



2020年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2019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)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 2019年10月29日 配当支払開始予定日 2019年11月14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2四半期の連結業績(2019年4月1日～2019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	%
2020年3月期第2四半期	37,272	△14.0	13,992	33.2	14,002	36.0	9,846	43.7
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

(注) 包括利益 2020年3月期第2四半期 9,116百万円(14.5%) 2019年3月期第2四半期 7,962百万円(85.9%)

	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2四半期	92.23	—
2019年3月期第2四半期	62.56	—

(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2四半期	131,377	95,730	72.9
2019年3月期	123,407	88,749	71.9

(参考) 自己資本 2020年3月期第2四半期 95,730百万円 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 : 有
 配当予想の修正については、本日(2019年10月29日)公表いたしました「剰余金の配当(増配)に関するお知らせ」をご参照ください。

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	85,000	△15.0	20,000	10.2	19,500	7.2	14,000	11.5	131 15

(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 : 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2Q	135,446,488株	2019年3月期	135,446,488株
2020年3月期2Q	28,695,300株	2019年3月期	28,695,180株
2020年3月期2Q	106,751,231株	2019年3月期2Q	109,488,837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2四半期連結累計期間における当業界は、5G時代の本格的な到来を控え、新たなビジネスチャンスを探って、大きな変化の波が押し寄せてまいりました。

このような状況のもと、当社は開発費の抑制や開発期間の短縮を行うため、開発人員の増強により内作比率を高めるとともに、開発プロセスや収益管理の改善など競争力の源泉である開発体制の充実強化に取り組んでまいりました。また、将来の成長が期待されるeスポーツ事業に資金や人材を投入するなど、中長期的な企業価値の向上に向けて経営資源を注力してまいりました。こうした中、今年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280万本を出荷しました。

加えて、大型のリポートタイトルが引き続き海外を中心に人気が持続するとともに、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。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は、販売形態をパッケージ版からダウンロード版へ転換促進したことなどもあって372億72百万円（前年同期比14.0%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、リポートタイトルにおいても採算性が高いデジタル販売比率の向上等により営業利益139億92百万円（前年同期比33.2%増）、経常利益140億2百万円（前年同期比36.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益98億46百万円（前年同期比43.7%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、収益アップのけん引役を果たしました。また、前期にヒットした「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）や「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、利幅が大きいリポート販売の健闘により利益を押し上げました。

この結果、売上高はダウンロード販売比率の向上により291億63百万円（前年同期比14.7%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」やリポートタイトルの寄与などにより145億3百万円（前年同期比23.4%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、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やリピーターの確保、ファミリー層の取り込み等、客層の拡大に努めてまいりました。

当該期間は、「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39店舗となっております。

この結果、売上高は62億33百万円（前年同期比13.3%増）、営業利益は9億15百万円（前年同期比24.6%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

遊技機市場は、型式試験方法の変更などにより縮小傾向に歯止めがかからない状況下、パチスロ機部門は新機種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2億41百万円（前年同期比89.1%減）と減収になりましたが、営業利益は67百万円（前年同期は営業損失6億25百万円）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16億33百万円（前年同期比16.4%増）、営業利益は7億33百万円（前年同期比7.0%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79億69百万円増加し1,313億77百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」47億46百万円および「ゲームソフト仕掛品」52億61百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」10億15百万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9億88百万円増加し356億46百万円となりました。主な増加は、「未払法人税等」5億9百万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69億80百万円増加し957億30百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」98億46百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」21億35百万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

2020年3月期の連結業績予想につきましては、2019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. 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2四半期連結会計期間 (2019年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	53,004	57,751
受取手形及び売掛金	13,970	12,955
商品及び製品	1,182	1,053
仕掛品	734	1,222
原材料及び貯蔵品	538	624
ゲームソフト仕掛品	16,926	22,188
その他	4,518	2,479
貸倒引当金	△58	△55
流動資産合計	90,817	98,219
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,845	10,587
その他(純額)	9,513	10,274
有形固定資産合計	20,359	20,861
無形固定資産		
	432	395
投資その他の資産		
その他	11,830	11,932
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	11,798	11,900
固定資産合計	32,590	33,157
資産合計	123,407	131,377
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,988	2,025
電子記録債務	1,153	688
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	4,760
賞与引当金	3,089	1,653
その他	9,149	13,819
流動負債合計	23,212	24,377
固定負債		
長期借入金	6,735	6,021
退職給付に係る負債	3,004	3,124
その他	1,705	2,123
固定負債合計	11,445	11,269
負債合計	34,658	35,646

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2019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	21,329
利益剰余金	62,595	70,307
自己株式	△27,456	△27,456
株主資本合計	89,708	97,418
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	26	13
為替換算調整勘定	△713	△1,445
退職給付に係る調整累計額	△271	△256
その他の包括利益累計額合計	△958	△1,688
純資産合計	88,749	95,730
負債純資産合計	123,407	131,377

(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2018年4月1日 至2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年9月30日)
売上高	43,327	37,272
売上原価	24,657	14,752
売上総利益	18,669	22,520
販売費及び一般管理費	8,161	8,527
営業利益	10,508	13,992
営業外収益		
受取利息	51	129
受取配当金	8	8
為替差益	565	—
その他	57	59
営業外収益合計	682	198
営業外費用		
支払利息	41	36
支払手数料	34	34
割増退職金	634	—
事務所移転費用	165	—
為替差損	—	63
その他	17	53
営業外費用合計	892	188
経常利益	10,297	14,002
特別損失		
固定資産除売却損	19	10
減損損失	398	—
特別損失合計	418	10
税金等調整前四半期純利益	9,879	13,991
法人税、住民税及び事業税	1,440	4,361
法人税等調整額	1,589	△215
法人税等合計	3,030	4,145
四半期純利益	6,849	9,846
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,849	9,846

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2018年4月1日 至2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年9月30日)
四半期純利益	6,849	9,846
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△15	△13
為替換算調整勘定	1,115	△731
退職給付に係る調整額	12	15
その他の包括利益合計	1,112	△729
四半期包括利益	7,962	9,116
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,962	9,116
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2018年4月1日 至2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019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	9,879	13,991
減価償却費	1,661	1,248
減損損失	398	-
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△20	△1
賞与引当金の増減額(△は減少)	△11	93
受取利息及び受取配当金	△59	△138
支払利息	41	36
為替差損益(△は益)	△277	158
固定資産除売却損益(△は益)	19	10
売上債権の増減額(△は増加)	4,046	866
たな卸資産の増減額(△は増加)	△51	△454
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△453	△5,263
仕入債務の増減額(△は減少)	△187	△2,374
その他	△5,182	5,348
小計	9,800	13,520
利息及び配当金の受取額	60	115
利息の支払額	△42	△38
法人税等の支払額	△3,493	△3,458
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,325	10,138
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	△1,079	△1,287
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	△46	△37
その他	35	△26
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,089	△1,350
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	△736	△864
自己株式の取得による支出	△1	△0
配当金の支払額	△1,917	△2,134
その他	△211	△18
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,867	△3,017
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,055	△1,023
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	3,423	4,746
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	49,963	57,751

(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。

(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2四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330百万円、リース債務（流動および固定負債のその他）が321百万円それぞれ増加しております。

なお、この変更による当第2四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。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019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	29,163	6,233	241	35,638	1,633	37,272	—	37,272
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	29,163	6,233	241	35,638	1,633	37,272	—	37,272
セグメント損益	14,503	915	67	15,486	733	16,220	△2,227	13,992

(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△2,227百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,227百万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。