



平成 28 年 7 月 28 日

各 位

会社名 株式会社 カ プ コ ン
代表者名 代表取締役社長 辻本 春弘
(コード：9697、東証第1部)
問合せ先 取締役専務執行役員 野村 謙吉
(TEL (06) 6920-3605)

(訂正)「平成 29 年 3 月期 第 1 四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部訂正について

当社は、平成 28 年 7 月 28 日 15 時 20 分に発表した表記開示資料について、一部訂正がありましたのでお知らせいたします。なお、数値データについては、訂正はありません。

また、訂正後の「平成 29 年 3 月期 第 1 四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」を添付いたします。

記

1. 訂正の内容 (訂正箇所には下線を付しております)

【訂正箇所 1. 添付資料 2 ページ】

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

<訂正前>

当第 1 四半期における当業界は、米国で開催された世界最大級のゲーム見本市 E3 において、VR (仮想現実) が注目を集めるとともに、仮想空間を体験できる「バイオハザード 7 レジデント イービル」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用) が脚光を浴びるなど、家庭用ゲーム市場における胎動の兆しが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループは当期の目玉タイトルを期の後半に集中させるなど、下期に重点を置いた事業戦略により年末から来年に向けて本格的な収穫期を迎えるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、当第 1 四半期の連結業績は、売上高は 109 億 27 百万円 (前年同期比 24.9%減) とになりました。

<訂正後>

当第 1 四半期における当業界は、米国で開催された世界最大級のゲーム見本市 E3 において、VR (仮想現実) が注目を集める中、仮想空間を体験できる「バイオハザード 7 レジデント イービル」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用) が脚光を浴びるなど、家庭用ゲーム市場における胎動の兆しが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループは当期の目玉タイトルを期の後半に集中させるなど、下期に重点を置いた事業戦略により年末から来年に向けて本格的な収穫期を迎えるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、当第 1 四半期の連結業績は、売上高は 109 億 27 百万円 (前年同期比 24.9%減) とになりました。

【訂正箇所 2. 添付資料 3 ページ】

1. 当四半期決算に関する定性的情報 (2) 財政状態に関する説明

<訂正前>

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ 19 億 92 百万円減少し 1,110 億 65 百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」23 億 21 百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」32 億 21 百万円によるものであります。

<訂正後>

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ 19 億 92 百万円減少し 1,110 億 65 百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」23 億 21 百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」32 億 21 百万円によるものであります。

以 上

(訂正後)



平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年7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)取締役専務執行役員 (氏名)野村 謙吉 (TEL) 06(6920)3605
四半期報告書提出予定日 平成28年7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29年3月期第1四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
29年3月期第1四半期	10,927	△24.9	△726	—	△2,080	—	△1,411	—
28年3月期第1四半期	14,541	51.9	2,026	59.8	2,135	74.5	1,569	104.9

(注) 包括利益 29年3月期第1四半期△3,590百万円(—%) 28年3月期第1四半期 2,427百万円(448.2%)

	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
29年3月期第1四半期	円 銭 △25 11	円 銭 —
28年3月期第1四半期	27 91	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
29年3月期第1四半期	百万円 111,065	百万円 70,172	% 63.2
28年3月期	113,057	75,168	66.5

(参考) 自己資本 29年3月期第1四半期 70,172百万円 28年3月期 75,168百万円

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
28年3月期	円 銭 —	円 銭 15 00	円 銭 —	円 銭 25 00	円 銭 40 00
29年3月期	—	—	—	—	—
29年3月期(予想)	—	15 00	—	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29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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	10.4	13,600	13.1	13,300	17.2	9,000	16.2	160 06

(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3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3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)

29年3月期1Q	67,723,244株	28年3月期	67,723,244株
29年3月期1Q	11,495,205株	28年3月期	11,495,204株
29年3月期1Q	56,228,040株	28年3月期1Q	56,229,729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	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
(4) 追加情報	3
3. 四半期連結財務諸表	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
(セグメント情報等)	9

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、米国で開催された世界最大級のゲーム見本市E3において、VR（仮想現実）が注目を集める中、仮想空間を体験できる「バイオハザード7 レジデント イービル」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）が脚光を浴びるなど、家庭用ゲーム市場における胎動の兆しが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループは当期の目玉タイトルを期の後半に集中させるなど、下期に重点を置いた事業戦略により年末から来年に向けて本格的な収穫期を迎えるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高は109億27百万円（前年同期比24.9%減）となりました。また、利益面につきましても営業損失7億26百万円（前年同期は営業利益20億26百万円）となりました。さらに、急激な円高による為替差損の発生により経常損失20億80百万円（前年同期は経常利益21億35百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失14億11百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益15億69百万円）となりました。

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、シリーズ作品「逆転裁判6」（ニンテンドー3DSシリーズ用）がコアユーザーに支えられ、おおむね計画どおり推移したほか、バイオハザードの派生タイトル「バイオハザード アンブレラコア」（プレイステーション4、パソコン用）を6月23日に発売いたしました。しかしながら、大型タイトルの投入サイクルが端境期となりましたため小型タイトルが大半を占めたほか、利幅が大きいリピート販売も伸び悩みました。

また、オンラインゲームおよびモバイルコンテンツにつきましては、局面打開に向けた事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は67億40百万円（前年同期比7.1%増）、営業利益8百万円（前年同期比99.2%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、風適法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の改正が今年の6月に施行されたことにより、夜間の入店規制が緩和された環境のもと、各種イベントの開催や快適な店舗運営など、周辺住民に愛される地域密着型の施設展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

また、ビジネスチャンスを開き切るため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカフェ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてまいりました。

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34店舗となっております。

この結果、売上高は21億57百万円（前年同期比11.6%増）、営業利益1億7百万円（前年同期比205.9%増）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、下期からの本格的な攻勢を控え、「スーパーストリートファイターIV」を投入したほかは、受託ビジネスに取り組んでまいりました。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に注力したため、弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は16億62百万円（前年同期比72.5%減）、営業損失61百万円（前年同期は営業利益17億72百万円）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3億66百万円（前年同期比34.5%増）、営業利益1億26百万円（前年同期比152.9%増）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19億92百万円減少し1,110億65百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」23億21百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」32億21百万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30億4百万円増加し408億92百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」124億94百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」61億30百万円、「支払手形及び買掛金」21億64百万円および「賞与引当金」8億75百万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49億96百万円減少し701億72百万円となりました。主な減少は、「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係るもの)」の変動21億33百万円、「親会社株主に帰属する四半期純損失」14億11百万円および「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29年3月期の連結業績予想につきましては、平成28年5月9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。

(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)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備および構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、この変更による当第1四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。

(4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当第1四半期連結会計期間から適用しております。

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28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,429	28,770
受取手形及び売掛金	9,879	6,658
商品及び製品	1,704	1,973
仕掛品	2,085	2,318
原材料及び貯蔵品	1,954	1,763
ゲームソフト仕掛品	24,825	27,146
その他	7,055	6,285
貸倒引当金	△18	△13
流動資産合計	75,917	74,901
固定資産		
有形固定資産	20,825	20,554
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	2,667
その他	5,740	5,049
無形固定資産合計	8,135	7,716
投資その他の資産		
その他	8,257	7,969
貸倒引当金	△78	△77
投資その他の資産合計	8,179	7,891
固定資産合計	37,140	36,163
資産合計	113,057	111,065
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,053	1,889
電子記録債務	888	1,135
短期借入金	1,497	13,991
未払法人税等	6,470	339
賞与引当金	2,080	1,205
その他	7,366	6,983
流動負債合計	22,355	25,544
固定負債		
長期借入金	11,111	10,950
退職給付に係る負債	2,323	2,366
その他	2,098	2,030
固定負債合計	15,532	15,348
負債合計	37,888	40,892

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28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	21,328	21,328
利益剰余金	39,297	36,479
自己株式	△18,145	△18,145
株主資本合計	75,719	72,902
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△59
為替換算調整勘定	△278	△2,411
退職給付に係る調整累計額	△274	△257
その他の包括利益累計額合計	△550	△2,729
純資産合計	75,168	70,172
負債純資産合計	113,057	111,065

(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 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
売上高	14,541	10,927
売上原価	8,552	8,238
売上総利益	5,989	2,688
販売費及び一般管理費	3,962	3,415
営業利益又は営業損失(△)	2,026	△726
営業外収益		
受取利息	23	11
受取配当金	7	7
為替差益	90	—
その他	34	10
営業外収益合計	154	29
営業外費用		
支払利息	26	33
支払手数料	16	14
為替差損	—	1,335
その他	3	0
営業外費用合計	46	1,383
経常利益又は経常損失(△)	2,135	△2,080
特別損失		
固定資産除売却損	0	1
特別損失合計	0	1
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前 四半期純損失(△)	2,134	△2,081
法人税、住民税及び事業税	410	111
法人税等調整額	155	△781
法人税等合計	565	△669
四半期純利益又は四半期純損失(△)	1,569	△1,411
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会 社株主に帰属する四半期純損失(△)	1,569	△1,411

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 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	1,569	△1,411
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	80	△62
為替換算調整勘定	771	△2,133
退職給付に係る調整額	6	16
その他の包括利益合計	858	△2,178
四半期包括利益	2,427	△3,590
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,427	△3,590
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 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28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又は税金等調整前四半期純損失(△)	2,134	△2,081
減価償却費	1,029	1,421
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△0	△3
賞与引当金の増減額(△は減少)	△688	△861
受取利息及び受取配当金	△30	△18
支払利息	26	33
為替差損益(△は益)	△31	655
固定資産除売却損益(△は益)	0	1
売上債権の増減額(△は増加)	△387	2,906
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,657	△357
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△3,052	△3,025
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△884	△272
仕入債務の増減額(△は減少)	3,223	△1,813
その他	△825	1,685
小計	△2,143	△1,730
利息及び配当金の受取額	51	18
利息の支払額	△14	△18
法人税等の支払額	△571	△6,053
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,677	△7,783
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△772	△416
有形固定資産の売却による収入	4	-
無形固定資産の取得による支出	△145	△23
その他	3	△21
投資活動によるキャッシュ・フロー	△909	△461
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)	3,500	12,500
長期借入金の返済による支出	△16	△166
自己株式の取得による支出	△1	△0
配当金の支払額	△1,406	△1,429
その他	△118	△130
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,956	10,772
現金及び現金同等物に係る換算差額	583	△2,187
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△1,047	340
現金及び現金同等物の期首残高	27,998	28,429
現金及び現金同等物の四半期末残高	26,950	28,770

(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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27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	6,294	1,932	6,042	14,268	272	14,541	—	14,541
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	6,294	1,932	6,042	14,268	272	14,541	—	14,541
セグメント損益	1,107	35	1,772	2,914	50	2,964	△938	2,026

(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△938百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△938百万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 平成28年4月1日 至 平成28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	6,740	2,157	1,662	10,560	366	10,927	—	10,927
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	6,740	2,157	1,662	10,560	366	10,927	—	10,927
セグメント損益	8	107	△61	55	126	181	△908	△726

(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△908百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△908百万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損失と調整を行っております。