



平成30年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年11月6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11月6日 配当支払開始予定日 平成29年11月24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2四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第2四半期	33,729	17.6	5,001	191.5	5,016	875.5	3,481	757.5
29年3月期第2四半期	28,676	△9.4	1,715	△39.7	514	△82.2	405	△79.2

(注) 包括利益 30年3月期第2四半期 4,284百万円(一%) 29年3月期第2四半期 △2,069百万円(一%)

	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2四半期	63 59	—
29年3月期第2四半期	7 25	—

(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2四半期	114,472	80,689	70.5
29年3月期	118,897	77,774	65.4

(参考) 自己資本 30年3月期第2四半期 80,689百万円 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2Q	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2Q	12,977,399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2Q	54,746,122株	29年3月期2Q	55,996,951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2四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）」が好調に推移したことにより、スマートフォンを主体としたモバイルゲームに押されてきた家庭用ゲーム市場が活性化するなど、復調の兆しが見えてまいりました。

また、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、当期の目玉タイトルであるシリーズ最新作「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）が注目を浴びたほか、同じく9月開催の「東京ゲームショウ2017」でも来場者の圧倒的な人気を集めるなど、来年1月の発売に向けて期待が高まってまいりました。

こうした状況下、当社はモバイルコンテンツ部門見直しの一環として、完全子会社の株式会社カプコン・モバイルを吸収合併するなど、開発と運営の一体化によるマネジメント体制の強化に取り組んでまいりました。

加えて、収益の改善を図るため、売上原価の低減や販売費および一般管理費の抑制など、経費の圧縮に努めてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は337億29百万円（前年同期比17.6%増）となりました。利益面につきましては、当社のIP（知的財産）を活用したライセンス収入の貢献もあって、営業利益50億1百万円（前年同期比191.5%増）、経常利益50億16百万円（前年同期比875.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益34億81百万円（前年同期比757.5%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、Nintendo Switch向け「モンスターハンターダブルクロス」が堅調に推移するとともに、今年9月に欧米をターゲットにした「マーベル VS. 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）を発売いたしました。

また、「ウルトラストリートファイターII」（Nintendo Switch用）がスマッシュヒットを放ったことに加え、前期発売の「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）などのリピート販売も収益向上に一定の寄与を果しました。

加えて、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展開したほか、現状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201億38百万円（前年同期比23.0%増）、営業利益38億30百万円（前年同期比248.4%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、ライフスタイルが多様化する中、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、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など、ユーザー志向に立った施設展開により、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等による収益展開を図ってまいりました。

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店舗を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51億79百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益6億34百万円（前年同期比32.7%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、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、新規投入の「バイオハザード リベレーションズ」は軟調に推移いたしましたものの、原価率の低減により一定の利益を確保することができました。

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、計画どおり展開いたしました。

この結果、売上高は73億30百万円（前年同期比12.3%増）、営業利益19億25百万円（前年同期比16.6%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10億80百万円（前年同期比12.3%増）、営業利益5億71百万円（前年同期比44.5%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44億24百万円減少し1,144億72百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」72億2百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」90億18百万円および「現金及び預金」14億49百万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73億39百万円減少し337億83百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」48億50百万円および「電子記録債務」25億60百万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29億14百万円増加し806億89百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」34億81百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」13億68百万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2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	24,537	23,088
受取手形及び売掛金	20,175	11,156
商品及び製品	1,583	1,516
仕掛品	2,040	1,538
原材料及び貯蔵品	2,040	1,620
ゲームソフト仕掛品	30,150	37,353
その他	4,973	5,606
貸倒引当金	△21	△20
流動資産合計	85,480	81,859
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,004	11,570
その他(純額)	9,763	9,661
有形固定資産合計	20,768	21,232
無形固定資産		
投資その他の資産	2,843	1,893
その他	9,877	9,559
貸倒引当金	△72	△72
投資その他の資産合計	9,804	9,487
固定資産合計	33,417	32,613
資産合計	118,897	114,472
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,288	2,277
電子記録債務	4,886	2,326
短期借入金	9,323	4,473
未払法人税等	1,580	1,427
賞与引当金	2,263	792
その他	9,651	11,600
流動負債合計	29,994	22,897
固定負債		
長期借入金	6,788	6,051
退職給付に係る負債	2,596	2,712
その他	1,743	2,122
固定負債合計	11,128	10,886
負債合計	41,122	33,783

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29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	45,402	47,514
自己株式	△21,448	△21,449
株主資本合計	78,521	80,633
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	107	138
為替換算調整勘定	△541	214
退職給付に係る調整累計額	△313	△298
その他の包括利益累計額合計	△747	55
純資産合計	77,774	80,689
負債純資産合計	118,897	114,472

## (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28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
売上高	28,676	33,729
売上原価	19,986	20,547
売上総利益	8,689	13,181
販売費及び一般管理費	6,973	8,179
営業利益	1,715	5,001
営業外収益		
受取利息	24	26
受取配当金	7	7
為替差益	—	54
その他	36	36
営業外収益合計	68	125
営業外費用		
支払利息	71	53
支払手数料	23	32
為替差損	1,167	—
その他	7	24
営業外費用合計	1,270	110
経常利益	514	5,016
特別損失		
固定資産除売却損	7	64
特別損失合計	7	64
税金等調整前四半期純利益	506	4,952
法人税、住民税及び事業税	751	1,218
法人税等調整額	△650	252
法人税等合計	100	1,471
四半期純利益	405	3,481
親会社株主に帰属する四半期純利益	405	3,481



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28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
四半期純利益	405	3,481
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△12	30
為替換算調整勘定	△2,488	756
退職給付に係る調整額	25	15
その他の包括利益合計	△2,475	802
四半期包括利益	△2,069	4,284
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△2,069	4,284
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28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30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	506	4,952
減価償却費	2,882	2,362
貸倒引当金の増減額(△は減少)	31	△2
賞与引当金の増減額(△は減少)	△128	△129
受取利息及び受取配当金	△31	△33
支払利息	71	53
為替差損益(△は益)	240	△23
固定資産除売却損益(△は益)	7	64
売上債権の増減額(△は増加)	2,114	9,113
たな卸資産の増減額(△は増加)	828	999
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△4,819	△7,144
仕入債務の増減額(△は減少)	△1,722	△2,613
その他	401	411
小計	382	8,010
利息及び配当金の受取額	32	34
利息の支払額	△71	△51
法人税等の支払額	△6,115	△1,085
営業活動によるキャッシュ・フロー	△5,772	6,908
<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	△978	△1,761
有形固定資産の売却による収入	0	0
無形固定資産の取得による支出	△28	△66
その他	△32	168
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,038	△1,658
<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	△5,000
長期借入金の返済による支出	△748	△586
自己株式の取得による支出	△3,301	△1
配当金の支払額	△1,427	△1,370
その他	△261	△271
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,760	△7,229
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,118	730
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△6,169	△1,249
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	22,260	23,088

## (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。

(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。

(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。

## II 当第2四半期連結累計期間(自平成29年4月1日至平成29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	20,138	5,179	7,330	32,648	1,080	33,729	—	33,729
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	20,138	5,179	7,330	32,648	1,080	33,729	—	33,729
セグメント損益	3,830	634	1,925	6,390	571	6,961	△1,960	5,001

(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△1,960百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,960百万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。