



2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年10月28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10月28日 配当支払開始予定日 2021年11月12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2四半期の連結業績(2021年4月1日～2021年9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2四半期	69,995	66.4	28,924	61.9	29,723	69.2	22,219	71.0
2021年3月期第2四半期	42,059	12.8	17,863	27.7	17,571	25.5	12,993	32.0

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 21,870百万円(69.3%) 2021年3月期第2四半期 12,921百万円(41.7%)

	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2四半期	104 07	—
2021年3月期第2四半期	60 86	—

(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2四半期	180,964	137,752	76.1
2021年3月期	163,712	120,794	73.8

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 137,752百万円 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	—	18 00	—	—	—
2022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. 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)	2022年3月期2Q	270,892,976株	2021年3月期	270,892,976株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	57,393,708株	2021年3月期	57,393,176株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年3月期2Q	213,499,392株	2021年3月期2Q	213,500,845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
(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

当第2四半期連結累計期間におきましては、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イトルの販売により、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。また、これらの主力コンテンツを、映像、ライセンス商品やeスポーツへ展開するとともに、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。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は699億95百万円（前年同期比66.4%増）、営業利益は289億24百万円（前年同期比61.9%増）、経常利益は297億23百万円（前年同期比69.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は222億19百万円（前年同期比71.0%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、5月に発売しました『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）が業績に大きく貢献しました。また、RPG作品の『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）を7月に発売し、「モンスターハンター」の世界観をベースにした人気モンスターとの冒険や奥深い戦闘システムなどが幅広いユーザーを獲得し、全世界で100万本を突破しました。加えて、前期末に発売した『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）も安定した人気に支えられ順調に販売本数を伸ばすとともに、過去のシリーズ作などを中心としたリピータイトルの販売が全般に好調な推移となりました。これにより、採算性の高いデジタル販売本数が続伸し、総販売本数は1,980万本と前年同期1,380万本を上回り、収益向上のけん引役を果たしました。

また、『モンスターハンターライズ』の超大型拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』（Nintendo Switch、パソコン用）を2022年夏に発売することを9月に発表したほか、「東京ゲームショー2021 オンライン」において、公式番組として当社人気タイトルの最新情報を紹介するなど、IPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図りました。

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598億3百万円（前年同期比69.0%増）、営業利益は302億16百万円（前年同期比52.2%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、緊急事態宣言の継続に伴い、一部店舗において休業および時短営業などを余儀なくされたものの、集客が回復したことにより、前年同期比で増収増益となりました。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展開を図りました。

当第2四半期連結累計期間において、6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）および7月に「MIRAINO イオンモール白山店」（石川県）の2店舗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42店舗となっております。

この結果、売上高は56億47百万円（前年同期比40.1%増）、営業利益は71百万円（前年同期は営業損失2億62百万円）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に向けた需要の喚起が見込まれる環境の中、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』のリピータ販売により、販売台数が前年同期を上回りました。

この結果、売上高は16億11百万円（前年同期比21.5%増）、営業利益は3億88百万円（前年同期比1,962.0%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、Netflixにおいて主力IPを活用したCGアニメ『バイオハザード：インフィニット ダークネス』および『モンスターハンター：レジェンド・オブ・ザ・ギルド』が全世界で独占配信されました。また、海外ゲームとのコラボレーションによる収益拡大やキャラクターグッズ展開による販売拡大などに努めました。

一方、eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を4月から世界19地域を対象にオンラインで開始しました。「Intel World Open」においては、『ストリートファイターV』の決勝大会が7月に開催され、世界各地で熱戦が繰り広げられました。このように、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29億33百万円（前年同期比121.7%増）、営業利益は13億70百万円（前年同期比147.8%増）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172億51百万円増加し、1,809億64百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」402億84百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」189億99百万円および「ゲームソフト仕掛品」25億91百万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2億93百万円増加し、432億12百万円となりました。主な増加は、「繰延収益」14億27百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」11億75百万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169億58百万円増加し、1,377億52百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」222億19百万円であり、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2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	71,239	111,524
受取手形及び売掛金	25,096	6,097
商品及び製品	2,005	1,302
仕掛品	897	952
原材料及び貯蔵品	850	580
ゲームソフト仕掛品	24,443	21,852
その他	2,896	2,313
貸倒引当金	△37	△18
流動資産合計	127,391	144,604
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,666	10,411
その他(純額)	10,649	10,437
有形固定資産合計	21,316	20,849
無形固定資産		
	1,229	1,581
投資その他の資産		
その他	13,807	13,961
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,775	13,929
固定資産合計	36,321	36,360
資産合計	163,712	180,964
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,820	1,644
電子記録債務	882	948
1年内返済予定の長期借入金	727	626
未払法人税等	6,957	7,720
賞与引当金	4,056	4,976
繰延収益	6,673	8,100
その他	10,472	8,993
流動負債合計	32,590	33,009
固定負債		
長期借入金	4,878	4,565
退職給付に係る負債	3,468	3,588
その他	1,980	2,048
固定負債合計	10,327	10,202
負債合計	42,918	43,212

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9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	111,170
自己株式	△27,461	△27,463
株主資本合計	120,967	138,275
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	56	64
為替換算調整勘定	△10	△383
退職給付に係る調整累計額	△219	△203
その他の包括利益累計額合計	△173	△522
純資産合計	120,794	137,752
負債純資産合計	163,712	180,964

(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2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高	42,059	69,995
売上原価	16,865	30,663
売上総利益	25,193	39,332
販売費及び一般管理費	7,330	10,407
営業利益	17,863	28,924
営業外収益		
受取利息	50	15
受取配当金	9	10
補助金収入	51	—
関係会社整理益	—	761
その他	34	85
営業外収益合計	146	872
営業外費用		
支払利息	37	26
支払手数料	34	—
為替差損	259	1
その他	105	45
営業外費用合計	437	73
経常利益	17,571	29,723
特別損失		
固定資産除売却損	7	5
特別損失合計	7	5
税金等調整前四半期純利益	17,564	29,718
法人税、住民税及び事業税	3,367	7,668
法人税等調整額	1,203	△170
法人税等合計	4,571	7,498
四半期純利益	12,993	22,219
親会社株主に帰属する四半期純利益	12,993	22,219

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益	12,993	22,219
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	20	8
為替換算調整勘定	△107	△373
退職給付に係る調整額	15	15
その他の包括利益合計	△71	△349
四半期包括利益	12,921	21,870
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	12,921	21,870
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2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9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	17,564	29,718
減価償却費	1,349	1,733
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△5	△19
賞与引当金の増減額 (△は減少)	84	2,618
受取利息及び受取配当金	△60	△25
支払利息	37	26
為替差損益 (△は益)	135	13
固定資産除売却損益 (△は益)	7	5
売上債権の増減額 (△は増加)	10,156	18,992
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△633	917
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△2,604	2,592
仕入債務の増減額 (△は減少)	△3,279	△1,106
繰延収益の増減額 (△は減少)	△6,753	1,420
その他	△2,447	△2,133
小計	13,553	54,751
利息及び配当金の受取額	71	26
利息の支払額	△38	△27
法人税等の支払額	△4,783	△6,318
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,802	48,432
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	△10,451
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	△1,200	△2,084
有形固定資産の売却による収入	1	—
無形固定資産の取得による支出	△177	△753
その他	8	△19
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,451	△6,174
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	△714	△414
自己株式の取得による支出	△2	△1
配当金の支払額	△2,665	△4,905
その他	△261	△269
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,643	△5,591
現金及び現金同等物に係る換算差額	△196	182
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	2,511	36,848
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	62,183	100,892

(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2四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、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、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2四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2四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年9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	35,378	4,031	1,325	40,736	1,323	42,059	—	42,059
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	35,378	4,031	1,325	40,736	1,323	42,059	—	42,059
セグメント損益	19,849	△262	18	19,605	552	20,158	△2,294	17,863

- (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△2,294百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,294百万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2四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年9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	59,803	5,647	1,611	67,062	2,933	69,995	—	69,995
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	59,803	5,647	1,611	67,062	2,933	69,995	—	69,995
セグメント損益	30,216	71	388	30,676	1,370	32,046	△3,121	28,924

- (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△3,121百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,121百万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、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2四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。

(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。