



2021年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年5月10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
 定時株主総会開催予定日 2021年6月22日 配当支払開始予定日 2021年6月23日
 有価証券報告書提出予定日 2021年6月23日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 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月期の連結業績(2020年4月1日～2021年3月31日)

(1) 連結経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期	95,308	16.8	34,596	51.6	34,845	51.8	24,923	56.3
2020年3月期	81,591	△18.4	22,827	25.8	22,957	26.2	15,949	27.1
(注) 包括利益	2021年3月期 26,400 百万円 (73.0%)		2020年3月期 15,257 百万円 (18.4%)					

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2021年3月期	116 74	—	22.6	22.7	36.3
2020年3月期	74 70	—	16.9	17.2	28.0

(参考) 持分法投資損益 2021年3月期 一百万円 2020年3月期 一百万円

(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株当たり当期純利益」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	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2021年3月期	163,712	120,794	73.8	565 78
2020年3月期	143,466	99,735	69.5	467 14

(参考) 自己資本 2021年3月期 120,794 百万円 2020年3月期 99,735 百万円

(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株当たり純資産」を算定しております。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2021年3月期	14,625	△4,233	△6,965	64,043
2020年3月期	22,279	△8,437	△6,351	59,672

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)	
	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	4,803	30.1	5.1	
2021年3月期	—	25 00	—	46 00	71 00	7,579	30.4	6.9	
2022年3月期(予想)	—	18 00	—	18 00	36 00		25.6		

(注)1. 2021年3月期の期末配当金については、本日(2021年5月10日)公表いたしました「2021年3月期剰余金の配当に関するお知らせ」をご覧ください。

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、2020年3月期および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。2022年3月期(予想)については、当該株式分割の影響を考慮して記載しております。

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)1. 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

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、連結業績予想における「1株当たり当期純利益」については、当該株式分割の影響を考慮しております。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 一社(社名)―、除外 一社(社名)―

(2) 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

(3) 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	270,892,976 株	2020年3月期	270,892,976 株
② 期末自己株式数	2021年3月期	57,393,176 株	2020年3月期	57,391,748 株
③ 期中平均株式数	2021年3月期	213,500,467 株	2020年3月期	213,502,175 株

(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。

(参考) 個別業績の概要

2021年3月期の個別業績(2020年4月1日～2021年3月31日)

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期	83,585	22.5	30,372	59.0	31,298	66.3	22,949	35.4
2020年3月期	68,206	△11.5	19,105	30.4	18,820	2.4	16,947	△2.1

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
2021年3月期	円 銭 107 49	円 銭 —
2020年3月期	79 38	—

(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、前事業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。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円	銭	
2021年3月期	171,736	112,098	112,098	65.3	525	05		
2020年3月期	149,533	94,326	94,326	63.1	441	81		

(参考) 自己資本 2021年3月期 112,098 百万円 2020年3月期 94,326 百万円

(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、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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4ページ「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

当社は、2021年5月13日(木)に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。その模様および説明内容(音声)については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
3. 連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(セグメント情報等)	14
(1株当たり情報)	17
(重要な後発事象)	18

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度においては、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的活動全般が制限される中、当業界は新技術の活用やコロナ禍での行動変容など、変化への対応が求められる状況となりました。

このような状況のもと、事業の継続を図るべく勤務体制の見直しやオフィスでの勤務環境の整備に取り組むなど、当社グループ内での影響の極小化に努めました。

また、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、ここ数年来、積極的に推進してきたデジタル販売が奏功したことに加え、大型新作タイトルとリピートタイトルの販売が拡大し、業績向上のけん引役を果たしました。他方、アミューズメント施設事業およびその他事業においては、感染症拡大の影響を受けたものの、販売費および一般管理費などの見直し等により、利益の確保に努めてまいりました。

この結果、デジタル販売を主軸とした事業戦略のもと、販売地域の拡大と長期販売の実現に伴い海外収益が伸長したことにより、売上高は953億8百万円（前期比16.8%増）、営業利益は345億96百万円（前期比51.6%増）、経常利益は348億45百万円（前期比51.8%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は249億23百万円（前期比56.3%増）と8期連続営業増益を達成しました。

セグメントの経営成績は、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、シリーズ最新作『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）が今年3月の発売から早々に全世界で出荷本数400万本を突破するなど好調に推移したほか、『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）も390万本と順調に販売本数を伸ばしました。また、前期発売の『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）や前期以前に発売した『バイオハザード RE:2』（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）など、採算性の高いリピートタイトルも根強い人気により利益を押し上げました。さらに、次世代ゲーム機向けタイトル『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|S用）を発売しました。

加えて、モバイルコンテンツにおいては、日本国内で『ロックマンX DiVE』（Android、iOS用）のサービスを開始したほか、協業タイトル『街覇：対決（ストリートファイター：デュエル）』（Android、iOS用）の中国でのサービス開始に伴う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753億円（前期比25.6%増）、営業利益は370億2百万円（前期比53.1%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、昨年5月の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。当期は、当社の人気キャラクターグッズの物販専門店「カプコンストアオーサカ」（大阪府）の新規出店をはじめとして既存店「プラサカプコン高知店」の大型リニューアルを行うなど、地域に根付いた店舗展開、運営を推進してまいりました。

この結果、施設数は41店舗となり、売上高は98億71百万円（前期比18.4%減）、営業利益は1億49百万円（前期比87.7%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、感染症拡大に伴い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、全般的に新機種への需要が鈍化する中、『モンスターハンター：ワールド』が好調に推移したほか、『リングにかけろ1 ワールドチャンピオンカーニバル編』および『バイオハザード7 レジデント イービル』を投入し、収益を下支えしました。

この結果、売上高は70億90百万円（前期比8.5%増）、営業利益は24億7百万円（前期比15.4%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、当社ブランド価値向上に向け、グローバルでの積極的な展開を図り、シリーズ初の「モンスターハンター」のハリウッド実写映画が昨年12月に海外で公開され、国内は今年3月に『モンスターハンターライズ』の発売日と同日に公開するなど、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、感染症拡大の影響によりオンライン形式のイベントに切り替えて実施しました。昨年6月に開始した個人戦「CAPCOM Pro Tour Online 2020」ならびに昨秋から開始したチーム戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020」および「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2020」とともに、多くのプレイヤーが参加し熱戦が繰り広げられ、さらなるユーザー層の拡大につながりました。

この結果、売上高は30億45百万円（前期比0.9%増）、営業利益は9億87百万円（前期比81.2%増）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ202億46百万円増加し1,637億12百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」91億37百万円、「現金及び預金」55億82百万円、「ゲームソフト仕掛品」32億20百万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8億12百万円減少し429億18百万円となりました。主な増加は、「長期借入金」22億72百万円であり、主な減少は、「1年内返済予定の長期借入金」34億1百万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210億58百万円増加し1,207億94百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」249億23百万円であり、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) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は43億71百万円増加し640億43百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動で得られた資金は、146億25百万円（前連結会計年度は222億79百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「税金等調整前当期純利益」348億28百万円（同228億90百万円）であり、主な減少は「売上債権の増加額」90億28百万円（同21億17百万円）、「繰延収益の減少額」10億77百万円（同61億7百万円の増加額）、「ゲームソフト仕掛品の増加額」32億13百万円（同42億93百万円）、「法人税等の支払額」81億62百万円（同65億15百万円）によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動に使用された資金は、42億33百万円（前連結会計年度は84億37百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「定期預金の預入による支出」137億42百万円（同60億19百万円）および「有形固定資産の取得による支出」23億5百万円（同22億73百万円）であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」126億60百万円（前連結会計年度なし）によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動に使用された資金は、69億65百万円（前連結会計年度は63億51百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「配当金の支払額」53億31百万円（同42億65百万円）によるものであります。

(4) 今後の見通し

今後の見通しといたしましては、通信規格の高速大容量化への移行、コンテンツの提供チャネルの増加、デバイスの多様化、グローバルベースでのユーザーの拡大など、大きく環境が変化しつつある状況下、当社は、IPの積極的な活用により、グローバルでのさらなるブランド価値向上とユーザー数の拡大に努め、主力事業のデジタルコンテンツ事業を成長させ、中期経営目標の「毎期10%営業利益増益」の達成に取り組んでまいります。

具体的には、開発人員の増強と開発環境の整備を図り、主要IPの活用と新規IPの創出によりパイプラインの拡充に努めてまいります。また、新作タイトルの継続的な投入とリピートタイトルのデジタル販売強化により、総販売本数の増加に注力してまいります。

<次期の事業別戦略>

次期においても感染症の影響は予測し難い面が多くありますが、上記戦略に基づき以下の点を中心に取り組んでまいります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、当期発売の『モンスターハンターライズ』および『バイオハザード RE:3』等リピートタイトルの販売の促進に加えて、次期は主力シリーズの最新作『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）や『モンスターハンターストーリーズ2～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）などを投入し、収益の最大化に努めてまいります。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、新業態店舗の展開を継続し、引き続き機動的な「スクラップ・アンド・ビルド」に取り組み効率的な店舗出店、運営を進めてまいります。

次期は出店3店舗、退店1店舗を予定しております。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、人気IPを活用し、業界での自主規制への変化に対応した筐体を適宜投入してまいります。

次期は4機種種の投入により販売台数28千台を予定しております。

④ その他事業

その他事業につきましては、コンテンツの映像化や他業種とのコラボレーションを通じ、ブランド価値の最大化に努めてまいります。また、eスポーツビジネスにおいてはより多くの方々に参画していただけるよう、オンライン大会のさらなる活用を進め、グローバル規模での裾野拡大を一層積極化してまいります。

<コーポレート・ガバナンスに関する取組み>

当社は持続的な成長のためには取締役会の多様性確保が重要であると認識しており、性別、国籍、年齢等に関係なく、人格および識見に基づいて候補者を選定し、「多様な視点」「豊富な経験」「多様かつ特化した高度なスキル」を持ったメンバーで構成するよう努めております。

加えて、当社は創業者のリーダーシップのもと強固な経営基盤と当社独自の開発体制、ビジネスモデルを強みとしております。また、任意の委員会を含めた社外取締役の積極的な参画により取締役会の監督機能を強化するなど、コーポレート・ガバナンスの向上に努めております。

そのうえで、さらなる取締役会の機能強化のため、当期は取締役会の実効性評価を行いました。実施に当たっては取締役全員を対象に個別アンケートやインタビューなど、個々の意見を求めやすい方法で実施し、その分析結果をもとに意見交換を行いました。

その結果、今回の実効性評価において、当社取締役会の実効性は確保されているとの結果が得られるとともに、以下のような経営の監督機能強化に向けた新たな課題を確認することができました。今後も、当社取締役会の強みを活かすとともに、課題への理解を深め、さらなる機能向上に努めてまいります。

主な課題	改善策と今後の方針について
コーポレート・ガバナンスの機能強化	ガバナンスをテーマとした議論および意見交換の機会のさらなる拡充
コミュニケーションの質・量の維持・向上	取締役会への議案上程に関する基準および規則の精査と見直し 取締役会における審議活性のための効率的な資料提供

<情報セキュリティの強化への取組み>

近年の個人情報管理体制等の重要性に鑑み、情報漏洩の未然防止やEUの「一般データ保護規則（GDPR）」対応など、国内外の様々なサイバーリスクの対策が不可欠です。この一環としてコンピュータウイルスや不正アクセス等、外部からのサイバー攻撃による情報システムの機能不全や混乱を防ぐため、専門知識を有する人材の確保、育成や社内教育の徹底、定期的なチェックなどにより、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでおります。

しかしながら、これらの取組みにもかかわらず、昨年11月に当社への不正アクセス攻撃が確認され、個人情報および企業情報の流出が判明いたしました。このような事態を受けて、当社は、外部の専門企業の協力のもと不正アクセスおよび情報流出に関する調査を進めるとともに、外部の専門家から成るアドバイザー組織「セキュリティ監督委員会」を設置し、指導・助言を得て再発防止に向けた種々のセキュリティ強化策を講じております。

今後も同委員会の協力のもと、継続的に運営・監視機能および情報セキュリティのさらなる強化に取り組んでまいります。

<人材の確保、育成>

当社は、事業環境の変化に則して多様な人材を見出し、性別、国籍、年齢等に関係なく採用や評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材確保などに注力しております。さらに、優秀な人材への育成、確保に向けて階層別研修を充実させるなど、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等を行っております。

<政策保有株式に対する基本方針>

当社は、政策保有株式について慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除しております。将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するか否かなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、現状最小限の3銘柄のみ保有しており、当期末現在の当該政策保有株式の保有額は、純資産の0.5%未満であります。

なお、継続して保有する基準として、簿価が50%以上下落した場合や保有先の企業価値が著しく毀損するなど持続して保有する経済合理性が乏しいと判断した場合は、経済情勢等を勘案のうえ、当該保有先との対話を経て、適切な時期に削減や売却を行います。

銘柄	保有目的	当社株式の保有の有無
株式会社三菱UFJフィナンシャル・グループ	円滑な取引を維持するため	有
株式会社みずほフィナンシャルグループ	円滑な取引を維持するため	有
イオンモール株式会社	円滑な取引を維持するため	無

<ESG、SDGsへの取り組み>

当社は、「遊文化をクリエイトする感性開発企業」の企業理念のもと、これまでもコンテンツのデジタル販売推進に取り組み、ディスク製造に伴う環境負荷への削減に貢献することを目指してまいりました。今後も現在問題提起されている気候変動をはじめとする社会の共通課題の解決に積極的に取り組んでまいります。そうした観点からSDGsが掲げる持続可能な社会づくりの目標を踏まえ、以下のESGへの取り組みを推進し、ステークホルダーの皆様との信頼関係を構築しながら、持続的な成長を図ってまいります。

E (環境)	当社グループは、事業が及ぼす気候変動への負の影響 [CO ₂ ・GHG (温室効果ガス) 排出等] を最小化するとともに、汚染、資源利用などに対し、照明のLED化や販売ソフトのデジタル化の推進による資源の削減を図っておりますが、引き続き取り組みを進めてまいります。
S (社会)	人権の尊重と人種、宗教、性別、年齢、性的指向、障害、国籍などによる差別の禁止、弱者保護による不平等の排除を徹底し、従業員が働きやすい環境を作り、人材の確保および育成を推し進めるほか、貧困で困窮する子供たちの健全育成を願い支援活動を行うなど、地域社会・顧客との健全な関係の構築に向けた取り組みを進めてまいります。
G (ガバナンス)	経営の透明性、健全性を高めるとともに、環境の変化に対応できる体制の構築に努め、任意の委員会の活用などコーポレート・ガバナンスの機能強化による企業価値向上を図っておりますが、今後も株主、顧客および従業員などステークホルダーの皆様のご期待に応えられるよう取り組みを進めてまいります。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性および企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、将来における国際財務報告基準 (IFRS) の適用に備え、同基準の知識習得、日本基準とのギャップ分析、導入における影響度調査等を実施しておりますが、IFRSの適用時期は検討中であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	65,657	71,239
受取手形及び売掛金	15,959	25,096
商品及び製品	1,557	2,005
仕掛品	883	897
原材料及び貯蔵品	258	850
ゲームソフト仕掛品	21,222	24,443
その他	3,320	2,896
貸倒引当金	△31	△37
流動資産合計	108,829	127,391
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,644	10,666
機械装置及び運搬具（純額）	14	11
工具、器具及び備品（純額）	1,445	1,401
アミューズメント施設機器（純額）	1,879	1,628
土地	5,235	5,235
リース資産（純額）	1,118	1,141
建設仮勘定	509	1,230
有形固定資産合計	20,847	21,316
無形固定資産		
351		1,229
投資その他の資産		
投資有価証券	415	589
破産更生債権等	19	19
差入保証金	4,134	4,140
繰延税金資産	7,906	8,089
その他	996	969
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,438	13,775
固定資産合計	34,636	36,321
資産合計	143,466	163,712

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,461	2,820
電子記録債務	2,383	882
1年内返済予定の長期借入金	4,129	727
リース債務	502	594
未払法人税等	5,612	6,957
賞与引当金	3,130	4,056
繰延収益	7,642	6,673
その他	9,000	9,878
流動負債合計	35,863	32,590
固定負債		
長期借入金	2,606	4,878
リース債務	690	630
繰延税金負債	4	1
退職給付に係る負債	3,212	3,468
資産除去債務	656	671
その他	697	676
固定負債合計	7,868	10,327
負債合計	43,731	42,918
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	93,861
自己株式	△27,458	△27,461
株主資本合計	101,385	120,967
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△106	56
為替換算調整勘定	△1,306	△10
退職給付に係る調整累計額	△237	△219
その他の包括利益累計額合計	△1,650	△173
純資産合計	99,735	120,794
負債純資産合計	143,466	163,712

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
売上高	81,591	95,308
売上原価	40,643	42,567
売上総利益	40,947	52,741
販売費及び一般管理費	18,119	18,145
営業利益	22,827	34,596
営業外収益		
受取利息	271	65
受取配当金	18	19
為替差益	—	611
補助金収入	86	52
損害賠償収入	—	130
その他	104	155
営業外収益合計	480	1,035
営業外費用		
支払利息	74	72
支払手数料	69	46
為替差損	93	—
関係会社整理損	—	452
その他	113	214
営業外費用合計	350	786
経常利益	22,957	34,845
特別損失		
固定資産除売却損	62	16
投資有価証券売却損	4	—
特別損失合計	67	16
税金等調整前当期純利益	22,890	34,828
法人税、住民税及び事業税	8,472	10,084
法人税等調整額	△1,531	△179
法人税等合計	6,941	9,905
当期純利益	15,949	24,923
親会社株主に帰属する当期純利益	15,949	24,923

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
当期純利益	15,949	24,923
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△133	163
為替換算調整勘定	△592	1,295
退職給付に係る調整額	34	17
その他の包括利益合計	△691	1,476
包括利益	15,257	26,400
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	15,257	26,400
非支配株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,328	62,595	△27,456	89,708
当期変動額					
剰余金の配当			△4,270		△4,270
親会社株主に帰属する当期純利益			15,949		15,949
自己株式の取得				△2	△2
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	0	11,679	△2	11,677
当期末残高	33,239	21,329	74,275	△27,458	101,385

	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	26	△713	△271	△958	88,749
当期変動額					
剰余金の配当					△4,270
親会社株主に帰属する当期純利益					15,949
自己株式の取得					△2
自己株式の処分					0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△133	△592	34	△691	△691
当期変動額合計	△133	△592	34	△691	10,985
当期末残高	△106	△1,306	△237	△1,650	99,735

当連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,329	74,275	△27,458	101,385
当期変動額					
剰余金の配当			△5,337		△5,337
親会社株主に帰属する当期純利益			24,923		24,923
自己株式の取得				△3	△3
自己株式の処分		-		-	-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	19,586	△3	19,582
当期末残高	33,239	21,329	93,861	△27,461	120,967

	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	△106	△1,306	△237	△1,650	99,735
当期変動額					
剰余金の配当					△5,337
親会社株主に帰属する当期純利益					24,923
自己株式の取得					△3
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	163	1,295	17	1,476	1,476
当期変動額合計	163	1,295	17	1,476	21,058
当期末残高	56	△10	△219	△173	120,794

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	22,890	34,828
減価償却費	2,795	2,791
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△25	5
賞与引当金の増減額 (△は減少)	49	912
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	258	281
受取利息及び受取配当金	△289	△85
支払利息	74	72
為替差損益 (△は益)	180	△37
固定資産除売却損益 (△は益)	62	16
売上債権の増減額 (△は増加)	△2,117	△9,028
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△256	△997
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△4,293	△3,213
仕入債務の増減額 (△は減少)	749	△2,233
繰延収益の増減額 (△は減少)	6,107	△1,077
その他	2,418	527
小計	28,605	22,761
利息及び配当金の受取額	265	99
利息の支払額	△75	△72
法人税等の支払額	△6,515	△8,162
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,279	14,625
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	△6,019	△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	△2,273	△2,305
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	△65	△817
投資有価証券の取得による支出	△10	△15
投資有価証券の売却による収入	3	-
その他の支出	△213	△51
その他の収入	140	37
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8,437	△4,233
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	-	3,000
長期借入金の返済による支出	△1,579	△4,129
リース債務の返済による支出	△505	△500
自己株式の取得による支出	△1	△3
配当金の支払額	△4,265	△5,331
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,351	△6,965
現金及び現金同等物に係る換算差額	△823	944
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	6,667	4,371
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期末残高	59,672	64,043

(5) 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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

1 報告セグメントの概要

(1) 報告セグメントの決定方法

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の3つを報告セグメントとしております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「デジタルコンテンツ事業」は、家庭用ゲームおよびオンラインゲーム、モバイルコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機等を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売する業務用機器や遊技機等を開発・製造・販売しております。

2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成において採用している会計処理の方法と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (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	59,942	12,096	6,533	78,572	3,018	81,591	—	81,591
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	59,942	12,096	6,533	78,572	3,018	81,591	—	81,591
セグメント損益	24,161	1,211	2,085	27,458	544	28,003	△5,176	22,827
セグメント資産	53,117	7,624	13,100	73,842	554	74,396	69,070	143,466
その他の項目								
減価償却費	840	1,163	152	2,157	16	2,173	621	2,795
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	177	979	69	1,226	468	1,694	881	2,576

(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. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△5,176百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,176百万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。

(2) セグメント資産の調整額69,070百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産69,070百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額881百万円は、本社の設備投資額等であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (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	75,300	9,871	7,090	92,263	3,045	95,308	—	95,308
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	75,300	9,871	7,090	92,263	3,045	95,308	—	95,308
セグメント損益	37,002	149	2,407	39,559	987	40,547	△5,951	34,596
セグメント資産	73,551	7,709	6,346	87,606	1,420	89,026	74,685	163,712
その他の項目								
減価償却費	925	1,005	255	2,185	23	2,209	581	2,791
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	277	655	133	1,066	250	1,317	2,280	3,597

(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. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△5,951百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,951百万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。

(2) セグメント資産の調整額74,685百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産74,685百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額2,280百万円は、本社の設備投資額等であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
1株当たり純資産額	467.14円	565.78円
1株当たり当期純利益	74.70円	116.74円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
 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、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株当たり純資産額および1株当たり当期純利益を算定しております。
 3. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
純資産の部の合計額	(百万円)	99,735	120,794
純資産の部の合計額から控除する金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額	(百万円)	99,735	120,794
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数	(千株)	213,501	213,499

4. 1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	15,949	24,923
普通株主に帰属しない金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益	(百万円)	15,949	24,923
普通株式の期中平均株式数	(千株)	213,502	213,500

(重要な後発事象)

(株式分割)

当社は、2021年3月10日開催の取締役会決議に基づき、2021年4月1日付で株式分割を行っております。

1. 株式分割の目的

投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的としております。

2. 株式分割の概要

(1) 分割の方法

2021年3月31日(水曜日)を基準として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主の所有する普通株式1株につき2株の割合をもって分割しております。

(2) 分割により増加する株式数

①株式分割前の発行済株式総数	135,446,488株
②今回の分割により増加する株式数	135,446,488株
③株式分割後の発行済株式総数	270,892,976株
④株式分割後の発行可能株式総数	600,000,000株

3. 株式分割の日程

- (1) 基準日公告日 2021年3月12日(金曜日)
- (2) 基準日 2021年3月31日(水曜日)
- (3) 効力発生日 2021年4月1日(木曜日)

4. その他

- (1) 上記の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2021年4月1日(木曜日)をもって、当社定款第6条の発行可能株式総数を3億株から6億株に変更しております。
- (2) 資本金の額の変更
今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はありません。
- (3) 1株当たり情報に及ぼす影響
株式分割による影響は、(1株当たり情報)に反映されております。

(共通支配下の取引)

当社は、2021年3月31日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるカプコンU.S.A., INC. (以下CUSA社)の運営する事業の一部を譲り受けることを決議し、事業譲渡契約を締結し、2021年4月1日に当該事業の譲受を行っております。

1. 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容、事業譲渡の法的形式並びに取引の目的を含む取引の概要

(1) 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容

名称 カプコンU.S.A., INC.

譲り受ける事業の内容 CUSA社のゲームコンテンツ事業と商品化権事業

(2) 事業譲渡の法的形式

当社を事業譲受会社とし移転元会社を事業譲渡会社とする金銭を対価とした譲受

(3) 取引の目的を含む取引の概要

移転元会社よりゲームコンテンツ事業と商品化権事業を事業譲受会社を集約することにより、一元的なコンテンツ管理体制を構築することを目的としております。これにより、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略の一層の展開を図り、さらなる収益拡大とブランド価値向上の実現を目指してまいります。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号2019年1月16日)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号2019年1月16日)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。