



平成28年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年10月29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27年10月29日 配当支払開始予定日 平成27年11月16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28年3月期第2四半期の連結業績(平成27年4月1日～平成27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	%
28年3月期第2四半期	31,638	22.1	2,844	△35.1	2,891	△36.3	1,951	△34.4
27年3月期第2四半期	25,917	△51.3	4,383	△41.6	4,540	△44.6	2,973	△39.9

(注) 包括利益 28年3月期第2四半期 1,924百万円(△54.2%) 27年3月期第2四半期 4,202百万円(△31.0%)

	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
28年3月期第2四半期	34 71	—
27年3月期第2四半期	52 89	—

(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	%
28年3月期第2四半期	108,774	71,847	66.1
27年3月期	100,773	71,331	70.8

(参考) 自己資本 28年3月期第2四半期 71,847百万円 27年3月期 71,331百万円

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
27年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
28年3月期	—	15 00	—	—	—
28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28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日～平成28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	76,000	18.2	12,000	13.4	11,700	7.8	7,700	16.4	136 94

(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4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 : 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

(注) 詳細は、添付資料4ページ「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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)

28年3月期2Q	67,723,244株	27年3月期	67,723,244株
28年3月期2Q	11,494,178株	27年3月期	11,493,262株
28年3月期2Q	56,229,487株	27年3月期2Q	56,232,675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	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報)	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、雇用環境や公共投資は堅調に推移したものの、中国経済の減速等に伴う輸出の減少や個人消費の低迷などにより、景気は踊り場状態となりました。

当業界は、ゲームコンテンツ市場において家庭用ゲームの成熟化傾向が続く中、スマートフォンを主体としたモバイルゲームが熾烈な顧客争奪戦により、オセロゲームのようにシェアが反転して明暗を分けつつも、勢力拡大により全体の市場規模を押し上げました。

こうした情勢のもと、当社は市場動向に対応したプロモーション活動や開発、販売と密接に連携したマーケティング展開を推し進めたほか、開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、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。また、「デビルメイクライ」および「戦国BASARA」のコラボレーションである「舞台 戦国BASARA vs Devil May Cry」を東京で開演したところ、ユーザー層以外にも話題となり両タイトルの認知度向上に寄与いたしました。

さらに、甲府市と人気シリーズ「戦国BASARA」のキャラクターなどを使ったスタンプラリーに加え、「埼玉県立歴史と民俗の博物館」にて同キャラクターを起用した特別展「戦国図鑑-Cool Basara Style-」を共催するなど、地方自治体とのさまざまな協働により世間の注目を浴びるとともに、当社の企業イメージや知名度を高めることができました。

他方、「東京ゲームショウ2015」に出展した当期の主力タイトル「モンスターハンタークロス」の試遊コーナーに行列ができるなど、来場者の注目の的となり今年11月28日の発売に向けて弾みがついてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は316億38百万円（前年同期比22.1%増）と増収になりました。利益面につきましては、売上原価率の増加などにより営業利益28億44百万円（前年同期比35.1%減）、経常利益28億91百万円（前年同期比36.3%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益19億51百万円（前年同期比34.4%減）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、「戦国BASARA4 皇」（プレイステーション4、プレイステーション3用）が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、「大逆転裁判-成歩堂龍ノ介の冒険-」（ニンテンドー3DSシリーズ用）は、軟調に推移いたしました。一方、リピート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。

また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション4、プレイステーション3、パソコン用）が好調なスタートを切ったほか、モバイルコンテンツでは「モンスターハンター エクスプロア」（アンドロイド、iOS用）の配信を開始いたしました。

この結果、売上高は143億4百万円（前年同期比6.2%増）、営業利益15億33百万円（前年同期比28.7%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、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぼう」や「キッズコーナー」を設置するなど、趣向を凝らした集客展開により客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化などにより弱含みに展開いたしました。

当該期間は、1店舗出店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は44億5百万円（前年同期比8.6%減）、営業利益3億55百万円（前年同期比46.2%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、満を持して投入した「バイオハザード6」が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしたほか、9月に「アスラズ ラース」を発売いたしました。

一方、業務用機器部門につきましては、「ルイージマンション アーケード」を投入したほか、業務用としては最初の音楽ゲームとなる「クロスビーツレヴ」が稼働いたしました。

この結果、売上高は121億32百万円（前年同期比76.3%増）、営業利益25億51百万円（前年同期比19.2%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7億95百万円（前年同期比5.8%増）、営業利益2億53百万円（前年同期比12.5%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80億1百万円増加し1,087億74百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」50億40百万円および「受取手形及び売掛金」17億22百万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74億84百万円増加し369億26百万円となりました。主な増加は、「電子記録債務」50億65百万円および「長期借入金」20億83百万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5億16百万円増加し718億47百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」19億51百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」14億5百万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28年3月期の連結業績予想につきましては、平成27年5月7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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、  
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)および「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を、第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更いたします。加えて、四半期純利益等の表示の変更および少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第2四半期連結累計期間および前連結会計年度については、四半期連結財務諸表および連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)および事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第2四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響額はありません。

## 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27年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成27年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	32,204	31,255
受取手形及び売掛金	8,005	9,727
商品及び製品	1,225	1,538
仕掛品	1,672	2,074
原材料及び貯蔵品	1,020	1,558
ゲームソフト仕掛品	16,833	21,874
その他	4,755	5,042
貸倒引当金	△56	△52
流動資産合計	65,659	73,019
固定資産		
有形固定資産	17,328	17,479
無形固定資産		
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	5,354
その他	2,772	6,173
無形固定資産合計	10,668	11,527
投資その他の資産		
その他	7,196	6,826
貸倒引当金	△78	△78
投資その他の資産合計	7,117	6,747
固定資産合計	35,113	35,754
資産合計	100,773	108,774
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,089	3,071
電子記録債務	988	6,054
短期借入金	3,452	4,234
未払法人税等	823	970
賞与引当金	1,832	581
その他	7,058	8,285
流動負債合計	17,246	23,198
固定負債		
長期借入金	7,540	9,623
退職給付に係る負債	2,101	2,226
その他	2,554	1,878
固定負債合計	12,195	13,727
負債合計	29,442	36,926

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成27年9月30日)
<b>純資産の部</b>		
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	33,801	34,347
自己株式	△18,140	△18,143
株主資本合計	70,228	70,772
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	170	127
為替換算調整勘定	1,215	1,218
退職給付に係る調整累計額	△283	△270
その他の包括利益累計額合計	1,102	1,075
純資産合計	71,331	71,847
負債純資産合計	100,773	108,774

(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26年4月1日 至平成26年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)
売上高	25,917	31,638
売上原価	14,715	20,745
売上総利益	11,201	10,892
返品調整引当金戻入額	74	—
差引売上総利益	11,276	10,892
販売費及び一般管理費	6,892	8,048
営業利益	4,383	2,844
営業外収益		
受取利息	47	48
受取配当金	6	7
為替差益	249	46
その他	56	50
営業外収益合計	360	153
営業外費用		
支払利息	42	58
支払手数料	41	29
店舗閉鎖損失	87	—
その他	31	16
営業外費用合計	203	105
経常利益	4,540	2,891
特別損失		
固定資産除売却損	10	33
特別損失合計	10	33
税金等調整前四半期純利益	4,530	2,858
法人税、住民税及び事業税	893	859
法人税等調整額	663	47
法人税等合計	1,556	906
四半期純利益	2,973	1,951
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,973	1,951

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26年4月1日 至平成26年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)
四半期純利益	2,973	1,951
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△10	△43
為替換算調整勘定	1,227	3
退職給付に係る調整額	10	13
その他の包括利益合計	1,228	△26
四半期包括利益	4,202	1,924
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,202	1,924
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26年4月1日 至平成26年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27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	4,530	2,858
減価償却費	1,557	2,105
のれん償却額	67	-
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△3	△5
賞与引当金の増減額(△は減少)	△146	△48
受取利息及び受取配当金	△54	△55
支払利息	42	58
為替差損益(△は益)	△46	△8
固定資産除売却損益(△は益)	10	33
売上債権の増減額(△は増加)	9,918	△1,664
たな卸資産の増減額(△は増加)	△870	△1,062
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△5,084	△5,271
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(△は増加)	△2,377	△1,643
仕入債務の増減額(△は減少)	△7,784	5,025
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△718	92
その他	△2,274	△880
小計	△3,235	△466
利息及び配当金の受取額	73	67
利息の支払額	△42	△59
法人税等の支払額	△571	△577
営業活動によるキャッシュ・フロー	△3,776	△1,036
<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	△1,639	△1,298
有形固定資産の売却による収入	205	4
無形固定資産の取得による支出	△183	△155
その他	△18	198
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,635	△1,251
<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)	3,000	3,000
長期借入れによる収入	1,002	-
長期借入金の返済による支出	△33	△135
自己株式の取得による支出	△2	△2
配当金の支払額	△1,407	△1,407
その他	△180	△242
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,377	1,212
現金及び現金同等物に係る換算差額	809	134
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△2,224	△940
現金及び現金同等物の期首残高	26,118	27,998
現金及び現金同等物の四半期末残高	23,893	27,057

(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。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自平成26年4月1日至平成26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	13,463	4,820	6,881	25,165	752	25,917	—	25,917
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,463	4,820	6,881	25,165	752	25,917	—	25,917
セグメント損益	2,150	660	3,159	5,970	225	6,196	△1,812	4,383

(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△1,812百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,812百万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27年4月1日至平成27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	14,304	4,405	12,132	30,842	795	31,638	—	31,638
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	14,304	4,405	12,132	30,842	795	31,638	—	31,638
セグメント損益	1,533	355	2,551	4,440	253	4,694	△1,850	2,844

(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△1,850百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,850百万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。