



平成29年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年2月1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29年2月1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3四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
29年3月期第3四半期	53,507	△6.2	5,119	△51.7	4,147	△61.0	2,762	△60.6
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

(注) 包括利益 29年3月期第3四半期 3,389百万円(△51.7%) 28年3月期第3四半期 7,021百万円(△31.5%)

	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3四半期	49 70	—
28年3月期第3四半期	124 61	—

(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3四半期	115,276	72,481	62.9
28年3月期	113,057	75,168	66.5

(参考) 自己資本 29年3月期第3四半期 72,481百万円 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 : 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	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3Q	67,723,244株	28年3月期	67,723,244株	
② 期末自己株式数	29年3月期3Q	12,976,839株	28年3月期	11,495,204株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	29年3月期3Q	55,578,651株	28年3月期3Q	56,229,256株

※ 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3四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、当社は経営の根幹をなす開発部門の改革を図るため、組織再編やマネジメント体制を強化するとともに、指揮命令系統や責任の明確化などによる迅速な意思決定や機動的な事業展開により子会社を含めたグループ全体の最適化を推し進めてまいりました。

また、平成28年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）が始まったほか、サバイバルホラーゲームでは世界初のミュージカルとなる「バイオハザード～ヴォイス・オブ・ガイア～」が東京・大阪で上演されるとともに、「バイオハザード」シリーズ最新作のハリウッド映画「バイオハザード：ザ・ファイナル」が昨年12月23日から日本で公開されるなど、豊富なコンテンツ資産を活用したメディアミックス展開により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の創出に努めてまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は前年同期に大ヒットした「モンスターハンタークロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の反動減もあって535億7百万円（前年同期比6.2%減）となりました。また、利益面につきましては、営業利益51億19百万円（前年同期比51.7%減）、経常利益41億47百万円（前年同期比61.0%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益27億62百万円（前年同期比60.6%減）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、昨年12月発売の「デッドライジング4」（Xbox One、パソコン用）が堅調な出足を示しましたが、低年齢者向けに投入した「モンスターハンター ストーリーズ」（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、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。加えて、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）も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。

また、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、女性スタッフが中心となって開発した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、新境地を開きました。

この結果、売上高は284億28百万円（前年同期比21.2%減）、営業利益14億61百万円（前年同期比84.9%減）となりました。

なお、第4四半期は当期の二枚看板タイトル「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「モンスターハンターダブルクロス」（ニンテンドー3DSシリーズ用）の投入により本格的な攻勢をかけてまいります。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、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）の改正が昨年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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客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70億69百万円（前年同期比7.5%増）、営業利益6億11百万円（前年同期比33.1%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、目玉機種「モンスターハンター狂竜戦線」が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。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」を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。

この結果、売上高は165億91百万円（前年同期比26.7%増）、営業利益54億22百万円（前年同期比87.3%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14億18百万円（前年同期比8.3%増）、営業利益5億62百万円（前年同期比58.8%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22億19百万円増加し1,152億76百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」64億61百万円および「ゲームソフト仕掛品」51億71百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」75億15百万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49億6百万円増加し427億95百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」84億82百万円および「電子記録債務」32億74百万円であり、主な減少は、「未払法人税等」53億6百万円および「賞与引当金」11億79百万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26億87百万円減少し724億81百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」27億62百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加33億2百万円および「剰余金の配当」27億74百万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)

(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。

(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3四半期連結会計期間 (平成28年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,429	20,913
受取手形及び売掛金	9,879	16,341
商品及び製品	1,704	2,706
仕掛品	2,085	1,697
原材料及び貯蔵品	1,954	1,953
ゲームソフト仕掛品	24,825	29,996
その他	7,055	6,438
貸倒引当金	△18	△22
流動資産合計	75,917	80,025
固定資産		
有形固定資産	20,825	20,308
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	2,918
その他	5,740	3,736
無形固定資産合計	8,135	6,654
投資その他の資産		
その他	8,257	8,395
貸倒引当金	△78	△107
投資その他の資産合計	8,179	8,288
固定資産合計	37,140	35,251
資産合計	113,057	115,276
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,053	5,320
電子記録債務	888	4,162
短期借入金	1,497	9,979
未払法人税等	6,470	1,163
賞与引当金	2,080	901
その他	7,366	6,567
流動負債合計	22,355	28,095
固定負債		
長期借入金	11,111	10,363
退職給付に係る負債	2,323	2,429
その他	2,098	1,905
固定負債合計	15,532	14,699
負債合計	37,888	42,795

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成28年12月31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	39,285
自己株式	△18,145	△21,448
株主資本合計	75,719	72,405
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	111
為替換算調整勘定	△278	206
退職給付に係る調整累計額	△274	△241
その他の包括利益累計額合計	△550	76
純資産合計	75,168	72,481
負債純資産合計	113,057	115,276

(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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)
売上高	57,060	53,507
売上原価	34,215	37,305
売上総利益	22,845	16,201
販売費及び一般管理費	12,240	11,081
営業利益	10,604	5,119
営業外収益		
受取利息	73	33
受取配当金	13	13
為替差益	56	—
その他	74	79
営業外収益合計	218	126
営業外費用		
支払利息	89	106
支払手数料	42	34
為替差損	—	716
その他	50	242
営業外費用合計	182	1,098
経常利益	10,640	4,147
特別損失		
固定資産除売却損	37	50
減損損失	106	—
特別損失合計	144	50
税金等調整前四半期純利益	10,496	4,096
法人税、住民税及び事業税	2,984	1,366
法人税等調整額	504	△32
法人税等合計	3,489	1,334
四半期純利益	7,006	2,762
親会社株主に帰属する四半期純利益	7,006	2,762

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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)
四半期純利益	7,006	2,762
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	0	109
為替換算調整勘定	△5	484
退職給付に係る調整額	20	33
その他の包括利益合計	15	627
四半期包括利益	7,021	3,389
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,021	3,389
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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31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	10,496	4,096
減価償却費	4,037	4,400
減損損失	106	-
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△34	33
賞与引当金の増減額(△は減少)	△844	△1,168
受取利息及び受取配当金	△86	△47
支払利息	89	106
為替差損益(△は益)	△4	△7
固定資産除売却損益(△は益)	37	50
売上債権の増減額(△は増加)	△5,326	△6,637
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,348	△461
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△7,130	△4,927
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△2,178	△530
仕入債務の増減額(△は減少)	705	4,478
その他の流動負債の増減額(△は減少)	1,133	△117
その他	△1,441	493
小計	△1,788	△236
利息及び配当金の受取額	89	47
利息の支払額	△74	△88
法人税等の支払額	△925	△6,533
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,698	△6,810
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	△2,697	△1,584
有形固定資産の売却による収入	4	5
無形固定資産の取得による支出	△161	△100
その他	156	△36
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,697	△1,716
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)	4,000	8,500
長期借入金の返済による支出	△152	△765
自己株式の取得による支出	△4	△3,302
配当金の支払額	△2,251	△2,796
その他	△371	△398
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,219	1,236
現金及び現金同等物に係る換算差額	114	△225
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△4,061	△7,515
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	23,936	20,913

(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。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28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	28,428	7,069	16,591	52,089	1,418	53,507	—	53,507
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	28,428	7,069	16,591	52,089	1,418	53,507	—	53,507
セグメント損益	1,461	611	5,422	7,495	562	8,058	△2,938	5,119

(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△2,938百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,938百万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。