



平成26年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年10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)取締役副社長執行役員 (氏名)小田 民雄 TEL (06)6920-3605
 四半期報告書提出予定日 平成25年11月1日 配当支払開始予定日 平成25年11月18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26年3月期第2四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第2四半期	53,234	16.9	7,509	15.2	8,190	34.8	4,950	20.0
25年3月期第2四半期	45,538	55.7	6,515	134.2	6,076	218.5	4,125	355.1

(注) 包括利益 26年3月期第2四半期 6,091百万円(100.6%) 25年3月期第2四半期 3,036百万円(—%)

	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
26年3月期第2四半期	87 59	—
25年3月期第2四半期	71 64	—

(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	%
26年3月期第2四半期	105,495	65,196	61.8
25年3月期	104,365	62,828	60.2

(参考) 自己資本 26年3月期第2四半期 65,196百万円 25年3月期 62,828百万円

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
25年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
26年3月期	—	15 00			
26年3月期(予想)			—	25 00	40 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26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26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		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	97,000	3.1	12,000	18.2	11,700	6.9	6,800	128.7	120 61

(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 : 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)

26年3月期2Q	67,723,244株	25年3月期	67,723,244株
26年3月期2Q	11,488,826株	25年3月期	10,139,772株
26年3月期2Q	56,520,270株	25年3月期2Q	57,584,153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. 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)	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わが国経済は、堅調な個人消費や輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が年度内に出揃うことを見据えてパッケージソフトが伸び悩み、端境期を迎えました。

一方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン（従来型携帯電話）からスマートフォン（高性能携帯電話）に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸いたしました。

加えて、タブレット（多機能携帯端末）の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。

こうした状況下、当社は開発費の抑制等を図るため、海外を中心に開発委託の削減を漸進させるなど、内作比率を高めることにより収益力の向上に努めました。

また、競争力の源泉である開発体制において、部分最適から全体最適を図るため、社内横断的な組織改革により指揮命令系統や責任の明確化を行うとともに、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。

さらに、ネットワーク市場の拡大に対応するため、「カプコン・ネットワークゲームカンファレンス」において、「モンスターハンター フロンティア G」（プレイステーション 3、Wii U用）など、今後投入予定のオンラインゲーム14タイトルの発表を行うなど、成長分野へ注力する意気込みを示しました。

他方、斯界で権威がある「ファミ通アワード2012」において、3年連続して「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

なお、当社は社会貢献活動（CSR）の一環として、ゲーム会社の仕事などを紹介するため、全国の小・中学校を中心に出向いて講義を行う「出前授業」を進めたことにより、地道な活動ながら関係者の耳目を集めてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高532億34百万円（前年同期比16.9%増）、営業利益75億9百万円（前年同期比15.2%増）、経常利益81億90百万円（前年同期比34.8%増）、四半期純利益49億50百万円（前年同期比20.0%増）となりました。

セグメントの業績は、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、目玉タイトル「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）が安定したファン層により9月14日の発売後忽ち出荷本数が200万本を超える大ヒットを放ったことに加え、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も順調に進捗したほか、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」（プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用）や「逆転裁判5」（ニンテンドー3DS用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

一方、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）は、欧米市場の伸び悩みや競争の激化などもあって、苦戦を強いられました。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」（パソコン、Xbox 360用）が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Sou1」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

また、ビーラインブランドの旗艦タイトルである「スマーフ・ビレッジ」も息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは、有力タイトルの不在や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は375億10百万円（前年同期比7.2%増）、営業利益53億80百万円（前年同期比6.9%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、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やキッズコーナーの設置など、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みを図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は54億61百万円(前年同期比3.0%減)、営業利益9億75百万円(前年同期比1.1%減)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、9月に発売した「デビルメイクライ4」が予想を上回る売行きにより、販売拡大のけん引役を果たすとともに、収益を押し上げました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティ ふしぎのコロコロ キャッチャー2」が堅調に推移したほか、「モンハン日記 プリプリプーギーレース」を投入いたしました。

この結果、売上高は89億21百万円(前年同期比148.2%増)、営業利益25億19百万円(前年同期比88.5%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、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は13億41百万円(前年同期比1.6%増)、営業利益5億18百万円(前年同期比4.2%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11億30百万円増加し1,054億95百万円となりました。主な増加は、「受取手形及び売掛金」82億14百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」51億95百万円、「現金及び預金」11億15百万円、「原材料及び貯蔵品」5億82百万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12億37百万円減少し402億99百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」14億28百万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23億68百万円増加し651億96百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」49億50百万円および「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よるもの)」の変動10億85百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億84百万円および「剰余金の配当」14億39百万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26年3月期の連結業績予想につきましては、平成25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. 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. 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25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	31,522	30,407
受取手形及び売掛金	11,687	19,901
商品及び製品	1,756	1,720
仕掛品	906	600
原材料及び貯蔵品	1,592	1,009
ゲームソフト仕掛品	18,888	13,693
その他	10,552	7,746
貸倒引当金	△64	△59
流動資産合計	76,841	75,019
固定資産		
有形固定資産	13,258	13,547
無形固定資産		
のれん	200	137
その他	7,709	10,419
無形固定資産合計	7,909	10,556
投資その他の資産		
その他	6,433	6,450
貸倒引当金	△78	△78
投資その他の資産合計	6,355	6,372
固定資産合計	27,523	30,475
資産合計	104,365	105,495
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	6,304	3,199
電子記録債務	634	3,448
短期借入金	11,194	11,152
未払法人税等	2,111	683
賞与引当金	1,679	206
返品調整引当金	187	93
その他	9,793	11,797
流動負債合計	31,905	30,580
固定負債		
長期借入金	6,000	6,000
退職給付引当金	1,697	1,789
その他	1,932	1,928
固定負債合計	9,630	9,718
負債合計	41,536	40,299

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25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	27,998	31,509
自己株式	△15,848	△18,132
株主資本合計	66,718	67,945
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	91	146
為替換算調整勘定	△3,981	△2,895
その他の包括利益累計額合計	△3,889	△2,748
純資産合計	62,828	65,196
負債純資産合計	104,365	105,495

(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24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
売上高	45,538	53,234
売上原価	28,079	35,781
売上総利益	17,458	17,452
返品調整引当金戻入額	1	94
差引売上総利益	17,460	17,547
販売費及び一般管理費	10,945	10,038
営業利益	6,515	7,509
営業外収益		
受取利息	40	45
受取配当金	4	5
受取補償金	—	210
為替差益	—	387
その他	80	137
営業外収益合計	125	786
営業外費用		
支払利息	50	59
為替差損	459	—
支払手数料	29	28
その他	26	17
営業外費用合計	565	105
経常利益	6,076	8,190
特別損失		
固定資産除売却損	28	78
事業構造改善費用	—	310
特別損失合計	28	388
税金等調整前四半期純利益	6,047	7,801
法人税、住民税及び事業税	1,205	541
法人税等調整額	717	2,309
法人税等合計	1,922	2,850
少数株主損益調整前四半期純利益	4,125	4,950
四半期純利益	4,125	4,950

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24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	4,125	4,950
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△24	55
為替換算調整勘定	△1,064	1,085
その他の包括利益合計	△1,088	1,141
四半期包括利益	3,036	6,091
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,036	6,091
少数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24年4月1日 至平成24年9月30日）	当第2四半期連結累計期間 （自平成25年4月1日 至平成25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	6,047	7,801
減価償却費	1,426	2,100
のれん償却額	70	68
貸倒引当金の増減額（△は減少）	8	△8
賞与引当金の増減額（△は減少）	△546	△35
受取利息及び受取配当金	△44	△51
支払利息	50	59
為替差損益（△は益）	361	△246
固定資産除売却損益（△は益）	28	78
事業構造改善費用	—	310
売上債権の増減額（△は増加）	1,018	△8,163
たな卸資産の増減額（△は増加）	△2,961	966
ゲームソフト仕掛品の増減額（△は増加）	△1,646	4,368
仕入債務の増減額（△は減少）	2,761	△372
その他の流動負債の増減額（△は減少）	549	△77
その他	△2,401	△2,185
小計	4,720	4,612
利息及び配当金の受取額	34	46
利息の支払額	△49	△55
法人税等の支払額	△2,965	△1,800
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,740	2,802
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	—	△3,452
有形固定資産の取得による支出	△928	△1,055
有形固定資産の売却による収入	244	—
無形固定資産の取得による支出	△737	△238
その他	△164	36
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,586	△4,710
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）	4,500	100
長期借入金の返済による支出	△355	△142
自己株式の取得による支出	△0	△2,284
配当金の支払額	△1,436	△1,438
その他	△164	△187
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,542	△3,952
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,180	1,323
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	1,515	△4,536
現金及び現金同等物の期首残高	22,287	31,522
現金及び現金同等物の四半期末残高	23,803	26,985

(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25年4月18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25年4月22日から平成25年5月31日までに1,347千株、2,281百万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24年4月1日 至 平成24年9月30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	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント損益	5,777	986	1,336	8,099	497	8,597	△2,081	6,515

(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△2,081百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,081百万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

該当事項はありません。

II 当第2四半期連結累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30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	37,510	5,461	8,921	51,892	1,341	53,234	—	53,234
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	37,510	5,461	8,921	51,892	1,341	53,234	—	53,234
セグメント損益	5,380	975	2,519	8,875	518	9,393	△1,884	7,509

(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△1,884百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,884百万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

該当事項はありません。