



平成26年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年2月7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26年2月10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26年3月期第3四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第3四半期	75,221	3.5	8,521	△13.4	9,251	△8.0	5,957	△10.3
25年3月期第3四半期	72,699	44.6	9,838	45.9	10,054	72.6	6,645	104.9

(注) 包括利益 26年3月期第3四半期 9,028百万円(16.8%) 25年3月期第3四半期 7,731百万円(320.8%)

	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3四半期	105 58	—
25年3月期第3四半期	115 40	—

(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3四半期	94,939	67,287	70.9
25年3月期	104,365	62,828	60.2

(参考) 自己資本 26年3月期第3四半期 67,287百万円 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 62

(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3Q	67,723,244株	25年3月期	67,723,244株
26年3月期3Q	11,489,724株	25年3月期	10,139,772株
26年3月期3Q	56,424,530株	25年3月期3Q	57,584,080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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、堅調な個人消費や円安、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北米や欧州などにおいて出揃い、クリスマス商戦の火蓋が切られ盛り上がりを示した一方で、国内での投入は今春発売や未定を含めて最後発となることもあって、市場規模は総じて軟調に推移し、端境期を迎えました。

他方、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びいたしました。

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、当社は昨年9月に満を持して投入した旗艦タイトル「モンスターハンター4」が発売初日から全国の主要販売店で長蛇の列ができるなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、シリーズ累計販売本数も2,800万本を突破しました。

また、外部環境の変化に対応するため、海外を中心に開発委託の削減を推し進めるなど、内作比率を高めることに加え、開発体制の再編による指揮命令系統や責任の明確化、意思決定の迅速化などにより、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。

加えて、昨秋に東京、大阪など全国5都市で「モンスターハンターフェスタ'13」を開催したところ、合計5万人近いファンが来場するなど、活況を呈しました。

さらに、今年の2月には大阪にあるテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との連携により「モンスターハンター・ザ・リアル 2014」が開催されるなど、ブランド展開に弾みをつけてまいります。

なお、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。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高752億21百万円（前年同期比3.5%増）、営業利益85億21百万円（前年同期比13.4%減）、経常利益92億51百万円（前年同期比8.0%減）、四半期純利益59億57百万円（前年同期比10.3%減）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、前述のとおり目玉タイトル「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしたほか、「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）も順調に販売を伸ばしました。

また、欧米に照準を合わせた「デッドライジング3」（Xbox One用）や「バイオハザード リベレーションズ アンバーールド 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）に加え、「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。

さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の「モンスターハンター4」が堅調な売行きを示したほか、海外向けの「ダックテイルズ」も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸長したことにより販売拡大に寄与いたしました。

一方で、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、苦戦を強いられ低調裡に終始いたしました。

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、プレイステーション3、Wii U用）が底堅く展開したことに加え、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Soul」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、一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主力タイトルである「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、「モンハン 大狩猟クエスト」が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は560億67百万円（前年同期比12.8%増）、営業利益69億19百万円（前年同期比5.5%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、市場停滞が続く環境のもと、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、コアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込み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1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は79億49百万円（前年同期比3.0%減）、営業利益12億42百万円（前年同期比2.3%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、昨年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、販売拡大のリード役を果たすとともに、収益を下支えしました。

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」が堅調に推移いたしました。

しかしながら、前期大ヒットした「バイオハザード5」の反動により、大幅な減収減益を余儀なくされました。

この結果、売上高は92億13百万円（前年同期比28.3%減）、営業利益24億50百万円（前年同期比33.8%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19億91百万円（前年同期比3.0%増）、営業利益7億21百万円（前年同期比6.7%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94億25百万円減少し949億39百万円となりました。主な増加は、「仕掛品」18億27百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」79億36百万円および「受取手形及び売掛金」36億42百万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138億84百万円減少し276億51百万円となりました。主な減少は、「短期借入金」101億42百万円および「未払法人税等」14億87百万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44億59百万円増加し672億87百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」59億57百万円および「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29億75百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億85百万円および「剰余金の配当」22億83百万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. 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3四半期連結会計期間 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	31,522	31,842
受取手形及び売掛金	11,687	8,045
商品及び製品	1,756	1,543
仕掛品	906	2,733
原材料及び貯蔵品	1,592	1,551
ゲームソフト仕掛品	18,888	10,952
その他	10,552	7,550
貸倒引当金	△64	△62
流動資産合計	76,841	64,156
固定資産		
有形固定資産	13,258	13,559
無形固定資産		
のれん	200	106
その他	7,709	10,722
無形固定資産合計	7,909	10,828
投資その他の資産		
その他	6,433	6,472
貸倒引当金	△78	△77
投資その他の資産合計	6,355	6,394
固定資産合計	27,523	30,783
資産合計	104,365	94,939
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	6,304	4,141
電子記録債務	634	3,776
短期借入金	11,194	1,052
未払法人税等	2,111	624
賞与引当金	1,679	783
返品調整引当金	187	108
その他	9,793	7,330
流動負債合計	31,905	17,817
固定負債		
長期借入金	6,000	6,000
退職給付引当金	1,697	1,839
その他	1,932	1,994
固定負債合計	9,630	9,834
負債合計	41,536	27,651

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25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	27,998	31,672
自己株式	△15,848	△18,134
株主資本合計	66,718	68,106
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	91	186
為替換算調整勘定	△3,981	△1,005
その他の包括利益累計額合計	△3,889	△818
純資産合計	62,828	67,287
負債純資産合計	104,365	94,939

(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24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
売上高	72,699	75,221
売上原価	46,000	52,097
売上総利益	26,699	23,124
返品調整引当金戻入額	—	78
返品調整引当金繰入額	24	—
差引売上総利益	26,674	23,203
販売費及び一般管理費	16,835	14,681
営業利益	9,838	8,521
営業外収益		
受取利息	57	70
受取配当金	9	10
受取補償金	—	210
為替差益	241	662
その他	110	186
営業外収益合計	419	1,140
営業外費用		
支払利息	78	80
支払手数料	45	47
支払補償費	—	128
店舗閉鎖損失	—	131
その他	80	22
営業外費用合計	203	410
経常利益	10,054	9,251
特別損失		
固定資産除売却損	144	85
事業構造改善費用	—	415
特別損失合計	144	501
税金等調整前四半期純利益	9,909	8,750
法人税、住民税及び事業税	2,180	697
法人税等調整額	1,083	2,095
法人税等合計	3,264	2,793
少数株主損益調整前四半期純利益	6,645	5,957
四半期純利益	6,645	5,957

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24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	6,645	5,957
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	41	95
為替換算調整勘定	1,045	2,975
その他の包括利益合計	1,086	3,071
四半期包括利益	7,731	9,028
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,731	9,028
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3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25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	9,909	8,750
減価償却費	2,324	3,278
のれん償却額	99	101
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△207	△10
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,196	△924
受取利息及び受取配当金	△66	△81
支払利息	78	80
為替差損益(△は益)	△221	△414
固定資産除売却損益(△は益)	144	85
事業構造改善費用	—	415
売上債権の増減額(△は増加)	2,403	3,746
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,030	△1,488
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△3,277	6,986
仕入債務の増減額(△は減少)	2,318	844
その他の流動負債の増減額(△は減少)	323	△954
その他	△2,679	△4,583
小計	7,921	15,832
利息及び配当金の受取額	74	66
利息の支払額	△76	△82
法人税等の支払額	△3,948	△1,945
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,971	13,871
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	—	△3,493
定期預金の払戻による収入	2,597	—
有形固定資産の取得による支出	△2,562	△1,471
有形固定資産の売却による収入	643	—
無形固定資産の取得による支出	△1,391	△373
その他	213	△55
投資活動によるキャッシュ・フロー	△498	△5,393
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)	4,550	△10,000
長期借入金の返済による支出	△357	△143
自己株式の取得による支出	△0	△2,285
配当金の支払額	△2,301	△2,283
その他	△225	△285
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,664	△14,997
現金及び現金同等物に係る換算差額	981	3,151
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	6,118	△3,368
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	28,405	28,153

(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3四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24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	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699	—	72,699
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699	—	72,699
セグメント損益	7,322	1,271	3,701	12,295	676	12,971	△3,132	9,838

(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△3,132百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,132百万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3四半期連結累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25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	56,067	7,949	9,213	73,230	1,991	75,221	—	75,221
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	56,067	7,949	9,213	73,230	1,991	75,221	—	75,221
セグメント損益	6,919	1,242	2,450	10,612	721	11,333	△2,811	8,521

(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△2,811百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,811百万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。