



## 2024年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年10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) 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 2023年10月30日 配当支払開始予定日 2023年11月15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2四半期の連結業績(2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第2四半期	74,934	52.7	33,835	54.5	36,164	57.3	25,287	56.7
2023年3月期第2四半期	49,067	△29.9	21,895	△24.3	22,996	△22.6	16,142	△27.4

(注) 包括利益 2024年3月期第2四半期 29,752百万円(44.5%) 2023年3月期第2四半期 20,588百万円(△5.9%)

	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2四半期	120.93	—
2023年3月期第2四半期	76.36	—

(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2四半期	226,694	182,372	80.4
2023年3月期	217,365	161,129	74.1

(参考) 自己資本 2024年3月期第2四半期 182,372百万円 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 ー社 (社名) ー 、除外 ー社 (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2Q	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2Q	57,388,942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2Q	209,114,335株	2023年3月期2Q	211,389,338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

当第2四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2四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、2,260万本と前年同期2,130万本を上回り、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2四半期連結累計期間の売上高は749億34百万円（前年同期比52.7%増）、営業利益は338億35百万円（前年同期比54.5%増）、経常利益は361億64百万円（前年同期比57.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は252億87百万円（前年同期比56.7%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、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、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、247万本を販売し、業績向上に大きく貢献しました。

また、4月に発売した『ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション Vol.1・Vol.2』（Nintendo Switch、プレイステーション 4、パソコン用）が、安定した人気により142万本を販売した一方、7月にオンラインチーム対戦の意欲作である完全新作タイトル『エグゾプライマル』（Xbox Series X|S、Xbox One、プレイステーション 5、プレイステーション 4、パソコン用）を発売し、100万ユーザーを突破するなど新規IPの創出に注力しました。

さらに、リピートタイトルにおいては、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545万本を販売し、リピート販売拡大に大きく寄与しました。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とともに価格施策等を行い、『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード RE:2』など、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1,760万本と前年同期1,605万本を上回り、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500万を突破し、IPの認知拡大に寄与しました。

また、9月に開催された「東京ゲームショウ2023」において、今後発売予定のタイトル試遊などを中心とした当社出展ブースが活況を呈しました。加えて、同期間中に発表された「日本ゲーム大賞2023」において、『モンスターハンターライズ：サンブレイク』が年間作品部門で「大賞」、『バイオハザード RE:4』が「優秀賞」を受賞するとともに、フューチャー部門で『ドラゴンズドグマ 2』が選出され、今後のタイトル販売に弾みをつけました。

この結果、売上高は612億75百万円（前年同期比69.9%増）、営業利益は345億3百万円（前年同期比58.1%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2四半期連結累計期間において、4月に子供向け遊具施設の「キッズバネット 静岡店」および6月に体験型施設の「クレイジーバネット イオンモール新居浜店」（愛媛県）をオープンしましたので、施設数は47店舗となっております。

この結果、売上高は91億69百万円（前年同期比25.2%増）、営業利益は11億28百万円（前年同期比66.5%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好調を継続している環境下、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8月に発売し、15千台を販売しました。

また、昨年8月発売の『新鬼武者2』および今年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25億98百万円（前年同期比14.0%減）、営業利益は17億81百万円（前年同期比3.5%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7月に全世界で公開されるなど、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、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18億91百万円（前年同期比28.8%減）、営業利益は6億14百万円（前年同期比51.2%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93億29百万円増加し、2,266億94百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」200億47百万円および「ゲームソフト仕掛品」21億38百万円であり、主な減少は、「売掛金」136億85百万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119億14百万円減少し、443億22百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」51億23百万円、「繰延収益」43億25百万円および「賞与引当金」30億90百万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212億43百万円増加し、1,823億72百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」252億87百万円および「為替換算調整勘定」42億16百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」85億24百万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2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	102,116	122,164
受取手形	116	493
売掛金	24,981	11,295
商品及び製品	1,440	1,666
仕掛品	1,006	1,187
原材料及び貯蔵品	454	1,204
ゲームソフト仕掛品	38,510	40,649
その他	2,776	3,998
貸倒引当金	△1	△3
流動資産合計	171,402	182,655
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,423	11,107
その他（純額）	17,522	18,588
有形固定資産合計	27,945	29,696
無形固定資産		
	1,630	1,597
投資その他の資産		
その他	16,409	12,768
貸倒引当金	△22	△22
投資その他の資産合計	16,387	12,745
固定資産合計	45,963	44,038
資産合計	217,365	226,694
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,357	2,348
電子記録債務	2,172	1,756
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	3,626	3,640
未払法人税等	12,145	7,021
賞与引当金	5,727	2,636
繰延収益	5,455	1,129
その他	9,968	10,685
流動負債合計	46,043	32,810
固定負債		
長期借入金	626	357
退職給付に係る負債	4,139	4,252
株式給付引当金	1,018	1,552
その他	4,408	5,348
固定負債合計	10,193	11,511
負債合計	56,236	44,322

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023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	30,259	30,259
利益剰余金	143,519	160,282
自己株式	△50,037	△50,022
株主資本合計	156,979	173,758
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	102	328
為替換算調整勘定	4,332	8,549
退職給付に係る調整累計額	△285	△263
その他の包括利益累計額合計	4,149	8,613
純資産合計	161,129	182,372
負債純資産合計	217,365	226,694

## (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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
売上高	49,067	74,934
売上原価	17,852	29,078
売上総利益	31,214	45,855
販売費及び一般管理費	9,318	12,019
営業利益	21,895	33,835
営業外収益		
受取利息	102	537
受取配当金	11	12
為替差益	1,094	1,832
その他	53	46
営業外収益合計	1,263	2,430
営業外費用		
支払利息	20	29
訴訟関連費用	67	—
自己株式取得費用	25	—
その他	48	70
営業外費用合計	162	100
経常利益	22,996	36,164
特別利益		
固定資産売却益	1	1
特別利益合計	1	1
特別損失		
固定資産除売却損	—	0
特別損失合計	—	0
税金等調整前四半期純利益	22,998	36,165
法人税、住民税及び事業税	7,028	6,865
法人税等調整額	△172	4,012
法人税等合計	6,856	10,878
四半期純利益	16,142	25,287
親会社株主に帰属する四半期純利益	16,142	25,287

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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益	16,142	25,287
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△53	226
為替換算調整勘定	4,518	4,216
退職給付に係る調整額	△19	21
その他の包括利益合計	4,445	4,464
四半期包括利益	20,588	29,752
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	20,588	29,752
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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	22,998	36,165
減価償却費	1,590	1,905
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△6	1
賞与引当金の増減額 (△は減少)	778	△745
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	517	533
受取利息及び受取配当金	△114	△550
支払利息	20	29
為替差損益 (△は益)	△978	△884
固定資産除売却損益 (△は益)	△1	△1
売上債権の増減額 (△は増加)	△3,498	13,448
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△96	△1,127
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△9,221	△2,123
仕入債務の増減額 (△は減少)	2,019	△1,591
繰延収益の増減額 (△は減少)	5,452	△4,429
その他	317	△2,280
小計	19,779	38,348
利息及び配当金の受取額	41	510
利息の支払額	△21	△30
法人税等の支払額	△5,284	△11,601
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,515	27,226
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△12,434	△13,294
定期預金の払戻による収入	12,434	13,294
有形固定資産の取得による支出	△1,681	△2,878
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	△127	△207
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	△126	△43
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,931	△3,250
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入金の返済による支出	△313	△313
自己株式の取得による支出	△13,645	△0
配当金の支払額	△5,971	△8,516
その他	△501	△551
財務活動によるキャッシュ・フロー	△20,431	△9,380
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,656	3,785
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△4,190	18,380
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	91,445	107,851

## (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。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第2四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022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	36,062	7,323	3,023	46,409	2,657	49,067	—	49,067
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	36,062	7,323	3,023	46,409	2,657	49,067	—	49,067
セグメント損益	21,826	677	1,721	24,225	1,258	25,484	△3,588	21,895

(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△3,588百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,588百万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2四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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	61,275	9,169	2,598	73,042	1,891	74,934	—	74,934
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	61,275	9,169	2,598	73,042	1,891	74,934	—	74,934
セグメント損益	34,503	1,128	1,781	37,413	614	38,027	△4,192	33,835

(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△4,192百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,192百万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2四半期連結会計期間末において13,802百万円、3,994,802株であります。