



2019年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2018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 2018年10月29日 配当支払開始予定日 2018年11月13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. 2019年3月期第2四半期の連結業績(2018年4月1日～2018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	%
2019年3月期第2四半期	43,327	28.5	10,508	110.1	10,297	105.3	6,849	96.8
2018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

(注) 包括利益 2019年3月期第2四半期 7,962百万円 (85.9%) 2018年3月期第2四半期 4,284百万円 (—%)

	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
2019年3月期第2四半期	62.56	—
2018年3月期第2四半期	31.79	—

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

(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	%
2019年3月期第2四半期	123,515	91,465	74.1
2018年3月期	124,829	85,421	68.4

(参考) 自己資本 2019年3月期第2四半期 91,465百万円 2018年3月期 85,421百万円

(注) 「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2018年3月期については遡及適用後の数値を記載しております。

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
2018年3月期	—	25 00	—	35 00	60 00
2019年3月期	—	15 00	—	—	—
2019年3月期(予想)	—	—	—	15 00	30 00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、2018年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

3. 2019年3月期の連結業績予想(2018年4月1日～2019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	96,000	1.6	17,000	6.0	16,500	8.2	12,000	9.7	109.60

(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)

2019年3月期2Q	135,446,488株	2018年3月期	135,446,488株
------------	--------------	----------	--------------

② 期末自己株式数

2019年3月期2Q	25,957,900株	2018年3月期	25,957,288株
------------	-------------	----------	-------------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

2019年3月期2Q	109,488,837株	2018年3月期2Q	109,492,244株
------------	--------------	------------	--------------

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

※ 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
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	11

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

先の西日本豪雨や台風、地震などにより被災された皆様には、謹んでお見舞い申し上げますとともに、1日も早い復旧をお祈りいたします。

さて、当第2四半期連結累計期間における当業界は、国内市場が堅調に推移する状況のもと、世界の成長市場である中国において、今年3月以降に認可申請した新作ゲームの審査がすべて停止されるなど、ゲームの規制強化に対する戸惑いや懸念が広がりました。

このような環境下、当社は今年1月の発売から市場を席卷した「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）が続伸したことにより出荷本数が1,000万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新しました。また、「東京ゲームショウ2018」において、「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「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）が来場者の大きな反響を呼び、旗艦タイトルの発売に向けて期待が膨らむとともに、同じく開催したeスポーツのイベント「CAPCOM Pro Tour（カプコンプロツアー）ジャパンプレミア」が観戦者の熱気に包まれるなど会場は盛り上がり、今後の事業展開に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433億27百万円（前年同期比28.5%増）となりました。利益面につきましては、連結子会社の開発中止損を計上しましたものの、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益105億8百万円（前年同期比110.1%増）、経常利益102億97百万円（前年同期比105.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益68億49百万円（前年同期比96.8%増）となりました。

なお、当社は今年8月に「JPX日経インデックス400」の定期入れ替えにより、同構成銘柄に採用されました。

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、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「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用）がユーザー層の拡大により人気が続いたことに加え、今年8月に配信を開始したパソコン向けSteam（スチーム）版も好調に推移し利益を押し上げるとともに、同じく国外向けに投入した「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示すなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。

また、海外で発売した新作タイトル「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、「ロックマンX アニバーサリーコレクション」、「ロックマンX アニバーサリーコレクション2」および「ロックマンX アニバーサリーコレクション1+2」（いずれもプレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピータタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は341億95百万円（前年同期比69.8%増）、営業利益117億51百万円（前年同期比206.8%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、記録的な猛暑による外出控えなど一過性要因の影響がありましたものの、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れなどの幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

当期間は、広島県に1店舗をオープンするとともに、茨城県の1店舗を閉鎖しましたので、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は55億4百万円（前年同期比6.3%増）、営業利益7億34百万円（前年同期比15.7%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、市況軟化のもと「ストリートファイターV」や「ロックマンアビリティ」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターへの投資抑制などにより、伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は22億24百万円（前年同期比69.7%減）、営業損失6億25百万円（前年同期は営業利益19億25百万円）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14億3百万円（前年同期比29.9%増）、営業利益6億85百万円（前年同期比20.0%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13億14百万円減少し1,235億15百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」34億23百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」37億54百万円および「有形固定資産合計」9億42百万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73億59百万円減少し320億49百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」23億94百万円および「賞与引当金」14億22百万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60億44百万円増加し914億65百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」68億49百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」19億16百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018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. 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 (2018年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2018年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	46,539	49,963
受取手形及び売掛金	12,930	9,176
商品及び製品	1,102	1,369
仕掛品	1,349	1,292
原材料及び貯蔵品	1,616	1,480
ゲームソフト仕掛品	25,635	26,265
その他	3,371	4,360
貸倒引当金	△34	△7
流動資産合計	92,511	93,899
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,106	10,803
その他(純額)	9,691	9,051
有形固定資産合計	20,797	19,854
無形固定資産		
	725	639
投資その他の資産		
その他	10,819	9,151
貸倒引当金	△24	△30
投資その他の資産合計	10,795	9,120
固定資産合計	32,318	29,615
資産合計	124,829	123,515
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,625	2,348
電子記録債務	839	983
1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,601
未払法人税等	4,453	2,059
賞与引当金	2,866	1,444
その他	14,011	11,567
流動負債合計	26,271	20,005
固定負債		
長期借入金	8,315	7,450
退職給付に係る負債	2,819	2,941
その他	2,003	1,651
固定負債合計	13,137	12,043
負債合計	39,408	32,049

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2018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	53,602	58,536
自己株式	△21,454	△21,455
株主資本合計	86,716	91,648
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	139	124
為替換算調整勘定	△1,142	△27
退職給付に係る調整累計額	△292	△279
その他の包括利益累計額合計	△1,295	△182
純資産合計	85,421	91,465
負債純資産合計	124,829	123,515

(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2017年4月1日 至2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年9月30日)
売上高	33,729	43,327
売上原価	20,547	24,657
売上総利益	13,181	18,669
販売費及び一般管理費	8,179	8,161
営業利益	5,001	10,508
営業外収益		
受取利息	26	51
受取配当金	7	8
為替差益	54	565
その他	36	57
営業外収益合計	125	682
営業外費用		
支払利息	53	41
支払手数料	32	34
割増退職金	—	634
事務所移転費用	—	165
その他	24	17
営業外費用合計	110	892
経常利益	5,016	10,297
特別損失		
固定資産除売却損	64	19
減損損失	—	398
特別損失合計	64	418
税金等調整前四半期純利益	4,952	9,879
法人税、住民税及び事業税	1,218	1,440
法人税等調整額	252	1,589
法人税等合計	1,471	3,030
四半期純利益	3,481	6,849
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,481	6,849

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 2017年4月1日 至 2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)
四半期純利益	3,481	6,849
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	30	△15
為替換算調整勘定	756	1,115
退職給付に係る調整額	15	12
その他の包括利益合計	802	1,112
四半期包括利益	4,284	7,962
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,284	7,962
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2017年4月1日 至2017年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018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	4,952	9,879
減価償却費	2,362	1,661
減損損失	-	398
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△2	△20
賞与引当金の増減額(△は減少)	△129	△11
受取利息及び受取配当金	△33	△59
支払利息	53	41
為替差損益(△は益)	△23	△277
固定資産除売却損益(△は益)	64	19
売上債権の増減額(△は増加)	9,113	4,046
たな卸資産の増減額(△は増加)	999	△51
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△7,144	△453
仕入債務の増減額(△は減少)	△2,613	△187
その他	411	△5,182
小計	8,010	9,800
利息及び配当金の受取額	34	60
利息の支払額	△51	△42
法人税等の支払額	△1,085	△3,493
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,908	6,325
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△1,761	△1,079
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	△66	△46
その他	168	35
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,658	△1,089
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)	△5,000	-
長期借入金の返済による支出	△586	△736
自己株式の取得による支出	△1	△1
配当金の支払額	△1,370	△1,917
その他	△271	△211
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,229	△2,867
現金及び現金同等物に係る換算差額	730	1,055
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△1,249	3,423
現金及び現金同等物の期首残高	24,337	46,539
現金及び現金同等物の四半期末残高	23,088	49,963

(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 2017年4月1日 至 2017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。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018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	34,195	5,504	2,224	41,923	1,403	43,327	—	43,327
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	34,195	5,504	2,224	41,923	1,403	43,327	—	43,327
セグメント損益	11,751	734	△625	11,860	685	12,546	△2,037	10,508

- (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△2,037百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,037百万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398百万円であります。

(重要な後発事象)

自己株式の取得および自己株式の公開買付けについて

当社は、2018年10月29日開催の取締役会において、会社法（平成17年法律第86号。その後の改正を含みます。以下、「会社法」といいます。）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条第1項及び当社定款の規定に基づく自己株式の取得及びその具体的な取得方法として自己株式の公開買付けを行うことを決議いたしました。

(1) 買付け等の目的

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、将来の事業展開や経営環境の変化等を勘案のうえ、連結配当性向30%を基本方針とし、かつ安定配当の継続に努めております。また、当社は、会社法第165条第2項の規定により、取締役会の決議によって市場取引等により自己の株式を取得することができる旨を定款に定めております。これは、市場取引等による自己株式の取得を取締役会の権限とすることにより、資本効率の向上を図るとともに経営環境の変化に対応した機動的な資本政策を遂行することを目的とするもので、これまでも、株主の皆様に対する利益還元の更なる充実を図るため、市場買付けの方法で自己株式の取得を実施してまいりました。

2018年8月下旬に、当社の主要株主である筆頭株主（2018年9月30日現在）の株式会社クロスロード（以下、「クロスロード」といいます。本書提出日現在、保有株式数は12,748,800株であり、発行済株式総数135,446,488株に対する割合は9.41%（小数点以下第三位を四捨五入しております。））より、その保有する当社普通株式の一部について、売却する意向がある旨の連絡を受けました。クロスロードは、当社の創業家の資産管理業務を行っている会社であり、当社代表取締役会長の辻本憲三の子息で当社子会社の株式会社カプコン管財サービス代表取締役社長の辻本美之および当社常務執行役員の辻本良三が代表取締役を、また辻本憲三および辻本憲三の子息であり当社代表取締役社長の辻本春弘が取締役をそれぞれ務めており、辻本美之、辻本良三および辻本春弘の3名で議決権の全てを保有しております。

これを受け、当社は一時的にまとまった数量の株式が市場に放出された場合における当社普通株式の流動性および市場株価への影響ならびに当社の財務状況等を総合的に考慮し、2018年9月上旬より、当社の資本効率の向上および株主の皆様への利益還元を図る目的から、当該株式を自己株式として取得することについての具体的な検討を開始いたしました。

その結果、2018年9月上旬、当社が当該株式を自己株式として取得することは、当社の1株当たり当期純利益（EPS）および自己資本利益率（ROE）等の資本効率の向上に寄与し、株主の皆様に対する利益還元につながるると同時に、かかる自己株式の取得を行った場合においても、当社の財務状況や配当方針に大きな影響を与えないものと判断いたしました。

自己株式の具体的な取得方法については、株主間の平等性、取引の透明性の観点から十分に検討を重ねた結果、2018年9月中旬、公開買付けの手法が適切であると判断いたしました。

(2) 自己株式取得に関する取締役会決議の内容

①取得する株式の種類	普通株式
②取得する株式の総数	2,737,200株（上限）
③取得価額の総額	5,999,942,400円（上限）
④取得する期間	2018年10月30日から2018年12月28日まで

(3) 公開買付の概要

①買付等を行う上場株券等の種類	普通株式
②買付等の期間	2018年10月30日から2018年11月27日まで
③買付等の価格	1株につき金2,192円
④買付予定の上場株券等の数	2,737,100株
⑤決済の開始日	2018年12月19日