



平成28年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28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 <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28年1月28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28年3月期第3四半期の連結業績(平成27年4月1日～平成27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	%
28年3月期第3四半期	57,060	19.3	10,604	9.0	10,640	5.2	7,006	7.1
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

(注) 包括利益 28年3月期第3四半期 7,021百万円(△31.5%) 27年3月期第3四半期 10,256百万円(13.6%)

	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
28年3月期第3四半期	124 61	—
27年3月期第3四半期	116 31	—

(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	%
28年3月期第3四半期	111,429	76,098	68.3
27年3月期	100,773	71,331	70.8

(参考) 自己資本 28年3月期第3四半期 76,098百万円 27年3月期 71,331百万円

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
27年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
28年3月期	—	15 00	—	—	—
28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28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日～平成28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	76,000	18.2	12,000	13.4	11,700	7.8	7,700	16.4	136 94

(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)

28年3月期3Q	67,723,244株	27年3月期	67,723,244株
28年3月期3Q	11,495,124株	27年3月期	11,493,262株
28年3月期3Q	56,229,256株	27年3月期3Q	56,232,314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、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの勢力拡大に加え、顧客嗜好の多様化に対応した既存市場の深耕や新規顧客の開拓による女性、ファミリー客や高齢者の取り込みなどにより全体のゲーム人口は増加するとともに、年末商戦も手伝って盛り上がりました。

こうした情勢のもと、当社は開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。また、多面的な収益展開を図るため、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などの優良なコンテンツ資産を活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めてまいりました。

さらに、在庫リスクの回避や流通コストの削減を図るため、好採算のダウンロード販売の拡大に注力してまいりました。加えて、クリスマス商戦に向けて投入した目玉タイトル「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が好調なスタートを切ったことにより販売本数を伸ばすとともに、売上増大のけん引役を果たしました。

他方、成長余力がある中国において、テンセント社が当社との提携によるPCオンラインゲーム「モンスターハンターオンライン」の配信を12月から開始したところ、順調な滑り出しを示し、今後の事業展開に期待を抱かせました。

一方、アミューズメント市場は、環境の好転が見られず弱含みに展開いたしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は570億60百万円(前年同期比19.3%増)と増収になりました。利益面につきましては、営業利益106億4百万円(前年同期比9.0%増)、経常利益106億40百万円(前年同期比5.2%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益70億6百万円(前年同期比7.1%増)といずれも増益になりました。

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、看板タイトルのシリーズ最新作「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が発売を待ち望んだユーザーの圧倒的な人気により大ヒットを放ち、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、売上増加に大きく寄与いたしました。また、「戦国バサラ4 皇」(プレイステーション4、プレイステーション3用)が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「大逆転裁判-成歩堂龍ノ介の冒険-」(ニンテンドー3DSシリーズ用)は、軟調に推移いたしました。

一方で、リピート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。

また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」(プレイステーション4、プレイステーション3、パソコン用)が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」(アンドロイド、iOS用)のダウンロード数が300万件を超えたことにより好転の兆しが見えてまいりました。

この結果、売上高は360億80百万円(前年同期比11.3%増)、営業利益97億6百万円(前年同期比14.6%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、市場停滞が続く状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国びいかあぶう」や「キッズコーナー」を増設するなど、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図ることにより客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)をオープンしたほか、趣向を凝らした飲食店「カプコンカフェ」(埼玉県)を開店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は65億78百万円(前年同期比5.4%減)、営業利益4億59百万円(前年同期比39.8%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、「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、「アスラズ ラース」は軟調に推移いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマンション アーケード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。

この結果、売上高は130億91百万円（前年同期比87.0%増）、営業利益28億95百万円（前年同期比3.8%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13億10百万円（前年同期比10.7%減）、営業利益3億54百万円（前年同期比22.7%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106億56百万円増加し1,114億29百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」69億円および「受取手形及び売掛金」53億79百万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58億88百万円増加し353億30百万円となりました。主な増加は、「長期借入金」20億66百万円、「未払法人税等」18億87百万円および「短期借入金」17億81百万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47億67百万円増加し760億98百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」70億6百万円であり、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28年3月期の連結業績予想につきましては、平成27年5月7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)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、  
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)  
および「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を、第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更いたします。加えて、四半期純利益等の表示の変更および少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第3四半期連結累計期間および前連結会計年度については、四半期連結財務諸表および連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)および事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第3四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響額はありません。

## 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27年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	32,204	28,157
受取手形及び売掛金	8,005	13,384
商品及び製品	1,225	1,521
仕掛品	1,672	1,910
原材料及び貯蔵品	1,020	2,059
ゲームソフト仕掛品	16,833	23,734
その他	4,755	5,058
貸倒引当金	△56	△23
流動資産合計	65,659	75,803
固定資産		
有形固定資産	17,328	18,332
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	5,214
その他	2,772	5,429
無形固定資産合計	10,668	10,644
投資その他の資産		
その他	7,196	6,727
貸倒引当金	△78	△78
投資その他の資産合計	7,117	6,649
固定資産合計	35,113	35,626
資産合計	100,773	111,429
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,089	2,325
電子記録債務	988	2,475
短期借入金	3,452	5,234
未払法人税等	823	2,711
賞与引当金	1,832	988
その他	7,058	7,822
流動負債合計	17,246	21,556
固定負債		
長期借入金	7,540	9,606
退職給付に係る負債	2,101	2,279
その他	2,554	1,888
固定負債合計	12,195	13,774
負債合計	29,442	35,330

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27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	33,801	38,558
自己株式	△18,140	△18,145
株主資本合計	70,228	74,981
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	170	171
為替換算調整勘定	1,215	1,209
退職給付に係る調整累計額	△283	△263
その他の包括利益累計額合計	1,102	1,117
純資産合計	71,331	76,098
負債純資産合計	100,773	111,429

(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26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年12月31日)
売上高	47,830	57,060
売上原価	27,169	34,215
売上総利益	20,661	22,845
返品調整引当金戻入額	80	—
差引売上総利益	20,741	22,845
販売費及び一般管理費	11,014	12,240
営業利益	9,727	10,604
営業外収益		
受取利息	72	73
受取配当金	13	13
為替差益	393	56
その他	160	74
営業外収益合計	638	218
営業外費用		
支払利息	62	89
支払手数料	63	42
その他	124	50
営業外費用合計	251	182
経常利益	10,114	10,640
特別損失		
固定資産除売却損	52	37
減損損失	—	106
特別損失合計	52	144
税金等調整前四半期純利益	10,062	10,496
法人税、住民税及び事業税	1,364	2,984
法人税等調整額	2,157	504
法人税等合計	3,522	3,489
四半期純利益	6,540	7,006
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,540	7,006

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26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年12月31日)
四半期純利益	6,540	7,006
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16	0
為替換算調整勘定	3,683	△5
退職給付に係る調整額	16	20
その他の包括利益合計	3,716	15
四半期包括利益	10,256	7,021
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	10,256	7,021
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 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27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	10,062	10,496
減価償却費	2,455	4,037
減損損失	-	106
のれん償却額	66	-
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△2	△34
賞与引当金の増減額(△は減少)	△770	△844
受取利息及び受取配当金	△85	△86
支払利息	62	89
為替差損益(△は益)	△168	△4
固定資産除売却損益(△は益)	52	37
売上債権の増減額(△は増加)	11,914	△5,326
たな卸資産の増減額(△は増加)	△526	△1,348
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△6,017	△7,130
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△3,334	△2,178
仕入債務の増減額(△は減少)	△8,524	705
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△563	1,133
その他	△414	△1,441
小計	4,206	△1,788
利息及び配当金の受取額	97	89
利息の支払額	△61	△74
法人税等の支払額	△894	△925
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,348	△2,698
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△4,399	△2,697
有形固定資産の売却による収入	207	4
無形固定資産の取得による支出	△194	△161
その他	△35	156
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,422	△2,697
<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)	2,140	4,000
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	△50	△152
自己株式の取得による支出	△3	△4
配当金の支払額	△2,251	△2,251
その他	△279	△371
財務活動によるキャッシュ・フロー	555	1,219
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,567	114
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	2,049	△4,061
現金及び現金同等物の期首残高	26,118	27,998
現金及び現金同等物の四半期末残高	28,167	23,936

(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。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成27年4月1日至平成27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	36,080	6,578	13,091	55,750	1,310	57,060	—	57,060
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	36,080	6,578	13,091	55,750	1,310	57,060	—	57,060
セグメント損益	9,706	459	2,895	13,060	354	13,415	△2,810	10,604

(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△2,810百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,810百万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。