



2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年1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1月29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. 2021年3月期第3四半期の連結業績(2020年4月1日～2020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	%
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
2020年3月期第3四半期	52,908	△13.6	18,448	37.1	18,702	38.1	13,065	42.3

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 17,354百万円(34.6%) 2020年3月期第3四半期 12,890百万円(34.9%)

	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
2021年3月期第3四半期	164 15	—
2020年3月期第3四半期	122 39	—

(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3四半期	137,598	111,748	81.2
2020年3月期	143,466	99,735	69.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期111,748百万円 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)	—	—	—	35 00	60 00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

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	92,000	12.8	30,500	33.6	30,000	30.7	21,000	31.7	196 72

(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3Q	135,446,488株	2020年3月期	135,446,488株
② 期末自己株式数	28,696,468株	2020年3月期	28,695,874株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	106,750,316株	2020年3月期3Q	106,751,208株

※ 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3四半期連結累計期間においては、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社会全体の先行き不透明感が継続する中、当業界は引き続き事業環境変化を求められる状況となりました。

当社においては、昨年の緊急事態宣言解除後も新型コロナウイルスの感染防止を図るため、勤務体制の見直しなどを推し進めるとともに、オフィスでの勤務環境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、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が、業績向上のけん引役を果たしました。

また、11月に次世代ゲーム機向けに新作タイトル『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』（プレイステーション 5、Xbox Series X用）を発売しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は648億67百万円（前年同期比22.6%増）、営業利益は243億82百万円（前年同期比32.2%増）、経常利益は240億88百万円（前年同期比28.8%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は175億23百万円（前年同期比34.1%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、昨年「日本ゲーム大賞2020」において優秀賞を受賞した、前年度発売の『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、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489億66百万円（前年同期比20.6%増）、営業利益は247億87百万円（前年同期比24.6%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、昨年の緊急事態宣言解除後、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、国内2店舗目となる当社の人気キャラクターグッズを取り扱うアンテナショップ「カプコンストアオーサカ」を心斎橋パルコ（大阪府）に出店しましたので、施設数は41店舗となっております。

この結果、売上高は70億18百万円（前年同期比23.7%減）、営業利益は86百万円（前年同期比92.7%減）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もあり全般的に需要が伸び悩む環境の中、11月に投入した新機種『モンスターハンター：ワールド』が好調に推移しました。

この結果、売上高は67億12百万円（前年同期比911.6%増）、営業利益は24億31百万円（前年同期比546.3%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、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、「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が12月から海外を皮切りに公開されるなど、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ等の販売拡大に注力しました。

また、eスポーツにおいては、2021年1月のチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」グランドファイナルに向けて熱戦が繰り広げられるなど、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21億70百万円（前年同期比11.5%減）、営業利益は8億61百万円（前年同期比140.7%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、前連結会計年度末に比べ58億67百万円減少し1,375億98百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」27億32百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」44億3百万円および「現金及び預金」15億63百万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178億81百万円減少し258億49百万円となりました。主な減少は、「繰延収益」74億99百万円、「未払法人税等」36億99百万円、「賞与引当金」14億6百万円、「支払手形及び買掛金」14億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120億13百万円増加し1,117億48百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」175億23百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」53億37百万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、2021年1月21日に公表いたしました連結業績予想から変更はありません。

詳細につきましては、2021年1月21日に公表いたしました「通期連結業績予想の修正および個別業績見込みと前期実績値との差異ならびに配当予想の修正（増配）に関するお知らせ」をご参照ください。

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3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	65,657	64,094
受取手形及び売掛金	15,959	11,556
商品及び製品	1,557	1,228
仕掛品	883	935
原材料及び貯蔵品	258	128
ゲームソフト仕掛品	21,222	23,955
その他	3,320	2,561
貸倒引当金	△31	△27
流動資産合計	108,829	104,433
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,644	10,445
その他(純額)	10,202	9,887
有形固定資産合計	20,847	20,333
無形固定資産		
	351	833
投資その他の資産		
その他	13,471	12,031
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,438	11,999
固定資産合計	34,636	33,165
資産合計	143,466	137,598
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,461	2,061
電子記録債務	2,383	1,369
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	1,913
賞与引当金	3,130	1,724
繰延収益	7,642	143
その他	9,503	7,366
流動負債合計	35,863	18,407
固定負債		
長期借入金	2,606	2,191
退職給付に係る負債	3,212	3,398
その他	2,048	1,852
固定負債合計	7,868	7,442
負債合計	43,731	25,849

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020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	74,275	86,460
自己株式	△27,458	△27,461
株主資本合計	101,385	113,568
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△106	△43
為替換算調整勘定	△1,306	△1,561
退職給付に係る調整累計額	△237	△214
その他の包括利益累計額合計	△1,650	△1,819
純資産合計	99,735	111,748
負債純資産合計	143,466	137,598

(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2019年4月1日 至2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年12月31日)
売上高	52,908	64,867
売上原価	21,901	29,057
売上総利益	31,006	35,810
販売費及び一般管理費	12,557	11,428
営業利益	18,448	24,382
営業外収益		
受取利息	188	58
受取配当金	18	19
為替差益	60	—
補助金収入	—	51
損害賠償収入	—	130
その他	159	131
営業外収益合計	426	391
営業外費用		
支払利息	53	55
支払手数料	52	46
為替差損	—	411
その他	66	171
営業外費用合計	171	685
経常利益	18,702	24,088
特別損失		
固定資産除売却損	12	9
特別損失合計	12	9
税金等調整前四半期純利益	18,690	24,078
法人税、住民税及び事業税	5,018	5,297
法人税等調整額	606	1,258
法人税等合計	5,624	6,555
四半期純利益	13,065	17,523
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,065	17,523

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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	13,065	17,523
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	31	63
為替換算調整勘定	△229	△255
退職給付に係る調整額	22	22
その他の包括利益合計	△175	△169
四半期包括利益	12,890	17,354
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	12,890	17,354
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2019年4月1日 至2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年12月31日)
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	18,690	24,078
減価償却費	1,964	2,050
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△29	△3
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,499	△1,403
受取利息及び受取配当金	△206	△78
支払利息	53	55
為替差損益(△は益)	128	243
固定資産除売却損益(△は益)	12	9
売上債権の増減額(△は増加)	7,700	4,382
たな卸資産の増減額(△は増加)	△968	411
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△8,848	△2,729
仕入債務の増減額(△は減少)	△1,972	△2,390
繰延収益の増減額(△は減少)	2,169	△7,450
その他	3,994	△1,341
小計	21,187	15,834
利息及び配当金の受取額	186	97
利息の支払額	△45	△48
法人税等の支払額	△6,266	△8,015
営業活動によるキャッシュ・フロー	15,061	7,867
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	△1,088	△13,742
定期預金の払戻による収入	—	12,660
有形固定資産の取得による支出	△1,592	△1,835
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	△47	△456
その他	△71	0
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,799	△3,372
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	△864	△714
自己株式の取得による支出	△1	△2
配当金の支払額	△4,268	△5,334
その他	△74	△387
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,208	△6,439
現金及び現金同等物に係る換算差額	△519	△361
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	6,533	△2,305
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	59,538	57,366

(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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019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	40,589	9,201	663	50,454	2,453	52,908	—	52,908
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	40,589	9,201	663	50,454	2,453	52,908	—	52,908
セグメント損益	19,885	1,187	376	21,449	358	21,807	△3,358	18,448

(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△3,358百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,358百万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 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。

(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。