



CAPCOM

株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2009年3月期 決算短信補足資料

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

< 目次 >

- 1. 連結損益計算書 ……P3
- 2. セグメント別概況 ……P9
- 3. 連結貸借対照表 ……P14
- 4. 連結キャッシュフロー計算書 ……P18

1 . 2009年3月期 連結損益計算書

2009年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

	2008 /3	2009 /3	増減
売上高	83,097	91,878	8,781
営業利益	13,121	14,618	1,497
経常利益	12,267	13,808	1,541
当期純利益	7,807	8,063	256

2009年3月期の業績は、全項目にて前期を上回った

2009年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

	2009 / 3計画	2009 / 3	増減
売上高	95,300	91,878	-3,422
営業利益	14,600	14,618	18
経常利益	14,800	13,808	-992
当期純利益	8,600	8,063	-537

計画に対しては、売上高・経常利益・純利益で若干の計画未達となるものの、営業利益では計画を上回った

2009年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2008 /3	2009 /3	増減
売上高	83,097	91,878	8,781

過去最高の売上高を記録

コンシューマ用ゲームソフト事業での大型タイトル3作品
('バイオハザード5'、'ストリートファイター 」、
'モンスターハンターポータブル 2nd G')がダブルミリオンを
達成し、前期比110.6%の増収

2009年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
営業利益	13,121	14,618	1,497

コンシューマ用ゲームソフト事業にて高価格タイトルが
計画を上回り大きく利益貢献

コンテンツエキスパンション事業およびアミューズメント施設運営事業で
前期比減となるも、コンシューマ用ゲームソフト事業の増益で相殺

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
経常利益	12,267	13,808	1,541

為替差損・・・882百万円

- ・円高傾向により、外貨建資産にかかる為替差損が発生した
(期末レート:1ドル=98円)

2009年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
当期純利益	7,807	8,063	256

特別損失 ...1,534百万円

- ・アミューズメント施設運営事業およびオンライン事業でのコンテンツの一部の評価損を減損損失(1,146百万円)として計上

2 . 2009年3月期 セグメント別概況

2009年3月期 事業セグメント別 概況

(単位:百万円)

	2008 /3	2009 /3	増減
コンシューマ用 ゲームソフト	51,679	62,892	11,213
アミューズメント 施設運営	13,406	13,509	103
業務用機器販売	6,538	8,023	1,485
コンテンツ エキスパンション	8,525	4,628	-3,897
その他	2,947	2,824	-123
合計	83,097	91,878	8,781

コンシューマ用ゲームソフト事業が売上・利益ともに好調に推移
(事業別の詳細と計画については、別冊「事業戦略および計画」に記載)

コンテンツ・エキスパンション事業はP&S事業において自社筐体販売の
不調により、前期比で落ち込む結果となった

2009年3月期 地域セグメント別概況 日本

(単位:百万円)

		2008/3	2009/3	増減
日本	売上高	56,457	54,193	-2,264
	営業利益	12,407	13,198	791
	営業利益率	22.0%	24.4%	2.4%

コンテンツ・エキスパンション事業において自社筐体1機種の発売を延期したことにより、売上高を押し下げた

利益面ではコンシューマ用ゲームソフト事業において「モンスターハンターポータブル 2nd G」が(ベスト版を含め)200万本を突破し、利益へ貢献した

2009年3月期 地域セグメント別概況 北米

(単位:百万円)

		2008/3	2009/3	増減
北米	売上高	15,796	21,851	6,055
	営業利益	2,326	4,054	1,728
	営業利益率	14.7%	18.6%	3.9%

第4四半期発売の大型タイトル「バイオハザード5」や「ストリートファイター Ⅲ」のヒットにより増収増益、利益率が大幅に改善した

2009年3月期 地域セグメント別概況 欧州

(単位:百万円)

		2008/3	2009/3	増減
欧州	売上高	9,782	14,167	4,385
	営業利益	1,819	1,556	-263
	営業利益率	18.6%	11.0%	-7.6%

北米同様に主力の大型2タイトルが順調に推移し、大幅に増収
 急激な円高による為替の影響により、利益を押し下げた結果
 前期比で減益となった

3 . 2009年3月期 連結貸借対照表

2009年3月期 連結貸借対照表

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
流動資産	62,505	78,806	16,301
固定資産	31,101	27,404	-3,697
資産合計	93,606	106,210	12,604
流動負債	34,818	38,415	3,597
固定負債	5,128	8,445	3,317
負債合計	39,946	46,861	6,915
純資産合計	53,660	59,349	5,689
負債純資産合計	93,606	106,210	12,604

2009年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
受取手形および売掛金	14,182	27,894	13,712
ゲームソフト仕掛品	6,241	10,432	4,191
投資有価証券	1,728	920	-808

(1) 受取手形および売掛金

- ・期末に大型タイトルが発売されたことによる増加

(2) ゲームソフト仕掛品

- ・2009年度以降発売の大型タイトルの開発が進行しているため増加傾向

(3) 投資有価証券

- ・保有株式の時価下落による減少

2009年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
短期借入金	2,015	15,766	13,751
1年以内償還予定の転換社債	14,997	-	-14,997
長期借入金	1,470	5,067	3,597

(4) 短期借入金

- ・コミットメントライン150億円の行使による銀行借り入れ

(5) 1年以内償還予定の転換社債

- ・第5回無担保転換社債の満期に伴う償還

(6) 長期借入金

- ・新規借り入れによる増加

4 . 2009年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書

2009年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書のポイント

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,452	-551	-8,003
投資活動によるキャッシュ・フロー	-3,374	-2,715	659
財務活動によるキャッシュ・フロー	-2,448	-342	2,106

(1)営業活動によるキャッシュ・フロー

- ・ 売上債権の増加 (-14,933百万円) およびゲームソフト仕掛品の増加 (-4,052百万円) 等による資金の減少

(2)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 (-2,419百万円) 等による資金の減少

(3)財務活動によるキャッシュ・フロー

- ・ 転換社債の償還による支出 (-14,993百万円) 等による資金の減少



CAPCOM