



2020年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020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)財務経理部長 (氏名)湯川 直樹 (TEL)06(6920)3605
 四半期報告書提出予定日 2020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. 2020年3月期第3四半期の連結業績(2019年4月1日~2019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	%
2020年3月期第3四半期	52,908	△13.6	18,448	37.1	18,702	38.1	13,065	42.3
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

(注) 包括利益 2020年3月期第3四半期 12,890百万円(34.9%) 2019年3月期第3四半期 9,554百万円(73.8%)

	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
2020年3月期第3四半期	122 39	—
2019年3月期第3四半期	83 95	—

(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	%
2020年3月期第3四半期	129,874	97,369	75.0
2019年3月期	123,407	88,749	71.9

(参考) 自己資本 2020年3月期第3四半期 97,369百万円 2019年3月期 88,749百万円

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
2019年3月期	—	15 00	—	20 00	35 00
2020年3月期	—	20 00	—	—	—
2020年3月期(予想)	—	—	—	20 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. 2020年3月期の連結業績予想(2019年4月1日~2020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	80,000	△20.0	22,000	21.3	22,000	20.9	15,500	23.5	145 20

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 : 有

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)

2020年3月期3Q	135,446,488株	2019年3月期	135,446,488株
2020年3月期3Q	28,695,576株	2019年3月期	28,695,180株
2020年3月期3Q	106,751,208株	2019年3月期3Q	109,359,350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
(会計方針の変更)	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、通信環境の進展を背景に米国のアップルが定額サービスの「アップルアーケード」を開始したことに加え、同じくグーグルもクラウド経由のゲーム配信サービスを始めるなど、大手IT企業の相次ぐ参入により、新たなうねりが出てまいりました。

このような状況のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発、販売に経営資源を集中するとともに、開発人員の増強や開発環境の整備など、開発体制の充実強化に努めてまいりました。こうした中、昨年9月に発売した当期の主力タイトル「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション4、Xbox One用）が安定した人気に支えられ全世界で320万本を販売しました。加えて、大型のリピータイトルが海外を中心に人気を持続したほか、好採算のダウンロード販売が拡大したことにより収益向上に貢献しました。

また、マルチプラットフォーム展開を推し進めるため、サブスクリプションサービス型（定額制）の「アップルアーケード」向けに、趣向を凝らした新作タイトル「深世海 Into the Depths」の供給を開始いたしました。さらに、当社の人気ゲームとのシナジー効果を図るため、オリジナルグッズや限定商品など物販専門の新業態店を渋谷パルコに出店いたしました。一方、将来の成長が期待されるeスポーツビジネスを軌道に乗せるため、「ストリートファイターリーグ：Pro-JP operated by RAGE」を開催したほか、米国でも「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「CAPCOM CUP 2019」を実施するなど、確固不拔の方針のもと、新たな事業モデルの構築に向けて注力してまいりました。

他方、大阪府警察のサイバー犯罪防止啓発のイメージキャラクターに「モンスターハンター」シリーズが採用され、若年層の注目を集めるなど、ESG推進の一環として社会貢献活動に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は、主な販売形態をパッケージ版からダウンロード版に転換したことなどもあって529億8百万円（前年同期比13.6%減）と減収になりました。一方、利益面につきましては、ダウンロード販売中心の「モンスターハンターワールド：アイスボーン」のヒットに加え、リピータイトルにおいても利幅が大きいデジタル販売比率の向上等により営業利益184億48百万円（前年同期比37.1%増）、経常利益187億2百万円（前年同期比38.1%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益130億65百万円（前年同期比42.3%増）といずれも増益になりました。

セグメントごとの経営成績は、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、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション4、Xbox One用）が堅調に推移するとともに、採算性が高いダウンロード販売中心の事業展開により、収益アップのけん引役を果しました。また、昨年の「日本ゲーム大賞2019」において優秀賞を受賞した前期発売の「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）および同じく「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）がユーザー層の拡大により続伸したほか、2018年1月に発売した「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）も息が長い売行きを示すなど、リピー販売の健闘により利益を押し上げました。

この結果、売上高はデジタル販売比率の向上により405億89百万円（前年同期比15.2%減）となりましたが、営業利益につきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」やリピータイトルの寄与など、収益構造の見直しが奏功したことにより198億85百万円（前年同期比30.1%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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施など、地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得やリピーターの確保、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。

当該期間は、新機軸展開として当社のキャラクター関連商品のみを取り扱う専門店の「カプコンストアトーキョー」を渋谷パルコ（東京都）に出店したほか、「プラサカプコン池袋店」（東京都）および「プラサカプコン藤井寺店」（大阪府）の2店舗をオープンしましたので、施設数は40店舗となっております。

この結果、売上高は92億1百万円（前年同期比13.8%増）、営業利益は11億87百万円（前年同期比36.6%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

遊技機市場が型式試験方法の変更などにより低迷状態が続く状況下、パチスロ機部門は新機種の投入がなかったため主にライセンスビジネスによる事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は6億63百万円（前年同期比79.5%減）と減収になりましたが、営業利益はライセンスビジネスの下支えにより3億76百万円（前年同期は営業損失6億39百万円）と小幅ながら黒字に転換いたしました。

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24億53百万円（前年同期比16.7%増）、営業利益は3億58百万円（前年同期比63.5%減）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64億66百万円増加し1,298億74百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」76億29百万円および「ゲームソフト仕掛品」88億53百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」78億3百万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21億53百万円減少し325億5百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」19億73百万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86億19百万円増加し973億69百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」130億65百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」42億70百万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

2019年5月7日に公表しました、2020年3月期の連結業績予想につきましては、2020年2月4日に修正を行っております。詳細については、2020年2月4日発表の「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	53,004	60,633
受取手形及び売掛金	13,970	6,167
商品及び製品	1,182	1,180
仕掛品	734	1,422
原材料及び貯蔵品	538	518
ゲームソフト仕掛品	16,926	25,780
その他	4,518	2,285
貸倒引当金	△58	△28
流動資産合計	90,817	97,958
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,845	10,441
その他(純額)	9,513	9,896
有形固定資産合計	20,359	20,338
無形固定資産		
	432	367
投資その他の資産		
その他	11,830	11,242
貸倒引当金	△32	△31
投資その他の資産合計	11,798	11,210
固定資産合計	32,590	31,915
資産合計	123,407	129,874
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,988	2,391
電子記録債務	1,153	749
1年内返済予定の長期借入金	1,579	1,429
未払法人税等	4,251	2,277
賞与引当金	3,089	1,583
その他	9,149	12,736
流動負債合計	23,212	21,167
固定負債		
長期借入金	6,735	6,021
退職給付に係る負債	3,004	3,178
その他	1,705	2,138
固定負債合計	11,445	11,337
負債合計	34,658	32,505

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019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	21,329
利益剰余金	62,595	71,391
自己株式	△27,456	△27,457
株主資本合計	89,708	98,502
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	26	58
為替換算調整勘定	△713	△942
退職給付に係る調整累計額	△271	△248
その他の包括利益累計額合計	△958	△1,133
純資産合計	88,749	97,369
負債純資産合計	123,407	129,874

(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2018年4月1日 至2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年12月31日)
売上高	61,270	52,908
売上原価	35,872	21,901
売上総利益	25,398	31,006
販売費及び一般管理費	11,937	12,557
営業利益	13,461	18,448
営業外収益		
受取利息	98	188
受取配当金	16	18
為替差益	411	60
その他	315	159
営業外収益合計	841	426
営業外費用		
支払利息	60	53
支払手数料	52	52
割増退職金	602	—
その他	47	66
営業外費用合計	763	171
経常利益	13,539	18,702
特別損失		
固定資産除売却損	21	12
減損損失	393	—
特別損失合計	415	12
税金等調整前四半期純利益	13,123	18,690
法人税、住民税及び事業税	2,261	5,018
法人税等調整額	1,681	606
法人税等合計	3,942	5,624
四半期純利益	9,180	13,065
親会社株主に帰属する四半期純利益	9,180	13,065

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 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
四半期純利益	9,180	13,065
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△125	31
為替換算調整勘定	479	△229
退職給付に係る調整額	19	22
その他の包括利益合計	373	△175
四半期包括利益	9,554	12,890
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	9,554	12,890
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2018年4月1日 至2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019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	13,123	18,690
減価償却費	2,470	1,964
減損損失	393	-
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△12	△29
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,676	△1,499
受取利息及び受取配当金	△115	△206
支払利息	60	53
為替差損益(△は益)	△144	128
固定資産除売却損益(△は益)	21	12
売上債権の増減額(△は増加)	7,972	7,700
たな卸資産の増減額(△は増加)	△813	△968
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△1,906	△8,848
仕入債務の増減額(△は減少)	554	△1,972
その他	△7,106	6,163
小計	12,822	21,187
利息及び配当金の受取額	116	186
利息の支払額	△51	△45
法人税等の支払額	△5,783	△6,266
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,104	15,061
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	-	△1,088
有形固定資産の取得による支出	△1,454	△1,592
有形固定資産の売却による収入	3	0
無形固定資産の取得による支出	△75	△47
その他	35	△71
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,490	△2,799
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△897	△864
自己株式の取得による支出	△6,001	△1
配当金の支払額	△3,560	△4,268
その他	△309	△74
財務活動によるキャッシュ・フロー	△10,769	△5,208
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4	△519
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△5,159	6,533
現金及び現金同等物の期首残高	46,539	53,004
現金及び現金同等物の四半期末残高	41,379	59,538

(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。

(会計方針の変更)

当社グループのIFRS適用子会社は、第1四半期連結会計期間の期首からIFRS第16号「リース」を適用しております。

これに伴い、借手のリース取引については、原則すべてのリースについて使用権資産およびリース負債を認識するとともに、使用権資産の減価償却費とリース負債に係る支払利息を計上しております。

IFRS第16号「リース」の適用にあたっては、経過措置に従っており、過去にオペレーティング・リースに分類していたリースについては、第1四半期連結会計期間の期首に使用権資産とリース負債を認識しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間末における連結貸借対照表は、使用権資産（有形固定資産のその他）が329百万円、リース債務（流動および固定負債のその他）が322百万円それぞれ増加しております。

なお、この変更による当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

(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 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。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019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	40,589	9,201	663	50,454	2,453	52,908	—	52,908
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	40,589	9,201	663	50,454	2,453	52,908	—	52,908
セグメント損益	19,885	1,187	376	21,449	358	21,807	△3,358	18,448

(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△3,358百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,358百万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。