



# 平成18年3月期 第3四半期財務・業績の概況（連結）

平成18年2月8日

上場会社名 株式会社 カプコン  
(URL <http://www.capcom.co.jp/>)

(コード番号：9697 東証・大証第1部)

代表者 役職名 代表取締役社長 辻本 憲三  
問合せ先責任者 役職名 取締役専務執行役員 小田 民雄

TEL (06)6920-3605

## 1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有  
(内容) ・ 法人税等の計算等について、一部簡便な方法を採用しております。  
・ 引当金の計上基準等について、簡便な方法を採用しております。  
・ その他、影響額の僅少なものにつき、一部簡便な手続きを採用しております。

最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 有

(内容) ・ セグメント情報における事業区分の変更

連結および持分法の適用範囲の異動の有無 : 有

連結 (新規) 0社 (除外) 1社 持分法 (新規) 0社 (除外) 0社

## 2. 平成18年3月期第3四半期財務・業績の概況 (平成17年4月1日～平成17年12月31日)

### (1) 経営成績 (連結) の進捗状況

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益		四半期(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
18年3月期第3四半期	47,925	12.8	4,744	23.1	5,304	65.7	7,427	418.1
17年3月期第3四半期	42,499	8.6	3,854	23.8	3,200	14.1	1,433	2.7
(参考) 17年3月期	65,895		7,752		7,399		3,622	

	1株当たり四半期(当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益
	円 銭	円 銭
18年3月期第3四半期	135.12	98.44
17年3月期第3四半期	25.38	20.52
(参考) 17年3月期	63.37	50.28

(注) 売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、対前年同四半期増減率を示しております。

### [経営成績 (連結) の進捗状況に関する定性的情報等]

当第3四半期におけるわが国経済は、堅調な設備投資や所得・雇用環境の改善に伴う消費マインドの向上に加え、昨年末における株価の急上昇など、景気は踊り場から脱却し順調に回復軌道を進んでまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は新型ゲーム機「Xbox 360」の登場により、ハードの盟主の座を巡り次世代機競争の火蓋が切られるとともに、携帯型ゲーム機のけん引によるハードの普及拡大や有力タイトルの投入などにより、年末商戦は活況を呈しました。

また、アミューズメント施設市場は「ゲームの日」(毎年11月23日)に全国各地の店舗においてファンサービスやイベントを行うなど、業界を挙げて市場振興策を推し進めてまいりました。

こうした情勢のもと、当社グループは趣向を凝らした販促キャンペーン、地域密着型の施設展開や組織改革によるマネジメント体制の強化等により、業績の向上に努めてまいりました。

また、当社グループのコンテンツを活用したシナジー展開を図るため、携帯電話向けゲーム配信、出版、玩具やキャラクタービジネスなど、コンテンツビジネスの拡充に注力してまいりました。

この結果、当第3四半期の連結業績は、売上高479億25百万円(前年同期比12.8%増)、営業利益47億44百万円(前年同期比23.1%増)、経常利益53億4百万円(前年同期比65.7%増)、四半期純利益74億27百万円(前年同期比418.1%増)となりました。

## 事業の種類別セグメントの状況

事業の種類別セグメントは、従来、「コンシューマ用機器販売事業」「アミューズメント施設運営事業」「業務用機器販売事業」「その他事業」の4事業区分としておりましたが、当連結会計年度より、「コンシューマ用ゲームソフト事業」「アミューズメント施設運営事業」「業務用機器販売事業」「コンテンツエキスパンション事業」「その他事業」の5事業区分に変更いたしました。

この変更は、当社がコンテンツを多重に活用する事業展開戦略に基づき、液晶表示基板等の開発・製造・販売および携帯電話向けコンテンツ配信の事業を統括する組織を新設したことに伴い、当社の経営組織を反映し、事業内容をより適切に表示するため、従来「その他事業」に含めておりました液晶表示基板等の開発・製造・販売および携帯電話向けコンテンツの開発・配信事業を「コンテンツエキスパンション事業」として、新たに区分表示したものであります。

また、従来「コンシューマ用機器販売事業」については、事業の実態をより適切に反映するため、名称を「コンシューマ用ゲームソフト事業」に変更しております。

以下に記載しております、売上高等のセグメント情報の前年同期との比較に関する事項は、前年同期の数値を上記の変更後のセグメントに組み替えた金額との比較によるものです。

### コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、主カタイトル「バイオハザード4」（プレイステーション2用）が定着したブランド力により順調に販売を伸ばすとともに、通信プレイが可能な「モンスターハンター ポータブル」（プレイステーション・ポータブル用）が予想を超えるスマッシュヒットを放ったほか、シリーズ最新作の「ロックマン エグゼ6」（ゲームボーイアドバンス用）も安定した売上を示しました。また、海外ではクリスマス商戦などにおいて、廉価版ソフトが堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は293億2百万円（前年同期比16.2%増）、営業利益22億99百万円（前年同期比64.2%増）となりました。

### アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、多様な顧客ニーズに対応した品揃えや各種イベントの開催など戦略的な施設展開により、新規顧客の囲い込みやリピーターの増大に努めてまいりました。

当第3四半期は、一部の地域において豪雪による影響がありましたものの、既存店が順調に推移したほか、近年オープンした新設店がいずれも好伸び、売上拡大のリード役を果たしました。

また、多面的なロケーション展開を図るため、大人の雰囲気も醸した新業態の大型ロードサイド店「プラサカブコン水戸店」（茨城県）を出店しました。

これにより、当施設は31店舗となっております。

この結果、売上高は84億17百万円（前年同期比2.7%増）、営業利益16億50百万円（前年同期比4.9%減）となりました。

### 業務用機器販売事業

当事業におきましては、昨年のアミューズメントマシンショーのシングルメダル部門において、それぞれ1、2位の人気に輝いた「ドンキーコング ジングルフィーバー」と「撃魔界村」が順調に推移するとともに、「スーパーマリオ 不思議のこころこパーティー2」も底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は56億33百万円（前年同期比9.6%増）、営業利益11億39百万円（前年同期比29.8%減）となりました。

### コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業の拡大に努めるとともに、他社とのコラボレーション展開を図るため、当社の開発ノウハウを駆使した液晶表示基板等の開発・販売に注力しました。

この結果、売上高は28億81百万円（前年同期比29.3%増）、営業利益12億1百万円（前年同期比42.2%増）となりました。

### 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などのロイヤリティ収入等で、売上高は17億22百万円（前年同期比1.0%減）、営業利益1億84百万円（前年同期は41百万円の営業損失）となりました。

(2) 財政状態(連結)の変動状況

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
18年3月期第3四半期	94,163	40,173	42.7	730.88
17年3月期第3四半期	102,486	30,024	29.3	546.19
(参考) 17年3月期	106,361	32,491	30.5	589.99

【連結キャッシュ・フローの状況】

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金および現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
18年3月期第3四半期	5,341	1,346	18,014	32,766
17年3月期第3四半期	1,460	952	6,796	39,281
(参考) 17年3月期	7,977	1,099	6,251	45,538

[財政状態(連結)の変動状況に関する定性的情報等]

当第3四半期末における総資産は941億63百万円となり、前連結会計年度末に比べ121億97百万円減少しました。また、株主資本は401億73百万円となり、前連結会計年度末に比べ76億81百万円増加しました。これらの主な要因は、配当金の支払や、転換社債の償還、借入金の返済ならびに四半期純利益の計上などによるものであります。この結果、株主資本比率は42.7%となりました。

当第3四半期末における連結キャッシュ・フローの状況は以下のとおりであります。

営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益の計上によるキャッシュの増加を中心として、営業活動によるキャッシュ・フローは38億80百万円の増加となりました。

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等の増加により、投資活動によるキャッシュ・フローは3億94百万円の減少となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

転換社債の償還や借入金の返済を行ったこと等により、財務活動によるキャッシュ・フローは248億11百万円の減少となりました。

以上の結果、当第3四半期末における現金および現金同等物は、前年同期に比べ65億14百万円減少し、327億66百万円となりました。

[業績予想に関する定性的情報等]

平成18年3月期の業績予想につきましては、おおむね予想どおりに推移しているため、平成17年11月21日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

なお、上記の予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づいており、実際の業績は、今後様々な要因により予想数値と異なる可能性があります。

今後の見通しといたしましては、年内に新型ゲーム機の「プレイステーション3」や「レボリューション(仮称)」の発売が予想され、家庭用ゲーム機の主導権を巡って「Xbox360」を加えた、三つ巴のシェア争いが本格化するものと思われまます。

また、海外ゲームメーカーの攻勢など国内外の企業間競争は一段と激化するほか、例年にない厳冬やトリノ五輪なども、市場環境へ何らかの影響を及ぼす可能性があります。

こうした状況のもと、当社グループは新世代機の登場による開発費の高騰化傾向を抑制するため、開発部門の効率化に取り組んでまいります。

また、全世界の多様なユーザーニーズに即応できるよう、マーケティング戦略に基づいた新ジャンルの開拓、オンラインゲームの拡充や独創的で魅力のあるソフトの投入により顧客満足度を高め、需要の増大に努めてまいります。

このため、市場動向を勘案しつつ、引き続き各ハードにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開を図ってまいります。

さらに、顧客志向に立ったロケーション運営や徹底した在庫縮減、物流コストの低減に加え、業務の効率化や財務構造の改革などにより、安定した収益が確保できるキャッシュ・フロー重視の利益体質の構築を目指し、経営基盤の強化を図ってまいります。

## 1. (要約) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成17年3月31日)		当第3四半期 (平成17年12月31日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第3四半期 (平成16年12月31日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
(資産の部)		%		%			%
流動資産							
1 現金および預金	43,538		32,566		10,971	37,969	
2 受取手形および売掛金	14,417		12,390		2,027	12,314	
3 有価証券	1,999		199		1,800	1,311	
4 たな卸資産	3,912		3,857		54	3,685	
5 ゲームソフト仕掛品	9,399		9,638		239	10,981	
6 繰延税金資産	4,004		3,845		159	4,192	
7 短期貸付金	1,285		1,277		7	1,569	
8 その他	1,455		1,121		333	2,797	
9 貸倒引当金	1,128		1,146		17	1,644	
流動資産合計	78,884	74.2	63,752	67.7	15,132	73,177	71.4
固定資産							
1 有形固定資産							
(1) 建物および構築物	6,677		6,438		238	6,775	
(2) 機械装置および運搬具	84		101		17	63	
(3) 工具器具備品	588		555		33	589	
(4) レンタル機器	107		82		25	115	
(5) アミューズメント施設機器	1,878		2,198		320	2,005	
(6) 土地	4,472		4,480		8	4,470	
(7) 建設仮勘定	72		36		35	20	
有形固定資産合計	13,881	13.0	13,893	14.7	12	14,039	13.7
2 無形固定資産							
(1) その他	636		446		189	703	
無形固定資産合計	636	0.6	446	0.5	189	703	0.7
3 投資その他の資産							
(1) 投資有価証券	1,562		2,431		868	2,026	
(2) 長期貸付金	865		827		37	3,594	
(3) 繰延税金資産	6,029		8,308		2,278	7,909	
(4) 破産債権更生債権等	108		108		0	113	
(5) その他	4,804		4,839		35	4,815	
(6) 貸倒引当金	410		443		33	3,893	
投資その他の資産合計	12,959	12.2	16,071	17.1	3,111	14,565	14.2
固定資産合計	27,476	25.8	30,411	32.3	2,934	29,308	28.6
資産合計	106,361	100.0	94,163	100.0	12,197	102,486	100.0

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成17年3月31日)		当第3四半期 (平成17年12月31日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第3四半期 (平成16年12月31日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
(負債の部)		%		%			%
流動負債							
1 支払手形および買掛金	8,472		5,136		3,336	5,108	
2 短期借入金	4,893		700		4,193	5,243	
3 1年以内償還予定の 転換社債	12,262		-		12,262	12,262	
4 未払法人税等	559		44		515	185	
5 賞与引当金	1,137		217		919	390	
6 返品調整引当金	210		181		29	285	
7 その他	3,809		5,540		1,731	6,236	
流動負債合計	31,344	29.5	11,820	12.5	19,523	29,711	29.0
固定負債							
1 転換社債	25,000		25,000		-	25,000	
2 新株予約権付社債	11,500		11,500		-	11,500	
3 長期借入金	4,830		4,375		455	5,075	
4 退職給付引当金	740		815		74	714	
5 その他	454		479		25	460	
固定負債合計	42,525	40.0	42,170	44.8	355	42,750	41.7
負債合計	73,869	69.5	53,990	57.3	19,879	72,462	70.7
(資本の部)							
資本金	27,581	25.9	27,581	29.3	-	27,581	26.9
資本剰余金	15,336	14.4	15,336	16.3	0	15,337	15.0
利益剰余金	4,681	4.4	1,586	1.7	6,268	6,870	6.7
その他有価証券評価差額金	470	0.4	799	0.8	329	508	0.5
為替換算調整勘定	1,103	1.0	14	0.0	1,089	1,421	1.4
自己株式	5,111	4.8	5,116	5.4	4	5,111	5.0
資本合計	32,491	30.5	40,173	42.7	7,681	30,024	29.3
負債および資本合計	106,361	100.0	94,163	100.0	12,197	102,486	100.0

2. (要約) 四半期連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	前第3四半期		当第3四半期		増減額 (前第3 四半期 比)	前連結会計年度	
	自平成16年4月1日 至平成16年12月31日		自平成17年4月1日 至平成17年12月31日			自平成16年4月1日 至平成17年3月31日	
	金額	%	金額	%		金額	%
売上高	42,499	100.0	47,925	100.0	5,426	65,895	100.0
売上原価	28,506	67.1	31,791	66.3	3,284	43,640	66.2
売上総利益	13,992	32.9	16,134	33.7	2,141	22,255	33.8
返品調整引当金戻入額	414	1.0	29	0.0	385	489	0.7
差引売上総利益	14,407	33.9	16,163	33.7	1,756	22,744	34.5
販売費および一般管理費	10,552	24.8	11,419	23.8	866	14,991	22.8
営業利益	3,854	9.1	4,744	9.9	889	7,752	11.7
営業外収益							
1 受取利息	143		359			216	
2 受取配当金	13		13			13	
3 為替差益	142		441			340	
4 その他	89	388	11	825	437	149	719
営業外費用							
1 支払利息	204		148			265	
2 貸倒引当金繰入額	665		45			625	
3 その他	172	1,043	71	265	777	181	1,073
経常利益	3,200	7.5	5,304	11.1	2,104	7,399	11.2
特別利益							
1 償却債権取立益	-		114			-	
2 事業譲渡益	66		-			66	
3 投資有価証券売却益	67	134	-	114	19	-	66
特別損失							
1 固定資産除売却損	108		18			121	
2 役員退職慰労金	-		44			-	
3 投資有価証券評価損	62		59			314	
4 投資有価証券売却損	-	171	-	122	48	22	459
税金等調整前四半期(当期)純利益	3,163	7.4	5,296	11.1	2,133	7,006	10.6
法人税、住民税および事業税	1,729	4.0	2,130	4.4	3,860	3,383	5.1
四半期(当期)純利益	1,433	3.4	7,427	15.5	5,993	3,622	5.5

3. (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	前第3四半期	当第3四半期	増減額 (前第3 四半期 比)	前連結会計年度の 要約連結キャッシュ・ フロー計算書
	自平成16年4月1日 至平成16年12月31日 金額	自平成17年4月1日 至平成17年12月31日 金額		自平成16年4月1日 至平成17年3月31日 金額
営業活動によるキャッシュ・フロー				
1 税金等調整前四半期(当期)純利益	3,163	5,296	2,133	7,006
2 減価償却費	1,551	1,453	97	2,101
3 貸倒引当金の増加額	695	58	637	544
4 受取利息および受取配当金	157	373	216	229
5 支払利息	204	148	56	265
6 投資有価証券売却益	67	-	67	-
7 売上債権の増減額(増加)	3,294	2,163	5,458	5,400
8 たな卸資産の減少額	473	79	393	454
9 ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	1,108	239	869	240
10 仕入債務の増減額(減少)	554	3,388	3,942	3,929
11 その他	279	831	1,110	623
小計	1,734	6,031	4,296	8,289
12 利息および配当金の受取額	157	371	214	238
13 利息の支払額	162	142	20	265
14 法人税等の支払額	269	918	649	285
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,460	5,341	3,880	7,977
投資活動によるキャッシュ・フロー				
1 有形固定資産の取得による支出	1,136	1,010	126	1,320
2 投資有価証券の売却による収入	106	-	106	218
3 その他	76	336	413	2
投資活動によるキャッシュ・フロー	952	1,346	394	1,099
財務活動によるキャッシュ・フロー				
1 短期借入金の返済による支出	1,051	4,193	3,141	1,402
2 長期借入金の返済による支出	455	455	-	700
3 新株予約権付社債の発行による収入	11,449	-	11,449	11,500
4 転換社債の償還による支出	-	12,262	12,262	-
5 自己株式の売却による収入	0	0	0	0
6 自己株式の取得による支出	2,011	4	2,006	2,013
7 親会社による配当金の支払額	1,134	1,099	34	1,133
財務活動によるキャッシュ・フロー	6,796	18,014	24,811	6,251
現金および現金同等物に係る換算差額	154	1,248	1,402	277
現金および現金同等物の増減額(減少)	7,150	12,771	19,921	13,406
現金および現金同等物の期首残高	32,131	45,538	13,406	32,131
現金および現金同等物の期末残高	39,281	32,766	6,514	45,538

#### 4. セグメント情報

##### [事業の種類別セグメント情報]

当第3四半期(自平成17年4月1日 至平成17年12月31日)

(単位:百万円)

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	29,302	8,417	5,601	2,881	1,722	47,925	(-)	47,925
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	-	-	31	-	-	31	(31)	-
計	29,302	8,417	5,633	2,881	1,722	47,956	(31)	47,925
営業費用	27,003	6,767	4,493	1,679	1,537	41,481	1,699	43,181
営業利益	2,299	1,650	1,139	1,201	184	6,475	(1,731)	4,744

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用機器販売事業.....家庭用ゲームソフトの開発・販売事業
- (2) アミューズメント施設運営事業.....アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業.....業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエキスパンション事業...携帯電話向けコンテンツの開発・配信および液晶表示基板等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業.....ライセンス事業、その他

3 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は1,749百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

4 事業区分の変更

事業区分につきましては、従来、「コンシューマ用機器販売事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「業務用機器販売事業」、「その他事業」の4事業区分としておりましたが、当連結会計年度より、「コンシューマ用ゲームソフト事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「業務用機器販売事業」、「コンテンツエキスパンション事業」、「その他事業」の5事業区分に変更いたしました。

この変更は、当社がコンテンツを多重に活用する事業展開戦略に基づき、液晶表示基板等の開発・製造・販売および携帯電話向けコンテンツ配信の事業を統括する組織を新設したことに伴い、当社の経営組織を反映し、事業内容をより適切に表示するため、従来「その他事業」に含めておりました液晶表示基板等の開発・製造・販売および携帯電話向けコンテンツの開発・配信事業を「コンテンツエキスパンション事業」として、新たに区分表示したものであります。

また、従来の「コンシューマ用機器販売事業」については、事業の実態をより適切に反映するため、名称を「コンシューマ用ゲームソフト事業」に変更しております。

なお、前第3四半期および前連結会計年度において、当第3四半期の事業区分によった場合の事業の種類別セグメント情報は、次のとおりであります。

前第3四半期(自平成16年4月1日 至平成16年12月31日)

(単位:百万円)

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	25,219	8,199	5,112	2,228	1,740	42,499	(-)	42,499
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	-	-	28	-	-	28	(28)	-
計	25,219	8,199	5,140	2,228	1,740	42,528	(28)	42,499
営業費用	23,818	6,464	3,516	1,383	1,781	36,965	1,679	38,644
営業利益または営業損失( )	1,400	1,734	1,624	844	41	5,562	(1,707)	3,854

(注) 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は1,707百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。



前連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

（単位：百万円）

	コンシューマ 用ゲーム ソフト事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ インタラクティブ 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	39,985	10,934	7,411	4,207	3,356	65,895	( - )	65,895
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	38	-	-	38	(38)	-
計	39,985	10,934	7,450	4,207	3,356	65,933	(38)	65,895
営業費用	36,077	8,638	5,505	2,464	3,121	55,807	2,336	58,143
営業利益	3,907	2,296	1,944	1,742	235	10,126	(2,374)	7,752

（注） 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,401百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。