



株式会社カプコン
(東証一部：9697)

2021年3月期
決算短信補足資料

< 目次 >

1. 決算ハイライト	…P 2
2. 事業セグメント別概況	…P 6

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

1-1. 決算ハイライト（連結業績①）

■ 2020/3 実績 対 2021/3 実績

(百万円)

	2020/3	2021/3	増減
売上高	81,591	95,308	13,717
営業利益	22,827	34,596	11,769
経常利益	22,957	34,845	11,888
親会社株主に帰属する 当期純利益	15,949	24,923	8,974

- コンシューマでの販売本数増を主因とし、増収増益
- 全ての利益項目で過去最高を更新、営業利益は8期連続の増益
- 1株当たり当期純利益116円74銭
 - ※ 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
当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株当たり当期純利益を算定しております
- 期末配当は46円、年間配当71円（配当性向30.4%）
- 自己資本利益率（ROE）は22.6%と持続的に成長

1-1. 決算ハイライト（連結業績②）

■ 2021/3 修正計画※ 対 2021/3 実績

(百万円)

	2021/3 修正計画	2021/3	増減
売上高	92,000	95,308	3,308
営業利益	30,500	34,596	4,096
営業利益率	33.2%	36.3%	-
経常利益	30,000	34,845	4,845
親会社株主に帰属する 当期純利益	21,000	24,923	3,923

※2021年1月21日に2021年3月期 連結業績予想を修正

- デジタルコンテンツ事業の貢献により、順調に推移
- 新作タイトル『モンスターハンターライズ』は480万本を販売

1-1. 決算ハイライト（連結業績③）

■ 2021/3 売上高・営業利益 増減要因

(百万円)

	2020/3	2021/3	増減	2021/3 修正計画
売上高	81,591	95,308	13,717	92,000
デジタルコンテンツ	59,942	75,300	15,358	71,500
アミューズメント施設	12,096	9,871	-2,225	10,000
アミューズメント機器	6,533	7,090	557	7,000
その他	3,018	3,045	27	3,500
営業利益	22,827	34,596	11,769	30,500
デジタルコンテンツ	24,161	37,002	12,841	33,000
アミューズメント施設	1,211	149	-1,062	0
アミューズメント機器	2,085	2,407	322	2,400
その他	544	987	443	900
調整額※	-5,176	-5,951	-775	-5,800

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。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す。

- デジタルコンテンツ事業におけるコンシューマが営業利益を牽引
- アミューズメント施設事業は新型コロナ影響により減収減益となるも、それ以外すべての事業で増収増益

1-2. 決算ハイライト（連結財務状況）

■ 2021/3 貸借対照表 / キャッシュ・フロー計算書（要約）

《貸借対照表》

(百万円)

資産の部	2020/3	2021/3	増減
流動資産	108,829	127,391	18,562
現金・預金	65,657	71,239	5,582
受取手形・売掛金	15,959	25,096	9,137
ゲームソフト仕掛品	21,222	24,443	3,221
その他	5,991	6,613	622
固定資産	34,636	36,321	1,685
資産合計	143,466	163,712	20,246
負債の部			
流動負債	35,863	32,590	-3,273
支払手形・買掛金・電子記録債務	5,844	3,702	-2,142
繰延収益	7,642	6,673	-969
その他	22,377	22,215	-162
固定負債	7,868	10,327	2,459
負債合計	43,731	42,918	-813
純資産の部			
株主資本	101,385	120,967	19,582
その他	-1,650	-173	1,477
純資産合計	99,735	120,794	21,059
負債純資産合計	143,466	163,712	20,246

《キャッシュ・フロー計算書》

(百万円)

	2020/3	2021/3	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,279	14,625	-7,654
税金等調整前四半期純利益	22,890	34,828	11,938
ゲームソフト仕掛品の増減額	-4,293	-3,213	1,080
投資活動によるキャッシュ・フロー	-8,437	-4,233	4,204
財務活動によるキャッシュ・フロー	-6,351	-6,965	-614
現金及び現金同等物に係る 換算差額	-823	944	1,767
現金及び現金同等物の増減額	6,667	4,371	-2,296
現金及び現金同等物の期首残高	53,004	59,672	6,668
現金及び現金同等物の 期末残高	59,672	64,043	4,371

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績①

コンシューマでの大型新作の貢献および、
デジタル販売の成長を主因として増収増益

■ 2021年3月期 実績および売上内訳

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
売上高	829	599	753	715
コンシューマ				
パッケージ	359	129	208	185
デジタル (デジタルライセンス含む)	410	426	480	470
内デジタルライセンス収入		26	30	32
コンシューマ計	769	555	688	655
モバイルコンテンツ	23	44	65	60
PCその他	37			
営業利益	233	241	370	330
営業利益率	28.1%	40.3%	49.1%	46.2%

※ デジタルライセンス収入：オンラインプラットフォームへのコンテンツ提供等による一過性の収入

※ 2020年3月期より、コンシューマに旧PCその他サブセグメントを統合しています

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績②

新旧作の貢献により、販売本数は過去最高

■ 2021年3月期 販売本数実績 (コンシューマ)

(千本)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
新作タイトル数 (SKU)	61	35	14	14
販売本数合計	25,300	25,500	30,100	29,000
海外本数	21,600	21,450	24,350	24,400
デジタル本数	15,300	20,550	23,150	22,600
旧作本数	14,200	18,200	20,500	20,200
主要タイトル				
新作	『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』	『モンスターハンターワールド : アイスボーン』	『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード RE:3』	『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード RE:3』
旧作	『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』	『モンスターハンター : ワールド』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』 『ストリートファイターV』 『バイオハザード7 レジデント イービル』	『モンスターハンターワールド : アイスボーン』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンター : ワールド』	『モンスターハンターワールド : アイスボーン』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンター : ワールド』

※ 新作:今期発売タイトル、旧作:前期以前の発売タイトル

※ ディストリビューションタイトルを含みます。

2-1. デジタルコンテンツ事業 実績③

大型新作の複数投入および季節に応じたセール施策により、
主力ブランドの収益を最大化

■ 2021年3月期 概況（コンシューマ）

- ・ 大型新作『モンスターハンターライズ』は480万本を販売
- ・ シリーズ最新作『バイオハザード RE:3』は390万本を販売
- ・ 旧作のデジタル販売が伸長
- ・ 『モンスターハンター：ワールド』は累計1,710万本を突破
- ・ 『バイオハザード 7 レジデント イービル』は累計900万本を突破



『モンスターハンターライズ』



『バイオハザード7 レジデント イービル』

■ 2021年3月期 概況（モバイルコンテンツ）

- ・ 『街覇：対決（ストリートファイター：デュエル）』、
『ロックマンX DiVE』など、国内外で新作タイトルを展開



『ロックマンX DiVE』

2-2. アミューズメント施設事業 実績

新型コロナウイルスの感染拡大防止に努めつつ
安定した出店・運営に注力

■ 2021年3月期 実績

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
売上高	110	120	98	100
営業利益	10	12	1	0
営業利益率	9.9%	10.0%	1.5%	0.0%
既存店売上前年比	102%	103%	78%	81%

■ アミューズメント施設 店舗数

(店)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
出 店	2	3	1	1
退 店	1	0	0	0
総店舗数	37	40	41	41

■ 2021年3月期 概況

- ・ 既存店売上 対前期比（12カ月累計）：78%
- ・ 1店舗を出店（2020年11月「CAPCOM STORE OSAKA」（心齋橋））
- ・ 新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、営業時間の変更・臨時休業を一時的に実施

2-3. アミューズメント機器事業 実績

現行基準機3機種への投入により、増収増益

■ 2021年3月期 実績

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
売上高	34	65	70	70
営業利益	-26	20	24	24
営業利益率	-	31.9%	33.9%	34.3%

■ 2021年3月期 概況

- ・ 新機種『モンスターハンター：ワールド』を含む3機種を投入し、2.7万台を販売（前期は、1機種 2万台を販売）



パチスロ『モンスターハンター：ワールド』

2-4. その他事業 実績

ライセンスビジネスは安定的に成長
eスポーツではオンラインを活用し、裾野拡大に注力

■ 2021年3月期 実績

(億円)

	2019/3	2020/3	2021/3	2021/3 修正計画
売上高	25	30	30	35
ライセンス・映像		27	29	34
eスポーツ		3	1	1
営業利益	8	5	9	9
ライセンス・映像		15	18	19
eスポーツ		-10	-9	-10
営業利益率	31.5%	18.0%	32.4%	25.7%

■ 2021年3月期 概況 (ライセンス)

- ・ コンシューマでの大型新作投入に合わせ、ライセンス展開を推進
- ・ ハリウッド映画「モンスターハンター」を2020年12月以降グローバルで公開

■ 2021年3月期 概況 (eスポーツ)

- ・ 新型コロナウイルス感染拡大を考慮し、オンライン大会を通じてプレイヤーおよびファン層の拡大に努める