



平成27年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26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)取締役副社長執行役員 (氏名)小田 民雄 (TEL) 06(6920)3605
 四半期報告書提出予定日 平成26年10月29日 配当支払開始予定日 平成26年11月17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. 平成27年3月期第2四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年3月期第2四半期	25,917	△51.3	4,383	△41.6	4,540	△44.6	2,973	△39.9
26年3月期第2四半期	53,234	16.9	7,509	15.2	8,190	34.8	4,950	20.0

(注) 包括利益 27年3月期第2四半期 4,202百万円(△31.0%) 26年3月期第2四半期 6,091百万円(100.6%)

	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
27年3月期第2四半期	52 89	—
26年3月期第2四半期	87 59	—

(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	%
27年3月期第2四半期	94,925	66,943	70.5
26年3月期	96,611	63,875	66.1

(参考) 自己資本 27年3月期第2四半期 66,943百万円 26年3月期 63,875百万円

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
26年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
27年3月期	—	15 00	—	—	—
27年3月期(予想)	—	—	—	25 00	40 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. 平成27年3月期の連結業績予想(平成26年4月1日～平成27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		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	80,000	△21.7	10,500	1.9	10,200	△6.8	6,600	91.6	117 37

(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4ページ「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 (2) 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 : 有

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

(注) 詳細は、添付資料4ページ「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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)

27年3月期2Q	67,723,244株	26年3月期	67,723,244株
27年3月期2Q	11,491,293株	26年3月期	11,490,124株
27年3月期2Q	56,232,675株	26年3月期2Q	56,520,270株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であります。なお、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続は終了しております。

※ 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あ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. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報)	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わが国経済は、物価の上昇や消費増税による駆け込み需要の反動減などがありましたものの、円安、株高の進行や堅調な雇用環境などにより、景気はまだら模様ながらも回復基調が続きました。

当業界は家庭用ゲーム市場において、パッケージソフト販売はおおむね横ばいで推移したものの、スマートフォン向けを中心としたソーシャルゲームが快進撃を続けるとともに、底堅い海外市場により全体の市場規模は増大いたしました。

こうした状況下、当社は基軸部門の家庭用ゲームソフトに関して、大型ソフトの投入はありませんでしたが、ダウンロード販売の注力や趣向を凝らしたプロモーション活動などにより、販売拡大に傾注してまいりました。

また、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改善策に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益向上に取り組んでまいりました。

一方、イベント展開として平成16年に最初のソフトが発売された後、シリーズ累計2,800万本を突破した現在の主力タイトルである「モンスターハンター」シリーズの歴史を振り返る「10周年記念 モンスターハンター展」を開催いたしました。

さらに、イタリアの二輪メーカーであるドゥカティジャパン株式会社がモンスターハンターをイメージした大型二輪車の発売を発表したほか、同じく株式会社ユニクロがTシャツを発売するなど、ワンコンテンツ・マルチユース展開を推進してまいりました。

加えて、上海で開かれた中国最大のゲームショー「チャイナジョイ2014」において、モンスターハンターが来場者の耳目を集めるなど、今後のアジア展開に期待を抱かせました。

また、今年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」に下期の期待作「モンスターハンター 4G」（ニンテンドー3DS用）を出展したところ、試遊コーナーに長蛇の列ができるなど、人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、前年同期に大ヒットした「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減などもあって、売上高259億17百万円（前年同期比51.3%減）、営業利益43億83百万円（前年同期比41.6%減）、経常利益45億40百万円（前年同期比44.6%減）、四半期純利益29億73百万円（前年同期比39.9%減）と減収減益になりました。

セグメントの業績を示すと、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、「ウルトラストリートファイターIV」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）や「逆転裁判123 成歩堂セレクション」（ニンテンドー3DS用）が底堅い売行きを示したほか、前期にミリオンセラーを達成した「デッドライジング3」（Xbox One、パソコン用）も続伸しましたものの、目玉タイトル不在の商戦を余儀なくされました。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」シリーズ（パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U、プレイステーション ヴィータ用）は健闘いたしました。

また、モバイルコンテンツは「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の見直しが奏功したことにより採算性は向上しました。

しかしながら、ダウンロードによる販売拡大の下支えがありましたものの、当該期間のラインナップは有力ソフトが不十分だったことにより、全般的に小型タイトルやリピート販売が大半を占めたため、前述の「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減を穴埋めするまでには至りませんでした。

この結果、売上高は134億63百万円（前年同期比64.1%減）、営業利益21億50百万円（前年同期比60.0%減）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、娯楽の分散化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、集客イベントの開催や多様な顧客に対応したゲーム機の設置など、地域密着型の施設展開に努めてまいりました。

しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。

当該期間は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。

この結果、売上高は48億20百万円（前年同期比11.7%減）、営業利益6億60百万円（前年同期比32.3%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、収益力がアップした「戦国BASARA3」が計画どおり推移するとともに、リピート販売や受託ビジネス事業に傾注してまいりました。

また、業務用機器部門につきましては、「鬼武者Soulカードラッシュ」を発売したほかは、既存商品主体の販売となりました。

この結果、売上高は68億81百万円（前年同期比22.9%減）、営業利益は31億59百万円（前年同期比25.4%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、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は7億52百万円（前年同期比43.9%減）、営業利益2億25百万円（前年同期比56.5%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16億85百万円減少し949億25百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」52億74百万円、「商品及び製品」7億48百万円および「仕掛品」4億71百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」98億53百万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47億52百万円減少し279億82百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」61億69百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」55億51百万円、「支払手形及び買掛金」22億21百万円および「長期借入金」22億1百万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30億67百万円増加し669億43百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」29億73百万円および「為替換算調整勘定（海外連結子会社等の純資産の為替換算によるもの）」の変動12億27百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」14億5百万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

平成27年3月期の連結業績予想につきましては、平成26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. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 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。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)および「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を、退職給付会計基準第35項本文および退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて第1四半期連結会計期間より適用し、退職給付債務および勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更するとともに、割引率の決定方法を割引率決定の基礎となる債券の期間について従業員の平均残存勤務期間に近似した年数を基礎に決定する方法から退職給付の支払見込期間および支払見込期間ごとの金額を反映した単一の加重平均割引率を使用する方法へ変更いたしました。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従って、当第2四半期連結累計期間の期首において、退職給付債務および勤務費用の計算方法の変更に伴う影響額を利益剰余金に加減しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の期首の退職給付に係る負債が423百万円減少し、利益剰余金が273百万円増加しております。また、当第2四半期連結累計期間の損益に与える影響は、軽微であります。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成26年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	29,720	27,724
受取手形及び売掛金	18,134	8,280
商品及び製品	1,191	1,940
仕掛品	942	1,413
原材料及び貯蔵品	996	654
ゲームソフト仕掛品	10,355	15,630
その他	5,220	7,990
貸倒引当金	△55	△53
流動資産合計	66,506	63,580
固定資産		
有形固定資産	13,577	14,249
無形固定資産		
のれん	67	—
その他	7,300	9,375
無形固定資産合計	7,368	9,375
投資その他の資産		
その他	9,236	7,797
貸倒引当金	△77	△76
投資その他の資産合計	9,159	7,720
固定資産合計	30,104	31,345
資産合計	96,611	94,925
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,950	2,728
電子記録債務	6,926	1,374
短期借入金	4,050	10,219
未払法人税等	758	959
賞与引当金	1,802	497
返品調整引当金	87	12
その他	6,971	7,642
流動負債合計	25,547	23,434
固定負債		
長期借入金	3,000	798
退職給付に係る負債	2,158	1,808
その他	2,029	1,940
固定負債合計	7,187	4,547
負債合計	32,735	27,982

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成26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	21,328	21,328
利益剰余金	29,160	31,001
自己株式	△18,134	△18,136
株主資本合計	65,593	67,432
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	99	88
為替換算調整勘定	△1,647	△419
退職給付に係る調整累計額	△169	△158
その他の包括利益累計額合計	△1,717	△489
純資産合計	63,875	66,943
負債純資産合計	96,611	94,925

(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 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)
売上高	53,234	25,917
売上原価	35,781	14,715
売上総利益	17,452	11,201
返品調整引当金戻入額	94	74
差引売上総利益	17,547	11,276
販売費及び一般管理費	10,038	6,892
営業利益	7,509	4,383
営業外収益		
受取利息	45	47
受取配当金	5	6
受取補償金	210	—
為替差益	387	249
その他	137	56
営業外収益合計	786	360
営業外費用		
支払利息	59	42
支払手数料	28	41
店舗閉鎖損失	—	87
その他	17	31
営業外費用合計	105	203
経常利益	8,190	4,540
特別損失		
固定資産除売却損	78	10
事業構造改善費用	310	—
特別損失合計	388	10
税金等調整前四半期純利益	7,801	4,530
法人税、住民税及び事業税	541	893
法人税等調整額	2,309	663
法人税等合計	2,850	1,556
少数株主損益調整前四半期純利益	4,950	2,973
四半期純利益	4,950	2,973

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 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	4,950	2,973
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	55	△10
為替換算調整勘定	1,085	1,227
退職給付に係る調整額	—	10
その他の包括利益合計	1,141	1,228
四半期包括利益	6,091	4,202
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	6,091	4,202
少数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 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9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	7,801	4,530
減価償却費	2,100	1,557
のれん償却額	68	67
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△8	△3
賞与引当金の増減額(△は減少)	△35	△146
受取利息及び受取配当金	△51	△54
支払利息	59	42
為替差損益(△は益)	△246	△46
固定資産除売却損益(△は益)	78	10
事業構造改善費用	310	-
売上債権の増減額(△は増加)	△8,163	9,918
たな卸資産の増減額(△は増加)	966	△870
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	4,368	△5,084
仕入債務の増減額(△は減少)	△372	△7,784
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△77	△718
その他	△2,185	△4,651
小計	4,612	△3,235
利息及び配当金の受取額	46	73
利息の支払額	△55	△42
法人税等の支払額	△1,800	△571
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,802	△3,776
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	△3,452	-
有形固定資産の取得による支出	△1,055	△1,639
有形固定資産の売却による収入	-	205
無形固定資産の取得による支出	△238	△183
その他	36	△18
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,710	△1,635
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	100	3,000
長期借入れによる収入	-	1,002
長期借入金の返済による支出	△142	△33
自己株式の取得による支出	△2,284	△2
配当金の支払額	△1,438	△1,407
その他	△187	△180
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,952	2,377
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,323	809
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△4,536	△2,224
現金及び現金同等物の期首残高	31,522	26,118
現金及び現金同等物の四半期末残高	26,985	23,893

(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。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30日)

1. 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	37,510	5,461	8,921	51,892	1,341	53,234	—	53,234
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	37,510	5,461	8,921	51,892	1,341	53,234	—	53,234
セグメント損益	5,380	975	2,519	8,875	518	9,393	△1,884	7,509

- (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△1,884百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,884百万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 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)

1. 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	13,463	4,820	6,881	25,165	752	25,917	—	25,917
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,463	4,820	6,881	25,165	752	25,917	—	25,917
セグメント損益	2,150	660	3,159	5,970	225	6,196	△1,812	4,383

- (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△1,812百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,812百万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。