



2019年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2019年2月4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 2019年2月4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. 2019年3月期第3四半期の連結業績(2018年4月1日～2018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	%
2019年3月期第3四半期	61,270	28.3	13,461	92.0	13,539	90.7	9,180	106.8
2018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

(注) 包括利益 2019年3月期第3四半期 9,554百万円 (73.8%) 2018年3月期第3四半期 5,497百万円 (62.2%)

	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
2019年3月期第3四半期	83 95	—
2018年3月期第3四半期	40 54	—

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

(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	%
2019年3月期第3四半期	112,813	85,415	75.7
2018年3月期	124,829	85,421	68.4

(参考) 自己資本 2019年3月期第3四半期 85,415百万円 2018年3月期 85,421百万円

(注) 「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2018年3月期については遡及適用後の数値を記載しております。

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
2018年3月期	—	25 00	—	35 00	60 00
2019年3月期	—	15 00	—	—	—
2019年3月期(予想)	—	—	—	15 00	30 00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、2018年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

3. 2019年3月期の連結業績予想(2018年4月1日～2019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	96,000	1.6	17,000	6.0	16,500	8.2	12,000	9.7	110 38

(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)

2019年3月期3Q	135,446,488株	2018年3月期	135,446,488株
2019年3月期3Q	28,695,180株	2018年3月期	25,957,288株
2019年3月期3Q	109,359,350株	2018年3月期3Q	109,491,875株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

(注)2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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)	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、モバイルゲームが減速傾向を示しつつ、家庭用ゲーム市場はまだら模様ながら底堅く推移する状況のもと、世界の成長市場である中国において、2018年3月以降に認可申請した新作ゲームの審査がすべて停止されるなど、ゲームの規制強化により先行き不透明感を払拭できませんでした。

一方、昨年のジャカルタ・アジア大会で公開競技となったeスポーツにおいて、ファン層の裾野拡大に向けてリーグ戦の開幕やプロチームが発足するなど、全国的に人気が広がってまいりました。

このような状況のもと、当社は昨年市場を席巻した「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、パソコン用）が続伸したことにより出荷本数が1,000万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新しました。

また、「日本ゲーム大賞2018」において、「モンスターハンター：ワールド」が「大賞」を受賞したほか、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）、「バイオハザードRE:2」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）および「デビル メイ クライ 5」（Xbox One、プレイステーション4、パソコン用）が「フューチャー部門」に選出されました。

加えて、海外での知名度向上やブランド価値の増大など人気ゲームとの相乗効果を創出するため、昨年10月に「モンスターハンター」および「ロックマン」のハリウッドでの実写映画化を発表しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は612億70百万円（前年同期比28.3%増）となりました。利益面につきましては、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益134億61百万円（前年同期比92.0%増）、経常利益135億39百万円（前年同期比90.7%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益91億80百万円（前年同期比106.8%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、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「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）がユーザー層の拡大により人気が続いたほか、パソコン向けSteam版も好調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が安定した人気に支えられ順調に伸長するなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。

また、「ロックマン11 運命の歯車!!」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）および提携タイトル「レッド・デッド・リデンプション2」（プレイステーション4、Xbox One用）が底堅い売行きを示すとともに、昨年末に発売した「鬼武者」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One用）も堅調な出足となりました。

加えて、「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、「ロックマンX アニバーサリー コレクション」、「ロックマンX アニバーサリー コレクション 2」および「ロックマンX アニバーサリー コレクション 1+2」（いずれもプレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピートタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は478億55百万円（前年同期比55.2%増）、営業利益152億88百万円（前年同期比144.3%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、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れに加え、訪日外国人（インバウンド）など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年11月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコンネットキャッチャー カプとれ」を開始いたしました。

当期間は、2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は80億82百万円（前年同期比5.9%増）、営業利益8億68百万円（前年同期比6.5%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、市場縮小基調のもと「バイオハザード イントゥザパニック」や「ストリートファイターV」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーター投資抑制などにより、伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は32億31百万円（前年同期比58.1%減）、営業損失6億39百万円（前年同期は営業利益21億28百万円）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21億2百万円（前年同期比35.4%増）、営業利益9億81百万円（前年同期比29.4%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120億15百万円減少し1,128億13百万円となりました。主な減少は、「現金及び預金」51億59百万円および「受取手形及び売掛金」77億31百万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120億10百万円減少し273億97百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」36億68百万円および「賞与引当金」16億72百万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5百万円減少し854億15百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」91億80百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」35億58百万円および「自己株式の取得」60億1百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018年5月8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 (2018年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	46,539	41,379
受取手形及び売掛金	12,930	5,198
商品及び製品	1,102	2,099
仕掛品	1,349	1,178
原材料及び貯蔵品	1,616	1,611
ゲームソフト仕掛品	25,635	27,720
その他	3,371	3,920
貸倒引当金	△34	△15
流動資産合計	92,511	83,093
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,106	10,719
その他(純額)	9,691	9,202
有形固定資産合計	20,797	19,922
無形固定資産		
	725	600
投資その他の資産		
その他	10,819	9,229
貸倒引当金	△24	△30
投資その他の資産合計	10,795	9,198
固定資産合計	32,318	29,720
資産合計	124,829	112,813
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,625	2,548
電子記録債務	839	1,497
1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,440
未払法人税等	4,453	785
賞与引当金	2,866	1,194
その他	14,011	7,769
流動負債合計	26,271	15,236
固定負債		
長期借入金	8,315	7,450
退職給付に係る負債	2,819	2,954
その他	2,003	1,756
固定負債合計	13,137	12,161
負債合計	39,408	27,397

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018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	53,602	59,225
自己株式	△21,454	△27,456
株主資本合計	86,716	86,337
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	139	14
為替換算調整勘定	△1,142	△662
退職給付に係る調整累計額	△292	△273
その他の包括利益累計額合計	△1,295	△921
純資産合計	85,421	85,415
負債純資産合計	124,829	112,813

(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2017年4月1日 至2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年12月31日)
売上高	47,740	61,270
売上原価	28,686	35,872
売上総利益	19,054	25,398
販売費及び一般管理費	12,044	11,937
営業利益	7,009	13,461
営業外収益		
受取利息	41	98
受取配当金	14	16
為替差益	95	411
その他	102	315
営業外収益合計	253	841
営業外費用		
支払利息	78	60
支払手数料	49	52
割増退職金	—	602
その他	36	47
営業外費用合計	164	763
経常利益	7,099	13,539
特別損失		
固定資産除売却損	83	21
減損損失	—	393
特別損失合計	83	415
税金等調整前四半期純利益	7,015	13,123
法人税、住民税及び事業税	1,870	2,261
法人税等調整額	705	1,681
法人税等合計	2,576	3,942
四半期純利益	4,439	9,180
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,439	9,180

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 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
四半期純利益	4,439	9,180
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	95	△125
為替換算調整勘定	938	479
退職給付に係る調整額	23	19
その他の包括利益合計	1,057	373
四半期包括利益	5,497	9,554
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,497	9,554
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2017年4月1日 至2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018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	7,015	13,123
減価償却費	3,537	2,470
減損損失	-	393
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△56	△12
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,302	△1,676
受取利息及び受取配当金	△54	△115
支払利息	78	60
為替差損益(△は益)	△38	△144
固定資産除売却損益(△は益)	83	21
売上債権の増減額(△は増加)	14,140	7,972
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,202	△813
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△10,356	△1,906
仕入債務の増減額(△は減少)	△3,141	554
その他	△1,476	△7,106
小計	7,226	12,822
利息及び配当金の受取額	55	116
利息の支払額	△63	△51
法人税等の支払額	△1,661	△5,783
営業活動によるキャッシュ・フロー	5,556	7,104
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	△2,175	△1,454
有形固定資産の売却による収入	0	3
無形固定資産の取得による支出	△87	△75
その他	188	35
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,073	△1,490
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)	△2,000	-
長期借入金の返済による支出	△747	△897
自己株式の取得による支出	△3	△6,001
配当金の支払額	△2,741	△3,560
その他	△397	△309
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,889	△10,769
現金及び現金同等物に係る換算差額	941	△4
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△1,465	△5,159
現金及び現金同等物の期首残高	24,337	46,539
現金及び現金同等物の四半期末残高	22,871	41,379

(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、2018年10月29日開催の取締役会決議に基づき、自己株式2,737,100株の取得を行いました。この結果、当第3四半期連結累計期間において、単元未満株式の買取による取得も含めて自己株式が60億1百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が274億56百万円となっております。

(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 2017年4月1日 至 2017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。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)

1. 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	47,855	8,082	3,231	59,168	2,102	61,270	—	61,270
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	47,855	8,082	3,231	59,168	2,102	61,270	—	61,270
セグメント損益	15,288	868	△639	15,517	981	16,498	△3,037	13,461

(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△3,037百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,037百万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。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「デジタルコンテンツ」セグメントにおいて、処分を予定している事業資産について帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上しております。なお、当該減損損失計上額は393百万円であります。