

1. 企業集団の現況に関する事項

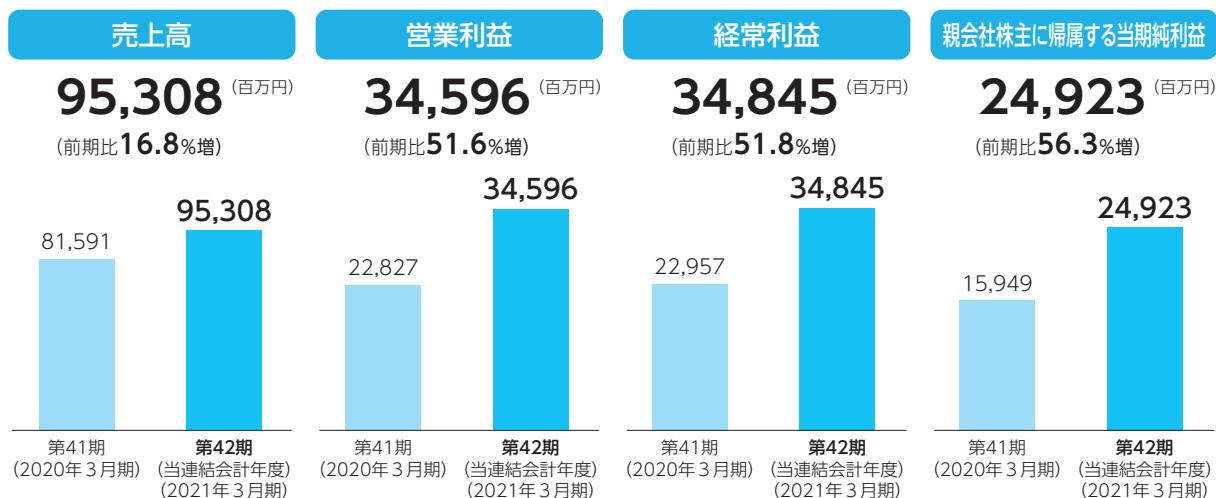
(1) 事業の経過およびその成果

当連結会計年度においては、国内外における新型コロナウイルス感染症拡大の影響により社会的活動全般が制限される中、当業界は新技術の活用やコロナ禍での行動変容など、変化への対応が求められる状況となりました。

このような状況のもと、事業の継続を図るべく勤務体制の見直しやオフィスでの勤務環境の整備に取り組むなど、当社グループ内での影響の極小化に努めました。

また、当社の主力事業であるデジタルコンテンツ事業においては、ここ数年来、積極的に推進してきたデジタル販売が奏功したことに加え、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が拡大し、業績向上のけん引役を果たしました。他方、アミューズメント施設事業およびその他事業においては、感染症拡大の影響を受けたものの、販売費および一般管理費などの見直し等により、利益の確保に努めてまいりました。

この結果、デジタル販売を主軸とした事業戦略のもと、販売地域の拡大と長期販売の実現に伴い海外収益が伸長したことにより、売上高は953億8百万円（前期比16.8%増）、営業利益は345億96百万円（前期比51.6%増）、経常利益は348億45百万円（前期比51.8%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は249億23百万円（前期比56.3%増）と8期連続営業増益を達成しました。



事業別の状況



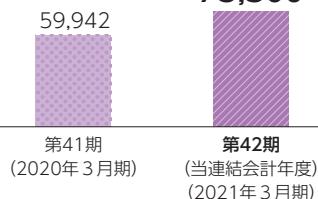
デジタルコンテンツ事業



当事業におきましては、シリーズ最新作『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）が今年3月の発売から早々に全世界で出荷本数400万本を突破するなど好調に推移したほか、『バイオハザード RE:3』（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）も390万本と順調に販売本数を伸ばしました。また、前期発売の『モンスターハンターワールド：アイスボーン』（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）や前期以前に発売した『バイオハザード RE:2』（プレイステーション 4、

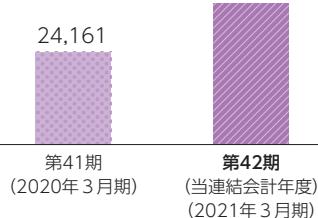
売上高

(百万円)



営業利益

(百万円)



『モンスターハンターライズ』

Xbox One、パソコン用) など、採算性の高いリピータイトルも根強い人気により利益を押し上げました。さらに、次世代ゲーム機向けタイトル『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』(プレイステーション 5、Xbox Series X|S用) を発売しました。

加えて、モバイルコンテンツにおいては、日本国内で『ロックマンX DiVE』(Android、iOS用) のサービスを開始したほか、協業タイトル『街覇：対決 (ストリートファイター：デュエル)』(Android、iOS用) の中国でのサービス開始に伴う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753億円(前期比25.6%増)、営業利益は370億2百万円(前期比53.1%増)となりました。



『バイオハザード RE:3』



『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』



『ロックマンX DiVE』

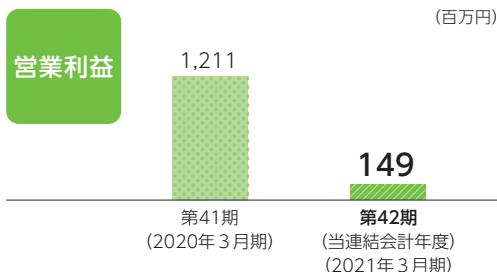
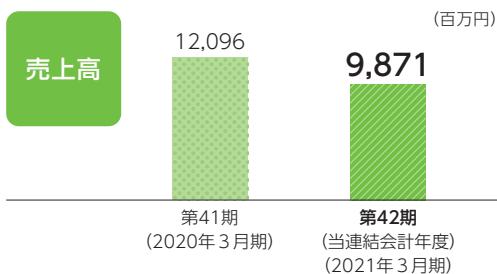


アミューズメント施設事業



当事業におきましては、昨年5月の緊急事態宣言の解除後、順次営業を再開し回復に努めてまいりました。当期は、当社の人気キャラクターグッズの物販専門店「カプコンストアオーサカ」(大阪府)の新規出店をはじめとして既存店「プラサカプコン高知店」の大型リニューアルを行うなど、地域に根付いた店舗展開、運営を推進してまいりました。

この結果、施設数は41店舗となり、売上高は98億71百万円(前期比18.4%減)、営業利益は1億49百万円(前期比87.7%減)となりました。



「カプコンストアオーサカ」(大阪府)



アミューズメント機器事業

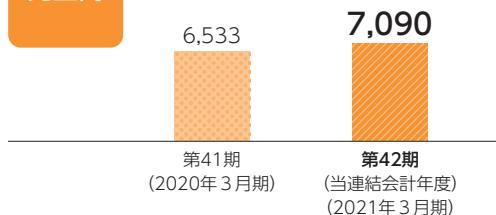


当事業におきましては、感染症拡大に伴いホールオペレーターの休業や旧規則遊技機の撤去期限が延長されたこともあり、全般的に新機種への需要が鈍化する中、『モンスターハンター：ワールド』が好調に推移したほか、『リングにかけろ1 ワールドチャンピオンカーニバル編』および『バイオハザード7 レジデント イービル』を投入し、収益を下支えしました。

この結果、売上高は70億90百万円（前期比8.5%増）、営業利益は24億7百万円（前期比15.4%増）となりました。

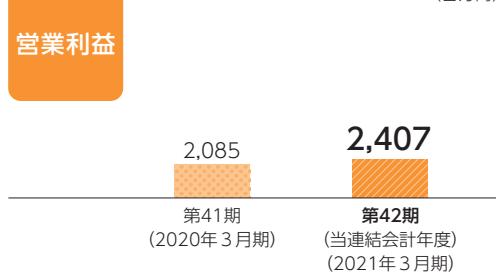
売上高

(百万円)



営業利益

(百万円)



『モンスターハンター：ワールド』



『バイオハザード7 レジデント イービル』



その他事業

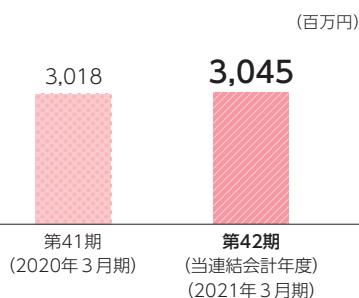


その他事業につきましては、当社ブランド価値向上に向け、グローバルでの積極的な展開を図り、シリーズ初の「Monster Hunter」のハリウッド実写映画が昨年12月に海外で公開され、国内は今年3月に『Monster Hunterライズ』の発売日と同日に公開するなど、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ等の販売拡大に注力しました。

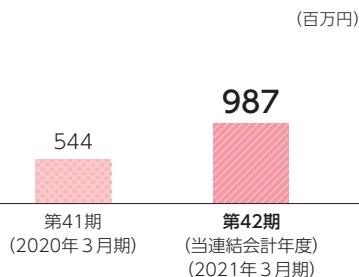
また、eスポーツにおいては、感染症拡大の影響によりオンライン形式のイベントに切り替えて実施しました。昨年6月に開始した個人戦「CAPCOM Pro Tour Online 2020」ならびに昨秋から開始したチーム戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」および「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2020」とともに、多くのプレイヤーが参加し熱戦が繰り広げられ、さらなるユーザー層の拡大につながりました。

この結果、売上高は30億45百万円（前期比0.9%増）、営業利益は9億87百万円（前期比81.2%増）となりました。

売上高



営業利益



[CAPCOM Pro Tour Online 2020]

(2) 設備投資の状況

当連結会計年度における設備投資は35億97百万円であり、主なものといたしましては、アミューズメント施設機器および事務の合理化への投資であります。

(3) 資金調達の状況

当連結会計年度は、増資および社債発行による調達は行っておりません。

(4) 対処すべき課題

今後の見通しといたしましては、通信規格の高速大容量化への移行、コンテンツの提供チャネルの増加、デバイスの多様化、グローバルベースでのユーザーの拡大など、大きく環境が変化しつつある状況下、当社は、IPの積極的な活用により、グローバルでのさらなるブランド価値向上とユーザー数の拡大に努め、主力事業のデジタルコンテンツ事業を成長させ、中期経営目標の「每期10%営業利益増益」の達成に取り組んでまいります。

具体的には、開発人員の増強と開発環境の整備を図り、主要IPの活用と新規IPの創出によりパイプラインの拡充に努めてまいります。また、新作タイトルの継続的な投入とリピートタイトルのデジタル販売強化により、総販売本数の増加に注力してまいります。

<次期の事業別戦略>

次期においても感染症の影響は予測し難い面が多くありますが、上記戦略に基づき以下の点を中心に取り組んでまいります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、当期発売の『モンスターハンターライズ』および『バイオハザード RE:3』等リピートタイトルの販売の促進に加えて、次期は主力シリーズの最新作『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）や『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）などを投入し、収益の最大化に努めてまいります。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、新業態店舗の展開を継続し、引き続き機動的な「スクラップ・アンド・ビルド」に取り組む効率的な店舗出店、運営を進めてまいります。

次期は出店3店舗、退店1店舗を予定しております。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、人気IPを活用し、業界での自主規制への変化に対応した筐体を適宜投入してまいります。

次期は4機種投入により販売台数28千台を予定しております。

④ その他事業

その他事業につきましては、コンテンツの映像化や他業種とのコラボレーションを通じ、ブランド価値の最大化に努めてまいります。また、eスポーツビジネスにおいてはより多くの方々に参画していただけるよう、オンライン大会のさらなる活用を進め、グローバル規模での裾野拡大を一層積極化してまいります。

<コーポレート・ガバナンスに関する取組み>

当社は持続的な成長のためには取締役会の多様性確保が重要であると認識しており、性別、国籍、年齢等に関係なく、人格および識見に基づいて候補者を選定し、「多様な視点」「豊富な経験」「多様かつ特化した高度なスキル」を持ったメンバーで構成するよう努めております。

加えて、当社は創業者のリーダーシップのもと強固な経営基盤と当社独自の開発体制、ビジネスモデルを強みとしております。また、任意の委員会を含めた社外取締役の積極的な参画により取締役会の監督機能を強化するなど、コーポレート・ガバナンスの向上に努めております。

そのうえで、さらなる取締役会の機能強化のため、当期は取締役会の実効性評価を行いました。実施に当たっては取締役全員を対象に個別アンケートやインタビューなど、個々の意見を求めやすい方法で実施し、その分析結果をもとに意見交換を行いました。

その結果、今回の実効性評価において、当社取締役会の実効性は確保されているとの結果が得られるとともに、以下のような経営の監督機能強化に向けた新たな課題を確認することができました。今後も、当社取締役会の強みを活かすとともに、課題への理解を深め、さらなる機能向上に努めてまいります。

主な課題	改善策と今後の方針について
コーポレート・ガバナンスの機能強化	ガバナンスをテーマとした議論および意見交換の機会のさらなる拡充
コミュニケーションの質・量の維持・向上	取締役会への議案上程に関する基準および規則の精査と見直し 取締役会における審議活性のための効率的な資料提供

<情報セキュリティの強化への取組み>

近年の個人情報管理体制等の重要性に鑑み、情報漏洩の未然防止やEUの「一般データ保護規則 (GDPR)」対応など、国内外の様々なサイバーリスクの対策が不可欠です。この一環としてコンピュータウイルスや不正アクセス等、外部からのサイバー攻撃による情報システムの機能不全や混乱を防ぐため、専門知識を有する人材の確保、育成や社内教育の徹底、定期的なチェックなどにより、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでおります。

しかしながら、これらの取組みにもかかわらず、昨年11月に当社への不正アクセス攻撃が確認され、個人情報および企業情報の流出が判明いたしました。このような事態を受けて、当社は、外部の専門企業の協力のもと不正アクセスおよび情報流出に関する調査を進めるとともに、外部の専門家から成るアドバイザリー組織「セキュリティ監督委員会」を設置し、指導・助言を得て再発防止に向けた種々のセキュリティ強化策を講じております。

今後も同委員会の協力のもと、継続的に運営・監視機能および情報セキュリティのさらなる強化に取り組んでまいります。

<人材の確保、育成>

当社は、事業環境の変化に則して多様な人材を見出し、性別、国籍、年齢等に関係なく採用や評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材確保などに注力しております。さらに、優秀な人材への育成、確保に向けて階層別研修を充実させるなど、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等を行っております。

<政策保有株式に対する基本方針>

当社は、政策保有株式について慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除しております。将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するか否かなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、現状最小限の3銘柄のみ保有しており、当期末現在の当該政策保有株式の保有額は、純資産の0.5%未満であります。

なお、継続して保有する基準として、簿価が50%以上下落した場合や保有先の企業価値が著しく毀損するなど持続して保有する経済合理性が乏しいと判断した場合は、経済情勢等を勘案のうえ、当該保有先との対話を経て、適切な時期に削減や売却を行います。

銘柄	保有目的	当社株式の保有の有無
株式会社三菱UFJフィナンシャル・グループ	円滑な取引を維持するため	有
株式会社みずほフィナンシャルグループ	円滑な取引を維持するため	有
イオンモール株式会社	円滑な取引を維持するため	無

<ESG、SDGsへの取組み>

当社は、「遊文化をクリエイトする感性開発企業」の企業理念のもと、これまでもコンテンツのデジタル販売推進に取り組み、ディスク製造に伴う環境負荷への削減に貢献することを目指してまいりました。今後も現在問題提起されている気候変動をはじめとする社会の共通課題の解決に積極的に取り組んでまいります。そうした観点からSDGsが掲げる持続可能な社会づくりの目標を踏まえ、以下のESGへの取組みを推進し、ステークホルダーの皆様との信頼関係を構築しながら、持続的な成長を図ってまいります。

<p>E (環境)</p>	<p>当社グループは、事業が及ぼす気候変動への負の影響【CO₂・GHG（温室効果ガス）排出等】を最小化するとともに、汚染、資源利用などに対し、照明のLED化や販売ソフトのデジタル化の推進による資源の削減を図っておりますが、引き続き取組みを進めてまいります。</p>
<p>S (社会)</p>	<p>人権の尊重と人種、宗教、性別、年齢、性的指向、障害、国籍などによる差別の禁止、弱者保護による不平等の排除を徹底し、従業員が働きやすい環境を作り、人材の確保および育成を推し進めるほか、貧困で困窮する子供たちの健全育成を願い支援活動を行うなど、地域社会・顧客との健全な関係の構築に向けた取組みを進めてまいります。</p>
<p>G (ガバナンス)</p>	<p>経営の透明性、健全性を高めるとともに、環境の変化に対応できる体制の構築に努め、任意の委員会の活用などコーポレート・ガバナンスの機能強化による企業価値向上を図っておりますが、今後も株主、顧客および従業員などステークホルダーの皆様のご期待に応えられるよう取組みを進めてまいります。</p>

[ご参考]

具体的な取組み内容については、当社ウェブサイトの「カプコンのCSR」(<https://www.capcom.co.jp/ir/csr/>)をご確認ください。

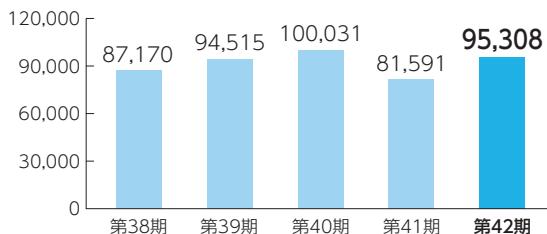
(5) 財産および損益の状況の推移

① 企業集団の財産および損益の状況

区 分	期 別	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (2020年3月期)	第 42 期 (当連結会計年度 (2021年3月期))
売 上 高(百万円)		87,170	94,515	100,031	81,591	95,308
営 業 利 益(百万円)		13,650	16,037	18,144	22,827	34,596
経 常 利 益(百万円)		12,589	15,254	18,194	22,957	34,845
親会社株主に帰属する 当期純利益(百万円)		8,879	10,937	12,551	15,949	24,923
1株当たり当期純利益(円)		40.09	49.95	57.73	74.70	116.74
総 資 産(百万円)		118,897	124,829	123,407	143,466	163,712
純 資 産(百万円)		77,774	85,421	88,749	99,735	120,794
1株当たり純資産(円)		355.16	390.09	415.68	467.14	565.78
ROE[自己資本利益率](%)		11.6	13.4	14.4	16.9	22.6
DOE[純資産配当率](%)		3.6	4.0	4.3	5.1	6.9

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出しております。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出しております。
2. 当社は、2018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および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。このため、第38期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。
3. 「[税効果会計に係る会計基準]の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第40期の期首から適用しており、第39期に係る数値等については、当該会計基準等を遡って適用した後の数値等となっております。

■ 売上高 (百万円)



■ 営業利益 (百万円)



■ 親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)



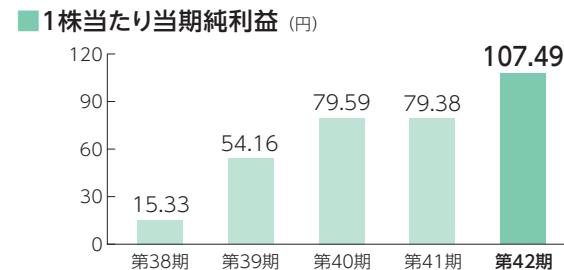
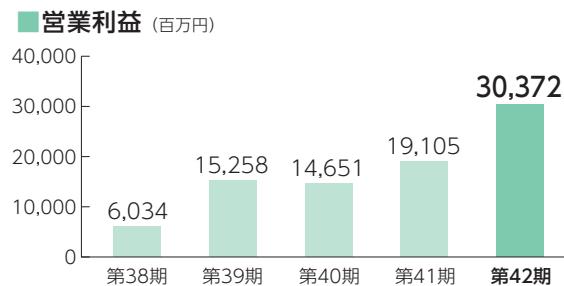
■ 1株当たり当期純利益 (円)



② 当社の財産および損益の状況

区 分 \ 期 別	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (2020年3月期)	第 42 期 (当事業年度) (2021年3月期)
売 上 高(百万円)	64,424	73,237	77,049	68,206	83,585
営 業 利 益(百万円)	6,034	15,258	14,651	19,105	30,372
経 常 利 益(百万円)	5,055	15,237	18,381	18,820	31,298
当 期 純 利 益(百万円)	3,396	11,860	17,304	16,947	22,949
1 株 当 た り 当 期 純 利 益(円)	15.33	54.16	79.59	79.38	107.49
総 資 産(百万円)	98,153	105,309	121,105	149,533	171,736
純 資 産(百万円)	65,003	74,152	81,784	94,326	112,098
1 株 当 た り 純 資 産(円)	296.84	338.63	383.06	441.81	525.05

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出しております。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出しております。
2. 当社は、2018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および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。このため、第38期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。



(ご参考)

トピックス

「モンスターハンター」シリーズ最新作 『モンスターハンターライズ』が全世界で600万本を突破! ～本作のコンセプトと新要素が幅広い層に支持され、順調に販売本数を伸長～

「モンスターハンター」シリーズは、雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションゲームです。2004年の第1作発売以来、ネットワークを介して「他のプレイヤーと協力して強大なモンスターに挑む」というプレイジャンルを確立し、シリーズ累計販売本数7,200万本(2021年3月末現在)を誇る、世界中から注目を集めるコンテンツに成長しています。

『モンスターハンターライズ』は、Nintendo Switch向け完全新作の「モンスターハンター」です。今作は当社独自の開発エンジン「RE ENGINE」を活用し、いつでも、どこでも、誰とでも、気軽に楽しめる新たな「モンスターハンター」というコンセプトのもと開発されました。新モンスターや新フィールドのほか、フィールド内での高速移動やモンスターを拘束して操ることまでを可能にした「翔蟲(かけりむし)」を使った豪快な新アクションの数々、さらに、犬型の新オトモ「オトモガルク」の登場により、全く新しい狩猟体験がお楽しみいただけます。また、発売前にはオンライン通信とローカル通信で協力プレイが可能な体験版を2度配信し高い評価と注目を集めた結果、600万本(4月末現在)を販売しました。

さらに「モンスターハンター」シリーズでは、『モンスターハンターライズ』との連動要素がある新作RPG『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』の投入を7月9日に予定しています。



株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
期末配当金受領株主 確定日	3月31日
中間配当金受領株主 確定日	9月30日
株主名簿管理人および 特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	〒541-8502 大阪市中央区伏見町三丁目6番3号 三菱UFJ信託銀行株式会社 大阪証券代行部 電話(通話料無料)0120-094-777
公告方法	電子公告 当社のウェブサイト(https://www.capcom.co.jp/)に掲載します。 ただし、やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、 日本経済新聞に掲載します。
上場金融商品取引所	株式会社東京証券取引所



当社は、株式会社日本取引所グループ、株式会社東京証券取引所および株式会社日本経済新聞社が共同で開発した株価指数である「JPX日経インデックス400」の構成銘柄に選定されています。

■ ご注意

1. 株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則として株主様が口座を開設されている口座管理機関（証券会社等）で承ることとなっておりますので、口座を開設されている証券会社等にお問い合わせください。株主名簿管理人ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
2. 特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、同行にお問い合わせください。なお、同行全国各支店においてもお取次ぎいたします。
3. 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。

IRサイトのご案内

当社では、株主や投資家の皆様に最新情報をタイムリーに提供することを目的として、当社ウェブサイトを活用したIR活動にも注力しております。IRサイトでは、株式情報や経営戦略に加え、開発者へのインタビューやアナリストの評価など様々な情報提供を行っております。

<https://www.capcom.co.jp/ir/>

