



平成29年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年10月27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10月27日 配当支払開始予定日 平成28年11月14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2四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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		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2四半期	28,676	△9.4	1,715	△39.7	514	△82.2	405	△79.2
28年3月期第2四半期	31,638	22.1	2,844	△35.1	2,891	△36.3	1,951	△34.4

(注) 包括利益 29年3月期第2四半期 △2,069百万円(一%) 28年3月期第2四半期 1,924百万円(△54.2%)

	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
	円 銭	円 銭
29年3月期第2四半期	7 25	—
28年3月期第2四半期	34 71	—

(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	%
29年3月期第2四半期	105,646	68,392	64.7
28年3月期	113,057	75,168	66.5

(参考) 自己資本 29年3月期第2四半期 68,392百万円 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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
28年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
29年3月期	—	25 00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	25 00	50 00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

中間配当の修正につきましては、本日(平成28年10月27日)公表いたしました「中間配当の修正(増配)に関するお知らせ」をご覧ください。

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	162 53

(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)

29年3月期2Q	67,723,244株	28年3月期	67,723,244株
29年3月期2Q	12,976,437株	28年3月期	11,495,204株
29年3月期2Q	55,996,951株	28年3月期2Q	56,229,487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4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	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
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
(4) 追加情報	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
(セグメント情報等)	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当業界は、ゲームとの親和性が高いVR（バーチャルリアリティ・仮想現実）端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが現れ始めており、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社グループは「モーションキャプチャー室」をはじめ、米国のハリウッドスタジオ並みの最新設備を有する新たな開発拠点、「研究開発第2ビル」を今年の4月から本格的に移働させるなど、競争力の源泉である開発部門の拡充を推し進めてまいりました。

また、当期の目玉タイトルでVR完全対応版「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）が今年6月に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が話題を集める中、多数の来場者の注目を引いたほか、同じく9月に開催され歴代最多の来場者となった日本最大級のゲームの祭典「東京ゲームショウ2016」でも展示ブースが大盛況となるなど、いずれも高い評価を得たことにより主力タイトルを期の後半に投入する下期偏重の事業戦略は、確たるものとなりました。

さらに、国内で開催されたコンピュータ対戦競技「eスポーツ」のリーグ戦に当社発展の礎となったシリーズ最新作「ストリートファイターV」を提供するなど、新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕に取り組んでまいりました。

加えて、「逆転裁判」（日本テレビ系列）のアニメ放送に続き、今年の10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送（フジテレビ系列）が始まるなど、知名度の向上やブランド価値の増大等、人気ゲームとの相乗効果を創出するため、メディアミックス展開を積極的に進めてまいりました。

一方で、当期は看板タイトルを下期に集中させるため、当該期間は小型タイトル中心の商戦となりました。

なお、株主還元の一環として今年の9月に148万株の自己株式を取得いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は286億76百万円（前年同期比9.4%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益17億15百万円（前年同期比39.7%減）となりました。かてて加えて、急激な円高による為替差損の発生により経常利益5億14百万円（前年同期比82.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益4億5百万円（前年同期比79.2%減）となりました。

因みに、平成29年3月期の連結業績予想は、下期に「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）および海外に照準を合わせた「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）等の発売に加え、主力パチスロ機器「モンスターハンター狂竜戦線」の投入などにより以下のとおりとなっております。

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
85,000百万円 (前期比10.4%増)	13,600百万円 (前期比13.1%増)	13,300百万円 (前期比17.2%増)	9,000百万円 (前期比16.2%増)	162円53銭

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）がおおむね計画どおり展開したほか、人気タイトルのリメイク版「バイオハザード5」（プレイステーション 4、Xbox One用）および「バイオハザード4」（プレイステーション 4、Xbox One用）が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。また、海外向け「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示したほか、「戦国BASARA 真田幸村伝」（プレイステーション 4、プレイステーション 3用）を発売いたしました。

当期は、大型タイトルの投入が下期に偏重するため、当該期間は小型タイトルやリピート販売が大半を占めました。

他方、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性中心のスタッフが開発した意欲作品のスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われのパルマ」（アンドロイド、iOS用）が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、幸先のよいスタートを切りました。

この結果、売上高は163億73百万円（前年同期比14.5%増）、営業利益10億99百万円（前年同期比28.3%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、リオデジャネイロ五輪や猛暑などの一過性要因による影響がありましたものの、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、新たなビジネスチャンスを開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」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。

当該期間は、山口県に1店舗出店しましたので、施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は48億10百万円（前年同期比9.2%増）、営業利益4億78百万円（前年同期比34.6%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、「デビルメイクライクロス」や「スーパーストリートファイターIV」を投入したほか、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は、「マリオパーティ ふしぎのチャレンジワールド」を発売するとともに、既存商品の販売に注力しました。

この結果、売上高は65億30百万円（前年同期比46.2%減）、営業利益16億51百万円（前年同期比35.3%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、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は9億62百万円（前年同期比21.0%増）、営業利益3億95百万円（前年同期比55.9%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74億10百万円減少し1,056億46百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」39億54百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」61億69百万円および「受取手形及び売掛金」25億42百万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6億33百万円減少し372億54百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」83億38百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」55億49百万円および「支払手形及び買掛金」27億85百万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67億76百万円減少し683億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」4億5百万円であり、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24億88百万円、「自己株式」の増加33億1百万円および「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)

(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。

(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2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,429	22,260
受取手形及び売掛金	9,879	7,337
商品及び製品	1,704	1,618
仕掛品	2,085	1,812
原材料及び貯蔵品	1,954	1,489
ゲームソフト仕掛品	24,825	28,779
その他	7,055	6,773
貸倒引当金	△18	△15
流動資産合計	75,917	70,054
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,297	10,959
その他(純額)	9,527	9,430
有形固定資産合計	20,825	20,390
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	2,931
その他	5,740	4,353
無形固定資産合計	8,135	7,285
投資その他の資産		
その他	8,257	8,026
貸倒引当金	△78	△109
投資その他の資産合計	8,179	7,916
固定資産合計	37,140	35,591
資産合計	113,057	105,646
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,053	1,267
電子記録債務	888	1,836
短期借入金	1,497	9,835
未払法人税等	6,470	920
賞与引当金	2,080	653
その他	7,366	7,830
流動負債合計	22,355	22,344
固定負債		
長期借入金	11,111	10,524
退職給付に係る負債	2,323	2,403
その他	2,098	1,981
固定負債合計	15,532	14,909
負債合計	37,888	37,254

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28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	39,297	38,297
自己株式	△18,145	△21,447
株主資本合計	75,719	71,418
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△9
為替換算調整勘定	△278	△2,767
退職給付に係る調整累計額	△274	△249
その他の包括利益累計額合計	△550	△3,026
純資産合計	75,168	68,392
負債純資産合計	113,057	105,646

(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27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
売上高	31,638	28,676
売上原価	20,745	19,986
売上総利益	10,892	8,689
販売費及び一般管理費	8,048	6,973
営業利益	2,844	1,715
営業外収益		
受取利息	48	24
受取配当金	7	7
為替差益	46	—
その他	50	36
営業外収益合計	153	68
営業外費用		
支払利息	58	71
支払手数料	29	23
為替差損	—	1,167
その他	16	7
営業外費用合計	105	1,270
経常利益	2,891	514
特別損失		
固定資産除売却損	33	7
特別損失合計	33	7
税金等調整前四半期純利益	2,858	506
法人税、住民税及び事業税	859	751
法人税等調整額	47	△650
法人税等合計	906	100
四半期純利益	1,951	405
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,951	405

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27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
四半期純利益	1,951	405
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△43	△12
為替換算調整勘定	3	△2,488
退職給付に係る調整額	13	25
その他の包括利益合計	△26	△2,475
四半期包括利益	1,924	△2,069
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,924	△2,069
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2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28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	2,858	506
減価償却費	2,105	2,882
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△5	31
賞与引当金の増減額(△は減少)	△48	△128
受取利息及び受取配当金	△55	△31
支払利息	58	71
為替差損益(△は益)	△8	240
固定資産除売却損益(△は益)	33	7
売上債権の増減額(△は増加)	△1,664	2,114
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,062	828
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△5,271	△4,819
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△1,643	△543
仕入債務の増減額(△は減少)	5,025	△1,722
その他の流動負債の増減額(△は減少)	92	637
その他	△880	306
小計	△466	382
利息及び配当金の受取額	67	32
利息の支払額	△59	△71
法人税等の支払額	△577	△6,115
営業活動によるキャッシュ・フロー	△1,036	△5,772
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	△1,298	△978
有形固定資産の売却による収入	4	0
無形固定資産の取得による支出	△155	△28
その他	198	△32
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,251	△1,038
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)	3,000	8,500
長期借入金の返済による支出	△135	△748
自己株式の取得による支出	△2	△3,301
配当金の支払額	△1,407	△1,427
その他	△242	△261
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,212	2,760
現金及び現金同等物に係る換算差額	134	△2,118
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△940	△6,169
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	27,057	22,260

(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)

当社は、平成28年8月25日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得することを決議し、平成28年8月26日から平成28年9月5日までに1,480千株、3,299百万円の自己株式を取得いたしました。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自平成27年4月1日至平成27年9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	14,304	4,405	12,132	30,842	795	31,638	—	31,638
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	14,304	4,405	12,132	30,842	795	31,638	—	31,638
セグメント損益	1,533	355	2,551	4,440	253	4,694	△1,850	2,844

- (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△1,850百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,850百万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28年4月1日至平成28年9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	16,373	4,810	6,530	27,713	962	28,676	—	28,676
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	16,373	4,810	6,530	27,713	962	28,676	—	28,676
セグメント損益	1,099	478	1,651	3,229	395	3,624	△1,909	1,715

- (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△1,909百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,909百万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。