



2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年1月26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 2022年1月27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3四半期の連結業績(2021年4月1日~2021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	%
2022年3月期第3四半期	88,163	35.9	35,096	43.9	36,148	50.1	26,708	52.4
2021年3月期第3四半期	64,867	22.6	24,382	32.2	24,088	28.8	17,523	34.1

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 26,978百万円(55.5%) 2021年3月期第3四半期 17,354百万円(34.6%)

	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3四半期	125 10	—
2021年3月期第3四半期	82 08	—

(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3四半期	175,831	139,017	79.1
2021年3月期	163,712	120,794	73.8

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 139,017百万円 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3Q	270,892,976株	2021年3月期	270,892,976株
2022年3月期3Q	57,393,684株	2021年3月期	57,393,176株
2022年3月期3Q	213,499,350株	2021年3月期3Q	213,500,632株

- ② 期末自己株式数

- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

(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3四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新作の投入やリピート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3四半期連結累計期間の売上高は881億63百万円（前年同期比35.9%増）、営業利益は350億96百万円（前年同期比43.9%増）、経常利益は361億48百万円（前年同期比50.1%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は267億8百万円（前年同期比52.4%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、第3四半期における新作タイトルの発売はありませんでしたが、当社コンテンツを戦略的な価格施策をもとにグローバルでの長期販売を推し進め、211の国・地域に301タイトルを販売しました。

当期に発売しました『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）および『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）の販売は好調に推移し、2017年発売の『バイオハザード7 レジデント イービル』も累計販売本数1,000万本を突破するなど、シリーズの過去タイトル等を中心としたリピートタイトルの販売拡大が業績に貢献しました。

これにより、年間計画販売本数3,200万本に対して、当第3四半期連結累計期間における総販売本数は2,580万本を達成し（前年同期は1,980万本）、特に採算性の高いデジタル販売が続伸したことにより、収益を押し上げました。

また、欧州で約40年続く歴史的なゲームアワードである「Golden Joystick Awards 2021」において、当社が「スタジオ・オブ・ザ・イヤー賞」を受賞するとともに、『バイオハザード ヴィレッジ』も最優秀賞「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」のほか、「PlayStation ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」、「ベスト・オーディオ賞」、「ベスト・パフォーマンス賞」を受賞し高い評価を得ました。加えて、前期発売の『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）は、「東京ゲームショウ2021 オンライン」において「日本ゲーム大賞2021」年間作品部門で大賞を受賞するとともに、本年1月13日にパソコン向けにも発売するなど、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。

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704億53百万円（前年同期比43.9%増）、営業利益は358億94百万円（前年同期比44.8%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、昨年9月の緊急事態宣言の解除による来店客数の回復に加え、既存店の効率的な店舗運営と新業態での出店効果および最新のキャラクターグッズなどの導入により収益拡大を図り、前年同期比で増収増益となりました。

当第3四半期連結累計期間において、昨年6月に「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）および昨年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、昨年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89億92百万円（前年同期比28.1%増）、営業利益は4億19百万円（前年同期比383.4%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、厳しい市場環境の中、新機種『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』を昨年12月に発売しました。また、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』は、市場での長期稼働を受け、リピート販売に努めました。

この結果、売上高は49億37百万円（前年同期比26.4%減）、営業利益は19億32百万円（前年同期比20.5%減）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、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努めました。昨年11月には海外を皮切りに、映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が公開されました。

一方、eスポーツにおいては、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、第3四半期においてはチームオーナー制を導入したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2021」を昨年10月から開催したほか、米国で開催したチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-US 2021」も熱戦が繰り広げられました。

この結果、売上高は37億81百万円（前年同期比74.2%増）、営業利益は15億49百万円（前年同期比79.8%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121億18百万円増加し、1,758億31百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」295億35百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」152億30百万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61億4百万円減少し、368億13百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」42億16百万円および「賞与引当金」17億75百万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182億23百万円増加し、1,390億17百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」267億8百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」87億53百万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3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	71,239	100,774
受取手形及び売掛金	25,096	9,866
商品及び製品	2,005	1,318
仕掛品	897	621
原材料及び貯蔵品	850	272
ゲームソフト仕掛品	24,443	26,148
その他	2,896	2,319
貸倒引当金	△37	△22
流動資産合計	127,391	141,299
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,666	10,241
その他(純額)	10,649	10,494
有形固定資産合計	21,316	20,735
無形固定資産		
1,229	1,229	1,639
投資その他の資産		
その他	13,807	12,188
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,775	12,156
固定資産合計	36,321	34,531
資産合計	163,712	175,831
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,820	1,402
電子記録債務	882	1,991
1年内返済予定の長期借入金	727	626
未払法人税等	6,957	2,741
賞与引当金	4,056	2,280
繰延収益	6,673	8,338
その他	10,472	9,180
流動負債合計	32,590	26,561
固定負債		
長期借入金	4,878	4,565
退職給付に係る負債	3,468	3,653
その他	1,980	2,032
固定負債合計	10,327	10,251
負債合計	42,918	36,813

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021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	21,329	21,329
利益剰余金	93,861	111,815
自己株式	△27,461	△27,463
株主資本合計	120,967	138,920
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	56	34
為替換算調整勘定	△10	258
退職給付に係る調整累計額	△219	△196
その他の包括利益累計額合計	△173	96
純資産合計	120,794	139,017
負債純資産合計	163,712	175,831

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	64,867	88,163
売上原価	29,057	38,558
売上総利益	35,810	49,605
販売費及び一般管理費	11,428	14,509
営業利益	24,382	35,096
営業外収益		
受取利息	58	22
受取配当金	19	20
為替差益	—	96
補助金収入	51	—
損害賠償収入	130	—
関係会社整理益	—	761
その他	131	254
営業外収益合計	391	1,155
営業外費用		
支払利息	55	37
支払手数料	46	—
為替差損	411	—
その他	171	65
営業外費用合計	685	102
経常利益	24,088	36,148
特別損失		
固定資産除売却損	9	6
特別損失合計	9	6
税金等調整前四半期純利益	24,078	36,142
法人税、住民税及び事業税	5,297	7,890
法人税等調整額	1,258	1,544
法人税等合計	6,555	9,434
四半期純利益	17,523	26,708
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,523	26,708

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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	17,523	26,708
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	63	△21
為替換算調整勘定	△255	269
退職給付に係る調整額	22	23
その他の包括利益合計	△169	270
四半期包括利益	17,354	26,978
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	17,354	26,978
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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021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	24,078	36,142
減価償却費	2,050	2,519
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△3	△15
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,403	△1,780
受取利息及び受取配当金	△78	△43
支払利息	55	37
為替差損益 (△は益)	243	△7
固定資産除売却損益 (△は益)	9	6
売上債権の増減額 (△は増加)	4,382	15,253
棚卸資産の増減額 (△は増加)	411	1,550
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△2,729	△1,701
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,390	△329
繰延収益の増減額 (△は減少)	△7,450	1,595
その他	△1,341	△620
小計	15,834	52,606
利息及び配当金の受取額	97	45
利息の支払額	△48	△33
法人税等の支払額	△8,015	△11,157
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,867	41,461
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	△13,742	△17,846
定期預金の払戻による収入	12,660	14,529
有形固定資産の取得による支出	△1,835	△2,602
有形固定資産の売却による収入	1	2
無形固定資産の取得による支出	△456	△874
その他	0	68
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,372	△6,724
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	△5,334	△8,749
その他	△387	△371
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,439	△9,537
現金及び現金同等物に係る換算差額	△361	605
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△2,305	25,804
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	57,366	89,848

(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。

(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3四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3四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020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	48,966	7,018	6,712	62,697	2,170	64,867	—	64,867
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	48,966	7,018	6,712	62,697	2,170	64,867	—	64,867
セグメント損益	24,787	86	2,431	27,306	861	28,167	△3,785	24,382

(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△3,785百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,785百万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 2021年4月1日 至 2021年12月31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	70,453	8,992	4,937	84,382	3,781	88,163	—	88,163
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	70,453	8,992	4,937	84,382	3,781	88,163	—	88,163
セグメント損益	35,894	419	1,932	38,246	1,549	39,795	△4,699	35,096

(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△4,699百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,699百万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3四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。