



平成27年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年2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)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27年2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. 平成27年3月期第3四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年3月期第3四半期	47,830	△36.4	9,727	14.1	10,114	9.3	6,540	9.8
26年3月期第3四半期	75,221	3.5	8,521	△13.4	9,251	△8.0	5,957	△10.3

(注) 包括利益 27年3月期第3四半期 10,256百万円(13.6%) 26年3月期第3四半期 9,028百万円(16.8%)

	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3四半期	116 31	—
26年3月期第3四半期	105 58	—

(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3四半期	98,875	72,152	73.0
26年3月期	96,611	63,875	66.1

(参考) 自己資本 27年3月期第3四半期 72,152百万円 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	65,000	△36.4	10,500	1.9	10,700	△2.3	6,800	97.4	120 93

(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3Q	67,723,244株	26年3月期	67,723,244株
27年3月期3Q	11,492,323株	26年3月期	11,490,124株
27年3月期3Q	56,232,314株	26年3月期3Q	56,424,530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3四半期連結累計期間における当業界は、家庭用ゲーム市場において消費増税の影響がありましたものの、年末商戦は一定の盛り上がりを示しました。また、国内市場の成熟化傾向が続く中、昨年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」の来場者数が歴代2位となる25万人を突破するなど、復調の兆しが見え始めてまいりました。

一方、スマートフォンとの親和性が高いソーシャルゲームは、勢力拡大を続けたしました。

アミューズメント施設市場は、既存店が軟調に推移する状況下、毎年11月23日の「ゲームの日」にファンサービスや感謝イベントを実施するなど、業界を挙げて活性化に取り組んでまいりました。

こうした環境のもと、当社は主力部門の家庭用ゲームソフトにおいて、期待作の「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）が安定した人気に支えられ、順調に売上を伸ばしました。また、ゲームソフトの開発期間短縮やコスト削減などを図るため、大型の3Dスキャンシステムを導入するなど、開発体制の効率化、拡充を推し進めてまいりました。

さらに、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改革に加え、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、収益改善策に取り組んでまいりました。

他方、パチスロ機部門は、平成26年9月16日からの型式試験変更の影響により、新機種投入の延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績はパチスロ新型機の発売延期などに加え、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）の反動減も重なって、売上高は478億30百万円（前年同期比36.4%減）と減収になりました。

一方、利益面につきましては、ダウンロード販売の増加による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益97億27百万円（前年同期比14.1%増）、経常利益101億14百万円（前年同期比9.3%増）、四半期純利益65億40百万円（前年同期比9.8%増）と増益になりました。

なお、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催の「日本ゲーム大賞2014」の「年間作品部門」において、前期に発売した「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）が最高の榮譽である「大賞」に輝いたほか、当期の主力ソフトである「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）も「フューチャー部門」（今後が期待できる作品）に選ばれました。

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、目玉タイトルの「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした「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）も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。また、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）が健闘したことに加え、オンラインゲーム「モンスターハンター メゼポルタ開拓記」も堅調な出足を示しました。さらに、高採算のダウンロード販売が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。

一方で、有力タイトルの「ガイストクラッシャーゴッド」（ニンテンドー3DS用）は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも「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。

この結果、売上高は前述の「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）の反動減などもあって324億8百万円（前年同期比42.2%減）となりましたが、営業利益につきましては84億69百万円（前年同期比22.4%増）と増益になりました。

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により、女性、ファミリー客等の新規来場者の開拓や既存顧客の深耕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69億52百万円(前年同期比12.5%減)、営業利益7億63百万円(前年同期比38.6%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、パチスロ機部門は型式試験変更に伴う新機種の発売延期により、品薄の商品ラインナップとなりましたものの、第2四半期会計期間に投入した「戦国BASARA3」や高採算のリピート販売が収益を下支えいたしました。

また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は70億2百万円(前年同期比24.0%減)、営業利益は27億89百万円(前年同期比13.9%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14億66百万円(前年同期比26.3%減)、営業利益4億58百万円(前年同期比36.5%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22億64百万円増加し988億75百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」66億11百万円および「有形固定資産」32億29百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」117億92百万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60億12百万円減少し267億22百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」53億9百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」57億34百万円、「支払手形及び買掛金」27億14百万円および「長期借入金」22億18百万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82億76百万円増加し721億52百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」65億40百万円および「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36億83百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」22億49百万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26年5月8日に公表しました、平成27年3月期の連結業績予想につきましては、平成27年1月9日に修正を行っております。詳細については、平成27年1月9日発表の「通期連結業績予想の修正ならびに個別業績予想および前期実績値との差異に関するお知らせ」をご参照ください。

## 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。

### (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3四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3四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3四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3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	29,720	32,387
受取手形及び売掛金	18,134	6,341
商品及び製品	1,191	1,201
仕掛品	942	1,348
原材料及び貯蔵品	996	1,160
ゲームソフト仕掛品	10,355	16,967
その他	5,220	5,217
貸倒引当金	△55	△57
流動資産合計	66,506	64,566
固定資産		
有形固定資産	13,577	16,806
無形固定資産		
のれん	67	—
その他	7,300	9,989
無形固定資産合計	7,368	9,989
投資その他の資産		
その他	9,236	7,591
貸倒引当金	△77	△78
投資その他の資産合計	9,159	7,513
固定資産合計	30,104	34,309
資産合計	96,611	98,875
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,950	2,236
電子記録債務	6,926	1,191
短期借入金	4,050	9,359
未払法人税等	758	1,105
賞与引当金	1,802	1,061
返品調整引当金	87	6
その他	6,971	7,049
流動負債合計	25,547	22,010
固定負債		
長期借入金	3,000	781
退職給付に係る負債	2,158	1,858
その他	2,029	2,072
固定負債合計	7,187	4,712
負債合計	32,735	26,722

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
<b>純資産の部</b>		
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	33,724
自己株式	△18,134	△18,138
株主資本合計	65,593	70,153
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	99	115
為替換算調整勘定	△1,647	2,036
退職給付に係る調整累計額	△169	△153
その他の包括利益累計額合計	△1,717	1,998
純資産合計	63,875	72,152
負債純資産合計	96,611	98,875

(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 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
売上高	75,221	47,830
売上原価	52,097	27,169
売上総利益	23,124	20,661
返品調整引当金戻入額	78	80
差引売上総利益	23,203	20,741
販売費及び一般管理費	14,681	11,014
営業利益	8,521	9,727
営業外収益		
受取利息	70	72
受取配当金	10	13
為替差益	662	393
その他	396	160
営業外収益合計	1,140	638
営業外費用		
支払利息	80	62
支払手数料	47	63
店舗閉鎖損失	131	87
その他	150	37
営業外費用合計	410	251
経常利益	9,251	10,114
特別損失		
固定資産除売却損	85	52
事業構造改善費用	415	—
特別損失合計	501	52
税金等調整前四半期純利益	8,750	10,062
法人税、住民税及び事業税	697	1,364
法人税等調整額	2,095	2,157
法人税等合計	2,793	3,522
少数株主損益調整前四半期純利益	5,957	6,540
四半期純利益	5,957	6,540

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 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	5,957	6,540
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	95	16
為替換算調整勘定	2,975	3,683
退職給付に係る調整額	—	16
その他の包括利益合計	3,071	3,716
四半期包括利益	9,028	10,256
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	9,028	10,256
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3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31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	8,750	10,062
減価償却費	3,278	2,455
のれん償却額	101	66
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△10	△2
賞与引当金の増減額(△は減少)	△924	△770
受取利息及び受取配当金	△81	△85
支払利息	80	62
為替差損益(△は益)	△414	△168
固定資産除売却損益(△は益)	85	52
事業構造改善費用	415	-
売上債権の増減額(△は増加)	3,746	11,914
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,488	△526
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	6,986	△6,017
仕入債務の増減額(△は減少)	844	△8,524
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△954	△563
その他	△4,583	△3,749
小計	15,832	4,206
利息及び配当金の受取額	66	97
利息の支払額	△82	△61
法人税等の支払額	△1,945	△894
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,871	3,348
<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	△3,493	-
有形固定資産の取得による支出	△1,471	△4,399
有形固定資産の売却による収入	-	207
無形固定資産の取得による支出	△373	△194
その他	△55	△35
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,393	△4,422
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△10,000	2,140
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	△143	△50
自己株式の取得による支出	△2,285	△3
配当金の支払額	△2,283	△2,251
その他	△285	△279
財務活動によるキャッシュ・フロー	△14,997	555
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,151	2,567
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△3,368	2,049
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	28,153	28,167

(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3四半期連結累計期間(自平成25年4月1日至平成25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	56,067	7,949	9,213	73,230	1,991	75,221	—	75,221
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	56,067	7,949	9,213	73,230	1,991	75,221	—	75,221
セグメント損益	6,919	1,242	2,450	10,612	721	11,333	△2,811	8,521

(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△2,811百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,811百万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(自平成26年4月1日至平成26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	32,408	6,952	7,002	46,363	1,466	47,830	—	47,830
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	32,408	6,952	7,002	46,363	1,466	47,830	—	47,830
セグメント損益	8,469	763	2,789	12,022	458	12,480	△2,753	9,727

(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△2,753百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,753百万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。