比28.1%減）、営業利益は292億47百万円（前年同期比38.2%減）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、コロナ禍からのインバウンド需要や外出型消費の回復に加え、ユーザーの消費行動に変化が生じつつある状況下、引き続き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来店客数が増加し、収益拡大に貢献しました。また、リアル店舗におけるイベント実施等による魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を推進しました。

当第3四半期連結累計期間において、昨年4月に「プラサカプコン 小矢部店」(富山県)、5月に「プラサカプコン 池袋店」(東京都)の新区画をオープンしたに加え、11月に当社人気キャラクターグッズの物販店「カプコンストア アネックス マリンピア神戸店」(兵庫県)をオープンしましたので、施設数は52店舗となっております。

この結果、売上高は165億52百万円(前年同期比19.5%増)、営業利益は22億58百万円(前年同期比45.9%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、スマートパチスロのけん引によりパチスロ市場は堅調に推移している環境下、昨年6月稼働の『ストリートファイターV 挑戦者の道』を5千台販売するとともに、10月稼働の『鬼武者3』を11千台販売しました。加えて、11月稼働の『モンスターハンターライズ』を19千台販売し、新機種が収益に貢献しました。

また、昨年3月発売の『ストライク・ザ・ブラッド』も続伸しました。

この結果、売上高は102億42百万円(前年同期比27.7%増)、営業利益は50億83百万円(前年同期比11.5%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、昨年4月の社内組織統合によりeスポーツとライセンスビジネスの連携を加速し、当社タイトルのブランド価値向上に向け体制強化を図りました。

このような体制のもと、eスポーツにおいては、人気タイトル『ストリートファイター6』を用いた「CAPCOM Pro Tour 2024」を6月から世界各地で開催しました。加えて、国内でのチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2024」を8月、米国でのチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2024」を10月から開催するなど、各大会において熱戦が繰り広げられました。また、「CAPCOM Pro Tour 2024」の決勝大会「CAPCOM CUP 11」は昨季に続き優勝賞金100万ドルに決定したほか、2024年シーズンの各決勝大会は両国国技館での開催を決定するなど、各大会のさらなる振興を図りました。

加えて、Amazonプライムビデオのアニメシリーズ「シークレット・レベル」において『ロックマン ～始まりの物語～』が12月に全世界で配信されました。また、「モンスターハンター」シリーズ20周年にあわせた各種イベントやコラボレーション展開の推進等、人気IPを活用した映像化や人気タイトル等のキャラクターグッズ展開などに注力しました。

この結果、売上高は35億24百万円(前年同期比22.6%増)、営業利益は12億50百万円(前年同期比94.8%増)となりました。

(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ79億66百万円増加し、2,514億43百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」155億23百万円、「商品及び製品」11億13百万円および「有形固定資産その他(純額)」10億57百万円であり、主な減少は、「売掛金」106億81百万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22百万円減少し、483億72百万円となりました。主な増加は、前受金の増加等により「流動負債その他」31億76百万円および「電子記録債務」9億96百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」57億98百万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79億89百万円増加し、2,030億71百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」230億66百万円および「為替換算調整勘定」17億18百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」168億35百万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

2025年3月期の連結業績予想につきましては、2024年5月9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 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	125,191	124,574
受取手形	—	566
売掛金	25,383	14,702
商品及び製品	1,692	2,805
仕掛品	1,222	1,067
原材料及び貯蔵品	847	1,783
ゲームソフト仕掛品	39,035	54,558
その他	4,456	4,643
貸倒引当金	△2	△2
流動資産合計	197,826	204,699
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,938	10,742
その他（純額）	19,529	20,587
有形固定資産合計	30,468	31,330
無形固定資産		
	1,444	1,557
投資その他の資産		
その他	13,760	13,879
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	13,737	13,856
固定資産合計	45,650	46,743
資産合計	243,476	251,443
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,603	3,040
電子記録債務	1,730	2,727
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	626	324
未払法人税等	5,454	5,279
賞与引当金	8,388	2,590
繰延収益	683	758
その他	10,135	13,312
流動負債合計	33,213	31,624
固定負債		
長期借入金	3,000	3,046
退職給付に係る負債	4,379	4,655
株式給付引当金	2,074	2,901
その他	5,727	6,144
固定負債合計	15,181	16,747
負債合計	48,394	48,372

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024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	172,615	178,846
自己株式	△50,012	△49,973
株主資本合計	186,100	192,370
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	9,197	10,915
退職給付に係る調整累計額	△216	△220
その他の包括利益累計額合計	8,980	10,695
非支配株主持分	—	5
純資産合計	195,081	203,071
負債純資産合計	243,476	251,443

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
売上高	106,179	88,853
売上原価	40,128	38,313
売上総利益	66,051	50,540
販売費及び一般管理費	18,346	19,519
営業利益	47,704	31,020
営業外収益		
受取利息	779	836
受取配当金	27	0
為替差益	1,018	697
その他	64	87
営業外収益合計	1,889	1,622
営業外費用		
支払利息	44	61
社会貢献関連費用	—	* 1,053
その他	89	111
営業外費用合計	133	1,226
経常利益	49,460	31,417
特別利益		
固定資産売却益	1	143
投資有価証券売却益	434	—
特別利益合計	435	143
特別損失		
固定資産除売却損	23	101
事業構造改善費用	274	—
特別損失合計	298	101
税金等調整前四半期純利益	49,598	31,459
法人税等	14,961	8,396
四半期純利益	34,636	23,062
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△3
親会社株主に帰属する四半期純利益	34,636	23,066

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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
四半期純利益	34,636	23,062
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△144	—
為替換算調整勘定	2,352	1,717
退職給付に係る調整額	32	△3
その他の包括利益合計	2,240	1,713
四半期包括利益	36,876	24,776
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	36,876	24,780
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△4

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024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	49,598	31,459
減価償却費	3,032	3,371
のれん償却額	8	38
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	2	0
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△3,337	△5,803
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	797	826
受取利息及び受取配当金	△807	△837
支払利息	44	61
為替差損益 (△は益)	△664	△120
固定資産除売却損益 (△は益)	22	△41
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)	12,787	10,141
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△1,203	△1,870
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△7,909	△15,518
仕入債務の増減額 (△は減少)	△729	1,400
繰延収益の増減額 (△は減少)	△4,502	71
その他	△6,494	3,109
小計	40,484	26,289
利息及び配当金の受取額	838	1,030
利息の支払額	△42	△58
法人税等の支払額	△19,947	△8,300
営業活動によるキャッシュ・フロー	21,333	18,961
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	△24,178	△32,258
定期預金の払戻による収入	22,707	32,107
有形固定資産の取得による支出	△3,822	△3,222
有形固定資産の売却による収入	1	338
無形固定資産の取得による支出	△277	△378
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	△163
その他	△97	△201
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,097	△3,778
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	△371	△316
自己株式の取得による支出	△0	△2
配当金の支払額	△14,271	△16,829
その他	△754	△903
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,399	△18,051
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,591	1,080
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	3,427	△1,788
現金及び現金同等物の期首残高	89,470	109,091
現金及び現金同等物の四半期末残高	92,898	107,303

(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。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

当第3四半期連結累計期間において、2024年4月1日付で新たに設立した株式会社レオスターを連結の範囲に含めております。また、2024年7月1日付でMinimum Studios Co., Ltd. の株式の3分の2を取得し、同社を連結の範囲に含めております。

(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)

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。

(四半期連結損益計算書関係)

※ 社会貢献関連費用

社会貢献関連費用の内訳は、万博関連費用が1,020百万円、寄付金が32百万円であります。

(セグメント情報等の注記)

I 前第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。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024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	58,534	16,552	10,242	85,329	3,524	88,853	—	88,853
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	58,534	16,552	10,242	85,329	3,524	88,853	—	88,853
セグメント損益	29,247	2,258	5,083	36,588	1,250	37,839	△6,818	31,020

(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△6,818百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△6,818百万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。

(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。

(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13,791百万円、7,983,640株、当第3四半期連結会計期間末において、13,750百万円、7,959,988株であります。

なお、2024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。これに伴い、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、株式数を算定しております。

独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書

2025年1月29日

株式会社カプコン
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

大阪事務所

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 黒川 智哉指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 山中 智弘

監査人の結論

当監査法人は、四半期決算短信の「添付資料」に掲げられている株式会社カプコンの2024年4月1日から2025年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2024年10月1日から2024年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2024年4月1日から2024年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書、四半期連結キャッシュ・フロー計算書及び注記について期中レビューを行った。

当監査法人が実施した期中レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に準拠して期中レビューを行った。期中レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

四半期連結財務諸表に対する経営者及び監査等委員会の責任

経営者の責任は、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して四半期連結財務諸表を作成することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業的前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査等委員会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した期中レビューに基づいて、期中レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に従って、期中レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の期中レビュー手続を実施する。期中レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、期中レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、期中レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・四半期連結財務諸表に対する結論表明の基礎となる、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の期中レビューに関する指揮、監督及び査閲に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査等委員会に対して、計画した期中レビューの範囲とその実施時期、期中レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査等委員会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用している場合はその内容について報告を行う。

利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

-
- (注) 1. 上記の期中レビュー報告書の原本は、当社（四半期決算短信開示会社）が別途保管しております。
2. XBRLデータおよびHTMLデータは期中レビューの対象には含まれていません。