



## 2021年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年10月29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 http://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 2020年10月29日 配当支払開始予定日 2020年11月13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. 2021年3月期第2四半期の連結業績(2020年4月1日～2020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	%
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
2020年3月期第2四半期	37,272	△14.0	13,992	33.2	14,002	36.0	9,846	43.7

(注) 包括利益 2021年3月期第2四半期 12,921百万円(41.7%) 2020年3月期第2四半期 9,116百万円(14.5%)

	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
2021年3月期第2四半期	121 72	—
2020年3月期第2四半期	92 23	—

(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	%
2021年3月期第2四半期	137,806	109,986	79.8
2020年3月期	143,466	99,735	69.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第2四半期 109,986百万円 2020年3月期 99,735百万円

### 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
2020年3月期	—	20 00	—	25 00	45 00
2021年3月期	—	25 00	—	—	—
2021年3月期(予想)	—	—	—	25 00	50 00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

配当予想の修正については、本日(2020年10月29日)公表いたしました「剰余金の配当(増配)に関するお知らせ」をご参照ください。

### 3. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日～2021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	85,000	4.2	25,500	11.7	25,500	11.1	18,000	12.9	168 62

(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 : 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)

2021年3月期2Q	135,446,488株	2020年3月期	135,446,488株
2021年3月期2Q	28,696,354株	2020年3月期	28,695,874株
2021年3月期2Q	106,750,423株	2020年3月期2Q	106,751,231株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 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)	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ける当業界は、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事業環境変化が加速する状況となりました。

当社においては、緊急事態宣言の解除後も従業員や取引先等への新型コロナウイルスの感染防止を図るため、在宅勤務と時差出勤を併用した勤務体制を継続するとともに、オフィスでの勤務に関しても感染予防に取り組むなど、影響の極小化に努めてまいりました。このような状況のもと、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、近年、積極的に推進してきたデジタル販売の拡大により、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が伸長したことで、業績向上のけん引役を果たしました。

また9月には、日本最大のゲームイベント「東京ゲームショウ」が新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、初のオンラインイベント「東京ゲームショウ2020 オンライン」として開催されました。加えて、当社は次世代ゲーム機向けタイトル『バイオハザード ヴィレッジ』（プレイステーション5、Xbox Series X、パソコン用）やシリーズ最新作『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）など、最新タイトルを紹介し大きな反響を呼びました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は420億59百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益は178億63百万円（前年同期比27.7%増）、経常利益は175億71百万円（前年同期比25.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は129億93百万円（前年同期比32.0%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、4月に発売しました新作タイトル『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）が堅調に推移するとともに、前期に発売した『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）が続伸するなど、採算性の高いリピートタイトルが息の長い売行きを示したことにより、利益を押し上げました。

加えて、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入が利益に貢献しました。

この結果、売上高は353億78百万円（前年同期比21.3%増）、営業利益は198億49百万円（前年同期比36.9%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拡大の影響により、一時の店舗休業を余儀なくされましたが、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。

当該期間は「ブラサカプコン高知店」をリニューアルしましたが、新たな出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく40店舗となっております。

この結果、売上高は40億31百万円（前年同期比35.3%減）、営業損失は2億62百万円（前年同期は営業利益9億15百万円）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、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う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により需要が伸び悩む環境の中、新機種『リングにかける1 ワールドチャンピオンカーニバル編』を発売するとともに、ライセンス等の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は13億25百万円（前年同期比448.7%増）、営業利益は18百万円（前年同期比72.2%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、グローバルでの当社タイトルのブランド価値向上に向け、主力IPを活用したキャラクターグッズなどの販売拡大や映像化に注力しました。また、eスポーツにおいてはチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」の開幕戦を「東京ゲームショウ2020 オンライン」内の公式放送で配信するなど、ユーザー層の拡大とビジネスチャンス創出に向けた中期施策の安定的な継続を図りました。

この結果、売上高は13億23百万円（前年同期比19.0%減）、営業利益は5億52百万円（前年同期比24.6%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56億59百万円減少し1,378億6百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」34億2百万円および「ゲームソフト仕掛品」26億7百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」101億75百万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159億10百万円減少し278億20百万円となりました。主な減少は、「繰延収益」67億90百万円、「支払手形及び買掛金」23億64百万円、「未払法人税等」17億38百万円、「賞与引当金」15億24百万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102億50百万円増加し1,099億86百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」129億93百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」26億68百万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

2021年3月期の連結業績予想につきましては、2020年5月8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 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	65,657	69,060
受取手形及び売掛金	15,959	5,783
商品及び製品	1,557	1,076
仕掛品	883	1,260
原材料及び貯蔵品	258	999
ゲームソフト仕掛品	21,222	23,829
その他	3,320	2,767
貸倒引当金	△31	△26
流動資産合計	108,829	104,751
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,644	10,565
その他(純額)	10,202	9,939
有形固定資産合計	20,847	20,505
無形固定資産		
	351	537
投資その他の資産		
その他	13,471	12,044
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,438	12,012
固定資産合計	34,636	33,054
資産合計	143,466	137,806
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,461	1,097
電子記録債務	2,383	1,449
1年内返済予定の長期借入金	4,129	3,829
未払法人税等	5,612	3,873
賞与引当金	3,130	1,605
繰延収益	7,642	851
その他	9,503	7,670
流動負債合計	35,863	20,377
固定負債		
長期借入金	2,606	2,191
退職給付に係る負債	3,212	3,337
その他	2,048	1,913
固定負債合計	7,868	7,443
負債合計	43,731	27,820

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020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	74,275	84,599
自己株式	△27,458	△27,460
株主資本合計	101,385	111,707
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△106	△85
為替換算調整勘定	△1,306	△1,414
退職給付に係る調整累計額	△237	△222
その他の包括利益累計額合計	△1,650	△1,721
純資産合計	99,735	109,986
負債純資産合計	143,466	137,806

## (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2019年4月1日 至2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年9月30日)
売上高	37,272	42,059
売上原価	14,752	16,865
売上総利益	22,520	25,193
販売費及び一般管理費	8,527	7,330
営業利益	13,992	17,863
営業外収益		
受取利息	129	50
受取配当金	8	9
補助金収入	—	51
その他	59	34
営業外収益合計	198	146
営業外費用		
支払利息	36	37
支払手数料	34	34
為替差損	63	259
その他	53	105
営業外費用合計	188	437
経常利益	14,002	17,571
特別損失		
固定資産除売却損	10	7
特別損失合計	10	7
税金等調整前四半期純利益	13,991	17,564
法人税、住民税及び事業税	4,361	3,367
法人税等調整額	△215	1,203
法人税等合計	4,145	4,571
四半期純利益	9,846	12,993
親会社株主に帰属する四半期純利益	9,846	12,993

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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
四半期純利益	9,846	12,993
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△13	20
為替換算調整勘定	△731	△107
退職給付に係る調整額	15	15
その他の包括利益合計	△729	△71
四半期包括利益	9,116	12,921
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	9,116	12,921
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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
<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	13,991	17,564
減価償却費	1,248	1,349
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1	△5
賞与引当金の増減額 (△は減少)	93	84
受取利息及び受取配当金	△138	△60
支払利息	36	37
為替差損益 (△は益)	158	135
固定資産除売却損益 (△は益)	10	7
売上債権の増減額 (△は増加)	866	10,156
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△454	△633
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△5,263	△2,604
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,374	△3,279
繰延収益の増減額 (△は減少)	2,801	△6,753
その他	2,546	△2,447
小計	13,520	13,553
利息及び配当金の受取額	115	71
利息の支払額	△38	△38
法人税等の支払額	△3,458	△4,783
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,138	8,802
<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	—	△6,989
定期預金の払戻による収入	—	5,907
有形固定資産の取得による支出	△1,287	△1,200
有形固定資産の売却による収入	0	1
無形固定資産の取得による支出	△37	△177
その他	△26	8
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,350	△2,451
<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	△864	△714
自己株式の取得による支出	△0	△2
配当金の支払額	△2,134	△2,665
その他	△18	△261
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,017	△3,643
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,023	△196
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	4,746	2,511
現金及び現金同等物の期首残高	53,004	59,672
現金及び現金同等物の四半期末残高	57,751	62,183

## (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 2019年4月1日 至 2019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	29,163	6,233	241	35,638	1,633	37,272	—	37,272
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	29,163	6,233	241	35,638	1,633	37,272	—	37,272
セグメント損益	14,503	915	67	15,486	733	16,220	△2,227	13,992

(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△2,227百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,227百万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 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。

(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。