



2021年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年8月3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8月3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1四半期の連結業績(2020年4月1日～2020年6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1四半期	23,722	32.2	10,711	39.1	10,619	37.9	7,815	44.2
2020年3月期第1四半期	17,938	4.3	7,703	50.8	7,699	40.2	5,420	38.9

(注) 包括利益 2021年3月期第1四半期 7,841百万円(62.8%) 2020年3月期第1四半期 4,817百万円(12.4%)

	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1四半期	73 21	—
2020年3月期第1四半期	50 78	—

(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1四半期	137,456	104,907	76.3
2020年3月期	143,466	99,735	69.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第1四半期 104,907百万円 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	—	—	—	—	—
2021年3月期(予想)	—	20 00	—	25 00	45 00

(注) 直前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	85,000	4.2	25,500	11.7	25,500	11.1	18,000	12.9	168 62

(注) 直前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1Q	135,446,488株	2020年3月期	135,446,488株
2021年3月期1Q	28,696,056株	2020年3月期	28,695,874株
2021年3月期1Q	106,750,555株	2020年3月期1Q	106,751,253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1四半期における当業界は、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への対応を迫られました。

このような状況のもと、当社においては、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、おむね緊急事態宣言期間中は全ての事業所を閉鎖し、全従業員（一部の事業継続要員を除く）を対象に在宅勤務を実施しました。コンテンツ制作業務においては開発プロセスの見直しを図るなど、創意工夫や英知の結集により影響の極小化に努めてまいりました。こうした環境の中、アミューズメント施設事業については、店舗の休業等により苦戦を余儀なくされました。一方、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強化が奏功し、大型新作タイトルとリピータタイトルのダウンロード販売の拡充により、業績向上のけん引役を果たしました。

この結果、当第1四半期の売上高は237億22百万円（前年同期比32.2%増）、営業利益は107億11百万円（前年同期比39.1%増）、経常利益は106億19百万円（前年同期比37.9%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は78億15百万円（前年同期比44.2%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、シリーズ累計販売本数が1億本を突破した「バイオハザード」シリーズの新作タイトル『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）や、前々期に発売した『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）が続伸するなど、採算性の高いリピータタイトルが引き続き顧客基盤の拡大に貢献し、利益を押し上げました。

この結果、売上高は214億76百万円（前年同期比53.7%増）、営業利益は118億4百万円（前年同期比52.6%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の影響により、店舗休業を余儀なくされ、その後営業を再開しましたものの、平時の水準を回復するには至らず、大幅な減収減益となりました。

当該期間の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11億84百万円（前年同期比56.3%減）、営業損失は5億54百万円（前年同期は営業利益2億99百万円）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禍に伴うホールオペレーターの休業等により需要が伸び悩む環境のもと、新機種投入はありませんでしたがライセンス収入の計上により、売上高は1億81百万円（前年同期比19.4%減）、営業利益は71百万円（前年同期比46.7%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等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、6月から全世界でオンライン大会「CAPCOM Pro Tour Online 2020」を開始するなど、ユーザー層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8億79百万円（前年同期比14.2%減）、営業利益5億11百万円（前年同期比20.2%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60億9百万円減少し1,374億56百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」39億97百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」89億13百万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111億81百万円減少し325億49百万円となりました。主な減少は、「支払手形および買掛金」19億15百万円、「未払法人税等」35億56百万円および「繰延収益」33億42百万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51億72百万円増加し1,049億7百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」78億15百万円であり、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1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	65,657	69,655
受取手形及び売掛金	15,959	7,046
商品及び製品	1,557	1,174
仕掛品	883	1,108
原材料及び貯蔵品	258	919
ゲームソフト仕掛品	21,222	21,763
その他	3,320	2,500
貸倒引当金	△31	△26
流動資産合計	108,829	104,139
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,644	10,543
その他(純額)	10,202	10,112
有形固定資産合計	20,847	20,655
無形固定資産		
	351	329
投資その他の資産		
その他	13,471	12,365
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	13,438	12,332
固定資産合計	34,636	33,317
資産合計	143,466	137,456
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,461	1,546
電子記録債務	2,383	2,402
1年内返済予定の長期借入金	4,129	3,979
未払法人税等	5,612	2,055
賞与引当金	3,130	2,175
繰延収益	7,642	4,300
その他	9,503	8,153
流動負債合計	35,863	24,612
固定負債		
長期借入金	2,606	2,606
退職給付に係る負債	3,212	3,277
その他	2,048	2,053
固定負債合計	7,868	7,937
負債合計	43,731	32,549

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2020年6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	79,421
自己株式	△27,458	△27,458
株主資本合計	101,385	106,531
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△106	△87
為替換算調整勘定	△1,306	△1,306
退職給付に係る調整累計額	△237	△229
その他の包括利益累計額合計	△1,650	△1,623
純資産合計	99,735	104,907
負債純資産合計	143,466	137,456

(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1四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年6月30日)
売上高	17,938	23,722
売上原価	6,409	9,098
売上総利益	11,528	14,624
販売費及び一般管理費	3,825	3,912
営業利益	7,703	10,711
営業外収益		
受取利息	61	33
受取配当金	8	9
補助金収入	—	50
その他	73	21
営業外収益合計	143	115
営業外費用		
支払利息	18	19
支払手数料	17	17
為替差損	97	160
その他	14	10
営業外費用合計	147	207
経常利益	7,699	10,619
特別損失		
固定資産除売却損	0	0
特別損失合計	0	0
税金等調整前四半期純利益	7,699	10,618
法人税、住民税及び事業税	1,707	1,868
法人税等調整額	571	935
法人税等合計	2,279	2,803
四半期純利益	5,420	7,815
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,420	7,815

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
四半期純利益	5,420	7,815
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△42	18
為替換算調整勘定	△568	△0
退職給付に係る調整額	7	7
その他の包括利益合計	△602	26
四半期包括利益	4,817	7,841
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,817	7,841
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1四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30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	7,699	10,618
減価償却費	602	665
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	2	△4
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,202	△952
受取利息及び受取配当金	△70	△42
支払利息	18	19
為替差損益 (△は益)	77	31
固定資産除売却損益 (△は益)	0	0
売上債権の増減額 (△は増加)	9,602	8,892
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△15	△505
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△3,412	△536
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,805	△1,886
その他	△147	△3,500
小計	10,349	12,800
利息及び配当金の受取額	70	55
利息の支払額	△8	△11
法人税等の支払額	△3,467	△4,802
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,943	8,041
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	-	△6,989
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	△856	△961
無形固定資産の取得による支出	△12	△29
その他	32	△1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△835	△2,074
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	△150	△150
自己株式の取得による支出	△0	△0
配当金の支払額	△2,135	△2,669
その他	△114	△129
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,400	△2,949
現金及び現金同等物に係る換算差額	△686	△38
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	3,020	2,979
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	56,025	62,652

(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1四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1四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年6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	13,977	2,710	225	16,912	1,025	17,938	—	17,938
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,977	2,710	225	16,912	1,025	17,938	—	17,938
セグメント損益	7,733	299	133	8,166	640	8,806	△1,103	7,703

(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△1,103百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,103百万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1四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6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	21,476	1,184	181	22,842	879	23,722	—	23,722
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	21,476	1,184	181	22,842	879	23,722	—	23,722
セグメント損益	11,804	△554	71	11,321	511	11,832	△1,120	10,711

(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△1,120百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,120百万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。