



平成30年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成30年1月31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30年1月31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30年3月期第3四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第3四半期	47,740	△10.8	7,009	36.9	7,099	71.2	4,439	60.7
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

(注) 包括利益 30年3月期第3四半期 5,497百万円(62.2%) 29年3月期第3四半期 3,389百万円(△51.7%)

	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
30年3月期第3四半期	81 09	—
29年3月期第3四半期	49 70	—

(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	%
30年3月期第3四半期	111,863	80,531	72.0
29年3月期	118,897	77,774	65.4

(参考) 自己資本 30年3月期第3四半期 80,531百万円 29年3月期 77,774百万円

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
29年3月期	—	25 00	—	25 00	50 00
30年3月期	—	25 00	—		
30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30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	93,000	6.7	14,500	6.2	14,000	11.2	9,500	7.0	173 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9ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (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 : 無

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

(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)

30年3月期3Q	67,723,244株	29年3月期	67,723,244株	
② 期末自己株式数	30年3月期3Q	12,978,039株	29年3月期	12,977,009株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	30年3月期3Q	54,745,938株	29年3月期3Q	55,578,651株

※ 四半期決算短信は四半期レビューの対象外です。

※ 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当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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	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、家庭用ゲーム機「プレイステーション 4」の普及拡大や新型ゲーム機「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」の据置型ゲーム機が好調に推移したことなどによりハードにソフトを加えた、家庭用ゲームの市場規模は増大いたしました。

また、米国を中心に海外で人気上昇中の「eスポーツ」（エレクトロニック・スポーツ）が2022年の「アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんでまいりました。

加えて、「東京ゲームショウ2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、eスポーツの源流とも呼ばれる当社の人気タイトル「ストリートファイターV」が観戦者の熱気に包まれるなど、国内でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってまいりました。

このような情勢のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売に加え、持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してまいりました。さらに、足踏み状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、組織改革や訴求タイトルの開発、提携ソフトの供給など、顧客満足度の向上に尽力いたしました。また、収益の多角化を図るため、当社の人気タイトルを映画、アニメ、文房具、玩具および飲食品などに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。一方で、パチスロ機部門は、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦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売上高は477億40百万円（前年同期比10.8%減）となりました。また、利益面につきましては、当社IP（知的財産）によるライセンス収入の貢献もあって、営業利益70億9百万円（前年同期比36.9%増）、経常利益70億99百万円（前年同期比71.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益44億39百万円（前年同期比60.7%増）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、「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）や「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が堅調に推移したほか、「ウルトラストリートファイターII」（Nintendo Switch用）もスマッシュヒットを放ちました。一方、昨年9月発売の欧米をターゲットにした「マーベル V.S. カプコン：インフィニット」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）は、軟調に展開いたしました。

オンラインゲームは、配信10周年を記念して大型アップデートを行った「モンスターハンター フロンティア Z」が根強い人気に支えられ底堅く売上を伸ばしました。他方、現状の局面打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、「モンスターハンター エクスプロア」が安定した人気を持続するとともに、IPを用いたライセンス収入が利益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は308億44百万円（前年同期比8.5%増）、営業利益62億57百万円（前年同期比328.2%増）となりました。

なお、第4四半期は当期の旗艦タイトルである「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）の発売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、女性や訪日客など新規ユーザーの増加により市場が活性化する状況のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施等の集客展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、2店舗をオープンするとともに、1店舗閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は76億32百万円（前年同期比8.0%増）、営業利益8億15百万円（前年同期比33.4%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

逆風下のパチスロ機部門は、「バイオハザード リベレーションズ」が原価率の低減により一定の利益を確保することができたほか、受託ビジネスの拡大に努めてまいりましたものの、型式試験方法の変更等に伴う市場環境の影響は避けられず、弱含みに展開いたしました。一方、業務用機器部門につきましては、メダルゲーム「モンスターハンター メダルハンティングG」が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示しましたが、同事業は総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は77億11百万円（前年同期比53.5%減）、営業利益21億28百万円（前年同期比60.7%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15億52百万円（前年同期比9.5%増）、営業利益7億58百万円（前年同期比34.8%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70億34百万円減少し1,118億63百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」104億54百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」140億37百万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97億90百万円減少し313億32百万円となりました。主な減少は、「電子記録債務」41億76百万円、「短期借入金」18億50百万円および「賞与引当金」12億96百万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27億56百万円増加し805億31百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」44億39百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」27億37百万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30年3月期の連結業績予想につきましては、平成29年4月27日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (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29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	24,537	22,871
受取手形及び売掛金	20,175	6,137
商品及び製品	1,583	3,160
仕掛品	2,040	1,783
原材料及び貯蔵品	2,040	1,948
ゲームソフト仕掛品	30,150	40,604
その他	4,973	5,304
貸倒引当金	△21	△13
流動資産合計	85,480	81,798
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,004	11,376
その他(純額)	9,763	9,524
有形固定資産合計	20,768	20,901
無形固定資産		
投資その他の資産		
その他	9,877	7,715
貸倒引当金	△72	△25
投資その他の資産合計	9,804	7,690
固定資産合計	33,417	30,064
資産合計	118,897	111,863
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,288	3,374
電子記録債務	4,886	710
短期借入金	9,323	7,473
未払法人税等	1,580	763
賞与引当金	2,263	966
その他	9,651	7,314
流動負債合計	29,994	20,602
固定負債		
長期借入金	6,788	5,890
退職給付に係る負債	2,596	2,771
その他	1,743	2,067
固定負債合計	11,128	10,729
負債合計	41,122	31,332

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29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	45,402	47,104
自己株式	△21,448	△21,451
株主資本合計	78,521	80,220
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	107	203
為替換算調整勘定	△541	397
退職給付に係る調整累計額	△313	△290
その他の包括利益累計額合計	△747	310
純資産合計	77,774	80,531
負債純資産合計	118,897	111,863

## (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28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	53,507	47,740
売上原価	37,305	28,686
売上総利益	16,201	19,054
販売費及び一般管理費	11,081	12,044
営業利益	5,119	7,009
営業外収益		
受取利息	33	41
受取配当金	13	14
為替差益	—	95
その他	79	102
営業外収益合計	126	253
営業外費用		
支払利息	106	78
支払手数料	34	49
為替差損	716	—
その他	242	36
営業外費用合計	1,098	164
経常利益	4,147	7,099
特別損失		
固定資産除売却損	50	83
特別損失合計	50	83
税金等調整前四半期純利益	4,096	7,015
法人税、住民税及び事業税	1,366	1,870
法人税等調整額	△32	705
法人税等合計	1,334	2,576
四半期純利益	2,762	4,439
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,762	4,439



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28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
四半期純利益	2,762	4,439
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	109	95
為替換算調整勘定	484	938
退職給付に係る調整額	33	23
その他の包括利益合計	627	1,057
四半期包括利益	3,389	5,497
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,389	5,497
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28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29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	4,096	7,015
減価償却費	4,400	3,537
貸倒引当金の増減額(△は減少)	33	△56
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,168	△1,302
受取利息及び受取配当金	△47	△54
支払利息	106	78
為替差損益(△は益)	△7	△38
固定資産除売却損益(△は益)	50	83
売上債権の増減額(△は増加)	△6,637	14,140
たな卸資産の増減額(△は増加)	△461	△1,202
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△4,927	△10,356
仕入債務の増減額(△は減少)	4,478	△3,141
その他	△153	△1,476
小計	△236	7,226
利息及び配当金の受取額	47	55
利息の支払額	△88	△63
法人税等の支払額	△6,533	△1,661
営業活動によるキャッシュ・フロー	△6,810	5,556
<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	△1,584	△2,175
有形固定資産の売却による収入	5	0
無形固定資産の取得による支出	△100	△87
その他	△36	188
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,716	△2,073
<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)	8,500	△2,000
長期借入金の返済による支出	△765	△747
自己株式の取得による支出	△3,302	△3
配当金の支払額	△2,796	△2,741
その他	△398	△397
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,236	△5,889
現金及び現金同等物に係る換算差額	△225	941
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△7,515	△1,465
現金及び現金同等物の期首残高	28,429	24,337
現金及び現金同等物の四半期末残高	20,913	22,871

## (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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。

(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。

(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。

## II 当第3四半期連結累計期間(自 平成29年4月1日 至 平成29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	30,844	7,632	7,711	46,188	1,552	47,740	—	47,740
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	30,844	7,632	7,711	46,188	1,552	47,740	—	47,740
セグメント損益	6,257	815	2,128	9,202	758	9,960	△2,950	7,009

- (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△2,950百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,950百万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。